



# Руководство FEI по составлению маршрута кросса троеборья

(издание 1.5 - 27 января 2011)

**Международная Федерация Конного Спорта**

Издано в Швейцарии  
Copyright © 2011 Federation Equestre Internationale  
Все права на воспроизведение защищены

## Содержание

- Введение
- Цель и философия
- Общие положения и уровни
- Одна звезда
- Две звезды
- Три звезды
- Четыре звезды
- Составление и измерение маршрута

Мощность прыжка - CIC и CSI

Сложность препятствий и уровень риска

- Критерии оценки сложности и уровня риска
- Размеры
- Системы и соответствующие расстояния
- Повторение пройденного !!!

Ощущения лошади

# Введение

Настоящий документ содержит основные идеи, принципы и взгляды FEI на составление маршрутов кросса для разных уровней и типов соревнований по троеборью.

Являясь официальным документом Департамента троеборья FEI по составлению маршрутов кросса, руководство включает четкие указания, что требуется при составлении маршрутов от кросс-дизайнеров в настоящее время и в ближайшем будущем.

Настоящая брошюра постоянно дополняется новыми разработками и лучшими идеями, основанными на практическом опыте ведущих кросс-дизайнеров, как на международном, так и национальном уровне.

Все нижеприведенные заметки предназначены лишь для общего ознакомления и не претендуют на то, чтобы стать полным руководством по кросс-дизайну!

# Цель и философия

## **Правила FEI по троебрю**

**Троеборье является наиболее полным комбинированным соревнованием. Оно требует от всадников серьезных навыков во всех видах конного спорта и четкого понимания возможностей своей лошади, степени её подготовки, полученных разумным и прогрессивным тренингом.**

Целью кросс-дизайнера является не только составление маршрута, соответствующего каждому уровню, но также и создание хорошей "картинки". Поэтому лучшие всадники и лошади должны иметь возможность с легкостью "читать" маршрут.

Обязанностью составителя маршрута является создание таких маршрутов, которые помогали бы совершенствоваться паре всадник/лошадь.

Кросс-дизайнер не обязан создавать "лучшее испытание", но должен стремиться к составлению справедливых для данного уровня маршрутов с тем, чтобы дать возможность участникам завершить выступление без большого количества черных флагов.

На соревнованиях низкого уровня нужно обратить больше внимания на обучение лошади и всадника, предложив большое разнообразие препятствий и простые маршруты. В дальнейшем уровень сложности маршрутов должен соответствовать текущему уровню соревнования. На самых высоких уровнях наиболее значимым фактором мастерства всадника и лошади является равновесие. С усложнением соревнований "интенсивность" маршрутов может увеличиваться.

В качестве общей философии можно привести следующую: общее количество финишировавших важнее количества завершивших кросс без ошибок. Необходимо отметить, что качество поля и погодные условия могут оказывать влияние на статистические данные, многие спортсмены, особенно на соревнованиях высокого уровня, предпочитают сходить с дистанции, если видят, что не могут показать конкурентноспособного результата или не собираются получать квалификацию, соответственно, это находит отражение в итоговой таблице в виде большого количества снявшихся.

Цель - видеть большое количество финишировавших - желательно на всех уровнях, однако для достижения этого уровень сложности не должен снижаться, например, за счет использования большого числа альтернативных препятствий.

Есть мнение, что один из основных навыков езды по пересеченной местности теряется с появлением большого количества древесины и мягких профилей. Всадники должны уметь замедляться и прыгать с места.

Это применимо ко всем уровням соревнований. Любое такое препятствие, если оно есть, должно быть расположено в подходящем месте в середине маршрута на повороте или небольшом возвышении, где у всадников не будет соблазна прыгать на быстром галопе, также оно должно быть сделано из подходящих материалов.

**Особую осторожность следует соблюдать на соревнованиях низких уровней, в том числе как и где эти препятствия расположены и сконструированы.**

Также очень важно, чтобы должностные лица соревнований различали разные стандарты и понимали, что необходимо на данном конкретном уровне. То есть необходимо, чтобы уровни были одинаковыми во всем мире, например, 2\* в Великобритании или Бразилии должны иметь такой же уровень сложности, как в Австралии или России.

Кроме того, предпочтительно, чтобы уровни национальных соревнований соответствовали тем же уровням по международным стандартам. Это особенно важно, поскольку они являются частью квалификационной системы FEI.

