

POLSKI ZWIĄZEK JEŹDZIECKI



SKOKI PRZEZ PRZESZKODY

B

PRZEPISY DYSCYPLINY

Wydanie 5.2.
Obowiązują od dnia 21 marca 2014 roku.

KODEKS POSTĘPOWANIA Z KONIEM

- I. Na wszystkich etapach treningu i przygotowań konia do startu w zawodach, dobrostan konia musi stać ponad wszelkimi innymi wymaganiami. Dotyczy to stałej opieki, metod treningu, starannego obrządku, 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. Zawody nie mogą 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 dołożyć 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 sporcie jeździeckim do stałego podnoszenia swojej wiedzy oraz umiejętności dotyczących wszelkich aspektów współpracy z koniem.

SPIS TREŚCI

Artykuł	treść	Str.
	Uwaga	6
Rozdział I. WPROWADZENIE		
Art. 200	Postanowienia ogólne	7
Rozdział II. TOR KONKURSOWY I		
Art. 201	Arena i rozprężalnie	8
Art. 202	Wstęp na tor. Przeszkody próbne	10
Art. 203	Dzwonek	11
Art. 204	Tor przeszkód i jego wymiary	12
Art. 205	Plan parkuru	14
Art. 206	Zmiana trasy przebiegu	14
Art. 207	Chorągiewki	15
Rozdział III. PRZESZKODY		
Art. 208	Charakterystyka ogólna	16
Art. 209	Przeszkoda pionowa	17
Art. 210	Przeszkoda szeroka	17
Art. 211	Rów z wodą. Rów ze stacjonatą - liverpool	18
Art. 212	Szeregi - przeszkody wieloczołnowe	19
Art. 213	Bankiety, górk i zeskoki	20
Art. 214	Szeregi zamknięte, częściowo: zamknięte i otwarte	20
Art. 215	Przeszkody alternatywne i joker	21
Rozdział IV. Kary podczas przebiegu		
Art. 216	Kary	21
Art. 217	Strącenie przeszkody - zrzutka	21
Art. 218	Przeszkody pionowe i szerokie	22
Art. 219	Nieposłuszeństwo konia	22
Art. 220	Pomylenie trasy przebiegu.	23
Art. 221	Odmowa	23
Art. 222	Wyłamanie	24
Art. 223	Opór	24
Art. 224	Upadki	24
Art. 225	Pomoc niedozwolona	24
Rozdział V. Czas i szybkość		
Art. 226	Czas przebiegu	25
Art. 227	Norma czasu	25
Art. 228	Czas maksymalny	25
Art. 229	Pomiar czasu	26
Art. 230	Zatrzymanie pomiaru czasu	26
Art. 231	Nieposłuszeństwa podczas przerwy w pomiarze	27
Art. 232	Korekta czasu przejazdu	27

Art. 233	Zatrzymanie zawodnika w konkursie	27
Art. 234	Szybkość	28
Rozdział VI. Tabele kar		
Art. 235	Błędy	29
Art. 236	Tabela A	30
Art. 237	Wyniki wg Tabeli A	30
Art. 238	Metody ustalania wyników wg Tabeli A	31
Art. 239	Tabela C	32
Rozdział VII. kary pieniężne, eliminacje i dyskwalifikacje		
Art. 240	Kary pieniężne, żółte kartki	33
Art. 241	Eliminacje	34
Art. 242	Dyskwalifikacje	36
Art. 243	Okrucieństwo wobec koni	37
Art. 244	Kontrola ochraniaczy i bandaży	38
Rozdział VIII. Rozgrywki		
Art. 245	Postanowienia ogólne	39
Art. 246	Przeszkody w rozgrywce	40
Art. 247	Eliminacja lub wycofanie z rozgrywki	40
Rozdział IX. Klasyfikacja		
Art. 248	Klasyfikacja indywidualna, nagrody	41
Rozdział X. Udział zawodników i koni w zawodach		
Art. 249	Zaproszenia na zawody	42
Art. 250	Zgłoszenia na zawody	42
Art. 251	Zawody krajowe i CSN	42
Art. 252	Kolejność startu	42
Art. 253	Deklaracja udziału w konkursie	43
Art. 254	Udział w konkursie i liczba koni	43
Art. 255	Juniorzy	43
Art. 256	Ubiór i ukłon	43
Art. 257	Rząd koński	46
Art. 258	Wypadki	48
Rozdział XI. Osoby oficjalne na zawodach		
Art. 259	Osoby oficjalne	48
Rozdział XII. Rodzaje konkursów		
Art. 260	Postanowienia ogólne	48
Art. 261	Konkursy klasyczne i Grand Prix	49
Art. 262	Konkursy skoczności i zręczności	49
Art. 263	Konkurs myśliwski lub szybkości i zręczności	51
Art. 264	Konkurs zespołowy	52
Art. 265	Inne konkursy zespołowe	56
Art. 266	Konkurs do pierwszego błędu	56

