

## **VII Sportowe Mistrzostwa Polski Koni Arabskich Czystej Krwi Michałów, 20-21 czerwca 2015 r.**

*Dyscypliny i zasady rozgrywania poszczególnych konkurencji – wyciąg z Regulaminu PZHKA (2013)*

### **1. Dyscypliny w roku 2015:**

- Klasa A – ujeżdżenie (zgodne z programami publikowanymi przez PZJ&FEI)
- Klasa B – skoki (zgodne z przepisami publikowanymi przez PZJ&FEI)
- Klasa D – Classic Pleasure (wg Regulaminu PZHKA – na podstawie zasad ECAHO)
- Klasa E – Native Costume (wg Regulaminu PZHKA – na podstawie zasad ECAHO)
- Klasa F – Polski Strój Historyczny/ Polish Historic Costume (wg Regulaminu PZHKA)
- Klasa G – Ladies Side Saddle English (wg Regulaminu PZHKA – na podstawie zasad ECAHO)
- Klasa H – Hunter Pleasure (wg Regulaminu PZHKA)
- Klasa I – Type & Conformation (wg zasad ECAHO)

### **2. Zasady rozgrywania konkursów podczas Mistrzostw Polski zatwierdzone przez komisję sportową PZHKA (wersja z 2013 roku):**

#### **Klasa A – ujeżdżenie** (zgodnie z programami publikowanymi przez PZJ&FEI)

Konkursy ujeżdżenia są oceniane zgodnie z zasadami FEI oraz federacji jeździeckich działających w kraju, w którym odbywają się zawody. Konkursy Sportowych Mistrzostw Polski Koni Arabskich:

- Półfinał w kat. juniorzy (P-1)
- Półfinał w kat. seniorzy (P-4)
- Finał w kat. juniorzy (P-4)
- Finał w kat. seniorzy (N-1)

Klasyfikacja ostateczna Mistrzostw jest ustalana na podstawie sumy ocen procentowych uzyskanych w konkursach półfinałowym i finałowym. Do finału kwalifikuje się 10 najlepszych par z półfinału. Konie o identycznej punktacji co koń 10 również kwalifikują się do rozgrywki finałowej.

#### **Klasa B – skoki** (zgodnie z przepisami publikowanymi przez PZJ&FEI)

Konkursy skoków będą oceniane zgodnie z zasadami narodowych federacji jeździeckich działających w kraju, w którym odbywają się zawody.

Juniorzy: LL

- Półfinał: konkurs dokładności bez rozgrywki
- Finał: konkurs dokładności z ewentualną rozgrywką medalową, jeśli po 2 przejazdach (1 w półfinale i 1 w finale) nie zostanie wyłoniony złoty, srebrny i brązowy medalista. Rozgrywka o miejsca medalowe na zasadzie konkursu zwykłego.

Seniorzy: L

- Półfinał: konkurs dokładności bez rozgrywki
- Finał: konkurs dokładności z ewentualną rozgrywką medalową, jeśli po 2 przejazdach (1 w półfinale i 1 w finale) nie zostanie wyłoniony złoty, srebrny i brązowy medalista. Rozgrywka o miejsca medalowe na zasadzie konkursu zwykłego.

Do finału kwalifikuje się 10 najlepszych koni z półfinału. Konie o identycznej punktacji, co koń 10. również kwalifikują się do rozgrywki finałowej.

#### **Klasy Pleasure** (zgodnie z przepisami ECAHO i USEF):

- Wzorzec rasy:

Stosunkowo mała głowa o profile prostym lub (preferowanym) szczupaczym; mały pyszczek, duże nozdrza, rozdęte w ruchu; duże, okrągłe, wyraziste, ciemne oczy szeroko rozstawione; stosunkowo nieduża odległość między okiem a partia pyskową; głębokie ganasze, szeroko rozstawione sanki; małe uszy (mniejsze u ogierów niż u klaczy), cienkie i prawidłowo ukształtowane, koniuszki lekko zagięte do wewnątrz; długa, łabędzia szyja, wysoko przystawiona

i przechodząca w umiarkowanie wysoki kłęb; długa, skośna łopatka dobrze umięśniona; sprężyste żebra; długie, szerokie podbarcze z wyraźnie zarysowanymi ścięgnami; krótki grzbiet; szeroka i mocna partia lędźwiowa; horyzontalny zad; naturalnie wysokie noszenie ogona. Ogon widziany z tyłu powinien być trzymany prosto; biodra, uda i podudzia dobrze umięśnione; kości kończyn proste i płaskie; wyraźnie zarysowane stawy; pęciny odpowiednio kątowne, odpowiedniej długości; kopyta okrągłe, proporcjonalne do wzrostu konia. Wysokość w kłębie 147–157cm, z dopuszczalnymi odchyleniami osobniczymi w górę lub w dół. Delikatna sierść w różnych odcieniach maści gniadej, kasztanowatej, siwej lub karej. Skóra ciemna, pod odmianami niepigmentowana. Szczególnie ogiery powinny demonstrować naturalną energię, ożywienie, elastyczność i zrównoważenie.