Если в одном месте проводятся соревнования нескольких уровней, на каждом из них может быть установлено не более двух одинаковых препятствий.

# Общие положения и уровни

## Несколько простых руководств ко всем уровням

- Задача дизайнера - создать испытание, соответствующее уровню соревнования без повышенного риска травмирования лошади и всадника.
  - Препятствия и задания никогда не должны быть выше текущего стандарта соревнования, либо должны быть использованы возможные альтернативы.
  - Лошадей и всадников необходимо поощрять, а их взаимодоверие укреплять, а не разрушать.
  - Следует признать, что наш вид спорта стремится к достижению стандартов, но не ставит стандарты превыше всего. Это также относится к измерению длины маршрута - оно должно быть честным и разумным.
  - Любое задание должно быть справедливым. Неприемлемо стараться "поймать" лошадей за счет использования неправильных дистанций, либо стараясь показать себя слишком умным, либо предлагая слишком сложные маршруты.
  - Лошадям необходимо дать время (2 или 3 шага), чтобы ясно понять, что им нужно прыгнуть.
  - Кросс-дизайнеры должны понимать и принимать во внимание, что при плохой погоде состояние маршрута ухудшается. Если условия ухудшаются, должностные лица должны быть готовы уменьшить количество прыжковых "усилий", требуемых от лошади на всех уровнях.
  - Составитель маршрутов должен быть самым большим критиком самому себе!
  - Кросс-дизайнеры должны понимать, что маршруты необходимы для подготовки лошадей и всадников к следующим уровням соревнований и строить их соответственно уровню сложности.
  - В работе кросс-дизайнеров на всех уровнях рекомендуется использовать больше отвесных препятствий, открытых оксеров и открытых углов везде, где позволяет место (например, после поворота и/или на небольшой возвышенности). **В любом случае установка такого типа препятствий должна выполняться постепенно и с большой осторожностью.**
  - Любая лошадь на любом уровне должна быть способна перепрыгнуть через прямое препятствие максимального размера - больше не всегда означает сложнее!
  - Мы должны дать всадникам и лошадям возможность увидеть, что они могут и на что способны, а не пытаться выяснить, что они делать не могут.
  - Все маршруты должны быть "плавными" с хорошим "ритмом". Необходимо избегать сложных поворотов в начале маршрута и особенно в конце пути. Изгибы в форме 'S' не рекомендуются, если между элементами 4 или менее темпов аллюра.
  - Везде, где возможно, и особенно в системах, лучше делать повороты до препятствий, нежели после них.
- Все маршруты должны давать положительный опыт.

## Одна звезда

Уровень одна звезда - по-настоящему учебный и вводный уровень международных соревнований. На этом уровне не следует предлагать упражнения, предназначенные для уровня 4 звезды, с высотой 1.10 метров!

Первой ступенью станет знакомство всадников и лошадей с большим количеством препятствий и простыми заданиями.

Также вероятен большой разброс в возрастных категориях лошадей и способностях всадников.

Акцент необходимо сделать на обучении всадников и лошадей.

Простые системы, повороты и задания на точность, углы, канавы и т.п. - все это должно быть представлено на первом уровне.

"Интенсивность усилий" - низкая. Необходимы регулярные "снижающие темп" препятствия.

Кросс-дизайнер должен задаться вопросом, достаточно ли прямого пути, или необходима альтернатива.

Если необходима альтернатива, возможно, основной маршрут слишком сложный. На соревнованиях уровня одна звезда альтернативные маршруты необходимы лишь в исключительных случаях, за исключением "кожных" препятствий и/или при наличии мест, откуда сложно повторно отправить лошадь на препятствие.

Нас не должно смущать, если большинство лошадей на этом уровне проходят маршрут чисто и в пределах лимита времени.

Всегда помните, что этот уровень также необходим для подготовки лошадей к соревнованиям две звезды.