Art. 267	Konkurs z ustalonym czasem	57
Art. 268	Konkursy sztafet	58
Art. 269	Konkurs o wzrastającym stopniu trudności	60
Art. 270	Konkurs z wyborem przeszkód	61
Art. 271	Konkurs z wyborem trasy	63
Art. 272	Konkurs eliminacji	63
Art. 273	Konkurs dwunawrotowy	67
Art. 274	Konkurs dwufazowy	68
Art. 275	Konkurs grupowy z rundą zwycięzców	69
Art. 276	Konkurs z 1 lub 2 rundami i rundą zwycięzców	70
Art. 277	Konkurs derby	71
Art. 278	Konkurs szeregów	72
Art. 279	Konkurs na użyczonych koniach	72
Rozdział XIII. Przegląd weterynaryjny, leczenie i paszport koni		
Art. 280	Badania i przegląd weterynaryjny	73
Art. 281	Kontrola leczenia koni	73
Art. 282	Paszport i numer identyfikacyjny konia	74
Załączniki		
1	Tabela do obliczania norm czasu	75
2	Punkty karne za przekroczenie normy czasu	76
3	Tabela do obliczania dystansu	77

Uwaga:

Niniejsze wydanie przepisów jest merytorycznie zgodne z 22. wydaniem przepisów w skokach przez przeszkody (Rules for Jumping Events) Międzynarodowej Federacji Jeździeckiej – FEI. Na Świecie wydanie to weszło w życie w dniu 1 stycznia 2006 roku. W Polsce niniejsze przepisy obowiązują od dnia 15 kwietnia 2006 roku. Ostatnią aktualizację przeprowadzono 14 stycznia 2014 roku.

Treść wszystkich artykułów została przejrzana i poprawiona.

W niniejszym podręczniku szczegółowo omówiono obowiązujące przepisy, należy jednak pamiętać, że muszą być one stosowane w powiązaniu z wydawanymi oddzielnie:

- Przepisami ogólnymi;
- Regulaminem rozgrywania krajowych zawodów w skokach przez przeszkody;
- Przepisami weterynaryjnymi.

Nie było możliwe zawarcie w niniejszych przepisach, wszystkich wyobraźalnych zdarzeń, które mogą mieć miejsce podczas zawodów.

Jeżeli wystąpią okoliczności, które nie zostały tutaj szczegółowo opisane, lub najbardziej zbliżona interpretacja zastosowanych przepisów spowoduje oczywistą niesprawiedliwość, to kierując się odpowiedzialnością, należy podjąć decyzję w oparciu o zdrowy rozsądek, doświadczenie oraz zasadę „fair play”.

Można korzystać z pomocy wszelkich dostępnych urządzeń technicznych, z elektronicznym zapisem obrazu włącznie.

Podjęta przemyślana decyzja, powinna odzwierciedlać intencje niniejszych przepisów, najbardziej jak to tylko możliwe.

ROZDZIAŁ I. WPROWADZENIE

Artykuł 200. POSTANOWIENIA OGÓLNE

1. Zawody w skokach przez przeszkody są zawodami, w których para zawodnik i koń jest oceniana w różnych warunkach na torze przeszkód – parkurze. Próba ta ma na celu wykazanie stopnia ujeżdżenia konia, jego przepuszczalności, wytrzymałości i posłuszeństwa w pokonywaniu przeszkód, oraz umiejętności jeździeckich zawodnika.

