

PRZED DZWONKIEM

Zawodnicy po wjeździe na parkur mogą korzystać z całej areny.

Jednakże zawodnikom pod karą dyskwalifikacji nie wolno:

1. Pokazywać koniowi przeszkód w sposób ostentacyjny (stanąć naprzeciwko stacjonaty, mostka, bramki itp.)
2. Samodzielnie poprawiać elementów przeszkody – np. tyczka lub kubek
3. Strącić lub rozbudować przeszkodę lub jej część

PO DZWONKU / ROZPOCZĘCIE TESTU

Sędzia Prowadzący konkurs daje zawodnikowi sygnał dzwonkiem do rozpoczęcia testu.

Po dzwonku pod rygorem dyskwalifikacji nie wolno:

przejechać przez żadną przeszkodę (w tym obszar przeszkody) lub linię przeszkód, która jeszcze nie była pokonana (chyba że na schemacie oznaczono linię jako otwartą, lub Sędzia Prowadzący dopuści taką możliwość podczas rekonesansu – wtedy można to zrobić bez żadnych konsekwencji).

Zawodnik ma 60 sekund na rozpoczęcie testu (jeśli nie zmieści się w tym limicie zostanie zdyskwalifikowany).
Test rozpoczyna się w momencie przecięcia linii Startu.

UKŁON

Ukłon w stronę Sędziego Prowadzącego konkurs na początku testu jest obowiązkowy. Na zakończenie testu nie ma takiego obowiązku (jest obowiązkowy wyłącznie w teście Ujeżdżenia).

W TRAKCIE TESTU

Linię Startu należy przejechać zgodnie ze wskazanym na schemacie parkuru kierunkiem.

Przejazd przez linię Startu w niewłaściwym kierunku powoduje dyskwalifikację.

Przewrócenie celowników Start/Meta nie jest karane (zawodnik nie musi zsiadać i poprawiać celowników).

Po ukończeniu danej przeszkody (lub linii przeszkód) można wjeżdżać w nią bez ograniczeń.

Zawodnik musi używać cały czas tej samej PRAWEJ ręki pracującej podczas pokonywania przeszkód pod rygorem dyskwalifikacji (do końca 2026 roku zawodnicy mogą jeszcze używać LEWEJ ręki jako ręki pracującej, na prośbę zawodnika, pod warunkiem, że Organizator wyrazi na to zgodę).

ZAKOŃCZENIE TESTU

Test kończy się w momencie przecięcia linii Mety.

Linię Mety należy przejechać zgodnie ze wskazanym na schemacie parkuru kierunkiem.

Przejazd w niewłaściwym kierunku powoduje dyskwalifikację.

UKOŃCZENIE PRZESZKODY

Przeszkodę uznaje się za ukończoną (pokonaną prawidłowo) jeśli zawodnik:

- Przejedzie pomiędzy (*wszystkie 4 nogi konia*) dwoma znacznikami wjazdu we właściwym kierunku (jeśli są)
- Wykona prawidłowo ćwiczenie techniczne określone dla danej przeszkody
- Opuści przeszkodę pomiędzy (*wszystkie 4 nogi konia*) dwoma znacznikami oznaczającymi jej koniec (jeśli są)

BŁĘDY

Następujące błędy na przeszkodach (jeśli nie zostaną skorygowane) są przyczyną dyskwalifikacji:

1. rozpoczęcie pokonywania kolejnej przeszkody, gdy nie ukończono prawidłowo poprzedniej przeszkody
2. niepokonanie przeszkody w całości i/lub w prawidłowy sposób (np. koń schodzi z boku mostka (nawet 1 noga), nie przechodzi całej długości drąga w chodzie bocznym, zawodnik nie dzwoni dzwonkiem w korytarzu itp).
3. nieprzejechanie (*wszystkie 4 nogi konia*) pomiędzy znacznikami wejścia i wyjścia z przeszkody (jeśli są).

Jeżeli zawodnik przewróci lub strąci część przeszkody, która jest niezbędna do jej pokonania – musi zsiąść, odbudować przeszkodę i pokonać ją prawidłowo (inaczej zostanie zdyskwalifikowany).

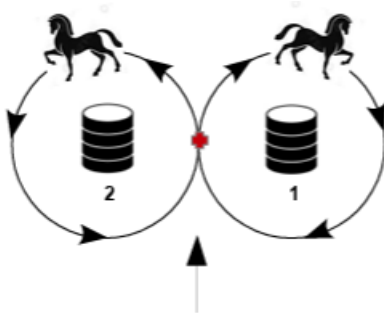
Wyjątek – Juniorzy, którzy przewrócą przeszkodę lub jej część, nie muszą jej ustawiać z powrotem. Błąd ten będzie ukarany przez sędziów oceną 0.

Przy odbudowywaniu przeszkody zawodnik może używać obu rąk, jednak takie elementy przeszkód jak: kubek, dzbanek, tyczka (garrocha), muszą być wzięte do ręki pracującej w momencie, kiedy zawodnik (siedząc na koniu) zacznie kontynuować pokonywanie przeszkody.

DYSKWALIFIKACJA

Przyczyny dyskwalifikacji i eliminacji są szczegółowo opisane w regulaminie WAW (pkt. IV.5) i mają zastosowanie także podczas rozgrywania krajowych zawodów w Polsce.

1. ÓSEMKA MIĘDZY BECZKAMI



SPOSÓB POKONYWANIA

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

Koń wjeżdża galopem pomiędzy beczki i wykonuje woltę o średnicy 3 m. wokół prawej beczki. Kończąc okrążenie i przejeżdżając w połowie odległości pomiędzy beczkami wykonuje lotną zmianę nogi (czerwony punkt = miejsce zmiany) na umownej 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 umowną linię pomiędzy beczkami, a kończy się po tym jak koń całkowicie przetnie tę linię (po raz trzeci).

