

# **POLSKI ZWIĄZEK JEŹDZIECKI**



## **UJEŹDŻENIE**

# **A**

## **PRZEPISY DYSCYPLINY**

Niniejsze wydanie przepisów obowiązuje  
od dnia 2 maja 2016 roku.

Wydanie 2016 rok.

<p>Tłumaczenie z języka angielskiego i opracowanie zmienionych fragmentów w 23, 24 i 25 wydaniu Rules for Dressage Events of the FEI:</p> <p>Konsultacja:</p>	<p>Wacław Pruchniewicz</p> <p>Wojciech Markowski</p> <p>Monika Słowik</p>
<p>Niezmieniona przez FEI część materiałów 22 wydania Rules for Dressage Events, przetłumaczona na język polski przez Wojciecha Markowskiego, a opracowana przez Katarzynę Czapińską i Dariusza Orzoła, została wykorzystana w niniejszej edycji Przepisów Dyscypliny Ujeżdżenia.</p>	
<p>według:</p>	<p>Przepisy krajowe dyscypliny opracowano na podstawie przepisów międzynarodowych „Rules for Dressage Events of the Federation Equestre Internationale 25<sup>th</sup> edition effective 1<sup>st</sup> January 2016. Zasady wykonywania elementów ujeżdżeniowych oraz prawidłowe użycie pomocy opisane są dokładnie w „Zasadach jazdy konnej” – cz.1 i cz.2, wydanych przez Polski Związek Jeździecki</p>
<p>zatwierdzono:</p>	<p>Uchwałą Zarządu Polskiego Związku Jeździeckiego z dnia 18 kwietnia roku</p>
<p>obowiązują:</p>	<p><b>Od dnia 2 maja 2016 roku</b>  Od tego dnia wszystkie przepisy, regulaminy dotyczące dyscypliny ujeżdżenia w zagadnieniach objętych niniejszymi przepisami muszą być do nich dostosowane. Uzupełnienie niniejszych przepisów stanowi Regulamin rozgrywania zawodów krajowych. Na zawodach międzynarodowych obowiązują przepisy FEI.</p>

**Polski Związek Jeździecki** prosi wszystkie osoby zaangażowane w jakikolwiek sposób w sporty konne, o przestrzeganie poniżej przedstawionego kodeksu oraz zasady, że dobro konia jest najważniejsze.

Dobro konia musi być zawsze i wszędzie uwzględniane w sportach konnych i nie może być podporządkowane współzawodnictwu sportowemu ani innym celom np. komercyjnym.

## **Kodeks postępowania zgodnego z dobrem konia**

FEI/PZJ wymaga, od wszystkich osób zaangażowanych w jakikolwiek sposób w międzynarodowy/krajowy sport jeździecki, przestrzegania Kodeksu Postępowania z Koniem oraz uznania i zaakceptowania zasady, że dobro konia zawsze jest najważniejsze i nigdy nie może być podporządkowane rywalizacji sportowej ani wpływom komercyjnym.

1. Dobro konia jest wartością nadrzędną ponad wszelkimi innymi wymaganiami na wszystkich etapach treningu i przygotowań konia do startu w zawodach.
  - a) Prawidłowe postępowanie z koniem  
Warunki stajenne, karmienie i trening muszą być zgodne z zasadami prawidłowego postępowania z koniem oraz nie mogą zaburzać jego dobrostanu. Nie będzie tolerowane jakiegokolwiek postępowanie, które może spowodować cierpienie fizyczne lub psychiczne konia podczas trwania zawodów lub poza nimi.
  - b) Metody treningowe  
Konie mogą być poddawane jedynie takiemu treningowi, który odpowiada ich możliwościom fizycznym i poziomowi dojrzałości do danej dyscypliny. Nie mogą być poddawane żadnym metodom szkoleniowym, które są brutalne i powodują strach, lub do których konie nie zostały odpowiednio przygotowane.
  - c) Kucie i sprzęt  
Dbałość o kopyta i kucie musi spełniać wysokie standardy. Sprzęt musi być tak zaprojektowany i dopasowany, aby uniknąć ryzyka uszkodzenia ciała.
  - d) Transport  
Podczas transportu konie muszą być w pełni zabezpieczone przed urazami i innymi zagrożeniami zdrowia. Pojazd musi być bezpieczny, dobrze wentylowany, utrzymany w wysokim standardzie technicznym, regularnie dezynfekowany i prowadzony

przez kompetentnych kierowców. Kompetentna towarzysząca obsługa musi być zawsze gotowa do zaopiekowania się koniem.

e) Przejazd

Wszystkie transporty koni muszą być starannie zaplanowane. Muszą być uwzględnione regularne przerwy na odpoczynek z dostępem do pożywienia i wody - zgodnie z aktualnymi wytycznymi FEI/PZJ.

2. Konie i zawodnicy muszą być prawidłowo wytrenowani, przygotowani i zdrowi zanim zostaną dopuszczeni do zawodów.

a) Właściwe przygotowanie i kwalifikacje

Tylko właściwie przygotowane konia i zawodnicy o potwierdzonych umiejętnościach mogą brać udział w zawodach.

b) Stan zdrowia

Żaden koń wykazujący oznaki choroby, kulawizny lub innych znaczących dolegliwości czy wcześniej występujących zaburzeń nie może zostać dopuszczony do startu lub kontynuować udziału w zawodach, jeżeli będzie to zagrażało dobrostanowi konia. W przypadku jakichkolwiek wątpliwości należy zwrócić się po opinię do lekarza weterynarii

c) Doping i leczenie

Stosowanie środków dopingujących i leków jest poważnym nadużyciem dobrostanu konia i nie będzie tolerowane

Po jakimkolwiek leczeniu weterynaryjnym należy zapewnić koniowi wystarczająco długi czas na pełny powrót do zdrowia, przed ponownym udziałem w zawodach.

d) Zabiegi chirurgiczne

Nie są dozwolone jakiegokolwiek zabiegi chirurgiczne, które zagrażają dobrostanowi danego konia lub bezpieczeństwu innych koni i/lub zawodników uczestniczących w zawodach.

e) Ciąża/ Klacze po niedawnym porodzie

Nie mogą startować w zawodach ciężarne klacze po upływie czwartego miesiąca ciąży ani klacze ze źrebięciem.

f) Nadużycie pomocy

Nie będzie akceptowane okrucieństwo wobec konia przy użyciu naturalnych pomocy jeździeckich lub pomocy dodatkowych (np. bat, ostrogi, itp.).

3. Zawody nie mogą naruszać dobrostanu konia

a) Tereny zawodów

Konie mogą być trenowane i startować wyłącznie na odpowiedniej i bezpiecznej nawierzchni. Wszystkie przeszkody muszą być zaprojektowane z myślą o bezpieczeństwie konia.

b) Podłoże

Wszystkie nawierzchnie, po których konie chodzą, trenują lub rywalizują muszą być zaprojektowane i utrzymane tak, aby ograniczyć czynniki mogące prowadzić do kontuzji. Należy zwrócić szczególną uwagę na przygotowanie, skład i utrzymanie nawierzchni.

c) Ekstremalne warunki pogodowe

Zawody nie mogą być rozgrywane w ekstremalnych warunkach pogodowych, jeśli mogą być zagrożone dobrostan lub bezpieczeństwo koni. Muszą być zabezpieczone środki niezbędne do szybkiego schłodzenia koni zaraz po zakończeniu przejazdu w konkursie..

d) Stajnie podczas zawodów

Stajnie muszą być bezpieczne, higieniczne, komfortowe, dobrze wentylowane i o wystarczających wymiarach dla typu i usposobienia konia. Zawsze musi być dostępna czysta, dobrej jakości i odpowiednia pasza oraz ściółka, świeża woda do picia i woda gospodarcza.

e) Odpowiednia kondycja do podróży

Po zawodach koń musi być w dobrej kondycji przed podróżą powrotną, zgodnie z wytycznymi FEI.

4. Należy dołożyć wszelkich starań, aby zapewnić koniom odpowiednią opiekę po zakończeniu zawodów oraz humanitarne traktowanie po zakończeniu kariery sportowej.

a) Leczenie weterynaryjne

Na terenie zawodów zawsze musi być dostępna profesjonalna opieka weterynaryjna. Jeśli koń jest kontuzjowany lub przemęczony podczas zawodów, jeździec musi zaprzestać jazdy, a lekarz weterynarii musi zbadać konia.

b) Skierowanie do kliniki dla koni

W razie konieczności koń powinien zostać przetransportowany ambulansem do najbliższej, odpowiedniej kliniki dla koni w celu dalszego diagnozowania i leczenia. Kontuzjowane konie muszą przed transportem otrzymać właściwą wspomagającą pomoc lekarsko-weterynaryjną.

c) Urazy podczas zawodów

Przypadki urazów podczas zawodów powinny być monitorowane. Jakość podłoża, częstość konkursów i jakiegokolwiek inne czynniki ryzyka powinny być dokładnie analizowane, aby wskazać drogę zminimalizowania ryzyka występowania urazów.

d) Eutanazja

Jeśli urazy są bardzo poważne, z humanitarnych powodów i jedynie w celu zmniejszenia cierpienia, koń może zostać poddany eutanazji przez lekarza weterynarii, tak szybko, jak to możliwe.

e) Emerytura

Należy dołożyć wszelkich starań, aby zapewnić koniom godne i humanitarne traktowanie po zakończeniu kariery sportowej i przejściu na emeryturę.

5. FEI/PZJ wzywa wszystkie osoby zaangażowane w sport jeździecki do osiągnięcia najwyższego możliwego poziomu wiedzy w ich specjalności w zakresie opieki i postępowania z koniem biorącym udział w zawodach.

◆

**Przepisy dyscypliny ujeżdżenia**  
obowiązujące  
**w zawodach krajowych**

**UWAGA – numeracja rozdziałów i artykułów zgodna z Przepisami Dyscypliny Ujeżdżenia FEI**

<b>Wstęp</b>	<b>10</b>
<b>Rozdział I – UJEŹDŻENIE</b>	<b>11</b>
Artykuł 401 – Cel i zasady ujeżdżenia	11
Artykuł 402 – Stój [Zatrzymanie i nieruchomość]	12
Artykuł 403 – Stęp	13
Artykuł 404 – Kłus	14
Artykuł 405 – Galop	16
Artykuł 406 – Cofanie	18
Artykuł 407 – Przejścia	19
Artykuł 408 – Półparada	19
Artykuł 409 – Zmiany kierunku	19
Artykuł 410 – Figury	20
Artykuł 411 – Ustępowanie od łydki	21
Artykuł 412 – Ruchy boczne	22
Artykuł 413 – Piruet, Półpiruet i zwrot na zadzie	26
Artykuł 414 – Pasaż	28
Artykuł 415 – Piaff	28
Artykuł 416 – Impuls/posłuszeństwo	29
Artykuł 417 – Zebranie	30
Artykuł 418 – Dosiad i pomoce zawodnika	31
<b>Rozdział II – ZAWODY W UJEŹDŻENIU</b>	<b>33</b>
Artykuł 421 – Programy	33
Artykuł 426 – Waga	34
Artykuł 427 – Ubiór	34
Artykuł 428 – Rzędy	37

Dozwolone kielzna	41
Dozwolone kielzna dla kuców	48
Artykuł 429 – Czworobok i rozprężalnie	49
Artykuł 430 – Wykonanie programów	52
Artykuł 431 – Norma czasu	56
Artykuł 432 – Oceny	56
Artykuł 433 – Arkusze sędziowskie	57
Artykuł 434 – Klasyfikacja	57
Artykuł 435 – Ogłaszanie wyników	58
Artykuł 436 – Wręczanie nagród	58

**Rozdział III - KOMISJA SĘDZIOWSKA, KOMISJA ODWOŁAWCZA,  
KOMISJA WETERYNARYJNA, DELEGAT  
WETERYNARYJNY, KOMISARZE. BRUTALNOŚĆ**

Artykuł 437 – Komisja sędziowska	60
Artykuł 440 – Brutalność	60
Artykuł 441 – Komisja weterynaryjna i delegat weterynaryjny FEI	60
Artykuł 442 – Komisarze	60

**Rozdział IV - PRZEGLĄDY I KONTROLE WETERYNARYJNE,  
KONTROLA MEDYCZNA I PASZPORTY KONI**

Artykuł 443 – Przeglądy i kontrole weterynaryjne oraz paszporty koni	61
Artykuł 444 – Kontrola medyczna koni	61



<b>Załącznik II</b>		
	Wytyczne do oceny stopnia trudności programów dowolnych	62
<b>Załącznik III</b>		
	Wytyczne dla sędziów do oceny programów dowolnych	65
<b>Załącznik IV</b>		
	Wytyczne do międzynarodowych zawodów w ujeżdżeniu - Konkursy dla 5- i 6-letnich koni	70
<b>Załącznik V</b>		
	Schematy czworoboku	74
<b>Załącznik VII</b>		
	Zasady rozgrywania konkursów w damskim siodle	76
<b>Interpretacje</b>		80
<b>Załącznik I</b>		
	Kodeks postępowania sędziego FEI	83

## WSTĘP

Zmiany i odstępstwa od obowiązujących przepisów FEI zaznaczono kolorem zielonym.

Niniejsze przepisy nie obejmują wszystkich sytuacji, jakie mogą zaistnieć w praktyce. W wyjątkowych i niespodziewanych przypadkach, obowiązkiem Komisji Sędziowskiej jest podjęcie decyzji w duchu sportowym oraz interpretacja w sposób jak najbardziej zbliżony do zasad ujętych w niniejszych Przepisach i Przepisach Ogólnych.

## ROZDZIAŁ I – UJEŹDŻENIE

### Artykuł 401 CEL I ZASADY UJEŹDŻENIA

1. Celem ujeżdżenia jest uczynienie z konia zadowolonego sportowca poprzez harmonijne wyszkolenie. W jego rezultacie koń powinien stać się spokojny, rozluźniony, wszechstronnie wygimnastykowany, a jednocześnie ufny, uważny, doskonale rozumiejący się ze swoim jeźdźcem.

Prawidłowość wyszkolenia wyraża się poprzez:

- swobodę i regularność chodów,
- harmonię, lekkość i łatwość wykonywania ruchów,
- lekkość przodu i zaangażowanie zadu, wynikające z impulsu,
- akceptację kielzna bez oznak nieposłuszeństwa, napięcia lub oporu.

2. Koń spełniający powyższe kryteria, sprawia wrażenie, że wszystkie postawione zadania wykonuje z własnej woli, poddając się z uwagą i zaufaniem kontroli jeźdźca. W ruchu po linii prostej koń pozostaje absolutnie prosty, natomiast w pozostałych przypadkach zgięcie odpowiada krzywiznie linii, po której koń się porusza.

3. Stęp powinien być regularny, swobodny, aktywny bez oznak napięcia. Kłus powinien być swobodny, elastyczny, regularny i energiczny. Galop powinien być jednolity, lekki i zrównoważony. W każdym ruchu zad konia musi być aktywny i nie może wykazywać oznak wleczenia się. Oznaki aktywności zadu powinny pojawić się przy najmniejszym działaniu pomocy ze strony zawodnika. Z aktywności zadu powinna wynikać aktywność pozostałych partii konia.

4. Koń powinien wykonywać wszelkie ćwiczenia chętnie i bez wahania, dzięki impulsowi, właściwemu wygimnastykowaniu (giętkości stawów), przy tym być wolnym od usztywnienia wynikającego z oporu. Koń powinien reagować na wszelkie pomoce jeźdźca spokojnie, precyzyjnie, bez wahania i oporu, okazując w ten sposób osiągniętą równowagę fizyczną i psychiczną.

5. W ruchu pod jeźdźcem, a także w "stój", koń powinien być postawiony na pomoce. Koń jest postawiony na pomoce, jeżeli zachowuje prawidłową sylwetkę odpowiednio do stopnia zaawansowania w szkoleniu oraz do stopnia skrócenia lub dodania w danym chodzie. Jednocześnie koń powinien akceptować kielzno z zachowaniem lekkiego i stałego,

miękkiego kontaktu. W prawidłowej sylwetce konia szyja powinna być lekko uniesiona i zaokrąglona, głowa powinna pozostawać w stałej pozycji lekko przed pionem, z rozluźnioną potylicą jako najwyższym punktem. Ustawienie głowy i szyi w prawidłowej pozycji nie powinno sprawiać trudności.

6. Kadencja, okazywana w kłusie i w galopie, wynika z harmonii ruchów konia. Ma miejsce wtedy, kiedy koń porusza się regularnie, z impulsem i w równowadze. Kadencja musi być utrzymana nie tylko w różnych rodzajach kłusa i galopu, ale również we wszystkich ćwiczeniach wykonywanych w tych chodach.

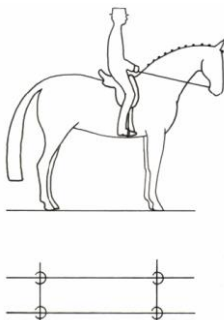
7. Regularność chodów jest podstawą ujeżdżenia.

### **Artykuł 402 – STÓJ (ZATRZYMANIE i NIERUCHOMOŚĆ)**

1. W "stój" koń powinien pozostać uważny, podstawiony, nieruchomy, prosty, spokojny z równomiernie obciążonymi wszystkimi kończynami. Nogi konia powinny parami znajdować się na jednej linii. Szyja powinna być uniesiona, potylica najwyższym punktem, a głowa nieco przed pionem. W "stój" koń powinien być postawiony na pomoce, spokojnie przeżuwać kielzno i wykazywać gotowość ruszenia na najmniejszy sygnał zawodnika. Koń musi pozostać nieruchomy przez co najmniej 3 sekundy jak również podczas ukłonu jeźdźca.

2. Przejście do "stój" uzyskuje się w wyniku przesunięcia ciężaru na zad konia, spowodowanego wzrastającym działaniem dosiadu i tydek zawodnika, wysyłającego konia na ręce wykazujące działanie coraz bardziej wstrzymujące. Wynikiem jest prawie natychmiastowe, lecz płynne zatrzymanie we wcześniej określonym miejscu. Zatrzymanie jest wykonywane przez serię półparad.

3. Jakość chodów, przed i po zatrzymaniu, jest nierozłączną częścią oceny.



## Artykuł 403 STĘP

1. Stęp jest chodem kroczącym, z regularnymi wyraźnie zaznaczonymi czterema uderzeniami kopyt o ziemię i równymi odstępami pomiędzy nimi. Regularność połączona z pełnym rozluźnieniem musi być utrzymana we wszystkich rodzajach stępa.

2. Jeżeli boczna para kończyn (np. lewa przednia i lewa tylna) wykazuje tendencje do prawie jednoczesnego stawiania na ziemi, wtedy stęp wykazuje cechy inochodu. Taka nieregularność, która może przerodzić się w inochód, jest uważana za poważną wadę stępa.

3. Wyróżnia się następujące rodzaje stępa: *pośredni*, *zebrany*, *wyciągnięty* i *swobodny*. W poszczególnych rodzajach stępa musi być pokazana wyraźna różnica w postawie konia i w przekraczaniu śladów.

3.1. **Stęp pośredni.** Jest to stęp prawidłowy, regularny i niewymuszony przy wykroku pośrednim w stosunku do stępa zebranego i wyciągniętego. Koń postawiony na pomoce kroczy energicznie, w rozluźnieniu równomiernymi i zdecydowanymi krokami, przy czym ślady pozostawione przez kopyta tylnych kończyn wypadają przed śladami kopyt kończyn przednich. W stępie pośrednim zawodnik utrzymuje lekki, miękki i stały kontakt z pyskiem, pozwalając na naturalny ruch głowy i potylicy.

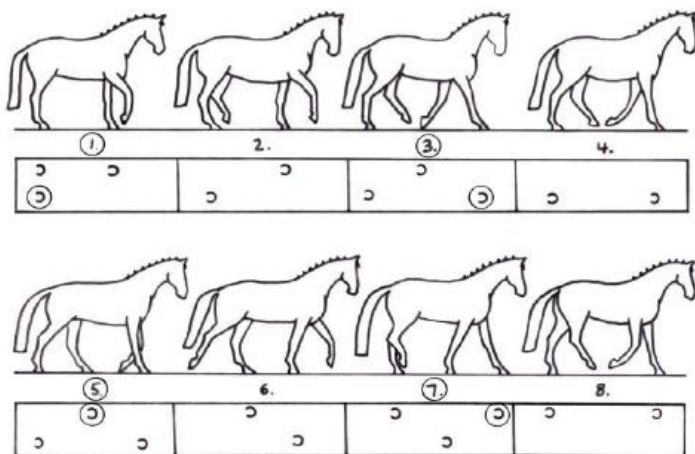
3.2. **Stęp zebrany.** Koń postawiony na pomoce, zdecydowanie porusza się naprzód, wykazując wyraźne samoniesienie. Wyraźnie jest zaznaczone uniesienie i zaokrąglenie szyi, przy głowie zbliżonej do pionu. Jest utrzymany lekki kontakt. Zaznaczone jest zaangażowanie zadu i wyraźna praca stawów skokowych. Stęp musi wyraźnie wykazywać cechy chodu kroczącego i energicznego, a stawianie kończyn musi odbywać się w sposób regularny. Wykrok w stępie zebranym jest krótszy aniżeli w stępie pośrednim, przy jednocześnie wyższym unoszeniu kończyn. Stęp zebrany jest krótszy aniżeli stęp pośredni, pomimo większej aktywności.