2. Jeżeli zawodnik popełnia błędy takie jak: strącenie przeszkody, odmowa skoku, przekroczenie normy czasu itp. – otrzymuje punkty karne. Zwycięzcą konkursu zostaje zawodnik, który otrzymał najmniej punktów karnych, pokonał tor w najkrótszym czasie lub zdobył najwięcej punktów bonifikacyjnych. Zależy to od rodzaju konkursu.

3. Konkursy w skokach przez przeszkody nie mogą być ujednocnione, ponieważ różnorodność układu przeszkód oraz stopień ich trudności, stanowią główny element atrakcji zawodów jak i zainteresowania zarówno widzów jak i zawodników.

4. Warunki techniczne i prawne konkursów muszą być identyczne dla wszystkich startujących zawodników. Podczas zawodów wobec zawodników i koni zawsze musi być stosowana zasada „fair play”. Dlatego zasady rozgrywania konkursów określone są poprzez szczegółowe przepisy, które muszą być ściśle przestrzegane, chyba, że PZJ dopuści pewną ich liberalizację uzasadnioną warunkami lokalnymi. Szczegółowe zasady rozgrywania każdego z konkursów muszą być przedstawione w sposób czytelny w propozycjach zawodów i w programie imprezy.

5. Konkursy muszą być rozgrywane w sposób sprawiedliwy dla wszystkich sportowców. Aby osiągnąć ten cel, dozwolone jest korzystanie z wszelkich dostępnych środków wsparcia technicznego, zawierających między innymi oficjalne nagrania wideo aby pomóc osobom oficjalnym w wykonywaniu ich obowiązków zgodnie z przepisami. Za oficjalne nagranie wideo uważa się nagranie wykonane przez sieć telewizyjną transmitującą zawody lub firmę wynajętą przez organizatora zawodów. Nagrania - aby można było użyć ich jako dowodu - muszą być przedstawione sędziemu głównemu zawodów w czasie do 30 min po ogłoszeniu oficjalnych wyników. Komisja sędziowska może na ich podstawie zmienić wyniki konkursu po ich ogłoszeniu, jeżeli nagranie zawiera niezbité dowody, że pierwotne orzeczenie było błędne.

Zapis wideo nigdy nie może być nigdy użyty w celu ustalenia czasu przejazdu zawodnika. Dowód wideo powinien być użyty zawsze w ramach zastosowanych przepisów i nie może zmieniać obowiązującego przepisu. W odniesieniu do sytuacji na rowie z wodą decyzja sędziego na tej przeszkodzie jest ostateczna.

6. Konie mogą rozpocząć swoją karierę sportową w wieku 4-letnim. Szczegółowy wykaz wieku koni i klas konkursów, w których mogą startować, znajduje się w „Regulaminie rozgrywania krajowych zawodów w skokach przez przeszkody”.

7. Podczas wszelkich zawodów Mistrzostw Polski i Pucharu Polski wszystkie konie muszą stacjonować w oficjalnych stajniach zapewnionych przez organizatora. Konie, które stacjonują w stajniach innych niż oficjalne zostaną zdyskwalifikowane z zawodów.

ROZDZIAŁ II TOR KONKURSOWY I ROZPRĘŻALNIA

Artykuł 201. ARENA I ROZPRĘŻALNIE

1. Tor konkursowy (parkur, arena) musi być ogrodzony szrankami. Kiedy koń znajduje się na torze, podczas trwania konkursu, wszystkie wejścia i wyjścia muszą być fizycznie zamknięte.

2. Powierzchnia toru konkursowego w zawodach halowych musi być nie mniejsza niż 1200m kw., z krótszym bokiem o długości przynajmniej 20m. Zawody otwarte muszą być rozgrywane na torze o powierzchni nie mniejszej niż 4000m kw., z krótszym bokiem, o długości przynajmniej 50m. W uzasadnionych przypadkach, menadżer dyscypliny, może wydać zgodę na odstępstwo od tego przepisu.

