

TRASA PRÓBY TERENOWEJ (PTV)	17. ŻYWOPOŁOT	KARTA TECHNICZNA PRZESZKODY
--------------------------------	---------------	--------------------------------

WŁAŚCIWOŚCI:

Naturalna lub wykonana przez człowieka przeszkoda z belką (drągiem) umocowaną na wysokości 0,4 m przed i za żywopłotem.

Wysokość jest ustalona dla spójnej części żywopłotu.

	Poziom1	Poziom 2	Poziom3
Wysokość	0,6m	0,8m	0,9m
Szerokość frontu przeszkody	4m	3m	3m

- Grubość: 0.50 m

WYPOSAŻENIE:

- 1 czerwona flaga
- 1 biała flaga
- 1 numer przeszkody

CELE:

Wykazanie śmiałości konia w ruchu naprzód, a także właściwa trasa i postawa jeźdźca.

Przeszkoda musi zostać przeskoczona.

Zmiana chodu konia i skok z miejsca są dozwolone.

BŁĘDY ZA EFEKTYWNOŚĆ:

- Wyłamanie
- Cofanie
- Odmowa
- Wolta

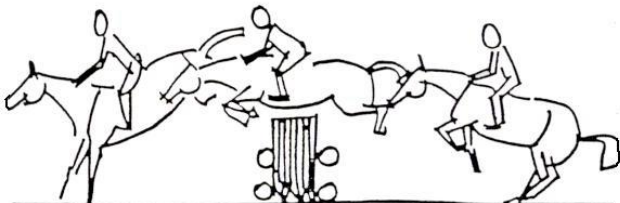
BŁĘDY ZA STYL:

- Nieregularny ruch do przodu
- Nieprawidłowa pozycja jeźdźca, brak pólśiadu, nieodpowiednie przeniesienie ciężaru ciała
- Utrata równowagi przez konia lub jeźdźca
- Nieprawidłowe użycie pomocy
- Ruch boczny konia

PUNKTY KARNE:

- Brutalność
- Upadek konia lub jeźdźca
- Niebezpieczna jazda

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 ŻYWOPŁOT NR PRZESZKODY.....										
SĘDZIA.....										
NR STAR T.	E +	S -	P =	RAZEM	<p style="text-align: center;">Uwagi:</p>					
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		
							słaby	-1		
							zły	-2		
					Punktacja 0 za efektywność lub za punkty karne oznacza całkowitą ocenę 0 za daną przeszkodę					

7 = 0 błędów za efektywność: brak przzerwania ruchu naprzód, brak wylamania, brak cofania, brak odmowy, brak wolty

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

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

0 = 3 błęd: etc.

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