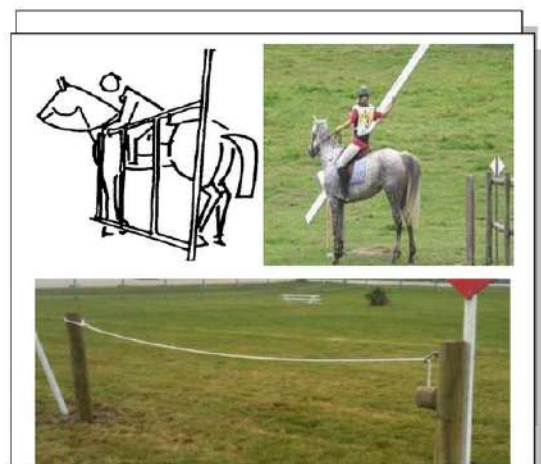




P.T.V



Grupa 3:

Bramka

*	X
**	X
***	X

Sprzęt

- ❑ 1 chorągiewka czerwona
- ❑ 1 chorągiewka biała
- ❑ 1 numer

do wyboru:

- ❑ 1 bramka stała
- ❑ 1 szlaban
- ❑ 1 lina z odważnikiem

Właściwości:

Bramka do otwarcia i zamknięcia z grzbietu konia

- ❑ Wysokość: 1,20 m do 1,40 m
- ❑ Szerokość: minimum 2 m

Bramka stała musi być trwale umocowana do podłoża. Musi się otwierać swobodnie na obydwie strony.

Cel: Bramka

Otworzenie, przejechanie przez i zamknięcie bramki bez wypuszczenia jej z ręki podczas przejeżdżania. Jeśli bramka pozostanie otwarta przeszkoda nie zostaje zaliczona.

Błędy za efektywność:

Przed przeszkodą:

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

Podczas przeszkody:

- puszczenie liny/bramki
- przekładanie liny nad koniem

Niebezpieczne sytuacje:

- uderzenie konia w element przeszkody
- utrata równowagi przez jeźdźcę

Ocena stylu:

Pozycja jeźdźcy

- pozycja tułowia tuż przed pionem
- jeździec w równowadze
- wzrok skierowany naprzód

Regularny ruch naprzód

Kontrola przejazdu



P.T.V

Grupa 4:

Bramka w ręku

*	X
**	X
***	X



Sprzęt

- ❑ 1 chorągiewka czerwona
- ❑ 1 chorągiewka biała
- ❑ 1 numer

do wyboru:

- ❑ 1 bramka na zawiasach
- ❑ 1 szlaban
- ❑ 1 lina przyczepiona na drugim końcu bramki umożliwiającą lekkie, ale stałe napięcie

Właściwości:

- ❑ Bramka do otwarcia i zamknięcia
- ❑ Bramka musi otwierać się w obie strony
- ❑ Wysokość: ok. 1,40 m
- ❑ Szerokość: 2 – 4 m
- ❑ W przypadku bramki na zawiasach obowiązkowy jest system zamknięcia na klapę / haczyk
- ❑ Górna część bramki musi umożliwiać jeźdźcowi przesuwanie ręki, nic nie może wystawać poza górną granicę bramki.
- ❑ Dopuszczalne są wszystkie możliwe sposoby przekraczania bramki, jeśli nie stanowią zagrożenia dla konia i jeźdźcy

Cel: Bramka w ręku

Otworzenie, przejście w stępie i zamknięcie bramki bez wypuszczania jej z ręki

Błędy za efektywność:

Przed przeszkodą:

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

Podczas przeszkody:

- puszczenie bramki

W przypadku liny zmiana ręki jest dozwolona pod warunkiem, że lina nie zostanie wypuszczona z ręki

Ocena stylu:

Łopatką konia nie przekracza linii ramion jeźdźcy

Regularny ruch naprzód

Kontrola trasy

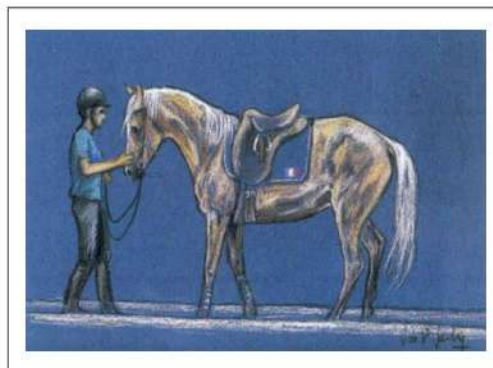
- koń nie może dotknąć przeszkody

Niebezpieczne sytuacje:

- potrącenie jeźdźcy przez konia
- wodze na ziemi
- lina na ziemi



P.T.V



Grupa 4 :

Cofanie w ręku

Juniorzy	2 m
Młodzi Jeźdźcy	3 m
Seniorzy	4 m

Sprzęt

- 2 czerwone chorągiewki
- 2 białe chorągiewki
- 1 numer
- 4 półokrągłe drągi o długości 4m, przymocowane do podłoża
- białe znaczniki wyznaczające dystans cofania, widoczne dla jeźdźcy i sędziego