## Две звезды

- Многие считают этот уровень наиболее сложным для составления маршрутов, поскольку он все еще остается "учебным", но в то же время он должен подготовить пару к сложному третьему уровню.
- Часто лучшим способом определить этот уровень является вопрос: задания на этом уровне для уровня одна звезда или три звезды. Если ответ на оба вопроса отрицательный, скорее всего, вы нашли второй уровень!
- Если же ответ положительный, то степень сложности необходимо соответственно уменьшить или увеличить.
- Поскольку это все еще "учебный" уровень, кросс-дизайнеры должны вновь задаться вопросом о необходимости альтернативных путей. Если альтернатива нужна, то опять же в исключительных случаях, за исключением "кожных" препятствий и/или при наличии мест, откуда сложно повторно отправить лошадь на препятствие.
- На этом уровне необходимо предлагать более сложные варианты заданий, чем на уровне 1\*.
- Меньше препятствий "снижающих темп", чем на 1\*, однако нужно помнить, что этот уровень является переходным.
- В настоящее время имеется тенденция к установке на этом уровне "кластерных" (сгруппированных) препятствий, чтобы повысить интенсивность прохождения маршрута в тех местах, где они установлены. Тем не менее, таких препятствий никогда не должно быть много, а сами они должны располагаться равномерно для сохранения баланса и плавности маршрута.

## Три звезды

- Уровень три звезды - первый уровень, где определяется степень мастерства всадника и атлетизм и способности лошади. Баланс смещается от обучения к проверке возможностей.
- Поэтому задания должны становиться сложнее, препятствия должны быть более скученными - для повышения зрительского интереса. Тем не менее, таких препятствий никогда не должно быть много, а сами они должны располагаться равномерно для сохранения баланса и плавности маршрута.
- Это уровень, который подготавливает лошадей к Чемпионатам, он должен быть следующей ступенью к этим соревнованиям.
- "Интенсивность усилий" возрастает по сравнению с уровнем две звезды, поэтому на этом уровне необходимо еще меньше препятствий, "снижающих темп". Но даже на этом уровне необходимо давать возможность всадникам и лошадям обучаться и приобретать лучшее из своего опыта.
- При создании этого испытания составителям маршрутов необходимо быть достаточно осторожными, чтобы не переусердствовать с интенсивностью заданий.

# Составление и измерение маршрута

- Это, в конечном итоге, экзамен по троеборью со сложнейшими маршрутами, в котором все прыжковые усилия проверяют физическую и психическую устойчивость и взаимодоверие всадника и лошади.
- Эти маршруты являются самыми сложными, поэтому к их составлению приглашаются только самые опытные специалисты по кросс-дизайну.

## Составление

В каждом маршруте должны быть начало, середина и конец.

- **Начало:** 3-5 препятствий, которые позволят всадникам и лошадям начать маршрут в хорошем ритме. Чем более низкий уровень, тем больше препятствий необходимо.
- **Середина:** Основная часть маршрута, на которой предстоит выполнить большинство заданий. Не начинайте со сложных препятствий, увеличивайте сложность постепенно, а ближе к концу, когда лошадь начнет уставать, уменьшайте ее. В принципе, после каждого задания должно быть установлено "закрепляющее" препятствие - особенно на низких уровнях.
- **Конец:** 3 или 4 более легких препятствия. В конце маршрута, если возможно, эти препятствия должны быть в отдалении от поворота, чтобы избежать сумасшедшего галопа на финише.
- **По мере возможности старайтесь избегать ситуаций, когда лошадь может остановиться после прыжка, особенно в системах или на поворотах сразу после препятствия.**

## Измерение

Маршрут должен измеряться по реалистичной траектории движения лошади после препятствий. Неприемлемо, если всадник измеряет маршрут на 50-100 метров длиннее, чем должностные лица.

