

WAVE



**MIĘDZYNARODOWY REGULAMIN  
WORKING EQUITATION**

**2025**

**ZATWIERDZONY PRZEZ WALNE ZGROMADZENIE  
27 lutego 2025**

**OBOWIĄZUJE OD 14 KWIETNIA**

zmiany zaznaczone tłustym drukiem

**Światowe Stowarzyszenie Working Equitation - WAVE**

## WPROWADZENIE

Dyscyplina Working Equitation powstała w celu doskonalenia technik jeździeckich rozwiniętych w krajach, w których jeźdźcy wykorzystują konie do rozmaitych prac w terenie. Zawody stwarzają zatem okazję do jednoczesnego porównania aspektów sportowych i kulturowych.

Regulamin został przygotowany w oparciu o pracę wcześniej prowadzoną w krajach odpowiedzialnych za organizację takich zawodów. Poddano go znaczącej weryfikacji, mającej na celu stworzenie bardziej sprawiedliwego systemu poprzez wprowadzenie drobnych zmian w tych elementach, które można było poprawić.

Tak jak podkreślano w poprzednich wersjach regulaminów, jedną z najważniejszych cech dyscypliny jest to, że wszystkie testy **muszą** być wykonywane z wodzami trzymanymi **w lewej ręce**. **Wszyscy zawodnicy muszą używać prawej ręki jako ręki pracującej podczas pokonywania przeszkód.**

**Do końca 2026 roku zawodnicy mogą jeszcze używać prawej ręki do trzymania wodzy a lewej jako ręki pracującej, na prośbę zawodnika, pod warunkiem, że Organizator wyrazi na to zgodę.**

Zawodnicy zostaną zdyskwalifikowani, jeśli ich wolna ręka **dotknie** wodzy przed **ręką trzymającą wodze** lub **jeśli wyraźnie** będą sobie pomagać **wolną ręką** w jakikolwiek sposób.

Każde poprawienie wodzy wolną ręką musi być wyłącznie chwilowe.

Od 18 marca 2022 roku, **parę** biorące udział w Mistrzostwach Świata lub Kontynentalnych **Seniorów**, muszą **wcześniej uzyskać kwalifikacje** na zawodach krajowych lub międzynarodowych zatwierdzonych przez WAVE jako zawody kwalifikacyjne. **Wszyscy członkowie WAVE mogą zorganizować 1 zawody kwalifikacyjne w danym roku, sędziowane przez 2 sędziów międzynarodowych WAVE.**

**Od 1 stycznia 2026 roku wymagana jest obecność delegata WAVE na każdych zawodach kwalifikacyjnych.**

**Wyjątki wynikające z wielkości kraju i wysokich kosztów:**

**USA, Kanada, Australia: dozwolone są 3 zawody kwalifikacyjne (wschód/centrum/zachód) sędziowane przez 1 sędziego międzynarodowego WAVE.**

**Kolumbia, Meksyk i Brazylia: dozwolone są 2 zawody kwalifikacyjne w różnych regionach sędziowane przez 1 sędziego międzynarodowego WAVE.**

**Jako kwalifikacje do mistrzostw będą brane pod uwagę wyłącznie wyniki sędziego(sędziów) innej narodowości niż zawodnik.**

Jeźdźcy z **kontynentów innych niż Europa** muszą zdobyć kwalifikacje na koniu, na którym normalnie startują, ale mogą startować w mistrzostwach świata na koniach wypożyczonych lub wynajętych.

Ocena uzyskana u **przynajmniej jednego** sędziego międzynarodowego musi być wyższa niż **62%** w teście Ujeżdżenia oraz Zręczności, a test Szybkości musi być ukończony bez dyskwalifikacji **na tych samych zawodach.**

**Zawodnicy mogą próbować zdobywać kwalifikacje wielokrotnie poczynając od daty poprzednich mistrzostw.** Tylko oficjalne zawody kwalifikacyjne WAVE (patrz kalendarz WAVE) będą uznane jako kwalifikacje.

**Wszyscy członkowie WAVE mogą także zorganizować 1 zawody międzynarodowe w danym roku z 1 międzynarodowym sędzią WAVE, ale wynik z tych zawodów nie będzie liczony jako kwalifikacja.**

**Wyjątek: USA, Kanada, Australia mogą zorganizować 2 zawody międzynarodowe w danym roku.**

**Pary koń/jeździec**, które brały udział **w ostatnich** Mistrzostwach Świata lub Kontynentalnych z wynikami powyżej **62%** w teście Ujeżdżenia oraz Zręczności **i ukończyły test szybkości** nie muszą zdobywać nowych kwalifikacji **jeśli zostały wybrane** przez Narodowy Związek Jeździecki

**Od 1.01.2025 r. kraje członkowskie WAVE muszą opłacać roczną składkę członkowską.**

**W przypadku jej nieopłacenia, zawodnicy z danego kraju nie mają prawa uczestniczyć w międzynarodowych zawodach WAVE, kwalifikacjach ani żadnych Mistrzostwach.**

**Światowy Ranking Juniorów, Młodych jeźdźców i Seniorów będzie opublikowany na stronie internetowej WAVE, a także światowy Ranking Narodów zostanie opublikowany na koniec każdego roku. Warunki uczestnictwa zostaną ogłoszone na walnym zgromadzeniu.**

Niniejszy regulamin, zatwierdzony przez walne zgromadzenie Światowego Stowarzyszenia Working Equitation (WAVE), został opracowany w celu stosowania na wszystkich międzynarodowych zawodach Working Equitation.

**Zapisy regulaminu mogą być zmienione tylko w nawiązaniu do statutu Światowego Stowarzyszenia Working Equitation - WAVE**

## I - ORGANIZACJA ZAWODÓW

Working Equitation składa się z 4 testów tj. Ujeżdżenia, Zręczności, Szybkości oraz Testu z Krowami **(z wyjątkiem Juniorów, którzy nie uczestniczą w teście z krowami)**. Stosuje się trzy odrębne klasyfikacje.

### Klasyfikacja 1

**Mistrzostwa Drużynowe:** każdy **kraj** (reprezentowany przez swój Narodowy Związek Jeździecki lub organizację uznaną przez WAVE) wybiera drużynę składającą się z **minimum 3 maksimum 4** jeźdźców, wybranych w danym kraju i reprezentujących tradycje jeździeckie danego kraju. Zawodnicy muszą **posiadać** paszport **kraju**, który reprezentują **od co najmniej 6 miesięcy**.

**Zespoły, które nie uczestniczą w teście z krowami nie mogą być uwzględnione w klasyfikacji drużynowej.**

WAVE w porozumieniu z Narodowym Związkiem Jeździeckim lub **organizacją** uznaną przez WAVE nie może dopuścić do udziału zawodnika, który uczestniczył w zawodach nieuznawanych przez WAVE w danym roku, ani przez okres jednego roku od zakończenia udziału w takich zawodach (licząc od ostatniego dnia udziału). Tacy jeźdźcy nie są uprawnieni do udziału

w zawodach organizowanych przez WAVE, w tym również w Mistrzostwach Świata i **Kontynentalnych** organizowanych przez WAVE.

Ponadto, jeżeli w tym samym roku, w którym jeździec brał udział w zawodach nieuznawanych przez WAVE, uczestniczył on również w zawodach WAVE, wyniki uzyskane w tych zawodach nie będą zaliczane jako wyniki kwalifikacyjne WAVE ani **uwzględniane w rankingu światowym**.

Zawodnik, który począwszy od 2017 roku startował w mistrzostwach reprezentując dany kraj, nie może reprezentować potem innych krajów. W indywidualnych przypadkach Zarząd WAVE może, **według własnego uznania**, wyrazić zgodę na zmianę reprezentowanej przez jeźdźca narodowości, w szczególności jeżeli jeździec jest związany z nowym krajem członkowskim.

Jeździec, który brał już udział w mistrzostwach w barwach dwóch różnych krajów, nie jest uprawniony do późniejszego reprezentowania innego kraju.

Klasyfikacja jest ustalana na podstawie sumy punktów uzyskanych zgodnie z tabelą punktową (strona 51 regulaminu WAVE wer.ang.). Do klasyfikacji drużynowej **zaliczane są 3 najlepsze wyniki każdego zespołu z 4 testów**. W przypadku, kiedy drużyna składa się **tylko** z 3 jeźdźców, wszystkie ich wyniki są brane pod uwagę do klasyfikacji drużynowej.

Po zakończeniu wszystkich testów, **w przypadku kiedy dwie lub więcej drużyn posiada taką samą liczbę punktów**, o miejscu decyduje **wyższa** liczba punktów danego zespołu, w kolejno:

1. teście Ujeżdżenia
2. teście Zręczności
3. teście Szybkości

Żaden kraj nie może być reprezentowany przez więcej niż jedną drużynę.

**Wszelkie zastępstwa mogą dotyczyć konia, jeźdźca, albo pary koń/jeździec.**

## **Klasyfikacja 2**

**Mistrzostwa Indywidualne:** klasyfikacja indywidualna jest ustalana na podstawie wyników zawodników w pierwszych trzech testach (Ujeżdżenia, Zręczności i Szybkości).

Ta klasyfikacja jest ustalana na podstawie wyników zawodników należących do reprezentacji danego kraju i noszących tradycyjny narodowy strój Working Equitation, tj. członków reprezentacji oraz jeźdźców rezerwowych.

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

Ogólna klasyfikacja zostanie uporządkowana w następujący sposób:

1. liczba ukończonych testów
2. najwyższa liczba punktów

Po zakończeniu wszystkich testów, w przypadku kiedy dwóch lub więcej jeźdźców będzie miało taką samą liczbę punktów, o miejscu decyduje wyższe miejsce zajęte przez zawodnika w poszczególnych testach, w następującej kolejności:

1. teście Ujeżdżenia
2. teście Zręczności
3. teście Szybkości

**Kraje, które nie biorą udziału w mistrzostwach drużynowych, mogą zgłosić maksymalnie 4 jeźdźców do klasyfikacji indywidualnej.**

### Klasyfikacja 3

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

## II – UCZESTNICTWO JEŹDŹCÓW I KONI

### 1. Konie

W zawodach mogą uczestniczyć konie 6-letnie i starsze, posiadające 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 przepisami

Wszystkie konie muszą przejść inspekcję weterynaryjną (przeгляд) przed zawodami. Szczepienia powinny być zgodne z wymaganiami kraju organizującego zawody.

### 2. Zgłoszenia

Zgłoszenia dokonuje się na specjalnym formularzu udostępnionym przez organizatora, za pośrednictwem Narodowych Związków Jeździeckich lub innych odpowiedzialnych podmiotów. Zgłoszenia przesłane w formie pisemnej, w niestandardowym formacie, są również dopuszczalne, pod warunkiem, że zostaną przesłane przez Narodowy Związek Jeździecki lub inny odpowiedzialny podmiot.

Żaden członek zespołu (jeździec, trener, sędzia czy szef ekipy) nie może być pod żadnym pozorem, zaangażowany w pracę w innej drużynie.

Ostateczny termin zgłoszeń ustala Związek kraju organizującego zawody.

Zgłoszenia do mistrzostw (drużynowych lub indywidualnych) są zarezerwowane wyłącznie dla jeźdźców wybranych przez odpowiedni Narodowy Związek Jeździecki lub podmiot odpowiedzialny. Żaden kraj nie może zgłosić więcej niż pary 4 koń/jeździec do udziału w mistrzostwach drużynowych. Jeśli organizatorzy mistrzostw będą mogli zapewnić wystarczającą liczbę bokсів i miejsca, dopuszcza się udział koni i jeźdźców **rezerwowych**.

**Zastępstwa** mogą **być dokonane** wyłącznie przed rozpoczęciem pierwszej inspekcji weterynaryjnej. Organizacja transportu oraz pokrycie wszystkich kosztów związanych z boksem, sianem itp. **leży w gestii** każdego kraju.

WAVE będzie również organizować międzynarodowe **zawody oraz** mistrzostwa dla Juniorów i Młodych Jeźdźców.

### 3. Zastępstwa

Skład drużyn będzie uznany za **ostateczny** po zakończeniu zgłoszeń.

Fizyczna niezdolność do startu **członka** ekipy (jeźdźca i/lub konia) musi być potwierdzona przez lekarza i/lub weterynarza Mistrzostw, którzy mogą zażądać przeprowadzenia określonych badań w celu potwierdzenia niedyspozycji.

Szef delegacji danego kraju lub w jego imieniu Szef ekipy, może wnioskować do WAVE o zamianę pary koń/jeździec na konia lub jeźdźca rezerwowego.

### 4. Protesty

Wyniki każdego z testów stają się oficjalne w momencie, kiedy podpisze je Sędzia Główny wpisując datę/czas na protokołach.

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

Żaden 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 powinna się składać z trzech sędziów wyznaczonych przez Organizatora.

## 5 – Doping

Na każdych zawodach międzynarodowych może zostać przeprowadzony test dopingowy dla jeźdźca i/lub konia. 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.

Kary prawne i sportowe powinny być nakładane przez WAVE.

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

## 6 – Karetka i kowal

Podczas testu Ujeżdżenia i Zręczności zaleca się obecność karetki. Podczas testu Szybkości i testu z Krowami karetka musi być obecna, zgodnie z przepisami kraju organizującego.

Kowal musi być dostępny przez cały czas trwania zawodów.

## III – UBIÓR I RZĄD

### 1. Ubiór zawodnika

Zawodnicy startujący w Mistrzostwach muszą występować w narodowym stroju

Working Equitation kraju, który reprezentują.

