



## **MIĘDZYNARODOWY REGULAMIN WORKING EQUITATION**

**2022**

**ZMIANY ZATWIERDZONE NA WALNYM ZGROMADZENIU w LUTYM 2022 R.**

### **World Association for Working Equitation -WAVE**

Tłumaczenie:

Mateusz Gieryn, Małgorzata Dmochowska

Polska Fundacja Jeździectwa Tradycyjnego

Tłumaczenie 2023: Agnieszka Staniszevska-Bakuła

Konsultacja: Agata Milnerowicz

## **PREAMBUŁA**

Dyscyplina Working Equitation została stworzona w celu doskonalenia technik jeździeckich używanych w krajach, w których konie wykorzystywane są do pracy w terenie. Zawody stwarzają okazję do równoczesnego porównania aspektów sportowych i kulturowych.

Poniższe regulacje zostały przygotowane na podstawie pracy, która została już dokonana w krajach organizujących zawody rangi mistrzowskiej. Zostały one poddane szczegółowej weryfikacji, aby zapewnić sprawiedliwy system oceny.

Tak jak podkreślano w poprzednich wersjach regulaminów, jedną z najważniejszych cech dyscypliny jest to, że wszystkie testy muszą być wykonywane z wodzami trzymanymi w jednej ręce. Zawodnicy mogą wybrać rękę prowadzącą konia, jednak nie mogą, pod groźbą dyskwalifikacji, użyć drugiej ręki podczas przejazdów.

Zawodnicy zostaną zdyskwalifikowani, jeśli ich wolna ręka dotknie wodzy przed ręką trzymającą wodze. Każde poprawienie wodzy wolną ręką powinno być wyłącznie chwilowe.

Od 18 marca 2022 roku, pary biorące udział w Mistrzostwach Świata lub Kontynentalnych, muszą zdobyć kwalifikacje na zawodach w swoich krajach lub na zawodach międzynarodowych zatwierdzonych jako zawody kwalifikacyjne przez WAWĘ, sędziowanych przynajmniej przez jednego sędziego o uprawnieniach międzynarodowych z listy WAWĘ. Sędzia ten musi być innej narodowości niż kwalifikujący się zawodnik. Ocena uzyskana u Sędziego Międzynarodowego musi być powyżej 60% w teście ujeżdżenia oraz zręczności, a test szybkości musi być ukończony.

Kwalifikacje mogą być zdobywane podczas jednych lub większej liczby zawodów, wyniki nie mogą być starsze niż 7 miesięcy, o ile WAWĘ nie określi innego terminu.

Pary, które w przeszłości już startowały w Mistrzostwach Świata lub Kontynentalnych z wynikami powyżej 60% w teście ujeżdżenia oraz zręczności, nie muszą zdobywać nowych kwalifikacji jeśli są zgłoszone przez narodową federację.

Poniższe regulaminy, zaakceptowane przez Światowe Stowarzyszenie Working Equitation (WAWĘ) zostały przygotowane i obowiązują w trakcie wszystkich zawodów rangi międzynarodowej. Poniższe regulaminy mogą być zmienione tylko w nawiązaniu do statutu Światowego Stowarzyszenia Working Equitation WAWĘ

## **I - ORGANIZACJA ZAWODÓW**

Working Equitation składa się z czterech testów tj. ujeżdżenia, zręczności, szybkości oraz testu z krowami. (Dressage, Ease of Handling, Speed and Cow). Stosuje się trzy odrębne klasyfikacje.

### **Klasyfikacja 1**

**Mistrzostwa Drużynowe:** każdy kraj (reprezentowany przez swój Narodowy Związek jeździecki lub organizację uznaną przez WAWĘ) wybiera drużynę składającą się z 4 jeźdźców, wybranych w danym kraju i reprezentujących tradycje jeździeckie danego kraju. Zawodnicy muszą posiadać paszport kraju, który reprezentują.

WAWĘ w porozumieniu z Narodowym Związkiem jeździeckim lub organizacją uznaną przez

WAVE nie może zaakceptować zawodnika, który startował w danym roku w zawodach nieorganizowanych przez WAVE.

Zawodnik, który począwszy od 2017 roku startował w mistrzostwach reprezentując dany kraj, nie może reprezentować innych krajów.

Klasyfikacja jest ustalana na podstawie sumy punktów uzyskanych na Karcie Punktów (zobacz załącznik 1) dla trzech najlepszych wyników zespołu z każdego z czterech testów. W przypadku, kiedy drużyna składa się tylko z 3 jeźdźców, wszystkie ich wyniki są brane pod uwagę.

Po zakończeniu wszystkich testów, w przypadku kiedy kilka drużyn posiada taką samą ilość punktów, o miejscu decyduje wyższa ilość punktów danego zespołu w :

- 1– teście ujeżdżenia
- 2– teście zręczności
- 3– teście szybkości

Żaden kraj nie może być reprezentowany przez więcej niż jedną drużynę. Wszelkie zastępstwa będą obejmować parę koń + jeździec, a nie konia lub jeźdźca.

## **Klasyfikacja 2**

**Mistrzostwa Indywidualne**: klasyfikacja indywidualna jest ustalana na podstawie wyników zawodników w pierwszych trzech testach ( ujeżdżenia, zręczności i szybkości).

Ta klasyfikacja będzie ustalana na podstawie wyników zawodników należących do reprezentacji narodowej oraz ubranych w tradycyjne stroje Working Equitation danego kraju, wliczając w to zawodników oraz jeźdźców rezerwowych.

0 (zero) punktów otrzyma zawodnik, który w którymkolwiek teście został zdyskwalifikowany.

Ogólna klasyfikacja zostanie uporządkowana w następujący sposób:

1. Liczba zakończonych testów.
2. Najwyższa liczba punktów.

Po zakończeniu wszystkich testów, w przypadku takiej samej ilości punktów, o miejscu decyduje wyższa ilość punktów otrzymanych przez zawodnika w:

1. teście ujeżdżenia
2. teście zręczności
3. teście szybkości

Kraje nieposiadające minimalnej ilości zawodników wystarczających do utworzenia zespołu(3), mogą startować tylko w klasyfikacji indywidualnej.

## **Klasyfikacja 3**

**Klasyfikacja testu z krowami** – jest to oddzielna klasyfikacja drużynowa, prowadzona tylko dla testu z krowami

## 1. Konie

Testy są otwarte dla koni 6-letnich oraz starszych, posiadających dokumenty tożsamości wystawione w kraju pochodzenia i potwierdzone przez odpowiedni urząd legislacyjny Unii Europejskiej, wraz z certyfikatem weterynaryjnym potwierdzającym dobry stan zdrowia.

Konie z Unii Europejskiej

- posiadające dokument identyfikacyjny („paszport”), Europejski certyfikat model B

Konie spoza Unii Europejskiej

- certyfikat zgodny z europejskimi regulacjami.

Wszystkie konie zostaną poddane inspekcji weterynaryjnej przed zawodami. Szczepienia powinny być zgodne z prawem kraju organizującego zawody.

## 2. Rejestracja

Rejestracja dokonywana jest na specjalnym formularzu dostarczonym przez kraj organizujący, przez narodową federację lub inne podmioty odpowiedzialne. Rejestracje dostarczone na piśmie w innym formacie mogą być zaakceptowane, jeśli są dostarczone przez Narodową Federację lub inne podmioty odpowiedzialne.

Żaden członek reprezentacji (jeździec, trener, sędzia czy Szef Ekipy) nie może być, pod żadnym pozorem, zaangażowany w inną reprezentację.

Końcowa data rejestracji jest ustalana przez federację kraju organizującego.

Rejestracja do zawodów rangi mistrzowskiej (drużynowych czy indywidualnych) jest zarezerwowana dla zawodników odpowiedniej federacji lub podmiotu odpowiedzialnego. Żaden kraj nie może wystawić więcej niż 4 pary jeździec/koń na mistrzostwa drużynowe.

Żaden zawodnik nie może reprezentować więcej niż jednego kraju na mistrzostwach.

WAVE będzie również Organizatorem międzynarodowych Mistrzostw Juniorów (poniżej 18 lat) i Młodych Jeźdźców (poniżej 21 lat). Każda drużyna powinna składać się minimum z dwóch juniorów.

## 3. Zastępstwa

Zastępstwo w drużynie następuje po zakończeniu rejestracji. W przypadku fizycznej niemożności startu jeźdźca lub konia, musi być to potwierdzone przez lekarza lub Weterynarza Mistrzostw, który może wymagać dodatkowych badań dla potwierdzenia niedyspozycji.

Szef Delegacji danego kraju lub w jego imieniu Szef Ekipy, może wnioskować do WAVE o zmianę pary koń/jeździec nie później niż 5 dni przed rozpoczęciem zawodów.

## 4. Protesty

Rezultaty każdego z testów stają się oficjalne, kiedy Sędzia Główny ogłosi wyniki, wpisując datę/czas do protokołu.

Wszystkie protesty dotyczące wyników testów muszą być dostarczone na piśmie do Sędziego Głównego przez Szefa Ekipy kraju zgłaszającego protest, pod żadnym pozorem nie później niż w godzinę od ogłoszenia wyników testu, wraz z depozytem 100 euro (sto euro), który zostanie zwrócony jeśli protest zostanie uznany.

Każdy protest złożony po przekroczeniu tego terminu nie będzie rozpatrywany.

Sędzia Główny zawiadamia Komisję Odwoławczą o proteście, Komisja Odwoławcza omawia go z członkami Komisji Sędziowskiej.

Komisja Odwoławcza składa się z trzech sędziów wyznaczonych przez Organizatora.

## **5 – Doping**

W zawodach rangi międzynarodowej może zostać przeprowadzony test dopingowy dla konia lub jeźdźca. Jeździec i/lub koń który będzie poddany testowi powinien być wybrany na podstawie klasyfikacji i/lub w drodze losowania na zebraniu technicznym Szefów Ekip przed zawodami.

Kara za ewentualny doping powinna być zgodna z przepisami kraju organizującego zawody.

Sportowa oraz prawna kara powinna być zastosowana przez WAVE.

Test dopingowy dla koni może być przeprowadzony tylko wtedy, kiedy stajnie podczas oraz przed zawodami są zamknięte dla publiczności.

## **III – UBIÓR I RZĄD**

### **1. Ubiór jeździecki**

Zawodnicy startujący w mistrzostwach muszą występować w ubiorze narodowej organizacji Working Equitation do której należą, tak jak jest to opisane w załączniku do regulaminu.

