



Equifun

Zasady rozgrywania konkursów



Wprowadzenie

Equifun jest projektem Warszawsko-Mazowieckiego Związku Jeździeckiego.

Celem konkursów Equifun jest propagowanie nieklasycznych konkursów zabawowych dla kuców podczas zawodów Regionalnych i Towarzyskich organizowanych na Mazowszu.

W ramach Mistrzostw Warszawy i Mazowsza Kuców i Amatorów w skokach konkursy Equifun są rozgrywane wg zasad pony games „na precyzję”, z rozgrywką na czas i bez pomocy zewnętrznej.

Ten dokument opisuje zbiór wszystkich możliwych przeszkód do rozgrywania konkursów Equifun.

Kategorie wiekowe

Kategorie wiekowe zawodnika oraz wzrost kuca zgodnie z regulaminem Mistrzostw Warszawy i Mazowsza w skokach.

Przepisy

Konkursy rozgrywane są zgodnie z [Wytycznymi dla Organizatorów zawodów Towarzyskich i Nieklasycznych autoryzowanych przez W-MZJ](#). Propozycje zawodów z konkursami Equifun przedstawione Kolegium Sędziów W-MZJ do zatwierdzenia powinny zawierać w formie załącznika lub linku odwołanie do niniejszego regulaminu, oraz informacje, czy konkurs będzie z rozgrywką, czy bez. Strój zawodnika i sprzęt konia zgodnie z Regulaminem PZJ Rozgrywania Krajowych Zawodów w Kategorii Dzieci i Młodzieży w Skokach przez Przeszkody.

Informacje i zasady ogólne

W konkursie Equifun trasa składa się z **8** (w rozgrywce **5**) różnych zadań z przedstawionego tutaj zestawu, w tym **2** zadań skokowych.

Zadania mają określone

- Dozwolone chody,
- Czy jest to zadanie pojedyncze, czy złożone,
- Czy jest skokowe
- Opis prawidłowego wykonania
- Materiały potrzebne do budowy.
- Czy poprawienie zadania lub jego części w przypadku błędu jest obowiązkowe.

Zadanie może mieć celowniki początkowe i końcowe albo chorągiewki (jak na przeszkodach skokowych) albo nie mieć oznaczenia (Piłka z/do wiaderka). Wjechanie w **celowniki początkowe** zadania traktowane jest jak **rozpoczęcie** zadania.

Cała trasa konkursu Equifun ma celowniki **startu i mety**, których przekroczenie rozpoczyna i zamyka pomiar **czasu** przejazdu.

Przecięcie **obrębu** innego zadania poza światłem jego celowników początkowych **nie** jest błędem. Na przykład trasa może przecinać Slalom w poprzek lub obręb koła – nie wolno tylko przejechać przez celowniki początkowe.

Czas maksymalny powinien być obliczony przy założeniu, że trasa (z wyjątkiem zadań wyłącznie na stęp) jest pokonana kłusem i galopem. Zawodnik jadący stępem tam, gdzie dozwolone są wyższe chody, ryzykuje niezamieszczenie się w czasie maksymalnym. Zalecane tempo 275 m/ min w przejeździe podstawowym, 300 m/ min w rozgrywce.

Po przekroczeniu czasu maksymalnego w przejeździe podstawowym zawodnik nie jest eliminowany, tylko przejazd jest przerywany, a zawodnik klasyfikowany ze zdobytą liczbą punktów i czasem maksymalnym; w rozgrywce jest eliminowany tylko z rozgrywki. To rozwiązanie pozwala przewidzieć czas trwania konkursu i zapobiega długiemu oczekiwaniu kolejnych koni na rozprężalni.

Jedyne **poprawne** wykonanie zadania zostało pokazane na **grafikach**. Każde inne wykonanie jest błędem. Szersze omówienie różnych błędów wykonania zadań można znaleźć w Poradniku rozgrywania konkursów nieklasycznych.

