

REGULAMIN ROZGRYWANIA

Międzynarodowych Mistrzostw w Jeździe bez Ogłowa

Euro Equus

Wrocław, Partynice 08-10.09.2023 r.

➤ LIBERTY TRAIL

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

Koń pomiędzy przeszkodami powinien poruszać się kłusem. Za każdą pokonaną przeszkodę zawodnik otrzymuje od sędziów ocenę w skali 0-10 (z dokładnością do 0,5 pkt). Dodatkowo zawodnik otrzymuje 3 oceny ogólne z przejazdu:

- Precyzja wykonania programu (mnożnik x2)
- Harmonia pomiędzy jeźdźcą i koniem (mnożnik x2)
- Postawa jeźdźcy (dosiad, skuteczność użycia pomocy, dyskretność sygnałów).

Ocena końcowa z półfinału to średnia ocen uzyskanych u poszczególnych sędziów wyrażona w %. **Maksymalny czas przejazdu wynosi 7 minut, po przekroczeniu tego czasu zawodnik zostaje wyeliminowany.** Plac z ustawionym torem przeszkód będzie dostępny dla zawodników do obejrzenia bez koni na 10 minut przed rozpoczęciem każdego konkursu Liberty Trail. Opis przeszkód i kryteria oceny znajdują się poniżej.

W konkursie zręczności sędziowie oceniają sposób w jaki koń podchodzi do poszczególnych przeszkód, jego reakcję na ruch jeźdźcy – koń powinien być zrelaksowany, pewny i poruszać się równym tempem. Ocenie ponadto podlega poprawność wykonania samych ćwiczeń (błędy obniżające ocenę znajdują się w tabelce poniżej).

W sprawach nieuregulowanych niniejszym regulaminem mają zastosowanie przepisy Working Equitation WAVE.

- **KONKURS SPEED** - konkurencja szybkościowa, wymagająca skupienia i precyzji zarówno od konia, jak i jeźdźcy. Jeździec pokonuje trasę próby na placu z rozstawionymi przeszkodami, zgodnie ze schematem przygotowanym przez Organizatora. Schemat próby zostanie opublikowany najpóźniej na dwa tygodnie przed zawodami.

Koń może poruszać się stępem, kłusem i galopem. Sędziowie decydują o zaliczeniu bądź nie zaliczeniu przeszkody oraz o ewentualnych sekundach karnych uzyskanych na przeszkodzie (szczegóły poniżej w opisie poszczególnych przeszkód). W przypadku decyzji o niezaliczeniu zawodnik musi powtórzyć próbę. W przypadku rozbudowania przeszkody – na czas jej odbudowania zostaje zatrzymany czas.

Zawodnik ma dwie próby na pokonanie przeszkody, jeśli mu się to nie uda zostaje ukarany 30 sekundami karnymi doliczonymi do czasu przejazdu i kontynuuje przejazd. Niedozwolone jest omięcie przeszkody bez podjęcia dwóch prób jej pokonania – wówczas zawodnik zostaje zdyskwalifikowany. Maksymalny czas przejazdu wynosi 5 minut, po przekroczeniu tego czasu zawodnik zostaje wyeliminowany. O kolejności zajmowanych miejsc decyduje czas przejazdu. Plac z ustawionym torem przeszkód będzie dostępny dla zawodników do obejrzenia bez koni na 10 minut przed rozpoczęciem każdego konkursu Liberty Trail. **W przypadku uzyskania takiego samego czasu przejazdu, komisja sędziowska zastrzega sobie prawo rozegrania dogrywki na ustalonych doraźnie zasadach.**

Do finału kwalifikują się wszyscy zawodnicy, którzy ukończyli co najmniej jeden półfinał.