### **2. Rząd konia**

Konie uczestniczące w mistrzostwach muszą posiadać rząd jeździecki charakterystyczny dla kraju który reprezentują.

Kawecany są niedozwolone.

Ochraniacze stawów, owijki i inne ochraniacze są dozwolone w testach zręczności, szybkości i z krowami. Kalosze są dozwolone w testach szybkości i z krowami

### **3. Wymóg dostarczenia informacji na temat ubioru oraz rządu**

Szczegółowy opis rządu końskiego, kielzna oraz ubioru powinny być wysłane do Organizatora zawodów razem ze zgłoszeniem.

## **IV – Komisja Sędziowska**

### **1. Sędziowie**

Osoby, które są w jakimkolwiek stopniu związane z jakąkolwiek drużyną narodową lub wybranymi zawodnikami, nie mogą pełnić funkcji sędziowskiej na zawodach rangi mistrzowskiej.

Sędziowie powinni płynnie porozumiewać się w języku angielskim.

Podczas zawodów, Przewodniczący Komisji Sędziowskiej oraz Komisarz na rozprężalni powinni być w stałym kontakcie (np. walkie talkie).

Podczas zawodów międzynarodowych wszyscy sędziowie powinni znajdować się na liście autoryzowanych sędziów WAVE. Sędzia Główny oraz członkowie Komisji Sędziowskiej wybierani są przez Komitet Organizacyjny zawodów (nawet, jeśli Sędzia Główny nie jest z danego kraju), oraz obowiązkowo akceptowani przez WAVE. Pozycja sędziów na arenie podczas testów jest wybierana na drodze losowania.

W teście ujeżdżenia oraz zręczności wszystkie oceny poniżej 5 muszą być uzasadnione przez sędziego. Podczas zawodów z 5 sędziami, najwyższa i najniższa ocena jeźdźca w teście ujeżdżenia i zręczności jest odrzucana. Końcowy rezultat każdego testu jest uśrednionym wynikiem pozostałych trzech ocen. Wszystkie wyniki ogłaszane są w procentach (%) po każdym jeźdźcu.

Maksymalna liczba par sędziowanych dziennie: na każdym zawodach sędzia nie może sędziować więcej niż pięćdziesięciu (50) zawodników dziennie w teście ujeżdżenia i zręczności.

Do 2023 roku wiek sędziów znajdujących się na liście WAVE nie może przekroczyć 70 lat. Od 2023 roku sędziowie znajdujący się na liście sędziów WAVE nie mogą być starsi niż 65 lat.

## **2 – Delegaci Techniczni**

W trakcie każdego mistrzostw świata lub kontynentu musi być obecny Delegat Techniczny WAVE. Delegat powinien być wybierany spośród osób znajdujących się na liście sędziów lub spośród byłych sędziów WAVE.

Misją Delegatów Technicznych WAVE jest egzekwowanie wszystkich postanowień administracyjnych i technicznych podjętych w związku z Zawodami, od ich podjęcia do zakończenia Zawodów. Delegat musi pojawić się na terenie zawodów nie później niż na dwa dni przed rozpoczęciem startów, oraz (preferowanie) przed przyjazdem pierwszego konia, aby upewnić się, że warunki pobytu osób oficjalnych, Biura, zawodników i obsługi, podobnie jak stan i wyposażenie stajni, terenów przeznaczonych do startów i rozgrzewek oraz wszelka inna infrastruktura spełniają warunki regulaminu.

Dzień przed przyjazdem na zawody Delegat Techniczny powinien skontaktować się z Przewodniczącym Komitetu Organizacyjnego, Sędzią Głównym Zawodów, oraz Lekarzem Weterynarii w celu wymiany niezbędnych informacji.

Obowiązki Delegata Technicznego WAVE w trakcie zawodów:

1. Inspekcja torów i aren celem stwierdzenia zgodności z wymogami WAVE
2. Proponowanie Przewodniczącemu Komitetu Organizacyjnego, Gospodarzowi Toru, Sędziemu Głównemu niezbędnych zmian i modyfikacji dotyczących terenu zawodów, przeszkód oraz wszelkich innych które uzna za istotne.
3. Po sprawdzeniu trasy przejazdów zaproszenie Sędziego Głównego celem jej przejścia i zapoznania się.
4. Obowiązkowy udział we wszystkich odprawach technicznych, jak również w takcie losowania kolejności startów.
5. Udział w inspekcjach weterynaryjnych

Delegat Techniczny WAVE musi przedłożyć raport skierowany do Zarządu WAVE przed upływem tygodnia od dnia zakończenia zawodów.

## **TESTY**

### **1. Test Ujeżdżenia (Dressage)**

Kraj powinien poinformować WAVE/Komitet Organizacyjny o wyłączeniu sędziego, podczas rejestracji.

Każdy sędzia musi być zarejestrowany na liście sędziów Światowej Organizacji Working Equitation danego kraju. Organizator zawodów/WAVE wybiera sędziów sędziujących zawody, a także Komisarzy oraz komunikuje ten fakt wcześniej wszystkim zainteresowanym krajom.

Na czworoboku Sędzia Prowadzący konkurs zajmuje centralne miejsce, z dwoma sędziami (po jednym z każdej strony) na krótkiej ścianie czworoboku, naprzeciwko wjazdu. Pozostali sędziowie zajmują miejsca po środku długiej ściany czworoboku, po jednym na każdej ścianie. Pozycja pozostałych czterech Sędziów zostaje wybierana w drodze losowania.

Każdy członek Jury będzie odizolowany od pozostałych w celu dokonania całkowicie niezależnej oceny. Członkowie jury powinni zajmować osobne stanowiska.

Każdy sędzia musi posiadać sekretarza do notowania ocen oraz komentarzy na arkuszu ocen, sekretarz musi mówić po angielsku.

Każdy sędzia zawsze może poprosić o konsultację weterynaryjną celem zbadania stanu zdrowia konia. Lekarz Weterynarii jest wzywany przez Sędziego Prowadzącego konkurs.

Sędzia Prowadzący konkurs rozpoczyna start każdego z zawodników poprzez uderzenie w dzwonek. Zawodnik ma 1 (jedną) minutę, aby rozpocząć przejazd po sygnale dzwonka. Zawodnik, który przekroczy ten czas lub rozpocznie przed sygnałem dzwonka, zostaje zdyskwalifikowany.

## **2. Test zręczności (MANEABILITY)**

Jak opisano powyżej, każdy sędzia musi być zarejestrowany na liście sędziów WAVE. WAVE wybiera sędziów oraz Komisarzy, ogłaszając to wszystkim krajom.

Sędziowie powinni tak ustawić się na ujeżdżalni, aby każdy z nich miał satysfakcjonujący widok na każdą z przeszkód. Powinni być tak odseparowani od siebie, aby mogli oceniać przejazd niezależnie.

## **3. Test Szybkości (Speed Trial)**

Sędziowie podczas testu szybkości są wybierani według takich samych zasad jak w pozostałych testach.

Test szybkości jest kontrolowany przez Sędziego Prowadzącego konkurs, któremu asystuje sekretarz zapisujący błędy zawodnika na arkuszu z punktami.

Końcowy wynik jest ogłaszany publicznie po tym jak każdy zawodnik ukończył test.

## **4. Test z Krowami (Cattle Test)**

Obowiązują te same procedury wyboru sędziów oraz ich pozycji jak w poprzednich testach, Sędzia Prowadzący konkurs zajmie miejsce na środku długiej ściany areny, na podwyższeniu celem lepszej widoczności. Pozostali sędziowie będą się znajdowali: na wysokości linii oznaczającej obszar zagrody i na wysokości linii oznaczającej obszar stada.

## **V – KOMISARZ (PADDOCK OFFICER)**

Sędzia nominowany do kontroli rozprężalni, zwany Komisarzem, wraz z Weterynarzem tworzą Komisję rozprężalni. Ich obecność na rozprężalni jest obowiązkowa.

Ich funkcja polega na notowaniu wszystkich incydentów zachodzących na rozprężalni oraz pilnowaniu porządku wejścia na arenę główną, w oparciu o listę startową. Komisarz może posiadać pomocnika zastępującego go w razie potrzeby.

Komisja musi obejrzeć konia i jeźdźca przed i po każdym z testów, informując Sędziego Prowadzącego konkurs

o każdej nieprawidłowości ( np. ślady krwi w pysku, nieprawidłowości przy uprzęży lub stroju itd.)

Komisja informuje bezpośrednio Sędziego Prowadzącego konkurs zanim następny zawodnik rozpocznie test.

Jeśli na końcu któregoś z testów, Weterynarz lub Komisarz zawodów wykryje jakiegokolwiek ślad krwi na zwierzęciu, jeździec powinien pozostać na arenie do czasu sprawdzenia. Sędzia Prowadzący konkurs musi być poinformowany o zdarzeniu zanim następny zawodnik rozpocznie swój przejazd. Sędzia Prowadzący konkurs powinien samodzielnie lub z pomocą Sędziów Pomocniczych ocenić sytuację, i jeśli to uzasadnione, może zawodnika zdyskwalifikować z danego testu. To jedyna procedura kiedy zawodnik może zostać zdyskwalifikowany za widoczne ślady krwi na swoim koniu.

## **VI – SYSTEM NAGŁOŚNIENIA**

Do dyspozycji sędziów w budce sędziowskiej powinien być dostępny system nagłośnienia składający się ze wzmacniacza, głośników, USB, odtwarzacza CD, stołu miksującego oraz mikrofonu. Dźwięk powinien być słyszalny na głównej ujeżdżalni, rozprężalni oraz w strefie boksów.

## **VII – KOLEJNOŚĆ STARTÓW**

Kolejność startów jest określana przez losowanie przeprowadzane po kontroli weterynaryjnej w obecności Sędziego Głównego podczas odprawy technicznej Szefów Ekip.

Kolejność startów w testach zręczności i szybkości jest odwrotna do miejsc zajętych w indywidualnej klasyfikacji generalnej.

### **1. Ogólne**

Kolejność startów zostanie ogłoszona oficjalnie przynajmniej 2 godziny przed każdym testem.

Zawodnicy, którzy nie podporządkują się liście startowej zostaną wyeliminowani.