Za **prawidłowe wykonanie** zadania zawodnik zyskuje **3** punkty bonifikacyjne. Błędy można podzielić na kategorie:

- Błąd za **1** punkt mniej **bez** poprawiania
- Błąd za **1** punkt mniej z obowiązkiem **poprawienia** – po 3 błędach za zadanie jest 0 punktów i zawodnik jedzie dalej.
- Błąd za **0** punktów za **całe** zadanie
- Błąd powodujący eliminację z przejazdu

Rozbudowanie przeszkody – 0 pkt za całe zadanie bez możliwości poprawienia i przejście do następnego zadania. W przypadku konieczności odbudowania z uwagi na bezpieczeństwo dalszej trasy, Sędzia Prowadzący konkurs zatrzymuje czas i, gdy plac jest gotowy, wznawia przejazd od miejsca zatrzymania czasu.

Pomiędzy zadaniami chód dowolny. Dodatkowa pętla na trasie między zadaniami jest traktowana jak jeden błąd (1 punkt mniej) w następnym zadaniu. Pokonanie zadania lub jego członu po przekroczeniu linii mety końcowej nie jest błędem.

Eliminacja następuje po:

- **Upadku** zawodnika lub upadku konia (zgodnie z definicją upadku w Przepisach PZJ konkurencji skoki),
- Pomyleniu trasy (przekroczenia celowników początkowych innego zadania, niż wynika z trasy),
- Niewyczerpania możliwości poprawienia (**do 0 pkt**) zadania po wyłamaniu lub odmowie (Piłka z wiaderka, Linka, Cavaletti, Zegar, Jokerek, Koperta).

Konkurs Equifun może sędziować **sędzia** minimum **2** klasy w konkurencji A, B, C. Podczas ZT-B tor ustawia **Gospodarz** toru. Podczas ZT innej konkurencji lub ZNK tor może ustawić gospodarz toru lub co najmniej instruktor sportu. W każdym przypadku obowiązuje aktualna licencja PZJ.

Spis zadań

Zwężenie drogi pojedyncze, bez skoków, stęp-kłus-galop.....	7
Rzeka pojedyncze, bez skoków, stęp-kłus	8
Ósemka złożone, bez skoków, stęp-kłus.....	9
Koło pojedyncze, bez skoków, stęp-kłus-galop	10
Slalom z celownikami pojedyncze, bez skoków, stęp-kłus	11
Narożniki złożone, bez skoków, stęp-kłus-galop	12
Huculska ścieżka pojedyncze, bez skoków, stęp	13
Półka z/do wiaderka oba zad. pojedyncze, bez skoków, stęp-kłus-galop	14
Linka pojedyncze, bez skoków, stęp-kłus-galop	15
Cavaletti pojedyncze, bez skoków, stęp	16
Zegar złożone, skokowe, kłus-galop.....	17
Jokerek pojedyncze, skokowe, kłus-galop.....	18
Koperta pojedyncze, skokowe, kłus-galop	19

Kodeks postępowania z koniem

- I. Na wszystkich etapach treningu i przygotowań konia do startów, dobrostan konia musi stać ponad wszelkimi innymi wymaganiami. Dotyczy to stałej opieki, metod treningu, starannego obrzędku, kucia oraz transportu.
- II. 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 cięży klaczy, oraz przypadków nadużywania pomocy medycznej.
- III. Udział w zawodach nie może zagrażać dobrostanowi 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.
- IV. 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.
- V. Polski Związek Jeździecki usilnie zachęca wszystkie osoby, działające w jeździectwie, do stałego podnoszenia swojej wiedzy oraz umiejętności dotyczących wszelkich aspektów współpracy z koniem.