PRZESZKODY LIBERTY TRAIL:

| Lp | Przeszkoda | Błędy | Kara |
|----|---|---|--|
| 1. | PRZENIESIENIE FLAGI/TYCZKI podjęcie flagi ze stojaka z wyznaczonego punktu i przeniesienie jej do drugiego stojaka w punkcie oddalonym od pierwszego o 20m w linii prostej. Niedopuszczalne jest mocowanie flagi podczas przenoszenia w jakikolwiek sposób do siodła lub pozostałego sprzętu jeździeckiego. | niepodjęcie flagi przy pierwszej próbie | - |
| | | przewrócenie pierwszego stojaka przy podejmowaniu flagi | + 5 sek. |
| | | przewrócenie drugiego stojaka przed umieszczeniem w nim flagi | + 30 sek. i kontynuowanie przejazdu |
| | | upuszczenie flagi | + 5 sek. i należy zsiąść, podnieść flagę i kontynuować przejazd |
| | | zamocowanie flagi w trakcie przenoszenia | eliminacja |
| | | naruszenie stojaka bez jego przewrócenia | - |
| | | zjazd z trasy – linii prostej pomiędzy stojakami | - |
| 2. | PRZEJAZD PRZEZ CAVALETTI Przeszkoda składa się z czterech przeszkód cavaletti o wysokości około 20cm, długości około 2m oddalonych od siebie o około 1,3m. | przewrócenie cavaletti | + 5 sek. |
| | | przestawienie cavaletti | + 5 sek. |
| | | wyłamanie w trakcie pokonywania cavaletti | + 5 sek. i ponowna próba pokonania przeszkody |
| | | wyłamanie przed wjazdem na cavaletti | - |
| | | przeskoczenie kilku cavaletti na raz z przewróceniem ich lub nie | + 5 sek. |
| 3. | SLALOM MIĘDY STOJAKAMI Przejazd slalomem pomiędzy stojakami znajdującymi się w linii prostej lub ustawionych w dwóch równoległych rzędach oddalonymi od siebie o około 10m | pomylenie kolejności mijanych stojaków | + 5 sek. |
| | | przewrócenie stojaka | + 5 sek. |
| | | Przejazd niezgodny ze schematem – lustrzane odbicie prawidłowego | + 5 sek. i kontynuowanie przejazdu |
| | | przejazd niezgodny ze schematem – całkiem odbiegający od prawidłowego | + 5 sek. i ponowna próba pokonania przeszkody |
| | | naruszenie stojaka bez jego przewrócenia | - |
| | | niedokończenie schematu | + 5 sek. |
| 4. | ROUND PEN Wjazd do round pena o średnicy 20m wydzielonego ogrodzeniem o wysokości 1,5m z wjazdem o szerokości około 3m. Jeździec powinien wjechać do round pena, objechać go dookoła i wyjechać. | opór przy wjeździe do round pena | - |
| | | przewrócenie płotków round pena | + 5 sek. |
| | | zawrócenie w trakcie pokonywania round pena | + 5 sek. i należy doprowadzić do pokonania przeszkody prawidłowo |
| 5. | PRZEJAZD WZDŁUŻ DRĄGA Przeszkoda polega na przejechaniu przez drąg w sposób określony w schemacie. | przestawienie drąga | + 5 sek. |
| | | stuknięcie drąga bez jego przemieszczenia | - |
| | | wyjechanie z drąga w trakcie pokonywania | + 5 sek. i ponowna próba pokonania przeszkody |