**Szczegółowy opis stroju i rzędu każdego kraju musi zostać przesłany do WAVE co najmniej na 1 miesiąc przed każdymi mistrzostwami. Brak tych obowiązkowych informacji spowoduje obniżenie oceny jeźdźca za prezentację.**

**Sędzia prowadzący konkurs, kierując się zdrowym rozsądkiem oraz przy zachowaniu należytej troski o dobrostan zwierząt, ma prawo wykluczyć pary, których sprzęt zawiera elementy nieujęte jako zakazane w regulaminie, ale które mogą coś maskować lub utrudniać Komisarzowi wykonywanie jego obowiązków, albo mogą negatywnie wpływać na prawidłowe i naturalne wykonywanie ćwiczeń przez konia.**

### LOGOTYPY SPONSORÓW I FLAGI

**Working Equitation jest dyscypliną o tradycyjnym i kulturowym tle, mając to na uwadze, następujące zasady dotyczące logotypów sponsorów na ubraniach i rzędzie koni, zarówno poza, jak i wewnątrz areny zawodów, zostały zatwierdzone przez Zarząd WAVE:**

**- Poza areną konkursową nie ma ograniczeń w stosowaniu logotypów sponsorów na ubraniach, rzędzie koni, akcesoriach stajennych, samochodach, banerach itp.**

**- W obrębie areny konkursowej oraz podczas ceremonii dekoracji nie wolno stosować dodatkowych logotypów sponsorów na rzędzie koni ani na ubraniach.**

**Logotypy producentów na ubraniach i rzędzie koni w obrębie areny konkursowej:**

**Kaski:** dopuszczalny jest logotyp producenta.

**Odzież wierzchnia:** dopuszczalne są dyskretne logotypy producenta na kieszeniach na piersi lub rękawach.

**Bryczesy i rękawiczki:** dopuszczalne są dyskretne logotypy producenta, pod warunkiem, że nie zaburzą ogólnego wyglądu stroju.

**Rząd konia:** dopuszczalne są standardowe logotypy producenta na ogłowiach, ochraniaczach, bandażach, kaloszach i nausznikach, w niewielkim rozmiarze, tak aby nie zaburzały ogólnego wyglądu.

**Czapaki:** widoczne hafty logotypów producentów na podkładkach pod siodło nie są dozwolone.

**Maksymalne rozmiary FLAG narodowych zawodnika:**

Kołnierz i kieszeń piersiowa: maks. 16 cm<sup>2</sup>

Kaski: maks. 40 cm<sup>2</sup>

Jedna strona kurtki/odzieży wierzchniej: maks. 80 cm<sup>2</sup>

Jedna strona podkładki pod siodło: maks. 200 cm<sup>2</sup>

## 1a. Wiek zawodnika

Zawodnicy są podzieleni na kategorie:

- JUNIORZY: zawodnicy, którzy w danym roku ukończą maksymalnie 16 lat

(urodzeni między 1 stycznia a 31 grudnia danego roku), mogą startować jako Juniorzy.

- MŁODZI JEŹDZCY: zawodnicy, którzy w danym roku ukończą maksymalnie 21 lat

(urodzeni między 1 stycznia a 31 grudnia danego roku), mogą startować jako Młodzi Jeźdźcy.

- SENIORZY

Juniorzy i Młodzi Jeźdźcy mogą brać udział w zawodach w kategorii Seniorów, jednak nie mogą później wrócić do kategorii Juniorów ani Młodych Jeźdźców.

W trosce o bezpieczeństwo, Juniorzy nie uczestniczą w teście z Krowami. Zawodnicy mogą brać udział w klasyfikacji indywidualnej (Ujeżdżenie, Zręczność i Szybkość) oraz w klasyfikacji drużynowej. Do klasyfikacji drużynowej będą zaliczane tylko 3 najlepsze wyniki każdego zespołu w testach Ujeżdżenia, Zręczności i Szybkości.

Juniorzy muszą wykonywać wszystkie 3 testy trzymając wodze w dwóch rękach, z wyjątkiem sytuacji podczas pokonywania przeszkód (np. zebranie pierścienia) i innych momentów, gdy należy użyć ręki pracującej.

Młodzi Jeźdźcy mogą wybrać, czy będą jeździć trzymając wodze w jednej ręce czy w dwóch.

Muszą zdecydować przed rozpoczęciem każdego testu, którą wersję będą prezentować od początku do końca. Nie mogą zmieniać sposobu trzymania wodzy w trakcie testu (z dwóch rąk na jedną ani z jednej ręki na dwie).

**W przypadku używania dwóch rąk (Juniorzy i Młodzi Jeźdźcy) zawodnik musi używać prawej ręki jako ręki pracującej na przeszkodach, gdy jest to wymagane. Zawodnicy mogą jeździć jeden test jedną ręką, a inny test dwoma rękami, na przykład Ujeżdżenie jedną ręką, a Zręczność dwoma rękami.**



1 ręka, 1 wodza



2 ręce, 2 wodze

## 2. Rząd konia

Konie uczestniczące w Mistrzostwach muszą posiadać rząd jeździecki charakterystyczny dla kraju który reprezentują, którego opis został wcześniej przesłany i zatwierdzony przez WAVE.

Kawecany (Serrety) są niedozwolone.

### 2a. Nachrapniki i łańcuszki

**Wszystkie nachrapniki muszą być wykonane z miękkiej skóry, bez dodatku innych materiałów.**

Na żadnym etapie zawodów nachrapnik ani łańcuszek nie mogą być zapięte tak ciasno, aby powodowały ból u konia i muszą być sprawdzone przez Komisarza.

Obowiązkiem Komisarza jest sprawdzenie sposobu zapięcia nachrapnika i łańcuszka przed i/lub po każdym teście.

W związku z tym Komisarze przeszkolą cały podległy sobie personel w zakresie prawidłowego przeprowadzania kontroli nachrapnika i łańcuszka oraz podkreślą znaczenie umiejętnego postępowania z koniem podczas wykonywania tego zadania.

Kontrola nachrapnika i łańcuszka jest częścią kontroli rzędu, gdy koń wchodzi lub wychodzi z areny konkursowej po zakończeniu testu. Ten sam Komisarz musi przeprowadzać kontrolę nachrapnika i łańcuszka dla wszystkich koni startujących w tym samym konkursie.

Kontrola zapięcia nachrapnika powinna być wykonana przy użyciu palca wskazującego Komisarza, umieszczonego między policzkiem konia a nachrapnikiem. Komisarz musi nosić rękawiczki podczas tej kontroli.

Najlepiej byłoby, aby wielkość palca Komisarzy przeprowadzających kontrolę nachrapnika w każdym teście w trakcie całych zawodów była podobna.

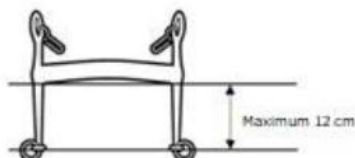
W przypadku widocznego zbyt ciasno zapiętego nachrapnika lub łańcuszka podczas rozprężania konia, Komisarz ma prawo przeprowadzić kontrolę także w trakcie rozprężenia i, w przypadku stwierdzenia za ciasno zapiętego nachrapnika lub łańcuszka, zażądać od jeźdźcy ich poluzowania.

Nachrapnik i łańcuszek zostaną ponownie sprawdzone przez tego samego Komisarza po zakończeniu testu przez konia. Jeśli nachrapnik lub łańcuszek nadal będą zbyt ciasno zapięte po drugiej kontroli, Komisarz niezwłocznie poinformuje o tym Sędziego Prowadzącego konkurs. Sędzia Prowadzący ma prawo zdyskwalifikować jeźdźcę, który nie stosuje się do wydanych poleceń.

**Komisarz może sprawdzać konia przed każdym testem wyłącznie wizualnie. Po zakończeniu każdego testu wszystkie konie będą ponownie kontrolowane przed opuszczeniem areny. Po zakończonym teście Komisarz może dotykać konia i sprzętu w dowolnym momencie.**

## 2b. Kiełzna

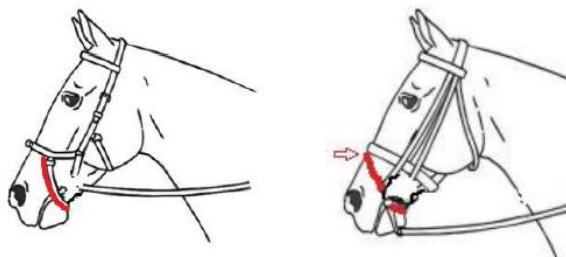
Maksymalna długość czanki stosowanej w munsztuku/pelhamie/wędzidle tradycyjnym dla danego kraju wynosi 12 cm.



Dopuszcza się również proste wędzidło kimblewick z łańcuszkiem i jedną wodzą.



Jeżeli jest stosowane kiełzno z łańcuszkiem, skośnik przy nachrapniku jest zabroniony.



Kiełzna muszą być gładkie, wykonane z metalu, twardego plastiku, materiału syntetycznego lub elastycznej gumy.

Kiełzna mogą być pokryte gumą/lateksem, żadne inne materiały, jak np. bawełna nie są dozwolone. Nie mogą zawierać elementów wywierających mechaniczny nacisk na język; wędzidła skręcane i druciane są zabronione. Kiełzno musi mieć taką średnicę, żeby nie powodować bólu u konia.

Minimalna średnica kiełzna z czanką i łańcuszkiem wynosi 12 milimetrów (12 mm).

Dopuszcza się stosowanie wędzideł podwójnych (munsztuk), jednak wodze wędzidłowe muszą zwisać luźno na szyi konia.

**Pysk konia może być chroniony przed wędzidłem za pomocą gumowych ślinianek o średnicy maksymalnie 9 cm.**

## 2c. Kaski

Kaski dla Juniorów i Młodych Jeźdźców są obowiązkowe podczas wszystkich testów, w trakcie rozprężenia oraz podczas inspekcji **weterynaryjnej**. Kaski dla Seniorów są zalecane przez WAVE we wszystkich testach.

## 2d. Sprzęt

**Ochraniacze** lub bandaże są dozwolone w testach Zręczności, Szybkości i teście z Krowami.

**Kalosz** są dozwolone teście Szybkości i teście z Krowami.

Nauszniki podczas zawodów otwartych (na świeżym powietrzu) mogą być dozwolone – decyzję podejmuje Sędzia Główny.

Aby móc sprawdzić czy koń nie ma zatyczek do uszu, nauszniki muszą zostać zdjęte po teście, podczas kontroli wędzideł i ostróg, w obecności Komisarza.

## 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, Sędzia Prowadzący konkurs oraz Komisarz na rozprężalni powinni być w stałym kontakcie (np. walkie talkie).

Zawody międzynarodowe powinny być sędziowane przez sędziów wybieranych z listy sędziów WAVE, a Sędzia Główny musi zostać wybrany spośród sędziów posiadających najwyższą liczbę gwiazdek.

Sędzia Główny oraz członkowie Komisji Sędziowskiej wybierani są przez Komitet Organizacyjny zawodów (nawet, jeśli Sędzia Główny nie jest z kraju Organizatora), oraz muszą być obowiązkowo zatwierdzeni przez WAVE. Pozycja sędziów na arenie konkursowej podczas testów jest ustalana w drodze losowania.

W teście Ujeżdżenia oraz Zręczności, wszystkie oceny poniżej 5 muszą zawierać **komentarz sędziego**. Sędzia Główny ma prawo wyeliminować zawodnika, który **w jakimkolwiek momencie** trwania zawodów dopuszcza się niewłaściwego traktowania konia (zob. Przyczyny eliminacji). Podczas zawodów z 5 sędziami, najwyższa i najniższa ocena jeźdźcy 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 żadnych zawodach sędzia nie może sędziować więcej niż 45 zawodników dziennie w teście Ujeżdżenia i Zręczności.

Wyjątkiem są Mistrzostwa Świata oraz **Kontynentalne** z większą liczbą uczestników.

Na zawodach międzynarodowych sędzia międzynarodowy WAVE musi pełnić funkcję Sędziego Prowadzącego konkurs. Podczas testów krajowych Sędzią Prowadzącym konkurs musi być sędzia z kraju organizatora, **jako osoba lepiej znająca regulaminy krajowe**.

Międzynarodowy sędzia WAVE może zostać zaproszony na te same zawody maksymalnie **dwa** razy; po przerwie trwającej jeden sezon ten sam sędzia może zostać zaproszony ponownie.

Wiek sędziów znajdujących się na liście WAVE nie podlega żadnym ograniczeniom.

Sędziowie nie mogą sędziować zawodników, którzy są ich uczniami, pracującą w tych samych obiektach lub pozostają w jakiegokolwiek relacji biznesowej z sędzią, przez okres ostatnich 6 miesięcy. Takie konflikty interesów muszą być zgłaszane przez sędziów do WAVE.

## 2 – Delegaci Techniczni

W trakcie każdego Mistrzostw Świata lub Międzynakontynentalnych musi być obecny Delegat Techniczny WAVE. Delegat powinien być wybierany spośród osób znajdujących się na liście sędziów WAVE lub spośród byłych sędziów.

Misją Delegatów Technicznych WAVE jest egzekwowanie wszystkich postanowień administracyjnych i technicznych podjętych w związku z Zawodami, od ich rozpoczęcia do zakończenia. Delegat musi pojawić się na terenie zawodów nie później niż na dwa dni przed rozpoczęciem startów, oraz (preferowane) przed przyjazdem pierwszych koni, aby upewnić się, że warunki pobytu **Osób oficjalnych**, Obsługi technicznej, Zawodników i **Luzaków**, podobnie jak stan i wyposażenie stajni, **aren konkursowych** i rozprężalni oraz pozostała infrastruktura **są zgodne z przepisami**.

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:

- a) Inspekcja aren celem stwierdzenia zgodności z przepisami WAVE
- b) Proponowanie **Komitetowi Organizacyjnemu**, Gospodarzowi Toru, Sędziemu Głównemu niezbędnych zmian i modyfikacji dotyczących **aren, parkuru oraz wszelkich innych aspektów technicznych które uzna za istotne**
- c) Po sprawdzeniu parkuru zaproszenie Sędziego Głównego **do jego obejrzenia**.
- d) Musi brać udział we wszystkich odprawach technicznych oraz w losowaniu kolejności startów.
- e) Udział w inspekcjach weterynaryjnych

Delegat Techniczny WAVE musi przedłożyć raport z zawodów do Zarządu WAVE **maksymalnie 2 tygodnie od dnia zakończenia zawodów**.

Przedstawiciel Komitetu Organizacyjnego (menedżer zawodów) musi być dostępny dla Delegata Technicznego WAVE w każdym momencie ! Komitet Organizacyjny jest zobowiązany stosować się do poleceń Delegata Technicznego.

Delegat Techniczny może pomagać Komisarzowi w wykonywaniu niektórych funkcji.

## TESTY

### 1. Test Ujeżdżenia (DRESSAGE TRIAL)

Wszyscy sędziowie muszą być zarejestrowani na liście sędziów WAVE. **Organizator**/WAVE powinien wybrać sędziów oraz Komisarzy i poinformować o tym wszystkie kraje z wyprzedzeniem.

