



Poradnik

rozgrywania konkursów nieklasycznych

Wprowadzenie

Od 2019 roku na Mazowszu istnieje możliwość rozgrywania podczas zawodów towarzyskich konkursów nieklasycznych. Są to konkursy dedykowane na ogół najmłodszym zawodnikom. Większość z nich ma charakter konkursu zręcznościowego. Konkursy towarzyskie są konkursami zdefiniowanymi w przepisach PZJ i rozgrywanymi według regulaminów obowiązujących na terenie danego WZJ-u. Natomiast konkursy nieklasyczne są spoza tej puli konkursów. Ramy rozgrywania konkursów nieklasycznych są zdefiniowane w dokumencie *Wytyczne dla Organizatorów Sport Powszechny – konkursy/zawody Towarzyskie i Nieklasyczne autoryzowane przez W-MZJ*, potocznie w skrócie Regulamin ZTiNK, zamieszczonym na stronie www.wmzj.waw.pl w sekcji *Do pobrania*.

W 2025 roku do opracowano konkurs nieklasyczny Equifun będący projektem Warszawsko-Mazowieckiego Związku Jeździeckiego.

Niniejszy poradnik jest opisuje zasady rozgrywania konkursów nieklasycznych i zawiera rozszerzenie Regulaminu Equifun o wskazówki przydatne dla sędziów, gospodarzy toru oraz organizatorów dotyczące głównie budowy przeszkód oraz sposobu ich pokonywania.

Cele

Celem konkursów nieklasycznych jest stworzenie zawodnikom możliwości uczestnictwa w zawodach w formie zabawy

sprawnościowej lub zaprezentowania umiejętności konia i zawodnika w zakresie nie objętym przepisami klasycznych konkurencji. Konkursy powinny odznaczać się niskim stopniem trudności, być przyjazne w wykonaniu. Zasady uczestnictwa i punktacji powinny być określone jasno i być bezwzględnie stosowane. Należy położyć szczególny nacisk na bezpieczeństwo uczestników: prawidłowo zapięty kask, bezpieczną budowę przeszkód.

Konkursy muszą być rozgrywane zgodnie z [Regulaminem ZTiNK](#). Konkursy nieklasyczne muszą być precyzyjnie określone w propozycjach zatwierdzonych przez Kolegium Sędziów WZJ, a zasady ich rozgrywania powinny stanowić załącznik do propozycji.

Kodeks postępowania z koniem

- I. Na wszystkich etapach treningu i przygotowań konia do startów, dobrostan konia musi stać ponad wszelkimi innymi wymaganiami. Dotyczy to stałej opieki, metod treningu, starannego obrzędku, kucia oraz transportu.
- II. Konie i jeźdźcy muszą być zdrowi, kompetentni i wytrenowani, zanim wezmą udział w zawodach. Dotyczy to także stosowanych leków, środków medycznych oraz zabiegów chirurgicznych, zagrażających dobrostanowi konia lub ciąży klaczy, oraz przypadków nadużywania pomocy medycznej.
- III. Udział w zawodach nie może zagrażać dobrostanowi konia. Należy zwracać szczególną uwagę na teren zawodów, stan techniczny podłoża, warunki stajenne i atmosferyczne, kondycję koni i ich bezpieczeństwo, także podczas podróży powrotnej z zawodów.
- IV. Należy dążyć do wszelkich starań, aby zapewnić koniom staranną opiekę po zakończeniu zawodów, a także humanitarne traktowanie po zakończeniu kariery sportowej. Dotyczy to właściwej opieki weterynaryjnej, leczenia obrażeń odniesionych na zawodach, spokojnej starości, ewentualnie eutanazji.
- V. Polski Związek Jeździecki usilnie zachęca wszystkie osoby, działające w jeździectwie, do stałego podnoszenia swojej wiedzy oraz umiejętności dotyczących wszelkich aspektów współpracy z koniem.

Spis treści

Wprowadzenie	1
Krótkie definicje konkursów nieklasycznych	5
Rodzaje konkursów – zasady rozgrywania	7
Equifun	8
Stopień trudności	8
Czas	8
Tempo	8
Punktacja.....	8
Klasyfikacja	9
Pomoc zewnętrzna	9
Króciutka historia.....	9
Pony games - zasady ogólne	10
Stopień trudności	10
Czas	10
Tempo	11
Start i meta, celowniki zadań	11
Dodatkowe zadania	12
Pomoc zewnętrzna	12
Oglądanie trasy	12
Pony games Z asystą	13
Pony games Na precyzję	15
Konkurs Na dosiad	18
Budowa przeszkód i zasady pokonywania	20
Materiały do budowy zadań/przeszkód.....	21
Wsiadź na konia, pojedyncze w stój.....	23
Bramka, pojedyncze, bez skoków, stęp, kłus galop	23
Zwężenie drogi, pojedyncze, bez skoków, stęp-kłus-galop.....	24
Rzeka, pojedyncze, bez skoków, stęp-kłus.....	25
Ósemka złożone, bez skoków, stęp-kłus	26
Koło, pojedyncze, bez skoków, stęp-kłus-galop.....	27
Slalom z celownikami, pojedyncze, bez skoków, stęp-kłus.....	28
Slalom, pojedyncze, bez skoków, stęp-kłus.....	29
Narożniki złożone, bez skoków, stęp-kłus-galop	30
Huculska ścieżka, pojedyncze, bez skoków, stęp.....	32

Piłka z/do wiaderka, oba zad. pojedyncze, bez skoków, stęp-kłus-galop	33
Weź i Odstaw przedmiot, pojedyncze, stęp, kłus, galop	34
Linka, pojedyncze, bez skoków, stęp-kłus-galop.....	35
Cavaletti na stęp, pojedyncze, bez skoków, stęp.....	37
Cavaletti na kłus, pojedyncze, bez skoków, stęp-kłus.....	38
Zegar, złożone, skokowe, kłus-galop	39
Koło przez bramki, złożone, bez skoków, stęp-kłus-galop.....	40
Jokerek, pojedyncze, skokowe, kłus-galop	41
Koperta, pojedyncze, skokowe, kłus-galop	43
Berek, złożona, stęp-kłus	44
Pawie oczko, złożone, stęp-kłus-galop	45
Młynek, stój	46
Rozdroże, pojedyncza, stęp do stój	47
Ogon lisa/Przypnij osiołkowi ogon, bez konia	48
Przykładowe trasy pony games.....	50
Pony games na czworoboku 20x40	51
Na precyzję w kłusie.....	51
Na dosiad z galopem.....	51
Pony games na małym placu 30x40	52
Na precyzję w kłusie.....	52
Na dosiad z galopem i skokiem.....	52
Pony games na dużym placu 40x50	53
Na precyzję w kłusie.....	53
Na precyzję w galopie.....	53
Na dosiad ze skokiem	53
Pony games na dużym placu 40x50	54
Na precyzję w kłusie.....	54
Na precyzję w galopie.....	54
Na dosiad ze skokiem	54
Pony games na dużym placu 30x80	55
Na precyzję w kłusie.....	55
Na dosiad z galopem.....	55
Equipfun na hali 20x45	56
Equipfun duża hala	57

Equifun duża hala	58
Programy ujeżdżeniowe.....	59
Programy ujeżdżeniowe w stępie i kłusie	59
Programy ujeżdżeniowe nieklasyczne	60
A-Debiury-1	62
A-Debiury-2	64
L-2_2013.....	66
P-11_2002.....	68
P-12_2002.....	70
Próba Caprillego.....	73
Cap-40-LL-1	76
Cap-40-LL-2	78
Cap-40-LL-3	80
Cap-40-LL-4	82
Cap-60-L-1	84
Cap-40-L-2	86
Cap-60-L-3	88
Cap-60-P-1.....	90
Cap-40-P-2.....	92
Cap-40-P-3.....	94
Cap-40-P-4.....	96
Ślepy parkur	98

Krótkie definicje konkursów nieklasycznych

Equifun

Tor 8 przeszkód w tym 6 sprawnościowych i 2 skokowe. Zasady rozgrywania i oceniania definiuje [Regulamin Equifun](#). Niniejszy poradnik zawiera pomocnicze rozszerzenie Regulaminu. Rozgrywany podczas Mistrzostw Warszawy i Mazowsza Kuców i Amatorów w skokach. Konkursy na poziomie od Brązowej Odznaki Jeździeckiej PZJ.

Pony games z asystą

Przeznaczony dla najmłodszych uczestników. Tor przeszkód-zadań pokonany przez dziecko na kucu prowadzonym na uwiązanie przez

osobę dorosłą. Celem takiego konkursu jest pokonanie trasy bez rywalizacji. Bez pomiaru czasu i bez punktacji.

Pony games na precyzję

Konkursy na poziomie od odznaki Jeźdź Konno PZJ. Do pokonania samodzielnie z dozwoloną pomocą zewnętrzną.

Celem przejazdu jest jak najdokładniejsze pokonanie przeszkód na trasie. Dozwolone 3 podejścia do każdego zadania. Punkty bonifikacyjne za wykonanie zadań. Czas nie ma wpływu na klasyfikację. Nie ma przeszkód skokowych.

Pony games na dosiad

Konkursy na poziomie od Brązowej Odznaki Jeździeckiej PZJ. Do pokonania samodzielnie bez możliwości pomocy zewnętrznej.

Celem przejazdu jest pokonanie przeszkód na trasie w określonym chodzie i dosiadzie. Punkty bonifikacyjne za wykonanie zadań. Dodatkowe punkty bonifikacyjne za pokonanie przeszkody w odpowiednim chodzie, na przykład: slalom kłusie ćwiczebnym, koło przez drągi w galopie w pólśiadzie, cavaletti w kłusie w pólśiadzie. Czas ma wpływ na wynik. Dozwolone są niskie pojedyncze przeszkody skokowe między innymi zadaniami.

Ujeżdżeniowe programy nieklasyczne

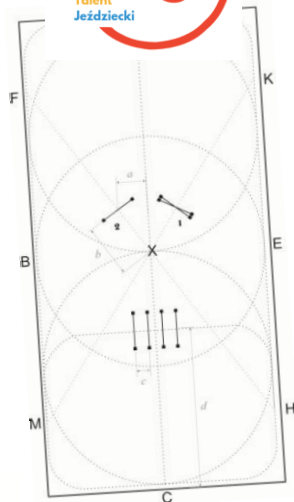
Programy ujeżdżeniowe przeznaczone w szczególności dla początkujących zawodników, na przykład w stępie i kłusie, oraz spoza listy oficjalnych programów PZJ.

Próba Caprillego

Rozgrywany na czworoboku program ujeżdżeniowy z małymi przeszkodami sędziowany według arkusza ocen.

Ślepy parkur

Parkur skokowy „wysokości drąga” o niskim stopniu trudności, na którym poszczególne przeszkody mają drągi zdjęte lub położone na ziemi.

[illegible]

Equifun

Tor 8 zadań w tym 6 sprawnościowych i 2 skokowe. Zasady rozgrywania i oceniania Equifun definiuje [Regulamin Equifun](#). Niniejszy poradnik zawiera *pomocnicze* rozszerzenie Regulaminu i należy go czytać razem z regulaminem Equifun.

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

Equifun jest rozgrywany podczas Mistrzostw Warszawy i Mazowsza Kuców i Amatorów w skokach.

Podczas zawodów innych niż MWiM-B K i Am nie obowiązuje licencja zawodnika i ograniczenie tylko do kuców. Ubiór zawodnika i rządk konia zgodnie z Regulaminem B.

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

Stopień trudności

Konkurs na poziomie od Brązowej Odznaki Jeździeckiej PZJ.

Czas

Z pomiarem czasu i określonym czasem maksymalnym. Czas przejazdu ma wpływ na klasyfikację tylko w rozgrywce, jeżeli jest przewidziana.

Tempo

Zalecane tempo 275 m/ min w przejeździe podstawowym, 300 m/ min w rozgrywce.

Punktacja

Za wykonanie każdego zadania przyznawane są punkty bonifikacyjne. Equifun są rozgrywane wg zasad pony games „na precyzję”, z rozgrywką na czas i bez pomocy zewnętrznej. Patrz Tabela 3 Punktacja konkursu na precyzję.

Klasyfikacja

W przejeździe podstawowym: Na pierwszym miejscu klasyfikowane są pary z największą liczbą punktów bonifikacyjnych. W przypadku równej liczby punktów przyznawane są miejsca ex-aequo.

Zawodnicy, którzy nie ukończyli przejazdu z powodu przekroczenia czasu maksymalnego są klasyfikowani ze zdobytą liczbą punktów bonifikacyjnych i czasem maksymalnym.

W rozgrywce, jeśli jest przewidziana: Rozgrzywka na czas o 1., 2. lub 3. miejsce. Na pierwszym miejscu klasyfikowane są pary z największą liczbą punktów bonifikacyjnych i najlepszym czasem. W przypadku przekroczenia czasu maksymalnego zawodnik jest eliminowany z rozgrywki i klasyfikowany z wynikiem przejazdu podstawowego. W przypadku identycznych wyników może zostać rozegrana druga rozgrywka z innym czasem maksymalnym lub zawodnicy zajmują miejsca ex-aequo.

Pomoc zewnętrzna

Niedozwolona.

Króciutka historia



Pony games - zasady ogólne

Stopień trudności

W zależności od stopnia zaawansowania zawodników, którym konkurs jest dedykowany konkurs może mieć ograniczenie maksymalnego chodu:

Tabela 1 Stopień trudności

Najwyższy chód	Stęp	Kłus	Galop	Skoki	Zastosowanie	Pomoc zewnętrzna
Tylko w stępie	✓	✗	✗	✗	Z asystą	✓
Z kłusem	✓	✓	✗	✗	Na precyzję Na dosiad	✓
Z galopem	✓	✓	✓	✗	Na precyzję Na dosiad Ślepy parkur	✓
Ze skokami	✓	✓	✓	✓	Equifun Na dosiad	✗

W konkursach samodzielnych każda przeszkoda na trasie powinna mieć określony konkretny lub najwyższy chód, jakim może być pokonana, na przykład: ósemka tylko w stępie **S** (bo ciasna), slalom w stępie lub kłusie **SK**, koło przez drągi w stępie, kłusie lub galopie **SKG**, cavaletti tylko w kłusie **K**.

W niniejszym opisie określenia „przeszkoda” oraz „zadanie” są równoznaczne z wyjątkiem przeszkód o charakterze skokowym.

Czas

- Bez pomiaru czasu lub długim czasem maksymalnym – pony games **Z asystą**
- Z pomiarem czasu – konkursy samodzielne z określonym czasem maksymalnym, po którego przekroczeniu następuje zakończenie przejazdu. Czas poniżej maksymalnego nie ma wpływu na klasyfikację. – pony games **Na precyzję** i przejazd podstawowy **Equifun**
- Z pomiarem czasu istotnym dla wyniku – pony games **Na dosiad** i **rozgrywka Equifun**

Pomiar czasu rozpoczyna się od przekroczenia linii startu i kończony na linii mety. W przypadku, gdy pierwsze zadanie wykonywane jest w stój, na przykład młynek lub wzięcie piłki, która w kolejnym zadaniu

ma być rzucona do celu, pomiar czasu rozpoczyna się od gwizdka sędziego.

Czas maksymalny stanowi dwukrotność wyznaczonej z tempa normy czasu. Przekroczenie normy czasu nie pociąga za sobą naliczenia punktów karnych. Przekroczenie czasu maksymalnego kończy przejazd.

Czas maksymalny powinien być obliczony przy założeniu, że trasa jest pokonywana najwyższym dozwolonym chodem. Zawodnik jadący niższymi chodami tam, gdzie dozwolone są wyższe, ryzykuje niezmqieszczanie się w czasie maksymalnym.

Po przekroczeniu czasu maksymalnego zawodnik nie jest eliminowany, tylko przejazd jest przerywany, a zawodnik klasyfikowany ze zdobytą liczbą punktów i czasem maksymalnym. W rozgrywce Equifun jest eliminowany tylko z rozgrywki.

Wyznaczenie czasu maksymalnego jest istotne nie tylko dla organizatora, który jest w stanie przewidzieć czas trwania konkursu, ale też dla dobrostanu koni czekających na swój start na rozprężalni.

Tempo

Tabela 2 Zalecane tempo w konkursach pony games

Konkurs pony games	Przejazd podstawowy	Rozgrywka
Z asystą	75 m/ min	ND
Na precyję, Na dosiad w kłusie	150 m/ min	ND
Na precyję, na dosiad z galopem	200 m/ min	ND
Na dosiad ze skokami	275 m/ min	ND
Equifun	275 m/ min	300 m/ min

Start i meta, celowniki zadań

Linia startu i mety wyznaczane są tak, jak w konkursach skokowych. Ich przekroczenie odpowiednio rozpoczyna i kończy pomiar czasu. W konkursach pony games dla najmłodszych zamiast zwyczajowego ukłonu w kierunku sędziego, zalecana jest wymiana informacji między sędzią, a zawodnikiem. Na przykład „Jesteś gotowy?” – „Tak” – „Zatem powodzenia”.

Poszczególne zadania mogą mieć celowniki początkowe i końcowe albo chorągiewki (jak na przeszkodach skokowych) albo nie mieć

oznaczenia (Piłka z/do wiaderka). Wjechanie w **celowniki początkowe** zadania traktowane jest jak **rozpoczęcie** zadania.

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

Dodatkowe zadania

W konkursach pony games mogą być zadania nie objęte punktacją lub pomiarem czasu. Na przykład

- Zadanie Rozdroże.
- Zadanie Ogon lisa/Przypnij osiołkowi ogon

Pomoc zewnętrzna

W niniejszym opracowaniu „pomoc zewnętrzna dozwolona” oznacza:

W konkursie na precyzję każdym momencie przejazdu dopuszczalna jest pomoc trenera, który może na chwilę wejść na plac i pomóc pokonać przeszkodę, a następnie odejść. Przeszkoda pokonana z pomocą jest punktowana tak, jak przeszkoda pokonana z błędem lub niepokonana i nie przysługuje jej poprawianie.

W propozycjach zasad rozgrywania konkursu można umieścić zastrzeżenie, że pomoc zewnętrzna jest niedozwolona.

W konkursach Equifun oraz Na dosiad pomoc zewnętrzna w pokonaniu trasy jest niedozwolona.

Inna pomoc zgodnie z przepisami PZJ konkurencji skoki.

Oglądanie trasy

We wszystkich konkursach pony games w ramach oglądania trasy sędzia lub osoba wyznaczona powinna przejść z zawodnikami całą trasę objaśniając sposób pokonania przeszkód oraz metodę punktacji. Wskazane jest przygotowanie dla zawodników mapki ze skróconą informacją o punktacji. Przebiegnięcie trasy na piechotę i powtarzanie, którą przeszkodę jak pokonać, daje dziecku: wiedzę o trasie konkursu, zwiększa pewność siebie przed startem, jest doskonałą okazją na spuszczenie nadmiaru energii i opanowanie emocji w oczekiwaniu na swój start.

Pony games Z asystą



Celem przejazdu asystą jest przebycie trasy i wykonanie zadań, ewentualnie oswojenie konia z zadaniami. Bez skoków.

Konkurs dedykowany zawodnikom najmłodszym lub nie posiadającym uprawnień do startu samodzielnego.

Przy odpowiednio ustawionej trasie dopuszcza się „wypuszczenie” na trasę kilku zawodników.

Zawodnik bezwzględnie musi mieć na głowie prawidłowo zapięty kask.

Stopień trudności

SK Konkurs odbywa się w stępie lub w stępie i kłusie. Zakłusowanie dopuszczalne jest pod warunkiem uzyskania zgody rodzica jeźdźcy przed startem, a zawodnik wyrazi chęć zakłusowania podczas przejazdu. Należy pamiętać, by przejazd był doświadczeniem pozytywnym i budującym odwagę, nie traumą.

Czas

Bez pomiaru czasu. (Dopuszczalne wyznaczenie czasu maksymalnego z przyczyn organizacyjnych).

Punktacja

Bez punktacji.

Klasyfikacja

Wszyscy wygrywają. Ponieważ przejazdy z prowadzeniem dedykowane są najmłodszym uczestnikom, zaleca się dokonanie dekoracji flot's natychmiast po ukończonym przejeździe.

W przypadku, gdy zawodnik startuje w konkursie z asystą, a następnie w przejeździe samodzielnym w propozycjach zawodów musi być wyraźnie zaznaczone, czy ten drugi przejazd w konkursie samodzielnym jest treningowy, czy liczony do klasyfikacji.

Pomoc zewnętrzna

Osoba prowadząca przez cały przebieg prowadzi kuca i pomaga zawodnikowi. Niedozwolone jest puszczanie zawodnika samodzielnie.

Podczas przejścia konkursu pony games z asystą osobą prowadzącą musi być albo trener/instruktor zawodnika, albo rodzic/opiekun prawny. Niedopuszczalne jest prowadzenie nieletniego zawodnika przez osobę niepełnoletnią.

Ze względów bezpieczeństwa osoba prowadząca powinna trzymać konia za wodze lub na krótkim uwiązcie. Zdecydowanie nie zaleca się używania w tym celu lonży.

Pony games Na precyzję



Celem przejazdu jest jak najdokładniejsze pokonanie przeszkód na trasie. Nie ma przeszkód skokowych (nie dotyczy Equifun).

Stopień trudności

Konkurs może mieć wersje

- „w kłusie” **SK**, gdzie najwyższym chodem jest kłus,
- „w galopie” **SKG**, gdzie dopuszczalne są trzy chody.
- Equifun ma określone chody każdego zadania

Pony games Na precyzję: Bez skoków. Stopień trudności na poziomie odznaki Jeźdźce Konno PZJ.

Equifun: 2 zadania skokowe. Stopień trudności na poziomie Brązowej Odznaki Jeździeckiej PZJ.

Czas

Z pomiarem czasu i określonym czasem maksymalnym. Czas przejazdu nie ma wpływu na klasyfikację.

W rozrywce Equifun czas przejazdu ma wpływ na klasyfikację.

Pomoc zewnętrzna

Pony games Na precyzję – dozwolona

Equifun - niedozwolona

Punktacja

Za poprawne wykonanie zadania przyznawane są maksymalnie 3 punkty bonifikacyjne. Za błędy liczba punktów bonifikacyjnych jest zmniejszana.

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

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

Tabela 3 Punktacja konkursu na precyzję

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

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

Pomiędzy zadaniami chód dowolny. Dodatkowa pętla na trasie między zadaniami jest traktowana jak jeden błąd (1 punkt mniej) w następnym zadaniu.

Pokonanie przeszkody po przekroczeniu mety nie jest karane. W pony games Na precyzję (inaczej niż w Equifun) wykonanie części lub całości zadania już pokonanego nie jest uważane za pomylenie trasy i nie jest punktowane.

Eliminacja następuje po:

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

Klasyfikacja Pony games Na Precyzję i przej. podstawowego Equifun

Na pierwszym miejscu klasyfikowane są pary z największą liczbą punktów bonifikacyjnych. W przypadku równej liczby punktów przyznawane są miejsca ex-aequo. Zawodnicy, którzy nie ukończyli przejazdu z powodu przekroczenia czasu maksymalnego są klasyfikowani ze zdobytą liczbą punktów bonifikacyjnych i czasem maksymalnym.

Klasyfikacja rozgrywki Equifun

Rozgrzywka **na czas** o 1., 2. lub 3. miejsce.

Na pierwszym miejscu klasyfikowane są pary z największą liczbą punktów bonifikacyjnych i najlepszym czasem.

