

TRASA PRÓBY TERENOWEJ (PTV)	25. MOSTEK PRZEJECHANY NA KONIU	KARTA TECHNICZNA PRZESZKODY
--------------------------------	---------------------------------------	--------------------------------

WŁASCIWOŚCI:

Może być na ziemi, poprzez strumyk lub pomiędzy dwoma brzegami

- Szerokość: ok. 1 m
- Długość: ok. 5 m
- Wysokość na ziemi: ok. 0.50 m do 1.20 m
- Jedna lub dwie barierki

WYPOSAŻENIE:

- 2 czerwone flagi
- 2 białe flagi
- 1 numer przeszkody
- 1 drewniany, metalowy, etc. mostek

CELE:

Wykazanie śmiałości konia w ruchu naprzód, a także właściwe użycie pomocy przez jeźdźca. Stęp jest obowiązkowy

BŁĘDY ZA EFEKTYWNOŚĆ:

- Przerwanie ruchu naprzód
- Wylamanie
- Cofanie
- Odmowa
- Wolta

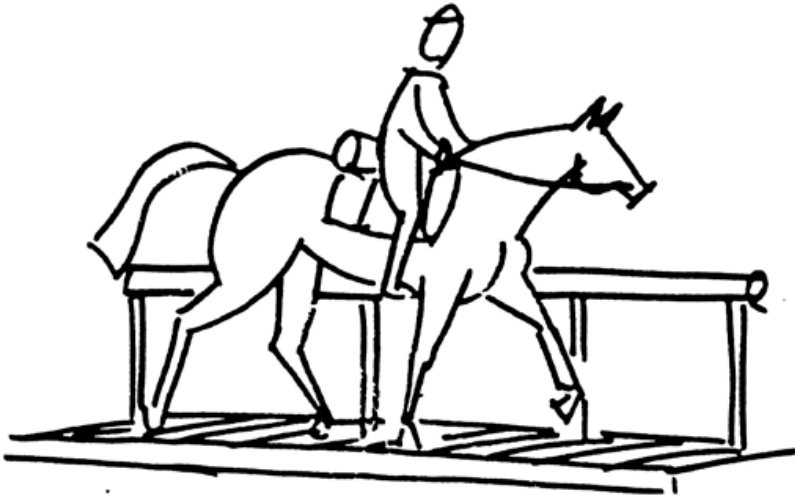
BŁĘDY ZA STYL:

- Nieregularny ruch do przodu
- Utrata równowagi przez konia lub jeźdźca
- Nieprawidłowe użycie pomocy przez jeźdźca
- Ruch boczny konia

PUNKTY KARNE:

- Brutalność
- Upadek konia lub jeźdźca
- Niebezpieczna metoda
- Noga postawiona poza strefą przeszkody
- Pokonanie przeszkody chodem innym niż stęp

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 MOSTEK PRZEJECHANY NA KONIU 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 błęd	1	prawie dobry	+1	Upadek	0
					3 błęd	0	przeciętny	0	Noga poza strefą przeszkody	0
							słaby	-1	Pokonanie przeszkody chodem innym niż stęp	0
							zły	-2		
Punktacja 0 za efektywność lub za punkty karne oznacza całkowitą ocenę 0 za daną przeszkodę										

7 = 0 błędów za efektywność: brak przerwania ruchu naprzód, brak wylamania, brak cofania, brak odmowy, brak wolty, brak zmiany chodu

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

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

0 = 3 błęd: etc.

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