Jeśli zawodnik ogłosi ważny, potwierdzony problem (utracona podkowa, rana itp.), Sędzia Prowadzący może, w drodze wyjątku, zmienić listę startową, ogłaszając ten fakt do wiadomości publicznej.

Jeźdźcy, którzy nie stawią się na czas na starcie otrzymują limit 60 sekund, po którego przekroczeniu Sędzia Prowadzący konkurs stwierdza ich dyskwalifikację. Cała komunikacja powinna odbywać się w języku angielskim.

### **2. Testy ujeżdżenia, zręczności i szybkości**

Pomimo, że kolejność i godzina startu są ogłoszone, zawodnicy są odpowiedzialni za kontrolowanie przebiegu testów tak, aby dotrzymać terminu wjazdu na arenę.

### **3. Test z krowami - Cow Trial**

Kolejność startów w teście z krowami jest następująca.

Kolejność startów drużyn jest ustalana poprzez losowanie. Test rozpoczyna się wjazdem pierwszego zawodnika z danego zespołu, następnie drugiego, trzeciego a na końcu czwartego.

Kolejność wewnątrz grupy ustalana jest przez Szefa Ekipy, który jednak musi o tej kolejności powiadomić Sędziego Prowadzącego konkurs podczas wyboru krów.

Wybór krów dokonywany jest podczas identyfikacji zwierząt na miejscu testu.



## **VIII – PRZEJAZDY W TRAKCIE MISTRZOSTW**

### **A – TEST UJEŹDZENIA (DRESSAGE )**

#### **1. Czworobok ujeżdzeniowy**

##### **a) Ujeżdżalnia:**

Powierzchnia czworoboku powinna być równa i wolna od kamieni i niebezpiecznych przedmiotów. Zagęszczenie podłoża musi odpowiadać typowi testu. Czworobok powinien mieć wymiary 20 x 40 m oraz musi być w pełni ogrodzony barierką o wysokości nie większej niż 0,50 m.

Wjazd na czworobok ma około 2 (dwóch) metrów szerokości i jest zlokalizowany po środku krótkiej ściany naprzeciwko budki sędziowskiej Sędziego Prowadzącego.

Czworobok musi być zaopatrzony w system nagłośnienia, a Sędzia Prowadzący musi posiadać dzwonek do sygnalizowania początku przejazdu.

Widzowie nie mogą znajdować się bliżej niż 5 (pięć) metrów od czworoboku.

##### **b) Rozprężalnia**

Rozprężalnia w miarę możliwości powinna być zbliżona wymiarami oraz podłożem do areny głównej, powinna posiadać także system nagłośnienia.

Rozprężalnia powinna być pod kontrolą Komisarza

#### **2. Ćwiczenia**

Test ujeżdżenia (Dressage Trial) składa się z 22 wymaganych ćwiczeń (zobacz Załącznik 2), plus dodatkowo 5 ocen ogólnych. Sekwencja ćwiczeń nie może być zmieniona podczas przejazdu (kolejność jest zdefiniowana w arkuszu (Załącznik 2).

Maksymalny czas na cały przejazd wynosi 8 minut z chronometrem widocznym dla wszystkich zawodników. Rozpoczęcie przejazdu rozpoczyna się od ukłonu jeźdźca w stronę Sędziego Prowadzącego i kończy się również ukłonem. Każde ćwiczenie pokazane po 8 minucie przejazdu oceniane jest przez sędziów notą 0.

Połączenie harmonii i płynności jest elementem ocenianym przez sędziów.

Do ćwiczeń nie ma przypisanych żadnych współczynników, co jest jasno zaznaczone na arkuszu ocen (załącznik nr 2).

Podczas ukłonu koń musi pozostać w pozycji stój. Kobiety, lub mężczyźni używający kasku, wykonują ukłon z delikatnym skinięciem głowy oraz odstawieniem ręki, która nie trzyma wodzy. Mężczyźni zdejmują nakrycie głowy ręką, która nie prowadzi konia.

W klasach Juniorów oraz Młodych jeźdźców, prowadzenie konia jedną ręką w trakcie testów ujeżdżenia i zręczności powinno być oceniane wyżej przez sędziów.

#### **3. Muzyka**

Każdy zawodnik wybiera muzykę do swojego przejazdu, ocena za dobór muzyki będzie uwzględniona w ocenie ogólnej za część artystyczną przejazdu.

Muzyka musi pozostać w harmonii z przejazdem oraz z tempem ćwiczeń. CD lub pendrive z muzyką musi być dostarczony przez zawodnika do Biura Zawodów jak tylko zawodnik dotrze na zawody. Dostarczona muzyka powinna zacząć odtwarzać się od początku pliku. Zawodnik jeszcze pozostając poza szrankami, powinien podniesieniem ręki wskazać moment kiedy muzyka powinna się rozpocząć.

W przypadku kiedy muzyka zostanie przerwana podczas testu ujeżdżenia, oraz w przypadku kiedy nie ma zapasowego źródła zasilania, zawodnik może, za pozwoleniem Sędziego w literze C, opuścić ujeżdżalnię. Nie powinno to wpłynąć na czas rozpoczęcia przejazdu przez kolejnych zawodników. Dotknięty problemem zawodnik powinien ponowić swój przejazd podczas przerwy lub na końcu zawodów. Sędzia w literze C, po uzgodnieniu z zawodnikiem, określi czas kiedy zawodnik powinien wrócić do przejazdu. Od

zawodnika zależy czy rozpocznie przejazd od początku, czy od momentu kiedy przejazd został przerwany. W drugim przypadku, oceny już otrzymane nie ulegają zmianie.

Jeśli jakiś obcy czynnik zewnętrzny znajdzie się na arenie i wpłynie na przebieg przejazdu, test musi zostać przerwany i kontynuowany po tym, jak czynnik zostanie usunięty. W tym przypadku oceny przyznane przed przerwaniem przejazdu pozostają bez zmian.

Odpowiedzialnością każdej drużyny jest przeprowadzenie testu dostarczonej muzyki (czas na to przewidziany powinien być oznaczony w programie zawodów.)

#### 4. Klasyfikacja

Wszystkie ćwiczenia oceniane są od 0-10, w nawiązaniu do poniższej skali. Sędzia może przyznawać punkty połówkowe.

x Doskonale	10
x Bardzo dobrze	09
x Dobrze	08
x Dość dobrze	07
x Zadowolająco	06
x Dostatecznie	05
x Niedostatecznie	04
x Prawie źle	03
x Źle	02
x Bardzo źle	01
x Ruch niewykonany	00

- x Pomyłka w przejeździe – 5 punktów karnych za każdy błąd w średniej końcowej, maksymalnie dwa błędy dopuszczalne. Trzeci błąd powoduje dyskwalifikację.
- x Klepięcie konia lub dotknięcie jego szyi przed ręką trzymającą wodze – 5 punktów karnych za każdy błąd w średniej końcowej, maksymalnie dwa błędy dopuszczalne. Trzeci błąd powoduje dyskwalifikację
- x Upadek jeźdźca lub konia powoduje dyskwalifikację

Punkty karne muszą być zapisane na arkuszu ocen Sędziego Prowadzącego, nawet jeśli zostały zauważone przez Sędziów Pomocniczych. Jeśli Sędzia Prowadzący zaznacza punkt karny, powinien być on również zaznaczony przez pozostałych 4 sędziów.

W przypadku potencjalnej dyskwalifikacji, sędziowie muszą kontynuować ocenę całego przejazdu, po jego zakończeniu spotykają się aby podjąć decyzję.

#### 5. Punkty

Klasyfikacja danego testu jest sporządzana przez zsumowanie łącznej liczby punktów uzyskanej przez każdego z zawodników.

#### 6. Użycie bata

Jeźdźcy mogą wjechać na arenę trzymając bat jeździecki, który powinien być trzymany ku górze w wolnej ręce. Dotknięcie konia batem jest uznawane za pomoc z zewnątrz i powoduje dyskwalifikację.

## 7. Podstawy do dyskwalifikacji

Poniższe punkty stanowią podstawę do dyskwalifikacji:

- x Wjazd na arenę przed pozwoleniem Sędziego Prowadzącego konkurs;
- x Przekroczenie czasu wjazdu na arenę (1 minuta), po sygnale dzwonka;
- x Wyjście z obszaru czworoboku czterema kopytami;
- x Jeśli koń ma rany, krwawi z nosa lub boków lub ma symptomy kulawizny;
- x Jeśli jeździec znęca się nad koniem;
- x Jeśli przejście do ruchu do przodu zajmuje więcej niż 10 sekund;
- x Jeśli jeździec używa obu rąk do prowadzenia konia;
- x Klepięcie konia lub dotknięcie jego szyi przed ręką trzymającą wodze – 5 punktów karnych za każdy błąd w średniej końcowej, maksymalnie dwa błędy dopuszczalne. Trzeci błąd powoduje dyskwalifikację
- x Upadek jeźdźcy i/lub konia

## B) TEST ZRĘCZNOŚCI (MANEABILITY)

Celem tego testu jest udowodnienie, że zarówno jeździec jak i koń posiadają umiejętność spokojnego, płynnego, precyzyjnego i stylowego pokonania dowolnej przeszkody, która mogłaby być napotkana w terenie i podczas pracy. Ważne jest również pokazanie istniejącej harmonii pomiędzy koniem a jeźdźcem.

### 1. Arena (parkur/plac konkursowy)

Arena do testu zręczności jest prostokątem o wymiarach minimum 70 x 30m. Powinna być płaska, wolna od kamieni i innych przeszkód stanowiących niebezpieczeństwo dla jeźdźców i koni. Zalecane jest podłoże piaskowe, dopuszczalne trawiaste jeśli nie jest zbyt twarde lub śliskie.

### Rozprężalnia

Rozprężalnia powinna być dostępna dla wszystkich jeźdźców, posiadać minimum 3 standardowe przeszkody do treningu przed startem. Te same przeszkody powinny być dostępne dla wszystkich jeźdźców – zmiana przeszkód podczas rozprężania jest niedozwolona.

### 2. Maksymalna długość trwania testu

Jeżeli Komitet Organizacyjny definiuje maksymalną długość czasu dozwolonego na test będzie to wyliczenie dystansu przejazdu pokonanego w galopie roboczym plus czas niezbędny do pokonania wszystkich przeszkód wyliczony na podstawie tabeli z załącznika nr 5. Dystans pomiędzy przeszkodami nigdy nie powinien być mniejszy niż 10 m, ale może być zawsze dostosowany do rozmiarów areny.