Equifun - Na precyzję z rozgrywką na czas

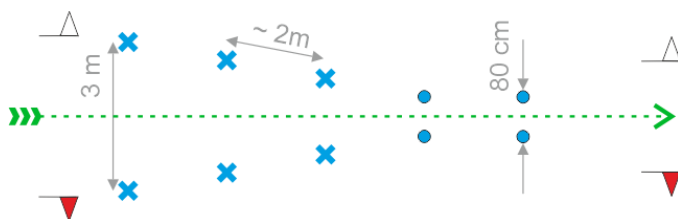
	Przejazd podstawowy Na precyzję	Rozgrywka Na czas
Czas	Z określonym czasem maksymalnym. Czas nie ma wpływu na klasyfikację	Z określonym czasem maksymalnym. Czas ma wpływ na klasyfikację
Punkty	Za pokonanie poprawne wykonanie zadania przyznawane są maksymalnie 3 punkty bonifikacyjne. Za błędy liczba punktów bonifikacyjnych jest zmniejszana.	
Klasyfikacja	Na pierwszym miejscu klasyfikowane są pary z największą liczbą punktów bonifikacyjnych. W przypadku równej liczby punktów przyznawane są miejsca ex-aequo. Zawodnicy, którzy nie ukończyli przejazdu z powodu przekroczenia czasu maksymalnego są klasyfikowani ze zdobytą liczbą punktów bonifikacyjnych i czasem maksymalnym.	Rozgrywka na czas o 1., 2. lub 3. miejsce. Na pierwszym miejscu klasyfikowane są pary z największą liczbą punktów bonifikacyjnych i najlepszym czasem. W przypadku przekroczenia czasu maksymalnego zawodnik jest eliminowany z rozgrywki i klasyfikowany z wynikiem przejazdu podstawowego. W przypadku identycznych wyników może zostać rozegrana druga rozgrywka innym czasem maksymalnym lub zawodnicy zajmują miejsca ex-aequo.
Pomoc	Pomoc zewnętrzna w pokonaniu trasy jest niedozwolona. Inna pomoc zgodnie z przepisami PZJ konkurencji skoki.	
Zadania	8 różnych zadań z przedstawionego zestawu w tym 2 skokowe pojedyncze lub złożone z opisanych tutaj.	5 różnych zadań z przedstawionego zestawu w tym 2 skokowe pojedyncze lub złożone z opisanych tutaj.

Tabela punktacji Equifun

Wykonanie zadania		Punkt bonifikacyjne
• Poprawne wykonanie zadania za 1. razem • Jokerek – okser poprawnie skoczony		3 pkt
• Jeden błąd ▫ Strącenie jednej piłeczki z pachotka lub przewrócenie go ▫ Ominięcie pachotka z niewłaściwej strony (Slalom, Koto, Ósemka) ▫ Dodatkowa pętla na trasie lub w zadaniu ▫ Chód wyższy albo niższy od dozwolonego powyżej 3 kroków ▫ Wyjście poza obręb przeszkody i powrót w to samo miejsce (Zwężenie drogi, Rzeka, Narożniki) • Jeden błąd wymagający poprawienia zadania lub elementu zadania złożonego ▫ Wyłamanie/odmowa wykonania (Piłka z wiaderka, Linka, Cavaletti, Zegar-jeden element, Jokerek, Koperta)		1 pkt mniej
• Błąd bez możliwości poprawienia zadania ▫ Błąd na celownikach zadania: pominięcie, przejechanie pod prąd, przewrócenie ▫ Rozbudowanie przeszkody (sędzia decyduje, o konieczności zatrzymania czasu i odbudowy) ▫ Pokonanie elementów zadania złożonego w niewłaściwej kolejności (Ósemka, Zegar – ominięcie i pokonanie następnego członu) ▫ Pokonanie elementu zadania w złą stronę (Narożniki) ▫ Wyjście poza obręb przeszkody i niewrócenie w to samo miejsce (Zwężenie drogi, Rzeka, Narożniki) ▫ Potrącenie drąga z przesunięciem (Rzeka, Cavaletti) ▫ Rozpięcie linki w zadaniu Linka ▫ Wodza w ręce z piłeczką (Piłka z/do wiaderka) ▫ Nieumieszczenie piłki w wiaderku (Piłka do wiaderka) ▫ Zrzutka na pojedynczej przeszkodzie skokowej lub członie przeszkody złożonej (Zegar-jeden element, Koperta, Jokerek)		0 pkt za całe zadanie
• Pomoc zewnętrzna w pokonaniu trasy • Upadek • Pomylenie trasy • Niewyczerpanie możliwości poprawienia		Eliminacja
Przekroczenie czasu maksymalnego w przejeździe podstawowym	Zakończenie przejazdu i klasyfikacja pary z uzyskaną liczbą punktów i czasem maksymalnym.	
Przekroczenie czasu maksymalnego w rozgrywce	Eliminacja z rozgrywki i klasyfikacja z wynikiem przejazdu podstawowego.	