Sędzia Prowadzący konkurs zajmuje centralne miejsce, z dwoma sędziami (po jednym z każdej strony) **na obu końcach krótkiej ściany czworoboku**, naprzeciwko wjazdu. Pozostali dwaj sędziowie zajmują miejsca pośrodku **długich** ścian czworoboku, po jednym na każdej ścianie.

Pozycja pozostałych czterech Sędziów poza Sędzią Prowadzącym zostaje ustalona w drodze losowania.

Każdy sędzia jest odseparowany od pozostałych, aby zapewnić całkowicie niezależne **sędziowanie**. Sędziowie powinni zajmować osobne stanowiska.

Każdy sędzia musi mieć sekretarza posługującego się językiem angielskim w celu zapisywania jego/jej uwag na kartach ocen.

Członkowie komisji zawsze mogą skorzystać z usług lekarza weterynarii zawodów, który jest wzywany przez Sędziego Prowadzącego konkurs.

Sędzia Prowadzący konkurs daje sygnał do rozpoczęcia **testu** każdemu zawodnikowi poprzez sygnał dzwonkiem. Zawodnik ma 1 (jedną) minutę, aby rozpocząć przejazd po sygnale dzwonka. Zawodnik, który **przekroczy ten czas** lub rozpocznie test przed sygnałem dzwonka, zostaje zdyskwalifikowany.

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

Jak opisano powyżej, każdy sędzia musi być zarejestrowany na liście sędziów WAVE. WAVE powinien wybrać sędziów oraz Komisarzy i poinformować o tym wszystkie kraje z wyprzedzeniem.

Sędziowie powinni tak ustawić się na placu konkursowym, aby każdy z nich miał satysfakcjonujący widok na każdą z przeszkód. Powinni być w takiej odległości od siebie, aby mogli oceniać przejazdy całkowicie niezależnie.

**Organizator jest odpowiedzialny za to, żeby wszystkie przeszkody były bezpieczne dla konia i jeźdźca.**

## **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. Sędzia informuje biuro o wynikach konkursu w celu ich późniejszego ogłoszenia.

Końcowy wynik jest ogłaszany publicznie po przejeździe każdego zawodnika.

**Organizator jest odpowiedzialny za to, żeby wszystkie przeszkody były bezpieczne dla konia i jeźdźca.**

## 4. Test z Krowami (COW TRIAL)

Obowiązują te same procedury wyboru sędziów oraz **ich pozycji** jak w poprzednich testach.

Sędzia Prowadzący konkurs zajmuje miejsce na środku długiej ściany areny, na podwyższeniu zapewniającym lepszy widok. Pozostali sędziowie znajdują się naprzeciwko linii oznaczającej strefę zagrody i naprzeciwko linii oznaczającej strefę stada.

Jeżeli 5 **lub więcej** krów – **niebędących krową przydzieloną zawodnikowi** – przekroczy linię wyznaczającą granicę strefy stada, jeździec zostanie zdyskwalifikowany.

## 5. PRZYCZYNY DYSKWALIFIKACJI

### 5.1. Przyczyny dyskwalifikacji we wszystkich testach

- Wjazd na arenę przed sygnałem dzwonka
- Wjazd na arenę po upływie więcej niż jednej minuty od sygnału dzwonka
- Wyjście z obszaru czworoboku/opuszczenie areny czterema kopytami
- Jeśli odmowa ruchu naprzód w Ujeżdżeniu trwa więcej niż 10 sekund
- Używanie dwóch rąk do prowadzenia konia, z wyjątkiem **Juniorów i Młodych Jeźdźców**
- Dotknięcie konia batem lub używanie bata jako formy jakiegokolwiek pomocy
- Upadek konia i/lub jeźdźca jest przyczyną dyskwalifikacji (**jeśli** jeździec dotknie podłoża lub koń dotknie podłoża **inną częścią ciała niż** kopyta)
- Klepięcie konia lub dotknięcie jego szyi przed ręką trzymającą wodze – 5 punktów karnych w średniej końcowej, maksymalnie do 2 razy. Jeźdźcy zostaną zdyskwalifikowani, jeśli klepną lub dotkną konia 3 razy. Wyjątek: Juniorzy dotykający szyi konia ze względów bezpieczeństwa.
- Za ciasno zapięty nachrapnik lub łańcuszek
- Nieprawidłowe kieżno / rząd / sprzęt
- Jeśli widoczna jest krew u konia w nozdrzach lub na bokach, lub **jeśli występują oznaki kulawizny**

### 5.2. Przyczyny dyskwalifikacji w teście Zręczności i Szybkości

- Nieskorygowanie **błędu na trasie/przeszkodzie**
- **Przejechanie linii celowników początkowych lub końcowych w niewłaściwym kierunku**
- 3 odmowy na tej samej przeszkodzie
- Odmowa ruchu naprzód trwająca dłużej niż 15 sekund
- Pokazywanie przeszkody w sposób ostentacyjny
- Przejechanie przez obszar przeszkody, która nie była jeszcze pokonana po sygnale dzwonka
- Przewrócenie przeszkody lub jej części, która nie była jeszcze pokonana
- Zmiana ręki pracującej podczas przejazdu (np. jeśli jeździec otwiera bramkę prawą ręką, nie może zadzwonić dzwonkiem lewą ręką)
- Błąd **na przeszkodzie** – 5 punktów karnych za każdy błąd w średniej końcowej, maksymalnie 2 błędy. Trzeci błąd powoduje dyskwalifikację.

Aby błąd na przeszkodzie nie spowodował dyskwalifikacji, jeździec musi ponownie pokonać przeszkodę poprawnie.

Jeśli jeździec popełni błąd na przeszkodzie może go poprawić zaczynając jej pokonanie od początku pod warunkiem, że nie rozpoczął pokonywania kolejnej przeszkody.

### 5.3. Przyczyny dyskwalifikacji w teście z Krowami

- 5 krow – niebędących krową przydzieloną zawodnikowi – które przekroczą linię granicy strefy stada
- Złe traktowanie krowy (krow)

- Jeśli jeden z pomocników przebywa dłużej niż 5 sekund w strefie stada

## 6. PRZYCZYNY ELIMINACJI WE WSZYSTKICH TESTACH

Przyczyny eliminacji zawodnika są następujące:

- Jeśli jeździec źle traktuje konia w jakimkolwiek momencie podczas zawodów
- Nieodpowiednie zachowanie jeźdźcy
- Druga dyskwalifikacja z powodu oznak kulawizny

## V – KOMISARZ (PADDOCK OFFICER)

Wyznaczony Sędzia Rozprężalni (Komisarz) razem z weterynarzem kraju organizatora tworzy Komisję.

Komisarze muszą używać przynajmniej jednej jednorazowej rękawiczki podczas sprawdzania ochraniaczy lub bandaży oraz nóg, boków, pyska i nozdrzy koni pod kątem obecności krwi.

Rękawiczki muszą być wymieniane dla każdego konia.

Aby móc sprawdzić czy koń nie ma zatyczek do uszu, nauszniki muszą zostać zdjęte po zakończeniu testu, podczas kontroli wędzideł i ostróg, w obecności Komisarza.

Obecność Komisarzy na rozprężalni jest obowiązkowa.

Ich funkcja polega na raportowaniu wszystkich incydentów mających miejsce na rozprężalni oraz pilnowaniu kolejności wjazdu na arenę konkursową w oparciu o listę startową.

Komisarz musi obejrzeć konia i jeźdźcę przed i po każdym z testów, informując Sędziego

Prowadzącego konkurs o każdej nieprawidłowości (np. ślady krwi na koniu, nieprawidłowościach rzędu lub stroju itd.)

Komisarz natychmiast informuje o nieprawidłowościach Sędziego Prowadzącego konkurs zanim następny zawodnik rozpocznie test.

Po zakończeniu testu, oficjalny lekarz weterynarii i/lub Komisarz przeprowadzają kontrolę w strefie o wymiarach 4 x 4 m, bezpośrednio przy wejściu/wyjściu z areny konkursowej. W tej strefie podczas kontroli konia mogą przebywać wyłącznie Komisarz i jego personel.

Jeździec musi pozostać w strefie podczas badania, a Sędzia Prowadzący konkurs **musi zostać** poinformowany o nieprawidłowościach przed rozpoczęciem testu przez kolejnego zawodnika. Sędzia Prowadzący, niezależnie od konsultacji z innymi sędziami, **ocenia** sytuację i, jeśli uzna to za uzasadnione, nakazuje dyskwalifikację zawodnika z danego testu. Jest to jedyny sposób, w jaki zawodnik może zostać zdyskwalifikowany z powodu krwi na **koni**.

## VI – SYSTEM NAGŁOŚNIENIA

W spikerce powinien być dostępny system nagłośnienia składający się ze wzmacniacza/głośników odpowiednich do użytku w miejscach publicznych, mikrofonów, odtwarzacza USB i CD oraz miksera. Dźwięk powinien być słyszalny na arenie **konkursowej, rozprężalni oraz w stajniach**.

## VII – KOLEJNOŚĆ STARTÓW

Kolejność startów jest ustalana przez losowanie przeprowadzane po inspekcji 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 zostaje ogłoszona oficjalnie przynajmniej 2 godziny przed każdym testem. Zawodnicy, którzy nie zastosują się do kolejności startów zostaną zdyskwalifikowani. Jeśli zawodnik zgłosi ważny, potwierdzony problem (zgubiona podkowa, rana itp.), Sędzia Prowadzący może, w drodze wyjątku, według własnego uznania, zmienić kolejność na liście startowej, ogłaszając ten fakt do wiadomości publicznej.

Jeźdźcy mają 60 **sekund** na rozpoczęcie swojego testu liczone **od** sygnału dzwonka Sędziego Prowadzącego konkurs, przekroczenie tego czasu powoduje dyskwalifikację. Wszelka komunikacja powinna odbywać się w **języku angielskim**.

### 2. Testy Ujeżdżenia, Zręczności i Szybkości

Pomimo tego, że godziny startu są ogłaszane, zawodnicy są odpowiedzialni za obserwowanie przebiegu testu, aby wjechać na arenę w odpowiedniej kolejności startu.

### 3. Test z Krowami

Kolejność startów w teście z krowami jest ustalana w następujący sposób: 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 zespołu ustalana jest przez Szefa Ekipy, który jednak musi o tej kolejności powiadomić Sędziego Prowadzącego konkurs podczas losowania krów.

Losowanie krów jest przeprowadzane w obecności odpowiednio oznaczonych zwierząt w miejscu odbywania się testu.

## VIII. TESTY

### A – TEST UJEŹDŻENIA

#### 1. Areny

##### a) Czworobok

Podłoże czworoboku powinno być równe i wolne od kamieni oraz obcych elementów. Jakość podłoża musi być odpowiednia dla tego typu testu. Czworobok musi mieć wymiary 20 x 40 m oraz musi być całkowicie ogrodzony barierką (szrankami) o wysokości nie większej niż 0,50 m.

Wjazd na czworobok o szerokości około 2 metrów jest zlokalizowany pośrodku krótkiej ściany naprzeciwko stanowiska Sędziego Prowadzącego konkurs

Czworobok musi posiadać system nagłośnienia, a Sędzia Prowadzący musi mieć dzwonek do sygnalizowania rozpoczęcia testu.

Widzowie nie mogą znajdować się bliżej niż 5 metrów od szranek czworoboku.

Test rozpoczyna się w momencie, gdy jeździec wjeżdża na czworobok.

##### b) Rozprężalnia

Rozprężalnia powinna być jak najbardziej zbliżona do czworoboku konkursowego (szczególnie pod względem podłoża) i powinna posiadać system nagłośnienia.

Rozprężanie koni przed każdym testem może odbywać się wyłącznie na oficjalnej rozprężalni i pod nadzorem Komisarza. Rozprężanie poza terenem oficjalnej rozprężalni skutkuje dyskwalifikacją zawodnika.

Podczas treningów oraz w trakcie zawodów Komisarz musi być obecny na rozprężalni. Jeśli Komisarz nie może być obecny, jego obowiązkiem jest zapewnienie, żeby osoba o odpowiednim doświadczeniu i wiedzy została wyznaczona do nadzorowania rozprężalni.

Tylko Szefowie Ekip, Trenerzy i Luzacy są upoważnieni do wejścia na rozprężalnię, aby pomagać jeźdźcowi, uważając by nie przeszkadzać innym zawodnikom.

## 2. Ćwiczenia

Test Ujeżdżenia (Dressage Trial) składa się z 22 obowiązkowych ćwiczeń i dodatkowo 5 ocen ogólnych. Kolejność ćwiczeń nie może być zmieniona podczas przejazdu (Sekwencja ćwiczeń jest określona w arkuszu programu, bez możliwości zmiany kolejności ruchów lub ćwiczeń).

Maksymalny czas przejazdu wynosi 8 minut, przy czym zegar musi być widoczny dla wszystkich zawodników.

Rozpoczęcie przejazdu rozpoczyna się od ukłonu jeźdźca w stronę Sędziego Prowadzącego konkurs i kończy się również ukłonem. Każde ćwiczenie wykonane po 8 minucie przejazdu zostanie ocenione na 0 punktów.

Harmonia i płynność przejazdu są elementami ocenianymi przez sędziów.

Do ćwiczeń nie ma przypisanych żadnych mnożników (współczynników trudności), co jest jasno zaznaczone na arkuszu ocen.

Podczas ukłonu koń **musi** pozostać w pozycji stój. **Jeźdźcy** używający kasku, wykonują ukłon z delikatnym skinięciem głowy oraz odstawieniem ręki, która nie trzyma wodzy. Mężczyźni używający kapelusza zdejmują go **prawą** ręką.

W klasie Młodych Jeźdźców, **prowadzenie konia jedną ręką zamiast dwoma** w trakcie testów Ujeżdżenia i Zręczności powinno być ocenione wyżej przez **Sędziów w ocenach ogólnych**.

## 3. Muzyka

Każdy zawodnik wybiera muzykę, która towarzyszy sekwencji jego przejazdu. Ocena za dobór muzyki będzie uwzględniona w ocenie artystycznej przejazdu.

