

REGULAMIN ROZGRYWANIA
ZAWODÓW CORDEO ATTITUDE CLINTARANIKA
Centrum Hipiki Jaskowo,
Jaskowo 16
63 112 Brodnica
21–23.04.2023 r.

➤ **EXTREME TRAIL BO**

- konkurencja techniczna, wymagająca skupienia i precyzji zarówno od konia, jak i jeźdźca. Jeździec pokonuje trasę próby na torze z rozstawionymi przeszkodami, zgodnie ze schematem przygotowanym przez Organizatora. Schemat próby zostanie opublikowany najpóźniej na dwa tygodnie przed zawodami.

Koń pomiędzy przeszkodami może poruszać się dowolnym chodem.

W konkursie sędziowie oceniają sposób, w jaki koń podchodzi do poszczególnych przeszkód, jego reakcję na ruch jeźdźca – koń powinien być zrelaksowany, pewny i poruszać się równym tempem. Ocenie ponadto podlega poprawność wykonania samych ćwiczeń.

W sprawach nieuregulowanych niniejszym regulaminem mają zastosowanie przepisy Polish Cowboy Race 2022.

- **KONKURSY WE BO** – ujeżdżenie, zręczność oraz szybkość rozgrywane są na zasadach regulaminu WEP Polska. Zmianie podlega tylko sposób okiełznania konia.

- **KONKURS UJEŹDŻENIE BO** – rozgrywany na zasadach ujeżdżenia klasycznego, opisanych w regulaminach PZJ. Zmianie podlega tylko sposób okiełznania konia.

- **KONKURS AGILITY COURSE** – konkurs rozgrywany na torze składającym się z 10 przeszkód. Podczas pokonywania toru koń porusza się luzem bądź na linie. **Przyznawane jest 5 dodatkowych punktów za poruszanie się luzem.** Koń może mieć na głowie zwykły kantar lub halter.

Prowadzący konia może mieć ze sobą linę lub bacik dowolnej długości, nie może nimi jednak konia dotykać. Dozwolone jest stosowanie klikera i nagradzanie konia po pokonaniu każdej z przeszkód, również smaczkami. Prowadzący może wydawać komendy głosowe. Prowadzący może prowadzić konia z dowolnej strefy i zmieniać je w trakcie pokonywania toru.

Przy każdej z przeszkód para ma 3 próby na pokonanie jej. Przy 3 nieudanej próbie, prowadzący konia powinien uniesieniem ręki zgłosić rezygnację z przeszkody i przejść do następnej przeszkody na torze. Niezgłoszenie rezygnacji i widoczne wycofanie się konia po raz 3 z przeszkody będzie skutkowało eliminacją.

Punktacja: za każdą z przeszkód pokonaną przy pierwszym podejściu para dostaje 1 punkt, za pokonanie przy 2. bądź 3. próbie – 0,5 punktu, za rezygnację z przeszkody – 0 punktów, za nieumiejętność odpuszczenia prób pokonania przeszkody – eliminacja.

Łącznie można uzyskać 10 punktów. W klasyfikacji końcowej najpierw liczą się punkty, następnie czas pokonania toru.

Możliwe przeszkody :

- **PRZEJAZD POMIĘDZY PACHOLKAMI** – na starcie, w trakcie przejazdu i na koniec; za naruszenie pachołków – 0 punktów za pokonanie przeszkody;
- **MOSTEK** – koń musi przejść przez mostek, trafiając w niego przynajmniej 3 nogami,

wejść od strony wskazanej na schemacie i opuścić mostek po drugiej stronie; przez mostek należy przejść wzdłuż, nie w poprzek;

- **ÓSEMKA pomiędzy stojakami/beczkami** – koń musi podążyć za wskazówkami prowadzącego i wykonać ósemkę z wykorzystaniem dwóch stojaków/beczek – zaczynając od wolty w prawo, następnie wolty w lewo i skończyć, opuszczając przeszkodę pomiędzy stojakami/beczkami na wprost;

- **COFANIE POMIEDZY DRAGAMI** – koń musi, podążając za wskazówkami prowadzącego, wejść całą swoją długością ciała między dwa dragi i wysunąć przynajmniej jedną przednią nogę za linię dragów, a następnie wycofać się całym ciałem z pomiędzy nich. Przekroczenie nogą draga skutkuje niezaliczeniem próby, zawodnik powinien zacząć ćwiczenie od początku. Koń może wysunąć nos za boczną linię dragów;

- **DOTKNIĘCIE PACHOLKA** – koń musi, podążając za wskazówkami prowadzącego, dotknąć nosem wskazanego pacholka (przeszkoda może składać się z trzech różnych pacholków, ale wymagane będzie dotknięcie środkowego);

