

TRASA PRÓBY TERENOWEJ (PTV)	22. DOSIADANIE KONIA	KARTA TECHNICZNA PRZESZKODY
--------------------------------	----------------------	--------------------------------

**WŁAŚCIWOŚCI:**

Koń jest dosiadany z poziomu gruntu w zaznaczonym kole o średnicy 2.5 m.

Konia stojącego w kole zawodnik dosiada z lewej lub z prawej strony.

Jeździec może wskoczyć na konia.

W momencie gdy koń postawi nogę w kole, rozpoczynamy pomiar czasu. Od tego momentu jeździec ma limit czasu żeby dosiąść konia bez poruszenia żadnego z kopyt.

	Poziom1	Poziom 2	Poziom3
Limit czasu	25s	20s	15s

Dosiadanie konia jest uważane za zakończone gdy obie nogi jeźdźca są w strzemionach.

Strzemiona włożone od tyłu = 1 punkt karny.

Przekroczenie czasu = 1 punkt karny za każdą rozpoczętą sekundę.

Jeździec może wjechać wierzchem na teren przeszkody lub wprowadzić konia. W przypadku gdy koń zostaje wprowadzony strzemiona muszą być podciągnięte lub skrzyżowane nad siodłem.

**WYPOSAŻENIE:**

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

**CELE:**

Zachowanie spokoju przez jeźdźca i konia . Bezruch konia i precyzja jeźdźca.

**BŁĘDY ZA EFEKTYWNOŚĆ:**

- Poruszenie którejkolwiek nogi
- Ucieczka
- Cofanie
- Odmowa
- Wolta

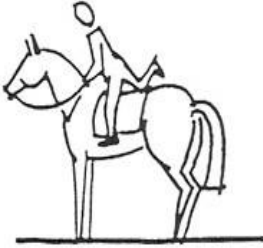
**BŁĘDY ZA STYL:**

- Utrata równowagi przez jeźdźca
- Jeździec sprawia że koń czuje się niekomfortowo, uderza go nogą, etc.
- Jeździec ciężko siada w siodło

**PUNKTY KARNE:**

- Brutalność
- Upadek konia lub jeźdźca
- Niebezpieczna jazda
- Noga konia poza kołem
- Luźne strzemiona
- Strzemiona włożone od tyłu
- Każda sekunda ponad dozwolony limit

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 DOSIADANIE KONIA NR PRZESZKODY.....  SĘDZIA.....														
NR START.	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				Noga poza kołem 0			
					2 błąd 1		prawie dobry +1				Upadek 0			
					3 błąd 0		przeciętny 0				Luźne strzemiona -1			
							słaby -1				Strzemiona włożone od tyłu -1			
							zły -2				Za każdą sekundę ponad dozwolony limit -1			
					Punktacja 0 za efektywność lub za punkty karne oznacza całkowitą ocenę 0 za daną przeszkodę									

7 = 0 błędów za efektywność: nie poruszenie żadnej z nóg, brak ucieczki, brak cofania, brak odmowy

4 = 1 błąd: 1- poruszenie nogi, 1- ucieczka, 1-wyłamanie, etc.

1 = 2 błęd: 2- poruszenie nogi, etc.

0 = 3 błęd: etc.

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