3.3. **Stęp wyciągnięty.** W stępie wyciągniętym koń kroczy z maksymalnym dla siebie wykretem, bez pośpiechu i bez utraty regularności. Ślady pozostawione przez tylne kopyta wypadają wyraźnie przed śladami kopyt przednich. Zawodnik pozwala koniowi na wyciągnięcie szyi i głowy (do przodu i w dół) bez utraty kontaktu z pyskiem i kontroli głowy. Nos musi być wyraźnie przed pionem.

3.4. **Stęp swobodny.** Stęp swobodny jest chodem związanym z rozluźnieniem, w którym pozwala się koniowi na całkowitą swobodę w obniżeniu i wyciągnięciu głowy i szyi. Stopień krycia terenu i długość wykroku, gdzie ślady stawiane przez kopyta tylne wypadają wyraźnie

przed śladami stawianymi przez kopyta przednie, są zasadnicze dla oceny jakości stępa swobodnego.

3.5. **Żucie z ręki.** Ćwiczenie to pozwala na ocenę stopnia przepuszczalności konia i jest sprawdzianem równowagi, giętkości, posłuszeństwa i rozluźnienia. Wykonując poprawnie ćwiczenie "żucia z ręki", jeździec musi stopniowo oddawać wodze podążając za koniem wydłużającym się do przodu i w dół. Ponieważ szyja obniża się do przodu i w dół, szpara pyskowa powinna sięgać mniej więcej do poziomej linii przechodzącej przez staw barkowy. Musi być utrzymana elastyczna i stała łączność pomiędzy pyskiem konia a rękoma jeźdźcy. Rytm chodu musi być utrzymany, a koń powinien pokazać swobodę łopatek i dobrze zaangażowany zad. Podczas skracania wodzy, koń musi akceptować kontakt bez oporu w pysku, z przepuszczalną potylicą.



Stępa jest chodem czterotaktowym z ośmioma fazami ruchu  
(Liczby w kółkach oznaczają kolejne uderzenia kopyt o podłoże)

### Artykuł 404 - KŁUS

1. Kłus jest chodem dwutaktowym. W kłusie w fazie podparcia znajdują się przemiennie kończyny po przekątnej (lewa przednia i prawa tylna lub prawa przednia i lewa tylna) rozdzielone fazą zawieszenia.

2. Kłus powinien charakteryzować się swobodą, aktywnością i regularnością kroków.

3. Jakość kłusa ocenia się uwzględniając ogólne wrażenie, regularność i elastyczność kroków, kadencję i impuls tak w zebraniu jak i w wyciągnięciu. Jakość chodu wynika z rozluźnienia grzbietu i dobrego

zaangażowania zadu oraz zdolności do utrzymania tego samego rytmu i naturalnej równowagi we wszystkich rodzajach kłusa.

4. Wyróżniamy następujące rodzaje kłusa: *kłus roboczy*, *wydłużenie wykroków*, *kłus zebrany*, *kłus pośredni*, *kłus wyciągnięty*.

4.1. **Kłus roboczy.** Zajmuje miejsce pomiędzy kłusem zebrany a pośrednim. Kłus roboczy jest wymagany od koni, które nie są w pełni wyszkolone i przygotowane do chodów zebranych. Koń powinien poruszać się w równowadze, być postawiony na pomoce, poruszać się z tendencją do przodu równymi elastycznymi krokami i przy aktywnej pracy stawów skokowych. Określenie „aktywna praca stawów skokowych” podkreśla ważność impulsu pochodzącego z aktywności tylnych kończyn.

4.2. **Wydłużenie wykroków.** W programach dla koni czteroletnich jest wymagane „wydłużenie wykroków”. Jest ono umiejscowione pomiędzy kłusem roboczym, a kłusem pośrednim i jest wymagane od koni, które jeszcze nie są w pełni wyszkolone i przygotowane do kłusa pośredniego

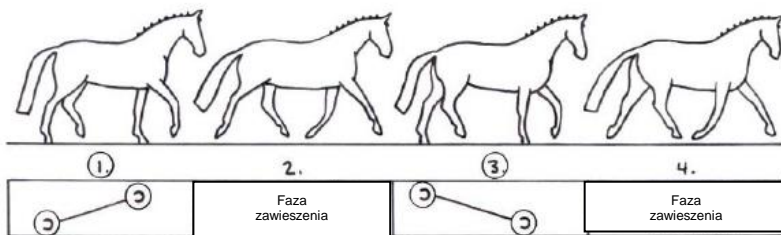
4.3. **Kłus zebrany.** Koń jest postawiony na pomoce, przy wyraźnej zaznaczonej tendencji do ruchu naprzód, z uniesioną i zaokrągloną szyją. Stawy skokowe, pozostając zaangażowane i elastyczne, muszą utrzymać energię impulsu, aby łopatki mogły poruszać się z większą swobodą, wówczas demonstrowane jest pełne samoniesienie. Kroki konia są krótsze, aniżeli w innych rodzajach kłusa, bez utraty elastyczności i kadencji.

4.4. **Kłus pośredni.** Jest to chód zbliżony długością wykroków do kłusa wyciągniętego, przy czym jest bardziej okrągły aniżeli ten ostatni, bez spieszenia. Koń porusza się z wyraźną tendencją do ruchu naprzód z wydłużeniem wykroków i z impulsem pochodzącym od zadu. Zawodnik pozwala koniowi na nieznaczne wysunięcie głowy przed pion w porównaniu do kłusa zebranego i roboczego, z nieznacznym obniżeniem głowy i szyi. W kłusie pośrednim kroki powinny być regularne, a całość ruchu w równowadze i bez usztywnienia.

4.5. **Kłus wyciągnięty.** W kłusie tym koń pokrywa możliwie jak najwięcej przestrzeni. Bez spieszenia powinno nastąpić maksymalne wydłużenie wyroku wskutek impulsu pochodzącego z zaangażowanego zadu. Zawodnik pozwala koniowi postawionemu na pomocach powiększyć ramy i maksymalnie kryć przestrzeń. Kopyto przedniej kończyny powinno dotknąć ziemi w miejscu przez nie wskazanym. Ruch przedniej i tylnej kończyny powinien być równoległy w momencie wysunięcia do przodu. Całość ruchu powinna charakteryzować się równowagą, a przejście do kłusa zebranego płynnością wynikającą z przeniesienia ciężaru na zad.

5. We wszystkich rodzajach kłusa obowiązuje dosiad ćwiczebny, z wyjątkiem sytuacji opisanych w programie.

6. **Żucie z ręki.** Ćwiczenie to pozwala na ocenę stopnia przepuszczalności konia i jest sprawdzianem równowagi, giętkości, posłuszeństwa i rozluźnienia. Wykonując poprawnie ćwiczenie "żucia z ręki", jeździec musi stopniowo oddawać wodze podążając za koniem wydłużającym się do przodu i w dół. Ponieważ szyja obniża się do przodu i w dół, szpara pyskowa powinna sięgać mniej więcej do poziomej linii przechodzącej przez staw barkowy. Musi być utrzymana elastyczna i stała łączność pomiędzy pyskiem konia a rękoma jeźdźca. Rytm chodu musi być utrzymany, a koń powinien pokazać swobodę łopatek i dobrze zaangażowany zad. Podczas skracania wodzy, koń musi akceptować kontakt bez oporu w pysku, z przepuszczalną potylicą.



Kłus jest chodem dwutaktowym z czterema fazami ruchu  
(Liczby w kółkach oznaczają kolejne uderzenia kopyt o podłoże)

### Artykuł 405 - GALOP

1. Galop jest chodem trójtaktowym. Kolejność stawiania kończyn, na przykład w galopie w prawo, jest następująca: lewa tylna, lewa przekątna (jednocześnie lewa przednia i prawa tylna), prawa przednia, po której następuje faza zawieszenia, kiedy wszystkie cztery kończyny znajdują się w powietrzu, zanim rozpocznie się następny skok (foule) galopu.

2. Galop powinien charakteryzować się lekkością, kadencją i regularnością. Przejścia do galopu powinny odbywać się bez wahania.

3. Jakość galopu jest oceniana na podstawie ogólnego wrażenia, regularności i lekkości skoków, wyniosłości (tendencją „do góry”) i kadencji, wynikających z przyjęcia kieżna przy zachowaniu rozluźnienia w potylicy, z zaangażowania tylnych kończyn i aktywności zadu. Ponadto oceniana jest umiejętność utrzymania rytmu i zachowania naturalnej równowagi, również przy przejściu z jednego rodzaju galopu do drugiego. Koń powinien być wyprostowany na linii prostej i prawidłowo zgięty na łukach.



4. Wyróżnia się następujące rodzaje galopu: *galop roboczy*, *wydłużenie skoków galopu*, *galop zebrany*, *galop pośredni* i *galop wyciągnięty*.

4.1. **Galop roboczy.** Zajmuje miejsce pomiędzy galopem zebrany a pośrednim. Galop roboczy jest wymagany od koni, które nie są w pełni wyszkolone i przygotowane do chodów zebranych. Koń powinien pokazać naturalną równowagę będąc postawionym na pomoce, poruszać się z tendencją do przodu, lekkimi i aktywnymi skokami, z dobrą pracą zadu. Określenie „dobra praca zadu” podkreśla wagę impulsu pochodzącego z aktywnych kończyn tylnych.

4.2. **Wydłużenie skoków galopu.** W programach dla koni czteroletnich jest wymagane „wydłużenie skoków galopu”. Jest ono umiejscowione pomiędzy galopem roboczym a galopem pośrednim i jest wymagane od koni, które jeszcze nie są w pełni wyszkolone i przygotowane do galopu pośredniego.

4.3. **Galop zebrany.** Koń jest postawiony na pomoce, przy wyraźnej zaznaczonej tendencji do ruchu naprzód, z wyraźnie uniesioną i zaokrągloną szyją. Kończyny tylne, mocno zaangażowane, poprzez energiczny impuls, umożliwiają pełną swobodę i ruchliwość łopatek i pokazanie samoniesienia i wyniosłości. Skoki (foule) konia w galopie zebrany są krótsze aniżeli w innych rodzajach galopu, jednak bez utraty elastyczności i kadencji.

4.4. **Galop pośredni.** Galop pośredni zajmuje miejsce pomiędzy galopem roboczym a wyciągniętym. Bez spieszenia, koń wydłuża wyraźnie skoki galopu z impulsem pochodzącym od zadu. Zawodnik pozwala koniowi postawionemu na pomocach na nieznaczne wysunięcie głowy przed pion w przód w porównaniu do galopu zebranego i galopu roboczego, a jednocześnie na nieznaczne obniżenie głowy i szyi. Skoki galopu pośredniego powinny być w równowadze i nie usztywnione.

4.5. **Galop wyciągnięty.** W galopie wyciągniętym koń maksymalnie pokrywa przestrzeń. Skoki galopu są maksymalnie wydłużone, bez śpieszenia. Koń utrzymuje spokój, lekkość i wyprostowanie wynikające z maksymalnego zaangażowania zadu. Zawodnik pozwala koniowi poszerzyć ramy kontrolując postawienie na pomoce i wydłużenie. Całość ruchu powinna być dobrze zrównoważona, a przejścia do galopu zebranego wykonane płynnie z przeniesieniem ciężaru na zad.

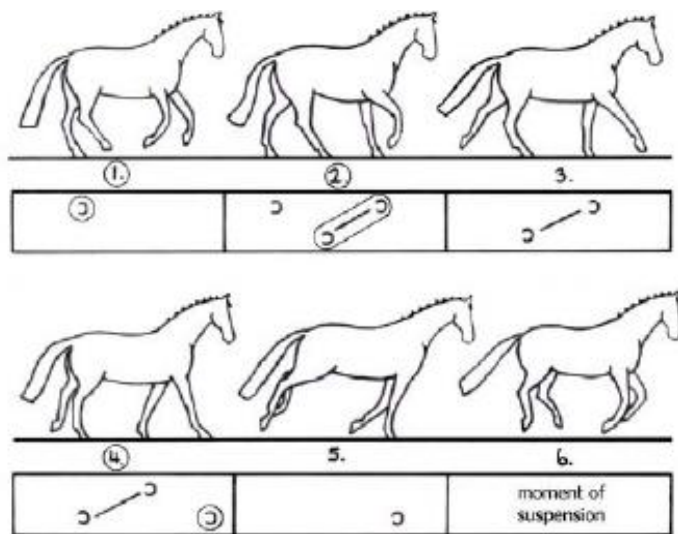
4.6. **Kontrgalop.** Kontrgalop jest ruchem w równowadze i wyprostowaniu wykonywanym w zebraniu. Jest to prawidłowy galop konia z prowadzącą zewnętrzną przednią kończyną i z ustawieniem w stronę kończyny prowadzącej. Kończyny przednie powinny być stawiane na tym samym śladzie, co kończyny tylne.

4.7. **Zwykła zmiana nogi w galopie.** Jest to ruch, w którym po bezpośrednim przejściu z galopu do stępa, i po trzech do pięciu jego prawidłowych krokach, następuje niezwłoczne zagalopowanie z przeciwnej nogi.

4.8. **Lotna zmiana nogi.** Lotna zmiana nogi polega na równoczesnej zmianie kolejności stawiania przednich i tylnych kończyn podczas jednego skoku galopu. Zmiana prowadzącej przedniej i tylnej kończyny następuje w czasie fazy lotu (zawieszenia). Pomoce powinny być precyzyjne i dyskretne.

Zmiana nogi może być wykonywana w serii, co cztery, trzy, dwa lub co jeden skok galopu (foule). Koń wykonując serię zmian pozostaje lekki, spokojny, prosty, z wyraźnym impulsem, utrzymujący rytm i równowagę podczas całej serii. Aby nie ograniczać i nie pozbawiać lekkości i płynności wykonywania zmian, musi być zachowany impuls.

Celem jest pokazanie reakcji, czułości i posłuszeństwa konia na pomoce do lotnej zmiany nogi.



Galop jest chodem trzytaktowym z sześcioma fazami ruchu (Liczby w kółkach oznaczają kolejne uderzenia kopyt o podłoże)

### Artykuł 406 - COFANIE

1. Cofanie jest ruchem, w którym przekątne pary kończyn w dwutaktowym rytmie są unoszone do tyłu, ale bez fazy zawieszenia. Każda para

przekątnych jest unoszona i stawiana na przemian, a kończyny przednie powinny być stawiane na tej samej linii, co kończyny tylne.

2. W całym ćwiczeniu koń powinien być postawiony na pomoce, wykazując stałą gotowość do ruchu naprzód.

3. Uprzedzanie lub przyspieszanie ruchu, opór lub uciekanie z pomocy, zbaczanie z linii prostej, rozstawianie szerszej tylnych kończyn lub brak ich aktywności, wleczenie kończyn przednich zaliczamy do poważnych błędów.

4. Liczbę kroków określa się na podstawie cofania kolejnej przedniej kończyny. Po wykonaniu wymaganej liczby kroków cofania, koń powinien stanąć w równowadze lub natychmiast ruszyć do przodu w żądanym chodzie. W programach, gdzie żądane jest cofnięcie o jedną długość konia, powinny być wykonane trzy lub cztery kroki.

5. Seria cofań (huśtawka) jest kombinacją dwóch cofnięć z krokami stępa pomiędzy nimi. Powinna być wykonana z płynnymi przejściami i z żądaną liczbą kroków.

### **Artykuł 407 - PRZEJŚCIA**

Zmiany chodów i zróżnicowanie tempa powinny być wyraźnie zaznaczone przy odpowiednim punkcie (literze). Kadencja (oprócz stępa) powinna być zachowana do momentu, kiedy chód jest zmieniony lub koń się zatrzyma. Przejścia w obrębie chodu powinny być wykonane wyraźnie, z utrzymaniem tego samego rytmu i kadencji. Koń powinien pozostać lekki w rękę, spokojny i utrzymujący poprawną postawę.

Te same zasady dotyczą przejść z jednego ruchu do drugiego, np. z pasażu do piaffu i na odwrót.

### **Artykuł 408 – PÓLPARADA**

Każdy ruch lub przejście powinny być poprzedzone niewidoczną półparadą. Półparada jest prawie jednoczesną, skoordynowanym działaniem dosiada, łydek i rąk jeźdźca. Celem jest pobudzenie uwagi konia i polepszenie równowagi przed wykonaniem poszczególnych ruchów lub przejść do niższych lub wyższych chodów. Przesunięcie środka ciężkości w kierunku zadu ułatwia jego zaangażowanie i uzyskanie równowagi, z korzyścią dla lekkości przodu i równowagi konia w całości.

### **Artykuł 409 – ZMIANY KIERUNKU**

1. Przy zmianie kierunku koń powinien dostosować swoje zgięcie do krzywizny linii, po której się porusza, będąc rozluźnionym i reagującym na żądania zawodnika bez oporu lub zmiany chodu, rytmu lub tempa.

2. Zmiany kierunku mogą być wykonywane w następujący sposób:
- przez ujeżdżalnię, tak jak przy wyjeżdżaniu narożnika (jedna czwarta wolty o średnicy w przybliżeniu 6 m).
  - po krótkiej lub długiej przekątnej
  - przez półwolte lub pół koła, albo odwrotne półwolty
  - przez półpiruet lub zwrot na zadzie
  - po zakończeniu serpentyny o parzystej liczbie zakrętów (półkoli)
  - zmiana kierunku w zygzaku\*. Koń musi być wyprostowany na moment przed zmianą kierunku.

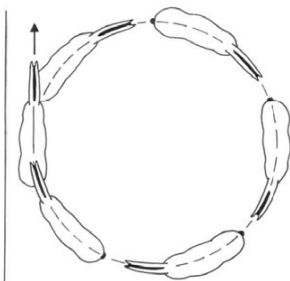
\* Zygzak: ruch złożony z więcej niż dwóch ciągów połączony ze zmianą kierunku.

## Artykuł 410 - FIGURY

Figury wymagane w programach ujeżdżeniowych to wolty, serpentyny, wężyki i ósemki

### 1. Wolta.

Wolta jest kołem o średnicy 6, 8 lub 10 m. Jeżeli średnica jest większa aniżeli 10 m, stosujemy określenie koło, podając jego średnicę.



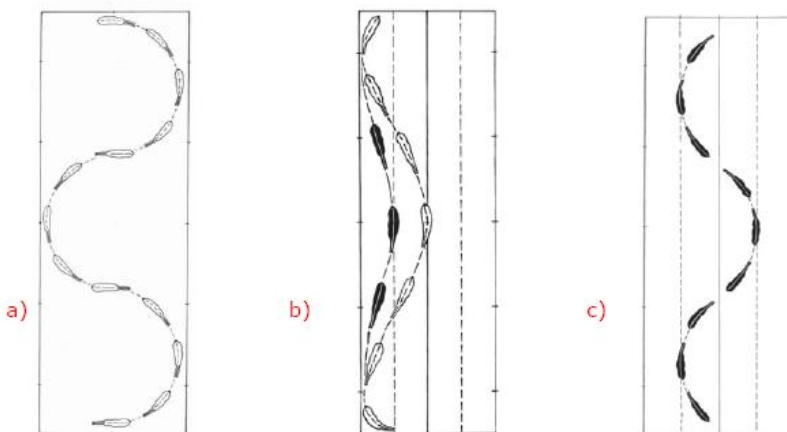
### 2. Serpentyna i wężyk.

Serpentyna składa się z półkoli stycznych do długiej ściany czworoboku połączonych linią prostą. W trakcie przekraczania linii środkowej koń powinien być ustawiony równoległe do krótkiej ściany (a). W zależności od wielkości półkoli zmienia się długość linii prostej łączącej półkola.

Wężyk z jednym łukiem na długiej ścianie jest wykonywany na odległość

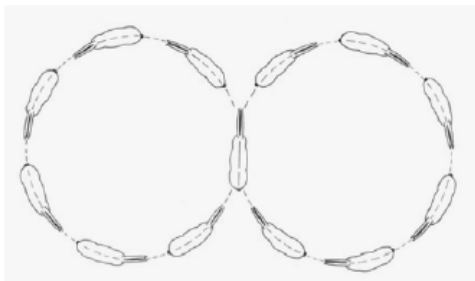
5 m lub 10 m od ściany (b).

Wężyk wzdłuż linii środkowej jest wykonywany pomiędzy liniami ćwiartkowymi (c).



### 3. Ósemka.

Ósemka składa się z dwóch stycznych do siebie wolt lub kół jednakowej wielkości o średnicy podanej w programie. Zawodnik powinien wyprostować konia w punkcie styczności na chwilę przed zmianą kierunku.



### Artykuł 411 – USTĘPOWANIE OD ŁYDKI

1. Celem wykonywania ustępowania od łydki jest: pokazanie rozluźnienia i reakcji na pomoce przesuwające (lateralne).

2. W programach FEI/PZJ ustępowanie od łydki jest wykonywane w kłusie roboczym i w stępie. Koń jest prawie prosty, za wyjątkiem lekkiego

ustawienia w potylicy w kierunku przeciwnym do ruchu tak, że zawodnik jest w stanie zobaczyć oko i nozdrza konia po stronie wewnętrznej. Wewnętrzne kończyny krzyżują się przed kończynami zewnętrznymi.

Ustępowanie od łydki może być włączone do szkolenia konia zanim jest on gotowy do pracy w zebraniu. Później, wraz z bardziej zawansowanym ruchem, jakim jest łopatką do wewnątrz, jest najlepszym ćwiczeniem czyniącym konia giętkim, rozluźnionym i nieskrępowanym z korzyścią dla swobody, elastyczności i regularności chodów oraz harmonii, lekkości i łatwości ruchów.