Muzyka musi harmonizować z wykonywanymi ćwiczeniami i tempem. **Powinna zostać dostarczona do biura zawodów przed konkursem w formacie mp3 lub w innym pliku audio opisanym w propozycjach zawodów.** Muzyka powinna być przewinięta do punktu, w którym ma się rozpocząć, a zawodnik znajdując się poza czworobokiem, powinien wskazać moment rozpoczęcia odtwarzania muzyki poprzez podniesienie ręki.

W przypadku, kiedy muzyka zostanie przerwana podczas testu Ujeżdżenia, oraz w **przypadku**, kiedy nie ma zapasowego źródła, zawodnik może, za pozwoleniem Sędziego w literze C, opuścić czworobok. Taka sytuacja może wpłynąć tylko minimalnie na czas rozpoczęcia przejazdu kolejnych zawodników. Poszkodowany zawodnik powinien ponowić swój przejazd podczas zaplanowanej przerwy w konkursie lub na końcu konkursu. Sędzia w literze C w porozumieniu z zawodnikiem, określi czas, kiedy zawodnik powinien ponowić przejazd.

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

Jeśli jakiś obcy obiekt znajdzie się na arenie i wpłynie na przebieg przejazdu, test musi zostać przerwany i kontynuowany po tym, jak obiekt zostanie usunięty.

Obowiązkiem każdej drużyny jest przeprowadzenie testu dostarczonej muzyki (termin sprawdzania muzyki powinien być określony w programie zawodów).

## 4. Klasyfikacja

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

|                         |    |
|-------------------------|----|
| - Doskonale             | 10 |
| - Bardzo dobrze         | 09 |
| - Dobrze                | 08 |
| - Dość dobrze           | 07 |
| - Zadowolająco          | 06 |
| - Dostatecznie          | 05 |
| - Niedostatecznie       | 04 |
| - Prawie źle            | 03 |
| - Źle                   | 02 |
| - Bardzo źle            | 01 |
| - Ćwiczenie niewykonane | 00 |

Punkty karne liczą się wyłącznie wtedy, jeśli są zapisane na arkuszu Sędziego Prowadzącego konkurs, nawet jeśli zostały zapisane na arkuszu jednego z pozostałych Sędziów. Jeśli Sędzia Prowadzący zaznacza błąd, powinien być on również zaznaczony u pozostałych 4 sędziów.

Nawet w przypadku potencjalnej dyskwalifikacji, Sędziowie muszą **ocenić** całość przejazdu zawodnika aż do jego zakończenia, po czym spotykają się, żeby wspólnie podjąć decyzję.

## 5. Punkty

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

## 6. Użycie bata

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

## B) TEST ZRĘCZNOŚCI (MANEABILITY)

Celem tego testu jest **zademonstrowanie** umiejętności jeźdźca i konia do spokojnego, precyzyjnego, stylowego i regularnego pokonywania przeszkód obrazujących trudności, które można napotkać podczas pracy w terenie, a także **zaprezentowanie** istniejącej harmonii pomiędzy koniem a jeźdźcem.

Na zawodach międzynarodowych, schematy (plany) parkurów testów Zręczności i Szybkości muszą być przesłane do WAVE najpóźniej 3 tygodnie przed zawodami w celu ich zatwierdzenia.

### 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 przedmiotów, które mogą być niebezpieczne dla zawodników i w konsekwencji **wpływać na ich wyniki**. Zdecydowanie zaleca się podłoże piaskowe. Może to być również trawa lub ubita nawierzchnia, pod warunkiem, że nie jest zbyt twarda ani śliska.

#### 1.1 Rozprężalnia

Na rozprężalni **muszą być dostępne trzy** standardowe przeszkody, aby jeźdźcy mogli przygotować konie do testu. Te same przeszkody muszą być dostępne dla wszystkich zawodników, zmiana przeszkód lub budowanie nowych przeszkód podczas rozprężania jest niedozwolone. **Znaczniki (flagi) powinny wskazywać kierunek, w którym przeszkoda ma być pokonywana.**

Tylko Szefowie Ekip, Trenerzy i Luzacy są upoważnieni do wejścia na rozprężalnię, aby pomagać jeźdźcowi, uważając by nie przeszkadzać innym zawodnikom.

**Jeżeli przeszkoda „Skok” jest dostępna dla zawodników, musi być oznaczona flagami czerwoną i białą, wskazującymi kierunek, w jakim ma być pokonana.**

### 2. Maksymalny czas testu

Jeżeli Komitet Organizacyjny określa maksymalny czas w jakim należy ukończyć test, będzie to wyliczone na podstawie prędkości galopu roboczego dla pokonywanego dystansu oraz czasu wymaganego do pokonania przeszkód w teście, zgodnie z tabelą załączoną w regulaminie.

Dystans pomiędzy przeszkodami nigdy nie powinien być mniejszy niż 10 m, ale może być zawsze dostosowany do rozmiarów areny.

### 3. Przeszkody

Termin „przeszkoda” oznacza trudność, którą jeździec musi pokonać. Trasa przejazdu powinna być zaprojektowana w taki sposób, aby umożliwić wykonywanie ćwiczeń przez jeźdźców trzymających wodze lewą ręką.

Opisy przeszkód używanych w teście Zręczności oraz Szybkości, jak również sposób ich pokonywania są zamieszczone w punktach 5 i 11 niniejszego artykułu.

Wyłącznie przeszkody wymienione w dwóch wyżej wskazanych punktach mogą być stosowane, aby uniknąć niespodzianek podczas zawodów międzynarodowych w postaci trudności, o których wiedzą jedynie gospodarze.

Jeździec może poprosić o zmianę położenia garrochy (tyczki). W tym celu musi zwrócić się do Sędziego Prowadzącego konkurs. Zmiany położenia garrochy może dokonać wyłącznie Sędzia lub jeden z członków obsługi.

Jeżeli jeździec samodzielnie zmieni położenie garrochy lub jakiegokolwiek innej przeszkody, zostanie zdyskwalifikowany.

Niektóre z przeszkód są oznaczone czerwonymi i białymi flagami lub znacznikami (czerwone po prawej a białe po lewej stronie).

Aby prawidłowo pokonać przeszkodę, zawodnik musi:

- przejechać pomiędzy 2 flagami wjazdu we właściwym kierunku;
- wykonać ćwiczenie techniczne określone dla danej przeszkody;
- opuścić przeszkodę pomiędzy flagami oznaczającymi jej koniec.

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

Główne przeszkody (Bramka, Byk, Mostek oraz Zagroda – wraz ze zwierzętami, jeśli są używane) muszą być dostępne na rozprężalni w dniu poprzedzającym test Zręczności, aby uniknąć niespodzianek i zapewnić równe warunki wszystkim reprezentacjom.

Zdjęcia przeszkód oraz ich dekoracji mogą zostać przesłane do WAVE co najmniej 1 miesiąc przed Mistrzostwami.

Jeżeli w zagrodzie będą wykorzystywane zwierzęta, Komitet Organizacyjny musi przesłać do WAVE oraz wszystkich krajów informację, jakie zwierzęta będą tam obecne, w tym samym czasie, w którym przesyła schematy testów.

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

Wyjątek: jeśli tyczka (garrocha) upadnie na ziemię, obsługa może podać ją Juniorowi.

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

## 4. Błędy w przejeździe

Błąd w przejeździe to nieprawidłowe pokonanie przeszkody lub pokonanie przeszkód w niewłaściwej kolejności.

Błąd uważa się za popełniony, gdy zawodnik zacznie pokonywać następną przeszkodę:

- bez skorygowania niewłaściwie pokonanej poprzedniej przeszkody
- bez pokonania poprzedniej przeszkody

## 5. Lista przeszkód

Wszystkie przeszkody **muszą** być bezpieczne dla konia i jeźdźca. W związku z tym śliskie powierzchnie, ostre krawędzie, niebezpieczne linie itp. są niedozwolone. Decyzja należy do Sędziego Prowadzącego konkurs. Jeżeli przeszkoda zostanie zakwalifikowana jako niebezpieczna, musi być wycofana z konkursu.

Komitet Organizacyjny wybiera przeszkody z następującej listy:

1. Ósemka między beczkami
2. Drewniany mostek
3. Ślalom równoległy między tyczkami
4. Skok przez kostki słomy
5. Zagroda
6. Ślalom po linii prostej między tyczkami
7. 3 Beczki
8. Bramka
9. Dzwonek na końcu korytarza
10. Gliniany dzbanek
11. Cofanie - po literze L, lub między tyczkami
12. Chód boczny przez kłodę
13. Podjęcie tyczki (garrochy) z beczki
14. Odłożenie tyczki (garrochy) do beczki
15. Zebranie pierścienia tyczką (garrochą)
16. Przejazd przez wodę
17. Bankiet
18. Przełożenie kubka z jednej tyczki na drugą

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

Przed rozpoczęciem testu, zawodnicy mogą obejrzeć parkur pieszo w stroju konkursowym, w celu zapoznania się z przeszkodami. **Tylko Sędziowie, Delegaci, Jeźdźcy, Szefowie Ekip i Trenerzy mogą uczestniczyć w oglądaniu parkuru.**

Parkur będzie otwarty dla jeźdźców przez minimum 15 minut. Sędzia Prowadzący konkurs ogłasza otwarcie i zamknięcie toru sygnałem dzwonka. Zawodnicy oraz osoby oficjalne wchodzące na parkur poza wyznaczonym czasem rekonesansu zostaną zdyskwalifikowani.

Po sygnale zamknięcia żaden zawodnik nie może pozostać na parkurze, żadne zmiany nie mogą być dokonywane, a konkurs powinien się rozpocząć nie później niż 10 minut po zamknięciu toru.

## 7. Rozpoczęcie testu

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

Test rozpoczyna się w momencie, gdy jeździec **przekroczy** linię startu.

## 8. Start i Meta (finisz)

Linie startu i mety oznaczone są markerami lub czerwoną i białą flagą (czerwona po prawej, biała po lewej stronie). Również litery „S” (**start**) i „F” (**finish**) mogą wyznaczać linię startu i mety.

Linia startu **nie może** być połączona z pierwszą przeszkodą; konieczne jest wyznaczenie osobnej linii.

## 9. Plan parkuru (schemat)

Plan parkuru w teście Zręczności musi być wywieszony (opublikowany) minimum 2 godziny przed rozpoczęciem konkursu, razem z listą startową.

Plany powinny być rozesłane przez WAVE do wszystkich krajów uczestniczących w zawodach, najpóźniej 1 tydzień przed ich rozpoczęciem.

Schematy do testów Zręczności i Szybkości muszą być wcześniej zatwierdzone przez WAVE.

W tym celu, 3 tygodnie przed zawodami, Komitet Organizacyjny musi przesłać schematy do WAVE.

## 10. Ocena

Test jest oceniany na arkuszu, który przypomina ten z testu Ujeżdżenia. Podobnie jak w Ujeżdżeniu, arkusz zawiera oceny ogólne.

W ocenie należy jednak odnieść się do kilku elementów o charakterze ogólnym:

### 10.1. Koń:

- Regularność chodów
- Jakość zagalopowania
- Posłuszeństwo i odpowiedź na pomoce

- Zebranie
- Harmonia ruchów

## 10.2. Jeździec:

- Postawa i dosiad
- Swoboda ruchów, stabilność
- Użycie i skuteczność pomocy
- Użycie tylko lewej ręki (w klasie senior) USA

Skala ocen jest taka sama jak w teście Ujeżdżenia (**punkty połówkowe są dozwolone**):

|                         |    |
|-------------------------|----|
| • Doskonale             | 10 |
| • Bardzo dobrze         | 09 |
| • Dobrze                | 08 |
| • Dość dobrze           | 07 |
| • Zadowolająco          | 06 |
| • Dostatecznie          | 05 |
| • Niedostatecznie       | 04 |
| • Prawie źle            | 03 |
| • Źle                   | 02 |
| • Bardzo źle            | 01 |
| • Ćwiczenie niewykonane | 00 |

## 11. Opis przeszkód

Wszystkie przeszkody opisane w **tym regulaminie** powinny być oceniane biorąc pod uwagę zarówno rytm, swobodę i regularność chodów, impuls i podporządkowanie jak również szczególne kryteria dotyczące pokonania każdej z przeszkód.

### 11.1 – Ósemka „8” między beczkami

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 (X = 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 przetnie tę linię (po raz trzeci) całkowicie.

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

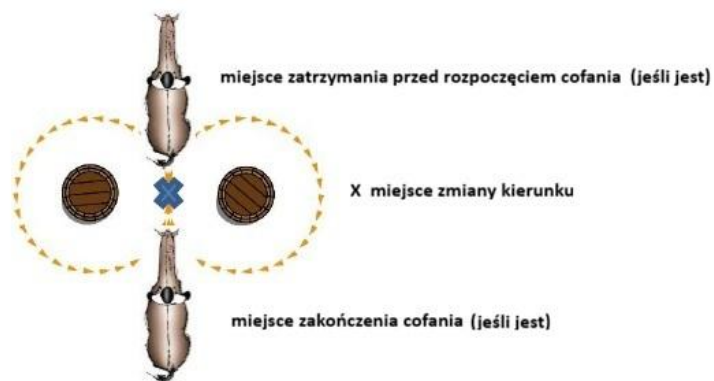
**Sposób pokonywania i kryteria oceny:** Przeszkoda może być wykonywana w cofaniu. Wolta powinna mieć promień 1,5 metra, tak jak w przypadku pokonywania przeszkody do przodu. Cofanie rozpoczyna się, gdy koń zatrzyma się wszystkimi czterema nogami poza umowną linię łączącą beczki. Po wykonaniu ćwiczenia, koń musi przejść wszystkimi czterema nogami przez umowną linię łączącą beczki. Nie jest obowiązkowe wykonanie dodatkowego zatrzymania ani ruszenie do przodu, aby ponownie przejść 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



## **11.2 – Drewniany mostek**

Ta przeszkoda składa się z mostka zbudowanego z desek, przez który koń musi przejść. Barierki (części boczne) nie powinny być twarde.

Przeszkoda powinna mieć wymiary przynajmniej 4 m. x 1,5 m., a jej najwyższa część powinna być przynajmniej 20 cm nad ziemią. Test może obejmować pokonanie przeszkody w obu kierunkach.