Zwężenie drogi pojedyncze, bez skoków, stęp-klus-galop

Przejeżdż na wprost przez zwężające się pary stojaków i pachołków



Charakterystyka

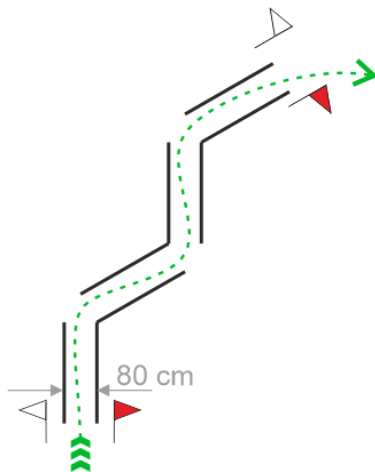
- Zadanie pojedyncze, bez skoków, stęp, kłus, galop.
- Należy pojechać na wprost w osi przeszkody.
- Trasę wyznaczają 3 pary stojaków i 2 pary pachołków z piłeczkami.
- Odległość między parami w osi przeszkody około 2 m.
- Pierwsza para ma rozstaw około 3 m, następne mniej. Ostatnie pary pachołków z piłeczkami mają rozstaw 80 cm.
- Wejście i wyjście oznaczone celownikami.

Materiały

- Numerek (Organizator)
- 6 stojaków (Organizator)
- 4 pachołki
- Piłeczki na pachołki
- Celowniki początkowe i końcowe zadania.

Rzeka pojedyncze, bez skoków, stęp-klus

Pokonaj krętą rzekę środkiem nurtu.



Charakterystyka

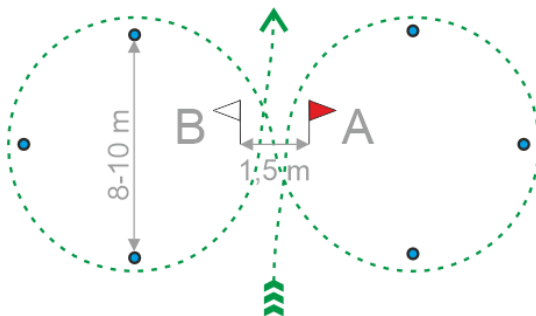
- Zadanie pojedyncze, bez skoków, stęp, kłus.
- Należy pojechać po linii krzywej między drągami.
- Między drągami są przerwy.
- Kąt między parami drągów ok. 45° .
- Odległość w parach drągów 80 cm.

Materiały

- Numerek (Organizator)
- 8 drągów (Organizator)
- Zamiast drągów drewnianych można zastosować drągi „miękkie”. (Organizator)
- Celowniki początkowe i końcowe.

Ósemka złożone, bez skoków, stęp-kłus

Objedź człony A i B po ósemce.



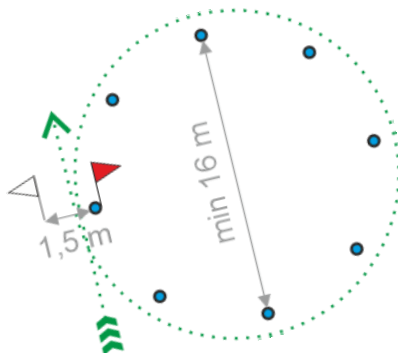
Charakterystyka

- Zadanie złożone, bez skoków, stęp, kłus.
- Należy objechać w odpowiedniej kolejności człony A i B.
- Wielkość pętli wyznaczona jest przez 3 pachołki.
- Każda pętla 8-10 m.
- Celowniki na styku kół ósemki.

Materialy

- Numerek, literki A, B (Organizator)
- 6 pachołków
 - Piłeczki na pachołki
- Jedne celowniki, rozstaw 1,5 m.