Właściwości

Cofanie w korytarzu wyznaczonym drągami o szerokości 0,90 m i zaznaczonymi białymi znacznikami strefą cofania. Liczone są tylko drągi dotknięte podczas cofania

- Wszystkie delikatne metody są dozwolone
- Jeździec i koń muszą pozostać w korytarzu
- Chód konia na wejściu i wyjściu z przeszkody jest dowolny

Cel: Cofanie w ręku

Wykonanie ćwiczenia płynnie i bez dotykania drągów

Błędy za efektywność

Przed przeszkodą

- Wolta, wyłamanie, cofnięcie, odmowa, błąd trasy

Podczas ćwiczenia

- przerwanie ciągłości ruchu
- kończyny jeźdźcy i konia nie mogą się dotykać

Niebezpieczne sytuacje

- Utrata równowagi przez jeźdźcę
- Koń napiera na jeźdźcę
- Wodze dotykają ziemi lub elementu przeszkody

Ocena stylu

Koń nie przekracza linii ramion jeźdźcy

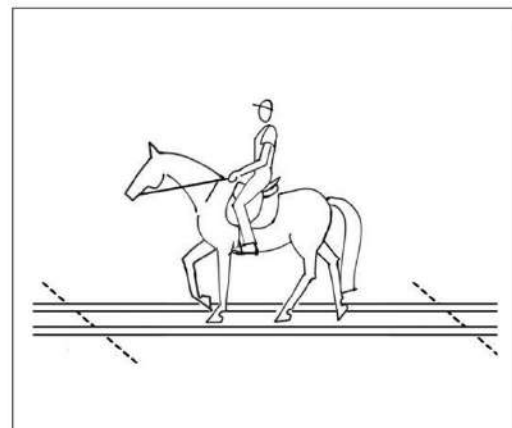
Zachowanie ciągłości ruchu

Kontrola trasy:

- Koń pokonuje przeszkodę po linii przeszkody



P.T.V



Grupa 3 : Cofanie w siodle

Juniorzy	2 m
Młodzi Jeźdźcy	3 m
Seniorzy	4 m

Sprzęt

- 2 czerwone chorągiewki
- 2 białe chorągiewki
- 1 numer
- 4 drągi długości 4m ułożone na ziemi
- białe znaczniki wyznaczające dystans cofania, widoczne dla jeźdźcy i sędziego

Właściwości

Cofanie w korytarzu wyznaczonym drągami

- Płaskie podłoże
- Długość: 8 m
- Szerokość: 0,90m
- Liczone są tylko drągi dotknięte podczas cofania
- Chód którym koń wjeżdża i wyjeżdża z korytarza nie jest określony
- Dozwolone jest cofanie z nogami wyjętymi ze strzemion

Cel: cofanie w siodle

Wykonanie cofania w korytarzu bez przerywania ciągłości ruchu i bez dotknięcia drągów

Błędy za efektywność

Przed przeszkodą

- wolta, wyłamanie, cofnięcie, odmowa, błąd trasy

Na przeszkodzie

- przerywanie ruchu
- dotknięcie drąga

Niebezpieczne sytuacje

- Utrata równowagi przez jeźdźcę lub konia

Ocena stylu

Pozycja jeźdźcy

- Pozycja tułowia w pionie
- Jeździec w równowadze oparty na strzemionach
- Wzrok skierowany naprzód

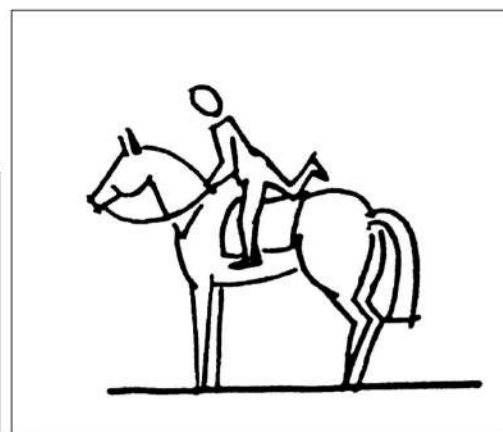
Regularny ruch

Kontrola trasy

- koń pokonuje przeszkodę po linii prostej



P.T.V



Grupa 6 : **Dosiadanie**

Juniorzy	Z prawej lub lewej strony
Młodzi Jeźdźcy	
Seniorzy	

Sprzęt:

Koło o średnicy 2,5 m. narysowane na ziemi

- 1 biała chorągiewka
- 1 czerwona chorągiewka

Chorągiewkami zaznaczamy wjazd

- 1 numer
- Piasek, kreda...
- 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 sekund.