Przeszkoda może być wykonywana w cofaniu zaczynając od okrążenia prawej beczki. Wolta powinna mieć promień 1,5 metra, tak jak w przypadku pokonywania przeszkody do przodu. Cofanie rozpoczyna się, gdy koń zatrzyma się wszystkimi czterema nogami poza umowną linią łączącą beczki. Po wykonaniu ćwiczenia, koń musi przejść wszystkimi czterema nogami przez umowną linię łączącą beczki. Nie jest obowiązkowe wykonanie dodatkowego zatrzymania ani ruszenie do przodu, aby ponownie przejechać między beczkami.

Ocena:

Sędziowie powinni ocenić jakość, precyzję oraz postawę konia w lotnej zmianie nogi w połowie odległości pomiędzy beczkami, kształt, rozmiar oraz symetrię kół oraz reakcje i zachowanie konia.

Poważne błędy:

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

DYSKWALIFIKACJA Przeszkodę uznaje się za nieprawidłowo pokonaną, jeśli zawodnik:

- pomyli kolejność pokonywania beczek (pierwszą okrąży beczkę po lewej ręce)
- nie wykona pełnych okrążeń wokół beczek

JEŻELI: beczka się przewróci – zawodnik nie musi zsiadać i poprawiać, chyba że jej przewrócenie uniemożliwi prawidłowe pokonanie ósemki (wtedy, żeby uniknąć dyskwalifikacji należy zsiąść, poprawić beczkę i ponowić pokonanie przeszkody).

W klasie N: przeszkoda w całości pokonana kłusem = ocena maksymalnie 5 pkt.

2. MOSTEK



SPOSÓB POKONYWANIA

Pokonywana w stępie. Ocenia się jakość przejść, elastyczność kontaktu oraz płynność i obszerność stępa, bez zmiany rytmu. Docenia się wydłużenie kroku i wydłużenie szyi przez konia. Przejście do stępa powinno nastąpić przed wjazdem konia w umowną linię znaczników wejściowych, natomiast przejście do galopu odbywa się dopiero po całkowitym przekroczeniu umownej linii znaczników wyjściowych.

Ocena:

Sędziowie powinni ocenić jakość i regularność stępa, przejścia oraz pewność konia i jeźdźca podczas podejścia do przeszkody i w trakcie jej pokonywania.

Poważne błędy:

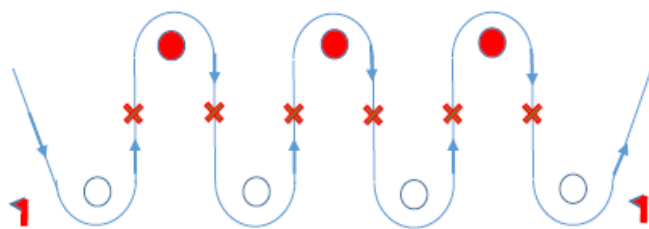
- Problemy w przejściach
- Niepokonanie przeszkody w stępie
- Rozbudowanie przeszkody
- Duży opór lub wahanie
- Zmiany rytmu

DYSKWALIFIKACJA Przeszkodę uznaje się za nieprawidłowo pokonaną, jeśli:

- koń nie przejdzie wszystkimi 4 nogami przez znaczniki oznaczające początek i koniec przeszkody
- koń nie przejdzie przez całą długość mostka (*żeby uniknąć dyskwalifikacji jeździec musi pokonać mostek jeszcze raz wliczając w to ponowny wjazd w znaczniki oznaczające początek przeszkody*)

W teście szybkości koń MUSI dotknąć mostka przynajmniej jedną z nóg.

3. SERPENTYNA - ŚLALOM RÓWNOLEGŁY MIĘDZY TYCZKAMI



SPOSÓB POKONYWANIA

Koń galopując zakręca wokół tyczki, następnie podąża po linii prostej (na środku której należy wykonać lotną zmianę nogi) do momentu, aż jeździec rozpocznie kolejny zakręt wokół następnej tyczki.

Liczba skoków galopu pomiędzy zmianami nogi musi być taka sama na całej długości przeszkody. Kluczowe znaczenie ma zachowanie wyprostowania na liniach i prawidłowego, jednakowego zgięcia w zakrętach, przy jednoczesnym utrzymaniu jakości galopu.

Ocena:

Sędziowie powinni ocenić harmonię i precyzję przejazdu konia, pomoce jeźdźca, jakość i precyzję lotnych zmian, rysunek i symetrię zakrętów oraz liczbę skoków galopu pomiędzy nimi.

Przewrócenie jednej lub więcej tyczek będzie karane obniżeniem oceny. Rysunek ćwiczenia również podlega

ocenie. Aby otrzymać wyższą ocenę liczba skoków galopu pomiędzy zmianami nogi powinna być zawsze taka sama.

Poważne błędy:

- Duży opór
- Błędy w lotnych zmianach (więcej niż jedna)
- Utrata rytmu
- Niemożność utrzymania symetrycznych zgięć w zakrętach
- Przewrócenie tyczek

DYSKWALIFIKACJA Przeszkodę uznaje się za nieprawidłowo pokonaną, jeśli:

- zawodnik ominie którąkolwiek z tyczek
- koń nie przejdzie 4 nogami pomiędzy znacznikami oznaczającymi wjazd i wyjazd z przeszkody

JEŻELI: przewróci się tyczka/tyczki – zawodnik nie musi zsiadać i poprawiać, chyba że jej/ich przewrócenie uniemożliwi prawidłowe pokonanie serpentyny (*wtedy, żeby uniknąć dyskwalifikacji należy zsiąść, poprawić tyczkę/tyczki i ponowić pokonanie przeszkody*).

W klasie N: zwykłe zmiany nogi wykonane przez kłus (więcej niż jedna) = ocena maksymalnie 4 pkt.