3. Rozprężalnia

3.1. Organizator musi zapewnić co najmniej jeden plac przeznaczony na rozprężalnię, dostatecznie duży i odpowiadający warunkom właściwego treningu. Musi się tam znajdować co najmniej jedna przeszkoda pionowa i jedna szeroka. Podłoże musi być odpowiednio przygotowane do szkolenia koni. Jeżeli w konkursach uczestniczy wielu zawodników organizator powinien zapewnić dodatkowe przeszkody, jeżeli rozmiar rozprężalni na to pozwala. Wszystkie przeszkody muszą być zbudowane w typowy sposób, a stojaki przeszkód muszą być zaopatrzone w białe i czerwone chorągiewki. Zamiast chorągiewek można użyć taśmy lub farby do ich oznaczenia.

3.2. W przypadku dużej liczby zawodników organizator może udostępnić dodatkową rozprężalnię.

4. Przeszkody na rozprężalni

4.1. Używanie do budowy przeszkód elementów innych niż dostarczone przez organizatora jest zabronione pod karą dyskwalifikacji i/lub innych sankcji. Przeszkody próbne mogą być pokonywane tylko w kierunku, wyznaczonym przez chorągiewki. Żadna część przeszkody treningowej nie może być trzymana przez kogokolwiek.

4.2. Drągi, wskazówki - mogą być ułożone bezpośrednio pod pierwszym elementem frontu przeszkody, albo najwyżej jeden metr przed nią. Jeżeli wskazówka jest umieszczona przed przeszkodą, to również za przeszkodą można umieścić wskazówkę w takiej samej odległości, jak po stronie odskoku, najdalej 1 metr.

4.3. Przeszkoda o wysokości 1.30m lub wyższa, musi mieć minimum dwa drągi, spoczywające w łyżkach, po stronie odskoku, niezależnie od tego czy przed przeszkodą znajduje się wskazówka czy nie. Niższy drąg musi być zawsze umieszczony poniżej 1.30m.

4.4. Jeżeli jako najwyższe części przeszkody stosowane są skrzyżowane drągi, to muszą one mieć możliwość spadania niezależnie. Górne końce drągów powinny spoczywać w łyżkach. Dopuszczalne jest umieszczenie za nimi poziomego drąga, co najmniej 20cm wyżej niż punkt skrzyżowania drągów.

4.5. Górne drągi przeszkody muszą spoczywać obydwo ma końcami w łyżkach. Jeżeli drąg spoczywa na krawędzi łyżki musi być to krawędź od strony lądowania konia, nigdy od strony odskoku.

4.6. Podczas konkursów z przeszkodami o maksymalnej wysokości do 1.40m, wymiary przeszkód na rozprężalni nie mogą przekraczać więcej niż o 10cm maksymalną wysokość i szerokość przeszkód w aktualnie rozgrywanym konkursie. Jeżeli wysokość aktualnie rozgrywanego konkursu jest wyższa niż 1.40m, to przeszkody na rozprężalni nie mogą być wyższe niż 1.60m i szersze niż 1.80m.

4.7. Zabronione jest pokonywanie drągów w stępie jeżeli są podniesione lub spoczywają jednym lub obydwo ma końcami w łyżkach.

4.8. Organizator może udostępnić materiał symulujący rów z wodą.

5. Trening gimnastyczny

5.1. Zawodnicy mogą rozprężyć konie, używając drągów ułożonych do skoku z kłusa lub używanych jako wskazówki. Przeszkody do ćwiczeń gimnastycznych nie mogą być wyższe niż 1.30m. Zawodnicy używający tych przeszkód nie mogą naruszać przepisów dotyczących barowania koni.

5.2. Przeszkody gimnastyczne

Jeżeli na rozprężalni jest miejsce, to do ćwiczeń można użyć drągów leżących na ziemi po stronie odskoku, w odległości nie bliższej niż 2.50m od przeszkody pionowej, nie przekraczającej 1.30m wysokości. Wskazówka może znajdować się po stronie lądowania nie bliżej niż 2.50m dla skoków w kłusie lub 3m dla skoków w galopie.

5.3. Ćwiczenia i trening

Zawodnikom należy umożliwić przeprowadzenie ćwiczeń i treningu w godzinach rannych - zawsze w obecności komisarza. Zawodnicy mogą zmieniać przeszkody pod warunkiem zachowania przepisów zawartych w artykułach 201.5.1, 201.5.2.

