



# Mazowiecki Talent Jeździecki

## REGULAMIN

*Cykl zawodów „od amatora do zawodnika”*

### 1. Preambuła

- 1.1. Mazowiecki Talent Jeździecki jest cyklem konkursów dedykowanych dzieciom i młodzieży.
- 1.2. Na cykl składają się konkursy: pony games, ujeżdżenie, próba Caprillego i skoki.
- 1.3. Zawodnicy są nagradzani za uczestnictwo oraz wyniki Talentami, których liczba pozwoli wyróżnić zwycięzców.
- 1.4. Po zakończeniu cyklu odbędzie się podsumowanie klasyfikacji, ogłoszenie wyników oraz uroczyste wręczenie nagród zwycięzcom 29 września 2019 roku w Łazienkach Królewskich podczas Warszawskiego Dnia Koni.
- 1.5. Celem Mazowieckiego Talentu Jeździeckiego jest
  - Promowanie jeździectwa wśród młodzieży „przed-sportowej”,
  - Promowanie zdrowego współzawodnictwa w duchu fair play,
  - Udostępnienie dzieciom konkursów jeździeckich w formie zabawy,
  - Motywowanie przyszłych zawodników do podejmowania wyzwań na miarę ich umiejętności,
  - Stworzenie bezpiecznych warunków do podjęcia pierwszych prób współzawodnictwa bez „ostrej” rywalizacji,
  - Zachęcenie organizatorów zawodów regionalnych i towarzyskich na Mazowszu do rozszerzenia formuły i zorganizowania konkursów dla amatorów lub młodszych sportowców niegotowych jeszcze do właściwej rywalizacji sportowej.

### 2. Warunki startu

- 2.1. W Mazowieckim Talencie Jeździeckim mogą w nim startować dzieci i młodzież od 8 do 15 roku życia. Licencja zawodnika PZJ/WZJ nie jest wymagana.
- 2.2. Zawodnicy mogą startować na różnych koniach. Ranking Mazowieckiego Talentu Jeździeckiego obejmuje zawodnika, nie parę zawodnik-koń.
- 2.3. Uczestników Mazowieckiego Talentu Jeździeckiego obowiązują:

Po co ten cykl?

Kogo zapraszamy?

- Aktualne orzeczenie lekarskie o braku przeciwwskazań do uprawiania jeździectwa lub startu w zawodach (wydane przez lekarza sportowego lub lekarza podstawowej opieki zdrowotnej na maks. 6 miesięcy)<sup>1</sup>,
  - Pisemna zgoda rodziców lub opiekunów prawnych na uczestnictwo w zawodach,
  - Aktualne ubezpieczenie NNW (z 3. grupą ryzyka).
- 2.4. Wymagana dokumentacja koni:
- Paszport PZJ lub paszport urzędowy, na podstawie którego można dokonać identyfikacji konia i sprawdzić ważność szczepień.
  - Licencja konia PZJ/WZJ nie jest wymagana.
  - W przypadku kuców, certyfikat wzrostu.  
(Z uwagi na ten wymóg także w stosunku do kuców bez licencji wskazane jest, by organizator zawodów zaprosił weterynarza z uprawnieniami do wystawiania certyfikatu wzrostu i umieścić tę informację w propozycjach).
- 2.5. Nie ma prawa startu w zawodach zawodnik, który nie przedstawił kompletu dokumentów z aktualnymi, prawidłowymi wpisami. Za poprawność i rzetelność danych zawartych w dokumentach przedstawianych przed zawodami odpowiedzialny jest klub lub opiekun zawodnika.

### 3. Kalendarz

Pierwsze konkursy z cyklu Mazowiecki Talent Jeździecki zostaną rozegrane **5 maja 2019**, w niedzielę, podczas ZRiT **KJ Golden Horse** w Koryta.

---

<sup>1</sup> Regulamin Rozgrywania Krajowych Zawodów w kategorii Dzieci i Młodzieży w skokach przez przeszkody - aktualizacja z dnia 20 marca 2019, artykuł 4.