- **PRZEJAZD PRZEZ DRAGI** – od 2–4 dragów ułożonych w równych odległościach. Koń musi pokonać sekwencję dragów dowolnym tempem, nie wychodząc przy tym poza światło dragów. Utracenie toru pokonywania dragów skutkuje nieuznaniem próby;

- **SKOK PRZEZ PRZESZKODE** – cavaletka na wysokości 50 cm (kuce 20 cm). Koń musi, podążając za wskazówkami prowadzącego, dowolnym chodem (stęp, kłus, galop) znaleźć się po drugiej stronie przeszkody. Koń może zrzucić przeszkodę, nie ma to wpływu na punktację;

- **PRZENIESIENIE FLAGI** – jedyna z przeszkód, w której wymagane jest, by koń znajdował się maksymalnie na odległość ręki od prowadzącego. Zadanie polega na przeniesieniu flagi z punktu A do punktu B w towarzystwie konia nie będącego od prowadzącego dalej niż długość jego ramienia;

- **ROUND PEN** – koń musi, podążając za wskazówkami prowadzącego, wejść do round pena o średnicy 20 m wydzielonego ogrodzeniem o wysokości 1,5 m, z wejściem o szerokości około 3 m. Koń musi wykonać pełne okrążenie w środku round pena i wyjść inną stroną, niż wszedł;

- **SLALOM MIEDZY STOJAKAMI** – koń musi, podążając za wskazówkami prowadzącego, przejść slalomem pomiędzy stojakami znajdującymi się w linii prostej, oddalonymi od siebie o około 10 m. Pokonując slalom, nie wolno pominąć żadnego z łuków; w razie takiej sytuacji należy wrócić do ostatnio prawidłowo miniętego słupka i poprawić. Ukończenie przeszkody bez zwrócenia uwagi na pominięcie któregoś z łuków skutkuje nieprzyznaniem punktów za tę przeszkodę;

- **PODEST** – koń musi, podążając za wskazówkami prowadzącego, stanąć jednocześnie obydwoma przednimi nogami na podeście i pozostać tam min. 2 sekundy. Opuścić w dowolny sposób.

Przeszkody należy pokonać w podanej na schemacie kolejności.

Po pokonaniu przeszkody koń może swobodnie ją przekraczać. Po prawidłowym pokonaniu przeszkody nie grozi żadna kara za przypadkowe bądź celowe rozmontowanie jej przez konia w trakcie dalszego pokonywania toru.

Jedyną przeszkodą, której nie wolno rozmontować, są pacholki startowe i końcowe.

Rozmontowanie przeszkody przed zaliczeniem jej skutkuje nieprzyznaniem punktów za pokonanie przeszkody.

➤ SKOKI PRZEZ PRZESZKODY

- Na zasadach konkursu o wzrastającym stopniu trudności, rozgrywany jako konkurs zwykły (o kolejności zajmowanych miejsc decyduje ilość zdobytych punktów oraz czas pokonania parkuru). Parkur będzie składał się z ośmiu przeszkód o różnych profilach.

Każdy zawodnik może wybrać wysokość przeszkód o numerach od 2 do 8, stosując się do zasady o wzrastającej bądź równej wysokości w odniesieniu do pierwszej przeszkody, która dla wszystkich jest taka sama. Wysokość przeszkód na pierwszy dzień zawodów należy zgłosić w dniu zgłaszania się na zawody bądź w dniu przyjazdu na miejsce zawodów. Nie później niż do 18:00 w piątek (21.04.2023) – zbyt późne zgłoszenie wysokości lub jego brak skutkuje ustawieniem przeszkód równych przeszkodzie numer 1 w każdej z klas.

JUNIORZY KUCE: Przeszkoda nr 1: 50 cm;
Przeszkody nr 2–8: wybór zawodnika, 50–90 cm;

JUNIORZY DUŻE KONIE: Przeszkoda nr 1: 70 cm;
Przeszkody nr 2–8: wybór zawodnika, 70–110 cm;

SENIORZY: Przeszkoda nr 1: 80 cm;
Przeszkody nr 2–8: wybór zawodnika, 80–120 cm

Zawodnik ma 45 sekund od dzwonka sędziego na rozpoczęcie przejazdu – po tym czasie zostaje uruchomiony zegar określający czas przejazdu.

Punkty przyznawane są zgodnie z wysokością przeszkód (np. za pokonanie przeszkody o wysokości 90 cm zawodnik otrzymuje 90 punktów).