## Интенсивность усилий - CIC и CCI

- © При рассмотрении "интенсивности усилий" должностные лица должны принять во внимание местность и состояние грунта и изложить составителю маршрутов свои идеи относительно маршрута, который не описан в данном руководстве.
- © Кросс-дизайнер должен осознавать количество усилий, необходимых на каждой минуте маршрута. Большое количество усилий (6-9) в каждую конкретную минуту вместе со специфической местностью является неприемлемым.
- © Кросс-дизайнер также должен понимать физическое усилие, необходимое для преодоления каждого препятствия. К примеру, препятствие, преодоленное галопом по прямой вне ритма, фактически дает лошади "передышку". Препятствия, после которых лошадь приземляется "статично" и требующие ускорения с места, требуют очень много усилий.
- © Необходимо также помнить о психическом воздействии, которое маршрут способен оказать на лошадь.: маршруты могут быть изнуряющими психологически.
- © Интенсивность является темой, по которой часто ведутся дебаты; должностные лица должны не переусердствовать с ней. Невозможно рассмотреть этот вопрос подробно, поскольку каждое место проведения различно.
- © Различные дистанции и препятствия дают составителям маршрутов определенную свободу, однако маршрут всегда должен быть плавным, логичным и сбалансированным.
- © Если кросс-дизайнер захочет использовать максимально разрешенное количество прыжковых усилий на CIC, маршрут неизбежно станет намного более "интенсивным", чем при использовании максимально разрешенного количества усилий на CCI, поэтому кросс-дизайнеры должны следовать указаниям, изложенным ниже.
- © Предлагается на CIC, предполагая, что интенсивность возможна, устанавливать на одно или два "связанных" препятствия или системы меньше, чем ожидаемое количество на CCI.

### Указания

**CIC:** На всех уровнях не должно быть более одного прыжкового усилия на каждые 100 метров дистанции. Рекомендовано не более одного усилия на каждые 110 метров на три звезды, 105 метров - на две звезды, 100 метров - на одна звезда.

**CCI:** не более одного прыжкового усилия на каждые 125 метров дистанции.

На CCI рекомендованы следующие дистанции в зависимости от уровня соревнования:

Одна звезда	125 - 130
Две звезды	130 - 135
Три звезды	135 - 140
Четыре звезды	140 - 145

## **CCI и CIC**

- © На каждом уровне CIC является подготовкой к CCI. Поэтому задания на CIC должны быть подготовительными к CCI, а CCI не должны проводиться на более коротких дистанциях.
- © В то же время соревнования CCI - более важная часть квалификации, поэтому должны содержать более сложные задания, чем на CIC того же уровня.
- © Соответственно, Национальные должны стремиться к такой же системе на своих национальных соревнованиях.

### **Правила по троеборью 23-е издание, действующее с 1.01.2011**

<b>CCI</b>	<b>Четыре звезды (4*)</b>	<b>Три звезды (3*)</b>	<b>Две звезды (2*)</b>	<b>Одна звезда (1*)</b>
Дистанция	5700 - 6840 м	5130 - 6270 м	4400 - 5500 м	3640 - 4680 м
Прыжковые усилия	42 -45	38 -40	35 - 37	30 - 32

**Хотя кросс-дизайнер и технический делегат, принимая во внимание особенности местности, могут менять эти значения в ту или иную сторону, количество прыжковых усилий должно быть пропорциональным длине маршрута.**

<b>CIC</b>	<b>Три звезды (3*)</b>	<b>Две звезды (2*)</b>	<b>Одна звезда (1*)</b>
Дистанция	3200 - 4000 м	2800 - 3600 м	2400 - 3200 м
Прыжковые усилия	макс. 36	макс. 32	макс. 29

# Сложность препятствий и уровень риска

## Видение политики по управлению рисками в троеборье

**Троеборье является захватывающим и сложным всесторонним испытанием способностей в верховой езде всадника и лошади в пределах разумного и приемлемого риска. Необходимо приложить все усилия, чтобы гарантировать участие в соревнованиях определенного уровня лошадей, прошедших поэтапную подготовку и готовых к этому уровню, с тем чтобы снизить риск.**

Безопасность всадников и лошадей имеет первостепенное значение для нашего спорта и не должна недооцениваться.

**Задачей составителя маршрута является создание такого маршрута соответствующего уровня, который бы не представлял для лошадей и всадников риска выше, чем требуется для составления маршрута данного уровня.**

Задания могут быть сложными, однако они не должны быть рискованными. Кросс-дизайнер должен визуально представлять, какой может быть последовательность ошибок менее опытных всадников и/или лошадей.

Кросс-дизайнеры должны учитывать возможные последствия падения на любом препятствии, например, опасности уже после препятствия.

## The International Hartington Report - апрель 2000

**Фундаментальное заключение, превалирующее над всеми прочими рекомендациями - должно быть сделано все возможное для предотвращения падения лошадей: эта простая цель должна снизить количество серьезно травмированных всадников, а также заметно увеличить безопасность лошадей.**

Ведутся исследования, способные снизить уровень риска, присущий полевым испытаниям, как в форме, так и в расположении препятствий, а также разработка специальных приспособлений, которые могут снизить количество ошибок или несчастных случаев в определенных ситуациях.

