

TRASA PRÓBY TERENOWEJ (PTV)	34. PRZEPROWADZENIE KONIA PRZEZ KŁODĘ	KARTA TECHNICZNA PRZESZKODY
--------------------------------	--	--------------------------------

**WŁAŚCIWOŚCI:**

Pień drzewa lub kilka pni rozłożonych na stabilnym i wypoziomowanym podłożu.

	Poziom1	Poziom 2	Poziom3
Wysokość	0,3m	0,5m	0,6m

- Szerokość na wjeździe : 3 m-4m
- Trasa jeźdźca z boku prowadzi wzdłuż trasy konia. Koń nie może wejść na trasę jeźdźca.

**WYPOSAŻENIE:**

- 1 czerwona flaga
- 1 biała flaga
- 1 numer przeszkody
- 1 duża kłoda drzewa lub kilka mniejszych.

**CELE:**

Wykazanie śmiałości konia w ruchu naprzód, a także właściwe naprowadzenie konia i użycie pomocy przez jeźdźca dające mu dobrą kontrolę.

Przeszkoda musi zostać przeskoczona.

Zmiana chodu konia i skok z miejsca jest dozwolony.

**BŁĘDY ZA EFEKTYWNOŚĆ:**

- Wylamanie
- Cofanie przed przeszkodą
- Odmowa
- Wolta

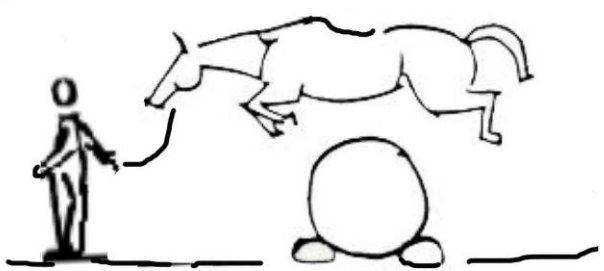
**BŁĘDY ZA STYL:**

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

**PUNKTY KARNE:**

- Brutalność
- Upadek konia lub jeźdźca
- Niebezpieczna metoda
- Luźne strzemiona

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.

<b>KARTA OCENY PRZESKODY PRZEPROWADZENIE KONIA PRZEZ KŁODĘ</b> NR PRZESKODY.....  SĘDZIA.....									
NR STAR T.	E +	S -	P =	RAZEM					
<b>SCHEMAT OCENIANIA : E+S-P</b>									
		EFEKTYWNOŚĆ <b>E</b>	STYL <b>S</b>		PKT.KARNE <b>P</b>				
		Poprawna	<b>7</b>	bardzo dobry	<b>+3</b>	Brutalność	<b>-3</b>		
		1 błąd	<b>4</b>	dobry	<b>+2</b>	Niebezpieczna metoda	<b>-3</b>		
		2 błęd	<b>1</b>	prawie dobry	<b>+1</b>	Upadek	<b>0</b>		
		3 błęd	<b>0</b>	przeciętny	<b>0</b>	Luźne strzemiona	<b>-1</b>		
				słaby	<b>-1</b>				
				zły	<b>-2</b>				
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 wolty

4 = 1 błąd: 1- wyłamanie, etc.

1 = 2 błęd: 2- wyłamanie etc.

0 = 3 błęd: etc.

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