Powierzchnia nie może być śliska i powinna być wykonana z materiału stosunkowo trwałego oraz w taki sposób, aby nie stwarzała zagrożenia dla konia ani jeźdźca.

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

**Sposób pokonywania i kryteria oceny:** Jakość przejść, elastyczność kontaktu oraz płynność i obszerność stępa, bez zmiany rytmu. Docenia się wydłużenie kroku i użycie szyi przez konia. Przejście do stępa powinno nastąpić przed umowną linią 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

## **11.3 - Slalom równoległy między tyczkami**

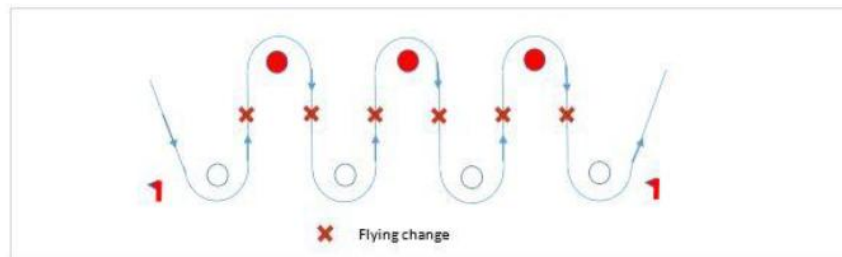
Ta przeszkoda składa się z 7 tyczek (stojaków/słupków) o wysokości 2 m., przymocowanych do zewnętrznej podstawy, która nie jest przytwierdzona do podłoża. Są one ustawione w 2 równoległych liniach położonych w odległości 6 m. od siebie.

W linii z 4 tyczkami (nr 1, 3, 5, 7) oraz w linii z 3 tyczkami (nr 2, 4, 6), odległość pomiędzy tyczkami wynosi 6 m.

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

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

Wyjątkowo na zawodach nie będących Mistrzostwami Świata lub Kontynentu, jeżeli rozmiary areny są zbyt małe i dystans pomiędzy tyczkami nie jest możliwy do zachowania, Sędzia Główny może wyrazić zgodę na użycie 5 tyczek w teście Zręczności i Szybkości.



© JRD,2022

**Sposób pokonywania i kryteria oceny:** 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

## **11.4 – Skok przez kostki słomy**

Ta przeszkoda składa się z 3-4 kostek słomy umieszczonych pomiędzy dwoma stojakami, z drągiem na górze. Koń powinien podejść do przeszkody i skoczyć przez nią w sposób naturalny i pewny. Kostki słomy mogą być zastąpione innym naturalnym materiałem pod warunkiem, że nie będzie on wyższy niż kostka słomy oraz że jest bezpieczny dla konia.

**Sposób pokonywania i kryteria oceny:** 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

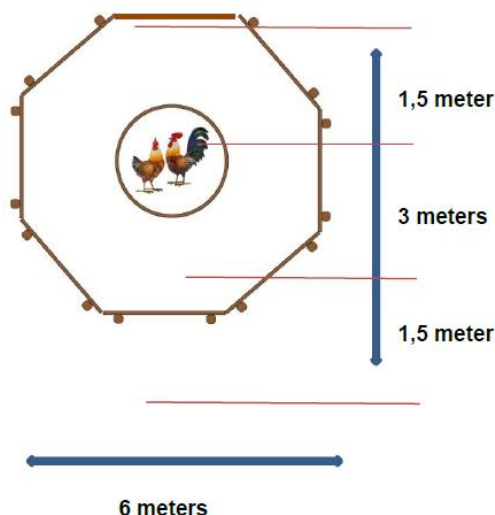
Sędziowie powinni ocenić pewność konia i płynność podejścia do przeszkody, prawidłowość stylu skoku, pozycję jeźdźca w siodle oraz użycie pomocy podczas pokonywania przeszkody.

## Poważne błędy:

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

## 11.5 - Zagroda

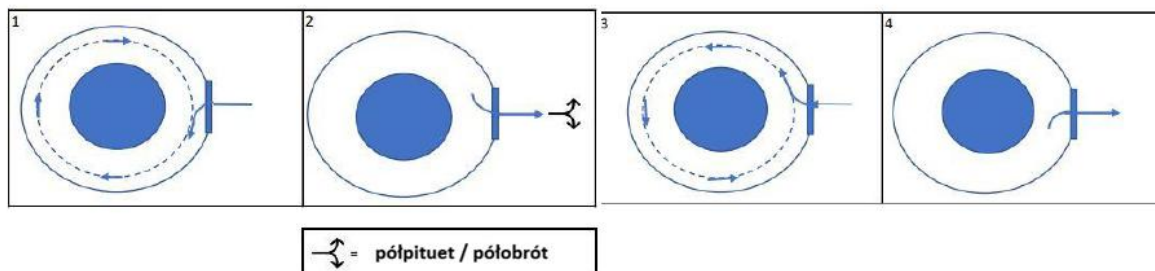
Ta przeszkoda składa się z ogrodzenia z wejściem, w środku którego znajduje się kolejne ogrodzenie, wewnątrz którego mogą być zwierzęta takie jak kury, gęsi, kaczki, świnię, itp. Wewnętrzna część przeszkody nie może być zbyt solidna i powinna łatwo się przewracać, aby nie stwarzać zagrożenia dla koni.



Przeszkodę należy pokonać poprzez wjazd do zagrody i wykonanie pełnego okrążenia w jednym kierunku, wyjazd, **wykonanie** półpiruetu/półobrotu, **następnie** lotnej zmiany nogi **przed** ponownym wjazdem **prostopadłe do wejścia** i wykonanie kolejnego pełnego okrążenia **(w odwrotnym kierunku niż pierwsze)** i wyjazd z zagrody. Przeszkoda **może** zostać pokonana stępem lub galopem.

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

**Sposób pokonywania i kryteria oceny:** Przeszkodę należy pokonać wjeżdżając prostopadłe do linii wejścia do zagrody i w drodze powrotnej do zagrody ponownie wjeżdżając prostopadłe do linii wejścia. Wyższą ocenę otrzyma jeździec, jeśli najpierw wykona piruet/półobrót, a dopiero POTEM lotną zmianę nogi w drodze powrotnej do zagrody.



## Ocena

Sędziowie powinni ocenić spokój i pewność siebie konia, jakość chodu, a także użycie pomocy przez jeźdźca 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 niż w przypadku pokonania jej w galopie.

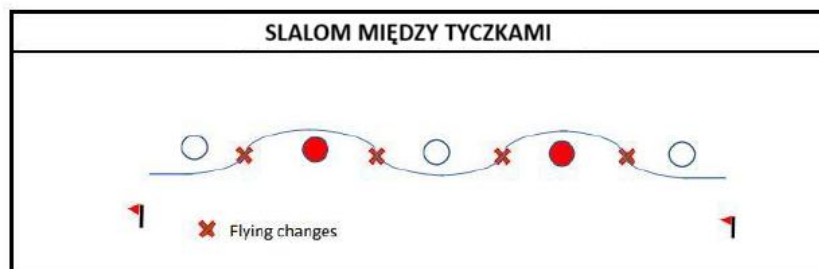
## Poważne błędy:

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

## 11.6 - Slalom po linii prostej między tyczkami

Ta przeszkoda składa się z minimum pięciu 2 m. drewnianych lub metalowych tyczek (stojaków/słupków), przymocowanych do zewnętrznej podstawy, która nie jest przytwierdzona do podłoża, ustawionych w linii prostej w odległości 6 m. od siebie. Kierunek przejazdu jest oznaczony znacznikami. 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.



**Sposób pokonywania i kryteria oceny:** Sędzia powinien uwzględnić jakość galopu, płynność, utrzymanie liczby skoków galopu między lotnymi zmianami nogi oraz rysunek ćwiczenia. Ocena będzie wyższa, jeżeli jeździec utrzyma tę samą liczbę skoków galopu między zmianami nogi.

## **Ocena**

Sędziowie powinni ocenić dokładność i systematyczność działania jeźdźca, jego/jej pomoce, które powinny być płynne i ciągłe oraz sposób pokonania przeszkody. Jakość galopu, prawidłowość i jakość lotnych zmian i zgięcie, wyprostowanie, rysunek i precyzję wykonania ćwiczenia.

## **Poważne błędy:**

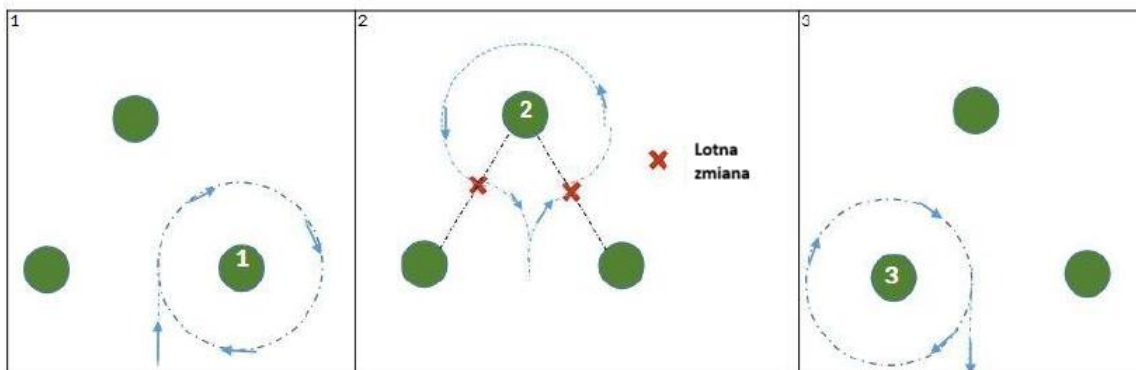
- Nieprawidłowe lotne zmiany
- Duży opór
- Utraty rytmu
- Brak symetrii w zgięciach
- Przewrócenie tyczek

## **11.7 - 3 Beczki**

Ta przeszkoda składa się z 3 beczek umieszczonych 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 od strony wskazanej na planie parkuru. Okrąży prawą beczkę, a następnie jedzie do kolejnej beczki, wykonując lotną zmianę (X) 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 powinny zostać wykonane w prawo zgodnie z planem parkuru i wyjaśnieniami udzielonymi podczas rekonesansu.



**Sposób pokonywania i kryteria oceny:** 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

## **11.8 - Bramka**

Bramka powinna być skonstruowana z drewna i drucianej siatki oraz być zamykana metalowym kabłąkiem. Należy stosować zamknięcie łatwe do obsługi z siodła.

Dwa stojaki wykonane z naturalnych materiałów o szerokości co najmniej 2 m. i wysokości **co najmniej** 1,5 m. powinny być umieszczone po bokach bramki.

Zamiast stałej bramki może być użyta lina rozpięta pomiędzy stojakami, preferowana w teście szybkości.

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

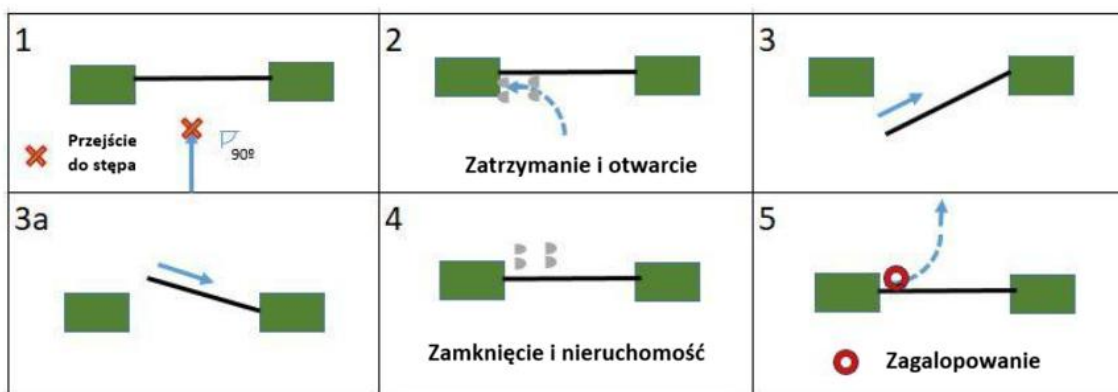
Przeszkoda powinna zostać pokonana w następujący sposób: koń zbliża się galopem pod kątem prostym do przeszkody, wykonuje przejście i ostatnie parę kroków pokonuje stępem, wykazując wysoki stopień pewności siebie i rozluźnienia. Koń zatrzymuje się bokiem do bramki (z lewej lub prawej strony, w zależności od tego, w którą stronę otwiera się bramka).

Używając swojej prawej ręki jeździec unosi metalowy kabląk 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. Stojąc na ustawionym równo na 4 nogach koniu, jeździec opuszcza metalowy kabląk na miejsce kończąc przeszkodę i **natychmiast odjeżdża galopem, prostopadle do przeszkody.**

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

### Przykład pokonywania Bramki przodem (3 lub 3a):



**Sposób pokonywania i kryteria oceny:** Przejście do stępa przy dojeździe do bramki powinno zostać wykonane na 3–5 metrów przed przeszkodą, tak aby koń wykonał kilka kroków stępem w kierunku bramki. Po pokonaniu bramki, koń powinien pokazać przejście ze stój do galopu. **Jeżeli bramka pokonywana jest dwukrotnie w tym samym teście, raz powinna być pokonywana przodem, a drugi raz tyłem (lub odwrotnie).**

### Ocena

Sędziowie oceniają przejścia i zachowanie konia, 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 i zamykania nie okazywać żadnych oznak niepewności lub nieposłuszeństwa. Działanie jeźdźcy powinno być swobodne, precyzyjne i bez śladów wahania. Jeździec powinien prawidłowo wykorzystywać pomoce/tydki, aby w razie potrzeby zachęcać konia do ruchu naprzód.

Jeździec nigdy nie powinien puścić bramki podczas 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
- Puszczanie bramki/liny
- Przejście wykonane w ustawieniu nie prostopadłym do bramki

## **b. Bramka z liną**

Ten wariant występuje częściej w teście Szybkości niż w teście Zręczności. Sposób pokonywania jest identyczny jak opisano powyżej, jednak przełożenie liny nad głową jeźdźca jest niedozwolone.

## **11.9 - Dzwonek na końcu korytarza**

Ta przeszkoda składa się z:

- 2 poprzeczek (dragów) o długości około 4 m., umieszczonych na 2 podporach o wysokości około 0.60 m. przymocowanych do podłoża, ustawionych w odległości 1.50 m. od siebie tworzących korytarz.
- Dzwonka zawieszono na końcu korytarza na wysokości około 2 m.