- Postępowanie jeźdźca z koniem

1. Jeździec może zaprezentować tylko jednego konia w danej klasie *Pleasure* (C, D, E, F, G, H).
2. Każde działanie wystawcy w stosunku do konia, na placu konkursowym lub gdziekolwiek indziej, które przez sędziego, stewarda, komisarza zawodów lub dyżurującego lekarza weterynarii zostanie uznane za nadmierne, może być ukarane ostrzeżeniem, eliminacją lub w inny sposób uznany za właściwy przez komisarza zawodów. Do takich działań należy, choć nie tylko, nadużywanie bata, ostróg lub pręta bambusowego.
3. Sędziowie są obowiązani wyłączyć z oceny konie wykazujące przejawy agresji lub niechęci w stosunku do prezentera, jeźdźca lub innych osób na placu.

Jeźdźcy, których konie wykazują objawy nadmiernego stresu lub niehumanitarnego traktowania, muszą zostać ukarani. Zawodnik, u którego konia stwierdzono krwawiącą ranę na pysku, nosie, podbródku, łopatce, brzuchu, boku lub biodrze, nie może otrzymać nagrody w klasie, w której zdarzenie miało miejsce.

Sędziowie są zobowiązani usunąć z ringu konia, u którego stwierdzono ślady uderzeń batem w wodowanej partii ciała. Ślady takie charakteryzują się wystąpieniem stanu zapalnego skóry i tkanki podskórnej, objawiającego się obrzękiem, a w przypadkach skrajnych – otarciem lub przerwaniem ciągłości skóry. Na istnienie stanu zapalnego wskazuje wystąpienie bólu lub tylko wrażliwości na dotyk, obrzęku i podniesienie temperatury uszkodzonego miejsca. Orzeczenie sędziego w tej kwestii jest ostateczne i nie podlega apelacji. Sędzia powinien swoje spostrzeżenia zgłosić na piśmie, precyzując, którego konia dotyczą. Jeżeli klasę ocenia więcej niż jeden sędzia, każdy z nich musi obejrzeć kwestionowanego konia i wypowiedzieć się co do istnienia bądź braku śladu po bacie. Jeżeli większość sędziów jest zdania, że koń ma obrażenie wskazujące na nadużycie bata, taki koń musi być usunięty z ringu. Nawet gdyby większość sędziów była zdania, że przewinienie nie miało miejsca, sędzia, który reprezentuje zdanie odrębne, ma prawo złożyć pisemne oświadczenie i wyłączyć konia z dalszej oceny.

- Kucie:

Konie mogą być podkute. Dozwolone są podkowy standardowe. Podkowy zbyt ciężkie, oraz sposób podkucia wyraźnie zmieniający naturalny ruch konia są niedozwolone i mogą być przyczyną eliminacji konia.

- Sędziowanie konkursów *Pleasure* – system punktowy

- Grupa jeźdźców na arenie konkursowej, wykonuje jednocześnie określone elementy, których jakość wykonania jest oceniana zwykle przez dwóch, czasem trzech sędziów.
- Oceny i uwagi sędziów odnotowywane są na specjalnych arkuszach.
- Ocena jest podzielona na poszczególne elementy z których każdy jest oceniany w skali 1-10 pkt, stosuje się oceny połówkowe.
- Ocena końcowa jest sumą punktów za chody i oceny ogólne, w Native Costume i Polskim Stroju Historycznym z mnożnikiem 0.75, w Ladies Side Saddle 0.85; oraz oceny za wygląd pary, tu mnożnik 0.25 (odpowiednio 0.15) – w konkursach kostiumowych za strój.