| | | | |
|-----|---|---|--|
| 6. | SLALOM MIĘDZY BECZKAMI Przejazd zgodnie ze schematem pomiędzy trzema beczkami ustawionymi na wierzchołkach trójkąta o bokach około 20m. | przejazd niezgodny ze schematem – lustrzane odbicie prawidłowego | + 5 sek. i kontynuowanie przejazdu |
| | | przejazd niezgodny ze schematem – całkiem odbiegający od prawidłowego | + 5 sek. i ponowna próba pokonania przeszkody |
| | | przewrócenie beczki | + 5 sek. |
| | | naruszenie beczki bez jej przewrócenia | - |
| 7. | PRZEJAZD POMIĘDZY PACHOŁKAMI przejazd pomiędzy pachołkami na starcie, w trakcie przejazdu i na koniec. | przewrócenie pachołka | + 5 sek. |
| | | naruszenie pachołka bez jego przewrócenia | - |
| | | przejechanie między pachołkami „pod prąd” | + 5 sek. i ponowna próba pokonania przeszkody |
| 8. | SKOK PRZEZ OKSER przeszkodą do pokonania będzie okser o wysokości około 50cm | strącenie drąga | + 5 sek. |
| | | naruszenia drąga bez jego strącenia | - |
| | | rozbudowanie przeszkody | + 5 sek. i ponowna próba pokonania przeszkody po odbudowaniu (czas stop na odbudowę) |
| | | wyłamanie na przeszkodzie | + 5 sek. i ponowna próba pokonania przeszkody |
| 9. | COFANIE POMIĘDZY DRĄGAMI Zawodnik zatrzymuje się pomiędzy drągami ustawionymi równolegle na ziemi oddalonymi od siebie o około 2m tak, aby nos konia wystawał poza tunel wyznaczony drągami, następnie cofa do momentu wyjazdu całym koniem z “tunelu”. Po zakończeniu rusza dalej na wprost. | niewłaściwe miejsce zatrzymania po wjeździe (nos nie wystaje poza tunel) | + 5 sek. |
| | | przestawienie drągów podczas cofania | + 5 sek. |
| | | wyjechanie przynajmniej jedną nogą konia poza tunel w trakcie cofania i przestawienie drąga lub nie | + 5 sek. |
| | | przejechanie tunelu na wylot – brak zatrzymania przed cofnięciem | + 5 sek. |
| 10. | PRZEJAZD PRZEZ MOSTEK Przejazd przez mostek o stabilnej konstrukcji o przybliżonych wymiarach: wysokość 30 cm, szerokość 1,5m, długość 3m - ograniczony po bokach barierkami o wysokości około 1,5m. Mostek można pokonać w dowolnym chodzie. | opór przed wjazdem na mostek, zakończony woltą | - |
| | | ucieczka z mostku w trakcie pokonywania | + 5 sek. |
| | | w trakcie przejazdu nie wszystkie nogi konia znajdowały się na mostku | + 5 sek. |
| 11. | BRAMKA Pokonanie bramki o wysokości około 1,5m i szerokości około 3m- otwarcie bramki, przejechanie na drugą stronę i zamknięcie bramki. | upuszczenie linki do zamknięcia bramki | + 5 sek. podniesienie linki i ponowna próba pokonania przeszkody |
| | | przewrócenie stojaka bramki | + 30 sek. i kontynuowanie przejazdu |
| 12. | PRZEŁOŻENIE KUBKA POMIĘDZY STOJAKAMI Wyjechanie i zatrzymanie się pomiędzy stojakami, następnie przełożenie kubka z jednego stojaka na drugi | upuszczenie kubka | + 5 sek. podniesienie kubka i ponowna próba pokonania przeszkody |
| | | przejechanie pomiędzy stojakami bez zatrzymania | + 5 sek. |
| | | przewrócenie stojaka | + 30 sek. i kontynuowanie przejazdu |
| | | naruszenie stojaka bez jego przewrócenia | - |