W przypadku przekroczenia czasu maksymalnego zawodnik jest eliminowany z rozgrywki i klasyfikowany z wynikiem przejazdu podstawowego. W przypadku identycznych wyników może zostać rozegrana druga rozgrzywka z wydłużonym czasem maksymalnym lub zawodnicy zajmują miejsca ex-aequo.



Celem przejazdu jest pokonanie przeszkód na trasie w jak najkrótszym czasie. Przy czym dodatkowe punkty bonifikacyjne są przyznawane za pokonanie przeszkody w odpowiednim chodzie i dosiadzie. Dozwolone pojedyncze przeszkody skokowe.

Stopień trudności

Stopień trudności na poziomie Brązowej Odznaki Jeździeckiej PZJ.

Każda przeszkoda na trasie musi mieć dokładnie określony chód, jakim może być pokonana, na przykład: ósemka tylko w stępie **S** (bo ciasna), slalom w kłusie ćwiczebnym **K**, koło przez drągi galopie **G**, cavaletti kłusie w półsiadzie **K**.

Czas

Konkurs z pomiarem czasu i określonym czasem maksymalnym.

Klasyfikacja

Na pierwszym miejscu klasyfikowane są pary z największą liczbą punktów bonifikacyjnych. W przypadku równej liczby punktów decyduje czas przejazdu. W przypadku równej liczby punktów i takiego samego czasu przyznawane są miejsca ex-aequo. Zawodnicy, którzy nie ukończyli z powodu przekroczenia czasu maksymalnego klasyfikowani są ze zdobytą liczbą punktów bonifikacyjnych i czasem maksymalnym.

Pomoc zewnętrzna

Niedozwolona.

Punktacja

Za prawidłowe pokonanie każdej przeszkody naliczane są 2 rodzaje punktów bonifikacyjnych:

- za precyzję wykonania
- za prawidłowy chód i dosiad

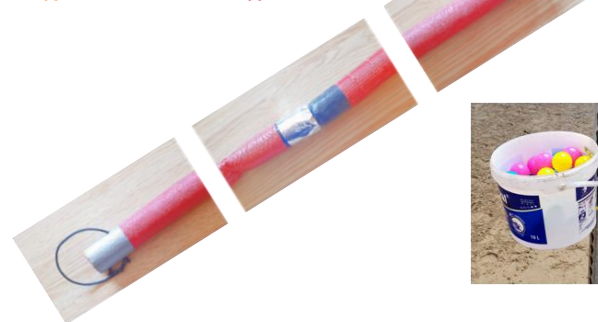
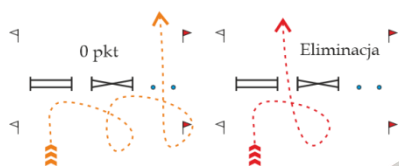
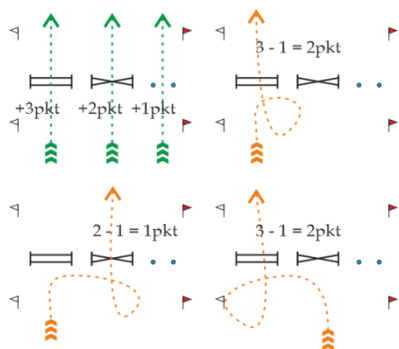
Na każdej przeszkodzie dopuszczalne są dwa wyłamania karane odjęciem punktu. Za trzecie wyłamanie eliminacja. Za błędy punkty są odejmowane. Błąd na przeszkodzie, powoduje naliczenie punktu karnego, choć za właściwy chód może zostać przyznany punkt

bonifikacyjny. Wyłamania liczone są osobno na każdej przeszkodzie (nie kumulują się między przeszkodami).

Tabela 4 Punktacja konkursu na dosiad

<i>Punkty bonifikacyjne/karne:</i>	<i>Za pokonanie</i>	<i>Za chód i dosiad</i>
Poprawnie pokonana	+1 pkt	+1 pkt
Dodatkowa pętla na trasie, Zrzutka na przeszkodzie, Strącenie linki	-1 pkt	
Błąd na przeszkodzie	-1 pkt	+1 pkt / 0 pkt
1-wsze wyłamanie 2-gie wyłamanie na danej przeszkodzie.	-1 pkt	
3-cie wyłamanie na tej samej przeszkodzie	Eliminacja	
Pokonanie przeszkody chodem innym od dozwolonego Anglezowanie na złą nogę na łuku Galop na złą nogę na łuku	-1 pkt	0 pkt
Miedzy przeszkodami: galop na niewłaściwą nogę, przejście do innego chodu lub zatrzymanie.	0 pkt	
Powtórzenie ocenionego zadania	0 pkt	
Przekroczenie czasu maksymalnego	Zakończenie przejazdu z uzyskaną liczbą punktów	
Pomylenie trasy	Eliminacja	
Pomoc zewnętrzna	Eliminacja	
Upadek	Eliminacja	

Budowa przeszkód i zasady pokonywania



Celem poniższego opisu jest dbałość o **bezpieczeństwo** podczas konkursu pony games. Należy traktować ten wykaz jako **zalecenia** do zbudowania przeszkód oraz ich sędziowania.

Kolorami oznaczone są chody dozwolone w danym zadaniu: **step**, **kłus**, **galop** (nie dotyczy zadań Equifun).

Niektóre zadania są opatrzone ilustracjami poprawnego lub niepoprawnego wykonania. Przykłady te nie wyczerpują wszystkich możliwych przypadków i należy traktować je poglądowo.

Materiały do budowy zadań/przeszkód

Niektóre elementy do budowy zadań popy games i Equifun można po prostu kupić, inne można wykonać z ogólnie dostępnych materiałów. Poniżej kilka wskazówek, w co warto się zaopatrzyć, a czego należy unikać.

	Takie zakupił WMZJ. Pachołki 40 cm materiał: PCV Na górze ścięty, żeby można było położyć piłeczkę. Materiał miękki, niełamiwy Należy sprawdzić, czy pachołek nie łamie się tworząc ostre krawędzie. Paradoksalnie droższe twarde pachołki nie nadają się.
	Pachołki drogowe świetnie się nadają, w szczególności gumowe.
	Takie zakupił WMZJ. Warto mieć też pachołki białe i czerwone, które kolorem sygnalizują stronę mijania. Te mają 23 cm.
	Takie zakupił WMZJ. Podstawki do celowników gumowe. Muszą być ciężkie: 1,5-2,5 kg Średnica otworu 2,5 cm Podstawki lekkie, 0,7 kg nie nadają się, są za lekkie.
	Takie zakupił WMZJ. Tyczkę celownika można wykonać z rurki hydraulicznej PCV. Jest trochę za cienka, zatem końcówkę wystarczy zabezpieczyć przylepną pianką. Jest dostatecznie elastyczna i nie łamie się. Można kupić profesjonalne tyczki w komplecie z podstawkami, ale są dość drogie. Drewniane kije do szczotki też się nadadzą, są bardziej ekologiczne, tylko też nietanie w dużych ilościach.
	Takie zakupił WMZJ. Chorągiewki można uszyć lub kupić gotowe na przykład plastikowe.



Takie zakupił WMZJ.

Klocki pod cavaletti są w prawie każdej stajni. Można wybrać inne.



Takie zakupił WMZJ.

Jako piłeczki na pachotki mogą posłużyć piłki do basenów, tenisowe lub stosowane w powożeniu.

Takie same posłużą w zadaniu Piłka z/do wiaderka.

Takich używa WMZJ.

Do zadania Linka można użyć wyłącznie lekkiej pianki rozciętej na środku i łączonej na magnes.

Linka musi spadać lub rozpinać się przy potrąceniu nie tylko ze względu na punktację, ale przede wszystkim ze względu na bezpieczeństwo.

Materiał: Linka musi być wykonana z lekkiego i miękkiego materiału, na przykład piankowej osłonki na rury ciepłownicze (w sklepie budowlanym 4 zł za 3 m) lub tzw. makaronu, jakiego używa się na basenach. Na końcach gumki, na środku rozcięta i połączona na magnes.

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

Mocowanie: W żadnym wypadku linka nie może być zamocowana na stałe. Magnes na środku powinien rozpinać się przy mocniejszym naprężeniu linki. Makaron (przy bezwietrznej pogodzie) można po prostu położyć na kłódkach wysokich stojaków. Gumki na końcach można zaczepić o sam brzeg kłódek tak, by po każdej stronie spadała na inną stronę.

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

By umocować linkę wyżej, można przedłużyć wysokość stojaka tyczką (jak do celowników) przymocowaną taśmą.

Wsiąść na konia, pojedyncze w stój

Stój Wsiąść na konia z ziemi

Charakterystyka

- Zadanie pojedyncze, w stój.
- Zadanie polega na wsiąściu na konia z ziemi. Ponieważ nie każde dziecko jest w stanie tego dokonać, można zaproponować zadanie alternatywne, na przykład Młynek.

Błędy

0 pkt za całe zadanie

Pomoc zewnętrzna przy wsiadaniu lub użycie schodków.

Bramka, pojedyncze, bez skoków, stęp, klus galop

SKG Przejeźdź przez bramkę



Charakterystyka

- Zadanie pojedyncze, bez skoków, stęp, klus, galop.
- Zadanie polega na przejechaniu we właściwym kierunku między dwoma elementami wyznaczającymi bramkę.

Materiały

Elementami wyznaczającymi bramkę mogą być pachotki albo stojaki od przeszkód. Szerokość bramki musi zapewnić bezpieczne przejście konia. W świetle bramki na ziemi może leżeć na ziemi pojedynczy drąg.

Błędy

1 pkt mniej

Wyłamianie

0 pkt za całe zadanie

Pokonanie w niewłaściwym kierunku.

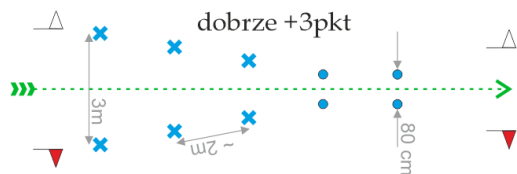
Zwężenie drogi, pojedyncze, bez skoków, stęp-klus-galop

SKG Przejdź na wprost przez zwężające się pary stojaków i pachotków



Charakterystyka

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



Materiały

- Numerek
- 6 stojaków
- 4 pachotki
- Piłeczki na pachotki
- Celowniki początkowe i końcowe zadania.

1 pkt mniej

- Wyjście poza obręb przeszkody i powrót w to samo miejsce

0 pkt za całe zadanie

- Wyjście poza obręb przeszkody i nie wrócenie w to samo miejsce

Eliminacja

- Niewyczerpanie możliwości poprawienia.

Rzeka, pojedyncze, bez skoków, stęp-klus

SK Pokonaj krętą rzekę środkiem nurtu.

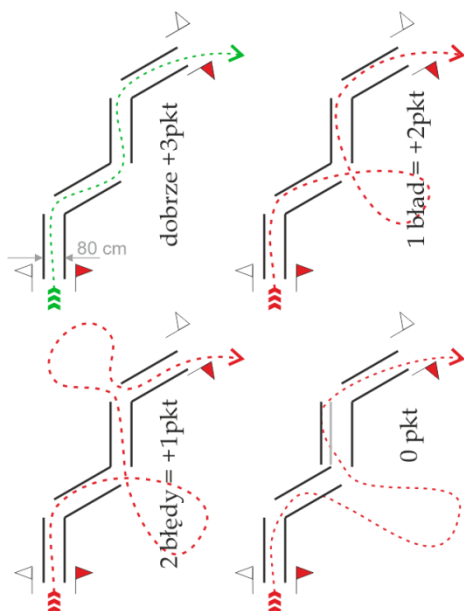


Charakterystyka

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

Materiały

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



1 pkt mniej

- Wyjście poza obręb przeszkody i powrót w to samo miejsce

0 pkt za całe zadanie

- Wyjście poza obręb przeszkody i nie wrócenie w to samo miejsce
- Potrącenie drąga z przesunięciem

Ósemka złożone, bez skoków, stęp-klus

SK Objedź człony A i B po ósemce.

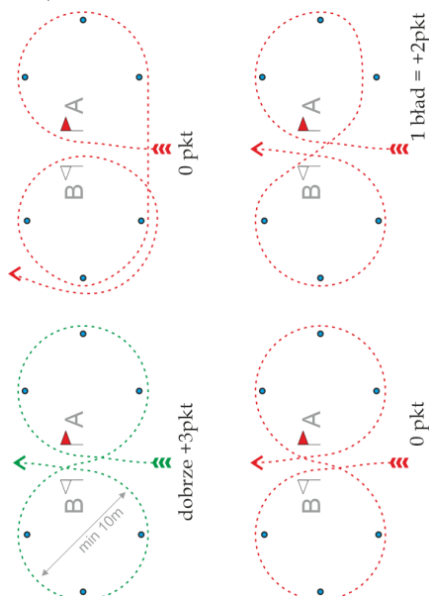


Charakterystyka

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

Materiały

- Numerek, literki A, B
- 6 pachołków
- Piłeczki na pachołki
- Jedne celowniki, rozstaw 1,5 m.
- W konkursach poza Equifun zamiast środkowych celowników można ustawić pachołki lub stojaki. Oznaczenie AB jest niezbędne



1 pkt mniej

- Ominięcie pachołka z niewłaściwej strony

0 pkt za całe zadanie

- Pokonanie elementów zadania złożonego w niewłaściwej kolejności
- Błąd na celownikach zadania: przejechanie pod prąd

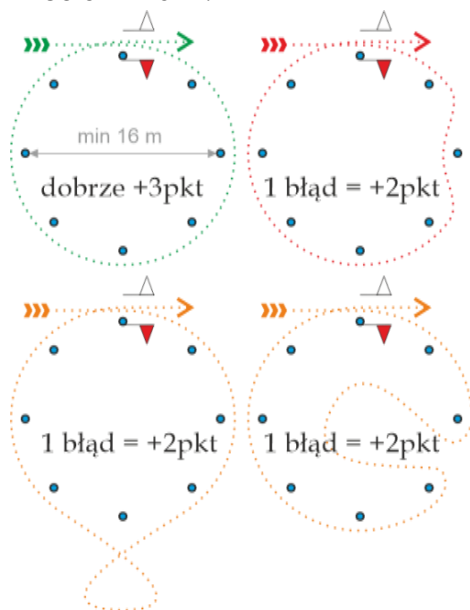


Charakterystyka

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

Materiały

- Numerek
- 8 pachołków
- Piłeczki na pachołki
- Jedne celowniki, rozstaw 1,5 m.
- W konkursach poza Equifun celowniki niewymagane.



1 pkt mniej

- Ominięcie pachołka z niewłaściwej strony
- Dodatkowa pętla na trasie lub w zadaniu
- Wyjście poza obręb przeszkody i powrót w to samo miejsce – tu do wewnątrz „zakazanego” obszaru

0 pkt za całe zadanie

- Pokonanie elementów zadania złożonego w niewłaściwej kolejności

SK Przejdź slalodem między pachotkami

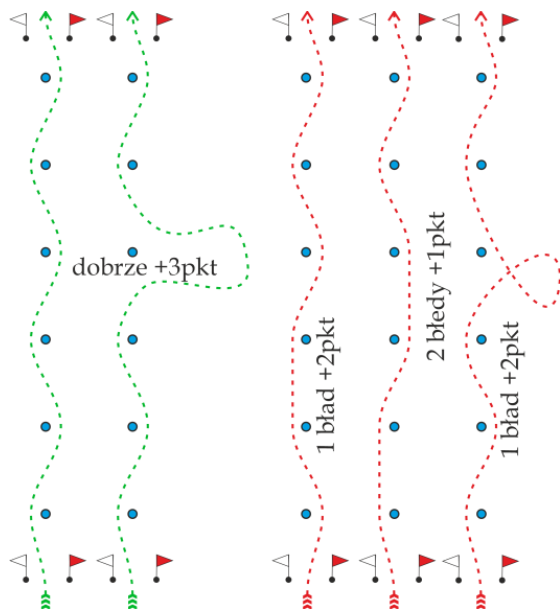


Charakterystyka

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

Materiały

- Numerek
- Od 4 do 8 pachotków
- Piłeczki na pachotki
- Celowniki początkowe i końcowe.



1 pkt mniej

- Ominięcie pachotki z niewłaściwej strony
- Dodatkowa pętla na trasie lub w zadaniu

Slalom, pojedyncze, bez skoków, stęp-klus

SK Przejdź slalomem między pachołkami mijając je z odpowiedniej strony

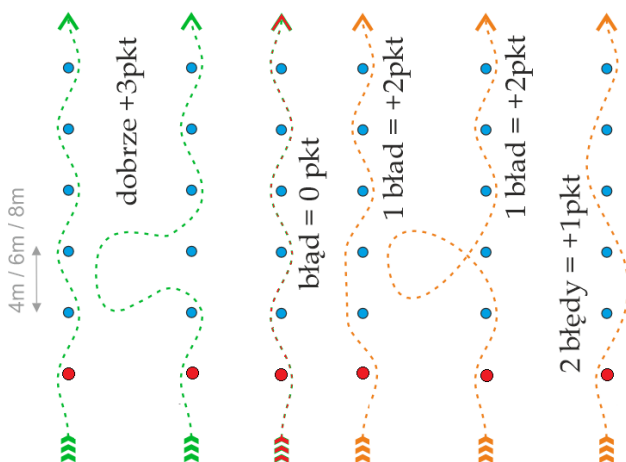


Charakterystyka

- Zadanie pojedyncze, bez skoków, stęp, klus.
- Slalom z 4-8 pachołków do pokonania, jak sama nazwa wskazuje, slalomem.
- Odstępy między pachołkami 4-8 m
- Nie ma celowników początkowych. Sposób pokonania wyznacza kolor pierwszego pachołka.
- W tej wersji zadania ma znaczenie, z której strony zostanie ominięty pierwszy pachołek

Materiały

- Numerek
- Od 4 do 8 pachołków
- Piłeczki na pachołki
- Pierwszy lub wszystkie pachołki koloru białego lub czerwonego.

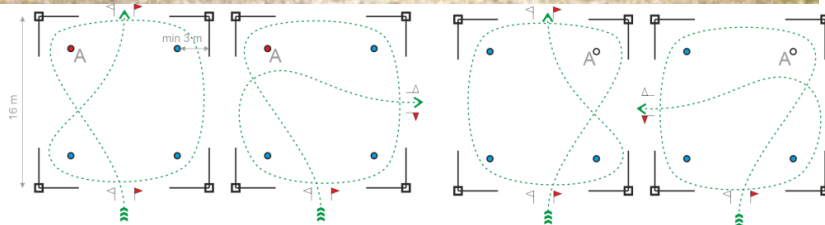


1 pkt mniej

- Ominięcie pachołka z niewłaściwej strony.
- W tym wariancie zadania każdy pachołek ominięty ze złej strony jest błędem.
- Dodatkowa pętla na trasie lub w zadaniu

Narożniki złożone, bez skoków, stęp-klus-galop

SKG Przejdź przez 4 narożniki

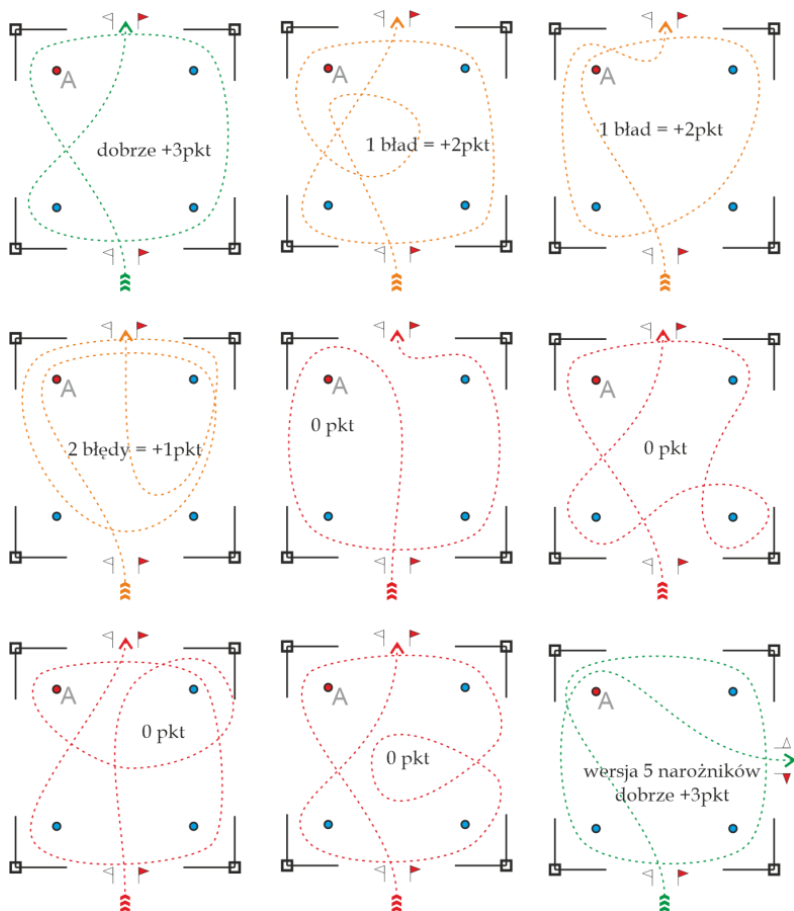


Charakterystyka

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

Materiały

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



1 pkt mniej

- Ominięcie pachotka z niewłaściwej strony
- Dodatkowa pętla na trasie lub w zadaniu

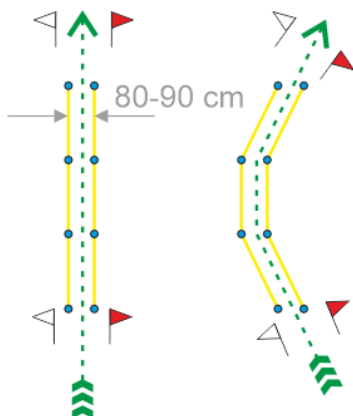
0 pkt za całe zadanie

- Pokonanie elementu zadania w złą stronę
- 7. grafika – nie spełnienie wymogu „Jako pierwszy narożnik A”.

Końcowy schemat pokazuje wariant zadania z wymogiem wyjechania 5 narożników (nie dotyczy Equifun).

Huculska ścieżka, pojedyncze, bez skoków, stęp

S Przejdź przez wąską ścieżkę między drążkami na pachołkach



Charakterystyka

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

Materiały

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

Piłka z/do wiaderka, oba zad. pojedyncze, bez skoków, stęp-klus-galop

SKG Wyjmij piłkę z wiaderka/ Wrzuć piłkę do wiaderka.



Charakterystyka „z”

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

Charakterystyka „do”

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

Materiały

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



Charakterystyka

- Zadanie pojedyncze, bez skoków, stęp, kłus, galop.
- Zadanie polega na wzięciu do ręki kubka z uchem, ringo lub innego niewielkiego przedmiotu, a następnie odstawieniu lub odłożeniu go.
- Należy podjechać dowolnym chodem (dopuszczalne zatrzymanie) i wyjąć przedmiot. **Wodze w jednej ręce!**
- Obowiązek **poprawienia** do wyczerpania punktów za zadanie.
- Inaczej niż w zadaniu Piłka z/do wiaderka w tym zadaniu pomiędzy wzięciem i odłożeniem przedmiotu nie może być innych zadań.

Błędy:

1 punkt mniej

- Nie wzięcie przedmiotu.

0 pkt za całe zadanie

- Upuszczenie przedmiotu / przewrócenie kubka.
- Wodze w ręce sięgającej po przedmiot lub odkładającej go.