### 3. Przeszkody

Ten termin obejmuje każdą trudność do pokonania przez jeźdźca na arenie.

Trasa przejazdu musi być tak ustawiona, aby umożliwić pokonanie jej przez jeźdźca trzymającego wodze zarówno w prawej, jak i w lewej ręce.

Opisy przeszkód używanych w teście szybkości oraz zręczności, jak również sposób ich pokonywania są zamieszczone w rozdziale 5 oraz 12 tego regulaminu.

Na parkurze powinny pojawiać się tylko przeszkody opisane w niniejszych przepisach, aby uniknąć ewentualnych niespodzianek na zawodach międzynarodowych.

Jeździec może poprosić o inne ułożenie tyczki (garrocha) w beczce. Musi o to poprosić Sędziego Prowadzącego. Tylko członkowie Komisji Sędziowskiej lub wyznaczone osoby z obsługi mogą zmienić położenie tyczki (garrocha). Jeśli jeździec zrobi to samodzielnie, zostanie zdyskwalifikowany.

Wszystkie przeszkody są oznaczone czerwonymi i białymi flagami lub znacznikami (czerwone po prawej a białe po lewej stronie).

Aby prawidłowo pokonać przeszkodę, zawodnik musi :

- X       przemieścić się pomiędzy flagami we właściwym kierunku;
- X       wykonać ćwiczenie techniczne określone dla danej przeszkody;
- X       opuścić przeszkodę mijając chorągiewki oznaczające jej koniec.

Przeszkody są ponumerowane w kolejności w jakiej muszą być pokonane. Numer znajduje się po prawej stronie wjazdu na przeszkodę.

### 4. Błędy przy przejeździe

Błędem przy przejeździe nazywamy pokonanie przeszkody w niewłaściwym kierunku lub niewłaściwej kolejności.

Błąd stwierdzany jest w sytuacji, kiedy zawodnik podejmuje próbę pokonania kolejnej przeszkody bez:

- X   skorygowania   pokonania poprzedniej przeszkody
- X   pokonania poprzedniej przeszkody

### 5. Lista przeszkód

Wszystkie przeszkody powinny być bezpieczne dla konia i jeźdźca. Śliskie powierzchnie, ostre krawędzie, niebezpieczne linki itp. są niedozwolone. Decyzja należy do Sędziego Głównego. Jeżeli przeszkoda zostanie zakwalifikowana jako niebezpieczna, musi być wyeliminowana z zawodów. Komitet Organizacyjny wybiera przeszkody z następującej listy :

1. Ósemka pomiędzy beczkami
2. Drewniany mostek

3. Slalom równoległy pomiędzy tyczkami
4. Skok przez kostki słomy
5. Zagroda
6. Slalom pomiędzy tyczkami po linii prostej
7. Trzy beczki
8. Bramka
9. Dzwonek na końcu korytarza
10. Gliniany dzbanek
11. Cofanie po kształcie L lub po ósemce pomiędzy beczkami
12. Chód boczny przez kłodę
13. Wyciągnięcie tyczki z beczki
14. Włożenie tyczki do beczki
15. Użycie tyczki do zebrania pierścienia
16. Przejazd przez wodę
17. Zeskok
18. Przeniesienie kubka z jednej tyczki na drugą

## 6. Przejście toru (oglądanie parkuru/rekonesans)

Przed rozpoczęciem testu, zawodnicy mogą obejrzeć parkur pieszo w stroju jeździeckim, w celu zapoznania się z przeszkodami.

Arena będzie otwarta dla jeźdźców przez minimum 15 minut. Sędzia Prowadzący ogłasza zamknięcie oraz otwarcie areny sygnałem dzwonka. Zawodnicy oraz osoby oficjalne wchodzące na arenę poza wyznaczonym czasem zostaną zdyskwalifikowani.

Żaden zawodnik nie może pozostać na arenie po sygnale jej zamknięcia, żadne zmiany na arenie nie mogą być dokonywane, a konkurs powinien się rozpocząć po maksymalnie 10 minutach od zamknięcia areny.

## 7. Rozpoczęcie Konkursu

Sędzia Prowadzący daje sygnał dzwonkiem do rozpoczęcia startu każdego zawodnika. Po dzwonku, zawodnik ma 1 minutę na rozpoczęcie testu. Zawodnicy którzy nie wystartują w tym czasie, będą zdyskwalifikowani.

## 8. Start i finisz

Linie rozpoczęcia i zakończenia oznaczone są markerami lub czerwoną i białą flagą (czerwona po prawej, biała po lewej stronie). Dodatkowo start oznacza się literą „**S**” (**start**), a finisz literą „**F**” (**finish**).

## 9. Plan parkuru

Plan parkuru w teście zręczności musi być wywieszony minimum 2 godziny przed rozpoczęciem konkursu, razem z listą startową.

Plan powinien być również rozesłany przez Komitet Organizacyjny do wszystkich krajów, których zawodnicy biorą udział w zawodach, tydzień przed rozpoczęciem zawodów.

## 10. Ocena

Ocena przejazdu zapisywana jest na arkuszach zamieszczonych w załączniku nr 3, które przypominają ten z testu ujeżdżenia. Podobnie jak w ujeżdżeniu, arkusz zawiera oceny ogólne.

Ocenię podlegają wymienione poniżej elementy :

### 10.1. Koń:

- x Regularność chodów
- x Jakość zagalopowań
- x Posłuszeństwo i odpowiedź na pomoce
- x Zebranie
- x Harmonia ruchów

### 10.2. Jeździec:

- x Postawa i dosiad;
- x Łatwość wykonywania ćwiczeń, stabilność
- x Poprawność i skuteczność pomocy
- x Użycie tylko jednej ręki (lewej lub prawej) w klasie senior

Skala ocen jest taka sama jak w teście ujeżdżenia, Sędzia może przyznawać punkty połówkowe.

x Doskonale	10
x Bardzo dobrze	09
x Dobrze	08
x Dość dobrze	07
x Zadowolająco	06
x Dostatecznie	05
x Niedostatecznie	04
x Prawie źle	03
x Źle	02
x Bardzo źle	01
x Ruch niewykonany	00

### 11. Podstawa dyskwalifikacji

Zawodnicy popełniający poniższe błędy będą zdyskwalifikowani:

- x Wjazd na arenę przed pozwoleniem Sędziego Prowadzącego konkurs;
- x Dotknięcie konia batem lub użycie bata w formie pomocy jeździeckiej;
- x Upadek konia lub jeźdźca powoduje natychmiastową eliminację;
- x Niepoprawienie błędu na przejeździe;
- x Przekroczenie jednej minuty po sygnale do startu;
- x Trzy odmowy na tej samej przeszkodzie;
- x Rozpoczęcie przejazdu przed sygnałem Sędziego;
- x Użycie obu rąk do powodowania koniem;
- x Rana lub złe traktowanie konia;
- x Dowód kulawizny lub ślady krwi;
- x Odmowa ruchu do przodu dłużej niż 15 s;

- x Pokazywanie przeszkody w sposób ostentacyjny;
- x Pomylenie kolejności przeszkód;
- x Przejechanie przez obszar przeszkody, która nie była jeszcze pokonana;
- x Zmiana ręki pracującej podczas przejazdu (np. jeśli jeździec pokonuje bramkę prawą ręką, nie może dzwonić w dzwonek lewą ręką)

## 12. Opis przeszkód

Wszystkie przeszkody opisane w regulaminie sędziego powinien oceniać biorąc pod uwagę zarówno rytm, swobodę i regularność chodów, impuls i podporządkowanie jak i szczególne kryteria dotyczące każdej z przeszkód.

### 12.1 – Ósemka (8) pomiędzy Beczkami

Ta przeszkoda składa się z 2 beczek oddalonych od siebie o 3 m. (odległość mierzona od środka beczek).

Koń wjeżdża galopem pomiędzy beczki i wykonuje woltę wokół prawej beczki o średnicy 3 m. Kończąc okrążenie i przejeżdżając w połowie odległości pomiędzy beczkami wykonuje lotną zmianę nogi na wyobrażonej linii pomiędzy beczkami, a następnie wykonuje woltę w lewo dookoła lewej beczki. Kończąc koło na lewo należy przejechać w połowie odległości pomiędzy beczkami.

Przeszkoda zaczyna się zanim koń przetnie wyobrażoną linię pomiędzy beczkami, a kończy się po tym jak koń przetnie tę linię (po raz trzeci).

Przeszkoda może być pokonywana w cofaniu, zaczynając od okrążenia prawej beczki.

#### Ocena

Komisja Sędziowska powinna ocenić jakość, precyzję oraz podejście do zmiany nogi w galopie w połowie odległości pomiędzy beczkami, kształt oraz symetrię kół.

Błędy kwalifikowane jako poważne:

- Brak zmiany nogi
- Zmiany rytmu
- Problemy z kontaktem i/lub poważne nieposłuszeństwo (opór)
- Przewrócenie beczki (lub elementu przeszkody)

### 12.2 – Drewniany mostek

Ta przeszkoda składa się z mostku składającego się z desek, przez który zwierzę musi przejść. Bariereki (części boczne) nie mogą być zabudowane

Przeszkoda powinna mieć wymiary przynajmniej 4 m. x 1,5 m, a jej najwyższa część powinna być przynajmniej 20 cm nad ziemią.

Test może składać się z 2 przejazdów przez mostek (po jednym w każdą stronę) .

Powierzchnia nie może być śliska. Przeszkoda musi być wykonana z solidnego materiału, w taki sposób aby nie zagrażała koniowi ani jeźdźcowi.

Kolor drewnianego mostka powinien zostać wybrany z naturalnych odcieni. Loga sponsorów na bokach są niedozwolone jeśli mogłyby utrudnić sędziom prawidłową ocenę przejazdu zawodnika.