Pomiar czasu 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

Na przeszkodzie

- Poruszenie nogą przez konia

Niebezpieczne sytuacje:

- Wodze dotykające ziemi

Ocena stylu:

Lekkość/ dosiad jeźdźcy

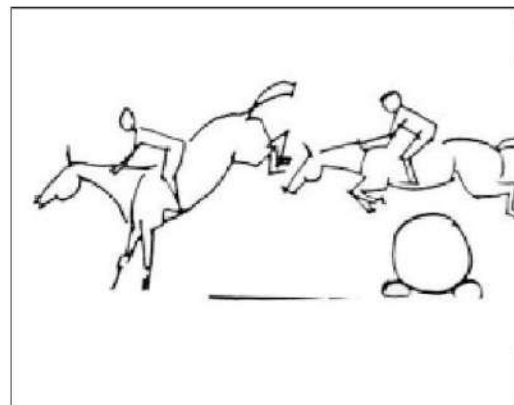
- Szacunek do końskich pleców
- Wskok nie jest dozwolony
- Prawidłowe ułożenie bata: wzdłuż, „przedłużenie ramienia”

Podczas dosiadanania nogi nie dotykają zadu konia

Strzemiona nie są skręcone i są we właściwej pozycji



P.T.V



Grupa 3:

Kłoda

Wysokość	
*	Max 0,5 m
**	0,5-0,7 m
***	0,7-0,9 m

Sprzęt

- ❑ 1 czerwona chorągiewka
- ❑ 1 biała chorągiewka
- ❑ 1 numer
- ❑ 1 kłoda lub kilka małych kłód

Właściwości:

- ❑ Kłoda lub kilka małych kłód bez bocznych gałęzi na stabilnym wypoziomowanym podłożu
- ❑ Szerokość przeszkody na wjeździe 3 m – dla zawodów *, dowolna – dla zawodów ** i ***.

Cel: Kłoda

Przeskoczenie przeszkody.

Błędy za efektywność:

Przed przeszkodą:

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

Zmiana chodu, skok z miejsca lub z przyhamowania nie stanowią błędów, ale podlegają ocenie za styl.

Niebezpieczne sytuacje:

- uderzenie konia w element przeszkody
- utrata równowagi przez jeźdźcę

Ocena stylu:

Pozycja jeźdźcy

- pozycja tułowia tuż przed pionem
- jeździec w równowadze
- wzrok skierowany naprzód

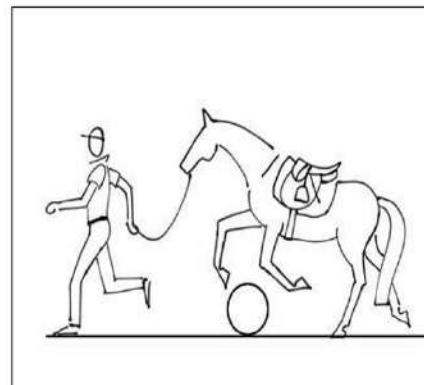
Regularny ruch naprzód

Kontrola trasy

- koń pokonuje przeszkodę w linii prostej



P.T.V



Grupa 4 :

Kłoda w ręku

Juniorzy

Młodzi
Jeźdźcy

Seniorzy

0,60 m

Sprzęt

- 1 czerwona chorągiewka
- 1 biała chorągiewka
- 1 numer
- 1 duża kłoda lub kilka małych

Właściwości

Kłoda lub kilka kłód bez bocznych gałęzi, na stabilnym wypoziomowanym podłożu

- Wjazd szerokość 2,5m

Trasa dla jeźdźcy może być warunkowo wyznaczona z boku, koń nie może wejść na trasę jeźdźcy.

Cel: Kłoda w ręku

Pokonanie przeszkody z koniem w ręku. Skok nie jest obowiązkowy.

Błędy za efektywność

Przed przeszkodą

- Wolta, wyłamanie, cofnięcie, odmowa, błąd trasy

Zmiana chodu, skok z miejsca lub z przyhamowania nie stanowią błędów, ale podlegają ocenie za styl.

Niebezpieczne sytuacje

- Utrata równowagi przez jeźdźcę
- Koń napiera na jeźdźcę
- Koń uderza przeszkodę
- Wodze dotykają podłoża lub elementu przeszkody
- Łopatka konia wyprzedza linię ramion jeźdźcy

Ocena stylu

Koń nie przekracza linii ramion jeźdźcy.