Materiały

- Kubek powinien być wykonany z materiału nietłukącego się, stać na solidnej podstawie i być ciężarem dostosowany do rączki dziecka.
- Ringo może leżeć na jakiejś podstawie lub być zawieszone na tępym bolcu (np. kłódce) nie stwarzającym zagrożenia dla jeźdźcy.
- Przedmiot do wzięcia na wysokości mniej więcej barku dziecka siedzącego na kucyku grupy A.
- Jeżeli przedmiotem jest pluszak, to druga część zadania może polegać na wrzuceniu go do celu.

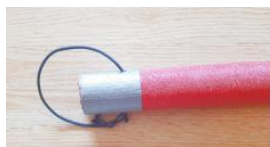


Charakterystyka

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

Materiały

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



Do zadania Linka można użyć wyłącznie lekkiej pianki rozciętej na środku i łączonej na magnes.

Linka musi spadać lub rozpinąć się przy potrąceniu nie tylko ze względu na punktację, ale przede wszystkim ze względu na bezpieczeństwo.



Materiał: Linka musi być wykonana z lekkiego i miękkiego materiału, na przykład piankowej osłonki na rury ciepłownicze (w sklepie budowlanym 4 zł za 3 m) lub tzw makaronu, jakiego używa się na basenach. Na końcach gumki, na środku rozcięta i połączona na magnes.

Długość linki: Maksymalnie 3 m (długa linka lekko naciągnięta

drży na wietrze); minimalna długość, taka, by koń mógł swobodnie przejść między słupkami podtrzymującymi.

Mocowanie: W żadnym wypadku linka nie może być zamocowana na stałe. Magnes na środku powinien rozpinąć się przy mocniejszym naprężeniu linki. Makaron (przy bezwietrznej pogodzie) można po prostu położyć na kłódkach wysokich stojaków. Gumki na końcach można zaczepić o sam brzeg kłódek tak, by po każdej stronie spadała na inną stronę.

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

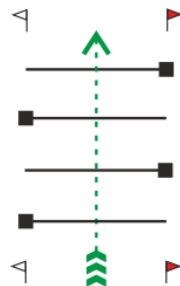


By umocować linkę wyżej, można przedłużyć wysokość stojaka tyczką (jak do celowników) przymocowaną taśmą

Na zdjęciu linka rozpinana z magnesem na wysokości dla dużych koni.

Cavaletti na stęp, pojedyncze, bez skoków, stęp

S Przejdź podwyższone cavaletti w stępie.



Charakterystyka

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

Materiały

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

Błędy:

1 pkt mniej

- Chód wyższy albo niższy od dozwolonego za każde 3 kroki
- Po wyłamaniu obowiązek **poprawienia** elementu do wyczerpania punktów za zadanie

Cavaletti na kłus, pojedyncze, bez skoków, stęp-kłus

SK Pokonaj w kłusie lub stępie cavaletti z drągów na ziemi.



Charakterystyka

- Zadanie pojedyncze, bez skoków.
- Przeszkoda polega na przejechaniu przez 3-5 drągów leżących na ziemi.
-

Materiały

- Numerek
- 4 drągi
- Ponieważ przeszkoda dedykowana małym doświadczonym jeźdźcom, drągi muszą leżeć na ziemi. Mogą być to drągi „miękkie”.
- Zalecane ustawienie elementów naprowadzających (tu pachotki).

Błędy:

1 pkt mniej

- Chód wyższy albo niższy od dozwolonego za każde 3 kroki
- Po wyłamaniu **obowiązek poprawienia** elementu do wyczerpania punktów za zadanie

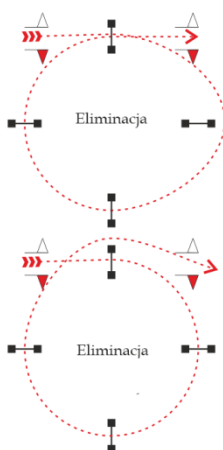
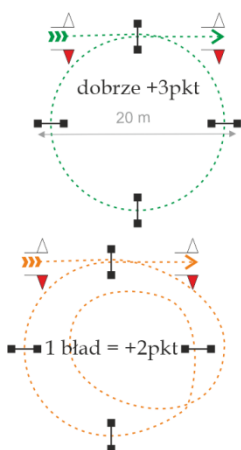
Błędem nie jest:

Dodatkowy krok między drągami.
Chyba, że organizator zapewni zmianę odległości między drągami dla poszczególnych wielkości kuców.



Charakterystyka

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



Materiały

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

1 pkt mniej

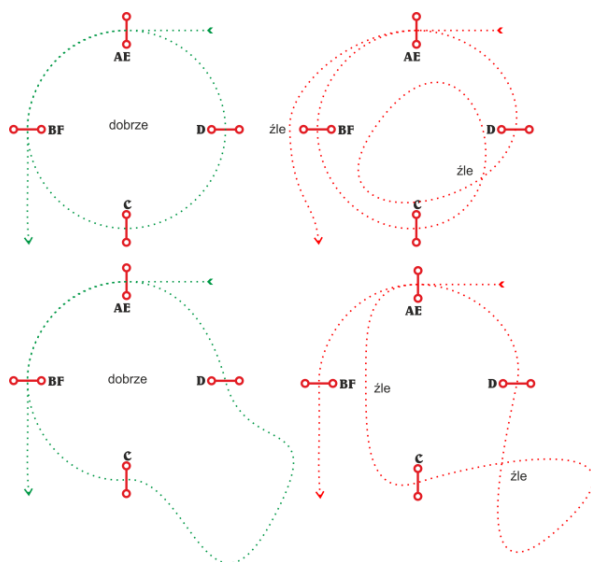
- Błąd wymagający **poprawienia** zadania lub elementu zadania złożonego:
- Wyłamanie/odmowa wykonania

0 pkt za całe zadanie

- Pokonanie elementów zadania złożonego w niewłaściwej kolejności
- Pomińnięcie celowników

Koło przez bramki, złożone, bez skoków, stęp-kłus-galop

SKG Przejdź po kole przez bramki



Charakterystyka

- Zadanie złożone, bez skoków, stęp, kłus, galop.
- Zadanie polega na przeskoczeniu 4 bramek na kole 16-20m.
- Wszystkie bramki muszą zostać pokonane w kolejności.
- Po wyłamaniu obowiązek **poprawienia** elementu do wyczerpania punktów za zadanie.

Błędy:

1 pkt mniej

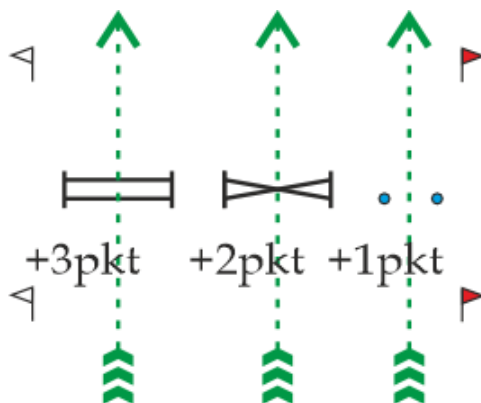
- Nietrafienie w któryś element przeszkody.
- Przewrócenie elementu ograniczającego, na przykład pachołka. (Wtedy nie ma możliwości poprawienia zadania).

Materiały

- Numerek, literki A/E, B/F, C, D (lub mniej)
- 8 klocków/pachołków lub stojaków bez kłódek
- Może nie mieć celowników
- Należy wyraźnie zaznaczyć, na którym elemencie koło się zaczyna, a na którym kończy. Elementów może być 4 lub więcej, jak na załączonym rysunku

Błędem nie jest:

- Wyjechanie poza obręb przeszkody i zawrócenie na właściwy człon bez zamknięcia pętli.

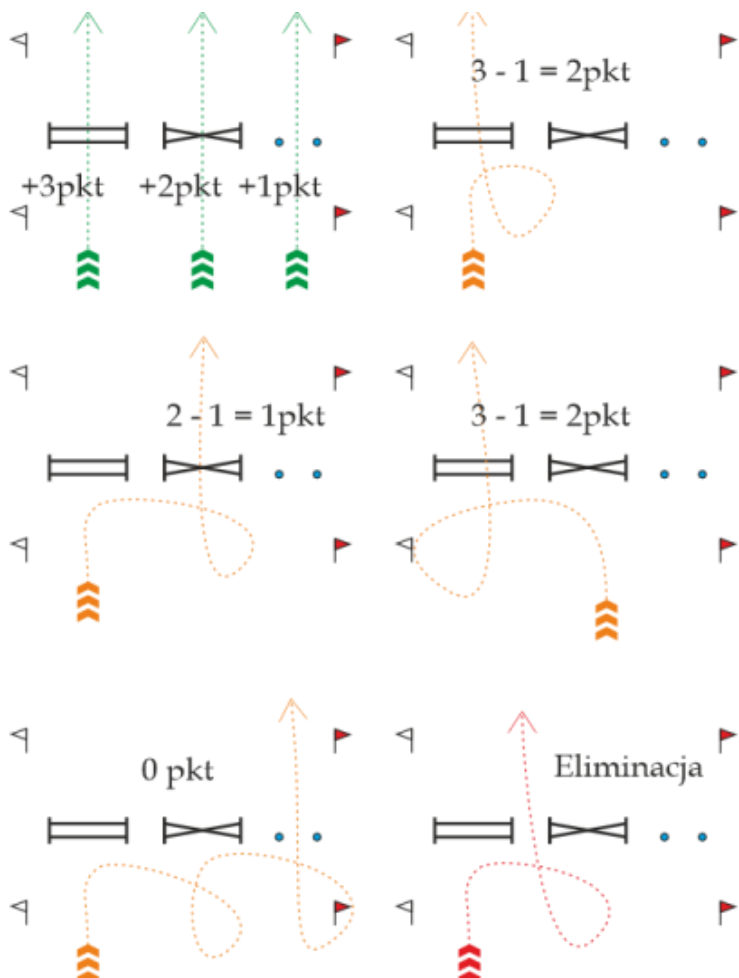


Charakterystyka

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

Materiały

- Numerek
- 6 stojaków
- 2 kłódki bezpieczne
- 2 pachołki z pióreczkami
- 5 drągów
- Celowniki początkowe i końcowe.



Błędy:

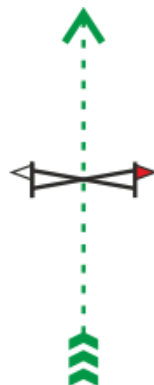
1 pkt mniej

- Jeden błąd wymagający **poprawienia** zadania lub elementu zadania złożonego: Wyłamanie/odmowa wykonania
- Jeden punkt jest odejmowany od punktacji przeszkody pokonanej.

Eliminacja

- Niewyczerpanie możliwości poprawienia

KG Przeskocz kopertę



Charakterystyka

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

Materiały

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

Błędy:

1 pkt mniej

- Jeden błąd wymagający **poprawienia** zadania lub elementu zadania złożonego: Wyłamanie/odmowa wykonania

Eliminacja

- Niewyczerpanie możliwości poprawienia

SK Przejdź slalomem między stojakami berkując je



Charakterystyka

- Zadanie pojedyncze, bez skoków, stęp, klus.
- Slalom z 3-4-5 stojaków w odległości 6-8 m do pokonania slalomem, przy czym każdy kolejny stojak należy „zberkować”, czyli przełożyć wodze do jednej ręki i drugą dotknąć stojaka, przy kolejnym stojaku zmienić rękę. (patrz [film](#))

Materiały

- Numerek
- 3-5 szerokich stojaków
- Oznaczenie, z której strony minąć stojak
- Stojaki powinny być duże, ciężkie, ze zdjętymi kłódkami. Lekkie stojaki mogą przewrócić się podczas berkowania.

Błędy:

1 pkt mniej

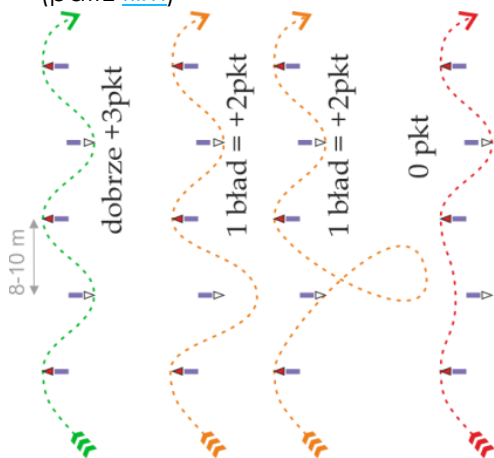
- Nie dotknięcie stojaka.

0 pkt za całe zadanie

- Dotknięcie stojaka ręką trzymającą wodzę.
- Rozpoczęcie slalomu z niewłaściwej strony pierwszego stojaka.

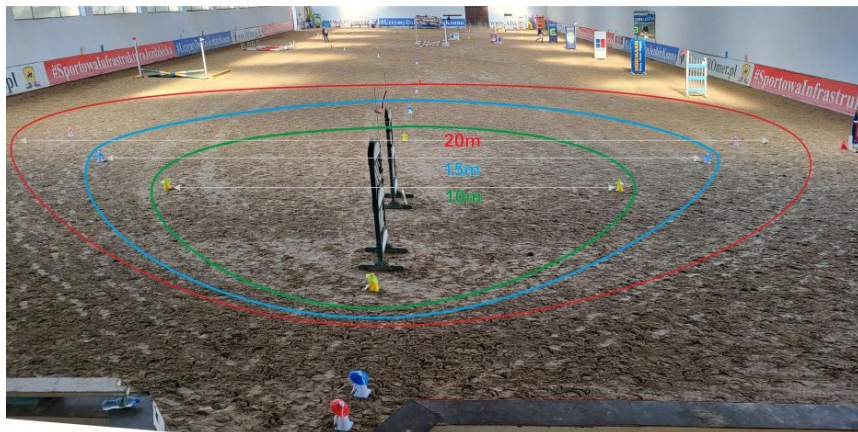
Błędem nie jest:

Odjechanie od slalomu i powrót we właściwe miejsce.



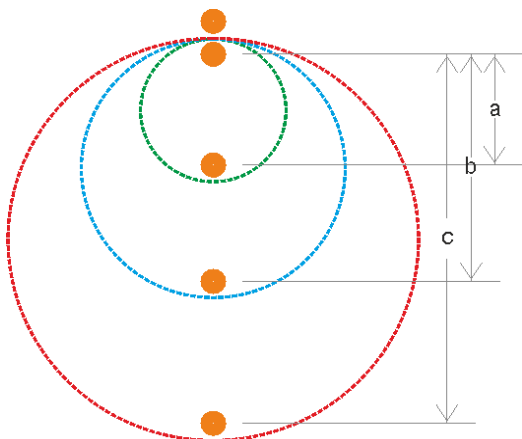
Pawie oczko, złożone, stęp-klus-galop

SKG Przejdź trzy koła: 1. Stępem, 2. Kłusem, 3. Galopem



Charakterystyka

- Zadanie złożone, stęp, kłus, galop.
- Należy pojechać 3 koła:
 1. koło stępem
 2. koło kłusem
 3. koło galopem.



Materiały

- Numerek
- Celowniki w punkcie styku kół
- 12 pachotków (najlepiej w 3 kolorach) wyznaczających wielość kół po 3 pary na każde koło
- Wymiary na ilustracji: minimalne:
 - $a=6m$; $b=10m$; $c=15m$
 - optymalne:
 - $a=10m$; $b=15m$; $c=20m$

Błędy:

1 pkt mniej

- Wyższy chód niż dozwolony.
- Nie wcelowanie między pachotki wyznaczające wielkość kół. Wymaga **poprawienia**.



Charakterystyka

- Zadanie w stój. Dorosły (sędzia lub pomocnik) trzyma konia, bierze od zawodnika bat. Zawodnik wyrzuca nogi ze strzemion i wykonuje młynek trzymając się rękami przedniego i tylnego łęku. Po zakończeniu wkłada nogi w strzemiona, bierze wodze i bat

Materiały

- Numerek
- To dobre zadanie na rozpoczęcie przejazdu. (Pod warunkiem, że wszystkie startujące konie są do niego przyzwyczajone).
- Dorosły trzymający konia może lewą ręką trzymać konia, a prawą asekurować zawodnika, żeby nie zsunął się na plecy. Zawsze „nogi cięższe od pleców” - zsuniecie się na nogi jest bezpieczne; należy unikać upadku do tyłu.

Do organizatora zależy, czy czas wykonywania młynka będzie mierzony, czy włączany po zakończeniu zadania

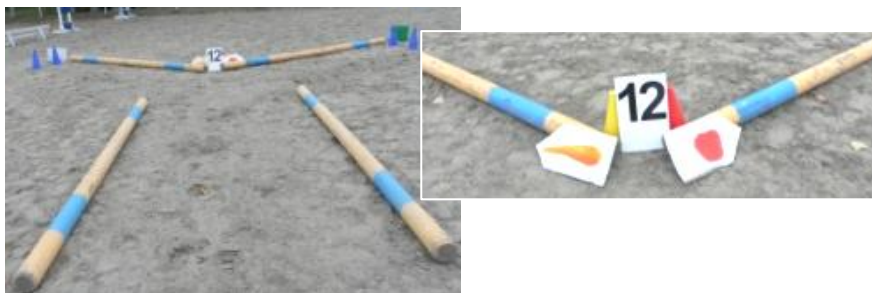
Błędy:

0 pkt za całe zadanie

Zsuniecie się z siodła podczas wykonywania młynka - Nie jest to upadek powodujący eliminację. Zawodnik wsiada i kontynuuje zadanie

Rozdroże, pojedyncza, stęp do stój

S Wybierz, czy nagrodzić konia jabłkiem, czy.



Charakterystyka

- Zadanie pojedyncze stęp do stój.
- Ostatnie zadanie na trasie **nie objęte** pomiarem czasu
- Po przekroczeniu linii mety oraz zamknięciu czasu zawodnik wjeżdża powoli w rozdroże i wybiera drogę do jabłek lub marchewek. Zsiada z konia i nagradza go przygotowanym na końcu alejki smakołykiem.
- Celem zadania jest zbudowanie pozytywnych emocji po przejeździe.

Materiały

- Numerek
- 4 drągi
- 2 wiaderka z kawałkami marchwi i ćwiartkami jabłek
- Rozdroże powinno być usytuowane za linią mety tek, by umożliwić wyhamowanie i wjechanie stępem. Ograniczeniami mogą być drągi lub inne bezpieczne elementy.

Błędy:

1 pkt mniej

- Wjechanie z prędkością uniemożliwiającą spokojne zatrzymanie.
- Wjechanie za obręb rozdroża.

0 pkt za całe zadanie

- Nienagrodzenie konia.

Ogon lisa/Przypnij osiołkowi ogon, bez konia

Bez konia Traf lisa w ogon /Przypnij osiołkowi ogon



Charakterystyka

- Zadanie na piechotę – bez konia, ale za to z zawiązanymi oczami.
- Ostatnie zadanie na trasie **nie objęte** pomiarem czasu
- Po przekroczeniu linii mety i zamknięciu czasu zawodnik zsiada konia. Konia przejmuje obsługa konkursu.
- Zawodnik staje w wyznaczonej odległości od obrazka lisa i ma założoną opaskę na oczy. Jego zadaniem jest dojść z zawiązanymi oczami do obrazka i flamastrem trafić lisa w ogon.
- Tu na przykładzie zabawy hubertusowej. (patrz film)

Materiały

- Obraz lisa dużego formatu (A1) jest umieszczony na sztalugach lub umocowany na wysokości barków dziecka. W miejscu nie przeszkadzającym na placu konkursowym lub poza nim.
- Zawodnik dostaje do ręki flamaster i ma trafić po omacku namalowanego lisa w ogon.
- Alternatywnie może dostać do ręki pluszowy ogon, który ma przypiąć namalowanemu osiołkowi.

Punktacja

Za trafienie w odpowiedni obszar obrazka przyznawane są dodatkowe punkty bonifikacyjne.

+10 pkt	Trafienie w ogon
+5 pkt	Trafienie w tułów
+1 pkt	Trafienie gdziekolwiek
0 pkt	Nie trafienie w lisa

Przykładowe trasy pony games

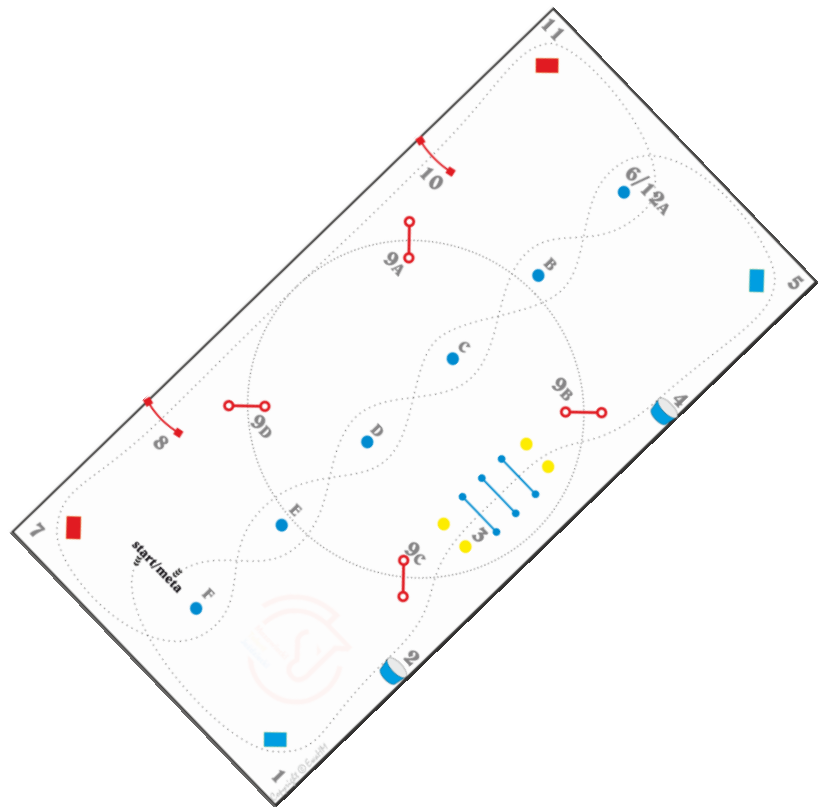
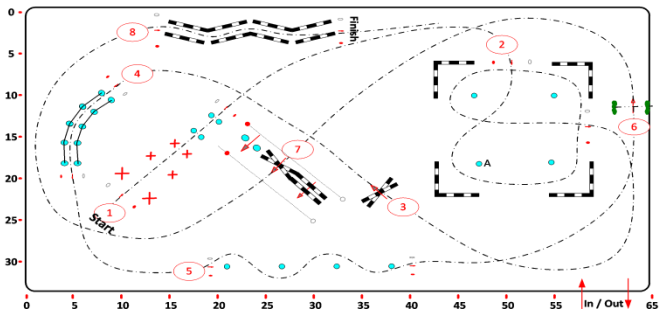
EQUIFUN

Becker Sport 13.02.2025

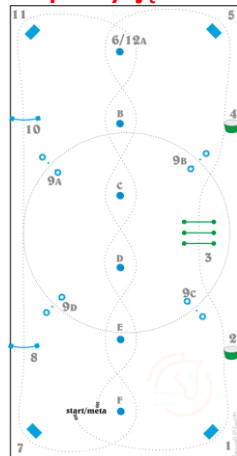


Class No.:

czwartek, 13 luty 2025

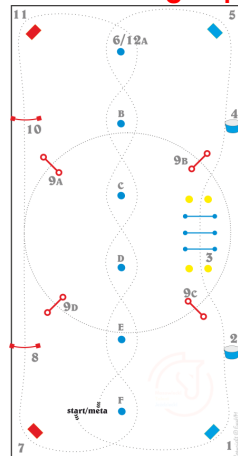


Na precyzję w kłusie



1. **SK** Wyjechać narożnik
2. **S** Wziąć piłkę z wiaderka
3. **S** Cavaletti na stępie
4. **S** Wrzucić piłkę do wiaderka
5. **SK** Wyjechać narożnik
6. **SK** Slalom
7. **SK** Wyjechać narożnik
8. **SK** Przejazd pod linką
9. **SK** Koło przez bramki
10. **SK** Przejazd pod linką
11. **SK** Wyjechać narożnik
12. **SK** Slalom

Na dosiad z galopem



1. **K** Wyjechać narożnik
2. **K** Wziąć piłkę z wiaderka
3. **K** Cavaletti w pólśiadzie
4. **K** Wrzucić piłkę do wiaderka
5. **K** Wyjechać narożnik
6. **K** Slalom w kłusie ćwiczebnym
7. **G** Wyjechać narożnik
8. **G** Przejazd pod linką
9. **G** Koło przez drągi w pólśiadzie
10. **G** Przejazd pod linką
11. **K** Wyjechać narożnik
12. **K** Slalom

Głębokość narożników wyznacza klocek lub pachotek.

