

REGULAMIN ROZGRYWANIA

Międzynarodowych Mistrzostw w Jeździe bez Ogłowa

ENERGYS 2024

Wrocław, Partynice 06-08.09.2024 r.

➤ WORKING EQUITATION

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

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

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

Ocena końcowa z półfinału to średnia ocen uzyskanych u poszczególnych sędziów wyrażona w %. **Maksymalny czas przejazdu wynosi 7 minut, oceny za przeszkody pokonane po przekroczeniu tego czasu będą wynosić 0.** Plac z ustawionym torem przeszkód będzie dostępny dla zawodników do obejrzenia bez koni na 10 minut przed rozpoczęciem każdego konkursu Working Equitation. Opis przeszkód i kryteria oceny znajdują się poniżej.

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

W sprawach nieuregulowanych niniejszym regulaminem mają zastosowanie przepisy Working Equitation WEP/WAWE.

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

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

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

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

PRZESZKODY WORKING EQUITATION:

Lp	Przeszkoda	Błędy	Kara w teście szybkości
1.	PODJĘCIE TYCZKI– BYK – ODŁOŻENIE TYCZKI podjęcie tyczki z beczki, złapanie na tyczkę pierścienia umieszczonego na byku, odłożenie tyczki do wskazanej beczki. Niedopuszczalne jest mocowanie tyczki podczas przenoszenia w jakikolwiek sposób do siodła lub pozostałego sprzętu jeździeckiego. Przy odkładaniu tyczki, jeśli beczka się przewróci, przeszkoda zostanie zaliczona tylko w przypadku jeśli tyczka pozostanie w beczce – jeżeli w całości z niej wypadnie, należy zsiąść podnieść beczkę i ponownie umieścić w niej tyczkę z konia. PODJĘCIE PIERŚCIENIA SKUTKUJE BONUSOWYMI -10 sek.	niepodjęcie tyczki przy pierwszej próbie	-
		przewrócenie pierwszej beczki przy podejmowaniu tyczki	+ 5 sek.
		przewrócenie drugiej beczki przed umieszczeniem w niej tyczki	+ 5 sek. i konieczność podniesienia beczki*
		upuszczenie tyczki	należy zsiąść, podnieść tyczkę i kontynuować przejazd
		zamocowanie tyczki w trakcie przenoszenia	eliminacja
		naruszenie beczki bez jej przewrócenia	-
		zjazd z trasy – linii prostej pomiędzy stojakami	-
2.	SLALOM MIĘDY STOJAKAMI Przejazd slalomem pomiędzy stojakami znajdującymi się w linii prostej lub ustawionych w dwóch równoległych rzędach oddalonymi od siebie o około 10m	pomylenie kolejności mijanych stojaków	konieczność rozpoczęcia pokonywania przeszkody od początku
		przewrócenie stojaka	+ 5 sek.
		Przejazd niezgodny ze schematem – lustrzane odbicie prawidłowego	konieczność rozpoczęcia pokonywania przeszkody od początku
		przejazd niezgodny ze schematem – całkiem odbiegający od prawidłowego	konieczność rozpoczęcia pokonywania przeszkody od początku
		naruszenie stojaka bez jego przewrócenia	-
niedokończenie schematu	eliminacja		
3.	ZAGRODA Wjazd do zagrody o średnicy 20m wydzielonej ogrodzeniem z wjazdem o szerokości około 3m. Jeździec powinien wjechać do zagrody, objechać ją dookoła i wyjechać.	opór przy wjeździe do zagrody	-
		przewrócenie płotków zagrody	+ 5 sek.
		zawrócenie w trakcie pokonywania round pena	konieczność rozpoczęcia pokonywania przeszkody od początku
4.	PRZEJAZD WZDŁUŻ DRĄGA – SIDE PASS Przeszkoda polega na przejechaniu przez drąg w sposób określony w schemacie.	Przestawienie drąga	+ 5 sek.
		stuknięcie drąga bez jego przemieszczenia	-
		wyjechanie z drąga w trakcie pokonywania	konieczność rozpoczęcia pokonywania przeszkody od początku