### Ocena

Komisja Sędziowska powinna ocenić jakość i regularność stępa, przejścia oraz pewność w podejściu do przeszkody

Błędy kwalifikowane jako poważne:

- Niepokonanie przeszkody w stępie (ocena poniżej 5)
- Rozbudowanie przeszkody (ocena poniżej 5)
- Poważny opór lub wahanie (ocena poniżej 5)
- Rytm
- Problemy w przejściach

### **12.3 - Slalom równoległy pomiędzy Tyczkami**

Ta przeszkoda składa się z minimum 7 tyczek o wysokości 2 m, przymocowanych do zewnętrznej podstawy, która nie jest przytwierdzona do podłoża. Są one ustawione w 2 równoległych liniach położonych w odległości 6 m. od siebie. Odległość 6 m. będzie zachowana pomiędzy tyczkami w linii z 4 tyczkami (nr 1, 3, 5, 7). Odległość 6 m. pomiędzy tyczkami zostanie zachowana również w linii z 3 tyczkami (nr 2, 4, 6)

Tyczka nr 2 będzie umiejscowiona w połowie odległości pomiędzy tyczkami nr 1 i nr 3. Tyczka nr 4 będzie umiejscowiona w połowie odległości pomiędzy tyczkami nr 3 i nr 5. Tyczka nr 6 będzie umiejscowiona w połowie odległości pomiędzy tyczkami nr 5 i 7.

Przeszkoda powinna być pokonana w następujący sposób: koń wykonuje półkola dookoła tyczek w kolejności wskazanej przez numery tyczek (nr 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7) i w kierunku wskazanym na mapie toru ze zmianami nogi wykonanymi w połowie odległości między tyczkami.

Wyjątkowo w zawodach nie będących Mistrzostwami Świata lub Kontynentu, jeżeli rozmiary areny są zbyt małe, i dystans pomiędzy tyczkami nie jest możliwy do zachowania, może być za zgodą Sędziego Głównego użyte 5 tyczek.

### Ocena

Komisja Sędziowska powinna ocenić harmonię i precyzję przejazdu konia, jakość lotnych zmian, rysunek i symetrię zakrętów. Jeżeli jeździec wykona tę samą liczbę kroków pomiędzy zmianami nogi, powinien otrzymać wyższą notę.

Błędy kwalifikowane jako poważne:

- Błędy w lotnych zmianach
- Błędy w rytmie chodu
- Niemożność wykonania symetrycznych zakrętów
- Przewrócenie tyczki/tyczek

### **12.4 – Skok przez Kostki Słomy**

Ta przeszkoda składa się z 4 kostek słomy pomiędzy dwoma stojakami ułożonych pod drągiem. Koń powinien podejść i skoczyć tę przeszkodę w sposób naturalny i z pewnością. Kostki słomy mogą być



zastąpione innym naturalnym materiałem pod warunkiem, że nie będzie on wyższy niż kostka słomy oraz że jest bezpieczny dla konia.

### Ocena

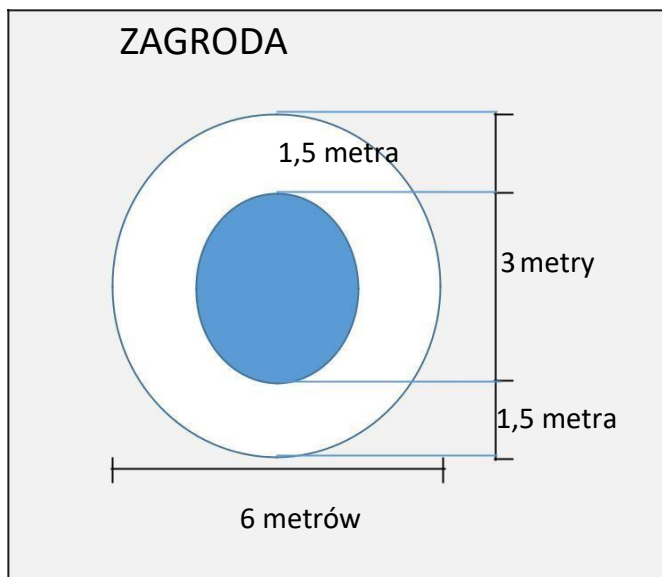
Komisja Sędziowska powinna ocenić pewność konia w trakcie podejścia do przeszkody, prawidłowość stylu oddanego skoku, pozycję jeźdźcy w siodle oraz użycie pomocy.

Błędy kwalifikowane jako poważne:

- Odmowa (odmowy) skoku
- Zły styl
- Utrata rytmu
- Strącenie któregokolwiek elementu przeszkody

### **12.5 - Zagroda**

Ta przeszkoda składa się z ogrodzenia z wejściem, w środku którego znajduje się kolejne ogrodzenie, wewnątrz którego będą zwierzęta takie jak kury, gęsi, kaczki, świnie, etc. Wewnętrzne ogrodzenie nie może być zbyt solidne, tak aby przy ewentualnym rozbudowaniu go przez konia, zwierzę nie skaleczyło się.



Przeszkoda powinna zostać pokonana poprzez wjazd w jedną stronę i wykonanie pełnego okrążenia w tym kierunku, wyjazd, wykonanie półpiruetu lub półwołty oraz ponowny wjazd (w przeciwnym kierunku do pierwszego wjazdu) ponowne wykonanie pełnego okrążenia i wyjazd z zagrody. Przeszkoda powinna zostać pokonana stępem lub galopem.

### Ocena

Komisja Sędziowska powinna ocenić spokój i pewność siebie konia, jakość chodu, a także użycie pomocy przez jeźdźcę podczas pokonywania przeszkody. Sędzia powinien również wziąć pod uwagę chód w jakim została pokonana przeszkoda w obu kierunkach (galop – wyższa ocena).

Błędy kwalifikowane jako poważne:

- Kłus w zagrodzie
- Poważny opór
- Utraty rytmu

- Błędy przy lotnej zmianie nogi

## 12.6 - Slalom pomiędzy Tyczkami po Linii Prostej

Ta przeszkoda składa się z minimum pięciu 2 m. drewnianych lub metalowych tyczek, umocowanych w zewnętrznej podstawie, która nie jest przytwierdzona do podłoża, ustawionych w linii prostej z odległością 6 m. pomiędzy tyczkami. Kierunek przejazdu jest ustalony znakami na parkurze. Przeszkoda powinna zostać pokonana galopem. Każda zmiana kierunku powinna się wiązać ze zmianą nogi. Galop zawsze powinien być z prawidłowej nogi do aktualnie wykonywanego zakrętu.

Zmiany nogi powinny być zawsze wykonywane w połowie odległości między tyczkami. Jeżeli jeździec wykonuje te samą liczbę kroków pomiędzy zmianami, powinien otrzymać wyższą notę.

### Ocena

Sędziowie powinni ocenić precyzję działań jeźdźca, jego/jej ruch, który powinien być płynny i ciągły oraz sposób pokonania przeszkody, jakość galopu oraz lotnych zmian.

Błędy kwalifikowane jako poważne:

- Niemożność wykonania lotnych zmian lub błędy w zmianach
- Poważny opór
- Utraty rytmu
- Niemożność wykonania jednolitych i symetrycznych zakrętów
- Przewrócenie tyczki/tyczek

## 12.7 – Trzy Beczki

Ta przeszkoda składa się z 3 beczek położonych na 3 rogach równobocznego trójkąta o długości boku 3 m. (długość boku trójkąta mierzona jest od środka beczek).

Przeszkoda powinna zostać pokonana w następujący sposób: koń wjeżdża w przeszkodę galopem pomiędzy beczkami od strony wskazanej na planie parkuru. Okrąży beczkę położoną po prawej, a następnie przejdzie do kolejnej beczki, wykonując lotną zmianę na wyobrażonej linii pomiędzy beczkami, a następnie okrąży drugą beczkę. Następnie uda się do ostatniej beczki i wykona lotną zmianę na wyobrażonej linii pomiędzy 2 i 3 beczką, a następnie wykona pełne okrążenie dookoła ostatniej beczki, wyjeżdżając z przeszkody w tym samym punkcie, w którym w nią wjechał.

Wszystkie zakręty powinny zostać wykonane zgodnie z instrukcjami na planie parkuru i wyjaśnieniami danymi podczas oglądania parkuru..

Celem tej przeszkody jest pokazanie łatwości prowadzenia i umiejętności pracy w ciasnych miejscach utrzymując impuls i tempo galopu.

### Ocena

Komisja Sędziowska powinna oprzeć swoją ocenę na nastawieniu konia, użyciu pomocy przez jeźdźca (prawidłowość i skuteczność), tempie, ciągłości działania, precyzji, rysunku oraz jakości lotnych zmian.

Błędy kwalifikowane jako poważne:

- Niemożność wykonania lotnych zmian lub błędy w zmianach
- Utraty rytmu
- Przewrócenie beczki

- Poważny opór
- Zbyt duże koła

## 12.8 - Bramka

Bramka powinna być skonstruowana z drewna i metalowej siatki, oraz być zamykana metalowym kabłąkiem, łatwo dostępnym z grzbietu konia.

Dwa słupki zrobione z naturalnych materiałów o szerokości co najmniej 2 m. i wysokości 1.30 m. powinny być umiejscowione po bokach bramki.

Zamiast stałej bramki może być użyta lina rozwieszona pomiędzy stojakami, w szczególności w teście szybkości.

Bramka może być otwierana na prawo lub lewo, w zgodzie z planem parkuru.

Przeszkoda powinna zostać pokonana w następujący sposób: koń zbliża się galopem pod kątem prostym do przeszkody, robi przejście i ostatnie parę kroków pokonuje stępem krok za krokiem, wykazując wysoki stopień pewności siebie. Koń zatrzymuje się z boku bramki (w lewo lub w prawo, w zależności od tego, w którą stronę otwiera się bramka).

Używając swojej prawej ręki (lub lewej – dla jeźdźców używających lewej ręki podczas testu), jeździec unosi metalowy kabłąk i otwiera bramkę. Przejeżdża stępem przez wejście, najlepiej nie wypuszczając bramki/liny z ręki.

Kiedy koń całkowicie przeszedł na drugą stronę bramki, jeździec może cofnąć się krok lub dwa w celu zamknięcia bramki. Na ustawionym równo na 4 nogach koniu, jeździec opuszcza metalowy kabłąk na miejsce i odjeżdża od przeszkody galopem.

### Ocena

Komisja Sędziowska powinna ocenić przejścia, ruch konia, który powinien być płynny i bez wahania lub napięcia. Koń powinien być uważny i uczestniczyć w ruchu otwierania i zamykania, nie wykazując objawów braku pewności lub nieposłuszeństwa. Ruchy jeźdźca powinny być swobodne, precyzyjne i bez śladów wahania. Jeździec powinien prawidłowo używać pomocy, aby zachęcić konia do ruchu naprzód kiedy jest to potrzebne.