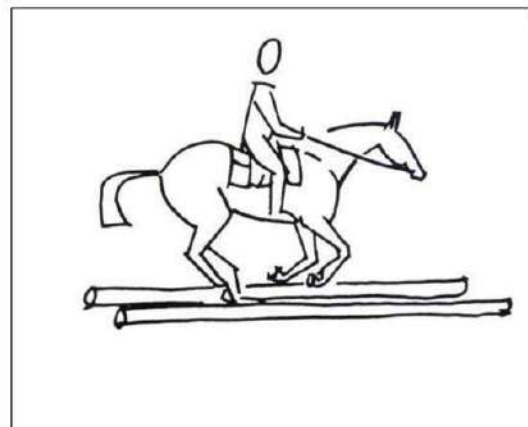
Regularny ruch do przodu

Kontrola trasy

- Koń pokonuje przeszkodę w linii prostopadłej do przeszkody



P.T.V



Grupa 1:

Korytarz na koniu

Szerokość korytarza	
*	0,7 m
**	0,6 m
***	0,5 m

Sprzęt:

- ❑ 2 czerwone chorągiewki
- ❑ 2 białe chorągiewki
- ❑ 1 numer
- ❑ 4 drągi po 4 metry

Właściwości:

- ❑ Długość 8 metrów
- ❑ Korytarz z drągów ułożony w linii prostej przymocowany do podłoża
- ❑ Unikaj nierówności terenu, równe podłoże

Cel: Korytarz

Przejechanie przez wyznaczoną ścieżkę bez dotknięcia drągów z zachowaniem początkowo obranego chodu

Błędy za efektywność:

Przed przeszkodą:

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

Na przeszkodzie:

- zmiana chodu
- dotknięcie drąga

Niebezpieczne sytuacje:

- utrata równowagi przez jeźdźcę

Ocena stylu:

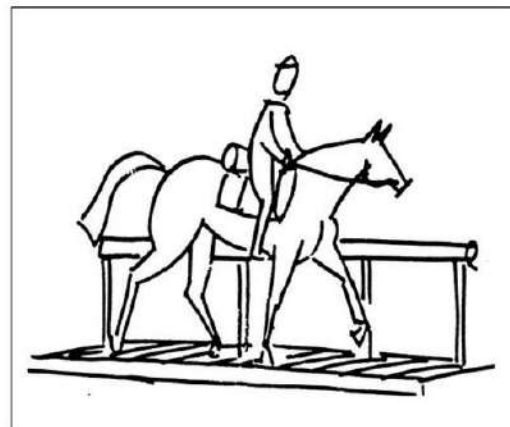
Wymagany chód

- **galop**
- **kłus**
- **stęp** (tylko na zawody *)

W przypadku zmiany chodu: w punktacji uwzględnia się chód niższy. powrót do początkowego chodu nie jest oceniane



P.T.V



Grupa 3:

Mostek na koniu

*	X
**	X
***	X

Sprzęt

- ❑ 2 czerwone chorągiewki
- ❑ 2 białe chorągiewki
- ❑ 1 numer
- ❑ 1 drewniany, stalowy lub inny mostek

Właściwości:

Mostek może być na ziemi, nad strumykiem lub pomiędzy dwoma brzegami itp.

- ❑ Długość: około 5 m
- ❑ Szerokość: około 1 m
- ❑ Jedna lub dwie barierki

Cel: Mostek przejechany na koniu

Pokonanie przeszkody po linii prostej utrzymując stęp

Błędy za efektywność:

Przed przeszkodą:

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

Podczas przeszkody:

- Zmiana chodu
- wjazd lub wyjazd innym chodem niż stęp

Niebezpieczne sytuacje:

- utrata równowagi przez jeźdźca lub konia
- każdy inny chód niż stęp

Ocena stylu:

Pozycja jeźdźca

- pozycja wyprostowana
- jeździec w równowadze
- wzrok skierowany naprzód

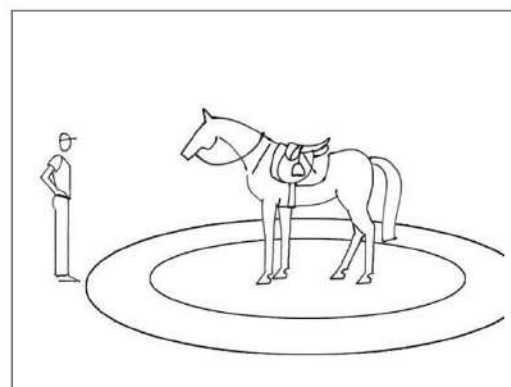
Regularny ruch naprzód

Kontrola trasy

- koń pokonuje przeszkodę w linii prostej



P.T.V



Grupa 5 :

Nieruchomość konia

Juniorzy	X
Młodzi jeźdźcy	
Seniorzy	

Sprzęt

Dwa koncentryczne koła:

- Wewnętrzne koło 4m średnicy
- Zewnętrzne koło 8 m średnicy
- 1 czerwona chorągiewka
- 1 biała chorągiewka
- 1 numer
- Materiał do wyznaczenia kół: piasek, farba, kreda itp.
- 1 stoper

Zapewnić zamkniętą przestrzeń aby zapobiec ucieczce konia

Właściwości:

- Jeździec może wejść na przeszkodę na koniu lub prowadząc go w rękę, w takiej sytuacji strzemiona muszą być podciągnięte
- Kiedy jeździec lub koń przekroczą linie większego koła rozpoczynamy pierwszy pomiar
- Jeździec ma 10 sekund na ustawienie konia i opuszczenie kół
- Kiedy jeździec znajduje się w strefie neutralnej czyli pomiędzy dwoma kołami, jakkolwiek interwencja zawodnika jest uznawana za błąd
- Kiedy jeździec wyjdzie z zewnętrznego koła rozpoczyna się drugi pomiar, jeździec musi pozostać w nieruchomości
- Czas jest zatrzymany jeżeli jeździec się poruszy lub koń opuści wewnętrzne koło
- Koń może się poruszać w obrębie małego koła.
- Wodze muszą pozostać luźne na szyi konia a uwiąz zabezpieczony

Czas:

Zawodnik otrzymuje 1 punkt za każdą sekundę kiedy koń przebywa w wewnętrznym kole.