Objedź wokół pachotków po kole



Charakterystyka

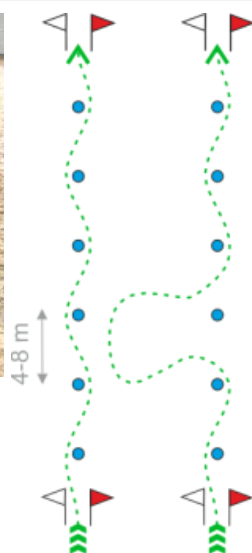
- Zadanie pojedyncze, bez skoków, stęp, kłus, galop.
- Należy objechać wokół koła z pachotków o średnicy min 16 m.
- Wejście i wyjście oznaczone celownikami.

Materiały

- Numerek (Organizator)
- 8 pachotków
 - Piłeczki na pachotki
- Jedne celowniki, rozstaw 1,5 m.

Slalom z celownikami pojedyncze, bez skoków, stęp-kłus

Przejdź slalodem między pachołkami



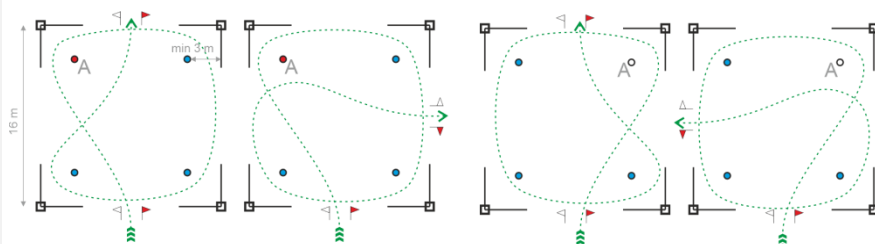
Charakterystyka

- Zadanie pojedyncze, bez skoków, stęp, kłus.
- Slalom z 4-8 pachołków do pokonania, jak sama nazwa wskazuje, slalodem.
- Odstępy między pachołkami 4-8 m
- Wejście i wyjście oznaczone celownikami.
- W tej wersji zadania nie ma znaczenia, z której strony zostanie ominięty pierwszy pachołek

Materiały

- Numerek (Organizator)
- Od 4 do 8 pachołków
- Piłeczki na pachołki
- Celowniki początkowe i końcowe.

Przejdź przez 4 narożniki



Charakterystyka

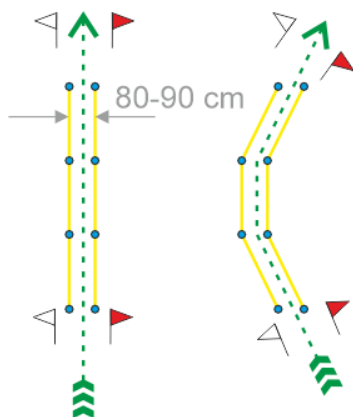
- Zadanie złożone, bez skoków, stęp, kłus, galop.
- W kwadracie o boku 16 m wyjechać w zadanym kierunku 4 narożniki wyznaczone pachołkami.
- Jako pierwszy narożnik A.
- Zadanie kończy się w momencie pokonania 4 narożników w odpowiednim kierunku (nie ma znaczenia których).
- Wejście i wyjście oznaczone celownikami.
- Celowniki na dowolnych ścianach kwadratu.

Materiały

- Numerek (Organizator)
- 4 klocki (narożniki kwadratu)
- 8 drągów (3-3,5m) (Organizator)
- 4 pachołki
- Piłeczki na pachołki
- Oznaczenie kierunku na pachołku A czerwonym lub białym
- Gospodarz Toru decyduje, gdzie umieścić celowniki początkowe i końcowe, gdzie jest narożnik A i w którym kierunku ma być wykonywane zadanie.