**Ogólna tabela ocen w klasach *Pleasure*:**

Element oceny	Ocena	Prawidłowość wykonania	Typowe błędy
Stęp		Powinien być wydatny, energiczny, posuwisty i o dalekim wyroku	Brak regularności, rozluźnienia grzbietu, aktywności i swobody ruchu naprzód
Kłus roboczy		Powinien być wykonywany w średnim zebraniu, spokojnie, swobodnie, rytmicznie i w równowadze. Wymagana jazda kłusem ćwiczebnym.	
Kłus wyciągnięty		Charakteryzować się musi szybszym tempem i dłuższym krokiem w porównaniu do kłusa normalnego, a także poszerzeniem ramy. Każdy koń może inaczej poruszać się w tym chodzie, gdyż każdy ma inną wrodzoną długość wyroku. Nie można doprowadzać do przeciążenia konia ponad jego siły, musi on wykazywać chęć do ruchu, zachowując dobrą formę, poruszając się w średnim zebraniu, bez przesadnie wysokiej akcji przodem, spokojnie, swobodnie, rytmicznie, płynnie i w równowadze.	brak regularności, utrata rytmu i równowagi, brak energii zady, brak widocznego poszerzenia ram i przekraczania
Galop roboczy		Powinien być wykonywany w średnim zebraniu, płytko, spokojnie, poprawnie, na wyprostowanym koniu	kontrgalop, krzyżowanie, utrata rytmu, „ciągnięcie przodu”, opór
Galop wyciągnięty		Koń powinien akcentować wydłużenie wyroku, ale pozostając pod pełną kontrolą jeźdźca. Długość <i>foulee</i> może być różna dla różnych koni, gdyż jest to cecha wrodzona i osobnicza. Wyciągnięty galop nie jest tym samym, co szybszy galop roboczy – polega na wyraźnie zaakcentowanym wydłużeniu kroku, przy czym koń pozostaje wyprostowany	kontrgalop, krzyżowanie, utrata rytmu, „ciągnięcie przodu”, ponoszenie,
Cofanie		Przepuszczalność, płynność, wyprostowanie. Wykonanie rytmicznych kroków w tył w sekwencji diagonalnej.	opór, nieregularność kroków, odchylenia od linii prostej
Ocena ogólna konia, charakter, temperament, ruch, dopasowanie do klasy		Koń równy, spokojny, elegancki, wyraźnie przyjemny, do jazdy bezpieczny	nerwowość, płochliwość nadmierne podniecenie i pobudliwość
Ocena ogólna pary: harmonia jeźdźca i konia, zaufanie, posłuszeństwo. Dosiad, poprawność i skuteczność pomocy.			
Ocena za wygląd konia i jeźdźca – w konkursach			

- **Objaśnienia:**

Konkursy *Pleasure* to klasy jeździeckie klasyczne:

- *Classic Pleasure, Native Costume, Polski Strój Historyczny, Ladies Side Saddle, Hunter Pleasure*

lub klasa jeździecka w stylu westernowym:

- *Western Pleasure*

We wszystkich klasach *Pleasure* obowiązują podobne założenia dotyczące konkursów, różnice w prezentacji koni zależą od rodzaju klasy. Zawodnicy mają za zadanie zaprezentować wierzchowca spokojnego, zrównoważonego, perfekcyjnie ułożonego, bezwzględnie posłusznego i wygodnego. Koń *Pleasure* to koń wygodny, bezpieczny i ładny. Na równi z kryteriami prawidłowości przejazdu oraz kryteriami strategii areny ocenie podlegają także poniżej wymienione cechy.

- **Współpraca**

Ocenić podlega psychiczny stosunek wierzchowca do wykonywanej pracy, uwaga i chęć do wykonywania poleceń jeźdźcy, rozluźnienie. Zwraca się tu uwagę na spokojny wyraz oczu, pozycję uszu, rozluźnienie pyska i ogona oraz ogólne całego ciała.

- **Zachowanie**

Zwraca się uwagę na to, jaki typ osobowości psychicznej przedstawia dany koń, czy jest to wierzchowiec mocno czy niechętnie „idący do przodu”, czy „ciągnie naprzód” dopóki jeździec nie zmieni chodu na galop, czy nerwowo macha ogonem. Pożądane jest, gdy koń jest „równy” i spokojny oraz nie wymusza szybszych chodów.

- **Typ i przygotowanie do klasy**

Zwraca się uwagę czy chody są odpowiednie do danej klasy, w której startuje, czy jego sylwetka i ustawienie są prawidłowe do danego chodu, czy balans i kadencja są prawidłowe, przejścia łagodne i czyste, czy porusza się prosto i prawidłowym rytmem.

- **Dopasowanie do klasy**

Zwraca się uwagę czy sylwetka konia pasuje do klasy, w której bierze udział.