Cel: Nieruchomość konia

Koń musi pozostać w mniejszym kole przez 10 sekund

Błędy za efektywność:

Przed przeszkodą:

- wolta, wyłamanie, cofnięcie, odmowa, błąd trasy

Na przeszkodzie

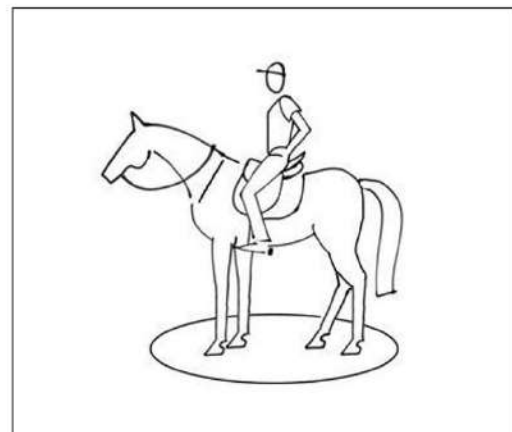
- 1 interwencja
- 2 interwencja
- 3 interwencja

Niebezpieczne sytuacje:

- Wodze dotykają ziemi



P.T.V



Grupa 5 : Nieruchomość w siodle

Juniorzy	X
Młodzi jeźdźcy	
Seniorzy	

Sprzęt:

- 1 czerwona chorągiewka
 - 1 biała chorągiewka
- Chorągiewki oznaczają wejście do okręgu i są styczne z linią
- numer
 - 2 stopery
 - Do oznaczenia koła: piasek, kreda itp..

Właściwości

- Jeździec wjeżdża na przeszkodę w siodle
- Od momentu gdy pierwsze kopyto przekroczy linię koła rozpoczyna się pierwszy pomiar
- Jeździec nie może zostać ukarany za krążenie w celu ustawienia konia.
- Drugi stoper włącza się w momencie gdy jeździec pozostawi luźno wodze na szyi konia
- Uwiąz musi być przypięty do konia
- Czas jest zatrzymany gdy jeździec chwyci wodze lub gdy kopyto konia stanie poza kołem
- Dozwolone jest posłużenie się głosem

Cel: Nieruchomość w siodle

Koń musi przebywać w kole 10 sekund z wodzami luźno położonymi na szyi

Błędy za efektywność

Przed przeszkodą

- wolta, wyłamanie, cofnięcie, odmowa, błąd trasy

Niebezpieczne sytuacje:

- Wodze dotykają ziemi

Czas:

1 punkt za każdą sekundę

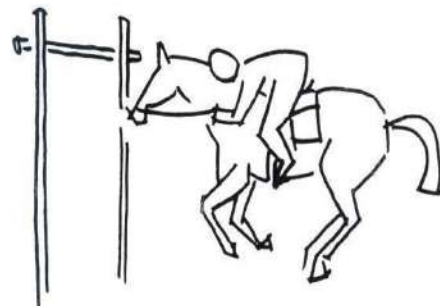


P.T.V

Grupa 1:

Niskie gałęzie

Juniorzy	3 niskie gałęzie na wysokości 0,25 m powyżej kłębu
Młodzi jeźdźcy	4 niskie gałęzie na wysokości 0,20 m powyżej kłębu
Seniorzy	5 niskich gałęzi na wysokości 0,20 m powyżej kłębu



Sprzęt

- 2 czerwone chorągiewki
- 2 białe chorągiewki
- 1 numer
- 3 do 5 ruchomych niskich gałęzi
- 6 do 10 stojaków, szerokość przeszkody od 1,50 m do 2,10 m.

Właściwości

- Niskie gałęzie ułożone w linii prostej
- Odległość pomiędzy gałęziami: 2 m
- Szerokość pomiędzy stojakami
- Teren płaski, bez widocznych nachyleń

Cel: Niskie gałęzie

Przejechanie pod niskimi gałęziami bez dotknięcia ich z utrzymaniem początkowo obranego chodu.