#### 4. Klasy rankingowe

Kategoria	Wiek zawodnika	Koń
Mały jeździec	8-10 lat	Kuc
Młodziak	9-13 lat	Kuc
Junior młodsz	12-15 lat	Kuc lub koń

- 4.1. Wiek zawodnika określany jest wg roku urodzenia.
- 4.2. Ponieważ wiek kategorii wiekowych „zazębia się”, zgłaszając na zawody zawodnika w wieku 9-10 lat lub 12-13 lat, należy podać, w której kategorii wiekowej chce być klasyfikowany. Zadeklarowana w ten sposób kategoria obowiązuje do końca cyklu.

#### 5. Konkursy zaliczane do klasyfikacji Mazowieckiego Talentu Jeździeckiego

	Pony games	Ujeżdżenie	Próba Caprillego	Skoki Konkurs dokładności, (art. 238.1.1)
Mały jeździec	Z prowadzeniem lub samodzielnie	Program stęp-kłus	Nie dotyczy	Nie dotyczy
Młodziak	Samodzielnie	L-1, L-2, L-3, L-4	Cap-40-LL-2 lub Cap-40-LL-4 40 cm	40 cm
Junior młodsz	Samodzielnie	L-1, L-2, L-3, L-4	Cap-40-LL-2 lub Cap-40-LL-4 50 cm	50 cm

##### 5.1. Pony games

- 5.1.1. Zawodnicy z kategorii Młodziak i Junior młodsz w ramach swojego limitu startów mogą wybrać przejście trasy pony games z prowadzeniem w celu zapoznania się z nią przed właściwym startem samodzielnym objętym punktacją.
- 5.1.2. Podczas przejścia konkursu pony games z prowadzeniem osobą prowadzącą musi być albo trener/instruktor zawodnika, albo rodzic/opiekun prawny. Niedopuszczalne jest prowadzenie nieletniego zawodnika przez osobę niepełnoletnią.
- 5.1.3. W pony games tylko samodzielne przejście zapewnia zdobycie Talentów.
- 5.1.4. Regulamin rozrywania konkursu pony games – patrz załącznik nr 1.

##### 5.2. Ujeżdżenie

- 5.2.1. Zawodnik może pojechać dowolny program ujeżdżeniowy z niżej wymienionych dostępny w propozycjach organizatora.
- 5.2.2. Programy dla kategorii Mały jeździec w stępie i kłusie (nieaktualny już program paraujeżdżeniowy poziomu Ib w stępie i kłusie) do pobrania na stronie pzej.pl:
  - o Ib novice 2013: [http://pzej.pl/sites/default/files/plikoteka/poziom1b\\_druzynowy2013.pdf](http://pzej.pl/sites/default/files/plikoteka/poziom1b_druzynowy2013.pdf)
- 5.2.3. Programy do pobrania są dostępne na stronie www.pzej.pl:
  - o L-1: [http://pzej.pl/sites/default/files/plikoteka/L1\\_2016.pdf](http://pzej.pl/sites/default/files/plikoteka/L1_2016.pdf)
  - o L-2: [http://pzej.pl/sites/default/files/plikoteka/L2\\_2016\\_0.pdf](http://pzej.pl/sites/default/files/plikoteka/L2_2016_0.pdf)
  - o L-3: [http://pzej.pl/sites/default/files/plikoteka/L3\\_2016.pdf](http://pzej.pl/sites/default/files/plikoteka/L3_2016.pdf)
  - o L-4: [http://pzej.pl/sites/default/files/plikoteka/L4\\_2016\\_2\\_2.pdf](http://pzej.pl/sites/default/files/plikoteka/L4_2016_2_2.pdf)
- 5.2.4. Program może być czytany.

##### 5.3. Próba Caprillego

- 5.3.1. Próba Caprillego to program ujeżdżeniowy z przeszkodami skokowymi.