Ustępowanie od łydki może być wykonane wzdłuż przekątnej, kiedy koń jest możliwie maksymalnie równoległy do dłuższej ściany czworoboku, ale kończyny przednie powinny być nieco wyprzedzać tylne. Ustępowanie może być wykonywane także wzdłuż ściany, w tym wypadku koń powinien być ustawiony pod kątem 35° względem kierunku, w którym się porusza.

## **Artykuł 412 - RUCHY BOCZNE**

1. Celem ruchów bocznych – z wyjątkiem ustępowania od łydki - jest rozwinięcie i pogłębienie zaangażowania zadu, a w konsekwencji zebrania.

2. We wszystkich ruchach bocznych - łopatką do wewnątrz, trawersie, renwersie i ciągu - koń jest lekko zgięty i porusza się po różnej liczbie linii.

3. Zgięcie lub ustawienie nie może być przesadne i wpływać ograniczająco na rytm, równowagę i płynność wykonywanych ruchów.

4. We wszystkich ruchach bocznych chód powinien pozostać swobodny i regularny, pełen impulsu oraz charakteryzować się rozluźnieniem, kadencją i równowagą. Często w ruchach bocznych tracony jest impuls, ponieważ zawodnik zbyt koncentruje się na zgięciu konia i ruchu w bok.

5. **Łopatką do wewnątrz.** Ruch łopatką do wewnątrz jest wykonywany w klusie zebranych. Koń porusza się w lekkim, ale równomiernym zgięciu wokół wewnętrznej łydki zawodnika, utrzymując kadencję i stałe ustawienie około 30 stopni względem kierunku, w którym koń się porusza. Wewnętrzne przednie kończyny krzyżują się przed przednimi zewnętrznymi; wewnętrzna tylna kończyna wkracza na wprost pod środek ciężkości konia po tej samej linii, co zewnętrzna przednia kończyna, z jednoczesnym obniżeniem wewnętrznego stawu biodrowego. Koń jest ustawiony w stronę przeciwną do kierunku ruchu.

6. **Trawers.** Trawers jest wykonywany w klusie zebranych lub w galopie zebranych. Koń jest zgięty wokół wewnętrznej łydki zawodnika, ale z większym stopniem zgięcia niż w łopatce do wewnątrz. Powinno być pokazane stałe ustawienie około 35 stopni względem kierunku, w którym koń się porusza, (patrz z przodu lub z tyłu kończyny powinny poruszać

się po czterech liniach). Kończyny przednie pozostają na śladzie, a kończyny tylne przesuwają się do wewnątrz. Zewnętrzne kończyny konia krzyżują się przed wewnętrznymi. Koń jest zgięty w kierunku ruchu. Przy rozpoczęciu trawersu kończyny tylne muszą opuścić ślad, albo po wyjechanym narożniku lub kole, nie mogą wrócić na ślad. Na zakończenie trawersu kończyny tylne wracają na ślad, (koń pozostaje bez jakiegokolwiek zgięcia w szyi/potylicy), jak po zakończeniu jazdy na kole.

Celem trawersu jest pokazanie płynnego, zebranego kłusa na linii prostej i w prawidłowym zgięciu. Kończyny przednie i tylne krzyżują się, równowaga i kadencja powinny być utrzymane.

**7. Renwers.** Jest ruchem odwrotnym do trawersu. Kończyny tylne pozostają na śladzie, a kończyny przednie przesuwają się do wewnątrz. Na zakończenie renwersu kończyny przednie wracają na ślad. Pozostałe zasady i warunki są takie same jak w trawersie.

Koń jest lekko zgięty wokół wewnętrznej łydki zawodnika. Zewnętrzne kończyny konia krzyżują się przed wewnętrznymi. Koń jest zgięty w kierunku ruchu.

Celem renwersu jest pokazanie płynnego zebranego kłusa na linii prostej z większym stopniem zgięcia niż w łopatce do wewnątrz. Kończyny przednie i tylne krzyżują się, równowaga i kadencja powinny być utrzymane.

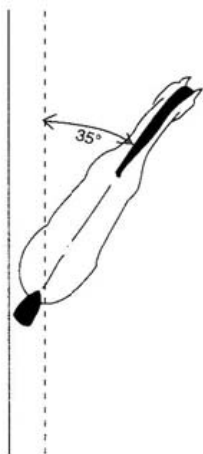
**8. Ciąg.** Ciąg jest odmianą trawersu, wykonywaną po przekątnej zamiast wzdłuż ściany. Może być wykonywany w kłusie zebrany (oraz w pasażu w programie dowolnym) lub w galopie zebrany. Koń jest lekko zgięty w kierunku, w którym się porusza, wokół wewnętrznej łydki zawodnika. Koń powinien zachowywać kadencję i równowagę podczas całego ruchu. Zapewni to osiągnięcie większej swobody i ruchomości łopatek, co jest ważne dla utrzymania impulsu, szczególnie przez zaangażowanie wewnętrznej tylnej kończyny. Koń powinien być prawie równoległy do długiej ściany czworoboku, z nieznacznym wyprzedzaniem zadu przez przód.

W kłusie, zewnętrzne kończyny krzyżują się przed wewnętrznymi. W galopie ruch jest wykonywany w seriach skoków w przód i w bok.

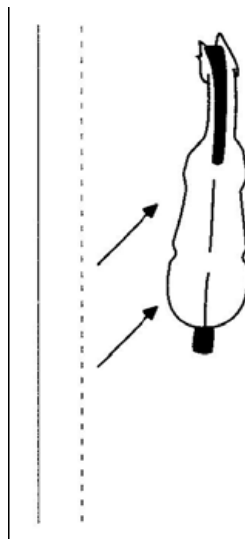
Celem ciągu w kłusie jest pokazanie płynnego zebranego kłusa na przekątnej z większym stopniem zgięcia, niż w łopatce do wewnątrz. Kończyny przednie i tylne krzyżują się, równowaga i kadencja powinny być utrzymane.

Cele ciągu w galopie: pokazanie i rozwijanie zebrania i elastyczności galopu w ruchu do przodu i w bok bez jakiegokolwiek utraty rytmu, równowagi, rozluźnienia posłuszeństwa w zgięciu.

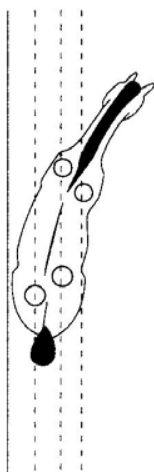
Ustępowanie od łydki  
wzdłuż ściany



Ustępowanie od łydki  
po przekątnej

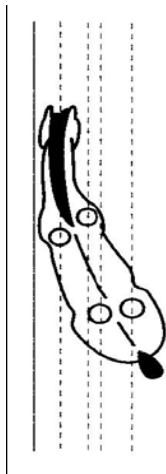


Łopatką do wewnątrz





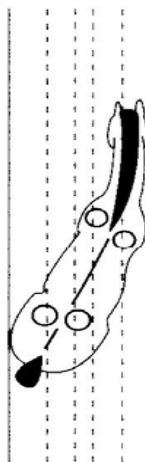
Trawers



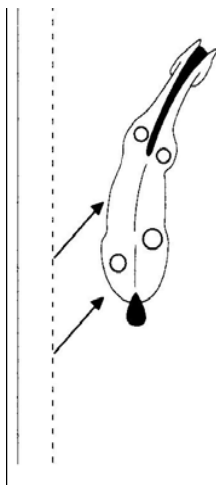
Renvers

Renwers

Renwers

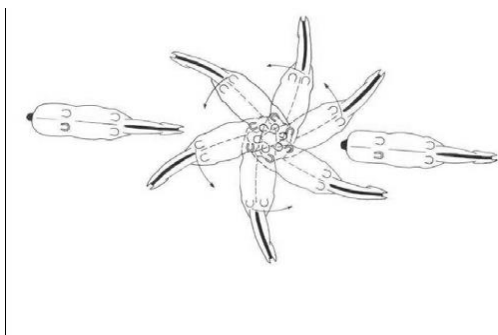


Ciąg



## Artykuł 413 – PIRUET, PÓLPIRUET i ZWROT NA ZADZIE

1. **Piruet (półpiruet)** jest obrotem o 360 stopni (180 stopni) wykonywanym na dwóch śladach o promieniu równym długości konia, gdzie przód porusza się wokół zadu.
2. Piruety (półpiruety) wykonuje się zwykle w stępie zebranym lub zebranym galopie, mogą być także wykonywane w piaffie.
3. W piruecie (półpiruecie) przednie kończyny i zewnętrzna tylna kończyna poruszają się wokół wewnętrznej tylnej kończyny. Wewnętrzna tylna kończyna zakreśla koło tak małe, jak to jest możliwe.
4. Niezależnie od chodu, w którym piruet (półpiruet) jest wykonywany, koń jest lekko zgięty w kierunku, w którym jest prowadzony, postawiony na pomoce, przy lekkim kontakcie, przesuwając się spokojnie po kole, zachowując kolejność stawiania kończyn w danym chodzie. Potyllica pozostaje najwyższym punktem w całości ruchu.
5. W czasie wykonywania piruetów (półpiruetów) koń powinien utrzymać aktywność (także w stępie) oraz nigdy nie powinien poruszać się do tyłu lub w bok.
6. Przy wykonywaniu piruetów (półpiruetów) w galopie zawodnik powinien utrzymać lekkość ruchu, przy jednocześnie akcentowanym zebraniu oraz zaangażowaniu i obniżeniu zadu (wyraźne zginanie stawów). Integralną częścią oceny ruchu jest jakość skoków galopu poprzedzających i kończących piruet. Skoki galopu powinny charakteryzować się podwyższoną aktywnością i zebraniem przed rozpoczęciem piruetu, a równowaga powinna być zachowana do jego zakończenia.

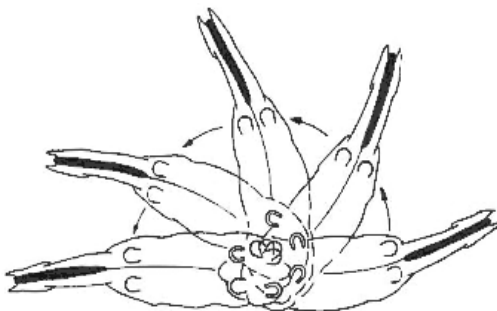


Piruet i półpiruet w galopie

Cele piruetu i półpiruetu w galopie: pokazać chęć konia do obrotu wokół wewnętrznej tylnej kończyny na małym promieniu z nieznacznym zgięciem w kierunku obrotu, utrzymanie aktywności i czystości galopu, wyprostowania i równowagi przed i po zakończeniu figury oraz prawidłowych skoków galopu w czasie obrotu. W czasie wykonywania piruetu lub półpiruetu sędziowie powinni móc rozpoznać prawdziwe skoki galopu, pomimo że kopyta stawiane po przekątnej – wewnętrzna tylna i zewnętrzna przednia – nie są stawiane na podłożu równocześnie.

7. Ocena wykonania piruetów (półpiruetów) obejmuje rozluźnienie, lekkość i regularność oraz precyzję i płynność przejść. W piruecie w galopie powinno być od sześciu do ośmiu skoków, natomiast od trzech do czterech w półpiruecie.

8. **Półpiruet w stępie** (180 stopni) jest wykonywany w stępie zebranym z zebraniem utrzymanym podczas całego ćwiczenia. Po zakończeniu półpiruetu koń powraca na ślad bez krzyżowania kończyn tylnych



Półpiruet w stępie

9. **Zwrot na zadzie ze stępa**. (Półpiruet roboczy). Dla młodych koni, które nie są gotowe do pokazania stępa zebranego, zwrot na zadzie jest ćwiczeniem zbierającym. Zwrot jest wykonywany ze stępa pośredniego poprzez półparady skracające wykroki i poprawiające umiejętność zgięcia stawów zadu. Koń nie przechodzi do zatrzymania przed i po wykonaniu zwrotu. Zwrot na zadzie ze stępa może być wykonany z większym promieniem (maks.  $\frac{1}{2}$  m) niż półpiruet w stępie, ale kryteria szkoleniowej dotyczące taktu, kontaktu, aktywności i prostowania są takie same.

10. **Zwrot na zadzie z zatrzymania do zatrzymania (180 stopni).** Dla utrzymania tendencji do ruchu naprzód, dozwolony jest jeden lub dwa kroki naprzód przed rozpoczęciem zwrotu. Obowiązują te same kryteria jak przy zwrocie na zadzie ze stępa.

### **Artykuł 414 - PASAŻ**

1. **Pasaż** jest miarowym, o wysokim stopniu zebrania, wyniosłym i z dużą kadencją klusem. Charakteryzuje go mocno zaznaczone zaangażowanie zadu i wyraźnie akcentowane zginanie stawów kolanowego i skokowego. Elastyczny ruch powinien być pełen gracji. Każda przekątna para kończyn powinna unosić się i powracać przemienne na ziemię, w kadencji, wraz z przedłużonym momentem zawieszenia.

2. Kopyto przedniej kończyny powinno być uniesione na wysokość środka nadpęcia kończyny przedniej będącej w fazie podparcia. Kopyto unoszonej tylnej kończyny powinno być nieznacznie powyżej stawu pięcinowego kończyny będącej w fazie podparcia.

3. Szyja powinna być uniesiona i wygięta z gracją, z potylicą jako najwyższym punktem i linią nosa zbliżoną do pionu. Koń powinien być postawiony na pomoce bez utraty kadencji. Impuls powinien być wyraźnie zaznaczony.

4. Nieregularne kroki przednich lub tylnych kończyn, kołysanie przodu lub zadu na boki, urywane ruchy przednich lub tylnych kończyn, wleczenie tylnych kończyn lub podwójne uderzenia zaliczane są do poważnych błędów.

Celem pasażu jest pokazanie najwyższego stopnia zebrania, kadencji i wyraźnie zaznaczonej fazy zawieszenia w klusie.

### **Artykuł 415 - PIAFF**

1. **Piaff** jest ruchem charakteryzującym się wysokim stopniem zebrania, wyniosłością, kadencją, sprawiając wrażenie pozostawania w miejscu. Grzbiet konia jest rozluźniony i elastyczny. Zad powinien być obniżony i mocniej zaangażowany, przyczyniając się w ten sposób do większej swobody, lekkości i obszerności ruchu łopatek i kończyn przednich. Przekątne pary kończyn są unoszone i stawiane na ziemię na przemian, sprężyście i w kadencji.

1.1. W piaffie kopyto przedniej kończyny powinno unosić się na wysokość środka nadpęcia kończyny będącej w fazie podparcia. Kopyto unoszonej tylnej kończyny powinno znaleźć się nieznacznie powyżej stawu pięcinowego kończyny będącej w fazie podparcia.

1.2. Szyja powinna być uniesiona i z gracją zaokrąglona, z potylicą jako najwyższym punktem. Koń powinien być postawiony na pomoce z elastyczną potylicą. Kontakt powinien być lekki i delikatny. Kłoda konia powinna poruszać się w górę i w dół ze swobodą, harmonijnie oraz przy zachowaniu kadencji.

1.3. Piaff powinien być wykonywany w doskonałej równowadze, sprawiając wrażenie pozostawania w miejscu, przy czym musi mu towarzyszyć stała dążność do ruchu naprzód, okazana w momencie ustania stosowania pomocy żądających od konia piaffu.

1.4. Nieznaczne poruszanie się do tyłu, nieregularne lub urywane kroki tylnych lub przednich kończyn, nieczyste stawianie przekątnych, krzyżowanie przednich lub tylnych kończyn, kołysanie na boki przodem lub zadem, szerokie stawianie zadu lub przodu, przesuwanie się za dużo do przodu lub podwójnie wybijany rytm, są poważnymi błędami.

Cel piaffu: zademonstrowanie najwyższego stopnia zebrania sprawiające wrażenie pozostawania w miejscu.

## **Artykuł 416 – IMPULS / POSŁUSZEŃSTWO**

1. **Impuls** jest terminem opisującym ruch konia. Impuls jest miarą kontrolowanego przekształcenia energii wytwarzanej przez zad konia. Im ruch konia jest bardziej obszerny, ekspresyjny, elastyczny, okrągły, tym większy jest impuls. Maksymalne wykorzystanie tej energii może nastąpić przy utrzymaniu elastyczności pracy grzbietu i łagodnym kontakcie z ręką jeźdźca.

1.1. Zwiększenie szybkości nie oznacza zwiększonego impulsu, a powoduje spłaszczenie chodów. Oznaką impulsu jest wyraźnie akcentowana i płynna (nie w rytmie staccato) praca tylnych kończyn. Stawy skokowe w momencie odrywania się kopyta od ziemi powinny poruszać się w kierunku do przodu, a nie być podciągane pionowo, a na pewno nie mogą być skierowane do tyłu. Ważnym elementem składowym impulsu jest czas trwania fazy zawieszenia. Z tego względu termin impuls odnosi się tylko do chodów, w których występuje faza zawieszenia.

1.2. Impuls jest wstępnym warunkiem zebrania w kłusie i w galopie. Tam, gdzie brak impulsu, nie można mówić o zebraniu.

2. **Posłuszeństwo** nie oznacza bezwzględnego podporządkowania się, lecz uległość przejawiającą się stałą uwagą, chęcią i zaufaniem prezentowanym przez zachowanie się konia, jak również przez harmonię, lekkość i łatwość, z jaką wykonuje on żądane przez jeźdźca ruchy.

Stopień podporządkowania przejawia się także przez sposób, w jaki koń akceptuje kielzno, czy z lekkim, miękkim kontaktem i giętką potylicą. Opór,

czy ewentualnie uciekaniem przed ręką jeźdźcy; nieprawidłowy kontakt pokazuje braki w posłuszeństwie. Główna łączność z pyskiem konia musi być utrzymana przez wędzidło.

2.1. Wystawianie języka, utrzymywanie go nad wędzidłem lub podciąganie połączone z wystawianiem, jak również zgrzytanie zębami lub kręcenie ogonem są najczęściej oznakami nerwowości, napięć lub oporu określonych partii konia i musi być wzięte pod uwagę przez sędziego w jego ocenie rozpatrywanego ruchu, jak również w ocenach ogólnych „posłuszeństwo i uległość konia”.

2.2 W pierwszym rzędzie należy brać pod uwagę, że posłuszeństwo wyraża się gotowością zrozumienia przez konia żądanego zadania i ma on wystarczające zaufanie do zawodnika, by reagować na pomoce bez strachu albo napięcia.

2.3 Wyprostowanie, tendencja do „ruchu pod górę” (wyniosłość) i równowaga umożliwiają pozostanie koniowi przed łydką jeźdźcy i ruch do przodu w samoniesieniu i akceptacji wędzidła. Właśnie to naprawdę tworzy obraz harmonii i lekkości.

Spełnianie wymogów i ruchów programów ujeżdżeniowych jest głównym kryterium posłuszeństwa.

## **Artykuł 417 - ZEBRANIE**

Celem zebrania konia jest:

- a). umożliwienie zrównoważenia się i uzyskania równowagi w ruchu konia, który jest zakłócony przez ciężar zawodnika;
- b). rozwinięcie zdolności konia w obniżeniu i zaangażowaniu zadu, z korzyścią dla lekkości i swobody przodu;
- c). uzyskanie odpowiedniej postawy celem łatwiejszego powodowania koniem i uczynienia go przyjemniejszym w jeździe.

Zebranie osiągnięte jest przez stosowanie półparad, a także ćwiczenie ruchów bocznych: łopatki do wewnątrz, trawersu, renwersu, ciągu.

Zebranie jest bardziej efektywne i bardziej skuteczne, kiedy ma miejsce większe zaangażowanie zadu. Wyraźniejsze zginanie i giętkość stawów umożliwia podstawianie kończyn tylnych pod kłodę konia

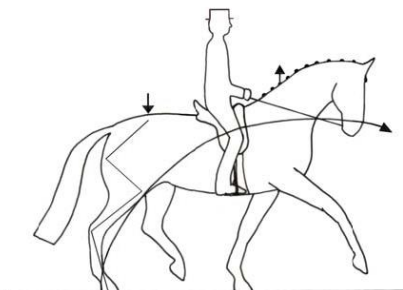
Kończyny tylne nie mogą być podstawione zbyt daleko w przód pod kłodę, ponieważ mogłoby to skrócić zbyttno podstawę podparcia i uniemożliwić ruch konia. W takich przypadkach, linia grzbietu mogłaby być za mocno wydłużona i uniesiona w stosunku do bazy podparcia,

skracałaby ją, zakłócając i hamując ruch, powodując trudności w osiągnięciu właściwej harmonii oraz równowagi.

Z drugiej strony, konie o zbyt wydłużonej bazie podparcia, są niezdolne lub niechętne do głębszego podstawiania kończyn pod kłódę, a tym samym większego zaangażowania zadu i nie mogą osiągnąć właściwego zebrania, które charakteryzuje swoboda i łatwość wykonywania ruchów przy zachowaniu właściwej postawy i aktywności zadu.

Pozycja głowy i szyi konia w chodach zebranych jest naturalnie zależna od stopnia wytrenowania, jak również w pewnym stopniu od jego budowy. Wymaga się pokazania swobodnie uniesionej szyi, tworzącej harmonijną linię od kłębu do potylicy, będącej najwyższym punktem, z nosem lekko przed pionem.