Błędy za efektywność

Przed przeszkodą

- Wolta, wyłamanie, cofnięcie, odmowa, błąd trasy

Na przeszkodzie

- Zmiana chodu
- Strącenie gałęzi

Niebezpieczne sytuacje

- Wpadnięcie konia w przeszkodę
- Utrata równowagi przez jeźdźcę

Wybór chodu

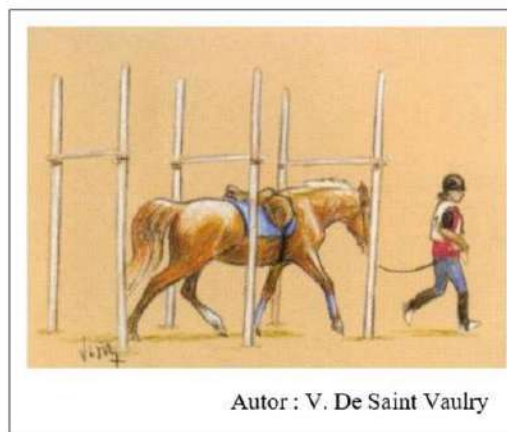
Utrzymanie wybranego chodu

- Galop
- Kłus

W przypadku zmiany chodu: w punktacji uwzględnia się chód niższy. powrót do początkowego chodu nie jest oceniane.



P.T.V



Autor : V. De Saint Vaulry

Grupa 2:

Niskie gałęzie w ręku

*	Ilość gałęzi 3 Wysokość nad kłębem 20 cm
**	Ilość gałęzi 5 Wysokość nad kłębem 10 cm
***	Ilość gałęzi 5 Wysokość nad kłębem 10 cm

Sprzęt:

- ❑ 2 czerwone chorągiewki
- ❑ 2 białe chorągiewki
- ❑ 1 numer
- ❑ 3 – 5 gałęzi ze stojakami

Właściwości:

- ❑ Seria 3 do 5 ruchomych gałęzi ułożonych w linii prostej.
- ❑ Odległość między gałęziami 2 m.
- ❑ Teren regularny bez znacznych nierówności

Cel: Niskie gałęzie w ręku

Przejdzie pod niskimi gałęziami, bez strącenia ich, z utrzymaniem początkowo obranego chodu

Błędy za efektywność:

Przed przeszkodą:

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

Podczas przeszkody:

- przerwanie ruchu naprzód
- zmiana chodu
- Strącenie jednej lub kilku gałęzi

Niebezpieczne sytuacje:

- dotknięcie wodzami ziemi lub elementu przeszkody
- jeździec pozostający w tyle za linią łopatek konia

Ocena stylu:

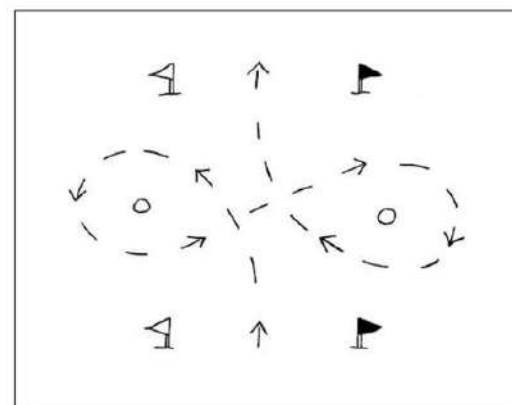
Dopuszczalny jest

- **kłus**
- **stęp**

W przypadku zmiany chodu w punktacji uwzględnia się chód niższy. Powrót do początkowego chodu nie jest oceniany.



P.T.V



Grupa 1:

Ósemka

*	X
**	X
***	X

Sprzęt

- 2 czerwone chorągiewki
- 2 białe chorągiewki
- 1 numer
- 2 beczki o wysokości co najmniej 1,30 m
- Litery A i B
- Linia oceny jest nakreślona na ziemi

Właściwości:

- Szerokość wjazdu i wyjazdu 4m
- Odległość między wjazdem i wyjazdem a linią beczek wynosi 10m
- Odległość pomiędzy beczkami 15 m.
- Jeździec trzyma wodze w jednej, wybranej ręce
- Kolejność pokonywania beczek pozostawiona jest do decyzji gospodarza toru

Cel: Ósemka

Przejazd figury "8" z wozami w jednej ręce bez dotknięcia beczek z zachowaniem początkowo obranego chodu

Błędy za efektywność:

Przed przeszkodą:

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

Podczas przeszkody:

- zmiana chodu
- dotknięcie beczki

Niebezpieczne sytuacje:

- uderzenie konia w element przeszkody
- utrata równowagi przez jeźdźcę lub konia

Ocena stylu:

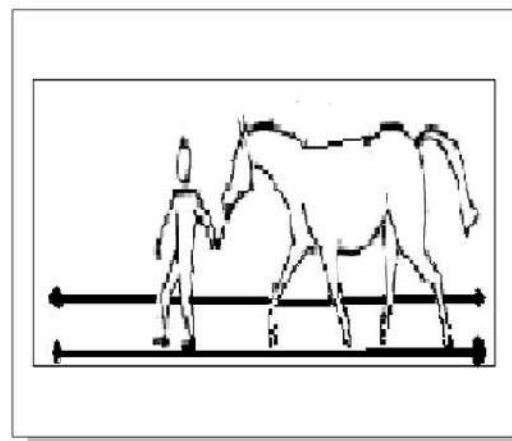
Utrzymanie wybranego chodu

- galop
- kłus
- stęp (tylko zawody *)

W przypadku zmiany chodu w punktacji uwzględnia się chód niższy. Powrót do początkowego chodu nie jest oceniany.