- 5.3.2. Podane w niniejszym regulaminie programy rozgrywane są na czworoboku 20x40.
  - 5.3.3. Programy prób Caprillego są dostępne do pobrania na stronie [www.proba-caprillego.pl](http://proba-caprillego.pl):
    - Cap-40-LL-2: <http://proba-caprillego.pl/PDF/Cap-40-LL-2.pdf>
    - Cap-40-LL-4: <http://proba-caprillego.pl/PDF/Cap-40-LL-4.pdf>
  - 5.3.4. Program może być czytany.
- 5.4. Skoki**
- 5.4.1. Konkurs skokowy dokładności (art. 238.1.1).
  - 5.4.2. Konkurs z pomiarem czasu, przy czym czas przejazdu nie jest brany pod uwagę w wyniku końcowym pod warunkiem nie przekroczenia normy czasu.
  - 5.4.3. Wszystkie pary zawodnik-koń, którzy ukończyli przejazd bezbłędnie i w normie czasu są klasyfikowani ex aequo na pierwszym miejscu, na dalszych miejscach zawodnicy, którzy zdobyli równą liczbę punktów karnych.
- 5.5. Jeżeli zawodnik zgłosi się do danego konkursu dwa razy, do rankingu brany jest jeden, lepszy wynik.

## 6. Organizacja

- 6.1. **Organizator.** Do cyklu Mazowiecki Talent Jeździecki może przystąpić każdy organizator regionalnych, towarzyskich i klubowych zawodów na Mazowszu.
- 6.2. **Konkursy.** Podczas każdego zawodów objętych Mazowieckim Talentem Jeździeckim odbywają się konkursy dwóch, trzech lub wszystkich czterech dyscyplin: pony games, ujeżdżenia, próby Caprillego lub skoków. Decyzja o wyborze dyscyplin i programów należy do organizatora.
- 6.3. **Propozycje.** Konkursy pony games rozgrywane są w ramach zawodów klubowych. Konkursy próby Caprillego rozgrywane są w ramach zawodów towarzyskich lub klubowych. Konkursy ujeżdżenia oraz skoków rozgrywane są w ramach zawodów regionalnych, towarzyskich lub klubowych.
- 6.4. **Sędziowie.** Konkursy w ramach Mazowieckiego Talentu Jeździeckiego sędziowane są zgodnie z wytycznymi zawartymi w Regulaminie Rozgrywania Zawodów Towarzyskich opublikowanych przez Warszawsko Mazowiecki Związek Jeździecki. Dokument dostępny pod adresem:  
[http://wmzj.waw.pl/attachments/article/1058/zt\\_2019\\_aktualizacja\\_03\\_04\\_2019\\_clean.pdf](http://wmzj.waw.pl/attachments/article/1058/zt_2019_aktualizacja_03_04_2019_clean.pdf).

## 7. Punktacja i zasady rankingu

- 7.1. Podczas zawodów w ramach cyklu Mazowiecki Talent Jeździecki zawodnikom przyznawane są Talenty.
- 7.2. Talenty przyznawane są za:
  - **Talent za obecność.** Zgłoszenie zawodnika i przystąpienie do któregoś z konkursów niezależnie od ukończenia lub osiągniętego wyniku.
  - **Talent za start.** Jeden talent otrzymuje zawodnik za każdy konkurs, w którym uczestniczył pod warunkiem ukończenia przejazdu.
  - **Talent za dobry wynik.** Dodatkowo jeden talent zawodnik może otrzymać za ukończenie konkursu z dobrym wynikiem:
    - Pony games – ukończenie konkursu z wynikiem od 0 do 5 punktów.