W chwili, gdy zawodnik używa pomocy, aby uzyskać chwilowy efekt zbierający, głowa może pozostawać mniej więcej w pionie. Łuk szyi jest bezpośrednio związany ze stopniem zebrania.



## **Artykuł 418 - DOSIAD I POMOCE ZAWODNIKA**

1. Wszystkie ruchy konia winny być wykonane przy użyciu niewidocznych pomocy i bez widocznego wysiłku ze strony zawodnika. Zawodnik powinien mieć dobrą równowagę, elastyczność, siedząc głęboko na środku siodła przy rozluźnionych lędźwiach i giętkich stawach biodrowych, spokojnych udach i łydkach wyraźnie obciążonych w dół. Pięta powinny być najniższym punktem. Górna część tułowia powinna być nie usztywniona i wyprostowana. Kontakt powinien być niezależny od dosiada, Ręce powinny być ustawione blisko siebie z kciukiem jako najwyższym punktem i z linią prostą poprowadzoną od elastycznego łokcia, poprzez dłoń do pyska konia. Łokcie powinny być zbliżone do tułowia. Spełnienie tych wszystkich kryteriów pozwala zawodnikowi na płynne i swobodne podążanie za ruchem konia.

2. Skuteczność pomocy jeźdźca umożliwia precyzyjne wykonanie poszczególnych zadań wymaganych w programach. Oczekiwane jest

zaprezentowanie wrażenia harmonijnej współpracy pomiędzy koniem a zawodnikiem.

3. Prowadzenie konia obydwoma rękami jest obowiązkowe we wszystkich programach na zawodach FEI/PZJ. W trakcie opuszczania czworoboku stępem na długiej wodzy po wykonaniu programu, zawodnik może prowadzić konia jedną ręką.

W programach dowolnych – patrz *Wytyczne dla sędziów w programach dowolnych* oraz *Wytyczne do oceny stopnia trudności programów dowolnych*

4. Użycie głosu, albo wielokrotne cmokanie jest poważnym błędem, który powinien być uwzględniony w ocenie za ruch.



## Rozdział II – ZAWODY W UJEŹDŻENIU

### Artykuł 421 - PROGRAMY

Każdy konkurs jest rozgrywany według obowiązującego programu. Oficjalne programy są zatwierdzone i publikowane przez FEI/PZJ i w żadnym wypadku nie mogą być modyfikowane lub upraszczane bez zgody FEI/PZJ

2.9. Zawodnik, który nie wystartuje bez uzasadnionego powodu w konkursie, w którym start był obowiązkowy, traci zdobyte miejsce i nagrody pieniężne wygrane we wcześniejszym konkursie/konkursach na tych zawodach.

3.1. Kwalifikacje do wszystkich programów dowolnych i Grand Prix Special. Koń musi uzyskać wynik na poziomie minimum 60 % w konkursie kwalifikacyjnym – **zaznaczonym w propozycjach zawodów**, aby uzyskać prawo startu w programie dowolnym na wszystkich poziomach lub Grand Prix Special. **Wymóg ten nie dotyczy zawodów regionalnych.**

3.2. Muzyka do programów dowolnych.

Jeżeli w programie zawodów przewidywane są konkursy dowolne z muzyką organizator powinien przygotować aparaturę nagłaśniającą i odtwarzającą (podwójny zestaw) i umożliwić zawodnikom sprawdzenie czasu odtwarzania i jakości nagrania. Sprawdzenie winno nastąpić w obecności osób obsługujących aparaturę i komisarza. Zawodnik jest odpowiedzialny za właściwe przygotowanie nośnika z muzyką. Organizator zawodów powinien określić w programie zawodów godziny przeznaczone na sprawdzenie muzyki.

3.5. **Wybór konkursów.** Na danych zawodach, para koń/jeździec może brać udział w konkursach na tym samym poziomie.

3.6. **Szkolenie koni.** W żadnym przypadku, pod groźbą dyskwalifikacji, żaden koń biorący udział w zawodach **krajowych** nie może być szkolony pod siodłem przez jakakolwiek inną osobę aniżeli przez zawodnika startującego na tym koniu, w czasie 24 godzin przed planowanym przeglądem weterynaryjnym koni, jak również w czasie całych zawodów. Na zawodach rangi Mistrzostw koń nie może być szkolony przez nikogo oprócz jeźdźca od chwili przybycia na miejsce zawodów. **W przypadku startu dwóch zawodników na jednym koniu prawo dosiadania konia bezpośrednio przed konkursem przysługuje tylko zawodnikowi rozprężającemu się do konkursu.** Znaczy to np, że

luzak siedzący na koniu może stępować na długiej, bezpiecznej wodzy oraz lonżować konia, a pomoc głosowa z ziemi od trenera lub osoby reprezentującej go jest dozwolona. Odstępstwo od tej reguły może mieć miejsce w wyjątkowej sytuacji po uzyskaniu pisemnej zgody PZJ lub Przewodniczącego Komisji Sędziowskiej.

Warunki użycia bąta określa art. 428 niniejszych przepisów.

Szkolenie koni może odbywać się wyłącznie na terenie do tego oficjalnie wyznaczonym i nadzorowanym przez komisarzy.

Opuszczenie stajni, placów konkursowych lub innych terenów nadzorowanych przez komisarzy może nastąpić wyłącznie za zgodą osób oficjalnych powołanych na dane zawody lub ze względu na ochronę zdrowia konia i jego dobro.

## **Artykuł 426 – WAGA ZAWODNIKA**

Bez ograniczeń.

## **Artykuł 427 - UBIÓR**

### **1. Kask ochronny i cylinder**

Wszyscy zawodnicy (jak również wszystkie inne osoby dosiadające koni na terenie zawodów) są zobowiązani do używania kasku ochronnego\* w czasie dosiadania koni, a dzieci, jeźdźcy na kucach, juniorzy i młodsi jeźdźcy również podczas przeglądu weterynaryjnego. Używanie kasku jest zalecane wszystkim innym osobom prezentującym konie podczas przeglądu weterynaryjnego.

Każdemu zawodnikowi (jak również jakakolwiek innej osobie) łamiącej ten przepis, musi być natychmiast zakazana dalsza jazda konna, do czasu założenia kasku ochronnego.

Dalsze postępowanie wbrew zaleceniom osób oficjalnych będzie podlegać karze zgodnie z przepisami ogólnymi i przepisami dyscypliny.

Odstępstwa: zawodnicy dwudziestodwuletni (22 – zgodnie z kalendarzowym rokiem urodzenia) i starsi\*\* dosiadający koni siedmioletnich (7) i starszych mogą startować w cylindrach zamiast w kaskach ochronnych. Wyjątek ten ma zastosowanie w odniesieniu do aktualnie rozgrywanego konkursu i do poprzedzającego go rozprężenia (bez przerwy przed konkursem). Wlicza się do tego również dojazd ze stajni na rozprężalnię, jazdę na koniu konkursowym na rozprężalni i powrót konno do stajni. Zawodnicy mogą zdjąć nakrycie głowy (ale nie kask ochronny) podczas ukłonu na początku i zakończeniu programu oraz podczas ceremonii nagradzania i w czasie rundy honorowej.

Zaleca się, aby zawodnicy, wobec których może być zastosowane odstępstwo od generalnych zasad, używali kasku ochronnego dla

własnego bezpieczeństwa. Jeśli zawodnik zdejmie nakrycie głowy, zgodnie lub niezgodnie z niniejszymi przepisami, robi to na własną odpowiedzialność.

Kask ochronny w formie cylindra może być używany w takich samych sytuacjach jak standardowy cylinder.

Uwaga\* - definicja kasku ochronnego jest podana w załączniku A do Przepisów Ogólnych FEI.

Uwaga\*\* - zawodnik jest uważany za dwudziestodwulatka (22) od początku roku kalendarzowego (1 stycznia) w którym ukończy dwudziesty drugi (22) rok życia.

**2. Zawodnicy cywilni: Na zawodach krajowych:** wymagany jest czarny lub granatowy frak lub inne ciemne kolory. Kolory kontrastowe i lamówki są dozwolone.

Kask ochronny lub cylinder**	czarny lub tego samego koloru co frak
bryczesy	białe lub kremowe,
plastron lub krawat	białe, kremowe lub tego samego koloru co frak,
rękawiczki	białe, kremowe lub tego samego koloru co frak,
buty do jazdy	czarne lub tego samego koloru co frak.

Podczas przejazdów dowolnych na poziomie Grand Prix dozwolony jest frak w jednolitym kolorze. Fraki w paski lub wielokolorowe nie są dopuszczone. Akcenty dyskretne, użyte ze smakiem, takie jak kołnierzyk w innym odcieniu lub skromna lamówka, ozdoba z kryształów są dozwolone.

Na zawodach krajowych dopuszcza się czarną lub granatową marynarkę (kolory - patrz wyżej) z melonikiem lub toczek\*\*.

Uwaga\*\*: melonik lub toczek są dozwolone tylko dla tych zawodników, którzy nie są zobowiązani do używania kasku ochronnego zgodnie z art. 427.1.

### 3. Ubiór

#### 3.1. Zawodnicy do 16 roku życia

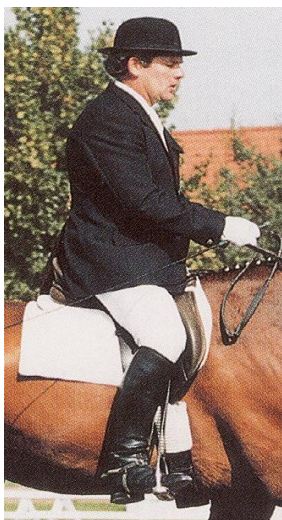


### **Obowiązkowy strój:**

- kask ochronny z trójpunktowym zapięciem
- marynarka jeździecka w kolorze czarnym lub ciemnogrzanym lub w innym kolorze zgodnie z art.427
- koszula z białymi: kołnierzykiem i mankietami
- krawat lub plastron białe, kremowe lub tego samego koloru co marynarka
- białe, kremowe lub beżowe bryczesy zwykłe lub salonowe

- rękawiczki białe, kremowe lub tego samego koloru co marynarka,
- buty (sztyblety) czarne lub tego samego koloru co marynarka, o gładkiej podeszwie z obcasem min. 1,0 – 2,0 cm ze sztylpami lub bryczesami salonowymi, albo buty z cholewami
- zalecana jest kamizelka ochronna
- używanie **fraka jest zabronione**
- z wyjątkiem zawodów dla dzieci i jeźdźców na kucach ostrogi są obowiązkowe, muszą być wykonane z metalu, o długości bodźca:
  - do 3,5 cm dla jeźdźców na kucach
  - do 3,5 cm dla jeźdźców na dużych koniach.

## **3.2. Dla pozostałych grup wiekowych obowiązujący strój to::**



### **3.2.1. Marynarka jeździecka, w której zawodnicy mogą startować:**

- na zawodach regionalnych bez względu na klasę konkursu
- na pozostałych zawodach bez względu na klasę konkursu w przypadku używania przez zawodnika kasku ochronnego

### **3.2.2. Frak – zgodnie z art. 427 niniejszych Przepisów od klasy CC**

### **3.3.3. Nakrycie głowy – zgodnie z art. 427 niniejszych Przepisów**

3. **Wojskowi**, policjanci mogą nosić ubiór cywilny lub służbowy na wszystkich zawodach **krajowych**. Służbowy ubiór jest dozwolony nie tylko dla wojskowych i policjantów, ale także dla członków i pracowników/uczniów organizacji państwowych, paramilitarnych i narodowych jednostek hodowlanych/szkół/instytutów. Muszą się jednak stosować do zasad używania kasku ochronnego.

4. **Ostrogi**, na zawodach krajowych, oprócz zawodów rangi MP, PP i HPP nie są obowiązkowe. W przypadku zawodników na kucach używanie ostróg jest nieobowiązkowe, niezależnie od rangi zawodów. Ostrogi muszą być wykonane z metalu. Bodziec musi być zakrzywiony lub prosty i wychodzący dokładnie ze środka ostrogi, gdy znajduje się ona na bucie jeźdźca. Zakończenia bodźców ostróg muszą być gładkie i tępe. Jeżeli stosowane są ostrogi z gwiazdką musi być ona gładka/tępa i ruchoma (bez ostrych krawędzi). Metalowe ostrogi z okrągłymi wybrzuszeniami z twardego tworzywa są dozwolone (ostrogi „impulsowe”). Ostrogi „ślepe”, bez bodźca są dozwolone. **Zawodnicy na kucach mogą używać niekaleczących ostróg z bodźcem o długości do 3,5 cm.**

5. Słuchawki i inne elektroniczne urządzenia do komunikacji są surowo zabronione na zawodach w czasie startu, a ich użycie jest karane eliminacją. Używanie słuchawek i im podobnych urządzeń jest dozwolone podczas treningów i rozgrzewki.

## **Artykuł 428 - RZĘDY**

1. Na zawodach krajowych używanie siodła typu wszechstronnego dopuszczalne jest we wszystkich konkursach do klasy C włącznie, a od klasy CC obowiązuje: siodło ujeżdżeniowe, które musi być blisko konia i mieć długie, pionowe tybinki, podwójne kielzno, tzn. wędzidełko i munsztuk z łańcuszkiem, angielski nachrapnik. Nachrapnik ani łańcuszek nie mogą być nigdy tak mocno zapięte, ażeby powodowały ból. Pasek gumowy lub skórzany pokrowiec na łańcuszek są dopuszczalne (patrz schemat). Ochronne podkładki na paski ogłowia, zapobiegające otarciom naskórka, są dozwolone. Nie dopuszcza się przykryć (np. futerek) na siodło..

2. **Kielzno**. Na zawodach krajowych stosuje się kielzno wędzidłowe bądź munsztukowe, Stosowanie kielzna munsztukowego dozwolone jest od poziomu konkursów klasy C. Stosowanie kielzna munsztukowego jest obowiązkowe na MP,PP,HPP w kategoriach junior, młody jeździec i senior. Przy stosowaniu kielzna munsztukowego (podwójne kielzno, tzn.

węździdełko i munsztuk z łańcuszkiem, nachrapnik), nachrapnik ani łańcuszek nie mogą być nigdy tak mocno zapięte, ażeby powodowały ból. Pasek gumowy lub skórzany pokrowiec na łańcuszek są dopuszczalne (patrz schemat). Ochronne podkładki na paski ogłowia, zapobiegające otarciom naskórka, są dozwolone. Zarówno wędzidełko, jak i munsztuk muszą być wykonane z metalu lub z twardego tworzywa i mogą być pokryte gumą/lateksem. Ramię czanki munsztuka nie może być dłuższe niż 10 cm (długość poniżej ścięgierza). Górne ramię czanki nie może być dłuższe niż ramię dolne. Jeśli munsztuk ma ruchomy ścięgierz, dolna część czanek mierzona od ścięgierza w najwyższej pozycji nie może być dłuższa niż 10 cm. Łańcuszek munsztuka może być zrobiony z metalu, skóry lub ich kombinacji. Osłona łańcuszka może być wykonana ze skóry, gumy lub owczej skóry.

Grubość kielżna powinna być taka, aby nie powodowała kalectwa konia. Minimalna średnica ścięgierza munsztuka to 14 mm, a wędzidełka 10 mm. Dozwolone kielżna są zaznaczone na arkuszach testu. Średnica wędzidła używanego w klasach dla młodych koni to minimum 14 mm. Minimalna średnica wędzidła dla kuców to 10 mm. Średnica kielżna jest mierzona przy pierścieniu lub policzku. **Przy stosowaniu kielżna wędzidłowego mogą być używane nachrapniki: angielski, hanowerski, meksykański lub irlandzki.**

**3. Bat.** Na wszystkich zawodach międzynarodowych **oraz MP, HPP, PP** w wszystkich konkursach, zabrania się jazdy z batem na czworoboku. Jazda z batem, o łącznej maksymalnej długości 120 cm (zawody dla kuców – 100 cm), jest dozwolona podczas treningu. Bat musi być odrzucony przed wjazdem na plac wokół czworoboku, w przeciwnym wypadku zawodnik będzie ukarany. Patrz art. 430. **Na pozostałych zawodach krajowych jazda z batem jest dozwolona.**

Po przyjeździe na miejsce rozgrywania zawodów tylko zawodnik podczas jazdy, stępowania w rękę, oprowadzania lub lonżowania konia (bat do lonżowania jest dozwolony) może używać bata (maksymalna długość 120 cm, kuce maksimum 100 cm) na całym terenie zawodów. Tak samo luzak może stępować, oprowadzać lub lonżować konia. Inne osoby mogą mieć przy sobie bat, jeśli nie ma to związku z trenowaniem konia.

**4. Środki pomocnicze.** Wytoki, napierśniki, ślinianki, różnego rodzaju wypinacze, czarne wodze, ochroniacze lub bandaże, okulary, kaptury i inne tego typu środki pomocnicze są niedozwolone pod karą eliminacji, z wyjątkiem wyciszających zatyczek do uszu, które mogą być użyte w czasie dekoracji.

**4. Dekoracje.** Przyozdabianie konia nienaturalnymi ozdobami, jak wstążki, kwiaty jest niedozwolone. Dopuszcza się zaplatanie grzywy i ogona w sposób zwyczajowo przyjęty.

**6. Sztuczne ogony/powiększacz ogona** są dozwolone jedynie za wcześniejszą zgodą PZJ. Prośba o takie pozwolenie powinna być skierowana do komisji ujeżdżenia PZJ z załączonymi zdjęciami i świadectwem weterynaryjnym. Sztuczne ogony nie mogą mieć żadnych metalowych części (z wyjątkiem haczyków i obramowań dziurek) lub dodatkowego obciążenia.

**7.1. Nauszniki.** Używanie nauszników jest dozwolone na wszystkich zawodach i mogą one również ograniczać poziom hałasu. Nauszniki nie mogą zakrywać końskich oczu i zawierać zatyczek do uszu (stoperów), za wyjątkiem sytuacji opisanych w art.428.7.2. Nauszniki muszą być dyskretne w kolorze i formie.

**7.2.** Używanie zatyczek do uszu (stoperów) dla koni jest dozwolone tylko podczas ceremonii nagradzania.

**8. Sprawdzanie rzędu.** Wizualna kontrola rzędu przed opuszczeniem ostatniej rozprężalni może być przeprowadzona przez komisarza, aby uniemożliwić zawodnikom wjazd na plac konkursowy z nieprzepisowym wyposażeniem. Pomimo tego zawodnik ponosi pełną odpowiedzialność za start w przepisowym wyposażeniu.

Organizator zobowiązany jest do wyznaczenia miejsca w pobliżu rozprężalni, w którym odbywa się, po starcie, sprawdzenie i przegląd zgodności rzędu z obowiązującymi przepisami. Do sprawdzenia stroju jeźdźca i rzędu każdego konia bezpośrednio po opuszczeniu placu konkursowego musi być wyznaczony komisarz. Jakakolwiek niezgodność z obowiązującymi przepisami powoduje bezpośrednią eliminację. Sprawdzenie kielzna musi się odbywać z należytą ostrożnością, ponieważ niektóre konie są bardzo drażliwe i czułe w okolicach pyska (patrz podręcznik komisarza FEI).

Komisarz musi używać chirurgicznych/ochronnych rękawiczek, gdy sprawdza kielzno (osobna para rękawiczek na każdego konia).

**9. Rozprężalnie i place treningowe.** Wymogi określone w punktach 1 i 4 obowiązują także na placach rozprężeniowym i treningowym. Przy stosowaniu kielzna wędzidłowego mogą być używane nachrapniki: angielski, hanowerski, meksykański lub irlandzki, ochraniacze i bandaże. Kawecan, wypinacze pojedyncze lub podwójne (wypinacz trójkątny) i nauszniki są dozwolone podczas lonżowania. Lonżowanie jest dozwolone tylko na pojedynczej lonży, przypiętej do kawecana lub do pierścienia wędzidła/wędzidełka. Przypinanie lonży do munsztuka jest zabronione.

**10. Numer identyfikacyjny.** Każdy koń po przybyciu na miejsce zawodów otrzymuje od organizatora numer identyfikacyjny. Koń musi nosić obowiązkowo ten numer podczas udziału w konkursie, a także podczas pracy na rozprężalniach lub placach treningowych, jak również podczas oprowadzania w rękę (od momentu przybycia na miejsce zawodów aż do chwili wyjazdu), tak, aby mógł być zidentyfikowany przez wszystkie osoby oficjalne oraz komisarzy. Uchybienie w pokazaniu tego numeru po raz pierwszy pociąga za sobą ostrzeżenie, natomiast powtarzające się przypadki skutkują nałożeniem kary na zawodnika przez Komisję Sędziowską.



