



Poradnik rozgrywania konkursów nieklasycznych

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 rozgrywane są zgodnie z [Wytycznymi dla Organizatorów zawodów Towarzyskich i Nieklasycznych autoryzowanych przez W-MZJ](#). Konkursy nieklasyczne powinny być dokładnie opisane w propozycjach zatwierdzonych przez Kolegium Sędziów W-MZJ.

*Poradnik w wersji PDF dostępny na stronie mtj.waw.pl > [Konkursy nieklasyczne](#)
wersja 20-12-2023; Uwagi mile widziane: kontakt@mtj.waw.pl*

Zawartość



Zasady rozgrywania konkursów	4
Programy ujeżdżeniowe w stępie i kłusie	4
Programy ujeżdżeniowe nieklasyczne	5
Próba Caprillego	6
Ślepy parkur	8
Konkurs zabawowy ze skokami	11
Pony games	12
Pony games z asystą	15
Konkurs na precyzję	16
Konkurs na dosiad	18
Wytyczne dla organizatorów ZT i ZNK	20
Ściągawka dla sędziego w PG i ŚP	23



Budowa przeszkód	26
Wsiąść na konia	26
Bramka	26
Cavaletti	27
Linka	28
Piłka z wiaderka	30
Piłka do wiaderka	31



Zapinki	32
Weź przedmiot	33
Odstaw przedmiot	33
Koło wokół pacholków	34
Rzeka.....	35
Młynek	35
Rozdroże	36
Ogon lisa/Przypiąć osiołkowi ogon	37
Slalom	38
Berek	39
Zegar (słoneczko/koło przez drągi)	40
Ósemka	41
Pawie oczko	42



Przykłady tras	43
na czworoboku 20x40	44
na małym placu 30x40	46
na dużym placu 40x50	48
na dużym placu 40x50	50
na dużym placu 30x80	52

Zasady rozgrywania konkursów

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 [Klubu Jeździeckiego Podkowa Leśna](#).



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



H-1b-druz-2013 To przykład programu paraujeżdżeniowego. 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 Jeźdź Konno.

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



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 Jeźdź 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 wołty 15 m. Dozwolone zagalopowania przed przeszkodą. Lądowanie na dowolną nogę.
-  [Cap-40-L-2](#) Wołty 10 m w kłusie. Lądowanie na tę samą nogę. Stacjonata oraz szereg na skok-wysok 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. Lądowanie na właściwą 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.

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 Jeźdź 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 ślepym 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 1 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

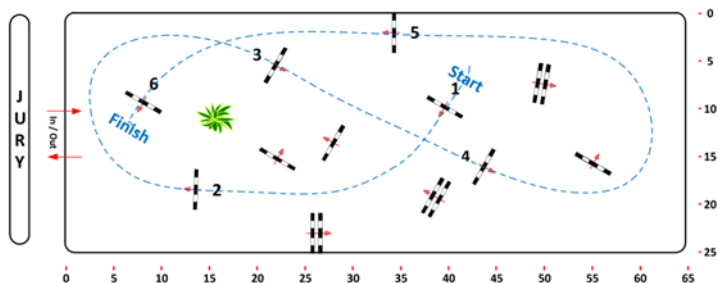
niedziela, 26 luty 2023

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:
Length: 0 m
Time allowed: 0 sec
Time limit: 0 sec



Zawody Regionalne w Skokach Beckersport



Ślepy parkur

Class No.: 0

Ślepy parkur

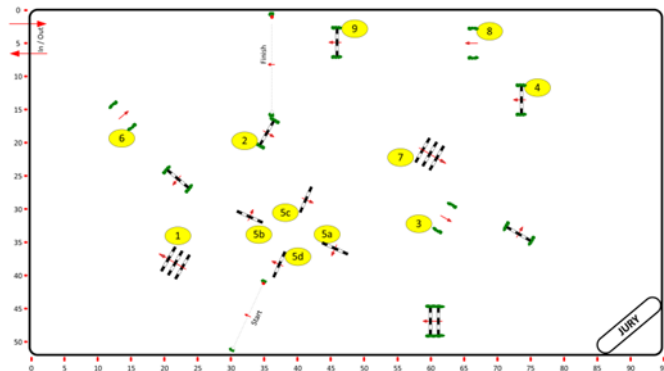
Dokładności

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: 9
Penalty sec
Closed combination:



Course Designer:
Adam Galuba



Konkurs zabawowy ze skokami

Konkurs skokowy o niskim stopniu trudności opisany w Regulaminie Rozgrywania Krajowych Zawodów w kategorii Dzieci i Młodzieży w skokach przez Przeszkody, Artykuł 22.