FEI стремится оперативно оповещать о новых выводах и усвоенных уроках через все доступные средства связи, в том числе путем регулярного обновления данного документа.

Эти заметки основаны на опыте использования определенных видов препятствий на международных и национальных турнирах и призваны дать общие сведения о том, как проектировать маршруты так, чтобы уменьшить риск получения травмы всадниками и лошадьми во время полевых испытаний.

# Критерии оценки сложности и уровня риска

## Подход

В гору - менее сложный  
С горы - более сложный  
Прямо - более сложный  
После поворота - менее сложный

## Грунт

Хороший грунт - менее сложный  
Глубокий или рыхлый грунт - более сложный

## Материалы

Кустарник - самый легкий  
Крыша/покатый передний край - легкий  
Бревно - относительно легкий  
Жерди/закругленный передний край - менее легкий  
Пиломатериалы/передний край под углом 90 градусов - сложный  
Камень - сложный

## Профиль

Вертикальный с движением в гору - приемлемо  
Вертикальный с движением с горы - неприемлемо  
Вертикальный с движением по прямой - только для 3\* и 4\*

## Заложения

- Там где необходимо, должны использоваться заложения для улучшения контура препятствий.
- Желательно обсудить с кросс-дизайнером вопрос о необходимости заложений. Препятствия в виде крыши или крупные бревна не требуют заложения, за исключением движения вниз по склону.
- Заложения в целом рекомендуются на всех уровнях при движении вниз.
- Заложения целесообразны и при выходе из воды.

**Необходимо избегать сложных передних краев препятствий. Исследования показали, что, чем лошадь отклоняется от препятствия и чем меньше сопротивления встречает при столкновении с препятствием, тем ниже вероятность, что она перевернется. В общем случае, гладкая поверхность является более бережной, чем грубая кора**

# Размеры

- За исключением первого препятствия все препятствия, идущие по прямой, должны быть такой высоты, которая требуется для данного уровня. Никому не принесет пользу квалификация для 1,15 на маршруте 1.10.
- Рекомендуется, чтобы высота препятствий, расположенных на склоне, а также перед ступенью, рвом или другим неожиданным местом, была ниже максимальной примерно на 5 см.
- Задний край всех широтных препятствий должен быть не менее, чем на 2 см выше переднего края.

## Системы и соответствующие расстояния

- Составители маршрутов не должны стараться ввести всадников и лошадей в заблуждение. Всадники и лошади должны понять задание за 2 или 3 темпа аллюра.
- Любое препятствие протяженностью менее 4 темпов (18 метров) должно быть расположено на правильном расстоянии.
- Все должностные лица должны понимать, что чем больше расстояние между элементами системы, тем легче задание, поскольку у всадника есть больше времени на корректировку. Исключениями являются дистанции, на которых кросс-дизайнер использует препятствие в качестве упражнения.

### **Руководство по траектории с поворотами (в зависимости от используемых препятствий)**

- за 1 - 2 темпа - очень сложно повернуть больше, чем на 10 градусов. Приемлемо только для уровней 3\* и 4\*.
- за 3 темпа - возможен более сильный поворот (60 градусов). Вновь приемлемо только для уровней 3\* и 4\*.
- за 4 темпа можете задать поворот на 90 градусов на 3\* и 4\*, на 60 градусов на 2\* и на 45 градусов на 1\*
- за 5 темпов можете задать поворот на 90 градусов на 2\* и на 60 градусов на 1\*
- за 6 темпов и более - на 1\* можно задать поворот на 90 градусов.

# Повторение пройденного !!!

## Понятные задания

- Первое и самое главное, задания, даваемые лошади, должны быть понятными, не вводящими лошадь в заблуждение.

## Помехи

- Позади препятствий не следует создавать неестественные помехи, особенно похожие на человеческое существо; это может спровоцировать испуг лошади.

