

TRASA PRÓBY TERENOWEJ (PTV)	19. NIERUCHOMOŚĆ W SIODLE	KARTA TECHNICZNA PRZESZKODY
--------------------------------	------------------------------	--------------------------------

**WŁAŚCIWOŚCI:**

Nieruchomość w siodle wykonuje się na płaskim gruncie, kole o średnicy 2.5 m narysowanym na ziemi.

- Jeździec wjeżdża na teren przeszkody w siodle.
- Od momentu gdy pierwsze kopyto przekroczy linię koła, rozpoczyna się pierwszy pomiar czasu (I stoper). Jeździec ma limit czasu na ustawienie konia i oddanie wodzy.

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

- Nie można przyznać punktów karnych zawodnikowi, który jest w trakcie ustawiania konia.
- Drugi stoper włącza się dopiero w momencie, gdy jeździec pozostawi luźno wodze na szyi konia.
- Uwiąz musi być przypięty do konia
- Czas jest zatrzymany w przypadku gdy jeździec chwyci wodze lub gdy kopyto konia stanie poza kołem.
- Dozwolone jest posłużenie się głosem

**WYPOSAŻENIE:**

Jedno koło o średnicy 2.5m wyznaczone na ziemi.

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

**CELE:**

Wykazanie spokoju i posłuszeństwa konia. Jeździec otrzymuje 1 punkt za każdą sekundę w ciągu której koń pozostanie w wewnętrznym kole.

**BŁĘDY ZA EFEKTYWNOŚĆ:**

Wolta, wyłamanie, odmowa, pozostałe błędy na przeszkodzie.

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

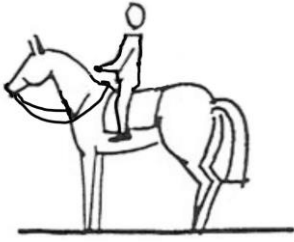
**CZAS:**

Liczy się czas w trakcie którego koń pozostaje w danym miejscu w kole.

**PUNKTY KARNE:**

- Brutalność
- Upadek konia lub jeźdźca
- Niebezpieczna metoda

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 W SIODLE NR PRZESZKODY.....																																						
SĘDZIA.....																																						
NR START.	E +	T -	P =	RAZEM	<p style="text-align: center;"><b>Uwagi:</b></p>																																	
<b>SCHEMAT OCENIANIA : E+S-P</b>					<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th colspan="2">EFEKTYWNOŚĆ <b>E</b></th> <th colspan="2">CZAS <b>T</b></th> <th>PKT.KARNE <b>P</b></th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Poprawna</td> <td>ok</td> <td>10 s</td> <td><b>10</b></td> <td>Brutalność <b>-3</b></td> </tr> <tr> <td>1 błąd</td> <td><b>-3</b></td> <td>9 s</td> <td><b>9</b></td> <td>Niebezpieczna metoda <b>-3</b></td> </tr> <tr> <td>2 błąd</td> <td><b>-6</b></td> <td>8 s</td> <td><b>8</b></td> <td rowspan="3">Upadek <b>0</b></td> </tr> <tr> <td>3 błąd</td> <td><b>0</b></td> <td>7 s</td> <td><b>7</b></td> </tr> <tr> <td><b>Przekroczenie limitu czasu na ustawienie konia i oddanie wodzy</b></td> <td><b>0</b></td> <td>6s 5s 4s itd...</td> <td>6 5 4</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td>1 s</td> <td><b>1</b></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	EFEKTYWNOŚĆ <b>E</b>		CZAS <b>T</b>		PKT.KARNE <b>P</b>	Poprawna	ok	10 s	<b>10</b>	Brutalność <b>-3</b>	1 błąd	<b>-3</b>	9 s	<b>9</b>	Niebezpieczna metoda <b>-3</b>	2 błąd	<b>-6</b>	8 s	<b>8</b>	Upadek <b>0</b>	3 błąd	<b>0</b>	7 s	<b>7</b>	<b>Przekroczenie limitu czasu na ustawienie konia i oddanie wodzy</b>	<b>0</b>	6s 5s 4s itd...	6 5 4			1 s	<b>1</b>	
EFEKTYWNOŚĆ <b>E</b>		CZAS <b>T</b>		PKT.KARNE <b>P</b>																																		
Poprawna	ok	10 s	<b>10</b>	Brutalność <b>-3</b>																																		
1 błąd	<b>-3</b>	9 s	<b>9</b>	Niebezpieczna metoda <b>-3</b>																																		
2 błąd	<b>-6</b>	8 s	<b>8</b>	Upadek <b>0</b>																																		
3 błąd	<b>0</b>	7 s	<b>7</b>																																			
<b>Przekroczenie limitu czasu na ustawienie konia i oddanie wodzy</b>	<b>0</b>	6s 5s 4s itd...	6 5 4																																			
		1 s	<b>1</b>																																			
Punktacja 0 za efektywność lub za punkty karne oznacza całkowitą ocenę 0 za daną przeszkodę																																						

OK= 0 błędów za efektywność: brak ucieczki, brak cofania, brak odmowy, brak wolty

-3 = 1 błąd: 1- ucieczka, 1-wyłamanie, etc.

-6 = 2 błęd: 2- ucieczka, etc.

0 = 3 błęd: etc.

0= **Przekroczenie limitu czasu na ustawienie konia i oddanie wodzy**

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