Jeździec nie powinien nigdy puścić bramki podczas otwierania i zamykania.

Błędy kwalifikowane jako poważne:

- Wahania, napięcie lub cofanie w trakcie pokonywania przeszkody
- Opór w przejściach i przechodzeniu przez bramkę
- Utraty rytmu
- Przewrócenie elementu przeszkody
- Puszczanie liny/bramki

Pokonanie bramki zbudowanej z liny powinno być wykonane analogicznie jak bramki stałej, ale przekładanie liny ponad głową jeźdźca jest całkowicie zabronione.

## 12.9 – Dzwonek na Końcu Korytarza

Ta przeszkoda składa się z:

- X 2 poprzeczki o długości około 4 m. umieszczonej na 2 podporach o wysokości około 0.60 m. i przymocowanych do podłoża w odległości 1.50 od siebie tworząc korytarz.

X Dzwonka zawieszona na końcu korytarza na wysokości około 2 m.

Przeszkoda powinna zostać pokonana w następujący sposób: koń podejździe do korytarza stępem lub galopem (wyższa ocena), wjedzie do końca i zatrzyma się przy dzwonku. Następnie jeździec ręką zadzwoni dzwonkiem, a potem wycofa konia z korytarza do momentu aż jego przednie nogi wyjdą poza przeszkodę.

#### Ocena

Komisja Sędziowska powinna ocenić nastawienie i zebranie konia, użycie pomocy przez jeźdźca oraz prędkość, płynność, ciągłość, wyprostowanie i dokładność wykonania. Wyższa ocena zostanie przyznana za pokonanie przeszkody galopem. Jakość zatrzymania i cofania również będą miały wpływ na ocenę.

Błędy kwalifikowane jako poważne:

- Przesunięcie którejkolwiek poprzeczki
- Koń wyjdzie poza przeszkodę (na końcu korytarza) lub koń wyskoczy przez poprzeczkę
- Utraty rytmu, brak nieruchomości
- Silny opór w trakcie cofania

Alternatywnie korytarz może tworzyć kształt litery „L”, uformowanej z dwóch 4 m. korytarzy. Poprzeczki i ich podpory mogą zostać zastąpione ujeżdżeniowymi szrankami.

### **12.10 – Gliniany Dzbanek**

Ta przeszkoda składa się ze stolika o wysokości około 1 m., z kwadratowym lub okrągłym blatem o boku/średnicy około 1,25 m., na którym powinien zostać postawiony dzbanek wypełniony płynem (wodą). Przeszkoda jest pokonywana w następujący sposób: jeździec podejździe do stolika galopem (wyższa nota) lub stępem, łapie dzbanek i podnosi go ponad swoją głowę, a następnie odstawia z powrotem na stolik. W trakcie koń stoi nieruchomo równolegle do stolika.

#### Ocena

Komisja Sędziowska powinna ocenić sposób w jaki koń podchodzi, a następnie stoi przy stoliku, nie wykazując śladów strachu i ufając pomocom jeźdźcy. Dzbanek po odstawieniu musi stać. Jeździec otrzyma niższą ocenę jeśli koń wejdzie w stolik. Wyższa nota zostanie przyznana jeśli jeździec podejździe galopem, a nie stępem.

Butelka (wypełniona płynem lub piaskiem) może być użyta zamiast dzbanka.

Błędy kwalifikowane jako poważne:

- Brak nieruchomości w stój
- Trasa podjazdu i przejścia niejasno zdefiniowane
- Silny opór

### **12.11 – Cofanie po kształcie „L” lub Objeżdżanie Paru Tyczek lub Przeskód**

Ta przeszkoda może być dwójaka:

#### **12.11.1. wariant 1**

1) Korytarz w kształcie „L”, składający się z dwóch czterometrowych sekcji, każda o szerokości 1,5 m. i identyczna z definicją opisaną w punkcie 12.9. Koń wjeżdża w korytarz stępem lub galopem, a jeździec dzwoni dzwonkiem na końcu korytarza. Następnie tą samą trasą wycofuje się z korytarza.

Ocena:

Komisja Sędziowska oceni jakość przejść i zatrzymania, oraz sposób cofania przez konia, wyprostowanie, płynność ruchów i reakcje na pomoce.

Błędy kwalifikowane jako poważne:

- Trącenie lub przewrócenie elementów wyznaczających granice przeszkody
- Opór w przejściach
- Utraty rytmu
- Brak nieruchomości w stój

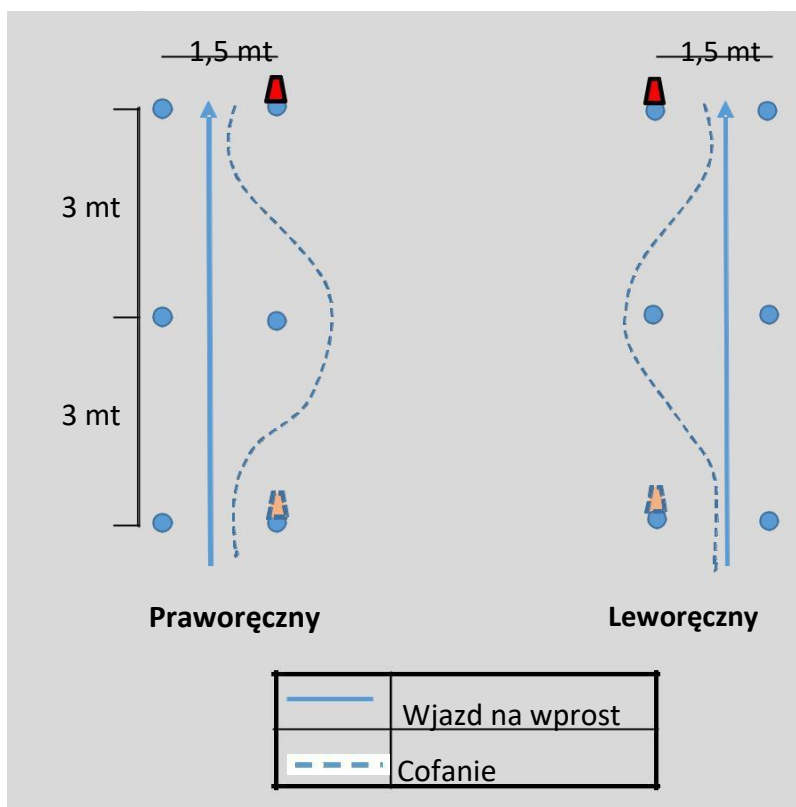
#### 12.11.2. wariant 2

2) Zawodnik wjeżdża w korytarz w kształcie "L", na końcu którego po prawej stronie znajduje się tyczka o wysokości około 1.60 m. na której znajduje się kubek. Jeździec zdejmuje kubek i wycofuje się po trasie korytarza tak jak opisano powyżej. Przy wyjeździe znajduje się kolejna tyczka po prawej stronie i na nią należy odłożyć kubek.

Lub 2 linie 3 tyczek w odstępie 1,5 m., składające się z minimum 3 tyczek w każdej linii, tworzące korytarz, w którym odległość między tyczkami to minimum 2.5 metra, a maksimum 3 metry, a odległość między liniami to 1,5 metra.

Koń/jeździec porusza się pomiędzy liniami tyczek do ostatniej tyczki w galopie (wyższa nota) lub stępie, wykonuje zatrzymanie (pokazując nieruchomość) następnie jeździec zdejmuje kubek i wycofuje się slalomem pomiędzy tyczkami.

Aby zakończyć to ćwiczenie koń powinien całkowicie (tj. czterema nogami) wycofać się z ostatniej pary tyczek.



Jeśli jeździec używa prawej ręki do prowadzenia konia, wtedy powinien zdjąć kubek z lewej tyczki i odłożyć go na ostatnią tyczkę po lewej. Jeśli jeździec używa lewej ręki do prowadzenia konia, wtedy powinien zdjąć kubek z prawej tyczki i odłożyć go na ostatnią tyczkę po prawej.

W przypadku kiedy jeździec wywróci jedną z 2 pierwszych lub 2 ostatnich tyczek musi zsiąść i odstawić ją na miejsce. Kubek musi być odstawiony z grzbietu konia.

### Ocena

Komisja Sędziowska powinna ocenić płynność ruchu zwierzęcia podczas wjazdu, cofania odpowiedź konia na użycie pomocy, która umożliwia pokonanie przeszkody w jak najbardziej idealny sposób. Prawidłowość zatrzymania również podlega ocenie.

Błędy kwalifikowane jako poważne:

- Potrącenie lub przewrócenie tyczki
- Opór w przejściach
- Utrata rytmu
- Brak nieruchomości w stój
- Zła jakość cofania

### **12.12. Chód Boczny przez Kłodę**

Ta przeszkoda składa się z kłody o długości pomiędzy 3 a 6 m., o średnicy nie większej niż 10 cm i długości 4 m. umieszczonej pomiędzy 5 a 10 cm. ponad poziomem ziemi.

Przeszkoda może się składać z 1 lub 2 kłód. Jeśli użyte są 2 kłody mogą znajdować się one pod kątem do minimum 90° pomiędzy nimi.

Koń powinien podejść do przeszkody (z prawej lub lewej, tak jak wskazuje plan parkuru) prostopadłe do kłody. Podczas pokonywania kłody powinna ona zawsze być pomiędzy przednimi a tylnymi nogami konia i nie może być dotykana.

### Ocena

Komisja Sędziowska musi ocenić zdolność konia do pokonania przeszkody, płynność i ciągłość ruchu oraz jego spokój. Wyższa ocena zostanie przyznana za pokonanie przeszkody galopem niż za pokonanie jej stępem.

Ocena zostanie mocno obniżona jeżeli koń dotknie lub zrzuci kłodę.

### **12.13. Wyciągnięcie Tyczki z Beczki**

Jeździec musi podejść galopem do beczki (lub pojemnika w którym znajduje się tyczka) i wyjąć ją nie wywołując żadnej reakcji ze strony konia.

### Ocena.

Komisja Sędziowska powinna ocenić sposób w jaki koń podchodzi do przeszkody (koń powinien być ustawiony równolegle), jego reakcje na ruch tyczki oraz zrelaksowany sposób w jaki jeździec używa tyczki.