Przeszkoda powinna zostać pokonana w następujący sposób: koń wjeżdża do korytarza stępem lub galopem (wyższa ocena), podjeżdża do końca i zatrzymuje się przy dzwonku. Następnie jeździec ręką dzwoni dzwonkiem, a potem wycofuje konia z korytarza do momentu aż jego przednie nogi wyjdą całkowicie poza przeszkodę.

**Sposób pokonywania i kryteria oceny:** Jakość chodu w stępie lub galopie oraz symetria i płynność podczas wjazdu i opuszczania przeszkody.

Przeszkoda zostaje uznana za ukończoną dopiero wtedy, gdy koń opuści korytarz wszystkimi czterema kończynami we właściwym kierunku.

## **Ocena**

Sędziowie powinni ocenić postawę i zebranie konia, przejścia, użycie pomocy przez jeźdźca oraz szybkość, płynność, ciągłość, wyprostowanie i dokładność wykonania. Wyższa ocena zostanie przyznana za wjazd galopem niż za wjazd stępem. Jakość zatrzymania oraz cofania także ma

wpływ na ocenę. Zachowanie nieruchomości podczas dzwonienia dzwonkiem oraz ciągłość cofania się konia, bez wahania czy oporu jest również istotna.

Jeżeli koń przewróci jakąkolwiek część przeszkody, Sędziowie muszą przyznać ocenę negatywną.

### **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)

Alternatywnie korytarz może tworzyć kształt litery „L”, złożonej z dwóch 4 m. korytarzy.

Poprzeczki i ich podpory mogą zostać zastąpione ujeżdżeniowymi szrankami.

### **11.10 - Gliniany dzbanek**

Ta przeszkoda składa się ze stolika o wysokości około 1 m., z kwadratowym/**okrągłym** blatem o boku/średnicy około 1,25 m., na którym jest ustawiony dzbanek wypełniony płynem (wodą).

Przeszkoda jest pokonywana w następujący sposób: jeździec podjeżdża do stolika galopem (preferowane) lub stępem, chwyta dzbanek i podnosi go ponad swoją głowę, a następnie odstawia z powrotem na stolik. W trakcie ćwiczenia koń stoi nieruchomo równolegle do stolika. Zamiast dzbanka może być użyta butelka (wypełniona piaskiem lub wodą).

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

**Sposób pokonywania i kryteria oceny:** Koń powinien podjechać do stolika mając go po prawej stronie, najlepiej w galopie i zatrzymać się zachowując całkowitą nieruchomość. Następnie jeździec podnosi dzbanek ponad swoją głowę i odkłada go z powrotem na stolik, przy czym koń powinien pozostać całkowicie nieruchomy. Aby przeszkoda została uznana za ukończoną, stolik musi stać pionowo, a dzbanek musi być na nim prawidłowo ustawiony.

Na tej przeszkodzie (tak jak w chodzie bocznym przez kłodę) znaczniki na początku i końcu wyznaczają jedynie początek i koniec przeszkody (a nie miejsce przejścia).

### **Ocena:**

Sędziowie powinni ocenić sposób w jaki koń podchodzi, a następnie stoi przy stoliku, nie okazując oznak strachu i ufając pomocom jeźdźcy. Dzbanek po odstawieniu ma 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

## **11.11 - Cofanie**

Ta przeszkoda może mieć dwa warianty:

### **11.11.1. Cofanie po literze "L" - wariant 1**

Korytarz w kształcie litery "L", składający się z dwóch czterometrowych sekcji, każda o szerokości 1,5 m., identyczny z opisem w punkcie 11.9. Koń wjeżdża w korytarz stępem lub galopem, a jeździec dzwoni dzwonkiem na końcu korytarza. Następnie tą samą trasą wycofuje się z korytarza

## **Ocena:**

Sędziowie oceniają jakość przejść i zatrzymania, sposób wjazdu oraz jakość cofania w korytarzu, wyprostowanie, płynność ruchów i reakcje na pomoce.

## **Poważne błędy:**

- Potrącenie lub przewrócenie elementów wyznaczających granice przeszkody
- Opór w przejściach
- Utrata rytmu
- Brak nieruchomości w stój

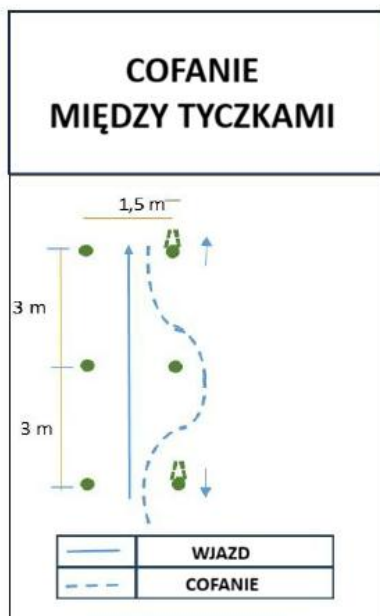
### **11.11.2. Cofanie między tyczkami - wariant 2**

Zawodnik wjeżdża w korytarz, na końcu którego po prawej stronie znajduje się tyczka o wysokości około 1.60 m., na której umieszczony jest kubek. Jeździec zdejmuje kubek i **wycofuje się** po trasie tak jak opisano poniżej. Przy wyjeździe znajduje się kolejna tyczka po prawej stronie, na której należy umieścić kubek.

Korytarz o szerokości 1,5 m, tworzą 2 linie tyczek składające się z 3 tyczek po każdej stronie. Odległość między tyczkami w każdej z linii wynosi 3 metry, a odległość między liniami wynosi 1,5 metra.

Koń wjeżdża w korytarz w stępie lub w galopie (preferowane) aż do ostatniej tyczki i zatrzymuje się (pokazując nieruchomość). Następnie jeździec zdejmuje kubek i wycofuje się slalomem między tyczkami.

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



W przypadku, kiedy jeździec przewróci jedną z 2 pierwszych lub 2 ostatnich tyczek, musi zsiąść i postawić ją na miejsce. Kubek musi być umieszczony na tyczce z grzbietu konia.

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

**Sposób pokonywania i kryteria oceny:** Wjazd w korytarz po linii prostej aż do ostatnich tyczek, najlepiej w galopie. Kończąc przeszkodę koń musi całkowicie (wszystkimi czterema kończynami) opuścić umowną linię łączącą ostatnią parę tyczek, po tym jak kubek został umieszczony na prawej tyczce.

Aby przeszkoda została uznana za ukończoną, pierwsze dwie i ostatnie dwie tyczki muszą stać pionowo, a kubek musi być umieszczony na ostatniej tyczce zawsze z grzbietu konia.

### **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 muszą również ocenić jakość chodu (stępie 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)

## 11.12. - Chód boczny przez kłodę

Ta przeszkoda składa się 1, 2 lub 3 drągów (kłod) o średnicy nie więcej niż 10 cm., o długości około 4 m. każdy i umieszczonych 5 -10 cm. ponad poziomem gruntu.

Jeśli użyte są 2 lub 3 drągi, mogą one znajdować się pod kątem 90° lub być umieszczone na linii prostej w odległości minimum 6 m. pomiędzy nimi.

Jeśli 2 drągi są umieszczone równolegle, odległość między nimi musi wynosić minimum 4 m.

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

Jeżeli koń wyjdzie poza drąg, ćwiczenie musi być kontynuowane **przynajmniej** od miejsca, w którym popełniono błąd.

**Sposób pokonywania i kryteria oceny:** Przeszkodę należy pokonać trawersem, zawsze mając drąg między tylnymi a przednimi nogami konia, bez dotykania przeszkody. W stępie konie muszą krzyżować nogi.

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

**Jeżeli przeszkoda będzie pokonywana w stępie, przejścia muszą być pokazane na linii znaczników wejścia i wyjścia z obszaru przeszkody.**

### Ocena:

Sędziowie muszą 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 drąga lub go strąci.

### Poważne błędy:

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

## 11.13. Podjęcie tyczki (garrochy) z beczki

Jeździec musi podjechać do beczki (lub pojemnika, w którym znajduje się tyczka) galopem z prawej nogi i wyjąć tyczkę nie wywołując przy tym żadnej reakcji ze strony konia.

JUNIORZY:

Jeżeli tyczka upadnie, obsługa może podać ją zawodnikowi. Wtedy zawodnik otrzyma ocenę 0.

**Sposób pokonywania i kryteria oceny:** Koń musi zawsze 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 powinni ocenić 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.

Koń powinien zawsze poruszać się równym galopem, w kadencji i nie powinien reagować na beczkę ani na to, że jeździec wziął tyczkę.

Jakakolwiek zmiana rytmu lub zmiana chodu obniży ocenę. Przewrócenie beczki lub pojemnika również mocno obniży 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

## 11.14. Odłożenie tyczki (garrochy) do beczki

Ta przeszkoda jest oceniana tak jak nr 13, z tą różnicą, że tyczka powinna zostać odłożona do pojemnika.

JUNIORZY:

Jeżeli tyczka upadnie, obsługa może podać ją zawodnikowi. Wtedy zawodnik otrzyma ocenę 0.

**Sposób pokonywania i kryteria oceny:** Jeździec musi podjechać do beczki (lub pojemnika, w którym znajduje się tyczka) galopem z prawej nogi i odłożyć tyczkę. Koń nie może okazać żadnego zawahania.

Koń powinien zawsze poruszać się równym galopem, w kadencji i nie powinien reagować na beczkę ani na to, że jeździec odkłada tyczkę.

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

## **Ocena:**

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

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

Przewrócenie beczki spowoduje obniżenie oceny.

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.

## **Poważne błędy:**

- Poważne 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

## **11.15. Zebranie pierścienia tyczką (garrochą)**

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

**Sposób pokonywania i kryteria oceny:** Koń powinien galopować na prawą nogę, utrzymując rytm, zebranie i kadencję. Należy zwrócić uwagę na zmiany galopu, zmiany toru jazdy oraz sposób, w jaki jeździec trzyma tyczkę (tylko podczas pokonywania przeszkody „Zebranie pierścienia tyczką”).

Utrzymanie prostej linii podczas zbierania pierścienia będzie ocenione wyżej.

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

**JUNIORZY:**

Jeżeli tyczka upadnie, obsługa może podać ją zawodnikowi. Wtedy zawodnik otrzyma ocenę 0.

### **Ocena:**

Sędziowie powinni zwrócić uwagę na fakt czy jeździec nie zwalnia tempa i czy zawsze utrzymuje naturalną równowagę, oraz ocenić jego/jej swobodną postawę podczas zbierania pierścienia.

Błędy w kadencji ruchu połączone z utratą tempa przez konia spowodują obniżenie oceny.

Jeździec, który zbierze pierścień, ale uderzy tyczką w podstawę lub inną część przeszkody, nawet przewracając przeszkodę, powinien dostać niższą ocenę.

Przeszkody 13,14 i 15 mogą być traktowane jako jedno ćwiczenie.

### **Poważne błędy:**

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

### **11.16. 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:**

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

### **11.17. Bankiet**

Jest to taka sama przeszkoda jak w WKKW: zbudowana jest z nasypu z naturalnego materiału,

o wysokości nie więcej niż 60 cm nad poziomem gruntu, który kończy się pionowym spadkiem. Celem tej przeszkody jest obserwacja jak koń podchodzi do przeszkody (której początkowa część jest identyczna z mostkiem) oraz sposobu w jaki zeskakuje bezpośrednio na ziemię z wysokości około 60 cm., okazując zaufanie do jeźdźcy i jego poleceń. Koń powinien podchodzić do przeszkody i utrzymywać chód podczas jej pokonywania w sposób naturalny i nie okazując wahania. Przeszkoda może być pokonywana zarówno jako zeskok jak i wskok na bankiet.

### Ocena:

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

### Poważne błędy:

- Wahanie i odmowa pokonania bankietu
- Duży opór na pomoce jeźdźcy

## 11.18 – Przełożenie kubka z jednej tyczki na drugą

Ta przeszkoda jest preferowana w teście szybkości.

Przeszkoda składa się z dwóch 2 m. pionowych tyczek (stojaków) ustawionych w odległości 1.2 m. od siebie. Na jednej z tyczek umieszczony jest odwrócony do góry nogami kubek. Jeździec podjeżdża 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.



**Tyczka, na której umieszczony jest kubek, powinna być oznaczona na planie parkuru.**

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

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

Juniorzy, którzy podczas testu Zręczności nie będą w stanie pozostawić tyczek w pozycji pionowej z prawidłowo umieszczonym kubkiem, otrzymają ocenę 0.

**Sposób pokonywania i kryteria oceny:** Po przełożeniu kubka z jednej tyczki na drugą, koń **musi** ruszyć ze stój galopem w kierunku do przodu.

## Ocena:

Sędziowie powinni ocenić jakość zatrzymania, nieruchomość, brak wahania, zaufanie w podejściu do przeszkody bez potrzeby używania przez jeźdźca intensywnych pomocy lub innych starań z jego strony. Oceniana jest również nieruchomość konia podczas przekładania kubka z jednej tyczki na drugą oraz jego natychmiastowy wyjazd galopem z przeszkody. Przejścia galop-stój oraz stój-galop również podlegają ocenie.

## Poważne błędy:

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

**UWAGA: Przeszkody 11.2, 11.3, 11.6, 11.10, 11.12, 11.16 oraz 11.17 powinny mieć znaczniki/flagi (czerwone i białe), żeby wskazać początek i koniec przeszkody oraz kierunek jej pokonywania, a także miejsce gdzie powinny być wykonane przejścia.**

## **C) TEST SZYBKOŚCI (SPEED TRIAL)**

Test szybkości został zaprojektowany 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 jakości takich cech u konia jak podporządkowanie, 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.

Na wszystkich zawodach wymagany jest elektroniczny pomiar czasu fotokomórką oraz wyświetlaczem ustawionym w taki sposób, aby był widoczny dla Sędziego Prowadzącego konkurs, publiczności oraz jeźdźców.

Test rozpoczyna się w momencie przekroczenia linii startu przez zawodnika.

Linia startu nie może być połączona z pierwszą przeszkodą, konieczna jest odrębna linia.