5.4. Jeżeli na rozprężalni jest wystarczająca ilość miejsca, to można ustawić szereg. Między poszczególnymi członami szeregu muszą być zachowane odpowiednie odległości. Materiał do budowy musi zapewnić organizator.

5.5. Na zatłoczonej rozprężalni zawodnicy mogą używać tylko pojedynczych przeszkód.

6. Jeżeli na rozprężalni znajdują się zawodnicy, to musi być ona zawsze nadzorowana przez komisarzy.

Artykuł 202. WSTĘP NA TOR. PRZESZKODY PRÓBNE.

1. Zawodnicy mogą wejść pieszo na tor tylko bezpośrednio przed każdym konkursem. Dotyczy to również konkursów z rozgrywkami. Wstęp na tor po jego otwarciu przed konkursem w celu obejrzenia parkuru mają wyłącznie:

- zawodnicy startujący w konkursie;
- trenerzy zawodników startujących w konkursie;
- obsługa parkuru;
- osoby oficjalne na zawodach;
- osoby, które uzyskały na to zgodę sędziego głównego zawodów.

O zakazie wstępu na tor powinien informować znak "TOR ZAMKNIĘTY" umieszczony przy wjeździe na tor lub na środku toru. Pozwolenie wejścia na tor pieszo zostanie zasygnalizowane przez komisję sędziowską za pomocą sygnału dzwonka i znaku "TOR OTWARTY". Zapowiedź otwarcia toru musi być podana przez spikera zawodów.

W konkursach dwunawrotowych z dwiema różnymi układami przeszkód, zawodnicy mają prawo zapoznać się z parkurem także przed drugim nawrotem.

2. Na zawodach halowych, gdzie możliwości rozprężania koni są utrudnione, komitet organizacyjny, za zgodą komisji sędziowskiej, może zezwolić na rozprężanie koni na placu konkursowym, w ściśle określonych godzinach.

3. Jeżeli stan rozprężalni, jest nieodpowiedni lub nie można z niej korzystać z innych przyczyn, na torze musi stać dodatkowa przeszkoda próbna, nie należąca do konkursu. Przeszkoda próbna w żadnych okolicznościach nie może być wykorzystywana jako jedna z przeszkód w konkursie. W konkursach specjalnych (np. „konkursie barier” lub

„konkursie potęgi skoku”) komisja sędziowska może zadecydować, że zawodnicy nadal rywalizujący w konkursie muszą pozostać na torze po pierwszej lub drugiej rozgrywce. W takim przypadku komisja sędziowska musi zezwolić na dodatkową przeszkodę próbną na parkurze.

4. Przeszkoda próbna może być przeszkodą pionową lub szeroką. Wysokość jej nie może przekraczać 140cm, a szerokość 160cm. Przeszkoda nie ma numeru ale musi być oznaczona chorągiewkami: czerwoną i białą. Wymiary przeszkody nie mogą być zmieniane w czasie konkursu. Dozwolone są dwie próby skoku. Próba skoku lub skok przez przeszkodę próbną więcej niż dwa razy, powoduje nałożenie kary pieniężnej, i może być powodem dyskwalifikacji zawodnika.

Przeskoczenie przeszkody próbnej w odwrotnym kierunku, może spowodować dyskwalifikację zawodnika. Zawodnik ma 90 sekund na przeskok przeszkody próbnej, licząc od momentu otrzymania sygnału od komisji sędziowskiej.

Strącenie przeszkody, wyłamanie czy ucieczka konia, są traktowane jak wykonana próba skoku. Jeżeli podczas pierwszej próby skoku nastąpiło naruszenie konstrukcji przeszkody, to musi być ona odbudowana, a zawodnik może wykonać drugą, ostatnią próbę przeskok przeszkody. Czas przeznaczony na odbudowanie przeszkody jest odliczany. Komisja sędziowska musi dać zawodnikowi sygnał do startu po wykonaniu przez niego prób(y) lub po upływie 90 sekund. Po otrzymaniu sygnału zawodnik, który wykonał tylko jedną próbę skoku może wykonać próbę drugą, ale na przekroczenie linii startu we właściwym kierunku pozostaje mu tylko 45 sekund. Przekroczenie tego czasu spowoduje rozpoczęcie odliczania czasu przejazdu w konkursie.