Huculska ścieżka pojedyncze, bez skoków, stęp

Przejdź przez wąską ścieżkę między drążkami na pachołkach



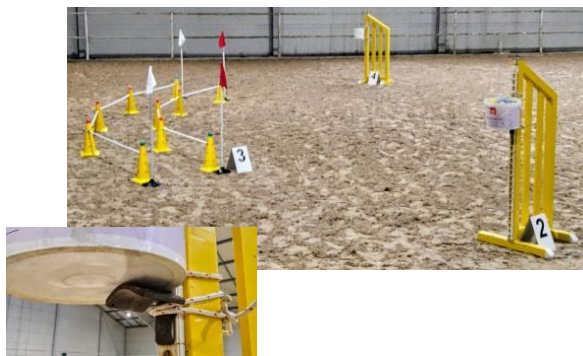
Charakterystyka

- Zadanie pojedyncze, bez skoków, stęp.
- Trasa wyznaczona przez plastikowe drążki oparte na pachołkach z piętreczkami.
- Kształt przeszkody zależy od inwencji Gospodarza Toru.
- Trasę należy pokonać stępem, tak by nie potrącić żadnego drążka i nie strącić piętreczki.
- Odległość między drążkami 80 cm.
- Wysokość zaczepienia drążków 10-20 cm.
- Początek i koniec wyznaczają celowniki.

Materiały

- Numerek (Organizator)
- Min 8-16 pachołków
- Piętreczki na pachołki
- Drążki długości 1,3–1,7 m w liczbie odpowiadającej pachołkom -2.
- Celowniki początkowe i końcowe.

Wymij piłkę z wiaderka/ Wrzuć piłkę do wiaderka.



Charakterystyka „z”

- Zadanie pojedyncze, bez skoków, stęp, kłus, galop.
- Należy podjechać do wiaderka dowolnym chodem (dopuszczalne zatrzymanie) i wyjąć piłkę.
- Wodze w jednej ręce!
- Z piłką w jednej ręce, wodzami w drugiej należy pojechać do następnej przeszkody (nie musi to jeszcze być wrzucenie piłki do wiaderka).
- Po odmowie **obowiązek poprawienia** do wyczerpania punktów za zadanie.

Charakterystyka „do”

- Zadanie pojedyncze, bez skoków, stęp, kłus, galop.
- Należy włożyć lub wrzucić piłkę.
- Wodze w jednej ręce!, piłka w drugiej.

Materialy

- 2 Numerki (Organizator)
- 2 wiaderka – jedno z piłeczkami.
- Można wykorzystać piłki tenisowe, gąbkowe albo plastikowe, jakimi wypełnia się baseny w halach zabaw
- Rączka wiaderka nie może zwisać od strony zewnętrznej, tak by nie można było o nią zaczepić ubraniem lub strzemieniem.
- Wiaderko musi być umocowane do stojaka lub innego stabilnego elementu na wysokości 120-130 cm od górnej krawędzi wiaderka do podłoża.
- Między zadaniem „Piłka z wiaderka” a „Piłka do wiaderka” można ustawić zadania: Huculska ścieżka, Cavaletti, Zwężenie drogi, Koło.
- Zadanie nie ma celowników.

Przejeżdż pod linką



Charakterystyka

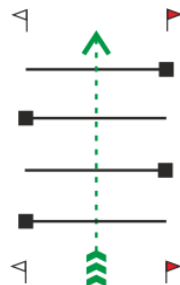
- Zadanie pojedyncze, bez skoków, stęp, klus, galop.
- Linka wykonana z pianki zawieszona jest na stojakach lub ich przedłużeniu. Linka składa się z dwóch części łączonych na magnes i musi się rozpinąć przy dotknięciu.
- Wysokość linki dobrana jest tak, by zawodnik musiał się schylić lub położyć na szyi konia, ale koń mógł przejść swobodnie.
- Chorągiewki na stojakach.
- Po wyłamaniu **obowiązek poprawienia** do wyczerpania punktów za zadanie.

Materiały

- Piankowa, rozpinana na środku linka długości 2-3 m
- 2 stabilne stojaki (Organizator)
- Drążki do przedłużenia wysokości stojaka dla wyższych kucy/koni; taśma lub rzepy do zamocowania do stojaka.
- Linka na wysokości 170 cm.
- Niedopuszczalne jest stosowanie: sznurka, gumy, linek taterniczych, a w żadnym razie nie wolno wieszać drągów do przeszkód na górnych kłódkach.
- Chorągiewki biała i czerwona (Organizator)

Cavaletti pojedyncze, bez skoków, stęp

Przejdź podwyższone cavaletti w stępie.