## Препятствия типа "стол"

- На всех уровнях до 3\* включительно препятствия типа "стол" должны быть установлены с наклоном переднего края с уклоном вверх от лошади со стороны отталкивания.
- В случае препятствий "стол для пикника" со скамьей впереди, верхняя часть "стола" и скамья впереди должны иметь вертикальную кромку не менее 25 см.
- На всех уровнях необходимо избегать фальшивых линий заложения. К примеру, в случае препятствия "стол для пикника", будьте осторожны, ставя скамью на сторону приземления.
- Крайне важно, чтобы лошадь могла оценить ширину препятствия - это означает необходимость сделать верхнюю часть "стола" немного выше, либо раскрасить сторону приземления, если она сливается с общим фоном.
- Задняя сторона препятствия "стол" должна быть на 3-5 см выше его передней стороны.

## Вертикальные препятствия

- Правильные вертикальные препятствия не должны устанавливаться там, где, с большой вероятностью, всадники/лошади будут подходить к ним на высокой скорости и без собранности.
- Точный угол наклона таких препятствий указать невозможно - он зависит от конкретного места и препятствия, уровня сложности маршрута, а также опытности участников.

## Широтные препятствия

- Препятствия шириной, близкой к максимально разрешенной на данном уровне соревнований, не должны располагаться вблизи помех. В этих обстоятельствах всегда необходимо рассмотреть возможность заполнения таких пространств. Важно убедиться, что лошадь может увидеть дальнюю часть препятствия, используя для этого различные материалы, цвета, цветы и т.д. Необходимо проявить особую осторожность при использовании широтного препятствия в качестве последнего элемента системы, поскольку они могут быть очень сложными для лошади, находящейся в затруднении.

## Тройники

- Не более трех четвертых от разрешенной для каждого уровня протяженности основания препятствия используется для тройников и открытых канав.
- В общем случае, если используется препятствие с максимальной базовой шириной, высшая точка препятствия должна находиться между половиной и тремя четвертыми протяженности препятствия.

## **Канавы**

- На соревнованиях 1\* и 2\* канава не должна находиться перед препятствием, образующим второй или последующий элемент системы, если расстояние между двумя соседними элементами меньше трех темпов.
- Очень важно, чтобы края (задние стенки) и низ канавы были четко отделены от окружающей местности - цвет земли/поверхности должен различаться - даже распыления краски на землю вполне может быть достаточно!
- Необходимо учитывать глубину канавы: слишком мелкая канава не впечатляет лошадь, в то время как для достаточно глубокой канавы 60 см или больше, должны быть сделаны приспособления, чтобы выволить заблокированную в канаве лошадь.
- Все канавы должны иметь наклонную плоскость, чтобы можно было вывести лошадь из канавы.

## **Кустарники**

- Там, где есть твердые (фиксированные) и мягкие ("кустарниковые") части препятствия (проход через него не причиняет лошади вреда), оно будет преодолеваться лучше, если выше твердой части на 25-30 см установлена кустарниковая часть.
- Поскольку в правилах указана максимальная высота кустарника, твердая часть препятствия должна быть ниже максимально разрешенной.
- Например, на соревнованиях 3\* и 4\*, где максимально разрешенная высота кустарника составляет 1.40 - 1.45 м, фиксированная часть должна быть примерно 1.10 - 1.15 м.

## **Двойные и тройные кустарники**

- Настоятельно рекомендуется "заполнять" двойные и тройные кустарники между рядами с тем, чтобы лошадь могла безопасно приземлиться.  
В случае с двойным кустарником рекомендуется "заполнять" пространство между двумя рядами изгороди.

## **Непреодолеваемые части препятствий**

- Непреодолеваемые части препятствий или систем препятствий должны быть действительно "непреодолеваемыми". Это означает, что кроос-дизайнер и технический делегат должны убедиться, что они закрыли места, откуда всадник может прыгнуть и что для лошади это барьер, который невозможно пытаться преодолеть.

## **Альтернативные препятствия**

- Альтернативные препятствия, если возможно, должны конструироваться в той же форме, что и препятствия основного маршрута и не смешиваться с ними.
- Альтернативные препятствия не должны располагаться таким образом, чтобы после закидки всадник мог сделать быстрый прыжок. К примеру не разрешается устанавливать в качестве альтернативы "локоть", прикрепленный к передней стороне препятствия.
- По возможности, альтернативные препятствия должны располагаться позади прямого маршрута на стороне приземления от препятствия. Если это невозможно (дорога идет по наклонной плоскости или имеется вода), должно располагаться на некотором отдалении (следует убедиться, что имеется достаточно места - не менее трех темпов).
- Для этой цели методология черного флага будет полезна составителю маршрутов.