| | | | |
|-----|--|---|---|
| 13. | ÓSEMKA POMIĘDZY STOJAKAMI/BECZKAMI Wyjechanie pomiędzy stojaki/beczki i wykonanie wolty w prawo, następnie wolty w lewo i wyjechanie pomiędzy stojakami/beczkami na wprost | przewrócenie stojaka / beczki | + 5 sek. |
| | | przejazd niezgodny ze schematem – lustrzane odbicie prawidłowego | + 5 sek. i kontynuowanie przejazdu |
| | | przejazd niezgodny ze schematem – całkiem odbiegający od prawidłowego | + 5 sek. i ponowna próba pokonania przeszkody |
| | | naruszenie stojaka/beczki bez jego przewrócenia | - |
| 14. | Podniesienie dzbanka Podjechanie do wysokiego stolika z dzbankiem, zatrzymanie, podniesienie dzbanka całego powyżej głowy na wyprostowanej ręce, odstawienie dzbanka na stół, ruszenie na wprost | brak zatrzymania przy stoliku | - |
| | | brak nieruchomości przy stoliku | + 5 sek. |
| | | opuszczenie dzbanka | + 10 sek. i kontynuowanie przejazdu |
| | | podniesienie dzbanka poniżej głowy | + 5 sek. |
| | | przewrócenie stolika | + 5 sek. czas stop, odbudowanie przeszkody i ponowienie próby |
| | | odjechanie z dzbankiem | - (konieczność odłożenia go na miejsce) |

Dodatkowo sędziowie mogą ukarać zawodników za następujące sytuacje:

- upadek jeźdźca lub konia – eliminacja
- utrata kontroli lub długotrwały opór (minimum 20 sek.) zagrażające bezpieczeństwu – eliminacja
- pokonanie przeszkód w złej kolejności, niezgodnej ze schematem – eliminacja

Uwaga w finale przeszkody mogą zostać nieznacznie zmodyfikowane w celu podniesienia poziomu trudności (dotyczy to odległości poszczególnych elementów przeszkód od siebie, średnicy round pena, wysokości przeszkody, cavaletti etc.)

● DRESSAGE SHOW

- I i II PÓŁFINAŁ - program stanowi Załącznik nr 1 i 2 do niniejszego regulaminu.

OCENY:

- Precyzja wykonania programu (mnożnik x2)
- Harmonia pomiędzy jeźdźcem i koniem (mnożnik x2)
- Postawa jeźdźcy (dosiad, skuteczność użycia pomocy, dyskretność sygnałów)

Każdy punkt oceniany przez poszczególnych sędziów w skali 0 – 10 (z dokładnością do 0,5 pkt).

Pomyłki w przejeździe karane są następująco:

- 1sza pomyłka – minus 2% od wyniku końcowego,
- 2ga pomyłka – minus 4% od wyniku końcowego,
- 3cia pomyłka – minus 6% od wyniku końcowego,
- 4ta pomyłka - eliminacja

Ocena końcowa z półfinału to średnia ocen uzyskanych u poszczególnych sędziów wyrażona w %.

- FINAŁ - PROGRAM FREESTYLE

Finał rozegrany zostanie na zasadach indywidualnego pokazu FREESTYLE.

W celu umożliwienia miarodajnego porównania prezentowanych przejazdów, ocenie podlegają głównie ruchy dopuszczane w konkursach tradycyjnego ujeżdżenia. Wszystkie elementy dodatkowe, takie jak np. stęp hiszpański, stawanie dęba etc. mogą zostać przez sędziów uwzględnione w ocenie końcowej w punkcie „Choreografia”. Podczas konkursu zawodnik musi się znajdować na koniu i nie może tego zmieniać w trakcie przejazdu.

Pokaz odbywa się do **muzyki**, która musi zostać dostarczona do biura zawodów **najpóźniej w sobotę do czasu zakończenia ostatniego konkursu**.

Wymagania dotyczące stroju jeźdźca zostały opisane w propozycjach zawodów.

Sędzia Główny ma prawo przerwać konkurs jeśli uzna, że zagraża on bezpieczeństwu. Taka decyzja jest ostateczna i nie przysługuje od niej odwołanie.

Program wykonany będzie na czworoboku o wymiarach **20m x 60m**.

Maksymalny czas przejazdu to **6 minut**.

OCENY:

- Choreografia. Wykorzystanie placu. Stopień trudności. (mnożnik x4)
- Harmonia pomiędzy jeźdźcem i koniem (mnożnik x4)
- Dobór i interpretacja muzyki. (mnożnik x2)
- Postawa jeźdźca, dosiad, skuteczność użycia pomocy, dyskretność sygnałów (mnożnik x2)

Każdy punkt oceniany przez poszczególnych sędziów w skali 0 – 10 z dokładnością do 0,5 pkt.