## **DOZWOLONE KIELZNA:**

### **Kielzno podwójne.**

#### ***Różne rodzaje wędzidełek:***

1. Wędzidełko zwykłe
- 2.a,b,c. Wędzidełko podwójnie łamane z zaokrąglonym łącznikiem  
Dozwolone są także wędzidełka oliwkowe/wyścigowe/amerykańskie.
- 2.d. Wędzidełko podwójnie łamane z obrotowym łącznikiem
- 2 e. Obrotowe wędzidełko z obrotową częścią środkową.
- 2 f. Obrotowe wędzidełko z obrotową częścią środkową i osłoniętymi pierścieniami
3. Wędzidełko oliwkowe
4. Wędzidełko z czankami

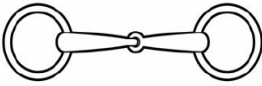
#### ***Różne rodzaje munsztuków***

5. Munsztuk z ścięgierzem w kształcie półksiężyca
- 6+7 Munsztuk z prostymi czankami i kabłąkiem
8. Munsztuk z kabłąkiem i ruchomym ścięgierzem  
Dozwolony jest również munsztuk z obrotowymi czankami.
9. Odmiany munsztuków 6,7 i 8
10. Munsztuk z czankami wygiętymi w kształt litery S
11. Łańcuszek munsztukowy (z metalu lub skóry lub jako kombinacja)
12. Jarzemko (podbródek)
13. Osłona skórzana na łańcuszek munsztukowy
14. Osłona gumowa, skórzana lub z owczej skóry na łańcuszek munsztukowy

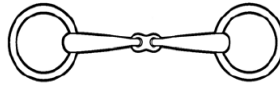
### **Kielzna pojedyncze**

1. Wędzidło zwykłe
2. a,b,c. Wędzidło podwójnie łamane z zaokrąglonym łącznikiem
3. Wędzidło oliwkowe
4. Wędzidło z pierścieniami w kształcie litery „D”
5. Wędzidło oliwkowe z wąsami
6. Wędzidło oliwkowe z ruchomymi pierścieniami i z wąsami
7. Wędzidło z górnymi wąsami
8. Wędzidło podwieszane
9. Wędzidło proste. Dozwolone także ze „swobodą języka” i oliwkowymi pierścieniami
10. Wędzidło obrotowe
11. Wędzidło podwójnie łamane z obrotowym łącznikiem
12. Wędzidło obrotowe z obrotową częścią środkową
13. Wędzidło obrotowe z obrotową częścią środkową i osłoniętymi pierścieniami

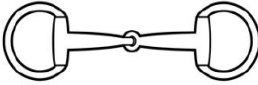
## Kielznanie munsztukowe – dozwolone wędzidelka



1



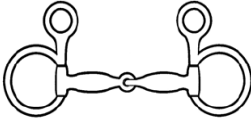
2a



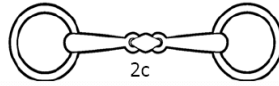
3



2b



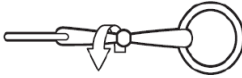
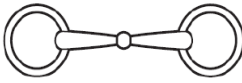
4



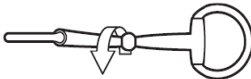
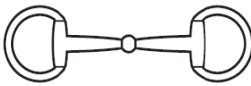
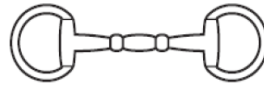
2c



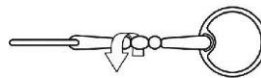
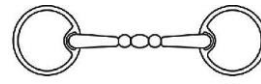
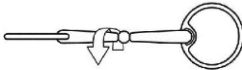
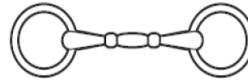
2d



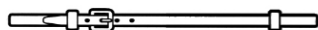
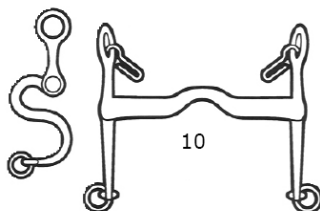
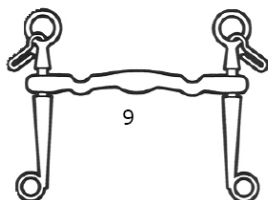
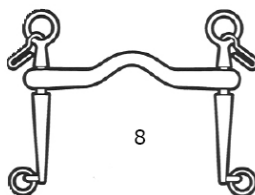
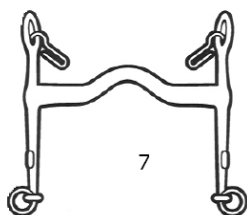
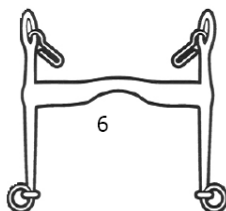
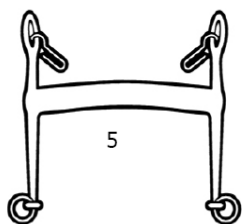
2e



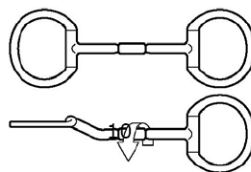
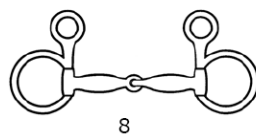
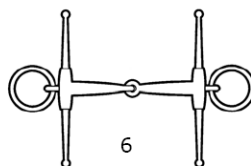
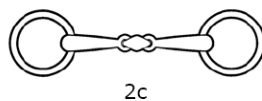
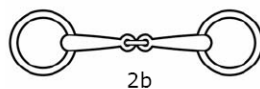
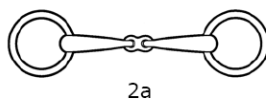
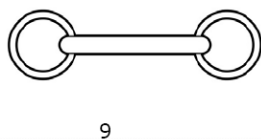
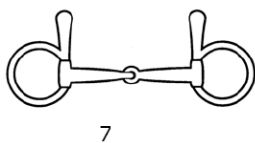
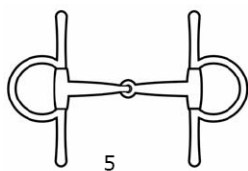
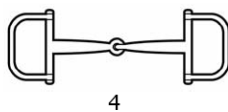
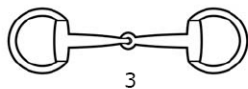
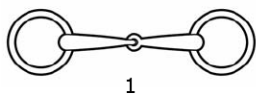
2f



# Munsztuki

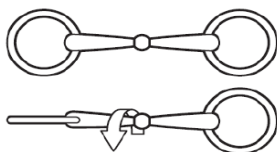


## Dozwolone wędzidła

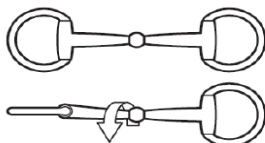


10

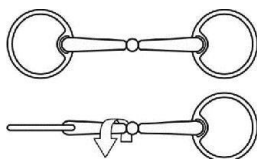
## Wędzidła obrotowe



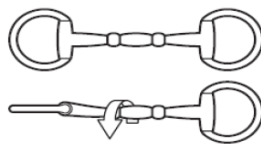
12



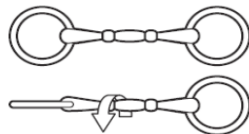
12



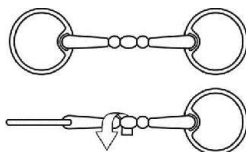
13



12

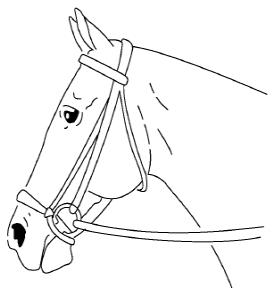


12

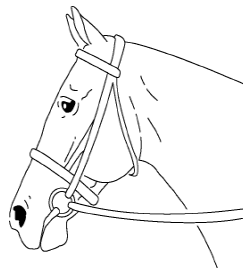


13

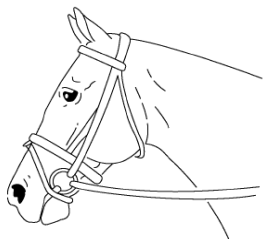
1. Nachrapnik hanowerski



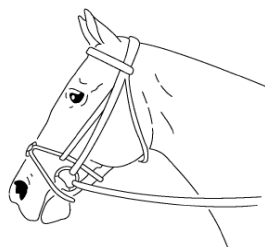
2. Nachrapnik polski (angielski)



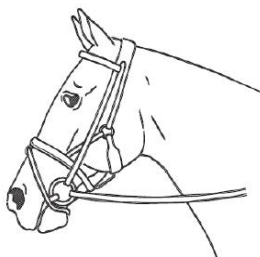
3. Nachrapnik kombinowany (irlandzki)



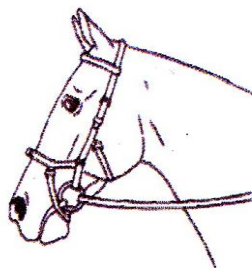
4. Nachrapnik meksykański



5. Nachrapnik kombinowany – bez podgardla



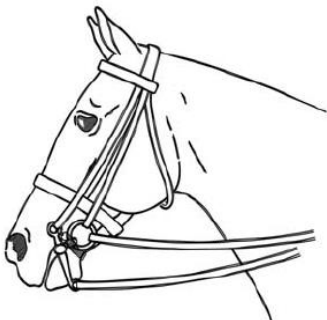
6. Nachrapnik typu Micklem



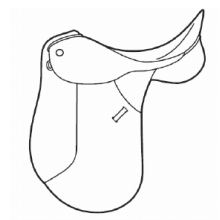
Przy kielznaniu munsztukowym nachrapniki 1, 3, 4 i 6 są zabronione.

Przy użyciu nachrapnika 5 z kielznaniem munsztukowym stosowanie skośnika jest zabronione.

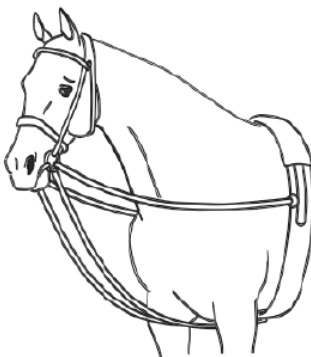
Kielznanie munsztukowe z nachrapnikiem polskim. Wędzidelko, munsztuk i łańcuszek.



Dozwolone siodło ujeżdżeniowe



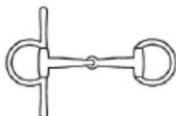
Wypinacz trójkątny



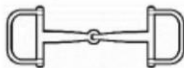
## DOZWOLONE KIEŁZNA dla KUCÓW



wędzidło proste gumowe



wędzidło oliwkowe a) z wąsami, b) bez wąsów



wędzidło z pierścieniami w kształcie litery D



wędzidło zwykłe pojedynczo łamane



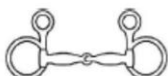
wędzidła zwykłe podwójnie łamane



wędzidło podwieszane



wędzidło proste. Dozwolone także ze „swobodą języka” i oliwkowymi pierścieniami



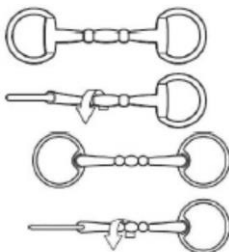
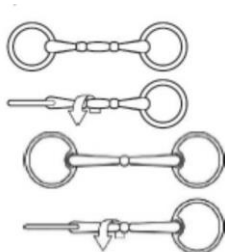
wędzidło obrotowe



wędzidło podwójnie łamane z obrotowym łącznikiem



### Wędzidła obrotowe



## Artykuł 429 - CZWOROBOK I ROZPRĘŻALNIE



(Rysunek czworoboku pokazuje załącznik Czworobok)

2. **Opis czworoboku.** Czworobok musi być płaski, równy, o wymiarach: długość 60 m, szerokość 20 m. Różnica poziomów wzdłuż przekątnej lub wzdłuż długiej ściany nie powinna w żadnym przypadku przekraczać 0.6 m. Różnica poziomów wzdłuż krótkiej ściany nie powinna być większa aniżeli 0.2 m. Nawierzchnia musi być zasadniczo piaskowa. Wymiary placu są odniesione do wnętrza ogrodzenia, które musi być oddzielone od publiczności odległością nie mniejszą aniżeli 10m. Wyjątek od tego przepisu może być akceptowany przez **PZJ lub Przewodniczącą Komisji Sędziowskiej**. W zawodach halowych odległość minimalna powinna wynosić 2 m od ściany.

Czworobok musi być ogrodzony niskim, białym płotkiem (nie może być w formie stałego ogrodzenia), o wysokości około 0.3 m. Część ogrodzenia przy literze A musi łatwo usuwalna w celu umożliwienia zawodnikowi wjazdu i wyjazdu z placu. Szerokość wjazdu musi wynosić co najmniej 2 metry. Elementy ogrodzenia powinny być połączone w taki sposób, żeby zapobiec włożeniu nogi przez konia. Szranki nie mogą zawierać metalowych elementów.

4. **Litery.** Litery na zewnątrz ogrodzenia powinny być umieszczone w odległości 0.5 m i wyraźnie zaznaczone. Obowiązkowe jest umieszczenie specjalnego znaku na ogrodzeniu na wysokości odpowiedniej litery niezależnie od niej samej. Niedozwolone są reklamy na literach lub ich stojakach. Litery powinny być również widoczne dla publiczności.

5. **Stanowiska sędziów.** Stanowiska sędziów znajdują się na zewnątrz krótkiej ściany w odległości maksymalnie 5 m, minimalnie 3 m od ogrodzenia na terenie otwartym i minimalnie 2 m na zawodach halowych. Stanowisko Sędziego w (C) znajduje się na przedłużeniu linii środkowej, stanowiska pozostałych sędziów (M i H) 2.5 m od przedłużenia długich ścian w stronę środka. Stanowiska sędziów bocznych (B i E) znajdują się na zewnątrz długich ścian w odległości maksymalnie 5 m, minimalnie 3 m od ogrodzenia, naprzeciwko liter B i E. W zawodach halowych wymagana jest minimalna odległość 2 m. W konkursie sędziowanym przez **minimum 2 sędziów** stanowisko jednego z nich powinno znajdować na długiej ścianie.(patrz art.437).

W konkursach sędziowanych przez 7 sędziów, dwaj dodatkowi sędziowie są usytuowani na krótkiej ścianie przeciwległej do sędziego w literze (C), 5 m od niej i na przedłużeniu linii ćwiartkowych.

Odstępstwa od tych reguł są dozwolone tylko po akceptacji przez FEI/PZJ.

6. **Budki sędziowskie.** Oddzielna budka lub platforma musi być przygotowana dla każdego sędziego. Platforma lub podłoga budki powinna

być umieszczona nie niżej jak 0.5 m od poziomu czworoboku (w programach dowolnych może być umieszczona nieco wyżej), aby zapewnić sędziom dobry widok na czworobok. Budka powinna mieć wielkość odpowiednia dla pomieszczenia czterech (4) osób. Budki sędziowskie powinny zapewniać dobry widok na cały czworobok.

**7. Przerwa.** W celu wyrównania nawierzchni placu należy po przejeździe 6 do 10 zawodników przewidzieć 10-minutową przerwę. Pauza lub przerwa w ciągu konkursu ujeżdżenia nie może nigdy trwać dłużej niż dwie godziny (obiad itp.) i nie może być rozdzielona innym konkursem.

Jednakże jeżeli liczba zawodników w konkursie przekracza około 40, Komitet Organizacyjny musi podzielić konkurs na dwa dni.

Podczas trudnych warunków pogodowych lub w innych ekstremalnych sytuacjach sędzia prowadzący może przerwać konkurs. Poszkodowany jeździec wraca, aby zakończyć wykonywanie programu, gdy sytuacja powróci do normy.

**8. Wjazd na czworobok.** W konkursach, w których nie ma możliwości objechać wokół czworoboku przed wjazdem na niego, jeźdźcy mogą wjechać na czworobok przed użyciem sygnału do startu. Po sygnale zawodnik rozpoczyna przejazd programu.

W konkursach, gdzie możliwe jest objazd czworoboku po jego zewnętrznej stronie zawodnik może rozpocząć objeżdżanie czworoboku przed sygnałem do startu, ale wjechać na czworobok może dopiero po sygnale do startu.

Sędzia w literze C jest odpowiedzialny za używanie sygnału i kontrolę czasu.

**9. Trening na czworoboku.** Zawodnicy i konie pod karą dyskwalifikacji nie mogą korzystać z czworoboku konkursowego w innym czasie aniżeli w czasie ich startu, chyba że za zgodą Komitetu Organizacyjnego plac konkursowy jest udostępniony do treningu. Wszelkie odstępstwa muszą być zaaprobowane przez Delegata Technicznego lub Przewodniczącego Komisji Sędziowskiej.

**10. Czworobok treningowy.** Przynajmniej jeden czworobok treningowy 60 m x 20 m musi być dostępny dla zawodników minimum na dwa dni przed pierwszym konkursem zawodów. Jeżeli jest to możliwe, nawierzchnie placu konkursowego i treningowego powinny być jednakowe. Jeśli nie ma praktycznych możliwości zapewnienia czworoboku treningowego o wymiarach 60 na 20 m, jeźdźcy muszą mieć możliwość pracy z końmi na placu konkursowym. W grafiku powinno być jasno określone, w jakim czasie czworobok treningowy może być wykorzystywany przez

zawodników. Zaleca się, aby place treningowe były możliwie takie same, jak czworobok konkursowy pod względem rodzaju i jakości nawierzchni.

**10-minutowy plac treningowy** jest ostatnim placem treningowym przed wjazdem na czworobok konkursowy.

- 10.1. Plac treningowy musi mieć taką samą nawierzchnię jak czworobok konkursowy.
- 10.2. Zawodnik może wjechać na ten plac po wyjeździe zawodnika, który rozpoczyna przejazd na placu konkursowym. Nie może być nigdy więcej niż jeden zawodnik na 10-minutowym placu treningowym, za wyjątkiem innej decyzji podjętej przez Delegata Technicznego lub sędziego Zagranicznego.
- 10.3. Wjazd na 10-minutowy plac treningowy nie jest dla zawodnika obowiązkowy
- 10.4. Komisarz musi nadzorować wszystkie treningi od chwili oficjalnego czasu otwarcia stajni.
- 10.5. Dopasowanie rzędu i zwyczajowa pielęgnacja konia są dozwolone.

**11. Zatrzymanie przejazdu.** W razie jakiegokolwiek awarii technicznej, która może wpływać na rywalizację sportową, sędzia w literze C przerywa przejazd. To samo odnosi się do wyraźnych zakłóceń zewnętrznych. W ekstremalnych warunkach pogodowych lub innych sytuacjach ekstremalnych Sędzia w literze C może użyć dzwonka, aby przerwać konkurs. Delegat Techniczny/Organizator może również zasugerować Sędziemu w C przerwanie konkursu. Zawodnik, którego przejazd przerwano powinien rozpocząć przejazd ponownie, gdy pozwolą na to warunki.

W sytuacji, gdy nastąpi błąd w muzyce podczas przejazdu dowolnego, a nie ma możliwości technicznych powrócić do przerwanej chwili, zawodnik za pozwoleniem Sędziego w literze C może opuścić czworobok. Nie może być przesunięć czasu startu następujących zawodników. Poszkodowany zawodnik, który opuścił czworobok powinien wystartować ponownie w czasie przerwy, lub na końcu konkursu. Sędzia w literze C w porozumieniu z zawodnikiem określa, kiedy zawodnik będzie ponownie startował. Od decyzji zawodnika zależy, czy zaczyna przejazd od początku, czy od przerwanej chwili. Bez względu na sytuację wystawione wcześniej noty nie mogą być zmienione.

W przypadku, gdy na czworoboku pojawi się jakikolwiek obiekt mogący mieć wpływ na wykonanie programu, przejazd jest zatrzymany a zawodnik może kontynuować przejazd po usunięciu zakłócenia.

Jeśli zawodnik musi rozpocząć ponownie zwykły test może wybrać, czy chce rozpocząć od początku, czy od momentu, kiedy przerwano jego

przejazd. Oceny wystawione przed przerwaniem przejazdu nie mogą być zmienione.

## **Artykuł 430 - WYKONANIE PROGRAMÓW**

Oficjalne programy FEI i PZJ podczas MP, PP, HPP, MR muszą być wykonywane z pamięci. Podczas wykonywania programu musi być zachowana kolejność ruchów wynikająca z jego treści. Na pozostałych zawodach krajowych wszystkie programy bez względu na klasę konkursu mogą być czytane.

**1. Sygnał.** Po otrzymaniu sygnału zawodnik zobowiązany jest do wjazdu na czworobok w literze A w ciągu 45 sekund. W programach dowolnych zawodnik ma 45 sekund na zasygnalizowanie włączenia muzyki i musi wjechać na czworobok w ciągu 20 sekund od chwili jej rozpoczęcia.

Podczas programów dowolnych, w razie kłopotów technicznych lub opóźnienia w rozpoczęciu muzyki, sędzia przy C może przerywać odliczanie i po usunięciu usterki ponownie uruchomić stoper. Sędzia w literze C jest odpowiedzialny za używanie sygnału i za stoper. Zegar pokazujący 45 sekund powinien być używany, kiedy to możliwe i zawsze widoczny dla zawodnika.

W przypadku kiedy koń oddaje mocz lub wypróżnia się, zegar zostanie zatrzymany do czasu, kiedy koń będzie gotowy do kontynuowania ruchu, wtedy to zegar zostanie ponownie włączony.

**2. Ukłon.** Przy ukłonie zawodnicy muszą brać wodze w jedną rękę. Zawodnicy startujący w cylindrze mogą go zdjąć podczas ukłonu lub tylko skłonić głowę.

**3. Błąd w przebiegu.** W przypadku, kiedy zawodnik popełnia „błąd w przebiegu” (nie porusza się po przewidzianej linii, wykonuje złą zmianę, opuszcza ruch, itp.) Sędzia w literze C przerywa wykonanie programu poprzez danie sygnału. Sędzia w literze C informuje zawodnika, jeśli to konieczne, od którego momentu wykonanie programu musi być powtórzone i zawodnik kontynuuje przejazd. Jeżeli w niektórych przypadkach przy pomyłce zawodnika danie sygnału mogłoby zakłócić płynność wykonania, np. jeżeli zawodnik wykonał przejście z kłusa pośredniego do stępa zebranego w literze V zamiast w K, lub galopując na linii środkowej wykonuje piruet w literze D zamiast w literze L, wtedy o daniu sygnału decyduje Sędzia w literze C.