Na zawodach międzynarodowych plany parkuru (schematy) testów Zręczności i Szybkości muszą być przesłane do WAVE najpóźniej 3 tygodnie przed zawodami, w celu ich zatwierdzenia.

Plany parkuru powinny być przesłane uczestnikom zawodów najpóźniej 1 tydzień przed rozpoczęciem zawodów. Plany parkuru dla testów Zręczności i Szybkości powinny być

zatwierdzone przez WAVE przed zawodami. Dlatego Komitet Organizacyjny zawodów musi je przesłać do WAVE 3 tygodnie przed zawodami.

Juniorzy, którzy przewrócą przeszkodę lub jej część, nie muszą ustawiać jej z powrotem. Błąd ten będzie karany sekundami karnymi.

Juniorzy, którzy nie będą w stanie prawidłowo ukończyć więcej niż dwie przeszkody, zostaną zdyskwalifikowani.

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

Arena, na której odbywa się test powinna zawierać te same przeszkody jak te opisane w teście Zręczności, jednakże ta sama kolejność ich ustawienia nie jest obowiązkowa.

Użycie elektronicznego pomiaru czasu razem z fotokomórką oraz wyświetlaczem widocznym dla publiczności jest obowiązkowe dla tego testu. Pomiarów czasów powinny być przechowywane przez Biuro Zawodów i dołączone do arkusza ocen testu.

### **1.1. Rozprężalnia**

Na rozprężalni powinny być umieszczone przynajmniej 3 standardowe przeszkody służące do przygotowania koni do przejazdu (na przykład skok, chód boczny przez kłodę oraz 3 becзки). Te same przeszkody powinny być dostępne dla wszystkich jeźdźców, zmiana lub budowa innych przeszkód w czasie rozprężenia jest zabroniona.

Tylko Szefowie Ekip, Trenerzy i Luzacy mają wstęp na rozprężalnię w celu pomocy zawodnikowi, dbając o to, żeby nie przeszkadzać innym zawodnikom.

## **2. Przyczyny dyskwalifikacji**

Błędy powodujące dyskwalifikacje 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.

## **4. Kary czasowe na przeszkodach**

Błędy popełniane na przeszkodach są karane dodatkowymi sekundami karnymi.

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

Numery i flagi nie są traktowane jako część przeszkody.

#### 4.1. Ósemka „8” między beczkami

- Przewrócenie beczki + 05 s.
- Nieprawidłowe pokonanie przeszkody - dyskwalifikacja

#### 4.2. Drewniany mostek

Celem jest pokonanie mostka jak najszybciej (w dowolnym chodzie)

- Niepokonanie mostka między znacznikami początku i końca oraz barierkami - dyskwalifikacja
- Przewrócenie barierek + 05 s. za każdą
- **Przeskoczenie mostka bez dotknięcia go przynajmniej jedną nogą/kopytem - dyskwalifikacja**

#### 4.3. Ślalom równoległy między tyczkami

- Przewrócenie tyczki + 03 s.
- Nieprawidłowe pokonanie przeszkody- dyskwalifikacja

#### 4.4. Skok przez kostki słomy

- Strącenie drąga i/lub kostki + 05 s.
- Nieprzeskoczenie przeszkody - dyskwalifikacja
- Trzecia odmowa – dyskwalifikacja

#### 4.5. Zagroda

- Przewrócenie którejkolwiek części przeszkody + 05 s.
- Wyjście z dowolnej strony przeszkody - dyskwalifikacja
- Niepokonanie przeszkody - dyskwalifikacja

Podczas testu Szybkości, jeździec wykonuje tylko jedno okrążenie w dowolnym kierunku, chyba że na planie parkuru zaznaczono inaczej.

#### 4.6. Ślalom po linii prostej między tyczkami

- Przewrócenie tyczki + 03 s.
- Nieprawidłowe pokonanie przeszkody - dyskwalifikacja

#### 4.7. 3 Beczki

- Przewrócenie beczki + 05 s.
- Nieprawidłowe pokonanie przeszkody - dyskwalifikacja

## 4.8. a) Bramka

- Rozbudowanie bramki + 30 s (jeździec może zsiąść z konia i podnieść bramkę, z wyjątkiem Juniorów)
- Przewrócenie stojaków + 10 s.
- Niepokonanie przeszkody (brak otwarcia/zamknięcia bramki) – dyskwalifikacja
- Juniorzy, którzy nie są w stanie zamknąć bramki + 15 s

## b) Bramka z liną

Ta przeszkoda jest preferowana w teście szybkości.

- Przewrócenie każdego stojaka + 10 s.
- Niepokonanie przeszkody (brak otwarcia/zamknięcia bramki) – dyskwalifikacja
- Juniorzy, którzy nie są w stanie zamknąć bramki + 15 s

Niedozwolone jest przełożenie liny ponad głowę jeźdźca. Takie zachowanie skutkuje dyskwalifikacją.

## 4.9. Dzwonek na końcu korytarza

- Strącenie każdej poprzeczki + 05 s.
- Niezadzwonienie dzwonkiem - dyskwalifikacja
- Niepokonanie przeszkody - dyskwalifikacja
- Wskoczenie z korytarza - dyskwalifikacja

## 4.10. Gliniany dzbanek

Ta przeszkoda nie może być wykonywana w teście Szybkości.

## 4.11. Cofanie

W tym teście litera L jest pokonywana z dowolną prędkością. Wyjeżdżając zawodnik musi zadzwonić dzwonkiem.

### 4.11.1 Cofanie po literze "L"

- Strącenie poprzeczki + 05 s. za każdą
- Jeśli koń wyskoczy z korytarza - dyskwalifikacja
- Niepokonanie przeszkody - dyskwalifikacja
- Juniorzy, którzy nie są w stanie pokonać przeszkody prawidłowo +15 s.

## 4.11.2 Cofanie między Tyczkami

- Przewrócenie tyczek - 05 s. za każdą
- Nieumieszczenie kubka na ostatniej tyczce - dyskwalifikacja
- Niepokonanie przeszkody - dyskwalifikacja
- Koń odwraca się przed ostatnimi dwiema tyczkami – dyskwalifikacja
- Juniorzy, którzy nie są w stanie pokonać przeszkody prawidłowo +15 s.

Aby ukończyć poprawnie przeszkodę, dwie pierwsze i dwie ostatnie tyczki muszą stać pionowo, za wyjątkiem Juniorów.

## 4.11.3 Cofanie po "8"

**Ósemka w cofaniu nie jest dozwolona w teście Szybkości.**

## 4.12. Chód boczny przez kłodę

Drąg (kłoda) powinien być umieszczony 5-10 cm nad ziemią

- Krok po niewłaściwej stronie drąga + 05 s.
- Błąd w rysunku – dyskwalifikacja
- Strącenie drąga + 7 s.

## 4.13. Podjęcie tyczki (garrochy) z beczki

- **Niepodjęcie** tyczki - dyskwalifikacja
- Tyczka podęta, jednak upuszczona i nie podniesiona - dyskwalifikacja
- Przewrócenie beczki + 05 s.
- Juniorzy: jeżeli tyczka zostanie upuszczona, dolicza się +15 s., a obsługa musi jak najszybciej podać tyczkę jeźdźcowi.

## 4.14. Odłożenie tyczki (garrochy) do beczki

- Nieumieszczenie tyczki w beczce - dyskwalifikacja
- Tyczka upuszczona, ale podniesiona i umieszczona w beczce **ręką pracującą** z konia – brak kary (za wyjątkiem Juniorów)
- **jeśli beczka nie będzie stać pionowo - z tyczką umieszczoną w środku - do momentu, aż jeździec zacznie pokonywać następną przeszkodę - dyskwalifikacja**
- Przewrócenie beczki przed umieszczeniem w niej tyczki - dyskwalifikacja
- Juniorzy: jeżeli tyczka zostanie upuszczona, dolicza się +15 s., a obsługa musi jak najszybciej podać tyczkę jeźdźcowi.

## 4.15. Zebranie pierścienia tyczką (garrochą)

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

- Juniorzy: jeżeli tyczka zostanie upuszczona, dolicza się +15 s., a obsługa musi jak najszybciej podać tyczkę jeźdźcowi ; jeśli upuszczona zostanie tyczka z zebraniem pierścieniem nie przyznaje się bonusowych sekund.

#### 4.16. Przejazd przez wodę

- Niepokonanie przeszkody - dyskwalifikacja

#### 4.17. Bankiet

Należy przejechać bankiet tak szybko jak to możliwe (w dowolnym chodzie)

- Niepokonanie przeszkody - dyskwalifikacja
- Jeżeli zeskok / wskok na bankiet zajmuje więcej niż 20 s. - dyskwalifikacja

#### 4.18 Przełożenie kubka z jednej tyczki na drugą

W teście Szybkości przeszkodę pokonuje się tak szybko jak to możliwe, bez konieczności zatrzymania się.

- Niepodjęcie kubka - dyskwalifikacja
- Podjęcie kubka, ale nieumieszczenie go na drugiej tyczce - dyskwalifikacja
- Kubek umieszczony na złej tyczce – dyskwalifikacja
- Juniorzy: jeżeli przeszkoda nie zostanie ukończona w sposób prawidłowy +30 s.

Aby ukończyć przeszkodę obie tyczki **muszą** stać pionowo, z wyjątkiem Juniorów, i kubek powinien być umieszczony na właściwej tyczce do momentu, aż jeździec nie zacznie pokonywać następnej przeszkody.

### 5. Kary ogólne

Dodatkowo oprócz kar opisanych w punkcie 4, klepięcie konia lub dotknięcie szyi konia przed ręką trzymającą wodze powoduje doliczenie 5 sekund karnych do czasu końcowego, maksymalnie dwukrotnie. Jeździec zostanie zdyskwalifikowany jeśli trzy razy klepie lub dotknie konia.

Wyjątek: Juniorzy dotykający szyi konia przed wodzami ze względów bezpieczeństwa.

### D) TEST Z KROWAMI (COW TRIAL)

Test składa się z zadania, wykonywanego wspólnie przez maksimum 4 a minimum 3 jeźdźców z tego samego zespołu, którzy pracują wspólnie, aby zagonić w określone miejsce cztery, wcześniej wyselekcjonowane krowy ze stada znajdującego się w specjalnej strefie. Przepędzanie odbywa się pojedynczo, w uprzednio ustalonej przez sędziów kolejności (jedna krowa dla jeźdźcy) i polega na

odizolowaniu krowy od stada i zapędzeniu jej do wyznaczonego miejsca (zagrody) odseparowanego od reszty stada.

Dobrostan krów jest sprawą najwyższej wagi; jakiegokolwiek **złe** traktowanie krów będzie natychmiast karane przez Sędziego prowadzącego konkurs.

4 (lub 3) członków drużyny wykonuje zadanie indywidualnie, każdy jeździec oddziela jedną krowę. Pozostali 3 (lub 2) członkowie drużyny (pomocnicy) pilnują, aby reszta krów pozostała w strefie stada, jednocześnie nie przekraczając linii strefy stada.

Test rozpoczyna się w momencie, gdy jeździec przekroczy linię wyznaczającą granicę strefy stada.

Jeśli 5 krów – niebędących krową przydzieloną zawodnikowi – przekroczy linię strefy stada, zawodnik zostanie zdyskwalifikowany.

Przed rozpoczęciem testu Szef Ekipy powinien sprawdzić czy krowy są poprawnie oznaczone.

Należy również zapewnić wiadra z wodą oraz zacienione miejsce odpoczynku na czas przerw.

Lekarz weterynarii musi być obecny podczas przyjazdu krów, testu z krowami oraz do momentu ponownego załadunku wszystkich krów.

Gdy tylko zwierzę zostanie oddzielone i wyprowadzone poza linię strefy stada, jeden lub kilku jeźdźców może pomóc zawodnikowi w doprowadzeniu zwierzęcia do zagrody.

Krowy każdego zespołu zostają należycie oznakowane, aby uniknąć jakichkolwiek wątpliwości.

Test zostaje uznany za ukończony tylko wtedy, kiedy oddzielona krowa znajduje się (czterema nogami) w strefie zagrody, a stado w strefie stada.

Losowanie krów oznaczonych obrożami (lub numerami) odbywa się w obecności Szefów Ekip w momencie, kiedy wszystkie zwierzęta znajdują się w strefie stada. W tym samym czasie odbywa się losowanie kolejności startów poszczególnych drużyn.

Jeśli wystąpi jakikolwiek problem z krową, Sędzia Prowadzący konkurs może dokonać specjalnego losowania i wskazać nową krowę.

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

Limit czasu na przepędzenie krowy wynosi 3 minuty. Po przekroczeniu tego czasu, zawodnik zostanie zdyskwalifikowany, a punkty nie zostaną przyznane.

Pomiar czasu zostaje aktywowany w momencie, kiedy jeździec rozpoczynający test wjedzie w strefę wyznaczającą obszar stada. Czas zatrzymuje się w momencie, kiedy krowa przepędzana znajduje się w strefie zagrody, a pozostałe krowy w strefie stada.

## 1. Arena (parkur/plac konkursowy)

Arena do testu z krowami powinna mieć wymiary minimum 60 m. x 20 m. i maksimum 80 m.x 40 m. Powinna być płaska, wolna od kamieni i innych przedmiotów, które mogą być niebezpieczne dla zawodników i w konsekwencji wpływać na ich wyniki. Zdecydowanie zaleca się stosowanie podłoża piaskowego.

W załączniku pokazano przykładowy plac konkursowy. Zagroda powinna być zlokalizowana wewnątrz lub na zewnątrz strefy przepędzania.

## 2. Klasyfikacja

Jeźdźcy są klasyfikowani na podstawie czasu przejazdu powiększonego o sekundy karne za błędy. Przed rozpoczęciem i po zakończeniu każdego z przejazdów Komisarz przeprowadza kontrolę każdego zawodnika 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 (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 (w załączeniu).

Wygrywa drużyna z największą liczbą punktów.

## 3. Kary za błędy

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

Jeśli 5 krów – niebędących krową przydzieloną zawodnikowi – przekroczy linię strefy stada, zawodnik zostanie zdyskwalifikowany.

Jakakolwiek krowa opuszczająca stado przed czasem musi zostać z powrotem zagoniona do strefy stada.