Koń powinien zawsze przemieszczać się równym galopem w kadencji i nie powinien reagować ani zauważać pojawienia się beczki ani tego, że jeździec wziął tyczkę.

Jakakolwiek zmiana w kadencji lub ruchu obniży ocenę. Przewrócenie beczki lub pojemnika również mocno obniży ocenę.

#### **12.14. Włożenie Tyczki do Beczki**

Ta przeszkoda powinna być oceniona tak jak nr 13, jedynie różniąc się tym, że tyczka powinna zostać włożona do pojemnika.

##### Ocena

Komisja Sędziowska powinna ocenić sposób w jaki koń podchodzi do przeszkody, jego reakcje na ruch tyczki oraz zrelaksowany sposób w jaki jeździec odkłada tyczkę

Ćwiczenie zostanie uznane za zaliczone tylko jeśli tyczka pozostanie w beczce w pozycji pionowej. Wywrócenie beczki obniży ocenę.

Zawodnik, który upuści tyczkę przed umieszczeniem jej w beczce nie może kontynuować

przejazdu pod groźbą dyskwalifikacji. Żeby rozwiązać tę sytuację zawodnik musi zsiąść z konia, podnieść tyczkę, włożyć ją do beczki z grzbietu konia i dopiero wtedy kontynuować przejazd.

#### **12.15. Użycie Tyczki do Zebrania Pierścienia**

Zawodnik, w galopie zbierze czubkiem tyczki kółko o średnicy 15 cm umieszczone na podstawkach na różnych wysokościach.

##### Ocena

Komisja Sędziowska powinna ocenić czy jeździec zwalnia i zawsze utrzymuje naturalną postawę, oraz jego/jej rozluźnioną postawę podczas zbierania kółka na czubek tyczki.

Błędy kadencji ruchu z utratą tempa przez konia obniżą ocenę.

Jeździec, który uderzy tyczką w podporę lub inną część przeszkody, nawet jeśli uderzy piłeczkę (lub zbierze kółko) powinien dostać niższą ocenę niż ten, który tylko uderzy w piłeczkę (lub zbierze kółko)

Może być do trzech podstawek o różnych kształtach. Ćwiczenia 13,14 i 15 mogą być oceniane jako jedno ćwiczenie.

#### **12.16. Przejazd przez Wodę**

Woda w rowie nie powinna być głębsza niż 20cm.

W teście zręczności przeszkoda powinna być pokonywana w stępie.

Dobre wykonanie tego ćwiczenia jest również kluczowe dla każdego konia pracującego w terenie.

Koń powinien przejść przez rów naturalnie, tak jakby go nie zauważył i zademonstrować swoją wprawę w przechodzeniu przez wodę.

##### Ocena

Komisja Sędziowska powinna ocenić naturalną pewność konia w podchodzeniu do przeszkody bez nadmiernego użycia pomocy i wysiłku ze strony jeźdźca.

#### **12.17. Zeskok**

Jest to taka sama przeszkoda jak na crossie: zaczyna się rampą prowadzącą na platformę mającą około 2 m. ,położoną ok 60 cm. nad ziemią i kończącą się pionowym spadkiem.

Celem tej przeszkody jest obserwacja jak zwierzę podchodzi do przeszkody (której początkowa część jest identyczna z mostkiem) oraz sposobu w jaki zeskakuje bezpośrednio na ziemię z wysokości około 60 cm.,

pokazując zaufanie do poleceń jeźdźca. Koń powinien podchodzić do przeszkody i utrzymywać galop podczas jej pokonywania naturalnie i nie okazując wahania. Przeszkoda może być pokonywana zarówno jako zeskok jak i wskok na bankiet.

#### Ocena

Komisja Sędziowska podczas oceny zwróci uwagę na podejście konia do przeszkody, płynność jej pokonania, ciągłość i jakość galopu w trakcie przejazdu, zaufanie do poleceń jeźdźca.

Błędy kwalifikowane jako poważne:

- Wahanie i odmowa pokonania bankietu
- Poważny opór na pomoce jeźdźca

### **12.18 – Przeniesienie Kubka z Jednej Tyczki na Drugą**

Ta przeszkoda powinna być pokonywana w teście szybkości.

Przeszkoda składa się z dwóch 2 m. pionowych tyczek położonych w odległości 1.2 m. od siebie. Na jednej z tyczek umieszczony jest odwrócony do góry nogami kubek. Jeździec podjeżdża stępem lub galopem (wyższa nota) wzdłuż wyobrażonej linii łączącej dwie tyczki, zatrzymuje się pomiędzy tyczkami pokazując nieruchomość w stój, przekłada kubek z jednej tyczki na drugą, a następnie opuszcza przeszkodę galopem.

Jeśli jeździec używa prawej ręki do prowadzenia konia to powinien przełożyć kubek z lewej tyczki na prawą. Jeśli jeździec używa lewej ręki do prowadzenia konia to powinien przełożyć kubek z prawej tyczki na lewą.

Odpowiedzialność za to, żeby kubek był na odpowiedniej tyczce leży wyłącznie po stronie jeźdźca, który powinien to zgłosić zanim zacznie przejazd.

#### Ocena

Komisja Sędziowska powinna ocenić niezachwianą pewność konia w podejściu do przeszkody bez potrzeby użycia przez jeźdźca mocnych pomocy lub innych starań. Oceniana jest również jakość zatrzymania, nieruchomość konia podczas przekładania kubka z jednej tyczki na drugą oraz jego natychmiastowe wyjście galopem.

Błędy kwalifikowane jako poważne:

- Poważny opór przy przejściach
- Brak nieruchomości w stój
- Nieczyste przejścia

### **C) TEST SZYBKOŚCI**

Test szybkości został zaplanowany w taki sposób, aby zaprezentować zdolność jeźdźca/konia do pracy na różnorodnych przeszkodach pod presją czasu, do oceny zdolności jeźdźca w zakresie koordynacji i przewidywania oraz oceny takich cech konia jak uległość, szybkość i uwaga. Przeszkody powinny być pokonywane w możliwie najkrótszym czasie, przy czym dodaje się i odejmuje sekundy karne i bonusowe bez zwracania uwagi na styl przejazdu. Test zawiera niektóre lub wszystkie przeszkody używane w teście zręczności



Klasyfikacja tego testu jest ustalana według końcowego czasu przejazdu, który jest wynikiem czasu zmierzonego, do którego dodaje się sek. karne za błędy w przejeździe i odejmuje sek. bonusowe. We wszystkich zawodach wymagany jest elektroniczny pomiar czasu, zawierający wyświetlacz ustawiony w taki sposób, aby był widoczny przez Sędziego Prowadzącego, publiczność oraz jeźdźców. Plan parkuru powinien być rozesłany uczestnikom zawodów przynajmniej 1 tydzień przed zawodami.

## **1. Arena (parkur/plac konkursowy) do jazdy**

Plac konkursowy powinien zawierać niektóre lub wszystkie przeszkody użyte podczas testu zręczności, jednakże ta sama sekwencja ich ustawienia nie jest obowiązkowa.

Użycie elektronicznego pomiaru czasu wraz z wyświetlaczem widocznym dla publiczności jest obowiązkowe dla tego testu. Pomiar czasu powinny być przechowywane przez Biuro Zawodów i dołączone do arkusza ocen testu..

### **Rozprężalnia**

Na rozprężalni powinny być umieszczone 3 standardowe przeszkody do przygotowania koni do przejazdu. Na przykład skok, chód boczny przez kłodę oraz 3 beczki. Te same przeszkody powinny być ustawione dla wszystkich jeźdźców, zmiana przeszkód w czasie konkursu jest zabroniona.

## **2. Podstawa dyskwalifikacji**

Błędy powodujące dyskwalifikację w tym teście są dokładnie takie same jak w teście zręczności.

## **3. Przejście toru (oglądanie parkuru/rekonesans)**

Oglądanie parkuru przed konkursem odbywa się tak samo jak podczas testu zręczności.

Każdy test składa się z minimum 15 przeszkód. Niektóre przeszkody mogą być pokonywane dwukrotnie, powtórzenie powinno odbywać się w przeciwnym kierunku.

Trasa przejazdu powinna być ustawiona w taki sposób, aby umożliwiała jej pokonanie jeźdźcom używającym lewej lub prawej ręki do prowadzenia konia

## **4. Kary czasowe za pokonywanie przeszkód.**

Błędy popełniane na przeszkodach są karane dodatkowymi sekundami.

Poniższa lista określa karę czasową dla każdej przeszkody, dodawaną do czasu przejazdu. Sędziowie odnotowują na arkuszu ocen czas przejazdu i błędy na poszczególnych przeszkodach – załącznik 7.

Numery, flagi i znaczniki nie są traktowane jako część przeszkody.

### **4.1. Ósemka pomiędzy beczkami**

x Przewrócenie beczki – 05 s.

x Niepoprawienie błędnego przejazdu - dyskwalifikacja

### **4.2. Drewniany mostek**

Celem jest pokonanie mostka jak najszybciej (w dowolnym chodzie) między znacznikami początku i końca oraz barierkami

x niepokonanie mostka - dyskwalifikacja

x Przewrócenie barierki - 05 s. za każdą

### **4.3. Slalom równoległy pomiędzy tyczkami**

x Przewrócenie tyczki - 03 s.

x Niepoprawiony błąd - dyskwalifikacja

#### **4.4. Przeskok przez kostki słomy**

- x Dotknięcie i przesunięcie kostki - 05 s.
- x Nieprzeskoczenie przeszkody - dyskwalifikacja
- x Trzecia odmowa – dyskwalifikacja
- x Przewrócenie stojaka – 05 s

#### **4.5. Zagroda**

- x Przewrócenie którejkolwiek części przeszkody - 05 s.
- x Wyjazd przez część przeszkody - dyskwalifikacja
- x Nieobjechanie zagrody do końca - dyskwalifikacja

Podczas testu szybkości, jeździec wykonuje tylko jedno okrążenie w dowolnym kierunku, chyba że w planie parkuru jest zapisane inaczej. .

#### **4.6. Slalom pomiędzy tyczkami**

- x Przewrócenie tyczki - 03 s.
- x Błąd w przejeździe - dyskwalifikacja

#### **4.7. Beczki**

- x Przewrócenie beczki - 05 s.
- x Błąd w przejeździe - dyskwalifikacja

#### **4.8. a) Bramka (drzwi)**

- x Upuszczenie bramki lub jej rozbudowanie - 30 s (jeździec może zsiąść z konia i podnieść bramkę)
- x Przewrócenie stojaków - 10 s.
- x Niepokonanie przeszkody – dyskwalifikacja

#### **b) Bramka z linką**

Preferowana w teście szybkości.