Podczas przejazdu przez cavaletti piłka w jednej ręce, wodze w drugiej. Przed i po cavaletti można postawić pachotki naprowadzające, pomagające zrobić prosty najazd.

Istotne jest, z której strony zaczyna się slalom, żeby ostatni człon okrążyć z łatwym zagalopowaniem na właściwą nogę.

Linka musi być bezpieczna, z lekkiego materiału (pianka) i łatwo rozpinać się lub spadać. Linka wisi na wąskich stojakach od przeszkód. (patrz Linka dla tej przeszkody).

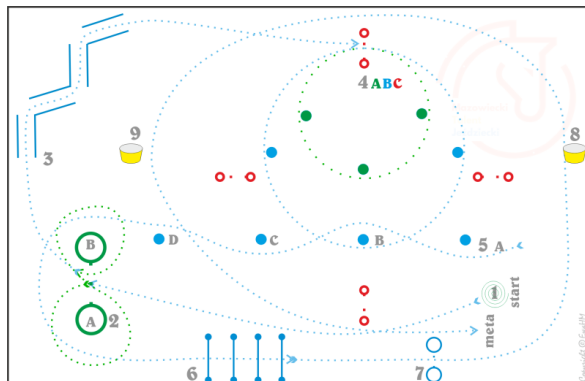
Koło przez bramki / drągi:

- W konkursie na precyzję w stępie i kłusie koło wyznaczone przez bramki z pachotków lub klocków.
- W konkursie na dosiad drągi na kole leżą na ziemi. Na ich końcach warto postawić klocki lub pachotki ułatwiające najazd i ocenę.

Pony games na małym placu 30x40



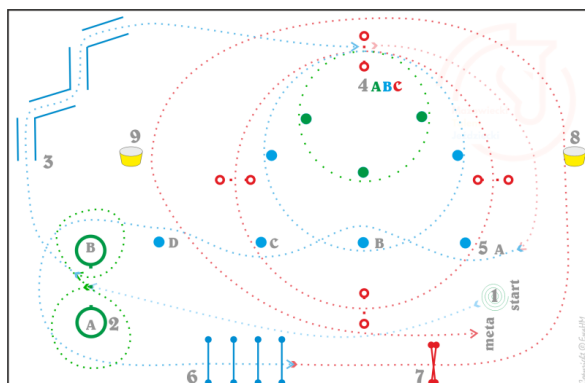
Na precyzję w klusie



1. **S** Stój Młynek
2. **S** Ósemka
3. **S** **K** Rzeka
4. Pawie oczko
5. **S** **K** Slalom
6. **S** **K** Cavaletti
7. **S** **K** Bramka
8. **S** **K** Piłka z wiaderka
9. **S** **K** Piłka do wiaderka



Na dosiad z galopem i skokiem



1. **S** Stój Młynek
2. **S** Ósemka
3. **K** Rzeka
4. Pawie oczko
5. **K** Slalom
6. **K** Cavaletti
7. **G** Koperta 30 cm
8. **G** Piłka z wiaderka
9. **G** Piłka do wiaderka



Koła pawiego oczka mają 10-15- 20 m.

Wielkość kół wyznaczają pachotki, które należy pokonać od zewnątrz, lub bramki.

Pachotek 5B jest jednocześnie pachotkiem wyznaczającym wielkość koła 4B.

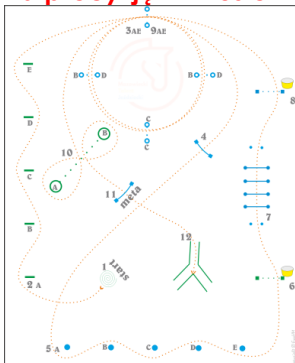
Pomiar czasu rozpoczyna się przed rozpoczęciem młynka, a kończy po przekroczeniu linii mety.

Zadania 4A, 4B, 4C najlepiej potraktować jak 3 zadania osobno oceniane.

Pony games na dużym placu 40x50

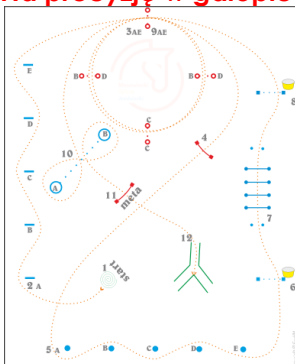


Na precyzję w kłusie



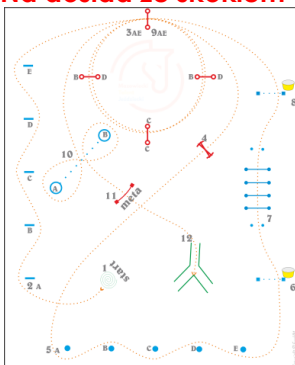
1. **Stój** Młynek
2. **S** Slalom z berkiem
3. **S K** Koło przez bramki
4. **S K** Linka
5. **S K** Slalom
6. **S K** Piłka z wiaderka
7. **S K** Cavaletti
8. **S K** Piłka do wiaderka
9. **S K** Koło przez bramki
10. **S** Ósemka
11. **S K** Linka
12. **S** Rozdroże

Na precyzję w galopie



1. **Stój** Młynek
2. **SK** Slalom z berkiem
3. **SKG** Koło przez bramki
4. **SKG** Linka
5. **SK** Slalom
6. **SK** Piłka z wiaderka
7. **SK** Cavaletti
8. **SKG** Piłka do wiaderka
9. **SKG** Koło przez bramki
10. **SK** Ósemka
11. **SKG** Linka
12. **S** Rozdroże

Na dosiad ze skokiem

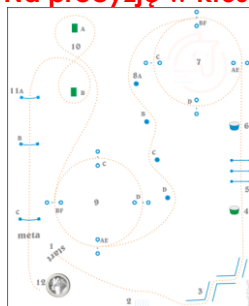


1. **Stój** Młynek
2. **K** Slalom z berkiem
3. **G** Zegar w półsiadzie
4. **G** Koperta 30 cm
5. **K** Slalom w ćwiczebnym
6. **K** Piłka z wiaderka
7. **K** Cavaletti w półsiadzie
8. **K** Piłka do wiaderka
9. **G** Zegar w półsiadzie
10. **K** Ósemka w ćwiczebnym
11. **G** Linka
12. **S** Rozdroże

Pomiar czasu rozpoczyna się przed rozpoczęciem młynka, a kończy w chwili pokonania przeszkody 11. Następnie zawodnik ma czas spokojnie wyhamować, wejść stępem w rozdroże, zsiść i nagrodzić konia.

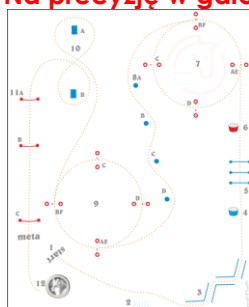


Na precyzyję w klusie



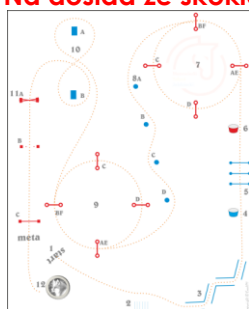
1. **S** **stój** Wziąć kulę
2. **S** **K** Rzucić kulą w płót
3. **S** **K** Przepłynąć rzekę
4. **S** **K** Skraść skarb
5. **S** **K** Pokonać wykroty
6. **S** **K** Ukryć skarb
7. **S** **K** Okrążyć bagna
8. **S** **K** Slalomem przez las
9. **S** **K** Okrążyć jezioro
10. **S** **K** Krążyć i kluczyć
11. **S** **K** Pod niskimi gałęziami
13. Trafić lisa w ogon

Na precyzyję w galopie



1. **S** **stój** Wziąć kulę
2. **S** **K** Rzucić kulą w płót
3. **S** **K** Przepłynąć rzekę
4. **S** **K** Skraść skarb
5. **S** **K** Pokonać wykroty
6. **S** **K** **G** Ukryć skarb
7. **S** **K** **G** Okrążyć bagna
8. **S** **K** Slalomem przez las
9. **S** **K** **G** Okrążyć jezioro
10. **S** **K** Krążyć i kluczyć
11. **S** **K** **G** Pod gałęziami
13. Trafić lisa w ogon

Na dosiad ze skokiem



1. **S** **stój** Wziąć kulę
2. **K** Rzucić kulą w płót
3. **K** Przepłynąć rzekę
4. **K** Skraść skarb
5. **K** Pokonać wykroty
6. **G** Ukryć skarb
7. **G** Okrążyć bagna
8. **K** Slalomem przez las
9. **G** Okrążyć jezioro
10. **K** Krążyć i kluczyć
11. **G** A: koperta, B: bramka, C: stacjonata 30 cm
13. Trafić lisa w ogon

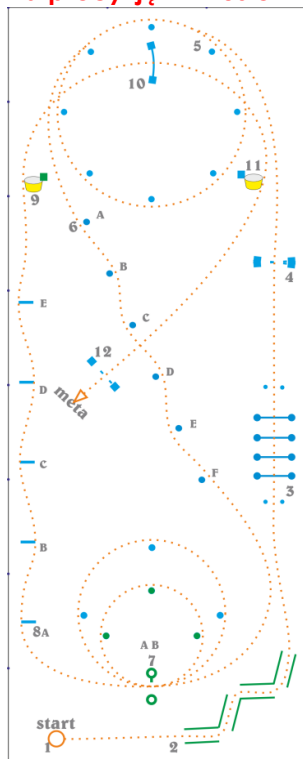
Pod zabawowymi nazwami kryją się zadania. Kula to zabawkowa plastikowa, lekka kula bilardowa z otworami na palce. Płót można wykonać z płachty powieszanej na ogrodzeniu. Skarb jest piłką w wiaderku. Wykroty to cavaletti. Granice bagna i jeziora wyznaczają bramki. Krążyć i kluczyć należy po ósemce. Niskie gałęzie to linia linek.

Pomiar czasu rozpoczyna się gwizdkiem po wzięciu kuli, kończy na przeszkodzie 11c. Następnie zawodnik ma czas wyhamować, zsiść z konia, oddać go obłudzie i z zawiązanymi oczami idzie trafić lisa w ogon. (Patrz opis Ogon lisa). Zadanie to jest punktowane, ale nie objęte pomiarem czasu.

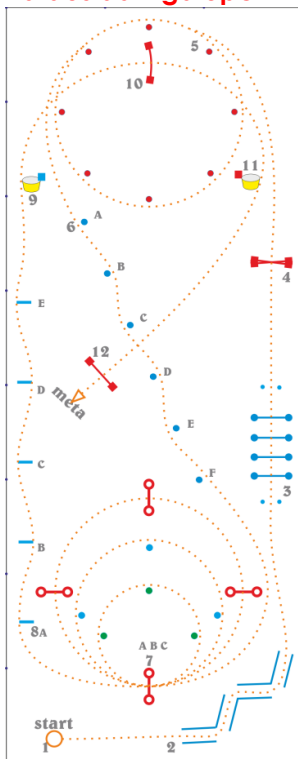
Pony games na dużym placu 30x80



Na precyzję w kłusie



Na dosiad z galopem

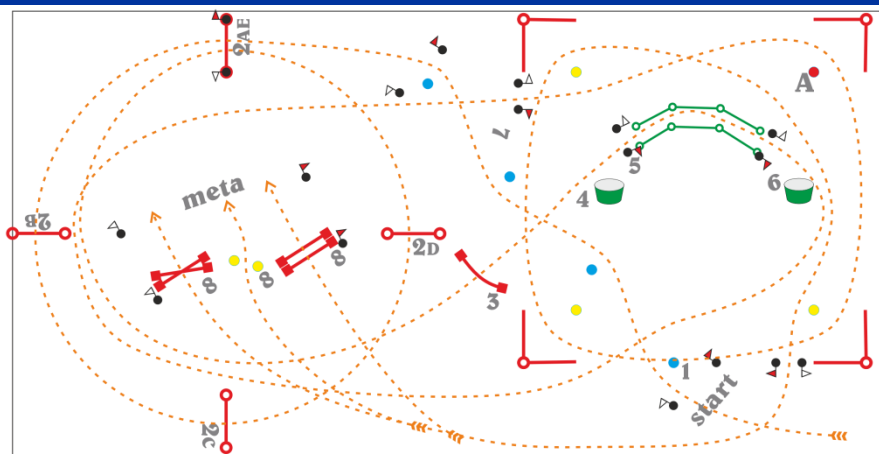


1. **S** Stój Wsiąść z ziemi
2. **S** Rzeka
3. **S** **K** Cavaletti
4. **S** **K** Bramka
5. **S** **K** Koło
6. **S** **K** Slalom
7. Pawie oczko
- A **S** Stępem
- B **S** **K** Kłusem
8. **S** **K** Berek
9. **S** Piłka z wiaderka
10. **S** **K** Linka
11. **S** **K** Piłka do wiaderka
12. **S** **K** Bramka

1. **S** Stój Wsiąść z ziemi
2. **K** Rzeka
3. **K** Cavaletti
4. **G** Koperta 30 cm
5. **G** Koło
6. **K** Slalom
7. Pawie oczko
- A **S** Stępem
- B **K** Kłusem
- C **G** Galopem
8. **K** Berek
9. **K** Piłka z wiaderka
10. **G** Linka
11. **G** Piłka do wiaderka
12. **G** Stacjonata 30 cm

Pomiar czasu zaczyna się przed wsiadaniem, kończy po przekroczeniu mety.

Equipfun na hali 20x45



1. Slalom z celownikami
2. Zegar A-E
3. Linka
4. Piłka z wiaderka
5. Huculska ścieżka
6. Piłka do wiaderka
7. Narożniki
8. Jokerek

Equifun duża hala

KJ Aromer 15.02.2025 EquiFun

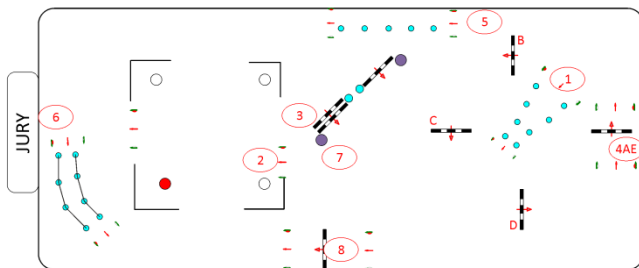
Class No.: EquiFun

Zwykły

15 luty 2025

Start: 0:00

Table:	Speed: 230 m/min	Obstacles: 8	:	8	Length: 0 m	2nd Jump-off: 0
National RG:	Length: 440 m	Efforts: 8			Time allowed: 0 sec	Length: 0 m
FEI RG / Art:	Time allowed: 115 sec	Penalty sec:			Time allowed: 0 sec	Time allowed: 0 sec
Height: 50 m	Time limit: 230 sec	Closed combination:			Time limit: 0 sec	Time limit: 0 sec



Gospodarz Toru. –Agnieszka Kacka

1. Zwężenie drogi
2. Narożniki
3. Jokerek
4. Zegar
5. Slalom z celownikami
6. Huculska ścieżka
7. Piłka z wiaderka, piłka do wiaderka
8. Linka

EQUIFUN

Becker Sport 13.02.2025



Class No.:

czwartek, 13 luty 2025

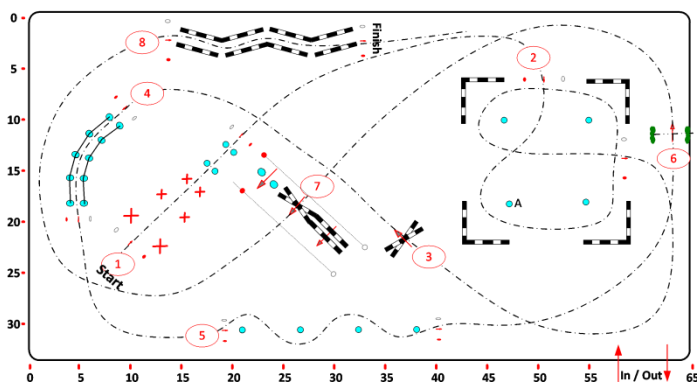


Table: A
National RG:
FEI RG / Art.
Height: m

Speed: 275 m/min

Length: 400 m

Time allowed: sec

Time limit: 176 sec

Obstacles: 8

Efforts: 2

1st Jump-off:

Length: 0 m

Time allowed: 0 sec

Time limit: 0 sec

1. Zwężenie drogi
2. Narożniki
3. Koperta
4. Huculska ścieżka
5. Ślalom z celownikami
6. Linka
7. Jokerek
8. Rzeka

Programy ujeżdżeniowe

Programy ujeżdżeniowe w stępie i kłusie

Program ujeżdżeniowy w stępie i kłusie ma strukturę podobną do programów ujeżdżeniowych PZJ.

Dozwolone chody: stęp, kłus, zatrzymanie. Dosiad: pełny siad, półsiad, kłus anglezowany – wyraźnie określone dla poszczególnych ruchów. Dozwolone wypinacze.

Stopień trudności

Programy przeznaczone dla osób nie gotowych jeszcze do zaprezentowania figur ujeżdżeniowych w galopie. Sprawdza poprawność dosiadu i stosowania pomocy w stępie oraz kłusie.

Czas

Szacunkowy czas przejazdu podany w arkuszu ocen ma charakter informacyjny.

Punktacja

Zgodnie z arkuszem ocen. Poszczególne ruchy oceniane w skali od 0 do 10 z dokładnością do 0,5 punktu. Określone ruchy lub oceny ogólne mogą mieć mnożniki. Wynik końcowy podawany w procentach z dokładnością do tysięcznych części procenta.

Klasyfikacja

Za najlepszy uważany jest najwyższy wynik procentowy. W przypadku identycznego wyniku procentowego o zajęтым miejscu decyduje suma punktów ocen ogólnych. W przypadku równej liczby punktów w ocenach ogólnych zawodnicy zajmują miejsce ex-aequo.

Pomoc zewnętrzna

Dozwolone jest czytanie programu za zgodą sędziego prowadzącego konkurs. Konkurs nie jest przeznaczony do pokonywania z asystą.

Przykłady



[A-Debiuty-1](#) Program w stępie i kłusie autorstwa pani Doroty Stokowskiej dla [Klub Jeździecki Podkowa Leśna](#).



[A-Debiuty-2](#) Program opracowany przez panią Ewelinę Ćwiklak-Muśnicką dla [Kampinoskich Spotkań Jeździeckich](#).



[H-1b-druz-2013](#) To przykład programu paraucieczdzeniowego. Program w stępie i kłusie. Program odznacza się dużym stopniem trudności.

Programy ujeżdżeniowe nieklasyczne

Do tej kategorii można zaliczyć programy nie będące już oficjalnymi programami PZJ:



[L-2 2013](#) Program wycofany w 2015



[P-11 2002](#) Kadryl na 2 konie



[P-12 2002](#) Kadryl na 4 konie

Ponieważ programy wymagają prowadzenia konia w galopie, do konkursu powinni być dopuszczeni zawodnicy posiadający przynajmniej odznakę PZJ Jeźdźę Konno.

- Bogate źródło rozmaitych programów można znaleźć na stronie [Online Dressage International:](https://www.onlinedressageinternational.com/)
<https://www.onlinedressageinternational.com/>.



Zawody: _____ Data: _____ Sędzia: _____ Pozycja: _____

Nr Zaw. Zawodnik: _____ Klub: _____ Koń: _____

Kielzno: W Czworobok 20 x 40 m lub 20 x 60 m Max. L. punktów: 190 Czas (informacyjnie): 4'00"

Lp.		Program	Punkty	Korekta	Mnożnik	Ocena	Uwagi
1.	A X C	Wjazd na linię środkową stępem pośrednim. Zatrzymanie, nieruchomość, ułkon. Ruszyć stępem pośrednim. W prawo.				Jakość stępa i zatrzymania. Wyprostowanie. Kontakt. Jakość wyjechania narożnika.	
2.	Między M i B	Kłusem roboczym anglezowanym.				Jakość przejścia do kłusa, równowaga. Wyprostowanie. Kontakt.	
3.	B	Koło w prawo o średnicy około 15 m.				Jakość kłusa, równowaga, energia, rozmiar i kształt koła. Anglezowanie na właściwą nogę.	
4.	BFAK	Kłus roboczy anglezowany.				Jakość kłusa, równowaga, energia. Jakość wyjechania narożnika.	
5.	KXM MC	Kłus roboczy anglezowany ze zmianą nogi w X. Kłus roboczy anglezowany.				Jakość kłusa, równowaga, energia. Zmiana nogi. Jakość wyjechania narożnika.	
6.	CH	Kłus ćwiczebny				Jakość kłusa, równowaga w pełnym siadzie. Kontakt. Jakość wyjechania narożnika.	
7.	HE	Kłus roboczy w półsiadzie.				Jakość kłusa, równowaga w półsiadzie, energia. Kontakt.	
8.	E	Koło w lewo o średnicy około 15 m w półsiadzie.				Jakość kłusa, równowaga w półsiadzie, energia, rozmiar i kształt koła.	
9.	EKAF	Kłus roboczy anglezowany.				Jakość kłusa, równowaga, energia. Jakość wyjechania narożnika.	
10.	FXH HCM	Kłus roboczy anglezowany ze zmianą nogi w X. Kłus roboczy anglezowany.				Jakość kłusa, równowaga, energia. Zmiana nogi. Jakość wyjechania narożnika.	
11.	MF	Wężyk 5 m o jednym tuku w kłusie anglezowanym bez zmiany nogi. (pomocniczo można ustawić pachotki).				Jakość kłusa, równowaga, energia, rozmiar i kształt wężyka.	
12.	Między F i A	Stępem pośrednim.				Jakość przejścia do stępa, równowaga. Wyprostowanie. Kontakt.	
13.	A	Wjazd na linię środkową stępem pośrednim. Zatrzymanie, nieruchomość, ułkon.				Jakość stępa i zatrzymania. Wyprostowanie. Kontakt.	
		Opuścić czworobok stępem na długiej wodzy.					
Suma punktów						1	max. 130

	Kryterium oceny ogólnej	Mnożnik	Punkty
1.	Chody (swoboda i regularność).		
2.	Impuls (dążność do ruchu naprzód, elastyczność kroków, rozluźnienie grzbietu, zaangażowanie zadu)		
3.	Posłuszeństwo (uwaga i zaufanie, lekkość i łatwość wykonania, akceptacja wędzidla, lekkość przodu)	2	
4.	Postawa i dosiad jeźdźca. Poprawność i skuteczność użycia pomocy.	2	
Suma punktów oceny ogólnej			2
			max.60

Uwagi

Punktów za błędy inne:	3
Suma punktów	1+2+3
Wynik procentowy	
Procent za błędy	
Wynik końcowy	

Podpis sędziego

Błędy w przebiegu lub wykonaniu programu:

- Pomyłki: 1-sza - 0,5%
 2-ga - 1%
 3-cia - 2%
 4-ta - eliminacja

Inne błędy (0,5%):

Zgodnie z przepisami i regulaminem dyscypliny ujeżdżenia PZJ.
 Zgodnie z Regulaminem Zawodów Towarzyskich i Nieklasycznych WMZJ.