Jeśli sygnał nie był podany po błędzie w przebiegu, a w programie jest powtórzony taki sam ruch i jeździec powtórnie popełnia taki sam błąd, to jest karany tylko jeden raz.

Decyzję, czy był popełniony błąd w przebiegu, czy też nie, podejmuje Sędzia w literze C. Wyniki pozostałych sędziów muszą zostać stosownie korygowane.

**4. Błąd w wykonaniu programu.** Jeśli zawodnik popełnia pomyłkę polegającą na wykonaniu ruchu w inny sposób, aniżeli opisany w programie (np. wykonuje kłus anglezowany zamiast ćwiczebnego lub przy ukłonie nie bierze wodzy w jedną rękę itp.) jest karany tak samo, jak przy „błędzie w przebiegu”. W zasadzie zawodnik nie może powtórzyć fragmentu programu z wyjątkiem przypadku, kiedy pomyłka jest zasygnalizowana przez Sędziego w literze C. Jeżeli zawodnik rozpoczął wykonanie ruchu i próbuje powtórzyć wykonanie tego samego ruchu, sędziowie muszą ocenić pierwsze wykonanie i jednocześnie ukarać za pomyłkę.

**5. Niezauważony błąd.** Jeśli Komisja Sędziowska nie zauważyła pomyłki, wówczas działając na korzyść zawodnika, nie zostanie on ukarany za ten błąd.

## 6. Karanie.

### 6.1 „Błąd w przebiegu”

Każdy błąd w przebiegu musi być ukarany, niezależnie od tego, czy był sygnalizowany czy nie, z wyjątkiem sytuacji opisanej wyżej.

**Na wszystkich zawodach krajowych w konkursach klasy CC i CS:**

Pierwsza pomyłka – 2 punkty procentowe

Druga pomyłka – eliminacja

**Na zawodach krajowych we wszystkich programach klas L-C,** za pierwszy błąd odlicza się 0,5% od wyniku końcowego, za drugi błąd 1%, trzeci błąd ukarany jest eliminacją.

### 6.2. Inne błędy

Wszystkie poniższe przypadki traktowane są jako błędy i za każdy z nich odlicza się 2 pkt, ale nie są one kumulacyjne i nie mogą spowodować eliminacji (włączając programy dowolne):

- wjazd z batem w obszar wokół czworoboku, w ochroniaczach końskich nóg lub w nieprzepisowym stroju jeźdźca (np. bez rękawiczek)
- wjazd z batem na czworobok, w ochroniaczach końskich nóg lub w nieprzepisowym stroju jeźdźca (np. bez rękawiczek). Jeśli program się rozpoczął przed zauważeniem nieprawidłowości, sędzia w literze C zatrzymuje zawodnika i jeśli jest to potrzebne i możliwe, pomocnik może wejść na plac w celu pomocy w usunięciu tych nieprawidłowości. Zawodnik może kontynuować program,

- rozpoczynając go od początku (ze środka czworoboku) lub od momentu zatrzymania. Punkty otrzymane przed zatrzymaniem nie są zmieniane.
- wjazd na czworobok przed sygnałem,
  - nie wjechanie na czworobok w ciągu 45 sekund, ale przed upływem 90 sekund po sygnale,
  - w programie dowolnym, wjazd na czworobok później, niż w ciągu 20 sekund od rozpoczęcia muzyki
  - jeśli czas wykonania programu dowolnego jest dłuższy lub krótszy od podanego na arkuszu, od końcowej oceny za wykonanie artystyczne zostanie odjęte 0,5%

## 7. Eliminacja

- 7.1. Kulawizna.** W przypadku kulawizny konia Przewodniczący Komisji Sędziowskiej informuje zawodnika o jego eliminacji. Od tej decyzji nie ma odwołania.
- 7.2. Opór.** Ciągły opór, trwający ponad 20 sekund, uniemożliwiający kontynuację programu, powoduje eliminację. Opór stwarzający niebezpieczeństwo dla zawodnika, konia, sędziów lub publiczności może być ukarany eliminacją wcześniej niż po upływie 20 sekund. Dotyczy to również wszelkich form oporu przed wjazdem na czworobok lub podczas opuszczania czworoboku.
- 7.3. Upadek.** W razie upadku konia i/lub zawodnika, zawodnik jest eliminowany.
- 7.4. Opuszczenie z czworoboku w trakcie wykonywania programu.** Koń, który opuści czworobok czterema nogami w czasie między początkiem a końcem programu jest eliminowany.
- 7.5. Pomoc zewnętrzna.** Każda zewnętrzna pomoc głosem, dawanie sygnałów traktowane jest jako niedozwolona lub nieautoryzowana pomoc dla jeźdźca lub konia. Jeździec lub koń otrzymujący korzystną pomoc musi być eliminowany.
- 7.6. Krwawienie.** Jeśli sędzia w literze C zauważy podczas przejazdu konkursowego gdziekolwiek krew na koniu, musi zatrzymać konia do kontroli. Jeśli jest to świeże krwawienie, koń jest eliminowany. Decyzja o eliminacji jest ostateczna. Jeśli sędzia podczas kontroli stwierdzi, że krew nie jest świeża, koń może kontynuować przejazd i zakończyć program.
- Jeśli podczas kontroli rzędu po zakończeniu przejazdu komisarz zauważy świeże krwawienie w pysku konia lub o okolicy działania ostróg (Art. 430.10), musi on powiadomić o tym fakcie sędziego w literze C, który podejmuje decyzję o eliminacji konia i jeźdźca. Jeśli zostanie zauważona krew w innych okolicach, wezwany lekarz weterynarii zawodów decyduje, czy koń może dalej startować.

W przypadku eliminacji konia w sytuacji opisanej powyżej, dopuszczenie do startu w kolejnym konkursie jest uzależnione od wyniku kontroli dokonanej przez lekarza weterynarii. Od decyzji lekarza weterynarii nie przysługuje odwołanie.

#### **7.7. Innymi powodami eliminacji może być:**

- para koń i zawodnik nie odpowiada poziomem skali trudności programu
- wykonanie jest sprzeczne z dobrem konia, i/lub niezgodne z prawidłowymi zasadami jazdy
- para koń i zawodnik nie wjeżdża na czworobok w czasie 90 sekund po otrzymaniu sygnału do wjazdu. (Wyjątkiem może być nadzwyczajna sytuacja, o której został powiadomiony sędzia w literze C, powodem takim może być np. zgubienie podkowy itp.)
- jazda z niedozwolonym wyposażeniem, które nie jest objęte art. 430.6.2.

**8. Punkty karne.** Punkty karne są odejmowane na każdym arkuszu sędziowskim od sumy punktów uzyskanych przez zawodnika.

**9. Wykonanie ruchu w określonym punkcie.** Przy elementach programu, które muszą być wykonane w określonych punktach na czworoboku, obowiązuje zasada wykonania tego elementu w chwili, kiedy tułów zawodnika znajduje się na wysokości punktu, z wyjątkiem przejść, gdy koń zbliża się do litery z linii przekątnej lub prostopadłej do punktu jej umiejscowienia. W takim przypadku, przejście musi być wykonane w chwili, gdy nos konia osiąga ślad przy literze, a więc koń powinien pozostać prosty podczas przejścia. Dotyczy to również wykonania lotnych zmian nogi.

**10. Początek i koniec programu.** Wykonanie programu rozpoczyna się w momencie wjazdu na czworobok w literze A i kończy się po ukłonie, z chwilą ruszenia konia. Przejazd uznaje się za zakończony dopiero po kontroli konia pod kątem pojawienia się krwi i sprawdzenia prawidłowości wyposażenia. Wydarzenia mające miejsce przed rozpoczęciem programu lub po jego zakończeniu, nie mają wpływu na ocenę. Zawodnik powinien opuścić czworobok w sposób opisany w treści programu.

#### **11. Szczegółowe warunki programu dowolnego z muzyką**

Zawodnik musi w czasie 20 sekund od rozpoczęcia muzyki wjechać na czworobok. Muzyka musi się zakończyć z końcowym ukłonem. Zatrzymanie i ukłon na rozpoczęcie i zakończenie programu dowolnego z muzyką jest obowiązkowe. Pomiar czasu rozpoczyna się w momencie ruszenia ze stój i kończy w momencie wykonania ukłonu na zakończenie. Patrz - Wytyczne do oceny stopnia trudności programów dowolnych

## 12. Szczegółowe warunki konkursów dla młodych koni

Patrz – „Przewodnik dla sędziów” i Regulamin Rozgrywania Mistrzostw Polski Młodych Koni,

### Artykuł 431 - NORMA CZASU

Norma czasu obowiązuje tylko w programach dowolnych z muzyką (Art. 421). Czas podany na innych arkuszach sędziowskich służy wyłącznie dla celów informacyjnych.

### Artykuł 432 - OCENY

1. Wszystkie ruchy oraz pewne przejścia z jednego ruchu do drugiego podlegające ocenie przez sędziego są kolejno numerowane na arkuszach sędziowskich.

2. Ruchy są oceniane przez każdego sędziego w skali od 0 do 10, przy czym 0 jest najniższą oceną, a 10 najwyższą.

Oceny połówkowe od 0,5 do 9,5 mogą być używane zarówno w ocenie ruchów jak i w ocenach ogólnych, według uznania sędziego.

3. Skala ocen jest następująca:

10 - doskonale	7 - dość dobrze	4 - niedostatecznie	1 - bardzo źle
9 - bardzo dobrze	6 - zadawalająco	3 - prawie źle	0 – ruch niewykonany
8 - dobrze	5 - dostatecznie	2 - źle	

Pod pojęciem "ruch niewykonany" należy rozumieć, że praktycznie nic z wymaganego zadania nie zostało wykonane.

W programach dowolnych z muzyką połówki ocen mogą być używane we wszystkich notach.

W programach dla młodych koni **oraz w programach z oceną stylu jeźdźca** mogą być używane oceny z dokładnością do dziesiątej części noty (0,1).

4. Oceny ogólne są wystawiane po zakończeniu wykonania programu przez zawodnika i dotyczą (patrz Załącznik IV):

- 1) chodów
- 2) impulsu
- 3) posłuszeństwa
- 4) postawy i dosiadau zawodnika; poprawności i skuteczności użycia pomocy.

Oceny ogólne są wystawiane w skali od 0 do 10.



5. Oceny ogólne, jak również oceny za pewne trudne ruchy mogą być przemnażane przez współczynniki, których wartość jest ustalana przez FEI/PZJ.

### **Artykuł 433 - ARKUSZE SĘDZIOWSKIE**

1. Arkusze sędziowskie zawierają dwie kolumny: w pierwszej wpisuje się ocenę pierwotną, natomiast w drugiej kolumnie wstawia się ocenę skorygowaną, jeżeli sędzia zmienia ocenę pierwotną. Sędzia zobowiązany jest do autoryzacji oceny przekreślonej. Oceny muszą być wpisywane w sposób trwały.

2. Na arkuszach sędziowskich znajduje się kolumna, w której sędzia uzasadnia postawioną ocenę. Podanie komentarza jest obowiązkowe, gdy ocena wynosi 5 lub poniżej. Zaleca się komentarz w miarę możliwości przy każdej ocenie.

3. Oryginały arkuszy sędziowskich mogą być udostępnione zawodnikom po konkursie i podpisaniu wyników konkursu przez Przewodniczącego Komisji sędziowskiej lub sędziego prowadzącego konkurs **z upoważnienia Przewodniczącego Komisji sędziowskiej**.

### **Artykuł 434 - KLASYFIKACJA**

1. Po zakończeniu wykonania programu przez zawodnika i po wystawieniu ocen i podpisaniu arkuszy przez wszystkich sędziów, arkusze są przekazywane do komisji zliczającej. Oceny są przemnażane przez odpowiednie współczynniki i następnie sumowane. Punkty karne za popełnione błędy są odejmowane na każdym arkuszu sędziowskim.

2. Wynik będący podstawą klasyfikacji jest uzyskiwany na drodze sumowania punktów uzyskanych przez zawodnika od każdego sędziego i zamieniony na procenty.

**3. O klasyfikacji indywidualnej decyduje:**

3.1. We wszystkich konkursach zwycięzcą jest zawodnik, który uzyskał największą liczbę procentów, drugi w kolejności jest zawodnik z kolejną liczbą procentów, itd.

W przypadku **jednakowej liczby punktów** zdobytych przez trzech pierwszych zawodników, o kolejności decydują wyższe oceny ogólne. Jeśli te oceny są jednakowe, następuje podział miejsc.

3.2. W przypadku równej liczby procentów w programie dowolnym uzyskanych przez pierwszych trzech zawodników o kolejności decyduje lepsza ocena za wykonanie artystyczne.

W przypadku uzyskania równego wyniku procentowego przez pozostałych zawodników, zostają oni sklasyfikowani na tym samym miejscu.

**5. Skargi/protesty.** W razie rozpatrywania protestu/skargi dotyczącego formalnego błędu, jako dowód może być użyte oficjalne nagranie audiowizualne.

### **Artykuł 435 - OGŁASZANIE WYNIKÓW**

1. Po każdym przejeździe zawodnika ogłaszana jest liczba procentów przyznana przez każdego sędziego niezależnie od wyniku ostatecznego. (na przykład: 1) Procenty u sędziów E= 69.990%, H=70.333%, C=70.205% M=71,120%, B= 69.660%, 2) Łącznie wynik procentowy: 70.261%).

2. Po ogłoszeniu końcowej klasyfikacji konkursu i ogłoszeniu ostatecznego wyniku procentowego (2), wynik procentowy otrzymany od każdego z sędziów (1) jest publikowany pod jego nazwiskiem, przekazywany do prasy/mediów i do FEI lub PZJ/WZJ. (porównaj Art. 433.3.)

3. Wynik końcowy musi być podawany w procentach z dokładnością do 3 miejsc po przecinku.

5. Jeśli zawodnik wycofa się przed konkursem lub nie wystartuje nie jest ujmowany w klasyfikacji końcowej, Jeśli zawodnik wycofa się w czasie wykonywania programu to „zrezygnował”. Jeśli zawodnik wystartował, ale nie ukończył przyjazdu z powodu naruszenia przepisów PZJ to jest „wyeliminowany”. Określenia (lub ich skróty) „zrezygnował” lub „wyeliminowany” muszą być uwidocznione przy nazwisku zawodnika na arkuszu wyników.

6.Tablica z ocenami. Oceny wyświetlane na tablicach w czasie konkursu nie mogą być widziane przez sędziów. Warunek ten dotyczy również pokazywania aktualnego wyniku procentowego. W przypadku gdy warunek ten nie może być spełniony, oceny i średni wynik procentowy nie mogą być pokazywane.

7.Internet. Oceny za poszczególne ruchy od każdego indywidualnego sędziego mogą być publikowane dopiero po ich potwierdzeniu.

### **Artykuł 436 - WRĘCZANIE NAGRÓD**

1. **Udział** w ceremonii nagradzania jest obowiązkowy dla par, które zajęły miejsca nagradzane. Nieobecność w czasie wręczania nagród, powoduje

utrata miejsca (wstęgi honorowej, plakiety, nagrody rzeczowej, nagrody pieniężnej). Zgodę na odstępstwo od tej zasady może wydać tylko Przewodniczący Komisji Sędziowskiej i/lub Sędzia z litery C danego konkursu. Strój, rząd w czasie wręczania powinien być identyczny ze strojem obowiązującym w konkursie. Dopuszcza się zakładanie białych lub czarnych bandaży. Ze względów bezpieczeństwa zawodnicy nie mogą używać flag lub podobnych rekwizytów podczas ceremonii nagradzania. Prawo do występowania w derce w czasie ceremonii dekoracji ma tylko zwycięski koń, o ile w konkursie przewidziano derkę jako wyróżnienie. Wstęgi honorowe powinny być przypięte do ogłowia przed ceremonią nagradzania.

Przewodniczący Komisji Sędziowskiej lub Sędzia z litery C musi brać udział w uroczystości wręczania nagród i powinien wyrażać zgodę na odstępstwa w ceremonii nagradzania, jeśli jest to niezbędne.

Bardzo głośna muzyka, która może ekscytować lub straszyć konie, jest niedozwolona. We wszystkich przypadkach występowania grupy koni razem - tzn. w czasie wręczania nagród, przeglądu weterynaryjnego koni, itp., zawodnicy i/lub luzacy i wszyscy inni, powinni działać w sposób odpowiedzialny. Beztroskie lub nieodpowiedzialne zachowanie może być powodem udzielenia ostrzeżenia w postaci Żółtej Karty. W sytuacjach poważnej nieodpowiedzialności i beztroski prowadzącej do wypadku, fakt ten będzie zgłoszony do Sekretarza Generalnego PZJ celem dalszego postępowania.

Patrz – Przepisy Ogólne

## **ROZDZIAŁ III - KOMISJA SĘDZIOWSKA, KOMISJA ODWOŁAWCZA, KOMISJA WETERYNARYJNA, DELEGAT WETERYNARYJNY, KOMISARZE. BRUTALNOŚĆ**

### **Artykuł 437 - KOMISJA SĘDZIOWSKA**

**11. Dzienna maksymalna liczba par do sędziowania.** Sędzia nie może sędziować więcej niż 40 zawodników dziennie, niezależnie od rangi zawodów.

**12.** Przewodniczący Komisji Sędziowskiej i/lub wyznaczony przez sędziego delegat PZJ powinni przyjechać przed pierwszym wyznaczonym przeglądem koni. W przypadku, gdy jest to niemożliwe, mogą oni przekazać to zadanie innemu członkowi Komisji Sędziowskiej, za zgodą PZJ i organizatora.

**13.** Niezbędne kwalifikacje sędziów – patrz [Przepisy o sędziach PZJ](#).

### **Artykuł 440 – BRUTALNOŚĆ**

Przepisy ogólne odnoszą się do brutalności wobec koni - te przepisy i regulacje mają zastosowanie do wszystkich zawodów krajowych.

### **Artykuł 441 - KOMISJA WETERYNARYJNA I DELEGAT WETERYNARYJNY PZJ**

1. Skład Komisji Weterynaryjnej wyznaczenie Przewodniczącego i członków tej Komisji, a także ich zadania muszą być zgodne z Przepisami Weterynaryjnymi, [Przepisami Ogólnymi oraz Przepisami o sędziach PZJ](#).

2. Na zawodach [krajowych](#) obecność lekarza weterynarii uznanego za Delegata Weterynaryjnego PZJ i wyznaczonego przez Komitet Organizacyjny jest obowiązkowa i musi być zgodna z Przepisami Weterynaryjnymi, [Przepisami Ogólnymi oraz Przepisami o sędziach PZJ](#).

### **Artykuł 442 - KOMISARZE**

Zagadnienia związane z komisarzami regulują Przepisy Ogólne oraz Przepisy o sędziach.

## **ROZDZIAŁ IV - PRZEGLĄDY I KONTROLE WETERYNARYJNE, KONTROLA MEDYCZNA I PASZPORTY KONI**

### **Artykuł 443 - PRZEGLĄDY I KONTROLE WETERYNARYJNE ORAZ PASZPORTY KONI**

Przeeglądy i kontrole weterynaryjne muszą być przeprowadzone zgodnie z Przepisami Weterynaryjnymi i Regulaminem rozgrywania zawodów krajowych. Sprawę paszportów koni regulują Przepisy Ogólne i Regulamin rozgrywania zawodów krajowych.

### **Artykuł 444 - KONTROLA MEDYCZNA KONI**

Kontrola medyczna koni musi być przeprowadzona zgodnie z Przepisami Ogólnymi i Przepisami Weterynaryjnymi, Przepisami Antydopingowymi i Kontroli Medycznej, a także wszelkimi innymi Przepisami i Regulacjami PZJ.

## **Załącznik II**

### **Wytyczne do oceny stopnia trudności programów dowolnych**

#### **1. Początkowy komentarz**

Ocena stopnia trudności programu dowolnego nie może być dokonana oddzielnie od oceny technicznej i artystycznej. Istnieje ściśle powiązanie pomiędzy stopniem trudności a technicznym wykonaniem, które w dużym stopniu determinuje pierwsze dwie artystyczne oceny. Słaba jakość w wykonaniu ruchu jest związana z deficytem możliwości wykonania programu przez jeźdźca i/lub konia. Musi to być wzięte pod uwagę przy ocenie trudności programu.

**2. Podstawowy poziom w ocenie stopnia trudności w małej rundzie**  
Podstawowy poziom w ocenie stopnia trudności jest określony w programie dowolnym FEI dla danego poziomu

**3. Elementy wpływające na wyższą ocenę stopnia trudności małej rundy.**  
Przedstawione przykłady w ocenie stopnia trudności są uważane za trudniejsze i oceniane wysoko, gdy wykonanie jest dobre technicznie.

