

TRASA PRÓBY TERENOWEJ (PTV)	8. WYSKOK PRZEJECHANY NA KONIU	KARTA TECHNICZNA PRZESZKODY
--------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------

WŁAŚCIWOŚCI:

Przeszkoda o wyraźnej krawędzi, stabilnym gruncie. Skok i zeskok bezpieczny.

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

- Szerokość od frontu 2 do 3 m

WYPOSAŻENIE:

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

CELE:

Wykazanie śmiałości konia w ruchu naprzód, a także właściwy najazd na przeszkodę i pozycja jeźdźca.

Zmiana chodu konia i skok z miejsca są dozwolone.

BŁĘDY ZA EFEKTYWNOŚĆ:

- Wyłamanie
- Cofanie
- Odmowa
- Wolta

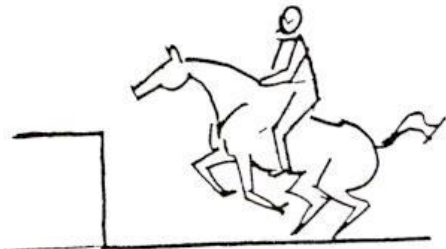
BŁĘDY ZA STYL:

- Nieregularny ruch do przodu
- Nieprawidłowa pozycja jeźdźca, brak pólśiady, nieodpowiednie przeniesienie ciężaru ciała
- Utrata równowagi przez konia lub jeźdźca
- Nieprawidłowe użycie pomocy
- Ruch boczny konia

PUNKTY KARNE:

- Brutalność
- Upadek konia lub jeźdźca
- Niebezpieczna jazda

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 WYSKOK PRZEJECHANY NA KONIU NR PRZESZKODY..... SĘDZIA.....							
NR START.	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 błąd 1	prawie dobry +1	-3
					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 cofania, brak odmowy, brak wołty

4 = 1 błąd- 1 wyłamanie etc.

1 = 2 błąd - 2 wyłamanie etc.

0 = 3 błąd - 3wyłamanie etc.

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