Uwagi:

Program może być czytany.
 Dozwolone wypinacze przy zachowaniu nosa przed pionem.
 Ostrogi NIEDozwolone.





Zawody: _____ Data: _____ Sędzia: _____ Pozycja:

Nr _____ Zawodnik: _____ Klub: _____ Koni: _____

Kiełzno: W		Czworobok 20 x 40 m	Max. L. punktów: 210				Czas (informacyjny): 4'00"	
Lp.		Program	Punkty	Korekta	Mnożnik	Ocena	Uwagi	
1.	A AXC	Wjazd kłusem roboczym Kłus roboczy anglezowany				Jakość kłusa. Wyprostowanie. Kontakt.		
2.	C HEXBF	W lewo Kłus roboczy anglezowany				Jakość kłusa, równowaga, energia. Precyzja rysunku. Zgięcie i wyprostowanie. Anglezowanie na właściwą nogę. Zmiana nogi.		
3.	A AK	Koło w prawo 20 m, w tym pół koła kłusem ćwiczebnym Kłus roboczy anglezowany				Jakość kłusa, równowaga, energia. Rozmiar i kształt koła. Anglezowanie na właściwą nogę. Jakość pełnego siadu. Wyjechanie narożnika.		
4.	KXM M	Zmiana kierunku z wydłużeniem wyroku Kłus roboczy anglezowany			x2	Precyzja wykonanej linii, jakość kłusa, równowaga, rozluźnienie, wyprostowanie. Energia zadu, przekraczanie, wydłużenie ram. Wyjechanie narożnika.		
5.	C	Przejście do stępa				Jakość przejścia. Regularność, rozluźnienie grzbietu, aktywność.		
6.	CH	Stęp pośredni				Regularność, rozluźnienie grzbietu, aktywność, krycie terenu, swoboda łopatek.		
7.	HB BFA	Zmiana kierunku stępem swobodnym Stęp pośredni			x2	Precyzja wykonanej linii, regularność, energia, rozluźnienie grzbietu, aktywność, przekraczanie, swoboda łopatek.		
8.	A	Kłusem roboczym				Płynność i równowaga przejścia. Regularność kłusa.		
9.	KEXBM	Kłus roboczy anglezowany				Jakość kłusa, równowaga, energia. Precyzja rysunku. Zgięcie i wyprostowanie. Anglezowanie na właściwą nogę. Zmiana nogi.		
10.	C CH	Koło w lewo 20 m, w tym pół koła w półsiadzie Kłus roboczy anglezowany				Jakość kłusa, równowaga, energia. Rozmiar i kształt koła. Anglezowanie na właściwą nogę. Jakość i równowaga półsiadu. Prawidłowe wyjechanie narożnika.		
11.	HXF FA	Zmiana kierunku z wydłużeniem wyroku Kłus roboczy anglezowany			x2	Precyzja wykonanej linii, jakość kłusa, równowaga, rozluźnienie, wyprostowanie. Energia zadu, przekraczanie, wydłużenie ram. Wyjechanie narożnika.		
12.	A X	Na linię środkową Zatrzymanie, ukłon				Jakość kłusa, wyprostowanie i równowaga w zatrzymaniu, kontakt i przepuszczalność potylicy.		
		Opuścić czworobok stępem na długiej wodzy.						
Suma punktów						1	max. 150	

	Kryterium oceny ogólnej	Mnożnik	Punkty
1.	Chody (swoboda i regularność).		
2.	Impuls (dążność do ruchu naprzód, elastyczność kroków, rozluźnienie grzbietu, zaangażowanie zadu)		
3.	Posłuszeństwo (uwaga i zaufanie, lekkość i łatwość wykonania, akceptacja wędzidla, lekkość przodu)	2	
4.	Postawa i dosiad jeźdźca. Poprawność i skuteczność użycia pomocy.	2	
Suma punktów oceny ogólnej			2
			max.60

Uwagi

Punktów za błędy inne:	3
Suma punktów	1+2-3
Wynik procentowy	
Procent za błędy	
Wynik końcowy	

Podpis sędziego

Błędy w przebiegu lub wykonaniu programu:

Pomyłki: 1-sza - 0,5%

2-ga - 1%

3-cia - 2%

4-ta - eliminacja

Inne błędy (0,5%):

Zgodnie z przepisami i regulaminem dyscypliny ujeżdżenia PZJ.

Zgodnie z Regulaminem Zawodów Towarzyskich i Nieklasycznych WMZJ.

Uwagi:

Program może być czytany.

Dozwolone wypinnacze przy zachowaniu nosa przed pionem.

Ostrogi NIEdozwolone.



PROGRAM KRAJOWY

L-2

DATA I MIESCIE ZAWODÓW

NR. ZAWOD. ZAWODNIK KLUB

KOŃ

SĘDZIA

POZYCJA

norma: 4'00"

kielzno: W

wiek konia: 4/6*lat

czworobok: 20 x 60m
lub 20 x 40m

liczba punktów: 220

LP.		PROGRAM	OCENA	UWAGI
1.	A X	Wjazd klusem roboczym Zatrzymanie, ukłon, ruszyć klusem roboczym		
2.	C B	W prawo W prawo		
3.	E	W lewo		
4.	A	Stępem pośrednim		
5.	FXM M	Stęp swobodny Stępem pośrednim	x 2	
6.	C	Klusem roboczym		
7.	E	Pół koła w lewo o średnicy 20 m		
8.	Przed B B B	Galopem roboczym z lewej nogi Koło w lewo o średnicy 20 m Na wprost		
9.	Pomiędzy B i M	Klusem roboczym		
10.	E	W lewo		
11.	B	W prawo		
12.	E	Pół koła w prawo o średnicy 20 m		
13.	Przed B B B	Galopem roboczym z prawej nogi Koło o średnicy 20 m Na wprost		
14.	Pomiędzy B i F	Klusem roboczym		
15.	A X	Na linię środkową Zatrzymanie, ukłon		
Opuścić czworobok stępem na długiej wodzy w A				

RAZEM PKT.

Oceny ogólne

LP.	KRYTERIUM	OCENA	WSP.	OCENA
1.	Chody (swoboda i regularność)		1	
2.	Impuls (dążność do ruchu naprzód, elastyczność kroków, rozluźnienie grzbietu, zaangażowanie zadu)		1	
3.	Posłuszeństwo (uwaga i zaufanie, harmonia, lekkość i łatwość wykonania, przyjęcie kielzna i lekkość przodu)		2	
4.	Postawa i dosiad jeźdźca; poprawność i skuteczność pomocy		2	
RAZEM PKT.				
Pomyłki: 1 - sza (-) 2 pkt. 2 - ga (-) 4 pkt. 3 - cia eliminacja				
UWAGA: * w klusie, o ile nie wskazano w danym ruchu, dosiad dowolny * w przypadku wykonywania programu przez zawodników z kategorii wiekowej MŁODZIK obowiązuje wiek konia – 6 lat				pkt
				%
WYNIK KOŃCOWY				

Uwagi ogólne:

KLASA	P	PROGRAM	P- 11
NORMA	4'00" - 4'30"	NAZWA	PROGRAM KRAJOWY DOWOLNY Z MUZYKĄ - PARY
CZWOROBOK	20 x 60 m	KIEŁZNO	W
IŁOŚĆ PKT.	20	WIEK KONIA	4 LATA

ZAWODNIK		SĘDZIA (POZYCJA)
KOŃ		NAZWISKO
KLUB		

A. Oceny za wykonanie techniczne:

LP.	PROGRAM	OCENA 1	OCENA 2	OCENA	UWAGI
1.	Stęp pośredni (minimum 20 m)				
2.	Kłus roboczy, w tym wolta o średnicy 10 m w prawo				
3.	Kłus roboczy, w tym wolta o średnicy 10 m w lewo				
4.	Kłus pośredni				
5.	Galop roboczy, w tym koło o średnicy 15 m w prawo				
6.	Galop roboczy, w tym koło o średnicy 15 m w lewo				
7.	Galop pośredni				
8.	Kontrgalop (w lewo i w prawo), odejście od długiej ściany np. KXH lub MXF				
9.	Przejścia: kłus roboczy - kłus pośredni i kłus pośredni – kłus roboczy oraz galop roboczy – galop pośredni i galop pośredni – galop roboczy				
10.	Ustępowanie od łydki w prawo				
11.	Ustępowanie od łydki w lewo				
RAZEM PKT.					
ŚREDNIA OCENA = RAZEM PKT. : 11					

B. Oceny za wykonanie artystyczne:

LP.	KRYTERIUM	OCENA 1	OCENA 2	OCENA	WSP.	OCENA
1.	Rytm, energia i elastyczność				2	
2.	Harmonia pomiędzy jeźdźcem a koniem. Jednolitość par. Łatwość wykonania.				6	
3.	Układ programu, choreografia i dopasowanie muzyki				3	
RAZEM PKT.						
PKT. ZA CZAS "-"						
ŚREDNIA OCENA						

Wynik:

Ocena za wykonanie techniczne	
Ocena za wykonanie artystyczne	
WYNIK KOŃCOWY	

Punkty karne:

Za czas wykonania programu krótszy od normy lub za czas wykonania dłuższy od normy (ponad 10") odejmujemy 2 pkt. w rubryce "B"

Dosiad w klusie dowolny

(podpis sędziego)

Program obowiązuje od dnia 1 stycznia 2002 r.

WYDANIE 2002

P-12 2002

KLASA	P	PROGRAM	P- 12
NORMA	4'00"- 4'30"	NAZWA	PROGRAM KRAJOWY DOWOLNY Z MUZYKĄ - CZWÓRKI
CZWOROBOK	20 x 60 m	KIEŁZNO	W
IŁOŚĆ PKT.	20	WIEK KONIA	4 LATA

ZAWODNIK		SĘDZIA (POZYCJA)
KOŃ		NAZWISKO
KLUB		

A. Oceny za wykonanie techniczne:

LP.	PROGRAM	OCENA 1	OCENA 2	OCENA 3	OCENA 4	OCENA	UWAGI
1.	Stęp pośredni (minimum 20 m)						
2.	Kłus roboczy, w tym wolta o średnicy 10 m w prawo						
3.	Kłus roboczy, w tym wolta o średnicy 10 m w lewo						
4.	Kłus pośredni						
5.	Galop roboczy, w tym koło o średnicy 15 m w prawo						
6.	Galop roboczy, w tym koło o średnicy 15 m w lewo						
7.	Galop pośredni						
8.	Kontrgalop (w lewo i w prawo), odejście od długiej ściany np. KXH lub MXF						
9.	Przejścia: kłus roboczy - kłus pośredni i kłus pośredni – kłus roboczy oraz galop roboczy – galop pośredni i galop pośredni – galop roboczy						
10.	Ustępowanie od tyłki w prawo						
11.	Ustępowanie od tyłki w lewo						

RAZEM PKT.

ŚREDNIA OCENA = RAZEM PKT. : 11

b. Oceny za wykonanie artystyczne:

LP.	KRYTERIUM	OCENA 1	OCENA 2	OCENA 3	OCENA 4	OCENA	WSP.	OCENA
1.	Rytm, energia i elastyczność						2	
2.	Harmonia pomiędzy jeźdźcem a koniem. Jednolitość czwórek. Łatwość wykonania						6	
3.	Układ programu, choreografia i dopasowanie muzyki						3	
						RAZEM PKT.		
						PKT. ZA CZAS "-"		
						ŚREDNIA OCENA		

Wynik:

Ocena za wykonanie techniczne	
Ocena za wykonanie artystyczne	
WYNIK KOŃCOWY	

Punkty karne:

Za czas wykonania programu krótszy od normy lub za czas wykonania dłuższy od normy (ponad 10") odejmujemy 2 pkt. w rubryce "B"

Dosiad w klusie dowolny

(podpis sędziego)

Program obowiązuje od dnia 1 stycznia 2002 r.

WYDANIE 2002

Próba Caprillego



Rozgrywany na czworoboku program ujeżdżeniowy z małymi przeszkodami rozgrywany według arkuszy ocen.

Stopień trudności

Programy o zróżnicowanym stopniu trudności od stęp-kłus z niską kopertą i dozwolonym zagalopowaniem do trudnych technicznie programów wymagających umiejętności ujeżdżeniowych i skokowych.

Czas

Szacunkowy czas przejazdu podany w arkuszu ma charakter informacyjny.

Punktacja

Zgodnie z arkuszem ocen. Poszczególne ruchy oceniane w skali od 0 do 10 z dokładnością do 0,5 punktu. Określone ruchy lub oceny ogólne mogą mieć mnożniki. Wynik końcowy podawany w procentach z dokładnością do tysięcznych części procenta.

Klasyfikacja

Za najlepszy uważany jest najwyższy wynik procentowy. W przypadku identycznego wyniku procentowego o zajęтым miejscu decyduje suma punktów ocen ogólnych. W przypadku równej liczby punktów w ocenach ogólnych zawodnicy zajmują miejsce ex-aequo.

Pomoc zewnętrzna

Dozwolone jest czytanie programu za zgodą sędziego prowadzącego konkurs. Konkurs nie jest przeznaczony do pokonywania z asystą.

Uwagi techniczne

Opis trasy i sposobu jej pokonania jest zawarty w arkuszu ocen, który powinien stanowić załącznik do propozycji zawodów. Arkusz zawiera rysunek trasy oraz usytuowania przeszkód. Stojaki do przeszkód wąskie. Drągi 2,5 m, jeśli są dostępne. Jeśli w programie są cavaletti, to drągi leżą na ziemi na szerokość dostosowaną do wielkości konia lub kuca.

Strącenie przeszkody może spowodować zatrzymanie przejazdu i poprawienie przeszkody, jeżeli ta ma być skakana ponownie lub jeżeli będzie wpływała na dalszy przebieg.

Przykłady

Nazwy programów zaczynają się przedrostkiem Cap-, po czym następuje liczba 40 lub 60 oznaczająca wielkość czworoboku, następnie literowe oznaczenie stopnia trudności, a na koniec numer programu.



[Cap-40-LL-1](#) Program dla jeźdźcy rozpoczynającego przygodę ze skokami na doświadczonym koniu. Pojedyncze dwa skoki z kłusa. Nie zawiera galopu. Stopień trudności odznaki PZJ Jeźdźę Konno.



[Cap-40-LL-2](#) Program dla jeźdźcy rozpoczynającego przygodę ze skokami na doświadczonym koniu lub dla młodego konia. Cavaletti w kłusie. Najazd na niskie krzyżaki z kłusa. Po przeszkodzie galop i koło w galopie. Stopień trudności na poziomie BOJ.



[Cap-40-LL-3](#) Najtrudniejszy spośród programów Cap-LL. Najazdy na kopertę na kole z kłusa i z galopu. Stacjonata na linii ćwiartkowej z galopu. Wymaga lądowania na tę samą nogę. Stopień trudności na poziomie BOJ.



[Cap-40-LL-4](#) Program o średnim stopniu trudności. Rysunek powtarza się najpierw w kłusie, potem w galopie. Cavaletti w kłusie. Lądowanie na dowolną nogę. Stopień trudności na poziomie BOJ.



[Cap-60-L-1](#) 5 skoków z kłusa i z galopu na przekątnej, linii ćwiartkowej i z połowy wolty 15 m. Dozwolone zagalopowania przed przeszkodą. Lądowanie na dowolną nogę.



[Cap-40-L-2](#) Wolty 10 m w kłusie. Lądowanie na tę samą nogę. Stacjonata oraz szereg na skok-wyskok i 2 foule na linii ćwiartkowej.



[Cap-60-L-3](#) Prosty w rysunku, wszystkie przeszkody w galopie. Szereg ćwiczebny i szereg stacjonata-okser na długich ścianach.



[Cap-60-P-1](#) Na tych samych przeszkodach, co Cap-60-L-1.

Zawiera: wydłużenie kroku w kłusie i galopie, najazd na kopertę z ustępowania od łydki na linię ćwiartkową.



[Cap-40-P-2](#) 4 przeszkody, 6 skoków. Dwie stacjonaty i szereg na 2 foule. Łądowanie na właściwa nogę.



[Cap-40-P-3](#) Taki sam, jak Cap-40-P-4, tylko uproszczony. Bez cofania po zatrzymaniu.



[Cap-40-P-4](#) Choć wygląda na skomplikowany, jest logiczny: Najazd na pojedynczą przeszkodę. Najazd na dwie przeszkody po łuku. Najazd na linię. Potem zmiana kierunku stępem swobodnym i to samo w drugą stronę. Przed najazdami koło 10 m w kłusie ćwiczebnym i zagalopowanie. Po dwóch przeszkodach koło 20 m w galopie. Wydłużenie kroku w kłusie. Zatrzymania i cofania.

Data i miejsce zawodów		
Zawodnik	Klub	
Nr zawodnika	Koń	Sędzia

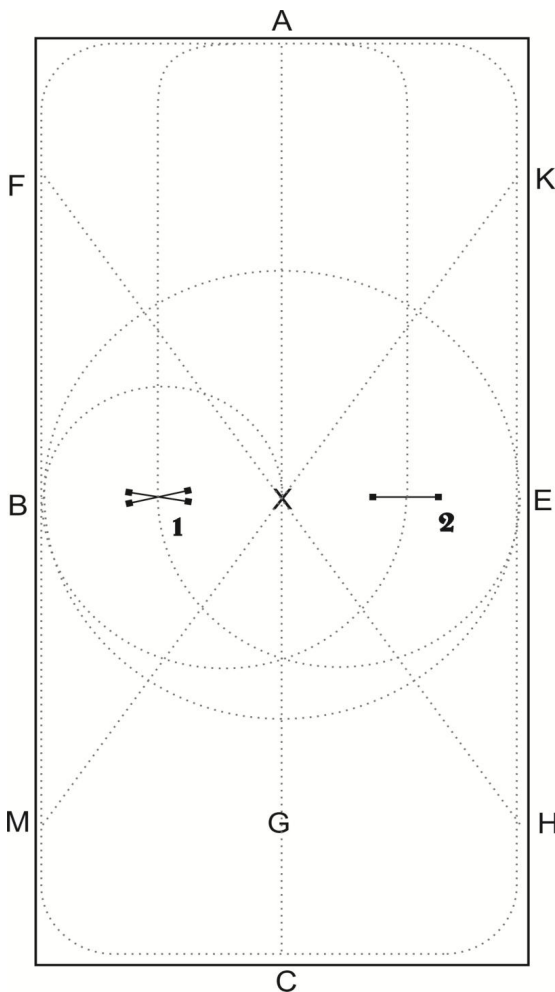
Kielzno: W Czworobok 20 x 40 m Maksymalna wysokość przeszkód 30 cm kuce 40 cm DK.

Lp		Program	Ocena	Uwagi
1.	A X C	Wjazd klusem roboczym. Zatrzymanie, nieruchomość, uклон. Ruszyć klusem roboczym. W prawo.		
2.	BEB	Koło w prawo 20 m w prawo w klusie roboczym.		
3.	BFAKE	Klus roboczy.		
4.	E	Pół koła 15 m w prawo.		
5.		Przeszkoda nr 1. Za przeszkodą na wprost klusem. Pozostać na linii ćwiartkowej. Na ślad w prawo.		
6.	A AK	Przejście do stępu. Stęp pośredni.		
7.	KXM MC	Stęp swobodny na długiej wodzy. Stęp pośredni.	x2	
8.	C CE	Zakłusowanie. Klus roboczy.		
9.	EBE	Koło w prawo 20 m w lewo w klusie roboczym.		
10.	EKAFB	Klus roboczy.		
11.	B	Pół koła 15 m w lewo.		
12.		Przeszkoda nr 2. Za przeszkodą na klusem wprost. Pozostać na linii ćwiartkowej. Na ślad w lewo.		
13.	AF FXH	Klus roboczy. Zmiana kierunku klusem roboczym.		
14.	BX X	Pół koła 10 m w klusie ćwiczebnym. Na wprost klusem roboczym.		
15.	G	Zatrzymanie, nieruchomość, uклон.		
		Opuścić czworobok stępem na długiej wodzy.		
Suma punktów za czworobok			1	max. 160

Cap-40-LL-1		Ocena	Mnożnik	Punkty
1.	Chody (swoboda i regularność).		2	
2.	Impuls (dążność do ruchu naprzód, elastyczność kroków, rozluźnienie grzbietu, zaangażowanie zadu)		2	
3.	Posłuszeństwo (uwaga i zaufanie, lekkość i łatwość wykonania, akceptacja wędzida, lekkość przodu)		2	
4.	Postawa i dosiad jeźdźca. Poprawność i skuteczność użycia pomocy.		3	
5.	Poprawność i styl skoków.		2	

Suma punktów oceny ogólnej

2
max.110



Pomyłki: 1-sza - 2 pkt

2-ga - 4 pkt

3-cia - 6 pkt

4-ta - eliminacja

Punkty karne: Zrzutka - 4 pkt

Odmowy: 1-sza - 3 pkt

2-ga - 6 pkt

3-cia - 9 pkt

4-ta - eliminacja

Pkt karnych za błędy

3

Suma punktów

1+2-3 /270

Wynik końcowy

Podpis sędziego

Klus anglezowany, chyba że zaznaczono inaczej.
Wędzidło zwykłe, wodze w obu rękach.
Program może być czytany.