Tor przeszkód sprawnościowych o różnym stopniu trudności.

Pony games z asystą - definicja ogólna

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.

Konkurs na precyzję - definicja ogólna

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.

Konkurs na dosiad - definicja ogólna

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, cavaletti w kłusie w pólśiadzie. Czas ma wpływ na wynik. Dozwolone są niskie pojedyncze przeszkody skokowe między innymi zadaniami.

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

Stopień trudności

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

Tabela 2 Stopień trudności

	Stęp	Kłus	Galop	Skoki	Konkursy	Pomoc zewnętrzna
Najwyższy chód						
Tylko w stępie	✓	✗	✗	✗	Z asystą	✓
Z kłusem	✓	✓	✗	✗	Na precyzję Na dosiad	✓
Z galopem	✓	✓	✓	✗	Na precyzję Na dosiad	✓
Ze skokami	✓	✓	✓	✓	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**.

Czas

- Bez pomiaru czasu – konkursy z asystą
- Z pomiarem czasu – konkursy samodzielne z określonym czasem maksymalnym, po którego przekroczeniu następuje zakończenie przejazdu.

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 rozpoczynającego to zadanie.

Można wyznaczyć normę czasu, której dwukrotność określa czas maksymalny. Przekroczenie normy czasu nie pociąga za sobą naliczenia punktów karnych.

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.

Start, meta i dodatkowe zadania

Linia startu i mety wyznaczane są tak, jak w konkursach skokowych. Zamiast zwyczajowego ukłonu w kierunku sędziego, zalecana jest



wymiana informacji między sędzią, a zawodnikiem. Na przykład „Jesteś gotowy?” – „Tak” – „Zatem powodzenia”.

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

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

Pomoc zewnętrzna

W niniejszym opracowaniu „pomoc zewnętrzna dozwolona” oznacza: w 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.

Oglądanie trasy

We wszystkich konkursach pony games w ramach oglądania trasy sędzia lub osoba wyznaczona musi 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.



Celem przejazdu asystą jest przebycie trasy i wykonanie zadań, ewentualnie oswojenie konia z przeszkodami/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 traumę.

Czas

Bez pomiaru czasu.

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.



Konkurs na precyzję



Celem przejazdu jest jak najdokładniejsze pokonanie przeszkód na trasie. Nie ma przeszkód skokowych.

Stopień trudności

Konkurs może mieć wersje

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

Bez skoków. Stopień trudności na poziomie odznaki Jeźdź Konno PZJ.

Czas

Z pomiarem czasu i określonym czasem maksymalnym.

Punktacja

Za pokonanie każdej przeszkody przyznawane są punkty bonifikacyjne.

Tabela PG 1 Punktacja konkursu na precyzję

Pokonanie przeszkody		Punkt bonifikacyjne
Za 1. razem		3 pkt
Za 2. razem (także poprawienie członu przeszkody)		2 pkt
Za 3. razem (także poprawienie członu przeszkody)		1 pkt
Nie pokonanie za 3-cim razem		0 pkt
Pominięcie członu przeszkody bez poprawienia tego członu lub całej przeszkody		0 pkt
Pokonanie przeszkody chodem wyższym od dozwolonego		0 pkt
Dodatkowa pętla na trasie		
Pomoc zewnętrzna		0 pkt
Przekroczenie czasu maksymalnego	Zakończenie przejazdu i klasyfikacja pary z uzyskaną liczbą punktów i czasem maksymalnym.	
Upadek		Eliminacja.



Przeszkody należy pokonać w określonej kolejności.

Dopuszczalne jest 3-krotne podejście w celu prawidłowego pokonania przeszkody. Wyjątek stanowią przeszkody niemożliwe do powtórzenia, na przykład wrzucenie piłki do wiaderka lub przejazd pod linką, która spadła.

Pominięcie przeszkody lub wykonanie zadań w niewłaściwej kolejności powoduje konieczność powrotu do przeszkody pominiętej w celu jej pokonania.

Za przeszkodę pokonaną w niewłaściwej kolejności nie przysługują punkty bonifikacyjne. Jeżeli poprawnie pokonana przeszkoda zostanie powtórzona, ocenie podlega pierwsze udane wykonanie.

