

TRASA PRÓBY TERENOWEJ (PTV)	30. BRAMKA	KARTA TECHNICZNA PRZESZKODY
--------------------------------	------------	--------------------------------

WŁASCIWOŚCI:

Umiejętność otwarcia i zamknięcia bramki przez jeźdźca pozostającego na koniu.

- Wysokość: ok. 1.20 m
- Szerokość ok. 2 m

Bramka musi być trwale zamocowana i nie może być luźna. Żadne elementy nie mogą sterceć z framugi bramki. Bramka musi otwierać się swobodnie na zawisach w obydwie strony. Dopuszcza się bramkę zbudowaną z dwóch podpór i liny. Podpory muszą być zamocowane w podłożu. Jeździec nie może przekładać liny z ręki do ręki podczas przejazdu (zaczyna i kończy przejazd tą samą ręką). Lina nie może zostać przełożona ani nad zadem, ani nad głową konia.

WYPOSAŻENIE:

- 1 czerwona flaga
- 1 biała flaga
- 1 numer przeszkody
- 1 bramka metalowa, drewniana etc.

CELE:

Wykazanie spokoju i równowagi konia, a także właściwe postępowanie jeźdźca. Bramka musi być trzymana przez jeźdźca w trakcie przejazdu.

BŁĘDY ZA EFEKTYWNOŚĆ:

- Puszczanie bramki*
- Wyłamanie
- Cofanie przed przeszkodą
- Odmowa
- Wolta

BŁĘDY ZA STYL:

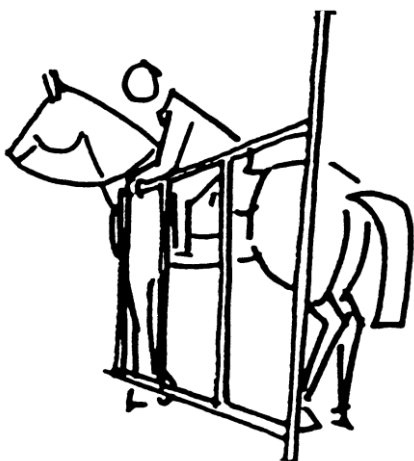
- Nieregularny ruch do przodu
- Niewłaściwa pozycja jeźdźca
- Nie właściwe przeniesienie ciężaru ciała
- Utrata równowagi przez konia lub jeźdźca
- Nieprawidłowe użycie pomocy przez jeźdźca
- Dotknięcie bramki przez konia

PUNKTY KARNE:

- Brutalność
- Upadek konia lub jeźdźca
- Niebezpieczna jazda
- w przypadku bramki z liny- przełożenie liny z ręki do ręki
- przełożenie liny nad głową lub nad zadem konia

*w przypadku bramki z liny kolejna próba rozpoczyna się od pozycji bramki zamkniętej

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 BRAMKA 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 puszczenie bramki	4	dobry	+2	Niebezpieczna jazda	-3				
					2 puszczenie bramki	1	prawie dobry	+1	Upadek i/lub					
					3 puszczenie bramki	0	przeciętny	0	Przełożenie liny z ręki do ręki (bramka z liną)	0				
							słaby	-1	Przełożenie liny nad głową lub nad zadem konia	0				
							zły	-2						
					Punktacja 0 za efektywność lub za punkty karne oznacza całkowitą ocenę 0 za daną przeszkodę									

7 = 0 błędów za efektywność: brak puszczenia bramki, brak wylamania, brak cofania, brak odmowy, brak wolty

4 = 1 błąd: 1- puszczenie bramki, etc.

1 = 2 błęd: 2- puszczenie bramki, etc.

0 = 3 błęd: etc.

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