Zawodnik może zdecydować czy pokona przeszkodę wykonując zwykłe lub lotne zmiany nogi (bez wpływu na ocenę) i nie może zmieniać sposobu wykonania zmian nogi w trakcie pokonywania przeszkody tj. część zwykłe zmiany i część lotne. Przeszkoda w całości pokonana kłusem = ocena maksymalnie 5 pkt.

4. SKOK PRZEZ KOSTKI SŁOMY



krzyżak



stacjonarna



oxer



kostki słomy

SPOSÓB POKONYWANIA

Koń powinien podejść do przeszkody i skoczyć przez nią w sposób naturalny i pewny. Istotna jest jakość galopu przy podejściu do skoku i po jego wykonaniu, z uwzględnieniem nogi, na którą koń galopuje przed i po skoku, płynność skoku oraz prezentowana technika skoku.

Ocena:

Sędziowie powinni ocenić pewność konia i płynność podejścia do przeszkody, prawidłowość stylu skoku, pozycję jeźdźca w siodle oraz użycie pomocy podczas pokonywania przeszkody.

Poważne błędy:

- Odmowa (odmowy) skoku
- Nieprawidłowy styl (zbyt spięty, zbyt płaski, bez baskilu ...)
- Utrata rytmu
- Brak impulsu i chęci do współpracy
- Strącenie któregoś z elementów przeszkody
- Duży opór

DYSKWALIFIKACJA Przeszkodę uznaje się za nieprawidłowo pokonaną, jeśli zawodnik:

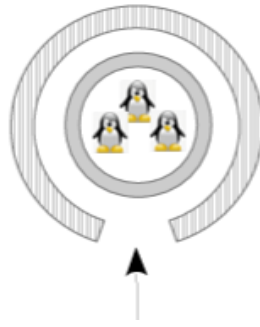
- nie przejdzie przez światło przeszkody we właściwym kierunku

JEŻELI: nastąpi zrzutka lub rozbudowanie przeszkody – zawodnik nie musi zsiadać i poprawiać, chyba że ta sytuacja uniemożliwi prawidłowe pokonanie przeszkody (*wtedy, żeby uniknąć dyskwalifikacji należy zsiąść, poprawić przeszkodę i ponowić próbę jej pokonania*).

W klasach L i P dopuszcza się kilka skoków galopu przed i za przeszkodą (wyższa ocena).

Przekłusowanie przez przeszkodę = ocena maksymalnie 5 pkt. Ostateczna ocena zależy od stylu skoku.

5. ZAGRODA



SPOSÓB POKONYWANIA

Pokonywana stępem lub galopem. Przeszkodę należy pokonać poprzez wjazd do zagrody (prostopadle do linii wejścia) i wykonanie pełnego okrążenia w jednym kierunku, wyjazd i wykonanie półpiruetu/półobrotu, a następnie lotnej zmiany nogi przed ponownym wjazdem prostopadle do wejścia, wykonanie kolejnego pełnego okrążenia (w odwrotnym kierunku niż pierwsze) i na końcu wyjazd z zagrody.

Wyższą ocenę otrzyma jeździec, który najpierw wykona piruet/półobrót, a dopiero POTEM lotną zmianę nogi w drodze powrotnej do zagrody.

Jeśli przeszkoda będzie pokonywana w stępie, elementy ćwiczenia poza zagrodą **muszą** być wykonywane w **galopie**.

Ocena:

Sędziowie powinni ocenić spokój i pewność siebie konia, jakość chodu, a także użycie pomocy przez jeźdźcę podczas pokonywania przeszkody. Ocenie podlega również jakość lotnej zmiany nogi wykonanej przed lub po półobrocie/piruecie, jak również sam półobrót/piruet.

Jeśli przeszkoda zostanie pokonana w stępie ocena będzie niższa (max 6 pkt.) niż w przypadku pokonania jej w galopie.

Poważne błędy:

- Kłus w zagrodzie
- Duży opór
- Utraty rytmu
- Wjazd do zagrody nieprostopadle
- Błąd w lotnej zmianie nogi
- Stęp na zewnątrz zagrody między wykonywaniem okrążeń w zagrodzie

DYSKWALIFIKACJA Przeszkodę uznaje się za nieprawidłowo pokonaną, jeśli zawodnik:

- nie pokona przeszkody w kierunku wskazanym na schemacie (*jeśli na schemacie nie ma strzałki lub opisu kierunku – zawodnik ma wybór, w którym kierunku zacznie pokonywać przeszkodę*)
- zawodnik pokona przeszkodę 2 x w tym samym kierunku (*w przypadku, kiedy pokonywana jest w 2 kierunkach*)
- koń opuści zagrodę wszystkimi 4 nogami poza miejscem wjazdu/wyjazdu
- koń rozbuduje przeszkodę w sposób uniemożliwiający jej prawidłowe pokonanie (*wtedy, żeby uniknąć dyskwalifikacji należy zsiąść, poprawić przeszkodę -jeśli to będzie możliwe i ponowić próbę jej pokonania*)

W teście Szybkości przeszkodę pokonuje się tylko w jednym kierunku.

6. SLALOM PO LINII PROSTEJ MIĘDZY TYCZKAMI



SPOSÓB POKONYWANIA

Przeszkodę pokonuje się galopem, a każdej zmianie kierunku musi towarzyszyć lotna zmiana nogi. Galop zawsze powinien być z prawidłowej nogi adekwatnej do aktualnie wykonywanego zakrętu.

Zmiany nogi powinny być zawsze wykonywane w połowie odległości między tyczkami.

Sędzia powinien uwzględnić jakość galopu, płynność, utrzymanie liczby skoków galopu między lotnymi zmianami nogi oraz rysunek ćwiczenia. Ocena będzie wyższa, jeżeli jeździec utrzyma tą samą liczbę skoków galopu między zmianami nogi.

Lotna zmiana nogi powinna być wykonana na środku umownej linii łączącej tyczki. Ważna jest jakość galopu, płynność, zachowanie tej samej liczby skoków galopu pomiędzy lotnymi zmianami oraz rysunek ćwiczenia.