Ocena końcowa z finału to średnia ocen uzyskanych u poszczególnych sędziów przeliczona na wynik procentowy.

Wynik w całym mistrzostwach to zsumowany wynik procentowy z półfinałów i finału.

W przypadku takiej samej ilości punktów o zajmowanych miejscach decyduje wynik konkursu finałowego.

• SKOKI PRZEZ PRZESZKODY

- **I Półfinał** - na zasadach konkursu zwykłego na parkurze o wysokości:

SENIORZY – 80 cm

JUNIORZY DUŻE KONIE – 70 cm

JUNIORZY KUCE – 50 cm

Parkur będzie składał się z ośmiu przeszkód o różnych profilach. Zawodnik ma 45 sekund od dzwonka sędziego na rozpoczęcie przejazdu – po tym czasie zostaje uruchomiony zegar określający czas przejazdu.

1. OCENY:

A) Punkty za pokonane przeszkody

Punkty liczone według schematu: przeszkoda nr 1 – 1 pkt, przeszkoda nr 2 – 2 pkt itd.

Błędy na przeszkodach:

| Lp | Przewinienie | Kara |
|----|--------------------------------------|---------------------|
| 1. | Zrzutka na przeszkodzie | 0 pkt za przeszkodę |
| 2. | Pierwsze nieposłuszeństwo | -4 pkt od wyniku |
| 3. | Drugie nieposłuszeństwo | -6 pkt od wyniku |
| 4. | Trzecie nieposłuszeństwo | Eliminacja |
| 5. | Upadek konia lub jeźdźca | Eliminacja |
| 6. | Przekroczenie podwójnej normy czasu | Eliminacja |
| 7. | Ominięcie przeszkody/pomylenie trasy | Eliminacja |

Uwaga! Sędziowie mogą odejmować punkty za pokonane przeszkody przy ewidentnym nieprawidłowym użyciu cordeo podczas najazdu i w trakcie pokonywania przeszkody.

- **II Półfinał** - na zasadach konkursu o wzrastającym stopniu trudności z jokerem, 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 i następujących wysokościach:

| | |
|----------------------|----------------|
| JUNIORZY KUCE: | 50 cm – 70 cm |
| JUNIORZY DUŻE KONIE: | 70 cm – 90 cm |
| SENIORZY: | 80 cm – 100 cm |

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

Ostatnią przeszkodą na torze jest przeszkoda alternatywna, tzn. dwie przeszkody ustawione obok siebie, spośród których jedna jest łatwiejsza do pokonania jako nr 8, oraz druga trudniejsza tzw. Joker. Liczba punktów za prawidłowe pokonanie Jokera jest dwukrotnie większa niż przeszkody nr 8 alternatywnej i wynosi 16 punktów. Jednakże w przypadku strącenia Jokera, jego podwójna wartość jest odejmowana od wyniku.

Narastająca trudność pokonywania przeszkód nie wynika wyłącznie z ich wysokości czy szerokości, lecz również z ich usytuowania na torze. Punkty przyznawane są następująco: 1 punkt za bezbłędnie pokonaną przeszkodę nr 1, 2 punkty za przeszkodę nr 2, 3 punkty za przeszkodę nr 3 itd. Suma wynosi 36 lub 44 punkty. Kary na przeszkodach obowiązują w takiej samej wysokości jak w I półfinale.

Zawodników obowiązuje strój jeździecki wymagany przepisami PZJ dla dyscypliny skoków przez przeszkody, obowiązkowy jest kask ochronny oraz dla juniorów do 15 roku życia kamizelka ochronna.

Do finału kwalifikują się wszyscy zawodnicy, którzy ukończyli co najmniej jeden półfinał.

- **Finał** - 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 finał należy zgłosić w biurze zawodów, niezwłocznie po zatwierdzeniu wyników II półfinału i nie później niż przed końcem ostatniego konkursu rozgrywanego w sobotę.

