

TRASA PRÓBY TERENOWEJ (PTV)	32. SLALOM	KARTA TECHNICZNA PRZESZKODY
--------------------------------	------------	--------------------------------

**WŁASCIWOŚCI:**

- Slalom pomiędzy 6 słupkami ustawionymi w linii prostej na ziemi

	Poziom1	Poziom 2	Poziom3
Odległość pomiędzy słupkami	6m	6m	5m

- Wysokość: ok. 2 m
- Szerokość trasy przeszkody : 4 m
- Bramka na stracie: 4 m przed pierwszym słupkiem
- Bramka na mecie: 4 m za ostatnim słupkiem

**WYPOSAŻENIE:**

- 2 czerwone flagi
- 2 białe flagi
- 1 numer przeszkody
- 6 słupków/palików
- materiały do wyznaczenia strefy karnej (4 metry szerokość trasy) : piasek, taśma, farba itp.

**CELE:**

Mijanie słupków bez ich dotknięcia z zachowaniem początkowo obranego chodu konia.

**BŁĘDY ZA EFEKTYWNOŚĆ:**

- Dotknięcie słupków
- Przerwanie ruchu do przodu, zmiana chodu
- Wyłamanie
- Cofanie przed przeszkodą
- Odmowa
- Wolta

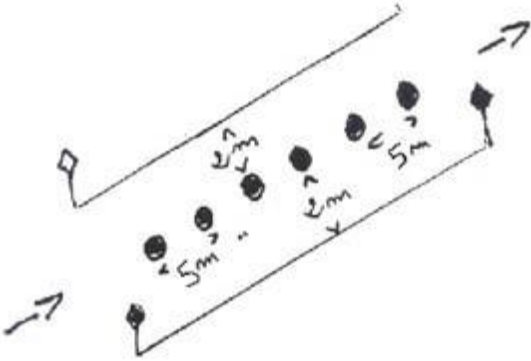
**WYBÓR CHODU:**

- Galop
- Kłus
- Stęp

**PUNKTY KARNE:**

- Brutalność
- Upadek konia lub jeźdźca
- Niebezpieczna jazda
- Noga poza strefą karną

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 SLALOM NR PRZESZKODY.....  SĘDZIA.....											
NR STAR T.	E +	G -	P =	RAZEM							
					<b>Uwagi:</b>						
SCHEMAT OCENIANIA : E+S-P					EFEKTYWNOŚĆ <b>E</b>			CHÓD <b>G</b>		PKT.KARNE <b>P</b>	
					Poprawna	<b>7</b>	Galop	<b>+3</b>	Brutalność	<b>-3</b>	
					1 błąd	<b>4</b>	Kłus	<b>0</b>	Niebezpieczna jazda	<b>-3</b>	
					2 błąd	<b>1</b>	Step	<b>-2</b>	Upadek	<b>0</b>	
					3 błąd	<b>0</b>			Noga poza strefą karną	<b>0</b>	
					Punktacja 0 za efektywność lub za punkty karne oznacza całkowitą ocenę 0 za daną przeszkodę						

7 = 0 błędów za efektywność: brak dotkniętych słupeków, brak przerwania ruchu konia, brak zmiany chodu, brak wyłamania, brak cofania, brak odmowy, brak wolty

4 = 1 błąd: 1- słupek dotknięty, etc.

1 = 2 błęd: 2- słupek dotknięty, etc.

0 = 3 błęd: etc.

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