Ten slalom wykonuje się klasycznym wężykiem, nie poprzez wykonanie ustępowania od tydki.

Ocena:

Sędzia weźmie pod uwagę dokładność i systematyczność działania jeźdźcy, jego/jej pomoce, które powinny być płynne i ciągłe oraz sposób pokonania przeszkody. Ocenia się również jakość galopu, prawidłowość i jakość lotnych zmian, zgięcie, wyprostowanie, rysunek i precyzję wykonania ćwiczenia.

Poważne błędy:

- Nieprawidłowe lotne zmiany
- Duży opór
- Utraty rytmu
- Brak symetrii w zgięciach
- Przewrócenie tyczek

DYSKWALIFIKACJA Przeszkodę uznaje się za nieprawidłowo pokonaną, jeśli:

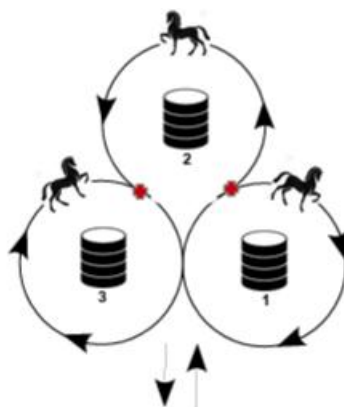
- zawodnik ominie którąkolwiek z tyczek
- koń nie przejdzie 4 nogami pomiędzy znacznikami oznaczającymi wjazd i wyjazd z przeszkody

JEŻELI: przewróci się tyczka/tyczki – zawodnik nie musi zsiadać i poprawiać, chyba że jej/ich przewrócenie uniemożliwi prawidłowe pokonanie slalomu (*wtedy, żeby uniknąć dyskwalifikacji należy zsiąść, poprawić tyczkę/tyczki i ponowić pokonanie przeszkody*).

W klasie N: zwykłe zmiany nogi wykonane przez klus (więcej niż jedna) = ocena maksymalnie 4 pkt.

Zawodnik może zdecydować czy pokona przeszkodę wykonując zwykłe czy lotne zmiany nogi (bez wpływu na ocenę) i nie może zmieniać sposobu wykonania zmian nogi w trakcie pokonywania przeszkody tj. część zwykłe zmiany i część lotne. Przeszkoda w całości pokonana klusem = ocena maksymalnie 5 pkt.

7. TRZY BECZKI



SPOSÓB POKONYWANIA

Koń wjeżdża w przeszkodę galopem od strony wskazanej na planie parkuru. Okrąży prawą beczkę, a następnie jedzie do kolejnej beczki, wykonując lotną zmianę (czerwony punkt) na umownej linii pomiędzy beczkami. Następnie wykonuje zakręt wokół drugiej beczki i jedzie do ostatniej beczki po drodze wykonując lotną zmianę (X) na umownej linii pomiędzy 2 i 3 beczką i na koniec okrąży ostatnią beczkę. Następnie wyjeżdża z przeszkody w tym samym punkcie, w którym w nią wjechał.

Wszystkie okrążenia beczek (1 i 3) powinny zostać wykonane w prawo zgodnie z planem parkuru i wyjaśnieniami udzielonymi podczas rekonesansu.

Celem tej przeszkody jest pokazanie łatwości w prowadzeniu konia i zdolności pokonywania ciasnych zakrętów przy zachowaniu impulsu i kadencji galopu. Lotne zmiany nogi muszą być wykonane zawsze na środku umownej linii łączącej beczki.

Ocena:

Sędziowie oceniają postawę konia, sposób użycia pomocy przez jeźdźca (prawidłowość i skuteczność), kadencję, ciągłość działania, płynność wykonania, precyzję, rysunek oraz jakość lotnych zmian.

Sędziowie muszą wyżej ocenić jeźdźców, którzy wykonują symetryczne koła o promieniu 1,5 m., niż tych, którzy wykonują większe koła.

Poważne błędy:

- Przewrócenie beczki/elementu
- Duży opór
- Zbyt duże koła
- Błędy w lotnych zmianach i/lub miejscu wykonania zmian
- Brak symetrii
- Błędy w zgięciu i/lub rytmie
- Brak symetrii w zgięciach

DYSKWALIFIKACJA Przeszkodę uznaje się za nieprawidłowo pokonaną, jeśli zawodnik:

- pomyli kolejność pokonywania beczek (np. pierwszą pojedzie beczkę po lewej ręce)
- zrobi pełne okrążenie wokół drugiej beczki
- nie wykona pełnych okrążeń w prawo wokół pierwszej i trzeciej beczki

JEŻELI: beczka się przewróci – zawodnik nie musi zsiadać i poprawiać, chyba że jej przewrócenie uniemożliwi prawidłowe pokonanie przeszkody (*wtedy, żeby uniknąć dyskwalifikacji należy zsiąść, poprawić beczkę i ponowić pokonanie przeszkody*).

W klasie N: przeszkoda w całości pokonana kłusem = ocena maksymalnie 5 pkt.

8. BRAMKA



SPOSÓB POKONYWANIA

Koń zbliża się galopem pod kątem prostym do przeszkody, 3–5 metrów przed przeszkodą wykonuje przejście i ostatnie parę kroków pokonuje stępem, wykazując wysoki stopień pewności siebie i rozluźnienia. Koń zatrzymuje się bokiem do bramki (z lewej lub prawej strony, w zależności od tego, w którą stronę otwiera się bramka).

Używając swojej **prawej ręki** jeździec unosi metalowy kabłąk i otwiera bramkę. Przejeżdża stępem przez bramkę, 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 koniec zawodnik zamyka bramkę (koń powinien stać spokojnie na czterech nogach czekając na zakończenie czynności) i rusza ze stój galopem odjeżdżając prostopadłe do bramki.