- większa liczba lotnych zmian nogi, niż jest to określone jako minimum
- ruchy wykonywane w zakrętach i/lub na łukach
- strome ciągi połączone ze zmianami kierunku w zygzaku na równych lustrzanych liniach
- łopatką do wewnątrz na linii środkowej lub ćwiartkowej
- galop wyciągnięty poprzedzony półpiruetem (program dowolny Młodych Jeźdźców) lub piruetem (program dowolny Intermediate I)
- przejście z galopu wyciągniętego do stępa
- bezpośrednie przejścia w lotnych zmianach nogi z tempa co cztery do tempa co trzy i powrót do zmian co cztery tempa (program dowolny Młodych Jeźdźców) lub z tempa co trzy do tempa co dwa i powrót do zmian co trzy tempa (program dowolny Intermediate I)
- wykonanie trudnych elementów i przejść z wodzami w jednym ręku. Przesada będzie karana w harmonii i choreografii.

#### **4. Podstawowy poziom oceny trudności w Grand Prix**

Podstawowy poziom w ocenie trudności jest określony w programie dowolnym FEI dla danego poziomu

**5. Elementy wpływające na wyższą ocenę stopnia trudności w programie dowolnym Grand Prix**

Przedstawione przykłady w ocenie stopnia trudności są uważane za trudniejsze i oceniane wysoko, gdy wykonanie jest dobre technicznie.

- więcej lotnych zmian nogi, niż jest to określone jako minimum
- podwójny piruet (więcej niż podwójny piruet w galopie nie jest dozwolony; patrz przewodnik dla sędziów Aneks VII)
- ruchy wykonane w zakrętach i/lub łukach
- strome ciągi połączone z wieloma zmianami kierunku w zygzaku na równych lustrzanych liniach są uważane za bardzo trudne
- piaff i pasaż rozpoczęte ze stępa lub pozycji stój są oceniane jako trudniejsze niż piaff i pasaż wyprowadzony od impulsu z ruchu
- wykonanie trudnych elementów i przejść z wodzami w jednym ręku.
- Kombinacje trudnych przejść pomiędzy ruchami (takie jak: galop-pasaż-galop, wyciągnięty galop połączony z piruetami, galop wyciągnięty poprzedzony piaffem i w wyraźnie określonych punktach, bezpośrednie przejścia w lotnych zmianach nogi z tempa co dwa do tempa co jeden i powrót do zmian co dwa tempa.

## 6. Wyjaśnienia

Wszystkie ćwiczenia powinny być czytelne z zaznaczonym początkiem i końcem. Ciągi powinny być jasno zaznaczone i wykonane na wyraźnie określonych liniach. W programie dowolnym powinno to być wykonane przy użyciu obu wodzy

Nadmierne wykorzystywanie mocnych stron konia/jeźdźca w ruchach powinno być unikane jako negatywnie wpływające na choreografię programu. Większy nacisk w wykonaniu programu dowolnego powinien być położony na trudne ruchy (takie jak piaff, pasaż). Czyste umiejscowienie ruchu pozwala na lepsze sędziowanie i w ten sposób jest lepsza zdolność oceniania z sędziowskich budek

Program dowolny powinien być jasno i logicznie skonstruowany tworząc harmonijną równowagę pomiędzy jeźdźcem i koniem. Harmonia, płynność i jednolitość są ważnym założeniem programów dowolnych. Elementy z wyższym stopniem zebrania powinny współgrać z ćwiczeniami zawierającymi impuls do przodu jasno prezentującymi podstawowe chody.

Wszystkie elementy o wzrastającym stopniu trudności powinny być oceniane pozytywnie, kiedy w pełni są uzupełnione i wsparte muzyką

Dodatkowe piruety w piaffie, pasaże w ciągach i piruety w galopie połączone z ciągami nie są oceniane jako ćwiczenia o wyższym stopniu trudności, mimo że są one oceniane pozytywnie w choreografii.

W programach dowolnych najważniejsze jest klasyczne ujeżdżenie.

## 7. Wytyczne do oceniania programów dowolnych

W odniesieniu do komentarzy początkowych i wyjaśnień zgodnych z punktem 6 i zawartych w Podręczniku dla sędziów podawane są wytyczne dla wystawiania ocen za stopień trudności, jak poniżej:

- gdy jest spełnione tylko minimum wymagań dla podstawowego poziomu, ocena około 6,0

Kiedy rośnie stopień trudności zgodnie z poziomem standardów programów dla juniorów i dla młodych jeźdźców, Intermediate I, Grand Prix/Grand Prix Special, ocena minimum 7,0

Dla każdego ruchu ze zwiększonym stopniem trudności (wliczonym ryzyku) punktacja powinna wzrastać odpowiednio

8. Problemy z muzyką. Problemy z muzyką w czasie wykonywania programu dowolnego patrz artykuł 429.1.1



### **Załącznik III**

#### **Wytyczne dla sędziów do oceny programów dowolnych**

##### **Programy dowolne dla juniorów**

Za celowe wykonanie w konkursie niżej wymienionych ruchów, zawodnik otrzymuje ocenę 0 za cały ruch, a oceny za choreografię i stopień trudności nie mogą być wyższe niż 5.

1. Więcej niż pół piruetu w stępie (tzn. więcej niż 180°). Końcowa ocena za piruet (bez względu na jakiegokolwiek inne poprawnie wykonane piruety) to 0.
2. Sekwencje lotnych zmian nogi (co cztery tempa lub mniej). Końcowa ocena za zmiany – 0 (pomimo pokazanych innych poprawnych pojedynczych lotnych zmian).
3. Jedna odwrotna zmiana kierunku w galopie jest dozwolona (zygzak). Jeżeli jest pokazana więcej niż jedna zmiana kierunku ze zmianą nogi, to końcową oceną za oba ciągi w galopie, lewy i prawy jest 0 (niezależnie od pozostałych dobrze wykonanych pojedynczych ciągów).  
Np. Dozwolona jest odwrotna zmiana kierunku w kłusie (zygzak), a ostrość ich kątów pozostawiona jest decyzji jeźdźca.
4. Jeśli stęp nie jest pokazany na jednym śladzie (tylko na prostych lub na łukach), a jest pokazany wyraźnie jak chód boczny, jest to traktowane jako ruch niewykonany – 0.
5. Trawers i renwers są dozwolone jako część choreografii.  
Jednakże, jeśli jakiegokolwiek ruchy, które nie są wymagane w programach dla juniorów, zostaną celowo wykonane, to zawodnik będzie wyeliminowany. Są nimi np. piruety w galopie, piaff, pasaż.

##### **Programy dowolne dla młodych jeźdźców**

Za celowe wykonanie w konkursie niżej wymienionych ruchów, zawodnik otrzymuje ocenę 0 za cały ruch, a oceny za choreografię i stopień trudności nie mogą być wyższe niż 5.

1. Więcej niż pół piruetu w galopie (tzn. więcej niż 180°). Końcowa ocena za piruety – 0.  
Tzn. jeżeli “nielegalne” piruety zostaną np. pokazane tylko w lewo, to tylko za piruety w lewo będzie ocena 0, niezależnie od pozostałych dobrze

wykonanych piruetów w lewo. I analogicznie, jeżeli były pokazane w prawo, to ocena 0 będzie tylko za piruety w prawo.

Aby otrzymać wyższą ocenę techniczną, półpiruety w galopie muszą być pokazane z linii prostej na linię prostą. Półpiruety mogą być pokazane z ciągu do ciągu, jeżeli jednak półpiruety są pokazane tylko z ciągu do ciągu, to ruch zostanie oceniony jako technicznie niedostateczny (4).

Półpiruety w galopie pokazane ze stępa i z przejściem do stępa, są uznawane tylko w ocenie za harmonię i choreografię.

2. Lotne zmiany nogi wykonane w sekwencjach co dwa lub co jedno tempo. Ocena końcowa za wszystkie lotne zmiany nogi – 0 (niezależnie od innych prawidłowo pokazanych zmian co cztery i co trzy tempa), Zygzak w galopie jest dozwolony, ostrość kątów pozostawiona jest decyzji jeźdźca.

3. Jeśli stęp nie jest pokazany na jednym śladzie (tylko na prostych lub na łukach), a jest pokazany wyraźnie jak chód boczny, to jest to traktowane jako ruch niewykonany – 0.

4. Trawers i renwers są dozwolone jako część choreografii. Jednakże, jeśli jakiegokolwiek ruchy, które nie są wymagane w programach dla młodych jeźdźców, zostaną celowo wykonane, to zawodnik będzie wyeliminowany. Są nimi np. piaff, pasaż.

### **Programy dowolne na poziomie Intermediate I**

Za celowe wykonanie w konkursie niżej wymienionych ruchów, zawodnik otrzymuje ocenę 0 za cały ruch, a oceny za choreografię i stopień trudności nie mogą być wyższe niż 5.

1. Więcej niż pojedynczy piruet w galopie (tzn, więcej niż 360°). Kończąca ocena za piruety – 0.

Tzn. jeżeli “nielegalne” piruety zostaną np. pokazane tylko w lewo, to tylko za piruety w lewo będzie ocena 0, niezależnie od pozostałych dobrze wykonanych piruetów w lewo. I analogicznie, jeżeli były pokazane w prawo, to ocena 0 będzie tylko za piruety w prawo.

Aby otrzymać wyższą ocenę techniczną, piruety w galopie muszą być pokazane z linii prostej na linię prostą. Piruety mogą być pokazane z ciągu do ciągu, jeżeli jednak piruety są pokazane tylko z ciągu do ciągu, to ruch zostanie oceniony jako technicznie niedostateczny (4).

Piruety w galopie pokazane ze stępa i z przejściem do stępa, są uwzględniane tylko w ocenie za harmonię i choreografię.

2. Lotne zmiany nogi wykonane w sekwencji co jedno tempo. Ocena końcowa za wszystkie lotne zmiany nogi – 0 (niezależnie od innych prawidłowo pokazanych zmian co dwa i co trzy tempa),

3. Jeśli stęp nie jest pokazany na jednym śladzie (tylko na prostych lub na łukach), a jest pokazany wyraźnie jak chód boczny, to jest to traktowane jako ruch niewykonany – 0.

4. Trawers i renwers są dozwolone jako część choreografii.

Jednakże, jeśli jakiegokolwiek ruchy, które nie są wymagane w programach dla poziomu Intermediate I, zostaną celowo wykonane, to zawodnik będzie wyeliminowany. Jak np. piaff, pasaż.

### **Program dowolny na poziomie Grand Prix**

Za celowe wykonanie w konkursie niżej wymienionych ruchów, zawodnik otrzymuje ocenę 0 za cały ruch, a oceny za choreografię i stopień trudności nie mogą być wyższe niż 5.

1. Więcej niż podwójny piruet w galopie (tzn. dwa piruety więcej niż 360° każdy, w jednym ciągłym ruchu). Końcowa ocena za piruety – 0.

Tzn. jeżeli “nielegalne” piruety zostaną np. pokazane tylko w lewo, to tylko za piruety w lewo będzie ocena 0, niezależnie od pozostałych dobrze wykonanych piruetów w lewo. I analogicznie, jeżeli były pokazane w prawo, to ocena 0 będzie tylko za piruety w prawo.

Aby otrzymać wyższą ocenę techniczną, piruety w galopie muszą być pokazane z linii prostej na linię prostą. Piruety mogą być pokazane z ciągu do ciągu, jeżeli jednak piruety są pokazane tylko z ciągu do ciągu, to ruch zostanie oceniony jako technicznie niedostateczny (4).

Piruety w galopie pokazane ze stępa i z przejściem do stępa, lub z piaffu i z przejściem do piaffu, są uwzględniane tylko w ocenie za harmonię i choreografię.

2. Piaff. Aby otrzymać wysoką ocenę za wykonanie techniczne, piaff musi być pokazany na linii prostej z minimum 10 krokami na wprost. Jeśli piaff jest pokazany tylko jako forma piruetu, to zostanie oceniony jako technicznie niedostateczny (4).

Jeśli piruety w piaffie będą pokazane jako dodatek do piaffu z minimum 10 krokami na wprost, to będą ocenione technicznie jak zwykle.

3. Pasaż. Aby otrzymać wysoką ocenę za wykonanie techniczne, pasaż musi być pokazany na jednym śladzie (minimum 20 metrów). Jeśli pasaż jest pokazany tylko jako forma ciągu, to zostanie oceniony jako technicznie niedostateczny (4). Jeśli pasaż w ciągu zostanie pokazany jako dodatek do pasażu na jednym śladzie, to będzie on oceniony technicznie jak zwykle.

4. Jeśli stęp nie jest pokazany na jednym śladzie (tylko na prostych lub na łukach), a jest pokazany wyraźnie jak chód boczny, to jest to traktowane jako ruch niewykonany – 0.

5. Trawers i renwers są dozwolone jako część choreografii. Jednakże, jeśli jakiegokolwiek ruchy, które nie są wymagane w programach Grand Prix, zostaną celowo wykonane, to zawodnik będzie wyeliminowany. Są nimi np. szkoła nad ziemią, galop do tyłu.

### **Oceny techniczne**

Ocena za wykonanie techniczne zależy tylko od jakości wykonywanych obowiązkowych ruchów programu. Punktacja jest taka sama, jak w programach klasycznych. Sędzia wystawia oceny (tylko pełne punkty) za każdy poszczególny, pokazany ruch. Jeśli jeździec wykonuje ruch wiele razy, tylekroć sędzia wystawia wiele pojedynczych ocen za każde wykonanie, które są podstawą do wyliczenia średniej oceny końcowej za ten ruch po zakończeniu konkursu.

Ocena łączna za wykonanie techniczne jest wyliczana przez podzielenie sumy końcowych ocen za każdy ruch przez liczbę ruchów (włączając mnożniki).

Ruchy, które zostały opuszczone, albo poprzez sposób wykonania były niezauważalne, muszą otrzymać ocenę 0.

Elementy, które zostały wykonane poniżej wymagań (np. za dużo zmian w sekwencji, tylko półpiruet zamiast piruetu), są traktowane jako niedostatecznie lub źle wykonane i muszą otrzymać ocenę wyraźnie niższą niż 5.

### **Oceny artystyczne**

Pięć ocen artystycznych: rytm, energia i elastyczność; harmonia pomiędzy jeźdźcem i koniem; choreografia; stopień trudności; muzyka i interpretacja muzyki jest wystawianych w połówkach lub w pełnych notach i zwielokrotniana przez ich mnożniki.

Łączna ocena za wykonanie artystyczne jest sumą pięciu ocen artystycznych, zwielokrotnionych przez ich mnożniki.

Wszystkie oceny artystyczne są bardziej lub mniej zależne od jakości wykonania technicznego. Jest specjalnie ważne, aby oceny artystyczne za rytm, energię i elastyczność; harmonię pomiędzy jeźdźcem i koniem oraz za stopień trudności korelowały z ocenami technicznymi. Na oceny za choreografię i interpretację muzyki może także negatywnie wpływać opór, nieposłuszeństwo lub brak spokoju.

Odliczenie od ocen artystycznych:

W przypadku, jeśli program dowolny trwa wyraźnie dłużej lub krócej od regulaminowego czasu, to odejmowane są po dwa punkty u każdego sędziego od oceny łącznej za wykonanie artystyczne.

Drobny/niewielki błąd w przejeździe, który nie powoduje przekroczenia czasu (około 10 sekund) generalnie nie powinien obniżyć noty, szczególnie, jeśli pojawią się niespodziewane okoliczności (takie jak zewnętrzne zakłócenia lub nieodpowiednie podłoże)

Jeśli zawodnik jedzie poniżej wymagań określonych w programach (np. zbyt mało zmian w sekwencji, pół zamiast całego piruetu) bez właściwego pokazania ruchu chociażby jeden raz, lub gdy opuści obowiązkowy ruch, wtedy nota będzie znacząco obniżona, do nie wyżej niż 5 w ocenie stopnia trudności i choreografii.

**Zdjęcie nakrycia głowy** – jeśli ruch wykonany jest z nakryciem głowy trzymanym w jednej dłoni, wtedy ruch ten oceniony jest na 0. Punktacja za choreografię i punktacja za stopień trudności nie może być wyższa niż 5.

## **Załącznik IV**

### **Wytyczne do krajowych zawodów w ujeżdżeniu Konkursy dla 5 i 6 letnich koni**

*Przepisy PZJ dla zawodów w ujeżdżeniu* mają zastosowanie na wszystkich krajowych zawodach dla młodych koni z wyjątkiem innych postanowień, jak poniżej.

Podstawowym założeniem jest właściwy trening młodych koni ujeżdżeniowych, w celu podnoszenia reputacji narodowych hodowli i zwiększania zainteresowania zawodami, w których biorą udział młode konie

#### **Programy ujeżdżeniowe**

5-letnie konie: program wstępny FEI dla koni 5-letnich, program finałowy FEI dla koni 5-letnich

6-letnie konie: program wstępny FEI dla koni 6-letnich, program finałowy FEI dla koni 6-letnich

4-letnie konie: program FEI dla 4-letnich koni do stosowania na zawodach krajowych

#### **Strój i rząd**

Tak jak w artykułach 427 i 428 niniejszych przepisów. Meksykański/krzyżowy nachrapnik jest zabroniony. Zarówno 5-, jak i 6-letnie konie mają startować w ogłowie wędziłowym (zgodnie z artykułem 428). Zabronione jest używanie bata. Pojedynczy bat o maksymalnej długości 120 cm może być wykorzystywany na rozprężalni. Bat musi być zostawiony przed wjazdem wokół czworoboku, w przeciwnym wypadku zawodnik zostanie ukarany odjęciem 0,1 punktu od ostatecznej punktacji w klasach młodych koni

#### **Ocenianie**

##### **Podstawowe założenia**

Oceniane będą: jezdność, chody podstawowe i ogólne wrażenie konia jako konia ujeżdżeniowego. Sędziowie powinni brać pod uwagę, czy przejazd odpowiada generalnym ideom konia ujeżdżeniowego, czy koń jest właściwie trenowany oraz czy koń ma możliwości, aby startować w konkursach o wysokim stopniu trudności.

Specjalny nacisk jest kładziony na miękki i stały kontakt, zadowolającą aktywność pyska i elastyczną potylicę w trzech podstawowych chodach

i w przejściach. Kroki i przekraczania muszą być wykonywane rytmicznie i bez napięcia.

Ważne jest ustawienie i zgięcie, harmonijny rozwój na obie strony i rozluźnienie. Musi być pokazany impuls, rozwijany od zadu, prowadzący przez elastyczny grzbiet do miękkiego i równego kontaktu.

Fundamentalne błędy w treningu będą generalnie prowadziły do niższych ocen.

Przykłady takich błędów: oczywista utrata rytmu, napięcie, błędy w kontakcie, niedostatecznie kołyszący się grzbiet, poważne skrzywienia i niewystarczające zaangażowanie kończyn tylnych.

Mniejsze błędy: (krzywe zatrzymanie, utrata koncentracji, momenty skracania szyi oraz pozostawanie momentami poza wędzidłem) powinny być oceniane z pewną wyrozumiałością, jeśli w całokształcie koń demonstruje dobry ruch i pokazuje właściwą zgodność z poziomem wyszkolenia

Konie, które na początku testu wykazują napięcie i popełniają wiele błędów lub są nieznacznie przestraszone powinny być oceniane z większą życzliwością niż na innych zawodach międzynarodowych.

Przykłady drobnych błędów w klasie koni pięcioletnich:

- przejścia wykonane niedokładnie w określonych punktach
- galop pośredni nieznacznie skrzywiony
- nieznaczne skrzywienie, gdy zebranie następuje po wydłużeniu

Ćwiczenia wymagane od pięcioletków są generalnie ćwiczeniami na niskim poziomie, a pełne zebranie nie jest wymagane.

Przykłady drobnych błędów w klasie koni sześciioletnich

- Rozpoczęcie ruchów bocznych nie dokładnie na śladzie
- Nie trzymanie osi wzdłużnej ciała w zakręcie w czasie ostatnich dwóch lub trzech kroków po właściwym wejściu w trawers

Chody boczne i lotne zmiany nóg są ważnym elementem w ocenie konia sześcioletniego. Zebranie jest wymagane w dużo większym stopniu

## **Stęp**

Stęp jest ruchem kroczącym, w którym kopyta uderzają w czterotakcie, dobrze zaznaczonym i utrzymywanym podczas całej pracy w tym chodzie. Kiedy przednie kończyny i tylne kończyny z jednej strony poruszają się jednocześnie, stęp staje się prawie ruchem bocznym. Ta nieregularność, która może przekształcać się w inochód, jest poważnym pogorszeniem ruchu.

Niedoskonałość stępa jest bardzo poważnym mankamentem w ujeżdżeniu. Młody koń nie powinien pracować na kontakcie na początku treningu w celu uzyskania zebrania, gdyż negatywnie wpłynie to na dalszy rozwój konia.

Koń powinien dobrze pokrywać grunt i musi z zaufaniem kroczyć od zadu do wędzidła.

### **Kłus**

Kłus jest chodem dwutaktowym, w podparciu na naprzemiennych przekątnych kończynach (lewa przednia i prawa tylna naprzemiennie i odwrotnie) rozdzielonych momentem zawieszenia. Kłus powinien mieć swobodne, aktywne i regularne kroki i muszą być one stawiane bez wahania.

Jakość kłusa jest oceniana jako ogólne wrażenie, regularność i elastyczność kroków - pochodzących z elastycznego grzbietu i dobrze zaangażowanych kończyn tylnych - i z możliwością uzyskania jednakowego rytmu i naturalnej równowagi, nawet po przejściu z jednego rodzaju kłusa w inny.