5.	SLALOM MIĘDZY BECZKAMI Przejazd zgodnie ze schematem pomiędzy trzema beczkami ustawionymi na wierzchołkach trójkąta o bokach około 10-15m.	przejazd niezgodny ze schematem – lustrzane odbicie prawidłowego	konieczność rozpoczęcia pokonywania przeszkody od początku
		przejazd niezgodny ze schematem – całkiem odbiegający od prawidłowego	konieczność rozpoczęcia pokonywania przeszkody od początku
		przewrócenie beczki	+ 5 sek.
		naruszenie beczki bez jej przewrócenia	-
6.	PRZEJAZD START/META przejazd pomiędzy znacznikami na starcie, w trakcie przejazdu i na koniec.	przewrócenie pachołka	+ 5 sek.
		naruszenie pachołka bez jego przewrócenia	-
		przejechanie między pachołkami „pod prąd”	konieczność rozpoczęcia pokonywania przeszkody od początku
7.	SKOK PRZEZ OKSER przeszkodą do pokonania będzie okser o wysokości około 40-50cm	strącenie drąga	+ 5 sek.
		naruszenia drąga bez jego strącenia	-
		rozbudowanie przeszkody	+ 5 sek. i ponowna próba pokonania przeszkody po odbudowaniu (czas stop na odbudowę)
		wyłamania na przeszkodzie	+ 5 sek. i ponowna próba pokonania przeszkody
8.	DZWONEK Dzwonek zawieszony na stojaku na wysokości około 2m na końcu korytarza ustawionego z dwóch drągów. Zawodnik powinien wjechać do korytarza, zatrzymać się przy dzwonku, zadzwonić dzwonkiem, następnie wyjechać cofając pomiędzy drągami do momentu aż koń wyjedzie czterema nogami poza linię końcową drągów.	niewłaściwe miejsce zatrzymania po wjeździe (za daleko aby zadzwonić dzwonkiem)	konieczność rozpoczęcia pokonywania przeszkody od początku
		przestawienie drągów podczas cofania	+ 5 sek.
		wyjechanie przynajmniej jedną nogą konia poza tunel w trakcie cofania i przestawienie drąga lub nie	+ 5 sek.
		przejechanie tunelu na wylot – brak zatrzymania	konieczność rozpoczęcia pokonywania przeszkody od początku
9.	PRZEJAZD PRZEZ MOSTEK Przejazd przez mostek o stabilnej konstrukcji o przybliżonych wymiarach: wysokość 30 cm, szerokość 1,5m, długość 3m. Mostek można pokonać w dowolnym chodzie.	opór przed wjazdem na mostek, zakończony woltą	-
		ucieczka z mostku w trakcie pokonywania	konieczność rozpoczęcia pokonywania przeszkody od początku
		w trakcie przejazdu nie wszystkie nogi konia znajdowały się na mostku	konieczność rozpoczęcia pokonywania przeszkody od początku
10.	BRAMKA Pokonanie bramki o wysokości około 1,5m i szerokości około 3m- otwarcie bramki, przejechanie na drugą stronę i zamknięcie bramki.	upuszczenie linki do zamknięcia bramki	podniesienie linki i ponowna próba pokonania przeszkody
		przewrócenie stojaka bramki	+ 30 sek. i kontynuowanie przejazdu
11.	PRZEŁOŻENIE KUBKA POMIĘDZY STOJAKAMI Wjechanie i zatrzymanie się pomiędzy stojakami, następnie przełożenie kubka z jednego stojaka na drugi. Aby przeszkoda została zaliczona obydwa stojaki muszą stać, a kubek musi być umieszczony na prawidłowej tycze.	upuszczenie kubka	podniesienie kubka i ponowna próba pokonania przeszkody
		przejechanie pomiędzy stojakami bez zatrzymania	konieczność rozpoczęcia pokonywania przeszkody od początku
		przewrócenie stojaka	+ 30 sek. i kontynuowanie przejazdu
		naruszenie stojaka bez jego przewrócenia	-

12.	ÓSEMKA POMIĘDZY BECZKAMI Wyjechanie pomiędzy beczki i wykonanie wolty w prawo, następnie wolty w lewo i wyjechanie pomiędzy beczkami na wprost	przewrócenie beczki	+ 5 sek.
		przejazd niezgodny ze schematem – lustrzane odbicie prawidłowego	konieczność rozpoczęcia pokonywania przeszkody od początku
		przejazd niezgodny ze schematem – całkiem odbiegający od prawidłowego	konieczność rozpoczęcia pokonywania przeszkody od początku
		naruszenie beczki bez jej przewrócenia	-
13.	DZBANEK Podjechanie do wysokiego stolika z dzbankiem, zatrzymanie, podniesienie dzbanka powyżej głowy na wyprostowanej ręce, odstawienie dzbanka na stół, ruszenie na wprost. POKONYWANA TYLKO W TEŚCIE ZRĘCZNOŚCI	brak zatrzymania przy stoliku	NIE DOTYCZY
		brak nieruchomości przy stoliku	NIE DOTYCZY
		upuszczenie dzbanka	NIE DOTYCZY
		podniesienie dzbanka poniżej głowy	NIE DOTYCZY
		przewrócenie stolika	NIE DOTYCZY
		odjechanie z dzbankiem	NIE DOTYCZY

Dodatkowo sędziowie mogą ukarać zawodników za następujące sytuacje:

- upadek jeźdźca lub konia – eliminacja;
- utrata kontroli lub długotrwały opór (minimum 20 sek.) zagrażające bezpieczeństwu – eliminacja;
- pokonanie przeszkód w złej kolejności, niezgodnej ze schematem – eliminacja;
- w przypadku rozbudowania przeszkody w sposób uniemożliwiający jej dokończenie, zawodnik musi zejść z konia – odbudować przeszkodę i ponowić próbę jej pokonania.