P.T.V



Grupa 2:

Prowadzenie konía w ręce

Szerokość korytarza	
*	0,7 m
**	0,6 m
***	0,5 m

Sprzęt:

- ❑ 2 czerwone chorągiewki
- ❑ 2 białe chorągiewki
- ❑ 1 numer
- ❑ 4 drągi po 4 metry

Właściwości:

- ❑ Długość 8 metrów
- ❑ Korytarz z drągów ułożony w linii prostej przymocowany do podłoża
- ❑ Równe podłoże
- ❑ Strzemiona muszą być podciągnięte.

Cel: Prowadzenie konía w ręce

Przejsie przez wyznaczoną ścieżkę bez dotknięcia drągów z zachowaniem początkowo obranego chodu

Błędy za efektywność:

Przed przeszkodą:

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

Podczas przeszkody:

- przerwanie ruchu naprzód
- zmiana chodu
- dotknięcie drąga przez jeźdźca lub konia

Niebezpieczne sytuacje:

- utrata równowagi przez jeźdźca

Ocena stylu:

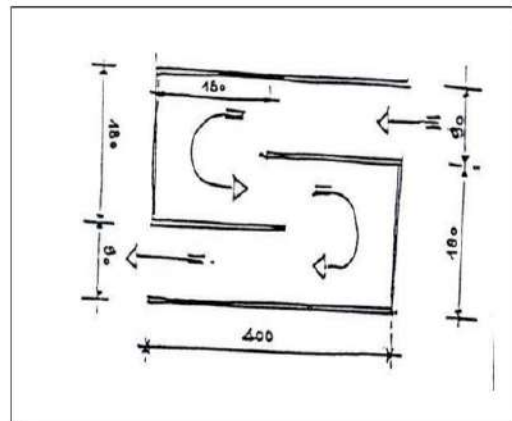
Dopuszczalny jest

- **kłus**
- **stęp**

W przypadku zmiany chodu w punktacji uwzględnia się chód niższy. Powrót do początkowego chodu nie jest oceniany.



P.T.V



Grupa 3:

Przejazd na koniu po literze "S"

*	X
**	X
***	X

Sprzęt

- 2 drągi długości 4 m
- 2 drągi długości 2,20 m
- 2 drągi długości 1,80 m
- 12 wsporników
- 2 czerwone chorągiewki
- 2 białe chorągiewki
- 1 numer

Właściwości:

Przejazd po trasie wyznaczonej drągami na wspornikach w kształcie podwójnej litery "U"

Dla każdej litery "U":

- Szerokość : 0,90 m
- Długość: 4 m

Cel: przejazd na koniu po literze "S"

Pokonać przeszkodę utrzymując stęp

Błędy za efektywność:

Przed przeszkodą:

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

Podczas przeszkody:

- przerwanie ruchu naprzód
- wjazd lub wyjazd innym chodem niż stęp
- dotknięcie drąga

Niebezpieczne sytuacje:

- utrata równowagi przez jeźdźcę lub konia
- każdy inny chód niż stęp

Ocena stylu:

Pozycja jeźdźcy

- pozycja tułowia w pionie
- jeździec w równowadze
- wzrok skierowany naprzód

Regularny ruch naprzód

Kontrola trasy

- koń pokonuje przeszkodę w linii przeszkody



P.T.V



Grupa 2:

Slalom w ręku

*	5 pachołków w odstępach co 5 m
**	5 pachołków w odstępach co 4 m
***	6 pachołków w odstępach co 4 m

Sprzęt:

- ❑ 2 czerwone chorągiewki
- ❑ 2 białe chorągiewki
- ❑ 1 numer
- ❑ materiał do wyznaczenia strefy przeszkody
- ❑ 5 – 6 pachołków o wysokości 0,20 m – 0,50 m lub tyczki o wysokości min. 1 m

Właściwości:

- ❑ Kombinacja od 5 do 6 punktów ustawiona za pomocą pachołków lub tyczek w odległości uzależnionej od poziomu zawodów
- ❑ Korytarz w linii prostej, punkty ustawione pośrodku korytarza
- ❑ Szerokość przeszkody: 4 – 5 m w zależności od poziomu zawodów
- ❑ Bramka startowa 2 m przed pierwszą tyczką, bramka końcowa 2 m za ostatnią tyczką
- ❑ Równe podłoże

Cel: Slalom w ręku

Mijanie słupków slalomem bez ich dotknięcia z zachowaniem początkowo obranego chodu

Błędy za efektywność:

Przed przeszkodą:

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

Podczas przeszkody:

- przerwanie ruchu naprzód
- zmiana chodu
- Dotknięcie pachołka lub tyczki

Niebezpieczne sytuacje:

- dotknięcie wodzami ziemi
- koń wpadający na jeźdźcę
- jeździec pozostający w tyle za linią łopatek konia

Ocena stylu:

Dopuszczalny jest

- **kłus**
- **stęp**

W przypadku zmiany chodu w punktacji uwzględnia się chód niższy. Powrót do początkowego chodu nie jest oceniany.