Jeżeli bramka pokonywana jest dwukrotnie w tym samym teście, raz powinna być pokonywana przodem, a drugi raz tyłem (lub odwrotnie).

Ocena:

Sędziowie oceniają zachowanie konia i przejścia, które powinny być płynne i bez żadnego wahania lub napięcia. Ocenie podlega również sposób oraz miejsce wykonania przejścia do stępa (pod kątem 90° do bramki). Koń powinien pozostawać uważny i podczas otwierania/zamykania nie okazywać żadnych oznak niepewności lub nieposłuszeństwa. Działanie jeźdźcy powinno być swobodne i precyzyjne.

Jeździec powinien prawidłowo wykorzystywać pomoce/tydki, aby w razie potrzeby zachęcać konia do ruchu naprzód. Nie powinno się puszczać bramki w trakcie jej otwierania i zamykania.

Poważne błędy:

- Wahanie, napięcie lub cofanie podczas dojazdu do bramki
- Opór w przejściach i podczas przechodzenia przez bramkę
- Utraty rytmu
- Przewrócenie elementu przeszkody
- Puszczenie bramki/liny
- Przejście wykonane w ustawieniu nie prostopadłym do bramki

DYSKWALIFIKACJA Przeszkodę uznaje się za nieprawidłowo pokonaną, jeśli zawodnik:

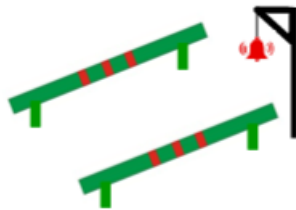
- nie jest w stanie otworzyć/zamknąć bramki
- nie pokona bramki zgodnie z kierunkiem podanym na schemacie
- przełoży linę ponad swoją głowę (bramka z liną)
- rozbuduje przeszkodę w sposób, który uniemożliwia jej pokonanie (*wtedy, żeby uniknąć dyskwalifikacji należy zsiąść, poprawić bramkę i ponowić pokonanie przeszkody*)

JEŻELI: zawodnik puści linę (bramka z liną), może ją ponownie złapać siedząc na koniu.

Puszczenie bramki lub liny = ocena maksymalnie 5 pkt. Przeszkodę uznaje się za ukończoną w momencie zamknięcia bramki.

Juniorzy, którzy nie będą w stanie zamknąć bramki otrzymają ocenę 0

9. DZWONEK NA KOŃCU KORYTARZA



SPOSÓB POKONYWANIA

Wjazd do przeszkody stępem lub galopem. Koń wjeżdża do końca korytarza i zatrzymuje się przy dzwonku. Następnie jeździec ręką dzwoni dzwonkiem, a potem wycofuje konia do momentu, aż jego przednie nogi wyjdą całkowicie poza przeszkodę.

Ważna jest jakość chodu w stępie lub galopie oraz symetria i płynność podczas wjazdu i opuszczania przeszkody.

Przeszkoda może mieć również kształt litery „L” (Cofanie po literze „L”)

Ocena:

Sędziowie powinni ocenić postawę i zebranie konia, przejścia, użycie pomocy przez jeźdźcę oraz szybkość, płynność, ciągłość, wyprostowanie i dokładność wykonania. Wyższa ocena zostanie przyznana za wjazd galopem. Wpływ na ocenę ma także jakość zatrzymania oraz cofania, zachowanie nieruchomości podczas dzwonienia dzwonkiem oraz ciągłość cofania bez wahania czy oporu.

Jeżeli koń przewróci jakąkolwiek część przeszkody, Sędziowie muszą przyznać ocenę negatywną (poniżej 5 pkt.)

Poważne błędy:

- Strącenie poprzeczki
- Jeśli koń wyjdzie poza przeszkodę (na końcu korytarza) lub wyskoczy przez poprzeczki
- Utrata rytmu
- Brak nieruchomości w stój
- Opór w trakcie cofania (utrata diagonalności w cofaniu)

DYSKWALIFIKACJA Przeszkodę uznaje się za nieprawidłowo pokonaną, jeśli:

- koń wyjdzie wszystkimi 4 nogami z korytarza - poza miejscem wejścia/wyjścia (*wtedy, żeby uniknąć dyskwalifikacji należy ponowić pokonanie przeszkody*)
- koń nie opuści całkowicie korytarza po cofaniu - przednie nogi konia muszą znaleźć się przed linią wejścia w korytarz (*wtedy, żeby uniknąć dyskwalifikacji należy ponowić pokonanie przeszkody*)
- zawodnik nie zadzwoni dzwonkiem (*wtedy, żeby uniknąć dyskwalifikacji należy ponowić pokonanie przeszkody*)

10. DZBANEK



SPOSÓB POKONYWANIA

Jeździec podjeżdża do stolika galopem (preferowane) lub stępem, zatrzymuje się mając stolik po prawej stronie, chwyta dzbanek i podnosi go ponad swoją głowę, a następnie odstawia z powrotem na stolik. W trakcie ćwiczenia koń stoi nieruchomo równoległe do stolika. Zamiast dzbanka może być użyta butelka (wypełniona piaskiem lub wodą).

Aby przeszkoda została uznana za ukończoną, stolik musi stać z dzbankiem ustawionym prawidłowo na blacie.

W przypadku tej przeszkody (tak jak w chodzie bocznym przez kłodę) znaczniki przed i za przeszkodą wyznaczają obszar początku i końca przeszkody, a nie miejsce wykonania przejścia.

Ocena:

Sędziowie powinni ocenić sposób w jaki koń podchodzi do przeszkody i jak stoi przy stoliku, nie okazując oznak strachu i ufając pomocom jeźdźcy. Dzbanek po odstawieniu na stolik musi stać pionowo. Jeździec otrzyma niższą ocenę, jeśli koń potrąci stolik. Wyższa ocena zostanie przyznana, jeśli jeździec podjedzie do stolika galopem, a nie stępem.