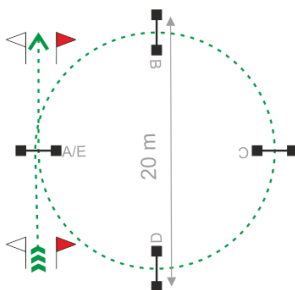
Charakterystyka

- Zadanie pojedyncze, bez skoków, stęp.
- Pokonaj w stępie podwyższone cavaletti
- Kilka kroków między drągami
- Po wyłamaniu **obowiązek poprawienia** elementu do wyczerpania punktów za zadanie.

Materiały

- Numerek (Organizator)
- 4 drągi (Organizator)
- 4-8 klocków lub 4 stojaki z kłódką na najniższej dziurce (stojaki Organizator)
- Gospodarz Toru decyduje o odległości między drągami przy założeniu, że pokonywane są stępem przez kuce wszystkich kategorii. Kilka kroków między drągami.
- Celowniki początkowe i końcowe.

Przejeżdż po kole przez cavaletti.



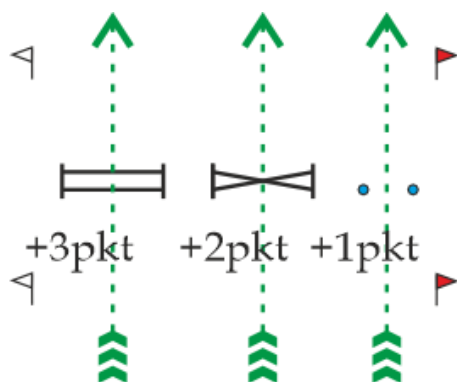
Charakterystyka

- Zadanie złożone, skokowe, kłus, galop.
- Zadanie polega na przeskoczeniu 4 cavaletti ustawionych na kole.
- Zewnętrzna średnica koła 20 m.
- Wysokość cavaletti do 10-30 cm.
- Wszystkie drągi muszą zostać pokonane w kolejności.
- Po wytamaniu **obowiązek poprawienia elementu** do wyczerpania punktów za zadanie.

Materiały

- Numerek (Organizator), literki A/E, B, C, D
- 8 klocków
- 4 drągi (Organizator)
- Celowniki początkowe i końcowe.
- Zamiast drągów na klockach można zastosować stojaki z drągiem lub krzyżakiem.

Wybierz, jaką wysokość chcesz przeskoczyć



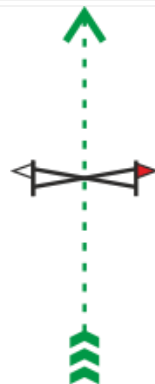
Charakterystyka

- Zadanie pojedyncze, skokowe, kłus, galop.
- Do **wyboru** są trzy przeszkody:
 - A: Okser wys. 50 cm
 - B: Koperta wys. 30 cm.
 - C: Bramka szer. 1m.
- Punktowane odpowiednio: 3 pkt; 2 pkt, 1 pkt.
- Należy wybrać jedną z przeszkód.
- Po wyłamaniu można wybrać tę samą przeszkodę lub inną. Punkty za błędy odejmowane od elementu pokonanego.
- Po wyłamaniu **obowiązek poprawienia** do wyczerpania punktów za zadanie.

Materiały

- Numerek (Organizator)
- 6 stojaków (Organizator)
- 2 kłódki bezpieczne (Organizator)
- 2 pachotki z piłeczkami
- 5 drągów (Organizator)
- Celowniki początkowe i końcowe.

Przeskocz kopertę



Charakterystyka

- Zadanie pojedyncze, skokowe, kłus, galop.
- Zadanie polega na przeskoczeniu klasycznej przeszkody skokowej – koperty
- Wysokość na środku do 40 cm.
- Koperta jest traktowana jako przeszkoda skokowa.
- Po wyłamaniu **obowiązek poprawienia** do wyczerpania punktów za zadanie.

Materiały

- Numerek (Organizator)
- 2 stojaki (Organizator)
- 2 drągi (Organizator)
- 2 chorągiewki prawa czerwona, lewa biała. (Organizator)