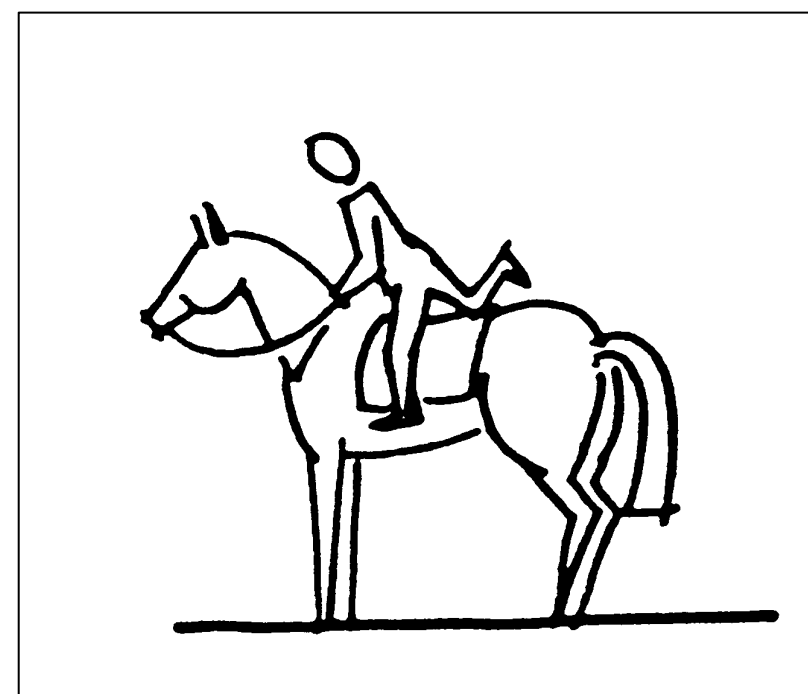




P.T.V



Grupa 6:

Dosiadanie

Limit czasu na pokonanie przeszkody

*	35 s
**	25 s
***	15 s

Sprzęt

- ❑ 1 biała chorągiewka
- ❑ 1 czerwona chorągiewka

Chorągiewkami zaznaczamy wjazd

- ❑ 1 numer
- ❑ Koło o średnicy 2,5 m. narysowane na ziemi
- ❑ Materiał do wyznaczenia koła: piasek, farba, kreda itp.
- ❑ 1 stoper

Właściwości:

Jeździec może wejść na przeszkodę w siodle lub wprowadzić konia, w tym wypadku strzemiona muszą być podciągnięte.

- ❑ W momencie gdy koń postawi nogę w kole jeździec ma 15, 25, 35 sekund.
- ❑ Ocena dosiadanania rozpoczyna się w momencie podniesienia przez jeźdźcę nogi w kierunku strzemienia. Od tego momentu koń nie może poruszyć żadnym kopytem.
- ❑ Przeszkoda jest uważana za zakończoną jeżeli obie nogi jeźdźcy są w strzemionach.

Cel: Dosiadanie

Dosiąść konia bez poruszenia żadnego kopyta

Błędy za efektywność:

Przed przeszkodą:

- wolta, wyłamanie, cofnięcie, odmowa, błąd trasy naprawiony przed podjęciem kolejnej przeszkody

Podczas przeszkody:

- poruszenie nogą przez konia

Niebezpieczne sytuacje:

- utrata równowagi przez jeźdźcę lub konia

Ocena stylu:

Lekkość / dosiad jeźdźcy

- szacunek do końskich pleców
- wskok nie jest dozwolony
- prawidłowe ułożenie bata: wzdłuż, „przedłużenie ramienia”

Podczas dosiadanania nogi nie dotykają zadu konia

Strzemiona nie są skrecone i są we właściwej pozycji