Jeśli jeździec dotknie wodzy lub szyi konia – zostanie zdyskwalifikowany i nie będzie się liczył jako członek drużyny.

## 4. Bezpieczeństwo koni i krów

Jeździec, który zachowuje się w sposób zagrażający bezpieczeństwu swojego konia lub krowy, zostanie zdyskwalifikowany za **złe** traktowanie.

Tyczki do zaganiania krów mogą być użyte tylko w sposób niezagrażający zwierzętom. Jakikolwiek ślad krwi spowodowany przez jeźdźca skutkuje dyskwalifikacją zawodnika.

## TABELA PUNKTÓW

Podstawowa zasada przyznawania punktów jest następująca: każdy zawodnik otrzymuje 1 punkt za udział oraz dodatkowy 1 punkt za każdego jeźdźcę wyprzedzającego go w klasyfikacji.

W związku z tym, przy 20 zawodnikach, punktacja będzie następująca:

|    |         |    |         |
|----|---------|----|---------|
| 1  | miejsce | 21 | punktów |
| 2  | miejsce | 19 | punktów |
| 3  | miejsce | 18 | punktów |
| 4  | miejsce | 17 | punktów |
| 5  | miejsce | 16 | punktów |
| 6  | miejsce | 15 | punktów |
| 7  | miejsce | 14 | punktów |
| 8  | miejsce | 13 | punktów |
| 9  | miejsce | 12 | punktów |
| 10 | miejsce | 11 | punktów |
| 11 | miejsce | 10 | punktów |
| 12 | miejsce | 9  | punktów |
| 13 | miejsce | 8  | punktów |
| 14 | miejsce | 7  | punktów |
| 15 | miejsce | 6  | punktów |
| 16 | miejsce | 5  | punktów |
| 17 | miejsce | 4  | punktów |
| 18 | miejsce | 3  | punktów |
| 19 | miejsce | 2  | punktów |
| 20 | miejsce | 1  | punktów |

Jeźdźcy wyeliminowani będą zawsze klasyfikowani na końcu wszystkich zawodników i oznaczeni słowem „wyeliminowany”. Jeżeli jeździec zostanie wyeliminowany w jednym teście, to we wszystkich kolejnych testach otrzyma również 1 punkt w klasyfikacji ogólnej.

|   |                 |                |                |
|---|-----------------|----------------|----------------|
| Następujące współczynniki są stosowane do każdego testu Mistrzostw Europy |                 |                |                |
| TEST UJEŹDŻENIA   | TEST ZRĘCZNOŚCI | TEST SZYBKOŚCI | TEST Z KROWAMI |
| 1   | 1               | 1              | 1              |

## KLASYFIKACJA

### MISTRZOSTW ŚWIATA LUB MIĘDZYKONTYNETALNYCH WORKING EQUITATION

Klasyfikacja krajów uczestniczących w mistrzostwach jest ustalana poprzez zsumowanie liczby punktów indywidualnych przyznanych trzem najlepszym jeźdźcom z drużyny danego kraju w każdej z czterech prób mistrzowskich.

Zwycięzcą zostaje drużyna kraju, która uzyska najwyższą liczbę punktów.

## Średni czas pokonania każdej przeszkody (test Zręczności)

Po dokonaniu pomiaru trasy i przeszkód.

|     |   |  |                                    |
|-----|---|--|------------------------------------|
| 1.  | Ósemka między beczkami                      |  | Czas galopu + czas na przeszkodzie |
| 2.  | Drewniany mostek                            |  | (+7s)                              |
| 3.  | Ślalom równoległy między tyczkami           |  | Czas galopu + czas na przeszkodzie |
| 4.  | Skok przez kostki słomy                     |  | Czas galopu ze skokiem             |
| 5.  | Zagroda                                     |  | Czas stępa + 15s                   |
| 6.  | Ślalom po linii prostej między tyczkami     |  | Czas galopu + czas na przeszkodzie |
| 7.  | 3 Beczki                                    |  | Czas galopu + czas na przeszkodzie |
| 8.  | Bramka                                      |  | (+10s)                             |
| 9.  | Dzwonek na końcu korytarza                  |  | Czas stępa + 10s                   |
| 10. | Gliniany dzbanek                            |  | Czas stępa + 3s                    |
| 11. | Cofanie - po literze L, lub między tyczkami |  | Czas stępa + 10s                   |
| 12. | Chód boczny przez kłodę                     |  | Czas stępa + 7s                    |
| 13. | Podjęcie tyczki (garrochy) z beczki         |  | Nie dolicza się czasu              |
| 14. | Odłożenie tyczki (garrochy) do beczki       |  | Nie dolicza się czasu              |
| 15. | Zebranie pierścienia tyczką (garrochą)      |  | Nie dolicza się czasu              |
| 16. | Przejazd przez wodę                         |  | Czas stępa + 7s                    |
| 17. | Bankiet                                     |  | (+3s)                              |
| 18. | Przełożenie kubka z jednej tyczki na drugą  |  | Czas stępa + 7s                    |

Czas ukończenia testu Zręczności powinien być krótszy niż suma czasu potrzebnego do pokonania zmierzonej trasy w tempie galopu roboczego (250 m/min) i czasu przydzielonego na pokonanie przeszkód, zgodnie z listą opisaną powyżej.

## KODEKS POSTĘPOWANIA ZGODNEGO Z DOBREM KONIA

Wszyscy zaangażowani w międzynarodowe sporty konne powinni przestrzegać niniejszego kodeksu oraz uznawać zasadę, że dobro konia jest najważniejsze i nie może być podporządkowane współzawodnictwu sportowemu ani celom komercyjnym.

1. Na wszystkich etapach treningu i przygotowań konia do startów, dobrostan konia musi stać ponad wszelkimi innymi wymaganiami. Dotyczy to stałej opieki, metod treningu, starannego obrządku, kucia oraz transportu.

2. Konie i jeźdźcy muszą być zdrowi, kompetentni i wytrenowani, zanim wezmą udział w zawodach. Dotyczy to także stosowanych leków, środków medycznych oraz zabiegów chirurgicznych, zagrażających dobrostanowi konia lub ciąży klaczy, oraz przypadków nadużywania pomocy medycznej.

3. Udział w zawodach nie może naruszać dobrostanu konia. Należy zwracać szczególną uwagę na teren zawodów, stan techniczny podłoża, warunki stajenne i atmosferyczne, kondycję koni i ich bezpieczeństwo, także podczas podróży powrotnej z zawodów.

4. Należy dołożyć wszelkich starań, aby zapewnić koniom staranną opiekę po zakończeniu zawodów, a także humanitarne traktowanie po zakończeniu kariery sportowej. Dotyczy to właściwej opieki weterynaryjnej, leczenia obrażeń odniesionych na zawodach, spokojnej starości, ewentualnie eutanazji.

5. WAVE zachęca wszystkie osoby zaangażowane w sport, do stałego doskonalenia swoich umiejętności dotyczących wszelkich aspektów współpracy z koniem.

|  |           |
|--|-----------|
| WPROWADZENIE   | 2         |
| <b>I. ORGANIZACJA ZAWODÓW</b>                                  | <b>3</b>  |
| Klasyfikacja 1 - Drużynowa                                     | 3         |
| Klasyfikacja 2 - Indywidualna                                  | 4         |
| Klasyfikacja 3 - Drużynowa - Testu z krowami                   | 5         |
| <b>II. UCZESTNICTWO JEŹDZCÓW I KONI</b>                        | <b>5</b>  |
| 1. Konie   | 5         |
| 2. Zgłoszenia  | 5         |
| 3. Zastępstwa  | 6         |
| 4. Protesty  | 6         |
| 5. Doping  | 7         |
| 6. Karetka i kowal   | 7         |
| <b>III. UBIÓR I RZĄD</b>                                       | <b>7</b>  |
| 1. Ubiór zawodnika   | 7         |
| 1a. Wiek zawodnika i kategorie                                 | 8         |
| 2. Rząd konia  | 9         |
| 2a. Nachrapniki i łańcuszki                                    | 9         |
| 2b. Kielzna  | 10        |
| 2c. Kaski  | 10        |
| 2d. Sprzęt   | 11        |
| <b>IV. KOMISJA SĘDZIOWSKA</b>                                  | <b>11</b> |
| 1. Sędziowie   | 11        |
| 2. Delegaci Techniczni   | 12        |
| TESTY  | 12        |
| 1. Test ujeżdżenia   | 12        |
| 2. Test Zręczności   | 13        |
| 3. Test Szybkości  | 13        |
| 4. Test z Krowami  | 14        |
| 5. Przyczyny dyskwalifikacji                                   | 14        |
| 5.1. Przyczyny dyskwalifikacji we wszystkich testach           | 14        |
| 5.2. Przyczyny dyskwalifikacji w teście Zręczności i Szybkości | 14        |
| 5.3. Przyczyny dyskwalifikacji w teście z Krowami              | 15        |
| 6. Przyczyny eliminacji we wszystkich testach                  | 15        |
| <b>V. KOMISARZ</b>   | <b>15</b> |
| <b>VI. SYSTEM NAGŁOŚNIENIA</b>                                 | <b>16</b> |
| <b>VII. KOLEJNOŚĆ STARTÓW</b>                                  | <b>16</b> |
| 1. Ogólne  | 16        |

|   |    |
|---|----|
| 2. Testy Ujeżdżenia, Zręczności i Szybkości   | 16 |
| 3. Testy z Krowami                            | 16 |
| <b>VIII. TESTY</b>                            | 17 |
| <b>A. TEST UJEŹDŻENIA</b>                     | 17 |
| 1. Areny                                      | 17 |
| a. Czworobok                                  | 17 |
| a. Rozprężalnia                               | 17 |
| 2. Ćwiczenia                                  | 18 |
| 3. Muzyka                                     | 18 |
| 4. Klasyfikacja                               | 19 |
| 5. Punkty                                     | 19 |
| 6. Użycie bata                                | 19 |
| <b>B. TEST ZRĘCZNOŚCI</b>                     | 20 |
| 1. Arena konkursowa                           | 20 |
| 1.1. Rozprężalnia                             | 20 |
| 2. Maksymalny czas testu                      | 20 |
| 3. Przeszkody                                 | 20 |
| 4. Błędy w przejeździe                        | 22 |
| 5. Lista przeszkód                            | 22 |
| 6. Przejście toru / rekonesans                | 22 |
| 7. Rozpoczęcie testu                          | 23 |
| 8. Start i Meta                               | 23 |
| 9. Plan parkuru (schemat)                     | 23 |
| 10. Ocena                                     | 23 |
| 10.1. Koń                                     | 23 |
| 10.2. Jeździec                                | 24 |
| <b>11. Opis przeszkód</b>                     | 24 |
| 11.1. Ósemka (8) między beczkami              | 24 |
| 11.2. Drewniany mostek                        | 25 |
| 11.3. Slalom równoległy między tyczkami       | 26 |
| 11.4. Skok przez kostki słomy                 | 27 |
| 11.5. Zagroda                                 | 28 |
| 11.6. Slalom po linii prostej między tyczkami | 29 |
| 11.7. 3 Beczki                                | 30 |
| 11.8. Bramka                                  | 31 |
| 11.9. Dzwonek na końcu korytarza              | 33 |
| 11.10. Gliniany dzbanek                       | 34 |
| 11.11. Cofanie                                | 35 |

|   |    |
|---|----|
| 11.11.1. Cofanie po literze "L"                   | 35 |
| 11.11.2. Cofanie między tyczkami                  | 35 |
| 11.12. Chód boczny przez kłodę                    | 37 |
| 11.13. Podjęcie tyczki (garrochy) z beczki        | 38 |
| 11.14. Odłożenie tyczki (garrochy) do beczki      | 38 |
| 11.15. Zebranie pierścienia tyczką (garrochą)     | 39 |
| 11.16. Przejazd przez wodę                        | 40 |
| 11.17. Bankiet                                    | 40 |
| 11.18. Przełożenie kubka z jednej tyczki na drugą | 41 |
| <b>C. TEST SZYBKOŚCI</b>                          | 42 |
| 1. Arena konkursowa                               | 43 |
| 1.1. Rozprężalnia                                 | 43 |
| 2. Przyczyny dyskwalifikacji                      | 43 |
| 3. Przejście toru / rekonesans                    | 43 |
| 4. Kary czasowe na przeszkodach                   | 43 |
| 4.1. Ósemka (8) między beczkami                   | 44 |
| 4.2. Drewniany mostek                             | 44 |
| 4.3. Slalom równoległy między tyczkami            | 44 |
| 4.4. Skok przez kostki słomy                      | 44 |
| 4.5. Zagroda                                      | 44 |
| 4.6. Slalom po linii prostej między tyczkami      | 44 |
| 4.7. 3 Beczki                                     | 44 |
| 4.8. Bramka                                       | 45 |
| 4.9. Dzwonek na końcu korytarza                   | 45 |
| 4.10. Gliniany dzbanek                            | 45 |
| 4.11. Cofanie                                     | 45 |
| 4.11.1. Cofanie po literze "L"                    | 45 |
| 4.11.2. Cofanie między Tyczkami                   | 46 |
| 4.11.3. Cofanie po ósemce                         | 46 |
| 4.12. Chód boczny przez kłodę                     | 46 |
| 4.13. Podjęcie tyczki (garrochy) z beczki         | 46 |
| 4.14. Odłożenie tyczki (garrochy) do beczki       | 46 |
| 4.15. Zebranie pierścienia tyczką (garrochą)      | 46 |
| 4.16. Przejazd przez wodę                         | 47 |
| 4.17. Bankiet                                     | 47 |
| 4.18. Przełożenie kubka z jednej tyczki na drugą  | 47 |
| 5. Kary ogólne                                    | 47 |
| <b>D. TEST Z KROWAMI</b>                          | 47 |

|   |    |
|---|----|
| 1. Arena konkursowa                                   | 49 |
| 2. Klasyfikacja                                       | 49 |
| 3. Kary za błędy                                      | 49 |
| 4. Bezpieczeństwo koni i krów                         | 49 |
| Tabela punktów  | 50 |
| Klasyfikacja Mistrzostw Świata lub Kontynentalnych WE | 50 |
| Średni czas pokonywania przeszkód – test Zręczności   | 51 |
| Kodeks postępowania z koniem                          | 52 |
| Spis treści   | 53 |