Poważne błędy:

- Brak nieruchomości w stój
- Przewrócenie stolika
- Trasa dojazdu i przejścia niejasno zdefiniowane
- Duży opór

DYSKWALIFIKACJA Przeszkodę uznaje się za nieprawidłowo pokonaną, jeśli:

- zawodnik nie podniesie dzbanka
- dzbanek spadnie ze stolika - nawet po opuszczeniu obszaru przeszkody (*żeby uniknąć dyskwalifikacji należy zsiąść, podnieść dzbanek, wsiąść na konia i odstawić dzbanek na stolik*)
- stolik się przewróci (*żeby uniknąć dyskwalifikacji należy odbudować przeszkodę i ponowić jej pokonanie*)

Ta przeszkoda nie występuje w teście szybkości.

Juniorzy, którzy nie będą w stanie pozostawić dzbanka na stole, otrzymają ocenę 0.

11. COFANIE między tyczkami



SPOSÓB POKONYWANIA

Koń wjeżdża w przeszkodę na wprost stępem lub galopem (preferowane), dojeżdża do pary ostatnich tyczek i zatrzymuje się. Zawodnik zdejmuje kubek z prawej tyczki i wycofuje się slalomem pomiędzy tyczkami. Kończąc przeszkodę, na tyczce po prawej stronie należy umieścić kubek.

Po odstawieniu kubka, koń powinien wyjść wszystkimi czterema nogami poza umowną linię łączącą parę tyczek na wjeździe do przeszkody.

Przeszkodę uznaje się za pokonaną prawidłowo, jeżeli pierwsza i ostatnia para tyczek stoją, a kubek jest umieszczony na właściwej tyczce.

Ocena:

Sędziowie powinni ocenić płynność ruchu konia, wjazd w korytarz oraz cofanie, przejścia, wyprostowanie, odpowiedź konia na użycie pomocy, zdolność pokonania przeszkody w jak najbardziej idealny sposób.

Prawidłowość zatrzymania również podlega ocenie.

Sędziowie ocenią także jakość chodu (stęp lub galop) oraz nieruchomość po zatrzymaniu.

Poważne błędy:

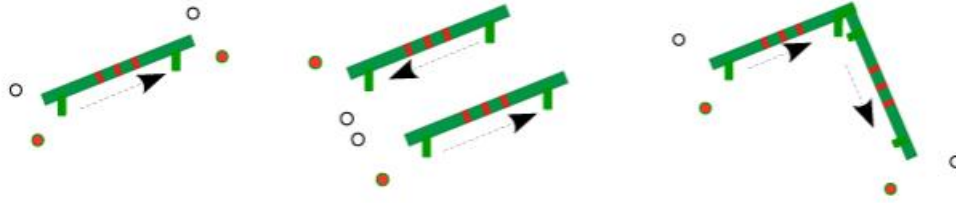
- Potrącenie lub przewrócenie tyczki
- Opór w przejściach
- Utrata rytmu
- Brak nieruchomości w stój
- Zła jakość cofania (utrata diagonalności w cofaniu)

DYSKWALIFIKACJA Przeszkodę uznaje się za nieprawidłowo pokonaną, jeśli:

- koń nie wyjdzie 4 nogami poza umowną linię wjazdu/wyjazdu (łączącą pierwsze tyczki)
- którakolwiek z pierwszej i/lub ostatniej pary tyczek jest przewrócona (żeby uniknąć dyskwalifikacji zawodnik musi podnieść przewrócone tyczki)
- kubek nie został umieszczony na właściwej tyczce lub spadł - nawet po opuszczeniu obszaru przeszkody (żeby uniknąć dyskwalifikacji zawodnik musi zejść z konia, podnieść kubek i z konia umieścić go na właściwej tyczce)

Juniorzy, którzy nie będą w stanie pozostawić dwóch pierwszych lub dwóch ostatnich tyczek w pozycji pionowej z prawidłowo umieszczonym kubkiem, otrzymają ocenę 0.

12. CHÓD BOCZNY PRZEZ KŁODĘ



SPOSÓB POKONYWANIA

Przeszkoda może składać się z więcej niż jednego drąga, tworząc sekwencje (w kształcie litery „L”, zygzak, drągi równoległe). W przypadku wariantu drągów równoległych zawodnik musi zademonstrować trawers na obie strony w lewo i w prawo).

Koń powinien podejść do kłody i ustawić się na prawo lub lewo, tak jak wskazano na planie parkuru. Przeszkodę pokonuje się w stępie lub w galopie (wyższa ocena), TRAWERSEM, pamiętając, że drąg powinien znajdować się zawsze pomiędzy przednimi a tylnymi nogami konia i nie może być dotknięty.

Na tej przeszkodzie (tak jak na Glinianym dzbanku) znaczniki na początku i końcu wyznaczają jedynie początek i koniec przeszkody (a nie miejsce wykonania przejścia).

Jeżeli przeszkoda będzie pokonywana w stępie, przejścia muszą być pokazane na linii znaczników wejścia i wyjścia z obszaru przeszkody, a konie muszą krzyżować nogi wykonując trawers.

Ocena:

Sędziowie oceniają zdolność konia do pokonania przeszkody, płynność i ciągłość ruchu oraz jego spokój. Wyższa ocena zostanie przyznana za pokonanie przeszkody galopem.

Ocena zostanie mocno obniżona, jeżeli koń dotknie drąga lub go strąci.

Poważne błędy:

- Niepokonanie przeszkody trawersem
- Strącenie drąga
- Utrata rytmu
- Duży opór

DYSKWALIFIKACJA Przeszkodę uznaje się za nieprawidłowo pokonaną, jeśli:

- zawodnik nie pokona jej w kierunku wskazanym na schemacie
- koń wyjdzie 4 nogami poza drąg *(żeby uniknąć dyskwalifikacji zawodnik musi ponowić pokonanie przeszkody przynajmniej od miejsca błędu)*

JEŻELI: drąg spadnie z podpór - zawodnik nie musi zsiadać i poprawiać, chyba że jego przewrócenie uniemożliwi prawidłowe pokonanie przeszkody *(wtedy, żeby uniknąć dyskwalifikacji należy zsiąść, poprawić przeszkodę i ponowić jej pokonanie)*.