## **"Клавиши"**

- Элементы "клавиш" не должны содержать вертикалей - край элемента должен быть пологим. Рекомендуется применение контрастных тонов для каждого элемента.
- На соревнованиях 1\* и 2\* "клавиши" не должны располагаться на склонах. Клавиши максимальной высоты не подходят для соревнований низких уровней.
- Двойные "клавиши" разрешены только на соревнованиях 3\* и 4\*, за исключением "воды".

## **Препятствия с отверстием**

- Высота отверстия не должна быть меньше 1,8 м, а его ширина - 1.6 м.
- Любая поверхность, которую лошадь может задеть, всегда должна быть мягкой, чтобы не подвергать травмам лошадь или всадника.
- Протяженность этого препятствия не должна превышать 50% от разрешенной для данного уровня. Применяются указания относительно двойных кустарников (см. выше)..

## **Препятствия с крышей**

- Крыша должна быть расположена не ниже 2.20 м от верхней части препятствия.
- Не рекомендуется применять крыши на водных комплексных препятствиях, в которых лошади необходимо прыгать в зону, покрытую крышей.

## **Водные препятствия**

- Рекомендуется использование различных оттенков цветов либо полностью различных цветов. Это даст лошади быстро понять, что она должна прыгнуть. Избегайте оптических эффектов, а также отражающих материалов/глянцевых красок/блестящих лаков..

Верхняя точка берега на выходе из воды должна четко выделяться при любых условиях, особенно при влаге после прохождения несколькими лошадьми препятствия.

- При выходе из воды рекомендуется установить линию заложения, а предыдущее препятствие не должно находиться ближе 13,7 м от входа в воду. Если перед водным препятствием имеется небольшой склон, по которому лошадь входит в воду, рекомендуется, чтобы перепад был не более 20 см в глубину после первых двух темпов после приземления.
- Два водных препятствия одно в другом с уменьшением уровня не приветствуются на любом уровне.
- При прыжке в воду не рекомендуется использовать окрашенные в белый цвет препятствия.

## Углы

- На всех уровнях установка открытых углов рекомендуется, если движение идет по прямой или после поворота.
- Закрытые углы рекомендуются там, где время реакции ограничено, то есть после водного препятствия или канавы, либо сразу после гребня холма.
- Углы с короткими задними рейками рекомендуются, если внутренний флаг находится на позиции со следующими характеристиками:
  - **углы:**
    - 1 звезда 45 - 50 градусов
    - 2 звезды 60 - 65 градусов
    - 3 звезды 75 - 80 градусов
  - **длина короткой задней рейки:**
    - 1 звезда 2.70 м
    - 2 звезды 2.35 м
    - 3 звезды 2.00 м

# Ощущения лошади

**Движение в гору** - проще, если есть возможность не снижать скорость.

**Движение с горы** - сложнее, поскольку лошади требуется помощь всадника для удержания равновесия..

**Движение после поворота** - проще, поскольку поворот помогает сохранить равновесие.

**Из света в темноту** - сложно, поскольку лошади требуется время, чтобы определить, где она находится/приземлилась..

**При дневном свете** - намного проще, поскольку лошадь понимает, где она находится, однако тени во время преодоления препятствий могут быть потенциально опасны..

**Системы по прямой линии** - проще, поскольку у лошади есть много времени, чтобы оценить и понять задание.

**Системы по извилистой линии** - могут быть более сложными, поскольку всаднику необходимо принимать решение!

**Слепые повороты** - сложно и не допустимо на уровнях 1\* и 2\*, поскольку у лошади есть мало времени, чтобы оценить задание.

**Зрение** - лошадь от природы - "животное-жертва" и умеет видеть на все 360 градусов, поэтому не может фокусироваться как всадник, "хищник". Поэтому на узких препятствиях и углах на видит препятствие одним глазом, широкое открытое пространство - другим.

**Цвет** - все двуногие существа видят мир в цвете, все четырехногие животные, включая лошадь, понимают контраст. Поэтому должностные лица должны быть осведомленными в вопросах контрастных цветов (например, черная рейка в тени - не самая лучшая идея).

**Усталость** - Помните лошадь может устать как физически, так и психически.