

Próba Caprillego



Rozgrywany na czworoboku program ujeżdżeniowy z małymi przeszkodami rozgrywany według arkuszy ocen.

Stopień trudności

Programy o zróżnicowanym stopniu trudności od stęp-kłus z niską kopertą i dozwolonym zagalopowaniem do trudnych technicznie programów wymagających umiejętności ujeżdżeniowych i skokowych.

Czas

Szacunkowy czas przejazdu podany w arkuszu ma charakter informacyjny.

Punktacja

Zgodnie z arkuszem ocen. Poszczególne ruchy oceniane w skali od 0 do 10 z dokładnością do 0,5 punktu. Określone ruchy lub oceny ogólne mogą mieć mnożniki. Wynik końcowy podawany w procentach z dokładnością do tysięcznych części procenta.

Klasyfikacja

Za najlepszy uważany jest najwyższy wynik procentowy. W przypadku identycznego wyniku procentowego o zajęтым miejscu decyduje suma punktów ocen ogólnych. W przypadku równej liczby punktów w ocenach ogólnych zawodnicy zajmują miejsce ex-aequo.

Pomoc zewnętrzna

Dozwolone jest czytanie programu za zgodą sędziego prowadzącego konkurs. Konkurs nie jest przeznaczony do pokonywania z asystą.












Uwagi techniczne

Opis trasy i sposobu jej pokonania jest zawarty w arkuszu ocen, który powinien stanowić załącznik do propozycji zawodów. Arkusz zawiera rysunek trasy oraz usytuowania przeszkód. Stojaki do przeszkód wąskie. Drągi 2,5 m, jeśli są dostępne. Jeśli w programie są cavaletti, to drągi leżą na ziemi na szerokość dostosowaną do wielkości konia lub kuca. Strącenie przeszkody może spowodować zatrzymanie przejazdu i poprawienie przeszkody, jeżeli ta ma być skakana ponownie lub jeżeli będzie wpływała na dalszy przebieg.

Przykłady

Nazwy programów zaczynają się przedrostkiem Cap-, po czym następuje liczba 40 lub 60 oznaczająca wielkość czworoboku, następnie literowe oznaczenie stopnia trudności, a na koniec numer programu.



-  [Cap-40-LL-1](#) Program dla jeźdźca rozpoczynającego przygodę ze skokami na doświadczonym koniu. Pojedyncze dwa skoki z kłusa. Nie zawiera galopu. Stopień trudności odznaki PZJ Jeźdźę Konno.
-  [Cap-40-LL-2](#) Program dla jeźdźca rozpoczynającego przygodę ze skokami na doświadczonym koniu lub dla młodego konia. Cavaletti w kłusie. Najazd na niskie krzyżaki z kłusa. Po przeszkodzie galop i koło w galopie. Stopień trudności na poziomie BOJ.
-  [Cap-40-LL-3](#) Najtrudniejszy spośród programów Cap-LL. Najazdy na kopertę na kole z kłusa i z galopu. Stacjonata na linii ćwiartkowej z galopu. Wymaga lądowania na tę samą nogę. Stopień trudności na poziomie BOJ.
-  [Cap-40-LL-4](#) Program o średnim stopniu trudności. Rysunek powtarza się najpierw w kłusie, potem w galopie. Cavaletti w kłusie. Lądowanie na dowolną nogę. Stopień trudności na poziomie BOJ.
-  [Cap-60-L-1](#) 5 skoków z kłusa i z galopu na przekątnej, linii ćwiartkowej i z połowy wołty 15 m. Dozwolone zagalopowania przed przeszkodą. Lądowanie na dowolną nogę.
-  [Cap-40-L-2](#) Wołty 10 m w kłusie. Lądowanie na tę samą nogę. Stacjonata oraz szereg na skok-wysok i 2 foule na linii ćwiartkowej.
-  [Cap-60-L-3](#) Prosty w rysunku, wszystkie przeszkody w galopie. Szereg ćwiczebny i szereg stacjonata-okser na długich ścianach.
-  [Cap-60-P-1](#) Na tych samych przeszkodach, co Cap-60-L-1. Zawiera: wydłużenie kroku w kłusie i galopie, najazd na kopertę z ustępowania od łydki na linię ćwiartkową.
-  [Cap-40-P-2](#) 4 przeszkody, 6 skoków. Dwie stacjonaty i szereg na 2 foule. Lądowanie na właściwą nogę.
-  [Cap-40-P-3](#) Taki sam, jak Cap-40-P-4, tylko uproszczony. Bez cofania po zatrzymaniu.
-  [Cap-40-P-4](#) Choć wygląda na skomplikowany, jest logiczny: Najazd na pojedynczą przeszkodę. Najazd na dwie przeszkody po łuku. Najazd na linię. Potem zmiana kierunku stępem swobodnym i to samo w drugą stronę. Przed najazdami koło 10 m w kłusie ćwiczebnym i zagalopowanie. Po dwóch przeszkodach koło 20 m w galopie. Wydłużenie kroku w kłusie. Zatrzymania i cofania.