13. PODJĘCIE TYCZKI (GARROCHY) Z BECZKI



SPOSÓB POKONYWANIA

Jeździec musi podjechać do beczki galopem z prawej nogi i wyjąć tyczkę nie wywołując przy tym żadnej reakcji ze strony konia. Koń powinien poruszać się równym i rytmicznym galopem, nie okazując żadnej zmiany rytmu ani zawahania przy beczce oraz podczas podejmowania tyczki przez jeźdźca.

Zachowanie prostej linii podczas podejmowania tyczki będzie ocenione wyżej niż okrążenie beczki podczas tej czynności.

Ocena:

Sędziowie oceniają sposób w jaki koń podchodzi do przeszkody (koń powinien być ustawiony równolegle), jego reakcje na ruch tyczki oraz swobodny sposób w jaki jeździec używa tyczki.

Przewrócenie beczki, a także jakakolwiek zmiana rytmu lub chodu mocno obniżą ocenę.

Poważne błędy:

- Poważne zawahanie/brak zaufania
- Przewrócenie beczki
- Zmiana kadencji galopu lub utrata rytmu
- Duży opór
- Galop na lewą nogę
- Zmiana nogi w galopie

DYSKWALIFIKACJA Przeszkodę uznaje się za nieprawidłowo pokonaną, jeśli:

- zawodnik nie podejmie tyczki

JEŻELI: 1.zawodnik przewróci beczkę z tyczką przed jej podjęciem (*żeby uniknąć dyskwalifikacji należy zsiąść, postawić beczkę z tyczką wsiąść na konia i ponownie pokonać przeszkodę*)

2.zawodnik podejmie tyczkę, ale ją upuści (*żeby uniknąć dyskwalifikacji należy zsiąść, wziąć tyczkę, wsiąść na konia i kontynuować przejazd*)

Juniorzy: jeżeli tyczka upadnie, obsługa może podać ją zawodnikowi. Wtedy zawodnik otrzyma ocenę 0.

14. ODŁOŻENIE TYCZKI (GARROCHY) DO BECZKI

SPOSÓB POKONYWANIA

Ta przeszkoda jest pokonywana analogicznie jak przeszkoda nr. 13 z tą różnicą, że tyczka musi być umieszczona w beczce.

Zawodnik, który upuści tyczkę przed umieszczeniem jej w beczce nie może kontynuować przejazdu pod groźbą dyskwalifikacji. Aby uniknąć dyskwalifikacji zawodnik musi zsiąść z konia, podnieść tyczkę, umieścić ją w beczce z grzbietu konia i dopiero wtedy kontynuować przejazd, niezależnie od tego czy tyczka odbiła się od dna beczki i wypadła na zewnątrz.

Ćwiczenie zostanie uznane za ukończone tylko wtedy, jeśli tyczka pozostanie w beczce w pozycji pionowej do momentu, aż jeździec zacznie pokonywać następną przeszkodę.

Ocena:

Sędziowie powinni ocenić sposób w jaki koń podchodzi do przeszkody, jego reakcje na ruch tyczki oraz swobodny sposób w jaki jeździec odkłada tyczkę.

Jeżeli jeździec wykona okrążenie wokół beczki aby odłożyć tyczkę, musi otrzymać ocenę poniżej 7.

Przewrócenie beczki spowoduje obniżenie oceny.

Poważne błędy:

- Widoczne zawahanie/brak zaufania
- Przewrócenie beczki
- Zmiana kadencji galopu lub utrata rytmu
- Duży opór

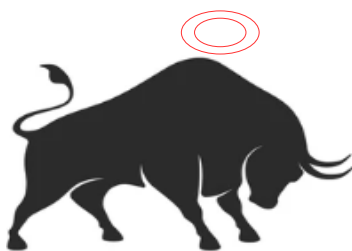
- Galop na lewą nogę
- Odłożenie tyczki do góry nogami
- Zmiana nogi w galopie

DYSKWALIFIKACJA Przeszkodę uznaje się za nieprawidłowo pokonaną, jeśli:

- zawodnik nie odłoży tyczki do beczki
- zawodnik przewróci beczkę przed odłożeniem tyczki (*żeby uniknąć dyskwalifikacji należy zsiąść, postawić beczkę, wsiąść na konia i z konia włożyć tyczkę do beczki*) – **w teście szybkości dyskwalifikacja**
- zawodnik upuści tyczkę przed jej odłożeniem do beczki (*żeby uniknąć dyskwalifikacji należy zsiąść z konia, podnieść tyczkę, wsiąść na konia i odłożyć tyczkę do beczki*)
- beczka z już włożoną tyczką się przewróciła (*żeby uniknąć dyskwalifikacji należy zsiąść, postawić beczkę, wziąć tyczkę, wsiąść na konia i z konia włożyć tyczkę do beczki*)
- tyczka uderzyła o dno beczki i wyskoczyła (*żeby uniknąć dyskwalifikacji należy zsiąść, wziąć tyczkę, wsiąść na konia i z konia włożyć tyczkę do beczki*)

Juniorzy: jeżeli tyczka upadnie, obsługa może podać ją zawodnikowi. Wtedy zawodnik otrzyma ocenę 0

15. ZEBRANIE PIERŚCIENIA - BYK



SPOSÓB POKONYWANIA

Zawodnik, pozostając w galopie na prawą nogę, końcówką tyczki (garrochy) zbiera pierścień o średnicy 15 cm. umieszczony na podstawie (np. Byk).

Podczas zbierania pierścienia tyczka powinna być najbliżej jak to możliwe pomiędzy ciałem jeźdźca i jego ramieniem.