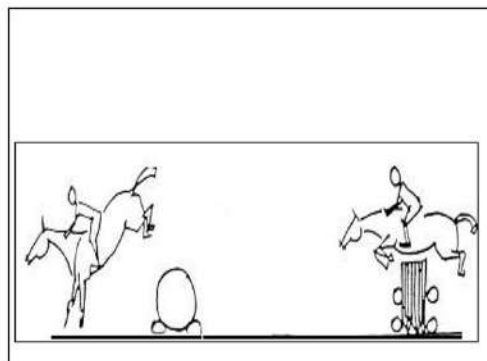


P.T.V

Grupa 3:

Szereg (Cross)

Juniorzy	1-wszy człon: 0,60 m 2-gi człon: 0,70 m 2 foule
Młodzi Jeźdźcy	1-wszy człon: 0,80 m 2-gi człon: 0,90 m 1 lub 2 foule
Seniorzy	1-wszy człon: 1,00 m 2-gi człon: 1,10 m 1 lub 2 foule



Sprzęt

- 2 czerwone chorągiewki
 - 2 białe chorągiewki
 - 1 numer
 - 2 litery : A i B
- Dystans pomiędzy dwoma członami: patrz tabela poniżej

Właściwości

- Kombinacja dwóch przeszkód, zbudowanych na stabilnym i wypoziomowanym gruncie
- Front przeszkody : 3 m dla Juniorów, 2,5 m dla Młodych Jeźdźców i Seniorów
 - Przeszkoda cross (szereg) nie może być pierwszą przeszkodą trasy PTV.

Cel: Szereg (Cross)

Przeskoczenie obydwu członów przeszkody w odpowiedniej kolejności .

Błędy za efektywność

Przed przeszkodą

- Wolta, wyłamanie, cofnięcie, odmowa, błąd trasy

Dozwolona jest zmiana chodu, skok z miejsca lub z przyhamowania przed przeszkodą.

Niebezpieczne sytuacje

- Koń wpadający na przeszkodę
- Utrata równowagi przez jeźdźcę lub konia

Ocena stylu

Prawidłowa pozycja jeźdźcy

- Sylwetka lekko przed pionem
- Jeździec w równowadze oparty na strzemionach
- Wzrok skierowany naprzód

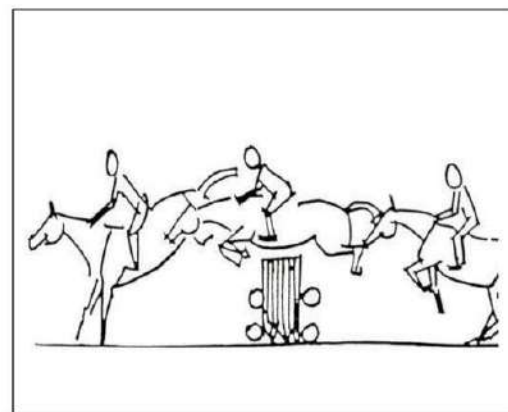
Regularny ruch naprzód

Kontrola trasy

Koń pokonuje przeszkodę w linii prostopadłej do frontu przeszkody



P.T.V



Grupa 3:

Żywopłot

Wysokość

*	Max 0,5 m
**	0,5-0,7 m
***	0,7-0,9 m

Sprzęt

- 1 czerwona chorągiewka
- 1 biała chorągiewka
- 1 numer

Właściwości:

- Naturalna bądź zrobiona przez człowieka przeszkoda z drągiem umieszczonym 0,15 m przed żywopłotem i trwale do niego przymocowanym
- Wjazd: 3 m – dla zawodów *, dowolnie – dla zawodów ** i ***

Cel: Żywopłot

Przeskoczenie przeszkody

Błędy za efektywność:

Przed przeszkodą:

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

Zmiana chodu, skok z miejsca lub z przyhamowania nie stanowią błędów, ale podlegają ocenie za styl.

Niebezpieczne sytuacje:

- uderzenie konia w element przeszkody
- utrata równowagi przez jeźdźcę lub konia

Ocena stylu:

Pozycja jeźdźcy:

- pozycja tułowia tuż przed pionem
- jeździec w równowadze
- wzrok skierowany naprzód

Regularny ruch naprzód

Kontrola Trasy

- koń pokonuje przeszkodę po linii prostej