- Ujeżdżenie – ukończenie konkursu z wynikiem ponad 50%.
  - Próba Caprillego – ukończenie konkursu z wynikiem ponad 50%.
  - Skoki – ukończenie konkursu z wynikiem 0 do 5 punktów.
- 7.3. Zbieranie Talentów trwa przez cały czas cyklu.
- 7.4. Aktualna liczba zdobytych przez zawodnika talentów będzie publikowana na stronie Warszawsko Mazowieckiego Związku Jeździeckiego: <http://wmzj.waw.pl> oraz <https://www.facebook.com/warszawskomazowiecki/>

## 8. Nagrody

- 8.1. Każdy zawodnik, który wystartuje w konkursie, niezależnie od jego ukończenia lub nie, otrzyma flot's ufundowane przez Warszawsko Mazowiecki Związek Jeździecki.
- 8.1.1. W konkursie pony games z prowadzeniem pomysłodawcy Mazowieckiego Talentu Jeździeckiego zalecają organizatorom dekorowanie flot's natychmiast po przejeździe.
- 8.2. Każdy zawodnik, który wziął udział w zawodach w ramach Mazowieckiego Talentu Jeździeckiego (nie dotyczy pony games z prowadzeniem), otrzyma puchar ufundowany przez Warszawsko Mazowiecki Związek Jeździecki.
- 8.3. Inne nagrody rzeczowe pozostają w gestii organizatora danych zawodów.
- 8.4. Specjalne nagrody dla zdobywców największej liczby Talentów zostaną wręczone podczas uroczystego zakończenia cyklu 29 września 2019 roku w Łazienkach Królewskich podczas Warszawskiego Dnia Koni.
- 8.5. Nagrodą specjalną dla zwycięzcy będzie udział w konsultacjach Kadry Mazowsza z własnym koniem.

## 9. Ubiór zawodnika i rząd konia

- 9.1. Ubiór zawodnika:
- w konkursie pony games: strój jeździecki schludny, z obowiązkowym kaskiem.
  - w konkursach ujeżdżenia: marynarka jeździecka, biała koszula, krawat lub plastron, białe lub kremowe bryczesy, białe rękawiczki, buty o gładkiej podeszwie z obcasem min. 1-2 cm ze sztylpami lub buty z cholewami. Obowiązkowym kask z zapięciem 3-punktowym. Bat do długości 100 cm.
  - w konkursach próby Caprillego: strój, jak ujeżdżeniu oraz kamizelka ochronna<sup>2</sup>, która może być założona na frak lub zamiast niego. Bat do długości 100 cm.
  - w konkursach skoków: strój, jak w próbie Caprillego. Bat długości do 75 cm z patką.
- 9.2. Rząd konia:
- zgodny z Regulamin Rozgrywania Krajowych Zawodów w kategorii Dzieci i Młodzieży w skokach przez przeszkody,
  - siodło: wszechstronne sportowe, skokowe lub ujeżdżeniowe,
  - kieżno: pojedyncze wędzidłowe,
  - w konkursie skoków, pony games oraz próbie Caprillego  
dozwolone: zwykły wytok, ochraniacze na nogi, nauszники, kolorowy czaprak pod warunkiem zachowania spójnie schludnego wyglądu konia i jeźdźca  
niedozwolone: wypinacze, martwy wytok, czarne wodze

<sup>2</sup> Regulamin Rozgrywania Krajowych Zawodów w kategorii Dzieci i Młodzieży w skokach przez przeszkody 2019, artykuł 8.

- w konkursie ujeżdżenia  
dozwolone: wypinacze  
niedozwolone: ochraniacze na nogi
- 9.3. W przypadku startu młodzieży na kucach należy przestrzegać zasady, by kuc był obciążony maksymalną wagą (jeździec plus siodło) nie większą niż 20% jego masy.<sup>3</sup>