Dozwolone:

- Wytok
- Owijki, ochraniacze
- Nauszniki, maska
- Bat długości do 100 cm

Nie dozwolone:

- Wodze pomocnicze, wypinacze, z wyjątkiem wytoku
- Ostrogi

Oceny:

- Przeszkoda pokonana w innej kolejności niż w programie
- W skutek pomylenia trasy traktowana jest jak pomyłka.
- Nie dozwolone jest pominiecie przeszkody i kontynuowanie programu.
- Poprawność anglezowania

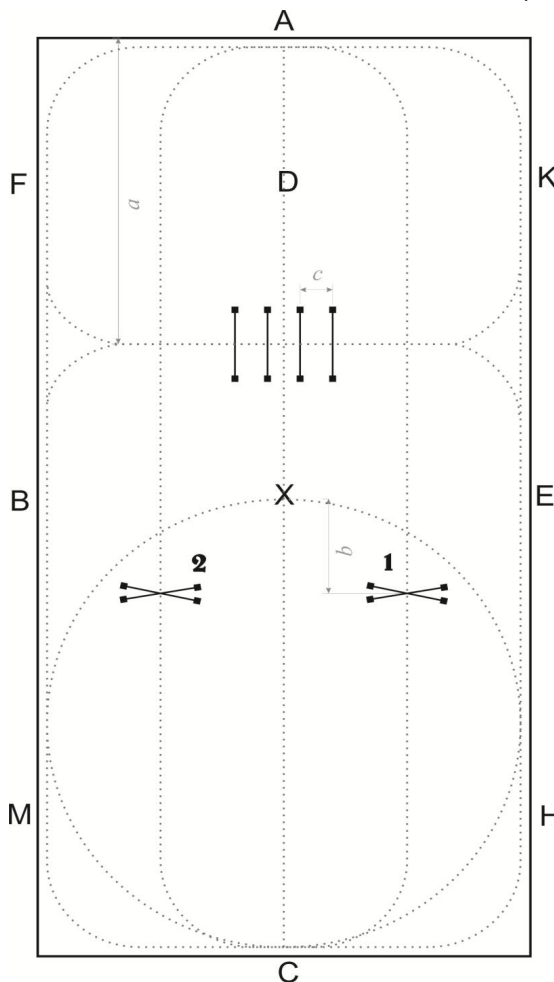
Data i miejsce zawodów				
Zawodnik		Klub		
Nr zawodnika	Kon	Sędzia		
Kielzno: W		Czworobok 20 x 40 m		Maksymalna wysokość przeszkód 40 cm.
Lp.		Program	Ocena	Uwagi
1.	A X C	Wjazd klusem roboczym. Zatrzymanie, nieruchomość, ukłon. Ruszyć klusem roboczym. W lewo.		
2.	za E	W lewo w półsiadzie na cavaletti. alej na wprost na ślad w prawo klusem roboczym.		
3.	FA za A	Klus roboczy. Na linię ćwiartkową, najazd na przeszkodę nr 1.		
4.		Przeszkoda nr 1 (koperta) Pozostać na linii ćwiartkowej w galopie na prawą nogę. W prawo na ślad.	x 2	
5.	CXC	Kolo o średnicy 20 m.		
6.	C CMB	Klusem roboczym. Klus roboczy.		
7.	za B	W prawo w półsiadzie na cavaletti. Dalej na wprost na ślad w lewo.		
8.	K KA	Stępem pośrednim. Stęp pośredni.	x 2	
9.	A za A	Klusem roboczym Na linię ćwiartkową, najazd na przeszkodę nr 2.		
10.		Przeszkoda nr 2 Pozostać na linii ćwiartkowej w galopie na lewą nogę. W lewo na ślad.	x 2	
11.	CXC	Kolo o średnicy 20 m.		
12.	H HK	Klusem roboczym. Klus roboczy.		
13.	K KA	Stępem pośrednim. Stęp pośredni.		
14.	A D	Na linię środkową. Zatrzymanie, nieruchomość, ukłon.		
		Opuścić czworobok stępem na długiej wodzy.		
Suma punktów za czworobok			1	max. 170

	Kryterium oceny ogólnej	Ocena	Mnożnik	Punkty
1.	Chody (swoboda i regularność).		2	
2.	Impuls (dążność do ruchu naprzód, elastyczność kroków, rozluźnienie grzbietu, zaangażowanie zadu)		2	
3.	Posłuszeństwo (uwaga i zaufanie, lekkość i łatwość wykonania, akceptacja wędzida, lekkość przodu)		2	
4.	Postawa i dosiad jeźdźca. Poprawność i skuteczność użycia pomocy.		3	
5.	Poprawność i styl skoków.		2	

Suma punktów oceny ogólnej

2

max.110



Odległości:
a: od 13 m do 17 m
b: od linii EB około 4 m
c: od 110 cm dla kucy do 135 cm dla K

Pomyłki: 1-sza - 2 pkt

2-ga - 4 pkt

3-cia - 6 pkt

4-ta - eliminacja

Punkty karne: Zrzutka - 4 pkt

Odmowy: 1-sza - 3 pkt

2-ga - 6 pkt

3-cia - 9 pkt

4-ta - eliminacja

Pkt karnych za błędy

3

Suma punktów

1+2+3

/280

Wynik końcowy

--

Podpis sędziego

H Klus anglezowany, chyba że zaznaczono inaczej.
Wędzidło zwykłe, wodze w obu rękach.
Program może być czytany.

Dozwolone:

- Wytok
- Owijki, ochraniacze
- Nauszniki, maska
- Bat długości do 100 cm

Nie dozwolone:

- Wodze pomocnicze, wypinacze, z wyjątkiem wytkotu
- Ostrogi

Oceny:

- Przeszkoda pokonana w innej kolejności niż w programie w skutek pomylenia trasy traktowana jest jak pomyłka.
- Nie dozwolone jest pominiecie przeszkody i kontynuowanie programu

Data i miejsce zawodów	
Zawodnik	Klub
Kon	Sędzia

Kielzno: W Czworobok 20 x 40 m

Maksymalna wysokość przeszkód nr 1: 40 cm, nr 2: 60 cm.

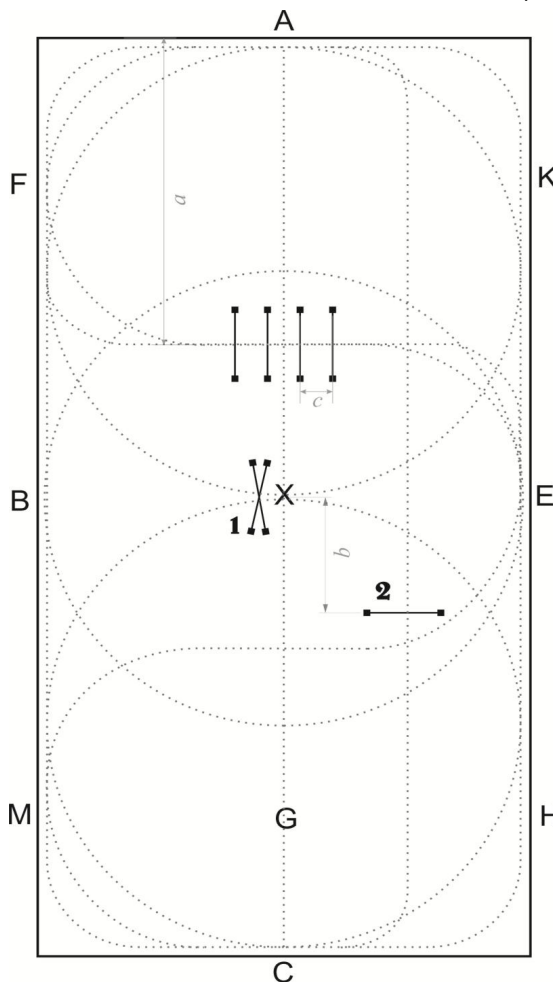
Lp.		Program	Ocena	Uwagi
1.	A G C	Wjazd klusem roboczym. Zatrzymanie, nieruchomość, uklon. Ruszyć klusem roboczym. W lewo.		
2.	H HK	Stępem pośrednim. Stęp pośredni.		
3.	K AC	Klusem roboczym. Serpentyna o trzech łukach, za F przez cavaletti w półsiadzie.		
4.	CXC	Koło o średnicy 20 m. Najazd na przeszkodę nr 1. klusem. Za przeszkodą galop na lewą nogę w półsiadzie.	x2	
5.	CHEKA	Galop roboczy.		
6.	AXA A	Koło o średnicy 20 m. Najazd na przeszkodę nr 1. galopem. Klusem roboczym.	x2	
7.	za F	W lewo przez cavaletti w półsiadzie. Dalej prosto, w prawo na ślad klusem roboczym.		
8.	CXC	Koło o średnicy 20 m. Najazd na przeszkodę nr 1. klusem. Za przeszkodą galop na prawą nogę w półsiadzie.	x2	
9.	CMBFA	Galop roboczy.		
10.	AXA A	Koło o średnicy 20 m. Najazd na przeszkodę nr 1. galopem. Galop roboczy.	x2	
11.	za A	Na linię ćwiartkową, najazd na przeszkodę nr 2. Za przeszkodą na wprost, galop roboczy, w prawo na ślad.	x3	
12.	M BEB BF	Klusem roboczym. Koło 20 m. ze stopniowym oddaniem wodzy (żucie z ręki). Klus roboczy.		
13.	A G	Na linię środkową. Zatrzymanie, nieruchomość, uklon.		
		Opuścić czworobok stępem na długiej wodzy.		
Suma punktów za czworobok			1	max. 190

	Kryterium oceny ogólnej	Ocena	Mnożnik	Punkty
1.	Chody (swoboda i regularność).		2	
2.	Impuls (dążność do ruchu naprzód, elastyczność kroków, rozluźnienie grzbietu, zaangażowanie zadu)		2	
3.	Posłuszeństwo (uwaga i zaufanie, lekkość i łatwość wykonania, akceptacja wędzidla, lekkość przodu)		2	
4.	Postawa i dosiad jeźdźca. Poprawność i skuteczność użycia pomocy.		3	
5.	Poprawność i styl skoków.		2	

Suma punktów oceny ogólnej

2

max.110



Odległości:

a: 13,3 m

b: od linii EB 5 m

c: od 110 cm dla kucy do 135 cm dla DK

Pomyłki: 1-sza - 2 pkt

2-ga - 4 pkt

3-cia - 6 pkt

4-ta - eliminacja

Punkty karne: Zrzutka - 4 pkt

Odmowy: 1-sza - 3 pkt

2-ga - 6 pkt

3-cia - 9 pkt

4-ta - eliminacja

Pkt karnych za błędy

3

Suma punktów

1+2+3

/300

Wynik końcowy

Podpis sędziego

Klus anglezowany, chyba że zaznaczono inaczej.

Wędzidło zwykłe, wodze w obu rękach.

Program może być czytany.

Dozwolone:

– Wytok

– Owijki, ochraniacze

– Nauszniki, maska

– Bat długości do 100 cm

– Ostrogi zgodnie z przepisami PZJ dla danej kat. wiekowej

Nie dozwolone:

– Wodze pomocnicze, wypinacze, z wyjątkiem wytku

Oceny:

– Przeszkoda pokonana w innej kolejności niż w programie w skutek pomylenia trasy traktowana jest jak pomyłka.

– Nie dozwolone jest pominięcie przeszkody i kontynuowanie programu.

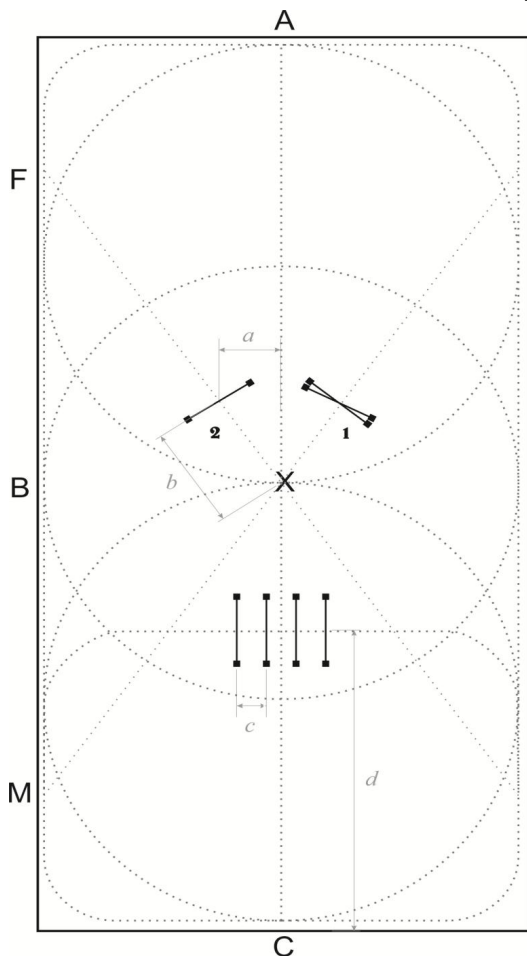
– Dodatkowy krok w cavaletti - utrata rytmu

Data i miejsce zawodów				
Zawodnik			Klub	
Nr zawodnika			Sędzia	
Kon				
Kielzno: W			Czworobok 20 x 40 m	
			Max.wysokość przeszkód 60 cm kuce, 75 cm DK.	
Lp.		Program	Ocena	Uwagi
1.	A X C	Wjazd klusem roboczym. Zatrzymanie, nieruchomość, uklon. Ruszyć klusem roboczym. W prawo.		
2.	za M	W prawo w półsiadzie na cavaletti. Dalej na wprost na ślad w prawo klusem roboczym.		
3.	CXC	Koło o średnicy 20 m w klusie roboczym.		
4.	MX	Najazd na przeszkodę nr 1. Dozwolone zagalopowanie.		
5.		Przeszkoda nr 1.	x 2	
	K	Za przeszkodą klusem roboczym.		
6.	AXA	Koło o średnicy 20 m klusem roboczym.		
7.	FX	Najazd na przeszkodę nr 2. Dozwolone zagalopowanie.		
8.		Przeszkoda nr 2.	x 2	
	H	Za przeszkodą klusem roboczym.		
9.	C CXC	Stępem pośrednim. Koło o średnicy 20 m stępem swobodnym - stopniowe oddanie wodzy, przed C nabrać wodze.		
10.	M za M	Klusem roboczym W prawo w półsiadzie na cavaletti. Dalej na wprost na ślad w prawo klusem roboczym.		
11.	C CXC	Galopem roboczym na prawą nogę. Koło o średnicy 20 m galopem roboczym.		
12.	MX	Najazd na przeszkodę nr 1 galopem roboczym.		
13.		Przeszkoda nr 1. Lądowanie na dowolną nogę.	x 2	
	K	Klusem roboczym.		
14.	A AXA	Galopem roboczym na lewą nogę. Koło o średnicy 20 m galopem roboczym.		
15.	FX	Najazd na przeszkodę nr 2.		
16.		Przeszkoda nr 2. Lądowanie na dowolną nogę.	x 2	
	H	Klusem roboczym.		
17.	HCMB BEB FA	Kłus roboczy Koło o średnicy 20 m w klusie z życiem z ręki, - stopniowe oddanie wodzy, przed B nabrać wodze. Kłus roboczy.		
18.	A X	Na linię środkową. Zatrzymanie, nieruchomość, uklon.		
		Opuścić czworobok stępem na długiej wodzy.		
Suma punktów za czworobok			1	max. 220

	Kryterium oceny ogólnej	Ocena	Mnożnik	Punkty
1.	Chody (swoboda i regularność).		2	
2.	Impuls (dążność do ruchu naprzód, elastyczność kroków, rozluźnienie grzbietu, zaangażowanie zadu)		2	
3.	Posłuszeństwo (uwaga i zaufanie, lekkość i łatwość wykonania, akceptacja wędzidla, lekkość przodu)		2	
4.	Postawa i dosiad jeźdźca. Poprawność i skuteczność użycia pomocy.		3	
5.	Poprawność i styl skoków.		2	

Suma punktów oceny ogólnej

max.110



Odległości:

a: od linii AC około 2,5 m

b: od X około 4,5 m do środka przeszkody

d: 13,3 m

Pomyłki: 1-sza - 2 pkt

2-qa - 4 pkt

3-cja - 6 pkt

4-ta - eliminacia

Punkty karne: Zrzutka - 4 pkt

Odmowy: 1-sza - 3 pkt

2-qa - 6 pkt

3-cia - 9 pkt

4-ta - elimin

nych za błędy

Pkt karnych za błędy

Suma punktów

1+2-3

/330

Wynik końcowy

Podpis sędziego

Kłus anglezowany, chyba że zaznaczono inaczej.

Wędzidło zwykłe, wodze w obu rękach.

Program może być czytany.

Dozwolone:

– Wytok

– Owijki, ochraniacze

– Nauszniki, maska

- Bat długości do 100 cm

Nie dozwolone:

– Wodze pomocnicze, wypinacze, z wyjątkiem wytoku

– Ostrogi

Oceny:

– Przeszkoda pokonana w innej kolejności niż w programie

w skutek pomylenia trasy traktowana jest jak pomyłka.

- Nie dozwolone jest pominięcie przeszkody

i kontynuowanie programu.

- Dodatkowy krok w cavaletti - utrata rytmu

Data i miejsce zawodów				
Zawodnik			Klub	
Nr zawodnika		Koń	Sędzia	

Kielzno: W Czworobok 20 x 60 m Maksymalna wysokość przeszkód 65 cm.

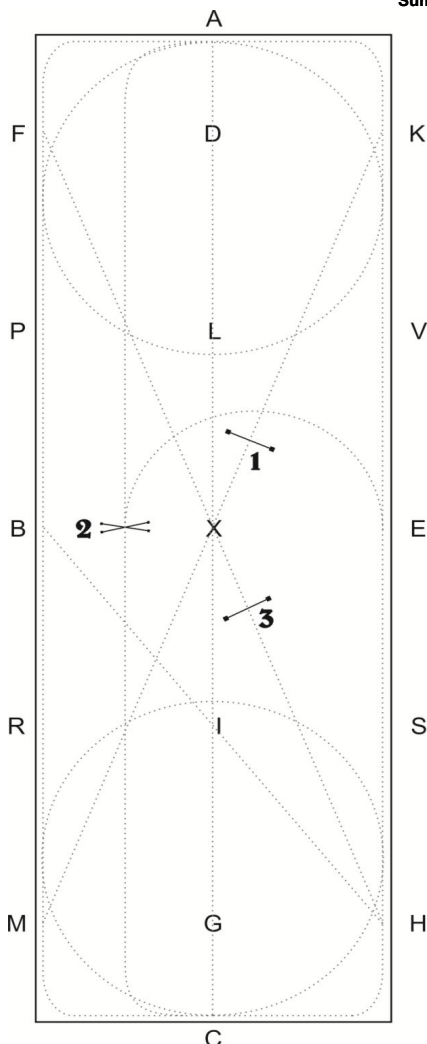
Lp.		Program	Ocena	Uwagi
1.	A X C	Wjazd klusem roboczym. Zatrzymanie, nieruchomość, ułkon. Ruszyć klusem roboczym. W prawo.		
2.	CM MX	Kłus roboczy. Najazd na przeszkodę nr 1. Dozwolone zagalopowanie.		
3.	Przed K KA	Przeszkoda nr 1. Przejście do kłusa roboczego. Kłus roboczy.	x 2	
4.	A	Koło w lewo o średnicy 20 m klusem roboczym.		
5.	Za A	Na linię ćwiartkową. Najazd na przeszkodę nr 2. Dozwolone zagalopowanie.		
6.		Przeszkoda nr 2. Za przeszkodą klusem roboczym na linii ćwiartkowej. W lewo na ślad.	x 2	
7.	C CH	Stępem pośrednim. Stęp pośredni.		
8.	HB	Stęp swobodny na długiej wodzy.	x 2	
9.	B Za B	Stęp pośredni. Kłusem roboczym.		
10.	A	Koło o średnicy 20 m w prawo klusem roboczym.		
11.	Między A i K KX	Galopem roboczym z prawej nogi. Najazd galopem na przeszkodę nr 1.		
12.		Przeszkoda nr 1. Ładowanie na dowolną nogę. Za przeszkodą galopem roboczym. Kłusem roboczym.	x 2	
13.	Między C i H HE	Galopem roboczym z lewej nogi. Galop roboczy.		
14.	E	Pół koła o średnicy 15 m i najazd na przeszkodę nr 2.		
15.		Przeszkoda nr 2. Ładowanie na dowolną nogę. Za przeszkodą linią ćwiartkową galopem roboczym. Kłusem roboczym. Na ślad w lewo.	x 2	
16.	C	Koło o średnicy 20 m w lewo w klusie anglez. ze stopniowym oddaniem wodzy - żucie z ręki. Przed C nabrać wodze.		
17.	CH HX	Kłus roboczy. Najazd na przeszkodę nr 3. Dozwolone zagalopowanie.		
18.	XF	Przeszkoda nr 3. Za przeszkodą klusem roboczym.	x 2	
19.	A X	Na linię środkową. Zatrzymanie, nieruchomość, ułkon.		
		Opuścić czworobok stępem na długiej wodzy.		
Suma punktów za czworobok			1	max. 250

	Kryterium oceny ogólnej	Ocena	Mnożnik	Punkty
1.	Chody (swoboda i regularność).		2	
2.	Impuls (dążność do ruchu naprzód, elastyczność kroków, rozluźnienie grzbietu, zaangażowanie zadu)		2	
3.	Posłuszeństwo (uwaga i zaufanie, lekkość i łatwość wykonania, akceptacja wędzidla, lekkość przodu)		2	
4.	Postawa i dosiad jeźdźca. Poprawność i skuteczność użycia pomocy.		3	
5.	Poprawność i styl skoków.		2	

Suma punktów oceny ogólnej

2

max.110



Pomyłki: 1-sza - 2 pkt

2-ga - 4 pkt

3-cia - 6 pkt

4-ta - eliminacja

Punkty karne: Zrzutka - 4 pkt

Odmowy: 1-sza - 3 pkt

2-ga - 6 pkt

3-cia - 9 pkt

4-ta - eliminacja

Pkt karnych za błędy

3

Suma punktów

1+2+3

/360

Wynik końcowy

Kłus anglezowany, chyba że zaznaczono inaczej.
Wędzidło zwykłe, wodze w obu rękach.
Program może być czytany.

Dozwolone:

- Wytok
 - Owijki, ochraniacze
 - Nauszniki, maska
 - Biał długości do 100 cm
 - Ostrogi zgodnie z przepisami PZJ dla danej kat. wiekowej
- Nie dozwolone:
- Wodze pomocnicze, wypinacze, z wyjątkiem wytoku

Podpis sędziego

Oceny:

- Przeszkoda pokonana w innej kolejności niż w programie w skutek pomylenia trasy traktowana jest jak pomyłka.
- Nie dozwolone jest pominiecie przeszkody i kontynuowanie programu.
- Dodatkowy krok w cavaletti - utrata rytmu

Data i miejsce zawodów

Zawodnik

Klub

Nr zawrotnika

Κοή

Sertze

Kielzno: W Czworobok 20 x 40 m

Maksymalna wysokość przeszkód 75 cm.

