

TRASA PRÓBY TERENOWEJ (PTV)	16. PRZEKRACZANIE WODY	KARTA TECHNICZNA PRZESZKODY
--------------------------------	---------------------------	--------------------------------

**WŁAŚCIWOŚCI:**

Jeśli to tylko możliwe zjazd do wody nie powinien mieć żadnych ostrych krawędzi (łagodny zjazd)

- Długość: minimum 4 metry
- Głębokość: 0.5 do 1 m (w przybliżeniu)
- Szerokość: 3 do 5 m

**WYPOSAŻENIE:**

- 2 czerwone flagi
- 2 białe flagi
- 1 numer przeszkody
- znaczniki trasy przeszkody

**CELE:**

Wykazanie śmiałości konia w ruchu naprzód, a także właściwa użycie pomocy przez jeźdźca. Stęp jest obowiązkowy.

**BŁĘDY ZA EFEKTYWNOŚĆ:**

- Przerwanie ruchu naprzód
- Wylamanie
- Cofanie
- Odmowa
- Wolta

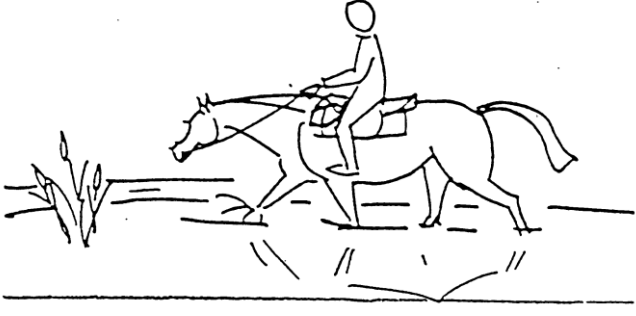
**BŁĘDY ZA STYL:**

- Nieregularny ruch do przodu
- Utrata równowagi przez konia lub jeźdźca
- Nieprawidłowe użycie pomocy
- Ruch boczny konia

**PUNKTY KARNE:**

- Brutalność
- Upadek konia lub jeźdźca
- Niebezpieczna jazda
- Noga konia poza trasą przeszkody
- Pokonanie przeszkody chodem innym niż stęp

Zawodnikowi, który wykonuje wolty lub cofa się pomiędzy przeszkodami, zostaną przez sędziego przyznane 3 punkty karne za nieposłuszeństwo, do maksimum trzech razy- powyżej otrzyma ocenę 0 dla danej przeszkody.

KARTA OCENY PRZESZKODY PRZEKRACZANIE WODY NR PRZESZKODY.....							
SĘDZIA.....							
NR STAR T.	E +	S -	P =	RAZEM	Uwagi:		
					SCHEMAT OCENIANIA : E+S-P		
					EFEKTYWNOŚĆ E	STYL S	PKT.KARNE P
					Poprawna      7	bardzo dobry+3	Brutalność            -3
					1 błąd          4	dobry          +2	Niebezpieczna jazda            -3
					2 błąd          1	prawie dobry+1	Upadek                  0
					3 błąd          0	przeciętny    0	Noga poza trasą przeszkody       0
						słaby          -1	
						zły             -2	Pokonanie przeszkody chodem innym niż stęp 0
					Punktacja 0 za efektywność lub za punkty karne oznacza całkowitą ocenę 0 za daną przeszkodę		

7 = 0 błędów za efektywność: brak przerwania ruchu naprzód, brak wyłamania, brak cofania, brak odmowy, brak wolty

4 = 1 błąd: 1- przerwanie ruchu naprzód, 1-wyłamanie, etc.

1 = 2 błąd: 2- przerwanie ruchu naprzód, etc.

0 = 3 błąd: etc.

Te oceny należy wpisać w kratkę **E** w karcie oceny