Utrzymanie prostej linii w trakcie pokonywania przeszkody będzie ocenione wyżej.

Ocena:

Sędzia weźmie pod uwagę, czy koń nie zwolnił tempa, cały czas zachowując ustawienie na wprost i płynność w momencie, gdy jeździec podejmuje pierścień. Błędy w kadencji ruchu połączone z utratą tempa będą skutkowały obniżeniem oceny, podobnie jak odchylenia od toru jazdy.

Sędziowie zwracają uwagę na naturalną równowagę jeźdźca, oraz oceniają jego swobodę podczas zbierania pierścienia.

Jeżeli jeździec uderzy tyczką w byka lub inny element przeszkody, nawet jeśli podejmie pierścień, otrzyma niższą ocenę. Zawodnik, który nie podejmie pierścienia otrzyma ocenę poniżej 7 pkt.

Poważne błędy:

- Brak wyprostowania
- Zły sposób trzymania tyczki (daleko od ciała)
- Zmiana kadencji galopu lub utrata rytmu
- Zmiana toru jazdy
- Galop na lewą nogę

DYSKWALIFIKACJA Przeszkodę uznaje się za nieprawidłowo pokonaną, jeśli:

- zawodnik nie spróbuje zaatakować byka (*żeby uniknąć dyskwalifikacji należy ponowić pokonanie przeszkody*)

Uwaga: przeszkody 13, 14 i 15 mogą być traktowane jak jedna przeszkoda (linia)

16. PRZEJAZD PRZEZ WODĘ

SPOSÓB POKONYWANIA

Przeszkoda jest pokonywana w stępie.

Koń powinien przejść przez rów z wodą naturalnie, tak jakby go nie zauważył, demonstrując swoją wprawę w przechodzeniu przez wodę.

Ocena:

Sędziowie powinni ocenić naturalną pewność konia w podchodzeniu do przeszkody, bez potrzeby nadmiernego użycia pomocy i wysiłku ze strony jeźdźcy.

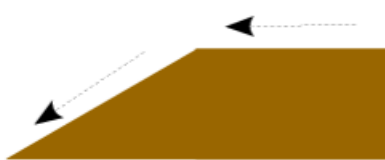
Poważne błędy:

- wahanie
- opór na pomoce zawodnika

DYSKWALIFIKACJA Przeszkodę uznaje się za nieprawidłowo pokonaną, jeśli:

- zawodnik nie jest w stanie pokonać przeszkody

17. BANKIET



wariant wskok



wariant zeskok

SPOSÓB POKONYWANIA

Przeszkoda może być pokonana w każdym chodzie.

Koń powinien utrzymywać stały chód podczas podchodzenia do przeszkody i podczas jej pokonywania, nie okazując wahania. Przeszkoda może mieć dwa warianty: 1. jako zeskok 2. jako wskok na bankiet.

Ocena:

Sędziowie powinni ocenić sposób podejścia konia do przeszkody, płynność jej pokonania, ciągłość i jakość chodu w trakcie przejazdu oraz zaufanie do poleceń jeźdźcy.

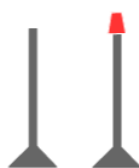
Poważne błędy:

- wahanie i odmowa pokonania przeszkody
- duży opór na pomoce zawodnika

DYSKWALIFIKACJA - Przeszkodę uznaje się za nieprawidłowo pokonaną, jeśli:

- zawodnik nie jest w stanie pokonać przeszkody

18. KUBEK PRZEŁOŻENIE Z JEDNEJ TYCZKI NA DRUGĄ



SPOSÓB POKONYWANIA

Jeździec podejżdża stępem lub galopem (preferowane) do umownej linii łączącej dwie tyczki i zatrzymuje się pomiędzy tyczkami (przednie nogi za linią, tylne nogi przed linią) pokazując nieruchomość, przekłada kubek z jednej tyczki na drugą, a następnie opuszcza przeszkodę galopem w kierunku do przodu.

Aby przeszkoda została ukończona, obie tyczki muszą stać, a kubek musi być przełożony.

Ocena:

Sędziowie oceniają jakość zatrzymania, nieruchomość, brak wahania w podejściu do przeszkody bez potrzeby używania przez jeźdźca intensywnych pomocy. Oceniany jest także natychmiastowy wyjazd galopem z przeszkody oraz przejścia galop-stój oraz stój-galop.

Poważne błędy:

- Brak wyraźnych przejść
- Brak nieruchomości w stój
- Zatrzymanie w niewłaściwym miejscu

DYSKWALIFIKACJA Przeszkodę uznaje się za nieprawidłowo pokonaną, jeśli:

- zawodnik nie umieścił kubka na właściwej tyczce
- którakolwiek z tyczek się przewróciła *(żeby uniknąć dyskwalifikacji należy podnieść tyczkę i kontynuować pokonywanie przeszkody)*
- kubek spadł *(żeby uniknąć dyskwalifikacji należy zejść z konia, podnieść kubek i z konia umieścić kubek na właściwej tyczce)*
- po pokonaniu przeszkody którakolwiek z tyczek się przewróciła **zanim jeździec zaczął pokonywać następną przeszkodę** *(żeby uniknąć dyskwalifikacji należy poprawić przeszkodę – podnieść tyczkę i ewentualnie umieścić na niej kubek z konia)*

Jeśli z powodu błędu obsługi kubek będzie na niewłaściwej tyczce, jeździec nie zostanie ukarany.

W takim przypadku, jeździec musi pokonać przeszkodę z drugiej strony.

UWAGA

Przeszkody, które powinny mieć flagi/znaczniki oznaczające wjazd i wyjazd z przeszkody, kierunek ich pokonywania oraz miejsce, gdzie powinny być wykonane przejścia: 2, 3, 6, 10, 12, 16, 17

Junior, który otrzyma więcej niż dwie oceny 0, zostanie zdyskwalifikowany.