Upadek podczas przejazdu oznacza eliminację i możliwość ponownego startu po konsultacji z obsługą medyczną zawodów i decyzji sędziego głównego.

Klasyfikacja

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

Pomoc zewnętrzna

Dozwolona.



Celem przejazdu jest pokonanie przeszkód na trasie w jak najkrótszym czasie. Przy czym dodatkowe punkty bonifikacyjne są przyznawane za pokonanie przeszkody w odpowiednim chodzie. 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 klusie ćwiczebnym **K**, koło przez drągi galopie **G**, cavaletti klusie w pólśladzie **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

W konkursie na dosiad ze skokami niedozwolona.

W konkursie na dosiad bez skoków dozwolona.

Punktacja

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

- 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 PG 2 Punktacja konkursu na dosiad

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

Wytyczne dla organizatorów ZT i ZNK

(wierna kopia dokumentu)

		Zawody/konkursy Towarzyskie (ZT) Konkursy konkurencji zdefiniowanych przez FEI/PZJ w wersji Towarzyskiej	Zawody/konkursy Nieklasyczne (ZNK) Konkursy konkurencji nie zdefiniowanych przez FEI/PZJ, a zatem nie objęte regulaminem ZT
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	- o Programy ujeżdżeniowe w stępokłusie - o Inne programy ujeżdżeniowe (na poziomie klasy L i P PZJ) - o Pony games - o Ślepy parkur - o Próba Caprillego - o Konkurs sprawnościowy (bez skoków)
6.	Ograniczenia stopnia trudności konkursów	Obligatoryjnie w konkurencjach: - o A – do klasy L, P, D, - o B – do klasy L1 włącznie (105cm) (podczas ZR lub ZO max 90cm) - o C – do klasy LL włącznie, - o D – do N włącznie (konkursy dokładności), - o E – do kat B włącznie, - o F – do 40 km, - o 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.
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 Pełnione funkcje zgodnie z Przepisami o osobach oficjalnych PZJ.	Obligatoryjne 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. Podczas ZO i ZR limit startów wyznaczają przepisy i regulaminy konkurencji PZJ (2 starty). Konkurs wg Art. 22 DiM-B: 2 starty niewliczane do limitu 2 startów w konkurencji B (4 starty).	5 startów. Konkursy Nieklasyczne podczas ZT: jak w ZT. Podczas ZO i ZR limit startów wyznaczają przepisy i regulaminy konkurencji PZJ (2 starty).
28.	Lekarz weterynarii	Określony przez organizatora lekarz dyżurny na wezwanie.	Jak w ZT

Jeżeli w propozycjach zawodów ujeżdżeniowych 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 14 grudnia 2024 roku.



Ściągawka dla sędziego w PG i ŚP



	Ślepy parkur	PG z asystą	PG na prec. z kłusem	PG na prec. z galopem	PG na dosiad z kłusem	PG na dosiad z galopem	PG na dosiad ze skokiem
Punkty	karne	bonif.	bonif.	bonif.	bonif. karne	bonif. karne	bonif. karne
Czas max.	✓	✗	✓	✓	✓	✓	✓
Stęp	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Kłus	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Galop	✓	✗	✗	✓	✗	✓	✓
Skok	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✓



	Ślepy parkur	PG z asystą	PG na precyz.	PG na dosiad
Poprawne wykonanie przeszkody za 1-szym razem	0	-	3	+1(+1 styl)
1-wsze wyłamanie danej przeszkodzie pokonanie za 2-gim razem	1	-	2	-1
2-gie wyłamanie danej przeszkodzie pokonanie za 3-cim razem	2	-	1	-1
3-cie wyłamanie Niewykonanie ; Rezygnacja z zadania po wyłamaniu	10	-	0	Elim
Zrzutka / Strącenie linki / Błąd wykonania	-	-	0	-1 (+1 styl)
Pokonanie chodem wyższym od dozwolonego	-	-	0	-1 (0 styl)
Dodatkowa pętla na trasie	1	-	0	-1
Pomoc zewnętrzna	10	-	0	-
Między przeszkodami: galop na niewłaściwą nogę, przejście do niższego chodu lub zatrzymanie.	0	-	0	0
Pomylenie trasy	Zak.+10	-	0	Elim
Przekroczenie czasu max	Zak.+10	-	Zak.	Zak.
Upadek	Elim	Elim	Elim	Elim
Klasyfikacja	Min pkt; Czas nie	-	Max pkt; Czas nie	Max pkt; Czas tak

