**SŁOWNICZEK PRZESZKÓD**

**STACJONATA** - przeszkoda pionowa, konie nie lubią przez nią skakać, ponieważ trudno jest im ocenić punkt odskoku, obecnie jest coraz rzadziej stosowana w zawodach WKKW.

**OXER** - przeszkoda wysoka i szeroka, bardzo przyjazna dla konia, ale niezbyt często stosowana w crossie ze względu na bezpieczeństwo, zdarza się, że koń może wskoczyć do środka oxera.

**STÓŁ** - typowa i bardzo popularna ostatnio przeszkoda crossowa, bardzo bezpieczna, wysoka i jednocześnie szeroka przeszkoda, gdzie koń może się odbić od jej górnej części i bezpiecznie wylądować. W zawodach Pucharu Narodów maksymalna wysokość stołu może wynosić 120 cm, a maksymalna szerokość 180 cm w najszerszym miejscu.

**HYRDA** - przeszkoda zabudowana z części stałych oraz wystających gałęzi, gałązki wykorzystywane do budowy tej przeszkody mogą być brzozowe, świerkowe lub sosnowe, wystają około 20-30 cm ponad wysokość przeszkody, trudność jej polega na tym, że wydaje się ona znacznie większa, wyższa niż jest w rzeczywistości, koń nie skacze ponad gałęziami, tylko między nimi.

**BANKIET** - przeszkoda, która może być pokonywana w dół lub w górę, jest to pionowy stopień o wysokości między 100 a 120 cm, na który koń wskakuje lub z którego zeskakuje.

**SZWED** - nazwa pochodzi z języka szwedzkiego, inaczej nazywana jest kłodą na rowie, jest to umieszczona wzdłuż rowu drewniana kłoda, koń pokonuje ją razem z rowem.

**COFFIN** - przeszkoda składająca się zawsze z trzech elementów, gdzie zawsze elementem pomiędzy dwoma przeszkodami jest rów (konie nie lubią skakać rowów), w przeszkodzie typu coffin koń widzi rów dopiero w momencie skoku przez pierwszy człon, co bardzo często potrafi go zaskoczyć i zahacza wtedy o drugą przeszkodę.

**SOUNKEN ROAD** - inaczej przejście drogi, przeszkoda wywodzi się z Anglii, składa się zawsze z czterech elementów. Pierwszy znajduje się na płaskim podłożu, drugim elementem jest zawsze zeskok z bankietu, potem wskok na bankiet i czwarty element ponownie na płaskim podłożu, trudnością jest pokonanie czterech elementów w rytmie i balansie, co często kończy się wyłamaniem bądź zatrzymaniem na czwartym elemencie.