## 10. Limit startów

- 10.1. Zawodnik biorący udział w zawodach, podczas których rozgrywany jest cykl Mazowiecki Talent Jeździecki może wystartować w ciągu jednego dnia zawodów:
- 4 razy – do 11 roku życia,
  - 6 razy – od 12 do 15 roku życia.
- 10.2. Koń biorący udział w Mazowieckim Talencie Jeździeckim musi mieć co najmniej 5 lat.
- 10.3. Koń lub kuc biorący udział w zawodach, podczas których rozgrywany jest cykl Mazowiecki Talent Jeździecki może wystartować w ciągu jednego dnia zawodów maksymalnie:
- Konie **5** letnie **2** razy dziennie
  - Konie **6** letnie i starsze **3** razy dziennie
- 10.4. W poszczególnych konkurencjach w ramach limitu startów konia dopuszczalne są maksymalnie **2** starty w danej konkurencji (pony games, ujeżdżenie, próba Caprillego, skoki), z wyjątkiem pony games na koniach 6 letnich i starszych, gdzie maksymalna liczba startów konia wynosi **3** razy dziennie.
- 10.5. Na jednym koniu może startować dziennie liczba zawodników zgodna z dozwoloną liczbą startów konia.
- 10.6. Limity startów konia i jeźdźca dotyczy wszystkich konkursów na zawodach, nie tylko tych, które objęte są rankingiem Mazowieckiego Talentu Jeździeckiego.

## 11. Media i informacje

Propozycje zawodów, wszelkie informacje, komunikaty i relacje oraz aktualne rankingi publikowane będą na stronach internetowych:

- Warszawsko Mazowieckiego Związku Jeździeckiego: <http://wmzj.waw.pl/>
- Na stronie Facebooka WMZJ: <https://www.facebook.com/warszawskomazowiecki/>

## 12. Koordynator projektu, ranking

Ewa Hadała-Mikołajczuk

tel.: 604 793 528

e-mail: [kontakt@proba-caprillego.pl](mailto:kontakt@proba-caprillego.pl) lub <http://proba-caprillego.pl/kontakt.html>.

<sup>3</sup> Zapis inspirowany Regulaminem PZJ Rozgrywania Zawodów Krajowych w ujeżdżeniu Artykuł 1, punkt 8.3.

# Regulamin konkursu pony games

---

## Przejazd z prowadzeniem

1. Przejazdy z prowadzeniem przez osobę towarzyszącą (trenera lub rodzica) nie są objęte punktacją.
2. Celem przejazdu z prowadzeniem jest po prostu przebycie trasy i wykonanie zadań, ewentualnie oswojenie konia z przeszkodami, jeżeli zawodnik startujący później w przejeździe samodzielnym uzna to za potrzebne.
3. Przy odpowiednio ustawionej trasie dopuszcza się „wypuszczenie” na trasę kilku zawodników.
4. Ze względów bezpieczeństwa osoba prowadząca powinna trzymać konia za wodze lub na krótkim uwiązaniu. Zdecydowanie nie zaleca się używania w tym celu lonży.
5. Zawodnik bezwzględnie musi mieć na głowie prawidłowo zapięty kask.
6. Ponieważ przejazdy z prowadzeniem dedykowane są najmłodszym uczestnikom, zaleca się dokonanie dekoracji flot's natychmiast po ukończonym przejeździe.

## Przejazd samodzielnny

1. Konkurs na dokładność.
2. W konkursach obowiązuje norma czasu określona przez organizatora (zależna od ustawienia przeszkód oraz długości trasy). Czas mierzony jest od sygnału rozpoczynającego pierwsze zadanie. Czas zatrzymywany jest na linii mety.
3. Przejazd objęty jest punktacją.  
Każdą przeszkodę należy pokonać prawidłowo. Za błąd naliczany jest 1 punkt karny za każdy człon przeszkody.  
Błędem jest:
  - Pominięcie członu przeszkody wieloczłonowej (slalom, koło przez bramki lub przez drągi)
  - Przejechanie cavaletti galopem lub stępem (błąd za każdy drąg)
  - Nie wzięcie piłki lub nie trafienie piłką
  - Strącenie linki
  - Okrążenie pętli ósemki w niewłaściwej kolejności lub z niewłaściwej strony
  - Przekroczenie normy czasu: za każde 4 sekundy - 1 punkt karnyBłędem nie jest
  - Zawrócenie na źle pokonany człon przeszkody w celu ponownego pokonania go
  - Dodatkowa pętla na trasie
4. Upadek podczas przejazdu powoduje eliminację oraz konieczność udania się do karetki obecnej na zawodach i uzyskania zgody na dalszy start.
5. Można dopuścić pomoc trenera w pokonywaniu trasy w dowolnym momencie, ale za każdą pomoc naliczane są takie same punkty, jak za błąd na przeszkodzie.
6. Wyniki: Najwyżej klasyfikowane są przejazdy z najniższą liczbą punktów karnych.
7. Wykaz przeszkód:

Kolorami oznaczone są chody dozwolone w danym zadaniu: **stęp**, **klus**, **galop**

## 1. Slalom

**SK** Slalom z 5-6-7 pachołków w odległości 6-8 m do pokonania, jak sama nazwa wskazuje slalomem.

### Wykonanie zadania

Pachołki należy omijać na zmianę, raz z prawej, raz z lewej strony. Pominięcie któregoś pachołka traktowane jest jako błąd. Rozpoczęcie slalomu ze złej strony, to znaczy objechanie pierwszego pachołka z niewłaściwej strony, może spowodować naliczenie punktów karnych za wszystkie.

### Maksymalna liczba punktów karnych

Równa liczbie pachołków slalomu

### Uwagi techniczne

Należy wyraźnie zaznaczyć, z której strony ma być pokonany pierwszy pachołek, tak by ocena wykonania zadania była jednoznaczna. Pachołki można zastąpić na przykład stojakami od przeszkód bez kłódek lub tyczkami padokowymi.



## 2. Piłka z wiaderka

**SKG** Zadanie polega na wyjęciu z wiadra piłeczki wielkości piłki tenisowej.

### Wykonanie zadania

Należy podjechać do wiaderka dowolnym chodem, dopuszczalne zatrzymanie, i wyjąć piłkę. Wodze w jednej ręce, piłka w drugiej. Przypadkowe wyrzucenie z wiaderka innych piłek nie jest błędem. Wzięcie dwóch piłek nie jest błędem. Nie wzięcie piłki za pierwszym razem traktowane jest jako błąd. Jeżeli piłki nie uda się wziąć za pierwszym razem, przysługują jeszcze 2 próby, za które nie są naliczane punkty karne. Przy trzecim podejściu zalecana jest pomoc trenera, gdyż punkt błąd jest już naliczony, a nie wzięcie piłki w ogóle oznacza błąd także w późniejszym zadaniu wrzucenia piłki do wiaderka.



### Maksymalna liczba punktów karnych

1 punkt za niewzięcie piłki za pierwszym razem.

### Uwagi techniczne

Wiaderko musi być umocowane do stojaka, płotu lub innego stabilnego elementu na wysokości mniej więcej barku dziecka siedzącego na kucyku grupy A. Nie powinno się chwiać. Powinno być stosunkowo płytkie, tak by umożliwić łatwe sięgnięcie do piłek. Rączka wiaderka nie może zwiśać od strony zewnętrznej, tak by nie można było o nią zaczepić ubraniem lub strzemieniem.

Można wykorzystać piłki tenisowe, gąbkowe albo plastikowe, jakimi wypełnia się baseny w halach zabaw.



## 3. Piłka do wiaderka

**SKG** Zadanie polega wrzuceniu piłeczki do wiadra.



### Wykonanie zadania

Należy podjechać do wiaderka dowolnym chodem, dopuszczalne zatrzymanie, i włożyć lub wrzucić piłkę.

Wodze w jednej ręce, piłka w drugiej. Rzucanie piłką ręką trzymającą wodze traktowane jest jako błąd.

Odbicie piłki od dna lub brzegu wiaderka traktowane jest jako błąd. Przysługuje tylko jedna próba i zadania nie można poprawić.



