

TRASA PRÓBY TERENOWEJ (PTV)	23. SZEREG (CROSS)	KARTA TECHNICZNA PRZESZKODY
--------------------------------	--------------------	--------------------------------

**WŁAŚCIWOŚCI:**

Kombinacja dwóch przeszkód, zbudowanych na stabilnym wypoziomowanym gruncie.

	Poziom1	Poziom 2	Poziom3
Wysokość przeszkody A	0,5m	0,7m	0,9m
Wysokość przeszkody B	0,6m	0,8m	0,9m

- Szerokość na wjeździe: 3 m
- Dystans pomiędzy dwoma elementami: patrz tabelka poniżej.

**WYPOSAŻENIE:**

- 2 czerwone flagi
- 2 białe flagi
- 1 numer przeszkody
- 2 litery: A i B

**CELE:**

Wykazanie śmiałości konia w ruchu naprzód, a także właściwa trasa i postawa jeźdźca dająca mu dobrą kontrolę.

Zmiana chodu konia i skok z miejsca są dozwolone.

**BŁĘDY ZA EFEKTYWNOŚĆ:**

- Wylamanie
- Cofanie
- Odmowa
- Wolta

**BŁĘDY ZA STYL:**

- Nieregularny ruch do przodu
- Nieprawidłowa pozycja jeźdźca, brak pólśiady i odpowiedniego przeniesienia ciężaru ciała.
- Utrata równowagi przez konia lub jeźdźca
- Nieprawidłowe użycie pomocy przez jeźdźca
- Ruch boczny konia

**PUNKTY KARNE:**


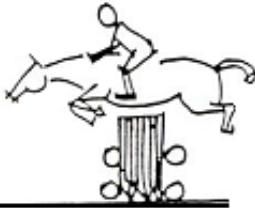
- Brutalność
- Upadek konia lub jeźdźca
- Niebezpieczna jazda

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.

**Dystanse oddzielające różne typy przeszkód:**

RODZAJ ŚCIEZKI CROSS'OWEJ	JEDNA FULLA	DWIE FULLE
Pionowa (*) – Pionowa(*)	7.30 m	10.50 m
Pionowa (*) – Wyskok	7 m	10 m
Pionowa (*) – Zeskok	6 m	9.50 m
Wyskok - Pionowa (*)	5.40 m	9.50 m
Zeskok - Pionowa (*)	7 m	10 m
Pionowa (*) - Rów	6.50 m	9.50 m
Rów - Pionowa (*)	6.50 m	9.50 m
Wyskok – Zeskok	5.40 m	7.50 m
Zeskok - Zeskok	6 m	9.50 m
Rów - Rów	Nie dozwolona	Nie dozwolona

(\*) : Jako „pionowa” przeszkoda: pień drzewa, żywopłot

KARTA OCENY PRZESZKODY SZEREG (CROSS) NR PRZESZKODY.....  SĘDZIA.....					 					
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 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 wyłamania, brak cofania, brak odmowy, brak wołty

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

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

0 = 3 błąd: etc.

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