Lp.	Przewinienie	Kara
1.	Zrzutka na przeszkodzie	Połowa ilości punktów za przeszkodę
2.	Pierwsze nieposłuszeństwo	Połowa ilości punktów za przeszkodę
3.	Drugie nieposłuszeństwo	0 punktów za przeszkodę
4.	Trzecie nieposłuszeństwo	Eliminacja
5.	Upadek konia lub jeźdźcy	Eliminacja
6.	Przekroczenie podwójnej normy czasu	Eliminacja
7.	Ominięcie przeszkody/pomylenie trasy	Eliminacja
8.	Dojazd do przeszkody przy nieprawidłowym użyciu cordeo bądź bacika	0 punktów za przeszkodę

UWAGI OGÓLNE

1. SPRZĘT JEŹDZIECKI

Jeżeli sędziowie będą mieli jakiegokolwiek wątpliwości dotyczące używanych przez jeźdźców elementów stroju takich jak ostrogi, bat itp., mogą zakazać ich używania konkretnym zawodnikom podczas wszystkich kolejnych przejazdów konkursowych.

Podczas przejazdu można mieć:

- cordeo + jeden bacik;
- cordeo;
- brak cordeo + dwa baciki/jeden bacik/brak bacika.

Sędziowie będą zwracać szczególną uwagę na sposób używania cordeo przez zawodników. Obowiązuje następująca gradacja kar za wykroczenie w zakresie używania cordeo na wysokości tchawicy:

1. Pierwsze upomnienie – nagana;
2. Drugie upomnienie – -25% punktów (sekund, punktów %, punktów na przeszkodach);
3. Trzecie upomnienie – eliminacja z konkursu.

2. ROZPRĘŻALNIA

Podczas pobytu na rozprężalni koń może mieć na sobie kantar zwykły, kantar sznurkowy (z podstawową ilością węzłków) bądź ogłowie typu side-pull. Na rozprężalni dopuszczalna jest ilość koni umożliwiającą bezpieczną pracę, tj. maks. 10 koni. W miejscu oczekiwania na start po rozprężeniu mogą przebywać jednocześnie maksymalnie 3 konie. **Obowiązuje kategoriyczny zakaz rozprężania koni poza wyznaczonymi miejscami.**

3. PORUSZANIE SIĘ PO OBIEKCIE

Zarówno podczas startu, rozprężania, jak i poruszania się po obiekcie koń musi mieć przymocowany w widocznym miejscu numer startowy.

PROGRAM UJEŹDŻENIA BO

(Program z 8 MIĘDZYNARODOWYCH MISTRZOSTW W JEŹDZIE BEZ OGŁOWIA, Wrocław 2022)

ZAWODNIK

KON

SĘDZIA

Wiek konia: minimum 5 lat

Czworobok: 20 x 40 m

Maks.: 270 pkt

LP.		PROGRAM	OCENA	UWAGI
1.	A X C	Wjazd klusem roboczym na linię środkową Zatrzymanie, nieruchomość, ukłon, ruszyć klusem roboczym W lewo		
2.	HB	Wydłużenie kroku w klusie		
3.	B BFA	Wolta w prawo o średnicy 10 m Kłus roboczy		
4.	A D	Wjazd na linię środkową Ustępowanie od łydki w lewo zakończone pomiędzy E i H	x2	
5.	HCM ME	Kłus roboczy Wydłużenie kroku w klusie		
6.	E EKA	Wolta w lewo o średnicy 10m Kłus roboczy		
7.	A D	Wjazd na linię środkową Ustępowanie od łydki w prawo zakończone pomiędzy B i M	x2	
8.	MC C	Kłus roboczy Zatrzymanie, nieruchomość 5", ruszyć stępem wyciągniętym		
9.	C	Koło o średnicy 20 m stępem wyciągniętym		
10.	Przed C C	Stęp zebrany Galop roboczy z lewej nogi		
11.	CX X XA	Pół koła o średnicy 20 m w lewo Zmiana nogi przez kłus (1–2 kroki) Pół koła o średnicy 20 m w prawo		
12.	KH HCM	Galop pośredni Galop roboczy		
13.	ME EK	Zmiana kierunku galopem roboczym Kontrgalop	x2	
14.	K A	Kłusem roboczym Galop roboczy z lewej nogi		
15.	FE EH	Zmiana kierunku galopem roboczym Kontrgalop	x2	

Załącznik nr 1

16.	HCMB	Kłus roboczy		
17.	B X G	W prawo W prawo Zatrzymanie, nieruchomość, ukłon		

UWAGA:

W kłusie dosiad dowolny (chyba że w programie wskazane jest inaczej).

Kryteria	Ocena (0–10)	Uwagi
PRECYZJA (wykonania programu, uwaga i zaufanie)	x2	
HARMONIA (pomiędzy jeźdźcem a koniem, lekkość i łatwość wykonania)	x2	
POSTAWA JEŹDŹCA (dosiad, poprawność i skuteczność użycia pomocy, dyskretność sygnałów)		
OCENA KOŃCOWA		

Pomyłki

Pierwsza: -2%

Druga: -4%

Trzecia: -6%

Czwarta: eliminacja

PODPIS SĘDZIEGO