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

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

SENIORZY: Przeszkoda nr 1 – 80 cm,
Przeszkody nr 2-8 – wybór zawodnika - 80 cm – 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 jeźdźca | Eliminacja |
| 6. | Przekroczenie podwójnej normy czasu | Eliminacja |
| 7. | Ominięcie przeszkody/pomylenie trasy | Eliminacja |

Uwaga! Sędziowie mogą odejmować punkty za pokonane przeszkody przy ewidentnym nieprawidłowym użyciu cordeo podczas najazdu i w trakcie pokonywania przeszkody.

O wygranej w konkursie skoków decyduje zdobyta łączna ilość punktów z trzech etapów (I półfinał, II półfinał, finał), w przypadku takiej samej ilości punktów po trzech dniach, o zajęтым miejscu decyduje wynik konkursu finałowego.

UWAGI OGÓLNE

1. KWALIFIKACJE DO KONKURSÓW FINAŁOWYCH

Do finałów kwalifikują się wszyscy zawodnicy, którzy ukończyli przynajmniej jeden półfinał.

W konkurencji Liberty Trail i Skokach przez przeszkody zawodnik, który uzyskał najlepszy wynik danego półfinału/finału otrzymuje **punkty bonifikacyjne** w liczbie odpowiadającej liczbie zawodników startujących w danym konkursie plus 1. Kolejny zawodnik, który uzyskał drugi wynik otrzymuje punkty bonifikacyjne w wysokości liczby odpowiadającej liczbie zawodników startujących w danym konkursie minus jeden etc.

Przykład: W konkursie startuje 10 par – zawodnik z najlepszym wynikiem otrzymuje 11 pkt, drugi 9 pkt, trzeci 8 pkt itd.

Kwalifikacje do finału przelicza się poprzez zsumowanie punktów bonifikacyjnych uzyskanych po dwóch półfinałach. W przypadku takiej samej liczby punktów o kwalifikacji decyduje wynik konkursowy z II półfinału.

Zawodnik, który nie ukończył półfinału otrzymuje 0 punktów bonifikacyjnych.

Wynik końcowy w zawodach to suma punktów bonifikacyjnych uzyskanych po dwóch półfinałach i finale. W przypadku takiej samej liczby punktów o wyniku ostatecznym decyduje wynik finału.

W konkurencji Dressage Show wyniki zawodników wyrażone w procentach sumują się i o kolejności zajmowanych miejsc decyduje wyższy wynik procentowy łączny uzyskany po trzech dniach.

Zawodnicy startujący na więcej niż jednym koniu w danej konkurencji, którzy na obydwu koniach uzyskują kwalifikacje do finału mogą w konkursie finałowym wystartować na jednym koniu - wskazanym przez siebie w sobotę przed zakończeniem ostatniego konkursu.

2. 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.

Sędziowie będą zwracać szczególną uwagę na sposób używania przez zawodników cordeo. Poza wspomnianymi karami w konkurencji skoków – możliwości obniżenia punktacji za pokonane przeszkody - zostaje wprowadzona dodatkowa ogólna gradacja kar za wykroczenie 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