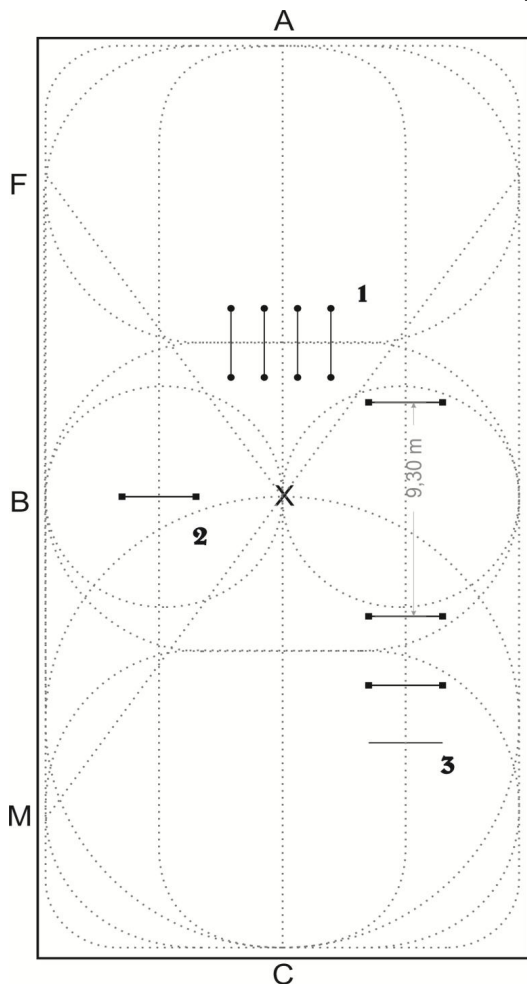
Lp.	Wzrost	Program	Ocena	Uwagi
1.	A X C	Wjazd klusem roboczym. Zatrzymanie, nieruchomość, uklon. Ruszyć klusem roboczym. W prawo.		
2.	CA	Serpentyna o trzech łukach w klusie roboczym, za E przez cavaletti nr 1. w półsiadzie.		
3.	AKE E	Kłus roboczy. Koło 10m w prawo w klusie ćwiczebnym.		
4.	E CXC	Galopem roboczym na prawą nogę na wprost. Koło 20 m.		
5.	za C	Na linię ćwiartkową, najazd na przeszkodę nr 2. Pozostać na linii ćwiartkowej. Galop roboczy w prawo na ślad.	x2	
6.	E CM MXF FA	Kłusem roboczym. Słupem pośrednim. Słup pośredni. Słup swobodny. Słup pośredni.		
7.	A KM MC	Kłusem roboczym. Wydlużenie kroku w klusie. Kłus roboczy.		
8.	CA	Serpentyna o trzech łukach w klusie roboczym, za B przez cavaletti nr 1. w półsiadzie.		
9.	AFB B	Kłus roboczy. Koło 10m w lewo w klusie ćwiczebnym.		
10.	B CXC	Galopem roboczym na lewą nogę na wprost. Koło 20 m.		
11.	za C	Na linię ćwiartkową, najazd na przeszkodę nr 3. Pozostać na linii ćwiartkowej. Galop roboczy w lewo na ślad.	x3	
12.	B CXC	Kłusem roboczym. Koło 20 m ze stopniowym oddaniem wodzy (żucie z ręki).		
13.	CHE E	Kłus roboczy. Zatrzymanie, nieruchomość 5 sek., ruszyć klusem roboczym.		
14.	A X	Na linię środkową. Zatrzymanie, nieruchomość, uklon.		
		Opuścić czworobok słupem na długiej wodzy.		
Suma punktów za czworobok			1	max. 170

	Kryterium oceny ogólnej	Ocena	Mnożnik	Punkty
1.	Chody (swoboda i regularność).		2	
2.	Impuls (dążność do ruchu naprzód, elastyczność kroków, rozluźnienie grzbietu, zaangażowanie zadu)		2	
3.	Posłuszeństwo (uwaga i zaufanie, lekkość i łatwość wykonania, akceptacja wędzidla, lekkość przodu)		2	
4.	Postawa i dosiad jeźdźca. Poprawność i skuteczność użycia pomocy.		3	
5.	Poprawność i styl skoków.		2	

Suma punktów oceny ogólnej

2

max.110



Pomyłki: 1-sza - 2 pkt

2-ga - 4 pkt

3-cia - 6 pkt

4-ta - eliminacja

Punkty karne: Zrzutka - 4 pkt

Odmowy: 1-sza - 3 pkt

2-ga - 6 pkt

3-cia - 9 pkt

4-ta - eliminacja

Pkt karnych za błędy

3

Suma punktów

1+2-3

/280

Wynik końcowy

--

Podpis sędziego

H Klus anglezowany, chyba że zaznaczono inaczej.
Wędzidło zwykłe, wodze w obu rękach.
Program może być czytany.

Dozwolone:

- Wytyk
- Owijki, ochraniacze
- Nauszniki, maska
- Bat długości do 100 cm
- Ostrogi zgodnie z przepisami PZJ dla danej kat. wiekowej

Nie dozwolone:

- Wodze pomocnicze, wypinacze, z wyjątkiem wytyku
- Oceny:
- Przeszkoda pokonana w innej kolejności niż w programie w skutek pomylenia trasy traktowana jest jak pomyłka.
- Nie dozwolone jest pominięcie przeszkody i kontynuowanie programu.

Data i miejsce zawodów	
Zawodnik	Klub
Nr zawodnika	Koń
	Sędzia

Kielzno: W Czworobok 20 x 60 m Maksymalna wysokość przeszkód 100 cm.

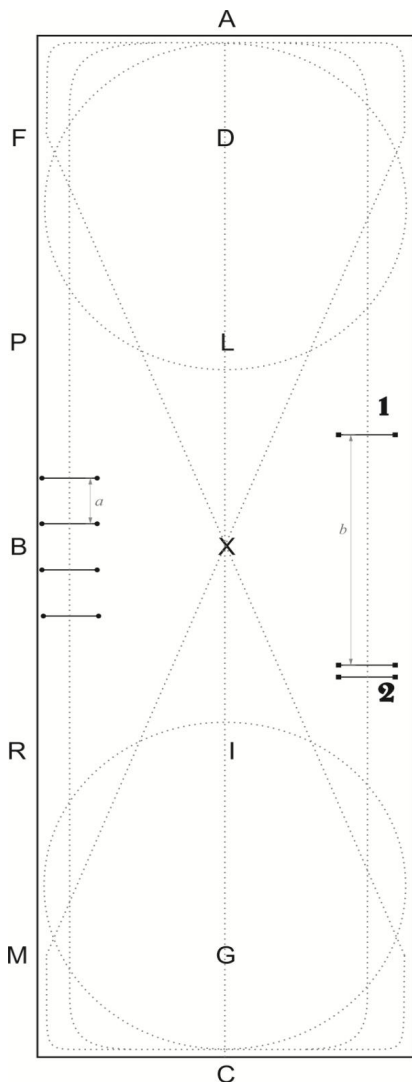
Lp.		Program	Ocena	Uwagi
1.	A X C	Wjazd klusem roboczym. Zatrzymanie, nieruchomość, uklon. Ruszyć klusem roboczym. W prawo.		
2.	MXK FXH	Zmiana kierunku w klusie roboczym. Zmiana kierunku w klusie roboczym.		
3.	C	Koło o średnicy 20 m w prawo klusem roboczym.		
4.	C C	Galopem roboczym na prawą nogę. Koło o średnicy 20 m galopem roboczym.		
5.	MF	Równolegle do śladu przez cavaletti.	x 2	
6.	A	Koło w prawo 20 m. Dalej w prawo równolegle do śladu KH.		
7.		Przeszkoda nr 1	x 2	
8.		Przeszkoda nr 2	x 2	
9.	MXK X	Zmiana kierunku. Przejście do klusa roboczego.		
10.	A	Koło o średnicy 20 m w lewo klusem roboczym.		
11.	C C	Galopem roboczym na lewą nogę. Koło o średnicy 20 m galopem roboczym.		
12.	FM	Równolegle do śladu przez cavaletti.	x 2	
13.	C	Koło w lewo o średnicy 20 m. Dalej w prawo równolegle do śladu HK.		
14.		Przeszkoda nr 2	x 2	
15.		Przeszkoda nr 1	x 2	
16.	FXH X	Zmiana kierunku. Przejście do klusa roboczego.		
17.	C MXK	Stępem pośrednim. Zmiana kierunku stępem swobodnym na długiej wodzy.	x 2	
18.	A X	Na linię środkową. Zatrzymanie. Cofnąć 4 kroki. Ruszyć stępem pośrednim.		
19.	G	Zatrzymanie, nieruchomość, uklon.		
		Opuścić czworobok stępem na długiej wodzy.		
Suma punktów za czworobok			1	max. 260

	Kryterium oceny ogólnej	Ocena	Mnożnik	Punkty
1.	Chody (swoboda i regularność).		2	
2.	Impuls (dążność do ruchu naprzód, elastyczność kroków, rozluźnienie grzbietu, zaangażowanie zadu)		2	
3.	Posłuszeństwo (uwaga i zaufanie, lekkość i łatwość wykonania, akceptacja wędzidla, lekkość przodu)		2	
4.	Postawa i dosiad jeźdźca. Poprawność i skuteczność użycia pomocy.		3	
5.	Poprawność i styl skoków.		2	

Suma punktów oceny ogólnej

2

max.110



Pomyłki: 1-sza - 2 pkt

2-ga - 4 pkt

3-cia - 6 pkt

4-ta - eliminacja

Punkty karne: Zrzutka - 4 pkt

Odmowy: 1-sza - 3 pkt

2-ga - 6 pkt

3-cia - 9 pkt

4-ta - eliminacja

Pkt karnych za błędy

3

Suma punktów

1+2+3

/370

Wynik końcowy

S Klus anglezowany, chyba że zaznaczono inaczej.
Wędzidło zwykłe, wodze w obu rękach.
Program może być czytany.

Podpis sędziego

Dozwolone:

- Wytok
- Owijki, ochraniacze
- Nauszniki, maska
- Bat długości do 100 cm
- Ostrogi zgodnie z przepisami PZJ dla danej kat. wiekowej

Nie dozwolone:

- Wodze pomocnicze, wypinacze, z wyjątkiem wytoku

H Oceny:

- Przeszkoda pokonana w innej kolejności niż w programie w skutek pomylenia trasy traktowana jest jak pomyłka.
- Nie dozwolone jest pominięcie przeszkody i kontynuowanie programu.
- Dodatkowy krok w cavaletti - utrata rytmu

Odległości:

a: cavetti: kuce 2,5 m, duże konie 2,7 m

Data i miejsce zawodów

Zawodnik

Klub

Nr zawodnika

Kon

Sędzia

Kielzno: W

Czworobok 20 x 60 m

Maksymalna wysokość przeszkód 75 cm.

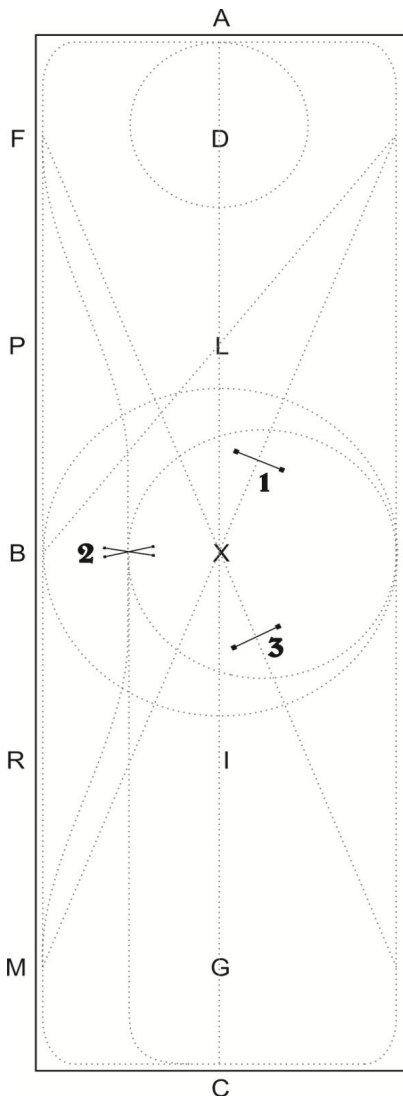
Lp.	Program	Ocena	Uwagi
1.	A X C W lewo.		
2.	E Pół koła o średnicy 15 m i najazd na przeszkodę nr 2.		
3.	Przeszkoda nr 2. Dozwolone zagalopowanie. Za przeszkodą linią ćwiartkową galopem roboczym na lewą nogę. W lewo na ślad.	x 2	
4.	CH HX Galop roboczy Najazd na przeszkodę nr 3.		
5.	XF F Przeszkoda nr 3. Po przeszkodzie galopem roboczym na prawą nogę. Kłusem roboczym	x 2	
6.	A Koło o średnicy 10 m w wysiadywanym kłusie roboczym.		
7.	KEH HCM Wydłużenie kroku w kłusie anglezowanym. Kłus roboczy.		
8.	M Ustępowanie od tyłki w prawo na linię ćwiartkową i najazd na przeszkodę nr 2		
9.	Przed F F Przeszkoda nr 2. Po przeszkodzie powrót na ślad. Kłusem roboczym.	x 2	
10.	A Zatrzymanie, nieruchomość 5 sek. Ruszyć stępem pośrednim.		
11.	KB B Za B MC Stęp swobodny. Stęp pośredni. Kłusem roboczym. Kłus roboczy.	x2	
12.	C CH Galopem roboczym z lewej nogi. Galop roboczy.		
13.	HEK KAF Wydłużenie kroku w galopie. Galop roboczy na lewo.		
14.	FX Najazd na przeszkodę nr 3 galopem roboczym na lewą nogę.		
15.	Przeszkoda nr 3 Ładowanie na dowolną nogę. H Po przeszkodzie galopem roboczym na prawą nogę.	x2	
16.	MBF F Wydłużenie kroku w galopie. Galopem roboczym		
17.	FAKE E Galop roboczy. Na koło o średnicy 15 m najazd na przeszkodę nr 2.		
18.	E Do E EHCM Przeszkoda nr 2. Po przeszkodzie kontynuować koło w galopie na prawą nogę. Galop roboczy.	x2	
19.	MX Najazd na przeszkodę nr 1 galopem roboczym na prawą nogę.		
20.	Przeszkoda nr 1. Ładowanie na dowolną nogę. K Po przeszkodzie galopem roboczym na lewą nogę. Kłusem roboczym.	x2	
21.	KAF F Kłus roboczy. Ustępowanie od tyłki w lewo na linię ćwiartkową. Najazd na przeszkodę nr 2.		
22.	M MCHE Przeszkoda nr 2. Po przeszkodzie powrót na ślad w M. Kłusem roboczym. Kłus roboczy.	x2	
23.	EBE Przed E Koło 20 m ze stopniowym oddaniem wodzy - żucie z ręki. Stopniowo nabrać wodze na kontakt.		
24.	E Na wprost roboczym kłusem wysiadywanym.		
25.	A X Na linię środkową roboczym kłusem wysiadywanym. Zatrzymanie, nieruchomość, uklon.		
	Opuścić czworobok stępem na długiej wodzy.		
Suma punktów za czworobok		1	max. 330

Kryterium oceny ogólnej	Ocena	Mnożnik	Punkty
1. Chody (swoboda i regularność).		2	
2. Impuls (dążność do ruchu naprzód, elastyczność kroków, rozluźnienie grzbietu, zaangażowanie zadu)		2	
3. Posłuszeństwo (uwaga i zaufanie, lekkość i łatwość wykonania, akceptacja wędzidla, lekkość przodu)		2	
4. Postawa i dosiad jeźdźca. Poprawność i skuteczność użycia pomocy.		3	
5. Poprawność i styl skoków.		2	

Suma punktów oceny ogólnej

2

max.110



Pomyłki: 1-sza - 2 pkt

2-ga - 4 pkt

3-cia - 6 pkt

4-ta - eliminacja

Punkty karne: Zrzutka - 4 pkt

Odmowy: 1-sza - 3 pkt

2-ga - 6 pkt

3-cia - 9 pkt

4-ta - eliminacja

Pkt karnych za błędy

3

Suma punktów

1+2+3

/440

Wynik końcowy

Słus angielzowany, chyba że zaznaczono inaczej.
Wędzidło zwykłe, wodze w obu rękach.
Program może być czytany.

Podpis sędziego

Dozwolone:

- Wytok
 - Owijki, ochraniacze
 - Nauszniki, maska
 - Bat długości do 100 cm
 - Ostrogi zgodnie z przepisami PZJ dla danej kat. wiekowej
- Nie dozwolone:
- Wodze pomocnicze, wypinacze, z wyjątkiem wytoku

Sceny:

- Przeszkoda pokonana w innej kolejności niż w programie w skutek pomylenia trasy traktowana jest jak pomyłka.
- Nie dozwolone jest pominięcie przeszkody i kontynuowanie programu.
- Dodatkowy krok w cavaletti - utrata rytmu

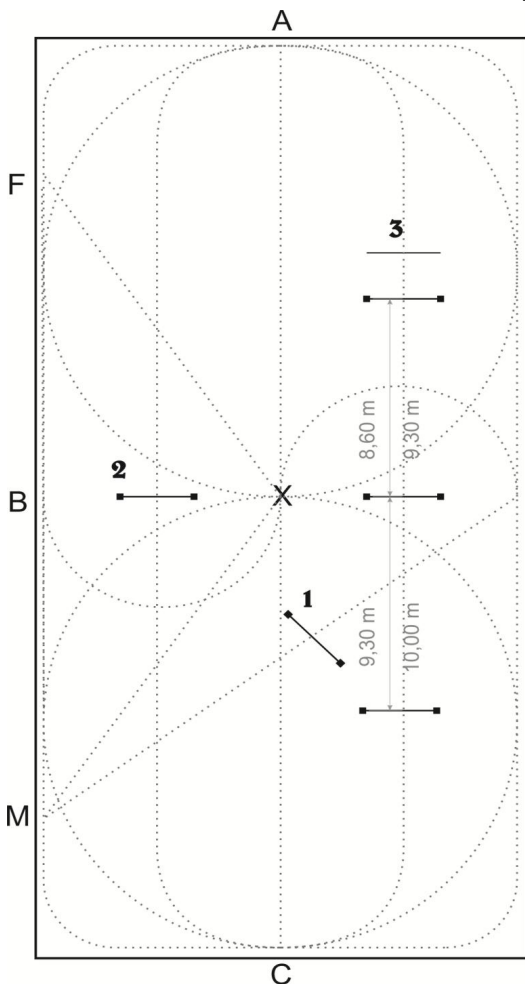
Data i miejsce zawodów				
Zawodnik		Klub		
Nr zawodnika	Koń	Sędzia		
Kielzno: W		Czworobok 20 x 40 m		Maksymalna wysokość przeszkód ? cm.
Lp.		Program	Ocena	Uwagi
1.	A X C	Wjazd klusem roboczym. Zatrzymanie, nieruchomość, ułkon. Ruszyć klusem roboczym. W prawo.		
2.	MF FA	Wydłużenie kroku w klusie. Kłus roboczy.		
3.	AXA AK	Koło 20 m w klusie ze stopniowym oddaniem wodzy (zucie z ręki). Kłus roboczy.		
4.	K EM	Galopem na prawą nogę. Najazd na przeszkodę nr 1. Za przeszkodą galop roboczy na lewą nogę.	x2	
5.	CXC C	Koło 20 m w galopie. Kłusem roboczym.		
6.	CH HK KA	Kłus roboczy. Wydłużenie kroku w klusie. Kłus roboczy.		
7.	AXA A	Koło 20 klusem roboczym. Galopem roboczym na lewą nogę.		
8.	za A	Na linię ćwiartkową, najazd na przeszkodę nr 2. Za przeszkodą po linii ćwiartkowej galop roboczy na lewą nogę. W lewo na ślad	x2	
9.	E A	Kłusem roboczym. Zatrzymanie, cofnąć 3-5 kroków, ruszyć stępem pośrednim.		
10.	FXM MC	Stęp swobodny. Stęp pośredni.		
11.	C EX XB	Kłusem roboczym. Pół koła 10 m w lewo w klusie ćwiczebnym. Pół koła 10 m w prawo w klusie ćwiczebnym.		
12.	A AXA	Galopem na prawą nogę. Koło 20 m. Na przecięciu linii środkowej oddać rękę na 3-5 fule (samo niesienie).		
13.	za A	Na linię ćwiartkową, najazd na przeszkodę nr 3. Za przeszkodą na ślad w prawo.	x3	
14.	ME K	Najazd na przeszkodę nr 1. Kłusem roboczym.	x2	
15.	A X	Na linię środkową. Zatrzymanie, nieruchomość, ułkon.		
		Opuścić czworobok stępem na długiej wodzy.		
Suma punktów za czworobok			1	max. 200

	Kryterium oceny ogólnej	Ocena	Mnożnik	Punkty
1.	Chody (swoboda i regularność).		2	
2.	Impuls (dążność do ruchu naprzód, elastyczność kroków, rozluźnienie grzbietu, zaangażowanie zadu)		2	
3.	Posłuszeństwo (uwaga i zaufanie, lekkość i łatwość wykonania, akceptacja wędzidla, lekkość przodu)		2	
4.	Postawa i dosiad jeźdźca. Poprawność i skuteczność użycia pomocy.		3	
5.	Poprawność i styl skoków.		2	

Suma punktów oceny ogólnej

2

max.110



Pomyłki: 1-sza - 2 pkt

2-ga - 4 pkt

3-cia - 6 pkt

4-ta - eliminacja

Punkty karne: Zrzutka - 4 pkt

Odmowy: 1-sza - 3 pkt

2-ga - 6 pkt

3-cia - 9 pkt

4-ta - eliminacja

Pkt karnych za błędy

3

Suma punktów

1+2+3

/310

Wynik końcowy

--

Podpis sędziego

Kłus anglezowany, chyba że zaznaczono inaczej.

Wędzidło zwykłe, wodze w obu rękach.

Program może być czytany.

Dozwolone:

- Wytok
- Owijki, ochraniacze
- Nauszniki, maska
- Bat długości do 100 cm
- Ostrogi zgodnie z przepisami PZJ dla danej kat. wiekowej

Nie dozwolone:

- Wodze pomocnicze, wypinacze, z wyjątkiem wytku

Oceny:

- Przeszkoda pokonana w innej kolejności niż w programie
- Nie dozwolone jest pomylenie trasy traktowana jest jak pomyłka.
- Nie dozwolone jest pominiecie przeszkody i kontynuowanie programu.

