

TRASA PRÓBY TERENOWEJ (PTV)	5. SPROWADZENIE KONIA Z ZESKOKIEM	KARTA TECHNICZNA PRZESZKODY
--------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------

WŁASCIWOŚCI:

Przeszkoda z wyraźnym spadkiem w dół.

	Poziom1	Poziom 2	Poziom3
Wysokość	0,6m	0,8m	0,9m

- Szerokość od frontu 2 do 3 m

Powierzchnia, zarówno w miejscu gdzie wybija się koń, jak i w miejscu lądowania musi być stabilna.

Trasa dla jeźdźca musi być zaplanowana wyłącznie dla jeźdźca. Trasą tą nie może przejść koń.

WYPOSAŻENIE:

- 1 czerwona flaga
- 1 biała flaga
- 1 numer przeszkody

CELE:

Wykazanie śmiałości konia w ruchu naprzód, a także właściwe podejście i postawa jeźdźca, dzięki którym może utrzymać odpowiednią kontrolę nad koniem.

Zmiana chodu konia i skok z miejsca są dozwolone.

BŁĘDY ZA EFEKTYWNOŚĆ:

- Wyłamanie
- Cofanie
- Odmowa
- Wolta

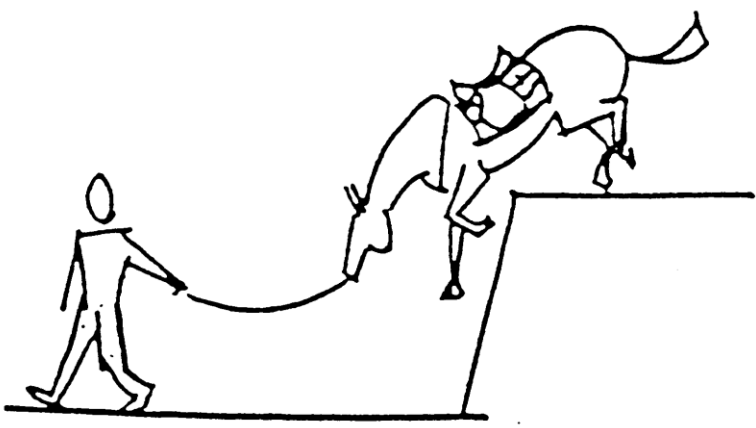
BŁĘDY ZA STYL:

- Niewłaściwa trasa
- Nieprawidłowa pozycja jeźdźca
- 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.

KARTA OCENY PRZESKODY SPROWADZENIE KONIA Z ZESKOKIEM NR PRZESKODY.....										
SĘDZIA.....										
NR START.	E +	S -	P =	RAZEM	<p style="text-align: center;">Uwagi:</p>					
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 metoda	-3
					2 błąd	1	prawie dobry	+1	Luźne strzemiona	-1
					3 błąd	0	przeciętny	0	Upadek	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 wycofania, brak odmowy, brak wołty

4 = 1 błąd- 1 wyłamanie- pierwsze przerwanie ciągłości chodu etc.

1 = 2 błąd - 2 wyłamanie- 2 przerwanie ciągłości chodu etc.

0 = 3 błąd - 3wyłamanie-3 przerwanie ciągłości chodu etc.

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