- x Przewrócenie stojaków - 10 s.
- x Niepokonanie przeszkody – dyskwalifikacja

Niedozwolone jest przełożenie linki ponad głowę. Takie zachowanie skutkuje dyskwalifikacją.

#### **4.9. Dzwonek na końcu korytarza**

- x Przewrócenie lub przekroczenie leżącego na ziemi drąga - 05. s
- x Brak zadzwonienia dzwonkiem - dyskwalifikacja
- x Niepokonanie przeszkody - dyskwalifikacja
- x Wyskoczenie konia z korytarza - dyskwalifikacja

#### **4.10. Gliniany dzbanek**

Ta przeszkoda nie powinna być wykonywana w teście szybkości.

#### **4.11. Cofanie po literze L lub ósemka pomiędzy tyczkami.**

W tym teście litera L jest pokonywana do przodu. Wyjeżdżając zawodnik musi zadzwonić dzwonkiem.

##### **4.11.1 "L"**

- x Przewrócenie stojaków - 05 s. każdy
- x Koń w całości wyjedzie z korytarza - dyskwalifikacja
- x Nieumieszczenie kubka na ostatniej tyczce - dyskwalifikacja
- x Niewykonanie ćwiczenia - dyskwalifikacja

##### **4.11.2 Tyczki**

- x Przewrócenie stojaków - 05 s. za każdy
- x Nieumieszczenie kubka na ostatniej tyczce - dyskwalifikacja
- x Niewykonanie ćwiczenia - dyskwalifikacja
- x Koń skręca przed ostatnimi dwiema tyczkami – dyskwalifikacja

Aby ukończyć poprawnie przeszkodę, dwie pierwsze i dwie ostatnie tyczki powinny stać.

##### **4.11.3 "8"**

- x Przewrócenie beczki/tyczki - 05 s.
- x Błąd w przejeździe - dyskwalifikacja

#### **4.12. Chód boczny przez kłodę**

Kłoda powinna być umieszczona 5-10 cm nad ziemią.

- x Krok po niewłaściwej stronie kłody - 05.s
- x Pomyłka na torze – dyskwalifikacja
- x Przewrócenie kłody – 7 s

#### **4.13. Wyjęcie tyczki (garrochy) z beczki**

- x Niewyjęcie tyczki - dyskwalifikacja
- x Tyczka wyjęta, jednak upuszczona i nie podniesiona - dyskwalifikacja
- x Przewrócenie beczki - 05 s.

#### **4.14. Umieszczenie tyczki w beczce**

- x Nieumieszczenie tyczki w beczce - dyskwalifikacja
- x Tyczka upuszczona, ale podniesiona i umieszczona poprawnie z konia – brak kary
- x Przewrócenie beczki po umieszczeniu tyczki - 05 s.
- x Przewrócenie beczki przed umieszczeniem w niej tyczki - dyskwalifikacja

Ćwiczenie będzie uznane za zakończone tylko, jeśli tyczka pozostanie w beczce po jego zakończeniu. Jeśli tyczka nie została poprawnie włożona i wypadła na ziemię, zawodnik musi zejść z konia, podnieść

ją, wsiąść na konia i kontynuować. Ta sama procedura obowiązuje, jeśli tyczka upadła na ziemię pomiędzy tym ćwiczeniem a innymi przeszkodami.

#### **4.15. Zebranie pierścienia**

- x Zebranie pierścienia – bonusowe 5 sekund (jeśli pierścień włożony jest do beczki razem z tyczką)
- x Przewrócenie przeszkody - 10 s. kary

#### **4.16. Przejazd przez wodę**

Nieprzejechanie przeszkody - dyskwalifikacja

#### **4.17. Bankiet**

Należy przejechać bankiet tak szybko jak to możliwe w dowolnym chodzie

- x Nieprzejechanie bankietu - dyskwalifikacja
- x Zjechanie z bankietu zajmuje więcej niż 20 s. - dyskwalifikacja

#### **4.18 Przeniesienie kubka z jednej tyczki na drugą**

W tym teście nie ma konieczności zatrzymania, pokonujemy ją tak szybko jak to możliwe.

- X Niepodjęcie kubka - dyskwalifikacja
- X Podjęcie kubka ale nieumieszczenie go na drugiej tyczce - dyskwalifikacja
- X Kubek umieszczony na złej tyczce - dyskwalifikacja

Aby ukończyć przeszkodę tyczki powinny stać

Aby ukończyć przeszkodę kubek powinien znaleźć się na właściwej tyczce. Jeśli kubek upadnie na ziemię, należy go podnieść i ukończyć ćwiczenie siedząc na koniu.

### **5. Kary ogólne**

Dodatkowo oprócz kar opisanych powyżej, dotknięcie konia po szyi lub przed ręką trzymającą wodze skutkuje 5 sekundami karnymi, maksymalnie dwukrotnie. Jeździec zostanie zdyskwalifikowany za trzecim razem.

#### **D) TEST Z KROWAMI**

Test składa się z zadania, wykonywanego wspólnie przez maksimum 4 a minimum 3 jeźdźców z tego samego zespołu, którzy pracują wspólnie aby zapędzić w określone miejsce cztery, wcześniej wyselekcjonowane krowy ze stada znajdującego się w specjalnej strefie. Zapędzanie odbywa się pojedynczo, w uprzednio ustalonej przez sędziów kolejności zdefiniowanej przez Komisję Sędziowską w obecności Szefów Ekip. Zadanie polega na odizolowaniu od stada i przepędzeniu wyznaczonej krowy do wyznaczonego miejsca odseparowanego od reszty stada.

Drużyna rozpoczyna zadanie indywidualnie z każdym jeźdźcem „wycinającym” jedną krowę. Pozostali jeźdźcy pilnują, aby reszta stada pozostała w swojej strefie, jednocześnie nie przekraczając linii oddzielającej stado od zaganiającego jeźdźca.

Przed rozpoczęciem startu Szef Ekipy powinien potwierdzić, że krowy są poprawnie zidentyfikowane.

Jak tylko zwierzę zostanie „wycięte” i oddzielone od stada pozostającego w swojej strefie, pozostali jeźdźcy mogą pomóc zaganiaczowi w dokończeniu zadania.

Zwierzęta powinny być oznaczone w sposób nie pozostawiający żadnych wątpliwości. Test może być ukończony tylko wtedy, kiedy zaganiana krowa znajduje się czterema nogami w strefie zaganiaania, a stado w strefie stada.

Losowanie krów oznaczonych obrożami lub numerami odbywa się w obecności Szeów Ekip. W tym samym czasie określa się kolejność startów. Jeśli jest jakikolwiek problem z krową, Sędzia Prowadzący może wykonać specjalne losowanie i wskazać kolejną krowę do zaganiaania.

Jeśli jedna lub więcej krów zostanie wyłączona z powodów zdrowotnych, podczas zawodów powinny być dostępne krowy rezerwowe. Liczba krów powinna być zawsze taka sama dla wszystkich jeźdźców, chyba że jest to kompletnie niemożliwe..

Czas na zaganiaanie krowy to 3 minuty. Po przekroczeniu tego czasu, zawodnicy zostaną zdyskwalifikowani bez przyznania punktów.

Pomiar czasu powinien zostać aktywowany w momencie, kiedy jeździec zaganiaający wjeżdża w strefę wyznaczoną dla stada. Kończy się w momencie kiedy krowa zaganiana znajduje się w swojej strefie a pozostałe krowy w swojej.

### **1. Arena (parkur/plac konkursowy) do jazdy.**

Arena do testu z krowami powinna być nie mniejsza niż 20x60m i nie większa niż 80x40. Powinna być płaska, bezpieczna, wolna od kamieni i niebezpiecznych przedmiotów. Zalecane jest podłoże piaskowe lub trawiaste, jeśli nie jest śliskie.

Załącznik 4 pokazuje przykład placu do zaganiaania krów. Zagroda powinna być zlokalizowana wewnątrz lub na zewnątrz strefy zaganiaania

### **2. Klasyfikacja**

Jeźdźcy są klasyfikowani na podstawie czasu przejazdu powiększonego o sekundy karne za błędy.

Przed rozpoczęciem i po zakończeniu każdego z przejazdów powinna zostać przeprowadzona kontrola na obecność śladów krwi i problemów z pyskiem konia.

Punkty w teście z krowami będą przyznawane następująco: n+1 dla pierwszego, n-1 dla drugiego, n-2 dla trzeciego itd. gdzie n = liczba zawodników startujących w drużynach (do n nie wlicza się zawodników startujących indywidualnie).

Klasyfikacja drużynowa będzie oparta na sumie punktów zdobytych przez poszczególnych członków zespołu.

Tylko 3 najlepsze rezultaty liczą się to klasyfikacji drużynowej. Punkty będą przyznawane zgodnie z tabelą punktacji (załącznik 1)

Wygrywa drużyna z największą liczbą punktów.

### **3. Kary za błędy popełnione w teście z krowami**

10 sekundowa kara będzie dodawana za każdym razem, kiedy krowa (inna niż zaganiana) przekroczy linię zaganiaania. 10 sekund kary będzie także dodane za każdym razem, kiedy jeździec inny niż zaganiaający znajdzie się w strefie zaganiaania. Jeśli pomocnik będzie w strefie zaganiaania przez więcej niż 5s, drużyna zostanie zdyskwalifikowana.

Jakakolwiek krowa opuszczająca stado przed czasem musi zostać do niego przygnana.

**Jeśli jeździec uderzy konia końcówką wodzy po szyi – zostanie zdyskwalifikowany, a jego wyniki nie będą się liczyły dla drużyny.**

### **4. Bezpieczeństwo koni i bydła**

Jeździec, który naraża bezpieczeństwo swojego konia lub krowy, zostanie zdyskwalifikowany.

Tyczki do poganiania bydła mogą być użyte tylko w sposób niezagrożący zwierzętom. Jakikolwiek ślad krwi spowodowany przez jeźdźca powoduje dyskwalifikację zawodnika.

#### **ZASADA GŁÓWNA**

- Podczas testu szybkości i testu z krowami, Weterynarz oraz ambulans powinien być zawsze dostępny.