### Maksymalna liczba punktów karnych

1 punkt za nieumieszczenie piłki w wiaderku.

### Uwagi techniczne

Podobnie, jak w zadaniu Piłka z wiaderka, przy czym wiaderko może być głębsze.

Pomiędzy wzięciem piłki z wiaderka, a wrzuceniem piłki do wiaderka mogą być inne zadania. Na przykład w sekwencji „Wziąć piłkę z wiaderka, pokonać bramkę lub cavaletti z wodzami w jednej ręce, a piłką w drugiej, potem wrzucić piłkę do wiaderka”.

## 4. Bramka

**SKG** Zadanie polega na przejechaniu we właściwym kierunku między dwoma elementami wyznaczającymi bramkę.

### Wykonanie zadania

Bramkę traktujemy, jak przejazd obowiązkowy w WKKW. Nie można jej ominąć i pojechać dalej. Nietrafienie w bramkę powoduje naliczenie punktu karnego i zobowiązuje zawodnika do zawrócenia i poprawienia. Za kolejne próby nie są naliczane punkty karne.



### Maksymalna liczba punktów karnych

1 punkt za nietrafienie w bramkę za pierwszym razem.

### Uwagi techniczne

Elementami wyznaczającymi bramkę mogą być pachołki albo stojaki od przeszkód. Szerokość bramki musi zapewnić bezpieczne przejście konia.

## 5. Koło przez bramki

**SKG** Przeszkoda wielocłonowa, polegająca na przejechaniu po kole o średnicy 16-20m przez kilka punktów wyznaczonych pachołkami lub 4 drągi leżące na ziemi na kole.

### Wykonanie zadania

Przeszkodę można pokonać dowolnym chodem. Kolejne elementy należy pokonać we właściwej kolejności. Na załączonej ilustracji na kole jest 6 elementów od A do F.

W przypadku nietrafienia w któryś element przeszkody, zawodnik może zawrócić i poprawić ten element bez straty punktu. Nietrafienie

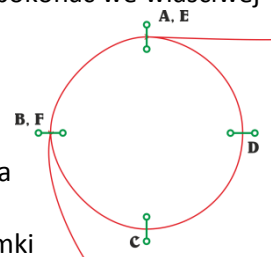
w bramkę lub drąg po raz drugi powoduje naliczenie punktu karnego.

Nietrafienie i pominięcie elementu powoduje naliczenie punktu karnego za ten element. Za jeden element można naliczyć maksymalnie jeden punkt

karny. Przewrócenie elementu ograniczającego, na przykład pachołka bramki

nie jest błędem.

nie jest błędem.



### Maksymalna liczba punktów karnych

Liczba członów przeszkody. Za jeden element można naliczyć maksymalnie jeden punkt karny.

## Uwagi techniczne

Na kole można ustawić 4 drągi leżące na ziemi albo bramki zrobione z pachołków, klocków lub stojaków od przeszkód ze zdjętymi kłódkami.

Przewrócenie pachołka ograniczającego bramkę nie jest błędem z uwagi na prawo do poprawienia. Nie ma technicznej możliwości ustawienia go na miejscu przed ponownym najazdem zawodnika. Pachołki można poprawić dopiero po opuszczeniu przeszkody przez zawodnika.

Należy wyraźnie zaznaczyć, na którym elemencie koło się zaczyna, a na którym kończy. Elementów może być 5 lub więcej, jak na załączonym rysunku.

## 6. Linka

**SKG** Przeszkoda polega na przejechaniu pod linką zawieszoną na stojakach.

### Wykonanie zadania

Wysokość linki dobrana jest tak, by zawodnik musiał się schylić lub położyć na szyi konia.

W przypadku niewcelowania w bramkę, zawodnik musi zawrócić i ponowić próbę. Przysługują 3 próby wykonania zadania.

Punkt karny naliczany jest za strącenie linki lub pominięcie przeszkody jako rezygnacji z poprawienia lub po 3 nieudanych próbach pokonania przeszkody.



