

TRASA PRÓBY TERENOWEJ (PTV)	21. PRZEJAZD NA KONIU PO LITERZE 'S'	KARTA TECHNICZNA PRZESZKODY
--------------------------------	---	--------------------------------

**WŁAŚCIWOŚCI:**

Manewrowanie w korytarzu w kształcie litery S. Korytarz jest zbudowany z podniesionych drągów.

Każdy zakręt „S” zgodnie z rysunkiem.

	Poziom1	Poziom 2	Poziom3
Wysokość przeszkody	0 (poz. gruntu)	0.9m	0.9m

- Długość: 4 m

**WYPOSAŻENIE:**

- 2 drągi 4 metrowe + 2 drągi 2.20 m + 2 drągi 1.80 m i ich wsporniki
- 2 czerwone flagi
- 2 białe flagi
- 1 numer przeszkody

**CELE:**

Wykazanie śmiałości konia w ruchu naprzód, a także właściwe postępowanie jeźdźca. Stęp jest obowiązkowy.

**BŁĘDY ZA EFEKTYWNOŚĆ:**

- Strącenie drągów (Poziom 2 i 3) \ Dotknięcie drągów (TYLKO Poziom 1!!!)
- Przerwanie ruchu naprzód, zmiana chodu konia
- Wyłamanie
- Cofanie
- Odmowa
- Wolta

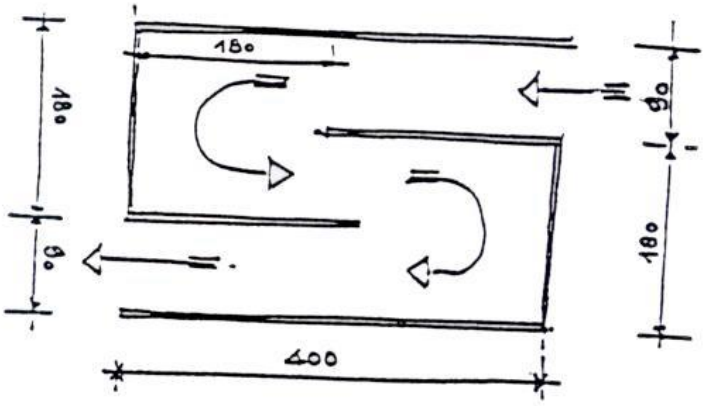
**BŁĘDY ZA STYL:**

- Nieregularny ruch do przodu
- Nieprawidłowa pozycja jeźdźca
- Utrata równowagi przez konia lub jeźdźca
- Nieprawidłowe użycie pomocy przez jeźdźca

**PUNKTY KARNE:**

- Brutalność
- Upadek konia lub jeźdźca
- Niebezpieczna jazda
- Noga poza drągami (TYLKO Poziom 1!!!)

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 PRZEJAZD NA KONIU PO LITERZE 'S' NR PRZESZKODY.....							
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 metoda -3
					2 błąd 1	prawie dobry +1	Upadek 0
					3 błąd 0	przeciętny 0	Noga poza drągami 0 (TYLKO Poziom !!)
						słaby -1	
						zły -2	
					Punktacja 0 za efektywność lub za punkty karne oznacza całkowitą ocenę 0 za daną przeszkodę		

7 = 0 błędów za efektywność: żaden drąg nie strącony\dotknięty, brak przzerwania ruchu naprzód, brak wyłamania, brak cofania, brak odmowy, brak wolty, brak zmiany chodu

4 = 1 błąd: 1 –strącony drąg\dotknięty drąg, 1- przerwanie ruchu naprzód, 1-wyłamanie, etc.

1 = 2 błęd: 2 –strącony drąg\dotknięty drąg , 2- przerwanie ruchu naprzód, etc.

0 = 3 błąd: etc.

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