### **Galop**

Galop jest chodem trzytaktowym, w którym, na przykład, w galopie na prawo kończyny stawiane się następująco: lewa tylna, równocześnie lewa przekątna (prawa tylna i lewa przednia), prawa przednia i następnie faza zawieszenia ze wszystkimi czterema kopytami w powietrzu przed następnym skokiem.

Galop powinien być lekki i regularny, a koń powinien być wyprostowany. Odbicie powinno być zdecydowane.

Jakość galopu jest oceniana przez ogólne wrażenie, regularność i lekkość w trzech rodzajach galopu (roboczego, pośredniego i wyciągniętego) – pochodzących z akceptacji kieżna z uległą potylicą i zaangażowania kończyn tylnych z aktywną akcją stawu skokowego – i przez możliwość utrzymania tego samego rytmu i naturalnej równowagi, nawet po przejściu z jednego rodzaju galopu w drugi.

### **Wrażenie ogólne**

Nacisk położony jest na trzy podstawowe chody, typ i jakość budowy, charyzmę i prezencję konia, elastyczność i stopień lekkości, z jaką koń prezentuje ruchy. Koń, który potencjalnie kwalifikuje się do sportu na wysokim poziomie, może być predestynowany do ukończenia testu w pełnym posłuszeństwie, ale niekoniecznie musi mieć możliwości do pracy ujeżdżeniowej na wyższym poziomie.

### **Jeździec**

Ocenianie dosiady, pomocy i oddziaływania jeźdźca odgrywa drugorzędną rolę

### **Ocena młodych koni**

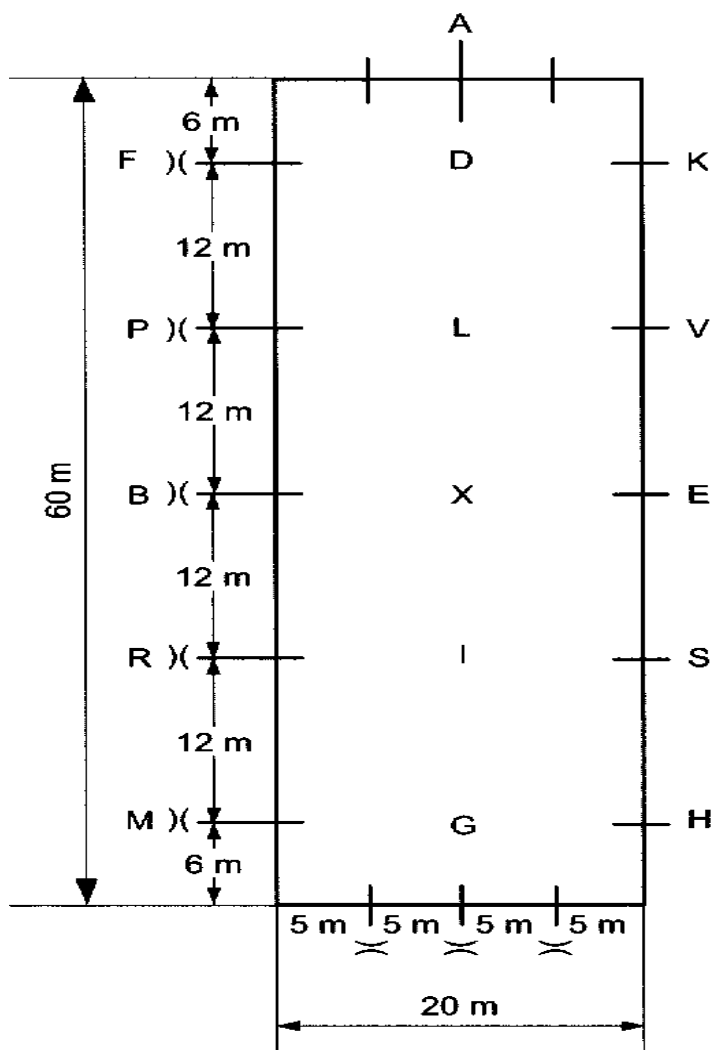


## **Ocena młodych koni zgodnie z aktualnie obowiązującym Regulaminem Rozgrywania Mistrzostw Polski Młodych Koni.**

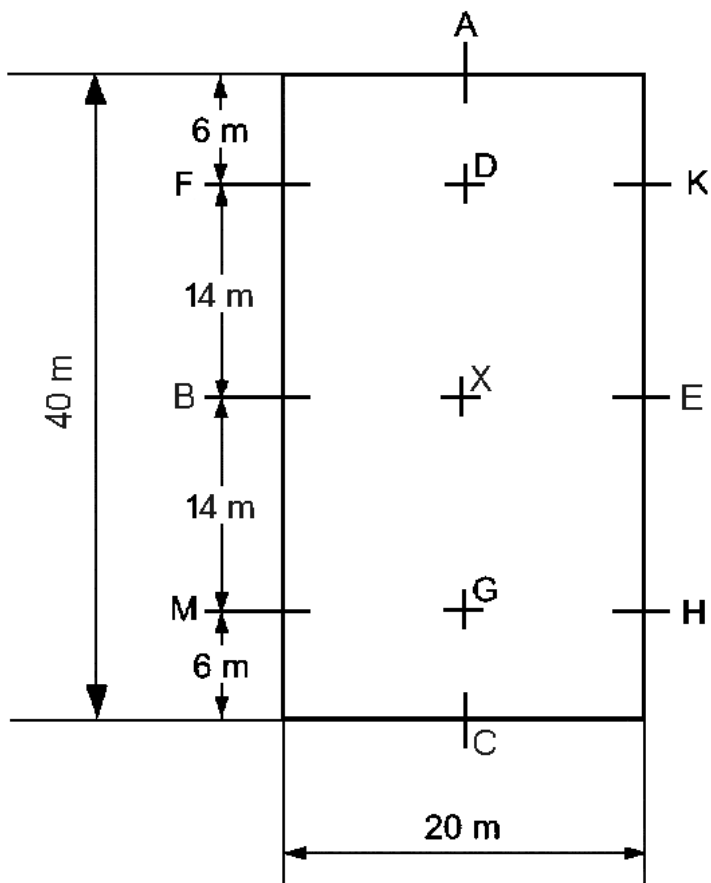
### **Ocenianie**

W testach młodych koni, dozwolona jest ocena z jednym miejscem po przecinku

# Załącznik V – SCHEMATY CZWOROBOKU



Schemat czworoboku ujeżdżeniowego 20 x 60 m



Schemat czworoboku ujeżdżeniowego 20 x 40 m

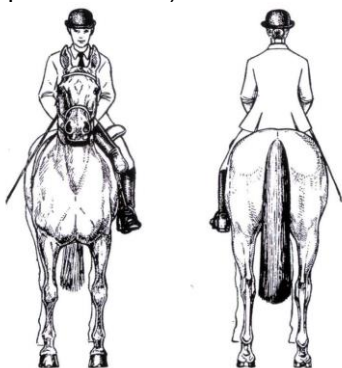
## Załącznik VII - Zasady rozgrywania konkursów w damskim siodle

Podczas oceny konkursów jazdy w damskim siodle należy uzupełnić artykuły przepisów dyscypliny ujeżdżenia w sposób następujący:

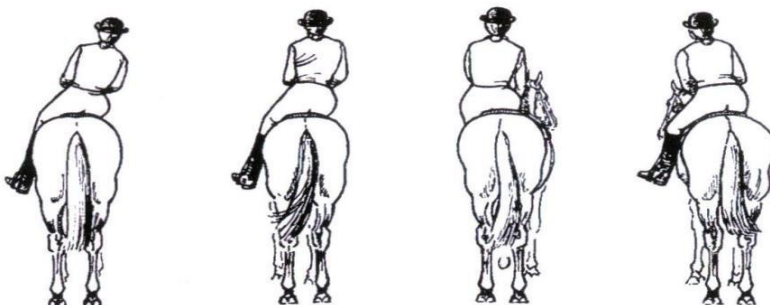
### Art. 418 - Dosiad i pomoce zawodnika

5. Prawidłowa postawa amazonki w damskim siodle musi być wyprostowana i zwrócona przodem do kierunku jazdy. Amazonka odwrócona tyłem do sędziów ma sprawiać wrażenie, że siedzi w klasycznym siodle. Barki i biodra w równej linii, równoległe do łopatek i bioder konia.

Lewa noga (łydka) ze stopą umieszczoną w strzemieniu - but z ostrogą - stanowi klasyczną pomoc. Bat ujeżdżeniowy lub laska do damskiego siodła trzymana wyłącznie w prawej ręce, działający przede wszystkim przez nacisk, stanowi pomoc zastępującą działanie prawej łydki (jeśli siodło nie jest prawostronne).



Rys. Poprawny dosiad amazonki



Rys. Błędy dosiadu

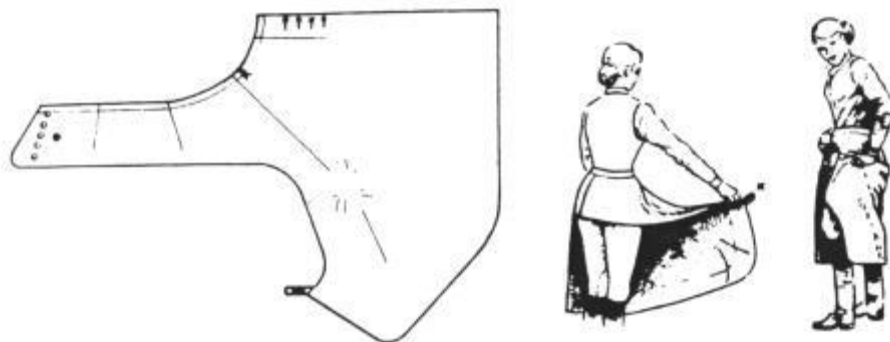
## Art. 421. Programy

9. W konkursach dla amazoнок mogą być wykonywane programy dowolne z muzyką w każdym stopniu trudności.

## Art. 427 - Ubiór

5. Strój do jazdy w damskim siodle składa się z następujących części:

- żakiet czarny, granatowy lub brązowy, tweedowy lub ciemno-zielony; długość (na koniu) - do siedziska
- spódnico-fartuch czarny, granatowy lub brązowy; długość (na koniu) - powyżej kostki (ostroga musi być widoczna);



- bryczesy w kolorze spódnico-fartucha i żakietu;
- bluzka biała lub ecru;
- kamizelka;
- buty jeździeckie (oficerki lub sztyblety i sztylpy),
- rękawiczki skórzane lub zamszowe (w kolorze naturalnej skóry lub ciemno-brązowe – nie czarne i nie białe!);
- cylinder (wys. 115-140mm) lub kask ochronny (amazonki poniżej 22 roku życia obowiązują kask we wszystkich konkursach);
- plastron (noszony z cylindrem) lub krawat (noszony z melonikiem lub z kaskiem ochronnym);
- szpilka do krawata lub plastrona;
- włosy upięte w kok;
- ostroga (może być „ślepa”, bez bodźca), dla kategorii juniorów - ostroga jest nieobowiązkowa
- siatka na twarz tzw. woalka w kolorze czarnym lub brązowym opinająca całą twarz (dozwolona dla seniorek tylko w połączeniu z cylindrem)
- niedozwolona jest biżuteria

Przejściowo w konkursach ujeżdżenia dopuszcza się start w strojach nawiązujących do strojów historycznych za zgodą sędziego głównego (za wyjątkiem Mistrzostw Polski).

#### **Art. 428 - Rzędy.**

- w konkursach dla amazoнок dopuszcza się start w siodłach damskich bez ograniczeń typu wiek, itp. Obowiązuje bezpieczne strzemię z otwierającą się stopką w siodłach historycznych i współczesnych z mocowaniem puśliska na rolce (zarówno historyczne jak i współczesne) lub bezpieczny mechanizm uwalniający puślisko w razie upadku amazonki w siodłach współczesnych (wtedy strzemię może być tradycyjne). Obydwa rodzaje zabezpieczeń mogą być stosowane jednocześnie
- kieżno w konkursach wszystkich klas dowolne, tzn. wędzidło pojedynczo lub podwójnie łamane (z łącznikiem), zwykłe, oliwkowe, pelham lub munsztuk.
- bat lub laska do damskiego siodła - obowiązkowy (o max. długości 120 cm), trzymany wyłącznie w prawej ręce (lub w lewej jeśli siodło jest prawostronne)
- środki pomocnicze wymienione w art 428 pkt. 4 są niedozwolone za wyjątkiem: wytoka, napierśnika i podogonia (nie dotyczy Mistrzostw Polski)

Po ukończeniu przejazdu przez amazonkę sędzia może dokonać przeglądu.

Sprawdza:

- zgodność stroju z przepisami
- długość strzemienia i jego bezpieczeństwo
- długość pasa równowagi (nie może być zbyt wysoko i zbyt mocno podpięty)

#### **Art. 430 – Wykonanie programów**

12. Eliminację amazonki oprócz art. 430 pkt. 7. Przepisów dyscypliny ujeżdżenia powodują dodatkowo następujące błędy:

- jazda z dwoma ostrogami
- trzymanie palcąta w lewej ręce w czasie wykonywania programu na czworoboku (chyba, że siodło jest prawostronne)
- zbyt krótkie strzemię, czyli „zaklinowanie” nogi pomiędzy strzemieniem a trzecią kulą siodła (przy luźnym, poziomym ułożeniu stopy strzemieniu, odległość między lewym udem a trzecią kulą musi wynosić 4 -5cm)
- niezgodność ubioru z przepisami

- niezastosowanie bezpiecznego strzemięcia lub bezpiecznego mechanizmu uwalniającego puślisko
- źle dopasowany sprzęt, który uniemożliwia swobodne poruszanie się konia i stwarza zagrożenie dla amazonki

Eliminacji nie powoduje wypięcie strzemięcia lub utrata bata (amazonka może kontynuować przejazd).

### Artykuł 432 - OCENY

6. Techniczne wykonanie programów ujeżdżenia w damskim siodle ocenia trzech sędziów według zasad jak w klasycznym ujeżdżeniu.

Odrębnie oceniane są elementy dotyczące jazdy po damsku według poniższych zasad:

Oceniane elementy i mnożniki:

Oceny za elementy dotyczące jazdy po damsku	Mnożniki	
	w programach klasycznych	w programach dowolnych z muzyką
Dosiad: postawa (równowaga), układ bioder i barków, wyprostowanie, ułożenie nóg.	x 3	x 2
Poprawność i skuteczność użycia pomocy: bat - stabilność i położenie, działanie tydki, działanie wodzy.	x 3	x 2
Strój: żakiet, spódnico-fartuch, nakrycie głowy, dodatki do stroju, włosy.	x 2	x 1
Wrażenie ogólne: harmonia między amazonką i koniem, łatwość i dokładność wykonania programu.	x 2	x 2
Układ programu, choreografia i dopasowanie do muzyki.	-	x 3

## Interpretacje

### Ostrogi z gwiazdkami

Zgodnie z art.427.3 Przepisów Dyscypliny Ujeżdżenia 2006 Ostrogi pokazane niżej są dozwolone w konkursach ujeżdżenia krajowych, jeśli gwiazdka może się swobodnie obracać i jej zakończenie jest gładkie/tępe.



Ostrogi z nieruchomą gwiazdką lub ostro zakończona są niedozwolone.

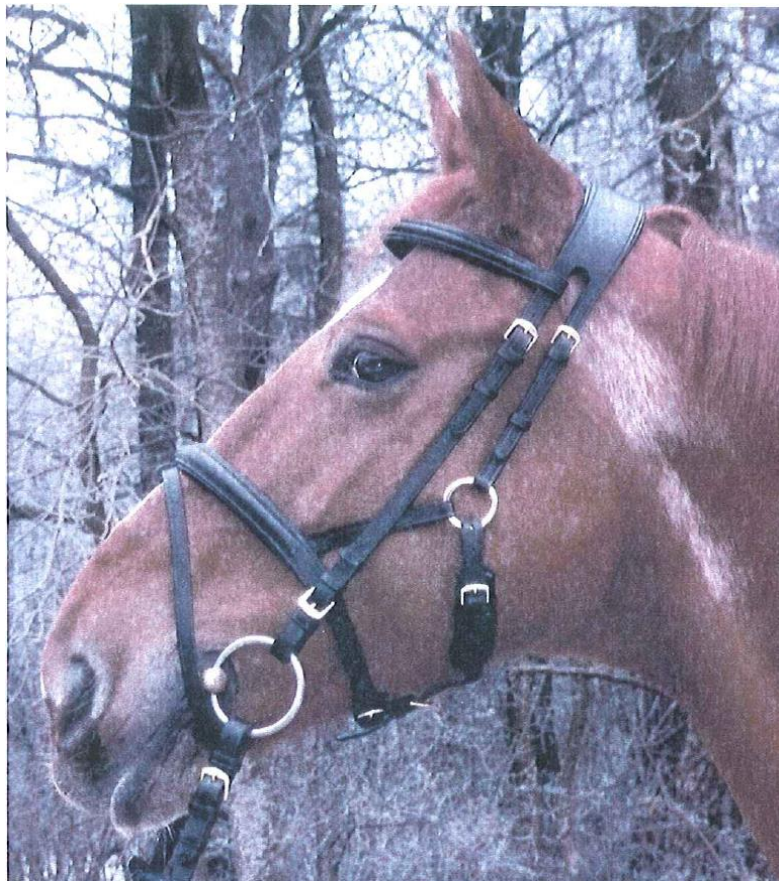


Dozwolone są ostrogi impulsowe





## Nowy dozwolony nachrapnik - bez podgardla





## **KODEKS** **postępowania dla Międzynarodowych Sędziów Ujeżdżenia FEI**

1. Międzynarodowy Sędzia Ujeżdżenia FEI to ekspert z zakresu ujeżdżenia i wiedzy o koniach, wykazujący się znajomością zasad ujeżdżenia, Regulaminu FEI oraz posiadający, dzięki swoim kompetencjom fachowym, odpowiednie kwalifikacje do oceny wszystkich międzynarodowych zawodów ujeżdżeniowych FEI. Sędzia ten jest w każdej sytuacji reprezentantem FEI.

2. Sędzia ma obowiązek unikać wszelkich faktycznych lub domniemanych konfliktów interesów. Musi charakteryzować się neutralną, niezależną i sprawiedliwą postawą względem jeźdźców, właścicieli, trenerów, organizatorów i innych władz, jak również dobrymi umiejętnościami pracy w zespole. Na przyznawanie ocen przez sędziego nie mogą mieć wpływu żadne kwestie finansowe ani osobiste, tak w sposób faktyczny, jak i domniemany.

Działania, które prowadzą lub mogą prowadzić do „konfliktu interesów” podczas pełnienia obowiązków sędziego na zawodach CDI obejmują m.in.:

- Trenowanie konia/jeźdźca przez okres przekraczający trzy dni w okresie 12 miesięcy poprzedzających zawody, bądź też jakikolwiek trening konia/jeźdźca w okresie 9 miesięcy poprzedzających Igrzyska Olimpijskie, Mistrzostwa Świata, Mistrzostwa Kontynentalne na poziomie Grand Prix lub Finał Pucharu Świata lub w okresie 3 miesięcy poprzedzających inne zawody CDI.
- Działalność w charakterze trenera kadry narodowej na szczeblu międzynarodowym lub dokonywanie/udział w selekcji drużyn lub zawodników indywidualnych, bądź też trening jeźdźców w ramach NF.
- Fakt bycia właścicielem/współwłaścicielem koni uczestniczących w zawodach.
- Znajdowanie się w sytuacji zależności finansowej bądź czerpanie korzyści finansowych ze strony właścicieli, jeźdźców, trenerów, organizatorów lub innych powiązanych z nimi organizacji.
- Pozostawanie w bliskich relacjach osobistych z zawodnikiem.
- Przyznawanie ocen w sposób wskazujący na preferowanie zawodników określonej narodowości.

Sędzia ma obowiązek powiadomić FEI o powyższych oraz wszelkich innych przypadkach konfliktu interesów lub sytuacjach, które można uznać za takowe.

3. Wymagania dla wszystkich kategorii sędziów określono wyraźnie w Regulaminie Zawodów Ujeżdżeniowych oraz Artykułach 437 i 446.
4. Podczas zawodów ujeżdżeniowych sędzia musi wykazywać się punktualnością oraz nienagannym zachowaniem.
5. Sędzia zobowiązany jest dobrze przygotować się do ocenianych konkursów oraz współpracować z organizatorem i pozostałymi sędziami.
6. Sędzia zobowiązany jest do odpowiedniego ubioru oraz musi mieć świadomość, iż jest reprezentantem FEI.
7. FEI oraz Komisja Ujeżdżenia FEI mają prawo do podjęcia środków dyscyplinarnych wobec sędziów nie przestrzegających Kodeksu i regulaminu FEI.

Środki dyscyplinarne, o których mowa powyżej, mogą obejmować:

- 1) Pisemne upomnienie
- 2) Tymczasowe zawieszenie oraz
- 3) Wykreślenie z listy Sędziów Ujeżdżenia FEI.

## **Komisja Ujeżdżenia FEI 2007**

### **Przeniesienie z Przepisów Dyscypliny Ujeżdżenia**

Używanie elektronicznych środków komunikowania, włącznie z telefonami komórkowymi, jest zabronione podczas sędziowania. Alkohol nie może być spożywany przez sędziów przed zakończeniem dnia sędziowania. Wyniki z poprzedniego testu nie powinny być przekazywane sędziom w czasie bieżącego sędziowania.