- **Jakość**

To, czy koń pasuje do danej konkurencji określa także jego kondycja, wygląd, budowa oraz zachowanie.

- **Efektowność pokazu (brillant performance)**

Charakteryzują się nią konie spełniające wymagane kryteria, ale wykonujące je z pewnym „aktorstwem” i doskonałością. Są to konie, które zdecydowanie wyróżniają się spośród tych przeciętnych, lecz spełniających warunki do klasy wierzchowców.

- **Prezencja i wrażenie ogólne**

Zwraca się uwagę na ogólne wrażenie i prezencję, także na przygotowanie kosmetyczne do pokazu oraz dopasowanie stroju jeźdźcy i rzędu konia.

- **Relacje**

Zwraca się uwagę na relacje panujące w parze koń–jeździec. Para ma współpracować oraz tworzyć razem zgodny i harmonijny obraz. Jeździec ma sprawiać wrażenie zadowolonego z konia.

- **Przykładowe błędy konia lub jeźdźcy:**

kontrgalop, nierówność chodów, „ciągnięcie przodu”, opór, brak reakcji na pomoce, „markowanie” elementów, sztywność, niedopasowanie do klasy, ponoszenie, brykanie, zajeżdżanie drogi, jazda w zbyt małych odległościach, jazda zbyt blisko bandy, ewidentna jazda w zbyt dużej odległości od bandy, odwrotne ustawienie, chwiejność dosiady, sugerująca sztywność lub niewygodę konia, nienaturalna ospałość, wykonywanie wolt, przecięcie środka areny, kopanie, gryzienie, wyprzedzanie po zewnętrznej części areny, machanie głową przez

konia, otwarty pysk, głowa konia poza pionem, głowa konia przed pionem, nadmierne prędkości w chodach, opór w cofaniu, brak umiejętności wykonania elementu „stój” i pozostawiania w bezruchu.

#### **Klasa D – Classic Pleasure** (na podstawie zasad ECAHO)

##### **Zasady ogólne**

1. Zawodnicy w zastępie wjeżdżają na ring kłusem normalnym, w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara.
2. Jeździec we wszystkich chodach musi utrzymywać lekki kontakt z pyskiem konia. Dozwolone jest zarówno ogłowie wędzidłowe jak i munsztukowe. Sędziowie nie mają prawa preferować jednego typu kielzna.
3. Sędziowie mają obowiązek jednakowego oceniania wszystkich chodów konia.
4. Jeździec przez cały czas musi w pełni panować nad koniem. Pożądane jest, aby jeźdźcy zachowywali równe odstępstwa między końmi, w kolejności numerów startowych, wykorzystując całą przestrzeń wokół ringu.
5. Ubiór i wyposażenie jeźdźcy i konia takie samo jak w konkursach ujeżdżenia.

##### **Wymagane chody**

Najważniejsze, aby koń swoim zachowaniem i wyglądem wskazywał na zrównoważony, przyjazny charakter i łatwość powodowania. We wszystkich chodach musi poruszać się rytmicznie, płynnie, wykazując dążność do ruchu naprzód, w sposób zrównoważony.

1. Stęp pośredni – powinien być wydatny, energiczny, posuwisty i o dalekim wyroku.
2. Kłus roboczy – powinien być wykonywany w średnim zebraniu, spokojnie, swobodnie, rytmicznie i w równowadze. Wymagana jazda kłusem ćwiczebnym.
3. Kłus wyciągnięty – charakteryzować się musi szybszym tempem i dłuższym krokiem w porównaniu do kłusa normalnego. Każdy koń może inaczej poruszać się w tym chodzie, gdyż każdy ma inną wrodzoną długość wyroku. Nie można doprowadzać do przeciążenia konia ponad jego siły, musi on wykazywać chęć do ruchu, zachowując dobrą formę, poruszając się w średnim zebraniu, bez przesadnie wysokiej akcji przodem, spokojnie, swobodnie, rytmicznie, płynnie i w równowadze. Wymagana jazda kłusem ćwiczebnym.
4. Galop roboczy – powinien być wykonywany w średnim zebraniu, płytko, spokojnie, poprawnie, na wyprostowanym koniu.
5. Wyciągnięty galop – koń powinien akcentować wydłużenie wyroku, ale pozostając pod pełną kontrolą jeźdźcy. Długość foulee może być różna dla różnych koni, gdyż jest to cecha wrodzona i osobnicza. Wyciągnięty galop nie jest tym samym, co galop roboczy, tylko wykonywany przy większej szybkości – polega na wydłużeniu kroku, przy czym koń pozostaje wyprostowany. Osiąganie nadmiernej szybkości będzie karane. Różnica pomiędzy galopem roboczym a wyciągniętym musi być wyraźnie zauważalna.