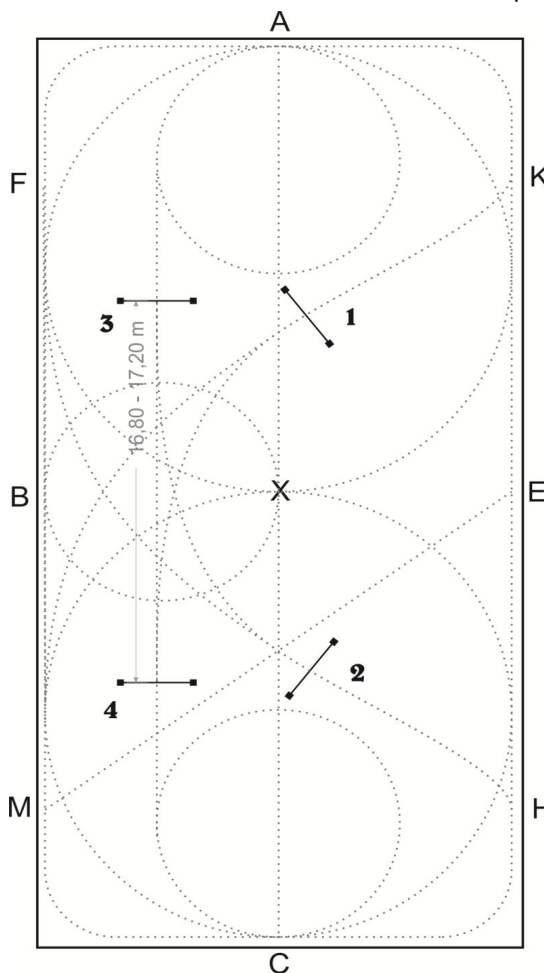
Data i miejsce zawodów			
Zawodnik		Klub	
Nr zawodnika	Koń	Sędzia	
Kielzno: W		Czworobok 20 x 40 m	
		Maksymalna wysokość przeszkód 70 cm.	
Lp.	Program	Ocena	Uwagi
1.	A X C W prawo.		
2.	Między C i M M K Galopem roboczym na prawą nogę. Najazd na przeszkodę nr 1. Za przeszkodą galop roboczy na lewą nogę. W lewo na ślad.	x2	
3.	F B X K Kłusem roboczym. Kolo 10 m w kłusie ćwiczebnym.		
4.	B H Galopem roboczym na lewą nogę po śladzie. Najazd na przeszkodę nr 2. Ładowanie na prawą nogę. Następnie lukiem najazd na przeszkodę nr 3. Dalej na wprost galopem roboczym na prawą nogę. W prawo na ślad.	x3	
5.	AXA A Kolo 20 m w galopie roboczym. Kłusem roboczym.		
6.	E Zatrzymanie. Nieruchomość 5 sekund. Ruszyć stępem.		
7.	H C Kłusem roboczym. Kolo 10 m w kłusie ćwiczebnym.		
8.	C za C Galopem roboczym na prawą nogę. Na linię ćwiartkową, najazd na przeszkody 4. i 3. Za przeszkodą po linii ćwiartkowej galop roboczy na prawą nogę. W prawo na ślad.	x3	
9.	AXA A Kolo 20 m w galopie roboczym. Kłusem roboczym.		
10.	KH HC Wydłużenie kroku w kłusie. Kłus roboczy.		
11.	C ME EK K Stępem pośrednim. Stęp swobodny. Stęp pośredni. Kłusem roboczym.		
12.	Między A i F F H Galopem roboczym na lewą nogę. Najazd na przeszkodę nr 2. Za przeszkodą galop roboczy na prawą nogę. W lewo na ślad.	x2	
13.	M B X B Kłusem roboczym. Kolo 10 m w kłusie ćwiczebnym.		
14.	B K Galopem roboczym na prawą nogę po śladzie. Najazd na przeszkodę nr 1. Ładowanie na lewą nogę. Następnie lukiem najazd na przeszkodę nr 4. Dalej na wprost galopem roboczym na lewą nogę. W lewo na ślad.	x3	
15.	CXC C Kolo 20 m w galopie roboczym. Kłusem roboczym.		
16.	E Zatrzymanie. Nieruchomość 5 sekund. Ruszyć stępem.		
17.	K A Kłusem roboczym. Kolo 10 m w kłusie ćwiczebnym.		
18.	A za A Galopem roboczym na lewą nogę. Na linię ćwiartkową, najazd na przeszkody 3. i 4. Za przeszkodą po linii ćwiartkowej galop roboczy na lewą nogę. W lewo na ślad.	x3	
19.	CXC C Kolo 20 m w galopie roboczym. Kłusem roboczym.		
20.	HK KA Wydłużenie kroku w kłusie. Kłus roboczy.		
21.	A X Na linię środkową. Zatrzymanie, nieruchomość, uклон.		
	Opuścić czworobok stępem na długiej wodzy.		
Suma punktów za czworobok		1	max. 310

	Kryterium oceny ogólnej	Ocena	Mnożnik	Punkty
1.	Chody (swoboda i regularność).		2	
2.	Impuls (dążność do ruchu naprzód, elastyczność kroków, rozluźnienie grzbietu, zaangażowanie zadu)		2	
3.	Posłuszeństwo (uwaga i zaufanie, lekkość i łatwość wykonania, akceptacja wędzidla, lekkość przodu)		2	
4.	Postawa i dosiad jeźdźca. Poprawność i skuteczność użycia pomocy.		3	
5.	Poprawność i styl skoków.		2	

Suma punktów oceny ogólnej

2

max.110



Pomyłki: 1-sza - 2 pkt

2-ga - 4 pkt

3-cia - 6 pkt

4-ta - eliminacja

Punkty karne: Zrzutka - 4 pkt

Odmowy: 1-sza - 3 pkt

2-ga - 6 pkt

3-cia - 9 pkt

4-ta - eliminacja

Pkt karnych za błędy

3

Suma punktów

1+2+3

/420

Wynik końcowy

Podpis sędziego

Klus anglezowany, chyba że zaznaczono inaczej.

Wędzidło zwykłe, wodze w obu rękach.

Program może być czytany.

Dozwolone:

- Wytok
- Owijki, ochraniacze
- Nauszniki, maska
- Bat długości do 100 cm
- Ostrogi zgodnie z przepisami PZJ dla danej kat. wiekowej

Nie dozwolone:

- Wodze pomocnicze, wypinacze, z wyjątkiem wytoku

Oceny:

- Przeszkoda pokonana w innej kolejności niż w programie
- skutek pomylenia trasy traktowana jest jak pomyłka.
- Nie dozwolone jest pominiecie przeszkody i kontynuowanie programu.

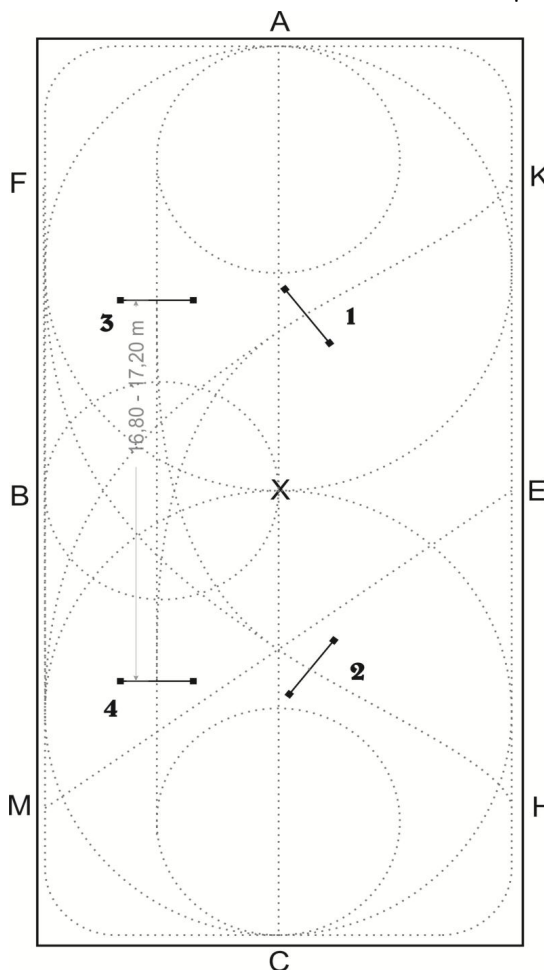
Data i miejsce zawodów			
Zawodnik		Klub	
Nr zawodnika	Koń	Sędzia	
Kielzno: W		Czworobok 20 x 40 m	
		Maksymalna wysokość przeszkód 70 cm.	
Lp.	Program	Ocena	Uwagi
1.	A X C Wjazd klusem roboczym. Zatrzymanie, nieruchomość, ułkon. Ruszyć klusem roboczym. W prawo.		
2.	M za M K Galopem roboczym na prawą nogę. Najazd na przeszkodę nr 1. Za przeszkodą galop roboczy na lewą nogę. W lewo na ślad.	x2	
3.	F BxB Klusem roboczym. Koło 10 m w klusie ćwiczebnym.		
4.	B H Galopem roboczym na lewą nogę po śladzie. Najazd na przeszkodę nr 2. Łądowanie na prawą nogę. Następnie łukiem najazd na przeszkodę nr 3. Dalej na wprost galopem roboczym na prawą nogę. W prawo na ślad.	x3	
5.	AXA A Koło 20 m w galopie roboczym. Klusem roboczym.		
6.	E Zatrzymanie. Cofnąć 3-5 kroków. Ruszyć stępem.		
7.	H C Klusem roboczym. Koło 10 m w klusie ćwiczebnym.		
8.	C za C Galopem roboczym na prawą nogę. Na linię ćwiartkową, najazd na przeszkody 4. i 3. Za przeszkodą po linii ćwiartkowej galop roboczy na prawą nogę. W prawo na ślad.	x3	
9.	AXA A Koło 20 m w galopie roboczym. Klusem roboczym.		
10.	KH HC Wydłużenie kroku w klusie. Kłus roboczy.		
11.	C ME EK Stępem pośrednim. Stęp swobodny. Stęp pośredni.		
12.	K AXA Klusem roboczym. Koło 20 m klusem ze stopniowym oddaniem wodzy (zucie z ręki).		
13.	F za F H Galopem roboczym na lewą nogę. Najazd na przeszkodę nr 2. Za przeszkodą galop roboczy na prawą nogę. W lewo na ślad.	x2	
14.	M BxB Klusem roboczym. Koło 10 m w klusie ćwiczebnym.		
15.	B K Galopem roboczym na prawą nogę po śladzie. Najazd na przeszkodę nr 1. Łądowanie na lewą nogę. Następnie łukiem najazd na przeszkodę nr 4. Dalej na wprost galopem roboczym na lewą nogę. W lewo na ślad.	x3	
16.	CXC C Koło 20 m w galopie roboczym. Klusem roboczym.		
17.	E Zatrzymanie. Cofnąć 3-5 kroków. Ruszyć stępem.		
18.	K A Klusem roboczym. Koło 10 m w klusie ćwiczebnym.		
19.	A za A Galopem roboczym na lewą nogę. Na linię ćwiartkową, najazd na przeszkody 3. i 4. Za przeszkodą po linii ćwiartkowej galop roboczy na lewą nogę. W lewo na ślad.	x3	
20.	CXC C Koło 20 m w galopie roboczym. Klusem roboczym.		
21.	HK KA Wydłużenie kroku w klusie. Kłus roboczy.		
22.	A X Na linię środkową. Zatrzymanie, nieruchomość, ułkon.		
	Opuścić czworobok stępem na długiej wodzy.		
Suma punktów za czworobok		1	max. 320

	Kryterium oceny ogólnej	Ocena	Mnożnik	Punkty
1.	Chody (swoboda i regularność).		2	
2.	Impuls (dążność do ruchu naprzód, elastyczność kroków, rozluźnienie grzbietu, zaangażowanie zadu)		2	
3.	Posłuszeństwo (uwaga i zaufanie, lekkość i łatwość wykonania, akceptacja wędzidła, lekkość przodu)		2	
4.	Postawa i dosiad jeźdźca. Poprawność i skuteczność użycia pomocy.		3	
5.	Poprawność i styl skoków.		2	

Suma punktów oceny ogólnej

2

max.110



Pomyłki: 1-sza - 2 pkt

2-ga - 4 pkt

3-cia - 6 pkt

4-ta - eliminacja

Punkty karne: Zrzutka - 4 pkt

Odmowy: 1-sza - 3 pkt

2-ga - 6 pkt

3-cia - 9 pkt

4-ta - eliminacja

Pkt karnych za błędy

3

Suma punktów

1+2+3

/430

Wynik końcowy

Podpis sędziego

Klus angielzowany, chyba że zaznaczono inaczej.

Wędzidło zwykłe, wodze w obu rękach.

Program może być czytany.

Dozwolone:

- Wytok
- Owijki, ochraniacze
- Nauszniki, maska
- Bat długości do 100 cm
- Ostrogi zgodnie z przepisami PZJ dla danej kat. wiekowej

Nie dozwolone:

- Wodze pomocnicze, wypinacze, z wyjątkiem wytoku

Oceny:

- Przeszkoda pokonana w innej kolejności niż w programie w skutek pomylenia trasy traktowana jest jak pomyłka.
- Nie dozwolone jest pominiecie przeszkody i kontynuowanie programu.

Ślepy parkur

Parkur, na którym poszczególne przeszkody mają:

- zdjęte drągi i są bramkami do przejechania,
 - pojedynczy drąg ułożony w świetle przeszkody,
 - w świetle przeszkody ułożone cavaletti na kłus.
- Celem konkursu jest pokazanie umiejętności kierowania koniem między przeszkodami.



Ślepy parkur nie zawiera przeszkód wyższych niż grubość drąga.

Stopień trudności

Stopień trudności na poziomie odznaki PZJ Jeźdźce Konno.

Czas

Konkurs z pomiarem czasu. Normę czasu w zależności od dystansu określa gospodarz toru przy założeniu, że trasa pokonywana jest w kłusie i galopie. Za przekroczenie normy czasu nie są naliczane punkty karne. Dopiero przekroczenie czasu maksymalnego przerywa przejazd. Określenie czasu maksymalnego jest istotne nie tylko dla organizatora, który jest w stanie przewidzieć czas trwania konkursu, ale także dla dobrostanu koni oczekujących na rozprężalni.

Klasyfikacja

Zawodnicy z tą samą liczbą punktów karnych zajmują miejsca ex-aequo. Nie ma rozgrywki.

W przypadku startu tej samej pary w ślepych parkurze oraz konkursie skokowym na tym samym planie organizator w propozycjach powinien określić, jak klasyfikowany jest przejazd w konkursie skokowym.

W przypadku dopuszczenia do startu zawodnika z asystą, patrz Pomoc zewnętrzna (poniżej).

Oglądanie trasy

Zgodnie z Przepisami konkurencji B.

Pomoc zewnętrzna

Dopuszczalna jest pomoc trenera w pokonaniu przeszkody.

Po udzielaniu pomocy trener opuszcza plac. Ślepy parkur może być pokonany w całości z asystą (na przykład przez zawodnika bez OJK albo poniżej 6 lat). Jeżeli w tym przypadku zawodnik ma być klasyfikowany wspólnie z jadącymi samodzielnie, za każdą przeszkodę otrzymuje 10 punktów karnych.

Punktacja

Za błędy zawodnik otrzymuje punkty karne.

Tabela 5 Ślepy parkur

Błąd		Punkty karne
1-wsze wyłamanie		1 pkt
2-gie wyłamanie		2 pkt
Nie pokonanie przeszkody za 3-cim razem		10 pkt
Pomoc zewnętrzna		10 pkt
Dodatkowa pętla na trasie		1 pkt
Przekroczenie normy czasu		0 pkt
Przekroczenie czasu maksymalnego	Zakończenie przejazdu i klasyfikacja pary z ostatnim wynikiem konkursu plus 10 pkt karnych.	
Pomylenie kolejności przeszkód	Zakończenie przejazdu i klasyfikacja pary z ostatnim wynikiem konkursu plus 10 pkt karnych.	
Upadek		Eliminacja

Wyłamania liczone są osobno na każdej przeszkodzie (nie kumulują się między przeszkodami).

Po 3-cim wyłamaniu na danej przeszkodzie zawodnik otrzymuje 10 pkt karnych i kontynuuje przejazd.

Przykłady ślepego parkuru



Halowe Zawody Regionalne i Towarzyskie w Skokach przez Przeszkody Bobrowy Staw 25-26.02.2023



Class No.: 10

Specjalny

Ślepy parkur

niedziela, 26 luty 2023

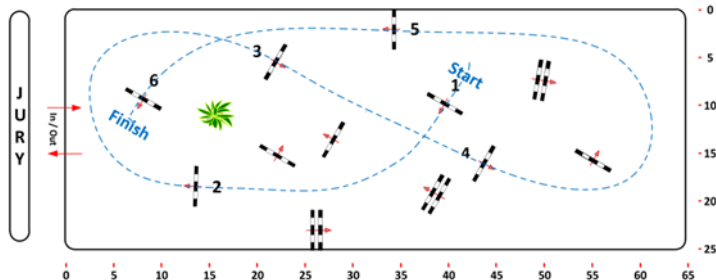
Table: A
National RG:
FEI RG / Art.
Height: m

Speed: 0 m/min
Length: 190 m
Time allowed: 0 sec
Time limit: 0 sec

Obstacles: 6
Efforts: 0

1st Jump-off: 0 m
Length: 0 m
Time allowed: 0 sec
Time limit: 0 sec

SEBASTIAN MOLGA
course designer



Zawody Regionalne w Skokach Beckersport



Ślepy parkur

Class No.: 0

ślepy parkur

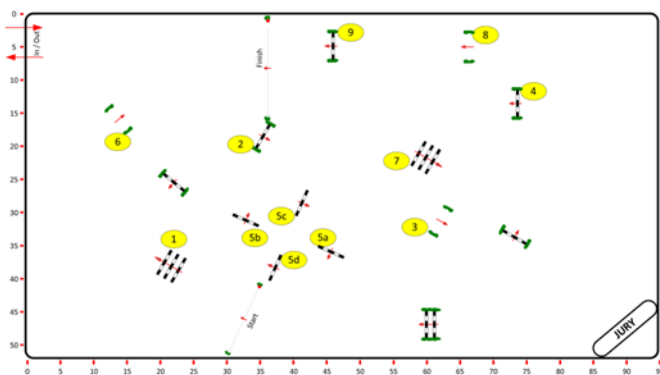
Dokładności

30 kwiecień 2023

Table: A
National RG:
FEI RG / Art.
Height: m

Speed: 325 m/min
Length: 430 m
Time allowed: 80 sec
Time limit: 160 sec

Obstacles: 9
Efforts: 30
Penalty sec:
Closed combination:



Course Designer:
Adam Galuba



Wytyczne dla Organizatorów

Sport Powszechny – konkursy/zawody Towarzystkie i Nieklasyczne autoryzowane przez W-MZJ

obowiązuje od 12.02.2024

		Zawody/konkursy Towarzystkie (ZT) Konkursy konkurencji zdefiniowanych przez FEI/PZJ w wersji Towarzystkiej	Zawody/konkursy Nieklasyczne (ZNK) Konkursy konkurencji nie zdefiniowanych przez FEI/PZJ rozgrywane przy zawodach Towarzystkich
1.	Kodeks postępowania z koniem	Obowiązuje	Jak w ZT
2.	Wpis do kalendarza WZJ	TAK, po uiszczeniu opłaty za wpis do kalendarza	Jak w ZT
3.	Propozycje zawodów	TAK, zatwierdzone przez W-MZJ	Jak w ZT
4.	Opłata za udział	Według propozycji organizatora	Jak w ZT
5.	Rodzaje konkursów	Według regulaminów konkurencji PZJ	○ Programy ujeżdżeniowe w stępkusie ○ Inne programy ujeżdżeniowe (na poziomie klasy L i P PZJ) ○ Pony games ○ Ślepy parkur ○ Próba Caprillego ○ Konkurs sprawnościowy (bez skoków)
6.	Ograniczenia stopnia trudności konkursów	Obligatoryjnie w konkurencjach: ○ A – do klasy L, P, D, ○ B – do klasy L1 włącznie (105cm) (podczas ZR lub ZO max 90cm) ○ C – do klasy LL włącznie, ○ D – do N włącznie (konkursy dokładności), ○ E – do kat B włącznie, ○ F – do 40 km, ○ G – do klasy P włącznie.	
7.	Ograniczenia grupowe	Mogą być zawężone do określonej grupy zawodników i koni zgodnie z decyzją organizatora.	Jak w ZT
8.	Zasady klasyfikacji	Według regulaminów konkurencji PZJ. Konkurencja A – bez podziału kuce/konie.	Klasyfikacja w kategoriach wiekowych. Sugerowane: 4-5 lat; 6-7 lat; 8-12 lat; 12-15 lat; 16-18 lat; seniorzy Rozdział klasyfikacji kuców i koni zgodnie z propozycjami organizatora. Zasady klasyfikacji konkursów nieklasycznych dokładnie opisane w propozycjach organizatora. Każdy przejazd

			konia w konkursie jest klasyfikowany.
9.	Wyniki	Nierejestrowane	Jak w ZT
10.	Nagrody	Dowolne, z wyłączeniem pieniężnych	Jak w ZT
11.	Osoby oficjalne	Obligatoryjnie minimum: - o Sędzia Główny – sędzia min. 2 klasy z licencją PZJ, - o Sędzia min. 3 klasy z licencją PZJ, - o Sędzia min. 3 klasy z licencją PZJ obecny na rozprężalni Pelnione funkcje zgodnie z Przepisami o osobach oficjalnych PZJ.	Obligatoryjnie minimum – dwie osoby: - o Sędzia Główny – sędzia min 2 klasy A lub B lub C Sędziowie prowadzący konkurs: - o Programy ujeżdżeniowe – Sędzia z min 3 klasą A - o Pony games, Ślepy parkur – Sędzia z min 3 klasą B - o Próba Caprillego, konkurs sprawnościowy – Sędzia z min 3 klasą A lub B Komisarz: Sędzia min 3 klasy lub min IJK PZJ (dawniej ISP) obecny na rozprężalni. Wszystkie osoby oficjalne z aktualną licencją PZJ.
12.	Gospodarz toru	Obligatoryjnie, z aktualną licencją PZJ	GT lub Sędzia min 3 klasy lub min IJK PZJ (dawniej ISP)
13.	Zabezpieczenie medyczne	Według przepisów PZJ	Zalecane zgodnie z przepisami PZJ.
14.	Ubezpieczenie OC organizatora	Wymagane	Jak w ZT
15.	Licencja zawodnika PZJ/WZJ	Niewymagana	Jak w ZT
16.	Wiek zawodnika	Zgodnie z regulaminami konkurencji oraz sportu dzieci i młodzieży PZJ	4-5 lat – z asystą instruktora/rodzica/opiekuna prawnego 6-7 lat bez odznaki PZJ Jeźdź Konno – z asystą instruktora/rodzica/opiekuna prawnego 6-7 lat z odznaką PZJ Jeźdź Konno samodzielnie od 8 lat – bez ograniczeń
17.	Limit startów zawodnika	Zgodnie z przepisami i regulaminami konkurencji PZJ	4-7 lat 2; 8-11 lat 4; 12-15 lat 6; od 16 lat bez ograniczeń
18.	Wymagana dokumentacja zawodnika	- o Badania lekarskie: zgodnie z Rozporządzeniami Ministra Zdrowia z dnia 28.02.2019 roku, (https://isap.sejm.gov.pl/isap.nsf/download.xsp/WDU20190000396/O/D20190396.pdf) - o Ubezpieczenie NNW, (start w zawodach – jeździectwo), - o Zgoda opiekunów prawnych na start zawodników niepełnoletnich.	Jak w ZT
19.	Strój zawodnika	Zgodnie z przepisami i regulaminami konkurencji PZJ	Schludny i bezpieczny. Zalecany zgodny z przepisami i regulaminami PZJ. Obowiązkowy atestowany kask jeździecki. Do 15 roku życia obowiązkowa kamizelka ochronna.
20.	Paszport konia (urzędowy)	Wymagany	Jak w ZT

21.	Rejestracja konia w PZJ/WZJ	Niewymagana	Jak w ZT
22.	Licencja konia PZJ/WZJ	Niewymagana	Jak w ZT
23.	Szczepienia koni	Według przepisów weterynaryjnych PZJ	Jak w ZT
24.	Minimalny wiek konia	Według regulaminów konkurencji PZJ	5 lat
26.	Rząd konia	Zgodnie z przepisami i regulaminami konkurencji PZJ	Zgodnie z regulaminami konkurencji A lub DiM-B PZJ
27.	Limit startów konia	2 starty. Konkurs wg Art. 21 DiM-B: 2 starty niewliczane do limitu 2 startów w konkurencji B (4 starty).	2 przejazdy konia w KN, co nie wyczerpuje limitu startów w tym dniu, jeśli startuje również w ZT lub ZR lub ZO. 4 przejazdy konia, jeśli startuje tylko KN (ale nie więcej niż 2 przejazdy konia w jednym konkursie).
28.	Lekarz weterynarii	Określony przez organizatora lekarz dyżurny na wezwanie.	Jak w ZT

Jeżeli w propozycjach zawodów ujeżdżeńiowych znajdują się dwa identyczne konkursy rozgrywane w różnej randze - ogólnopolski lub regionalny lub towarzyski, bez względu na kolejność rozgrywania konkursów, zawodnik ma prawo startować na jednym koniu w dwóch z nich z zastrzeżeniem, że pierwszy start będzie traktowany jako start główny, a drugi jako przejazd treningowy. Kolejność, startów, a nie ranga konkursu, stanowi podstawę oceny uwzględnianej w rywalizacji. Nie dotyczy to konkursów na styl.

Wytyczne zatwierdzone na posiedzeniu Zarządu Warszawsko – Mazowieckiego Związku Jeździeckiego w dniu 11 lutego 2024 roku.