



Celem przejazdu jest jak najdokładniejsze 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 pótsiadzie **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

Na przeszkodach wielocłonowych punkt za precyzję przyznawany jest za każdy człon osobno. Za chód poprawny na całości przeszkody 2 punkty, na części przeszkody 1 punkt.

Na każdej przeszkodzie dopuszczalne są dwa wyłamania karane odjęciem punktu. Za trzecie wyłamanie eliminacja. Za niektóre błędy punkty są odejmowane.

Tabela PG 2 Punktacja konkursu na styl

	Punkty bonifikacyjne	Za właściwy chód
Poprawnie pokonana przeszkoda pojedyncza	+1 pkt	+1 pkt
Poprawnie pokonana przeszkoda N-członowa	+N pkt (+1 pkt za każdy człón)	+2 pkt
Przeszkoda N-członowa pokonana częściowo zadany chodem	+N pkt (+1 pkt za każdy człón)	+1 pkt
Dodatkowa pętla na trasie, zrzutka na przeszkodzie, strącenie linki	-1 pkt	
1-wsze lub 2-gie wyłamanie na danej przeszkodzie	-1 pkt	
3-cie wyłamanie na tej samej przeszkodzie	Eliminacja	
Galop dłuższy niż 5 skoków (na przeszkodzie bez galopu), 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	