Zmiany chodów wykonywane będą na komendę spikera

Poziom A – koń prezentowany jest w stępie, kłusie, kłusie wyciągniętym, galopie roboczym i wyciągniętym. Osiąganie nadmiernej szybkości oraz niebezpieczna, brawurowa jazda będą karane. Wymagane jest spokojne pozostawianie w pozycji stój oraz sprawne cofanie bez trudności.

#### **Klasa E – Native Costume** (na podstawie zasad ECAHO)

Koń prezentowany jest w stępie, galopie roboczym i wyciągniętym. Osiąganie nadmiernej szybkości oraz niebezpieczna, brawurowa jazda będą karane. Wymagane jest spokojne pozostawianie w pozycji stój oraz sprawne cofanie bez trudności. 75% punktacji sędziowskiej przyznawane jest za prawidłowość wykonania programu oraz współpracę konia z jeźdźcem, podczas gdy 25% za strój jeźdźcy i rząd konia.

##### **Zasady ogólne**

1. Zawodnicy w zastępie wjeżdżają na ring skróconym galopem, w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara.

2. Jeździec we wszystkich chodach musi utrzymywać lekki kontakt z pyskiem konia. Dozwolone jest zarówno ogłowie wędzidłowe, jak i munsztukowe lub inne. Sędziowie nie mają prawa preferować jednego typu kielzna.
3. Sędziowie mają obowiązek jednakowego oceniania wszystkich chodów konia.
4. Jeździec przez cały czas musi w pełni panować nad koniem. Pożądane jest, aby jeźdźcy zachowywali równe odstępstwa między końmi, w kolejności numerów startowych, wykorzystując całą przestrzeń wokół ringu.

#### **Wyposażenie**

1. Ogłowie może być zaopatrzone w kielzno wędzidłowe, hackamore lub inne dostosowane do potrzeb. Ubiór i ekwipunek musi zapewniać przede wszystkim bezpieczeństwo. Obowiązujące jest siodło spełniające wymogi bezpieczeństwa zgodnie z zaleceniami PZJ.
2. Zabronione jest używanie wytoków, czarnych wodzy, względnie innego sprzętu krępującego swobodę głowy konia.
3. Ubiór jeźdźcy powinien zawierać elementy folkloru arabskiego, narodowego stroju Beduinów, takie jak np. powłóczysty płaszcz lub burnus, szarawary, strój głowy (turban, kufija bądź chusta). W rękach jeździec nie może trzymać niczego innego poza wodzami i ewentualnie batem. Używanie kasku ochronnego nie będzie karane.
4. Ostrogi, bat lub palcat nieobowiązkowe lecz dozwolone, według uznania zawodnika.

#### **Zalecenia**

Szczególną uwagę należy zwracać na bezpieczeństwo własne i innych uczestników konkursu, dlatego wszystkie elementy stroju jeźdźcy i konia muszą być stabilne, a ich wielkość i długość nie może stwarzać zagrożenia dla jeźdźców i koni zarówno na arenie konkursowej jak i rozprężalni. Zaleca się aby nie używać elementów nadmiernie falujących, powłóczystych oraz hałaśliwych, a także takich które w jakikolwiek sposób mogłyby krępować ruchy jeźdźcy czy konia. Obuwie jeźdźcy musi być przystosowane do jazdy na koniu i bezpieczne, zabronione jest obuwie typu sandały, klapki, baleriny. Komisarz zawodów (TDC) ma prawo wyeliminować zawodnika za niebezpieczny strój. Zaleca się aby strój jeźdźcy był stosowny do jazdy konnej, ramiona, piersi, brzuchy i nogi jeźdźców powinny być zakryte.

#### **Wymagane chody**

Najważniejsze, aby koń swoim zachowaniem i wyglądem wskazywał na zrównoważony, przyjazny charakter i łatwość powodowania. We wszystkich chodach musi poruszać się rytmicznie, płynnie, wykazując dążność do ruchu naprzód, w sposób zrównoważony.