PROGRAM I PÓŁFINAŁ MIĘDZYNARODOWYCH ZAWODÓW W JEŹDZIE BEZ OGŁOWIA

ZAWODNIK

KON

SĘDZIA

wiek konia: minimum 5 lat

czworobok: 20 x 40m

Max: 200 pkt

| LP. | | PROGRAM | OCENA | UWAGI |
|-----|---------------|--|-------|-------|
| 1. | A X C | Wjazd kłusem roboczym na linię środkową Zatrzymanie, nieruchomość, ukłon, ruszyć kłusem roboczym W lewo | | |
| 2. | HXF F | Wydłużenie kroku w kłusie anglezowanym Kłusem roboczym | | |
| 3. | A D | Wjazd na linię środkową Ustępowanie od tydki w lewo zakończone pomiędzy E i H | x2 | |
| 4. | C | Wolta 10m w prawo | | |
| 5. | MXK K | Wydłużenie kroku w kłusie Kłusem roboczym | | |
| 6. | A D | Wjazd na linię środkową Ustępowanie od tydki w prawo zakończone pomiędzy B i M | x2 | |
| 7. | C | Wolta 10m w lewo | | |
| 8. | HE EF | Stępem roboczym Stęp wyciągnięty | | |
| 9. | Przed F F | Stęp zebrany Galopem roboczym z prawej nogi | | |
| 10. | AX X XC | Pół koła o średnicy 20m w prawo Zmiana nogi przez kłus Pół koła o średnicy 20m w lewo | | |
| 11. | HB BF | Zmiana kierunku galopem roboczym Kontrgalop | x2 | |
| 12. | F A | Kłusem roboczym Galop roboczy z prawej nogi | | |
| 13. | KEH H | Wydłużenie galopu Galopem roboczym | | |
| 14. | ME EK | Zmiana kierunku galopem roboczym Kontrgalop | x2 | |
| 15. | K | Kłus roboczy | | |
| 16. | A X | Wjazd na linię środkową 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:

1sza - 2%

2ga - 4%

3cia - 6%

4ta eliminacja

PODPIS SĘDZIEGO

**PROGRAM II PÓŁFINAŁ
MIĘDZYNARODOWYCH ZAWODÓW W JEŹDZIE BEZ OGŁOWIA**

ZAWODNIK

KON

SĘDZIA

wiek konia: minimum 5 lat

czworobok: 20 x 60m

Max: 260 pkt

| LP. | | PROGRAM | OCENA | UWAGI |
|-----|--------------------|---|-----------|-------|
| 1. | A X C | Wjazd kłusem roboczym na linię środkową Zatrzymanie, nieruchomość, ukłon, ruszyć kłusem roboczym W prawo | | |
| 2. | RI IS | Półwołty o średnicy 10m w prawo Półwołty o średnicy 10m w lewo | | |
| 3. | SK KAFP | Kłus pośredni Kłus roboczy | | |
| 4. | PL LV | Półwołty o średnicy 10m w lewo Półwołty o średnicy 10m w prawo | | |
| 5. | VH HC | Kłus pośredni Kłusem roboczym | | |
| 6. | C | Zatrzymanie, cofnięcie 4-5 kroków bezpośrednio ruszyć kłusem roboczym | | |
| 7. | RL | Ustępowanie od tydki w prawo | x2 | |
| 8. | LA A | Na wprost W lewo | | |
| 9. | PI | Ustępowanie od tydki w lewo | x2 | |
| 10. | IC Przed C C | Na wprost Stępem roboczym W prawo | | |
| 11. | MV VK | Stęp wyciągnięty Stęp zebrany | | |
| 12. | K | Galopem roboczym z lewej nogi | | |
| 13. | P | Koło o średnicy 15m w lewo | | |
| 14. | B X E | W lewo Zwykła zmiana nogi przez kłus W prawo | | |
| 15. | S | Koło o średnicy 15m w prawo | | |
| 16. | SHCM | Galop roboczy | | |
| 17. | MBF F | Galop wyciągnięty Galop roboczy | | |

| | | | | |
|-----|------------------|---|----|--|
| 18. | FD DBM | Półwołty o średnicy 10m Kontrgalop | x2 | |
| 19. | M C | Kłus roboczy Galop roboczy | | |
| 20. | HEK K | Galop wyciągnięty Galop roboczy | | |
| 21. | KD DEH | Półwołty o średnicy 10m Kontrgalop | x2 | |
| 22. | H R I G | Kłusem roboczym W prawo W prawo Zatrzymanie, nieruchomość, ukłon | | |

UWAGA:

W kłusie dosiad ćwiczebny (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:

1sza - 2%

2ga - 4%

3cia - 6%

4ta eliminacja

PODPIS SĘDZIEGO