SZCZEGÓŁOWY OPIS POKONYWANIA PRZESZKÓD ZNAJDUJE SIĘ NA STRONIE:

https://workingequitation.pl/wp-content/uploads/2024/01/Opis-pokonywania-przeszkod-_Test-zrecznosci_2024-1.pdf

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

➤ DRESSAGE SHOW

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

OCENY:

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

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

Pomyłki w przejeździe karane są następująco:

1sza pomyłka – minus 2% od wyniku końcowego,

2ga pomyłka – minus 4% od wyniku końcowego,

3cia pomyłka – minus 6% od wyniku końcowego,

4ta pomyłka - eliminacja

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

➤ FINAŁ - PROGRAM FREESTYLE

Finał rozegrany zostanie na zasadach indywidualnego pokazu FREESTYLE.

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

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

Wymagania dotyczące stroju jeźdźca zostały opisane w propozycjach zawodów.

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

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

Maksymalny czas przejazdu to **6 minut**.

OCENY:

- Choreografia. Wykorzystanie placu. Stopień trudności. (mnożnik x4)

- Harmonia pomiędzy jeźdźcem i koniem (mnożnik x4)

- Dobór i interpretacja muzyki. (mnożnik x2)

- Postawa jeźdźca, dosiad, skuteczność użycia pomocy, dyskretność sygnałów (mnożnik x2)

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

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

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

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

➤ SKOKI PRZEZ PRZESZKODY

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

SENIORZY – 80 cm

JUNIORZY DUŻE KONIE – 70 cm

JUNIORZY KUCE – 50 cm

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

1. OCENY:

A) Punkty za pokonane przeszkody

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

Błędy na przeszkodach:

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

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

- **II Półfinał** - na zasadach konkursu o wzrastającym stopniu trudności z jokerem, rozgrywany jako konkurs zwykły (o kolejności zajmowanych miejsc decyduje ilość zdobytych punktów oraz czas pokonania parkuru). Parkur będzie składał się z ośmiu przeszkód o różnych profilach i następujących wysokościach:

JUNIORZY KUCE: 50 cm – 70 cm

JUNIORZY DUŻE KONIE: 70 cm – 90 cm

SENIORZY: 80 cm – 100 cm

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

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

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

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

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

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

Każdy zawodnik może wybrać wysokość przeszkód o numerach od 2 do 8, stosując się do zasady o wzrastającej bądź równej wysokości w odniesieniu do pierwszej przeszkody, która dla wszystkich jest taka sama. Wysokość przeszkód na finał należy zgłosić w biurze zawodów, niezwłocznie po zatwierdzeniu wyników II półfinału i nie później niż przed końcem ostatniego konkursu rozgrywanego w sobotę.

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

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

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

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

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

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

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

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

UWAGI OGÓLNE

1. KWALIFIKACJE DO KONKURSÓW FINAŁOWYCH

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

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

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

Zawodnik, który nie ukończył półfinału otrzymuje 0 punktów bonifikacyjnych.

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

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

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

2. SPRZĘT JEŹDZIECKI

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

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

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

PROGRAM I PÓŁFINAŁ MIĘDZYNARODOWYCH ZAWODÓW W JEŹDZIE BEZ OGŁOWIA

ZAWODNIK

KON

SĘDZIA

wiek konia: minimum 5 lat

czworobok: 20 x 40m

Max: 200 pkt

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

UWAGA:

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

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

Pomyłki:

1sza - 2%

2ga - 4%

3cia - 6%

4ta eliminacja

PODPIS SĘDZIEGO

PROGRAM II PÓŁFINAŁ MIĘDZYNARODOWYCH ZAWODÓW W JEŹDZIE BEZ OGŁOWIA

ZAWODNIK

KON

SĘDZIA

wiek konia: minimum 5 lat

czworobok: 20 x 60m

Max: 260 pkt

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

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

UWAGA:

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

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

Pomyłki:

1sza - 2%

2ga - 4%

3cia - 6%

4ta eliminacja

PODPIS SĘDZIEGO