1. Stęp pośredni – powinien być wydatny, energiczny, posuwisty i o dalekim wyroku.
2. Skrócony galop (roboczy) – powinien być wykonywany w średnim zebraniu, płytko, spokojnie, poprawnie, na wyprostowanym koniu.
3. Wyciągnięty galop – koń powinien akcentować wydłużenie wyroku, ale pozostając pod pełną kontrolą jeźdźcy. Długość foulee może być różna dla różnych koni, gdyż jest to cecha wrodzona i osobnicza. Wyciągnięty galop nie jest tym samym, co galop roboczy, tylko wykonywany przy większej szybkości – polega na wydłużeniu kroku, przy czym koń pozostaje wyprostowany. Osiąganie nadmiernej szybkości będzie karane. Różnica pomiędzy galopem roboczym a wyciągniętym musi być wyraźnie zauważalna.

Zmiany chodów wykonywane będą na komendę spikera

### **Klasa F – Polski Strój Historyczny**

Koń prezentowany jest w stępie, kłusie, galopie roboczym i wyciągniętym. Osiągnięcie nadmiernej szybkości oraz niebezpieczna, brawurowa jazda będą karane. Wymagane jest spokojne pozostawianie w pozycji stoj. 75% punktacji sędziowskiej przyznawane jest za prawidłowość wykonania programu oraz współpracę konia z jeźdźcem, podczas gdy 25% za strój jeźdźcy i rząd konia.

#### **Zasady ogólne**

1. Jeździec przez cały czas musi w pełni panować nad koniem.
2. Zawodnicy w zastępie wjeżdżają na ring kłusem normalnym, w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara.
3. Sędziowie mają obowiązek jednakowego oceniania wszystkich chodów konia.
4. Pożądane jest, aby jeźdźcy zachowywali równe odstępy między końmi, w kolejności numerów startowych, wykorzystując całą przestrzeń wokół ringu.

#### **Wyposażenie**

1. Dozwolone jest zarówno ogłowie wędzidłowe, pelham, jak i munsztukowe, a także kielzna historyczne pasujące epoki z której pochodzi strój. Sędziowie nie mają prawa preferować jednego typu kielzna. Ubiór i ekwipunek musi zapewniać przede wszystkim bezpieczeństwo. Obowiązujące jest siodło spełniające wymogi bezpieczeństwa zgodnie z zaleceniami PZJ.
2. Zabronione jest używanie wytoków, czarnych wodzy, względnie innego sprzętu krępującego swobodę głowy konia.
3. Jeździec musi być ubrany w historyczny strój polski (bądź nawiązujący swoim charakterem, do naszych tradycji czy historii). Również koń powinien występować w odpowiednim rzędzie, tak aby para jeździec–koń tworzyła całość. W rękach jeździec nie może trzymać niczego innego poza wodzami i ewentualnie batem. Używanie kasku ochronnego nie będzie karane.
4. Ostrogi, bat lub palcat nieobowiązkowe lecz dozwolone, według uznania zawodnika.

#### **Zalecenia**

Jeździec we wszystkich chodach musi utrzymywać lekki kontakt z pyskiem konia. Szczególną uwagę należy zwracać na bezpieczeństwo własne i innych uczestników konkursu, dlatego wszystkie elementy stroju jeźdźcy i konia muszą być stabilne, a ich wielkość i długość nie może stwarzać zagrożenia dla jeźdźców i koni zarówno na arenie konkursowej jak i rozprężalni. Zaleca się aby nie używać elementów nadmiernie falujących, powłóczystych oraz hałaśliwych, a także takich które w jakikolwiek sposób mogłyby krępować ruchy jeźdźcy czy konia. Obuwie jeźdźcy musi być przystosowane do jazdy na koniu i bezpieczne, zabronione jest obuwie typu sandały, klapki, balleriny, pantofle damskie. Komisarz zawodów (TDC) ma prawo wyeliminować zawodnika za niebezpieczny strój. Zaleca się aby strój jeźdźcy był stosowny do jazdy konnej, ramiona piersi i brzuchy i nogi jeźdźców powinny być zakryte.

#### **Wymagane chody**

Najważniejsze, aby koń swoim zachowaniem i wyglądem wskazywał na zrównoważony, przyjazny charakter i łatwość powodowania. We wszystkich chodach musi poruszać się rytmicznie, płynnie, wykazując dążność do ruchu naprzód, w sposób zrównoważony.

