



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 kłusie ćwiczebnym **K**, koło przez drągi galopie **G**, cavaletti kłusie w pólśiadzie **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 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	
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	