

TRASA PRÓBY TERENOWEJ (PTV)	18. NIERUCHOMOŚĆ	KARTA TECHNICZNA PRZESZKODY
--------------------------------	------------------	--------------------------------

WŁAŚCIWOŚCI:

- Jeździec może wejść na obszar przeszkody na koniu lub prowadząc go.
- W przypadku kiedy jeździec prowadzi konia strzemiona muszą być podciągnięte lub skrzyżowane nad siodłem.
- Jeżeli jeździec wjedzie na koniu w wewnętrzne koło strzemiona mogą pozostać nie podciągnięte.
- Kiedy jeździec lub koń wejdą do wewnętrznego koła zaczyna się pierwszy pomiar czasu.
- Jeździec ma limit czasu na ustawienie konia i opuszczenie wewnętrznego koła.

	Poziom1	Poziom 2	Poziom3
Limit czasu na ustawienie konia	20s	15s	10s

- W przestrzeni pomiędzy kołami , neutralna strefa bez pomiaru czasu, jakiegokolwiek interwencja jeźdźca (ustawianie konia) jest uznawane za błąd.
- Kiedy jeździec wyjdzie z zewnętrznego koła rozpoczyna się drugi pomiar czasu. Jeździec musi pozostać w nieruchomości.
- Czas jest zatrzymany w przypadku gdy jeździec interweniuje lub gdy koń opuści wewnętrzne koło.
- Koń może się poruszać w obrębie małego koła
- Wodze muszą pozostać luźne na szyi konia a uwiąz przypięty do konia.
- Dozwolone jest posłużenie się głosem

WYPOSAŻENIE:

Dwa koncentryczne koła.

- wewnętrzne koło: 4 metry średnicy
- zewnętrzne koło: 8 metrów średnicy

Próba nieruchomości przeprowadzana jest na zamkniętym obszarze, żeby uniknąć ucieczki konia.

- 1 czerwona flaga i 1 biała flaga
- 1 numer przeszkody
- materiały do wyznaczenia kół (piasek, farba itp.)
- 1 stoper

CELE:

Wykazanie spokoju i posłuszeństwa konia

EFEKTYWNOŚĆ:

Koń musi pozostać 10 sekund w wewnętrznym kole.

Jeździec otrzymuje 1 punkt za każdą sekundę w ciągu której koń pozostanie w wewnętrznym kole.

Przekroczenie limitu czasu na ustawienie konia skutkuje przyznaniem oceny „0” za efektywność

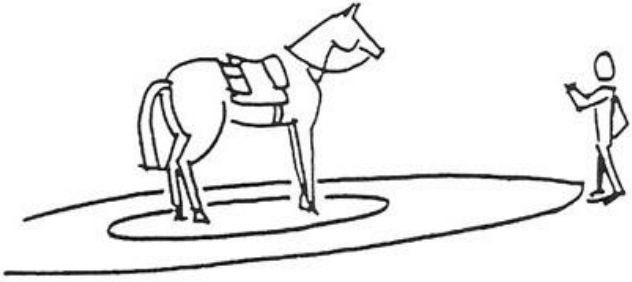
INTERWENCJA JEŹDŹCA:

- 1 interwencja: - 3 punkty
- 2 interwencje: - 6 punktów
- 3 interwencje: - 10 punktów

PUNKTY KARNE:

- Brutalność
- Upadek konia lub jeźdźca
- Niebezpieczna metoda
- Luźne strzemiona

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 NIERUCHOMOŚĆ NR PRZESZKODY..... SĘDZIA.....								
NR START.	E +	S -	P =	RAZEM				
					Uwagi:			
SCHEMAT OCENIANIA : E+S-P								
					EFEKTYWNOŚĆ E	STYL S	PKT.KARNE P	
					10 s	10	Kiedy koń chce opuścić wewnętrzne koło:	Brutalność -3
					9 s	9	1 interwencja	Niebezpieczna jazda -3
					8 s	8	2 interwencja	Upadek 0
					7 s	7	3 interwencja	Luźne strzemiona -1
					Itd.			
					1 s	1	Przekroczenie limitu czasu na ustawienie konia 0	(jeżeli zawodnik wprowadza konia)
					Punktacja 0 za efektywność lub za punkty karne oznacza całkowitą ocenę 0 za daną przeszkodę			

Interwencje jeźdźca: gesty, unoszenie ramion, wymachiwanie batem..

- jeżeli jeździec wejdzie w wewnętrzne koło prowadząc konia, strzemiona muszą być podciągnięte
- jeżeli jeździec wjedzie na koniu w wewnętrzne koło strzemiona mogą pozostać nie podciągnięte
- każda fizyczna interwencja, unoszenie dłoni, unoszenie bata, etc. Powoduje definitywne zatrzymanie czasu.