1. Stęp – powinien być wydatny, energiczny, posuwisty i o dalekim wyroku.
2. Kłus normalny – powinien być wykonywany w średnim zebraniu, spokojnie, swobodnie, rytmicznie i w równowadze. Wymagana jazda kłusem ćwiczebnym.
3. Skrócony galop (roboczy) – powinien być wykonywany w średnim zebraniu, płytko, spokojnie, poprawnie, na wyprostowanym koniu.
4. Wyciągnięty galop – koń powinien akcentować wydłużenie wyroku, ale pozostając pod pełną kontrolą jeźdźcy. Długość foulee może być różna dla różnych koni, gdyż jest to cecha wrodzona i osobnicza. Wyciągnięty galop nie jest tym samym, co galop roboczy, tylko wykonywany przy większej szybkości – polega na wydłużeniu kroku, przy czym koń pozostaje wyprostowany. Osiągnięcie nadmiernej szybkości będzie karane. Różnica pomiędzy galopem roboczym



a wyciągnięty musi być wyraźnie zauważalna.

Zmiany chodów wykonywane będą na komendę spikera.

Jeźdźcy zobowiązani są dostarczyć na stanowisko spikera, najpóźniej na pół godziny przed rozpoczęciem konkursu, krótkiego opisu kostiumu, mówiącego o tym, do jakiej epoki historycznej on nawiązuje. Opis musi być podpisany imieniem i nazwiskiem jeźdźcy oraz numerem startowym.

### **Klasa G – Ladies Side Saddle English (Classic)** (na podstawie zasad ECAHO)

#### **Zasady ogólne**

1. Jeźdźcy wjeżdżają na arenę w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara, klusem lub jogiem.
2. Sędziowie muszą w trakcie oceny brać pod uwagę równomiernie wszystkie prezentowane chody w tej klasie.
3. (...)
4. Bezpieczeństwo jest nadrzędną sprawą decydującą o dopuszczeniu stroju i sprzętu/wyposażenia, sędziowie powinni ukarać jeźdźców którzy nie zachowują się zgodnie z dobrą praktyką bezpiecznej jazdy.

#### **Szczegółowe zasady**

1. Ogłowie – patrz: USEF AR120.1, AR128.1, AR132.1, AR143.1, and AR195.2. Odpowiednie ogłowie zgodnie ze stylem okresu z którego pochodzi kostium będzie dopuszczone.
2. Ruchome i martwe wytoki są zabronione.
3. Siodło: odpowiednie siodło do jazdy po damsku, w stylu klasycznym.
4. Strój w klasycznym stylu angielskim, obowiązuje żakiet, bluzka, spódnica pełna, dzielona lub spódnico-fartuch, kapelusz i długie buty. Dozwolone, a nawet popierane, są elementy strojów historycznych. Kapelusze i buty są obowiązkowe. Kask ochronny może być używany bez punktów karnych. (patrz USEF General Rules, GR801)
5. Ostrogi, baty lub pejczy opcjonalnie do decyzji jeźdźcy.
6. Jeździec musi być ukarany za niekompletny strój ale niekoniecznie zdyskwalifikowany. Kask ochronny może być używany bez punktów karnych. (patrz USEF General Rules, GR801).

#### **Wymagane chody**

Wymagane chody. Koń do jazdy po damsku musi prezentować się jako wygodny do jazdy. Charakteryzujący się dobrym wykrokiem stęp, wygodny klus, lekki płynny galop. Przejścia między chodami powinny być płynne i lekkie. Jeździec może siedzieć lub anglezować w klusie.

Poziom B – Koń jest prezentowany w obu kierunkach w stopie, klusie, galopie. Koń powinien cofać chętnie i stać spokojnie. Sędzia może poprosić o klus wyciągnięty. Ocena w 85% dotyczy zachowania konia, prezentacji chodów, zgodności z opisem klasy, kondycji i pokroju konia. W 15% ocena dotyczy stroju. Dobre zachowanie konia i jego przygotowanie do pracy jako konia pod siodło damskie powinny być wyróżnianie na plus.

### **Klasa H – Hunter Pleasure** (wg zasad USEF)

Półfinały, Finały: Konie mają być zaprezentowane w stopie, klusie, galopie roboczym i wyciągnięty w obu kierunkach. Wymagane jest od nich pozostawanie w pozycji „stój” i chętnie cofanie. Ocenie podlega zachowanie konia, prezentacja, przydatność do klasy *Hunter*, jakość i pokrój.

#### **Zasady ogólne**

1. Zawodnicy wjeżdżają na ring klusem, w kierunku przeciwnym od ruchu wskazówek zegara.
2. Wymagane jest utrzymywanie we wszystkich chodach lekkiego, lecz bezpośredniego kontaktu z pyskiem konia. Zwisające wodze są błędem. Bezpośredni kontakt oznacza, że między ręką jeźdźcy a pyskiem konia można przeprowadzić linię prostą.
3. Przydatność do klasy *Hunter* oznacza, że koń ma odpowiednie ramy dla wykonania bezpiecznego i efektywnego skoku.
4. Sędziowie mają obowiązek jednakowego oceniania wszystkich chodów.
5. Konie mogą mieć zaplecione grzywy i ogony.