### Maksymalna liczba punktów karnych

1 punkt za strącenie linki.

## Uwagi techniczne

Linka musi spadać przy potrąceniu w obu kierunkach – nie tylko ze względu na punktację, ale przede wszystkim ze względu na bezpieczeństwo (zawodnik może omyłkowo przejechać pod prąd).

Materiał: Linka musi być wykonana z lekkiego i miękkiego materiału. Można wykorzystać osłonki na rury ciepłej wody kupione w sklepie budowlanym (4 zł za 3 m piankę) lub tzw makaron, jakiego używa się na basenach.

Długość linki: Maksymalnie 3 m (długa linka lekko naciągnięta drży na wietrze); minimalna długość, taka, by koń mógł swobodnie przejść między słupkami podtrzymującymi.

Mocowanie: W żadnym wypadku linka nie może być zamocowana na stałe. Najlepiej sprawdza się zaczepienie gumki kończącej linkę o sam brzeg kłódek tak, by po każdej stronie spadała na inną stronę. Makaron (przy bezwietrznej pogodzie) można po prostu położyć na kłódkach wysokich stojaków. Można zapinać linkę na rzepy zaczepione o sam brzeg (żeby lekkie potrącenie rozpiętało rzep) lub na magnesy. Jednak to rozwiązanie nie sprawdza się przy wietrze.

Niedopuszczalne jest stosowanie: sznurka, gumy, linek taterniczych, a w żadnym razie nie wolno wieszać drągów do przeszkód na górnych kłódkach.

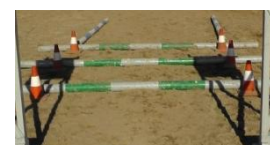


## 7. Cavaletti

**K** Przeszkoda polega na przejechaniu przez 3-5 drągów leżących na ziemi.

### Wykonanie zadania

Cavaletti można pokonać w kłusie. Pokonanie drągów w stępie lub galopie powoduje naliczenie punktu karnego za każdy nieprawidłowo



pokonywany drąg.

### Maksymalna liczba punktów karnych

Liczba drągów cavaletti minus 1. Dodatkowy krok w cavaletti nie jest traktowany jako błąd z uwagi na różny rozmiar kuców.

### Uwagi techniczne

Ponieważ przeszkoda dedykowana mało doświadczonym jeźdźcom, drągi muszą leżeć na ziemi, mogą być to drągi „miękkie” oraz zaleca się ustawienie elementów naprowadzających.

## 8. Ósemka

**SK** Zadanie inspirowane beczkami reiningowymi. Polega na wykonaniu ósemki wokół dwóch elementów.

### Wykonanie zadania

Kolejność wykonania pętli wokół elementu A i B oraz kierunek pokonania przeszkody są istotne.

Zadanie wykonuje się w klusie, ewentualnie stępie. Podgalopowanie 3-4 kroków nie jest błędem pod warunkiem, że nie zawiera ani jednego skoku galopu na złą nogę. Decyzja w tym przypadku należy do sędziego.

Za wykonanie najpierw pętli B, potem A naliczany jest 1 punkt karty.

Wjechanie w przeszkodę z niewłaściwej strony powoduje konieczność poprawienia całości.

Niedomknięcie pętli powoduje naliczenie punktu karnego.

### Maksymalna liczba punktów karnych

2 punkty za nieprawidłowe wykonanie pętli A i B.

### Uwagi techniczne

Elementami ósemki mogą być beczki, stojaki do przeszkód, pachołki lub inne elementy. Ważne jest wyraźne zaznaczenie, z której strony ma być najazd i jaka jest kolejność pętli A i B. Elementy należy ustawić w dużej odległości (minimum 16 metrów) lub w inny sposób zadbać, by zawodnik nie kręcił małych kółek, niezalecanych przy tym poziomie wyszkolenia konia i jeźdźca.