## Wyposażenie

1. Ogłowie powinno być lekkie, w typie pokazowym; kielzno dopuszczalne wędzidłowe, pelham, munsztuk lub pelham typu „Kimblewick”. Naczółki i nachrapniki w stylu myśliwskim, nie mogą być ozdobne. Kolorystyka w stylu „Saddle seat”. Niedopuszczalne są wytoki i czarna wódza.
2. Dopuszczalne jest używanie napierśnika.
3. Dopuszczalne są wszelkie typy klasycznego angielskiego siodła, najbardziej zalecane skokowe, nie mogą posiadać wycięć. Popręgi skórzane, taśmowe lub sznurkowe.
4. Wymagany jest strój w stylu sportowym. Rajtrok w tradycyjnych kolorach (czarny, granatowy, szary, zielony lub brązowy) z materiałów odpowiednich dla stylu myśliwskiego. Może być uszyty z materiału w dyskretny deseń (typu tweed, zakard, kurza stopka, drobne prążki lub kratka). Rajtrok musi być w ciemniejszym kolorze niż bryczesy lub jodhpury. Nieodpowiednie są brokaty, materiały błyszczące lub z wypukłym wzorem.  
Niedozwolona jest żadna biżuteria z wyjątkiem broszki lub spinki do krawata czy plastronu względnie monogramu na częściach ekwipunku. Rękawiczki dopuszczalne, ale w tradycyjnych kolorach. Obowiązkowe są buty jeździeckie, toczek, melonik lub kask w tradycyjnych kolorach. Uczestnicy niestosujący się do tych wymogów będą karani.
5. Dozwolone jest używanie ostróg i bata lub palcatu, ale nie dłuższego niż 75 cm łącznie z klapką.

## Wymagane chody

1. Ważne jest, aby koń sprawiał wrażenie odprężonego, przyjemnego do jazdy i czerpiącego z niej przyjemność. W porównaniu do klas, w których wymagane jest wysokie ustawienie konia i sylwetka w formacie stojącego prostokąta, koń do Hunter Pleasure powinien mieścić się raczej w formacie leżącego prostokąta, mieć szyję wyciągniętą do przodu, głowę noszona niżej i mniejsze zgięcie w potylicy. W ruchu powinien pokrywać więcej gruntu. Karany będzie jeździec prowadzący konia zarówno na wiszącej wodzy, jak z głową zadarta do góry, przed wędzidłem, nadmiernie skracający wykrok.
2. Stęp jest chodem czterotaktowym, powinien mieć daleki, płaski wykrok, nie wykazujący objawów skrępowania.
3. Kłus jest chodem dwutaktowym, powinien odbywać się w prostym ustawieniu, równym rytmie, równowadze i średniej prędkości, krokiem swobodnym, pokrywającym dużo ziemi. Jeźdźcy powinni poruszać się kłusem anglezowanym.
4. Roboczy galop jest chodem trzytaktowym, powinien być równy, regularny i przy wyprostowanym koniu.
5. Galop wyciągnięty powinien charakteryzować się wyraźnie dłuższym wykretem niż w galopie roboczym, przy czym długość wykroku jest osobniczą cechą konia. Koń przez cały czas powinien być prowadzony prosto i pod kontrolą jeźdźca.

## Klasa I – *Type&Conformation* (wg zasad ECAHO)

Punktacja za Typ w skali od 1 do 10 (dopuszczalne oceny połówkowe)

Przeprowadzenie klasy: Każdy koń jest oceniany indywidualnie w postawie na „Stój” przez trzech sędziów, według następujących kryteriów:

- Typ – pkt 1-10 (dozwolone oceny połówkowe)
- Pokrój (nogi, kłoda, jakość, harmonia) – pkt 1-10 (dozwolone oceny połówkowe)

Końcowy wynik stanowi średnią z ocen za dwie cechy od trzech sędziów. Wygrywa koń, który uzyska najwyższą średnią wartość.

Konie mogą być prezentowane w ogłowie wędzidłowym, preterterce lub kantarze. Preterterzy mają na sobie strój jeździecki. Ogiery muszą być okiełznane wędzidłem. Bandażowanie nóg jest niedozwolone. Konie są doprowadzane do oceny na określone miejsce o określonej porze, w kolejności dowolnej.