5. W czasie ceremonii prezentacji lub dekoracji, przed następnym konkursem, zawodnikom nie wolno nawet próbować skakać przeszkód na torze. Niezastosowanie się do tego przepisu może pociągnąć za sobą dyskwalifikację.

6. Zwycięzca konkursu może przeskoczyć przeszkodę w celach reklamowych, dla mediów, za zgodą komisji sędziowskiej, pod warunkiem, że skakana przeszkoda nie jest elementem trasy następnego konkursu. Zwyczaj ten nie powinien być propagowany.

Artykuł 203. DZWONEK

1. Dzwonek jest używany przez komisje sędziowską do komunikowania się z zawodnikami. Odpowiedzialnym za użycie dzwonka jest sędzia prowadzący konkurs. Dzwonek służy do:

1.1. udzielenia zawodnikom zgody na wejście na tor po ustawieniu przeszkód w celu zapoznania się z parkurem i do oznajmienia, że oglądanie toru zostało zakończone;

1.2. podania sygnału startu i rozpoczęcia odliczania 45 sekund (w dół), których upływanie musi być wyświetlane na tablicy wyników lub innym wyświetlaczu znajdującym się w sąsiedztwie parkuru, dobrze widocznym dla zawodnika znajdującego się na torze.

Odliczany w dół czas 45 sek. jest to czas, który ma do swojej dyspozycji zawodnik przed wystartowaniem w konkursie. W przypadku wystąpienia nieprzewidzianych okoliczności, komisja sędziowska ma prawo przerwać odliczanie.

W uzasadnionym przypadku - na zawodach krajowych - sędzia główny zawodów ma prawo do zmiany czasu pomiędzy sygnałem startu, a przekroczeniem linii startu z 45 na 30 sekund. Zastosowanie tego uprawnienia powinno być skutecznie ogłoszone przed rozpoczęciem konkursu.

Nieposłuszeństwa, upadki itp. błędy mające miejsce pomiędzy sygnałem startu, a przekroczeniem linii startu przez zawodnika we właściwym kierunku, nie są karane.

Przekroczenie po raz drugi linii startu we właściwym kierunku, po sygnale, a przed skoczeniem pierwszej przeszkody, jest traktowane jak nieposłuszeństwo i jest karane. W przypadku wystąpienia nadzwyczajnych okoliczności, komisja sędziowska ma prawo nie uznać start za wykonany lub unieważnić procedurę startu, podając ponownie sygnał startu i uruchamiając ponownie pomiar czasu.

Na zawodach krajowych rangi niższej niż ogólnopolskie, zalecane jest wyświetlanie czasu na tablicy.

Jeżeli organizator nie posiada tablicy, to komisja sędziowska ma obowiązek podawania – przez głośniki zawodnikowi na parkurze – postępowanie upływu czasu od 40 sekundy w dół, co dziesięć sekund.

1.3. zatrzymania zawodnika, z określonych przyczyn lub w wyniku nieprzewidzianych okoliczności, a także podania sygnału aby zawodnik wznowił przejazd;

1.4. zasygnalizowania, że przeszkoda, której konstrukcja została naruszona na skutek nieposłuszeństwa konia została odbudowana i zawodnik może kontynuować przejazd;

1.5. zasygnalizowania podwójnym dzwonkiem, że zawodnik został wyeliminowany z konkursu.

2. Jeżeli zawodnik nie zatrzyma się po otrzymaniu sygnału może zostać wyeliminowany. Decyduje o tym komisja sędziowska.

3. Jeżeli, po przerwaniu przebiegu zawodnik, startuje, próbuje skakać, lub skacze nie czekając na sygnał zezwalający na kontynuację przebiegu, to zostaje wyeliminowany.

Artykuł 204. TOR PRZESZKÓD I JEGO WYMIARY

1. Przed rozpoczęciem konkursu komisja sędziowska musi dokonać inspekcji przeszkód przechodząc trasę przebiegu konkursu. Trasa

przebiegu jest to droga, jaką zawodnik na koniu musi przebyć w czasie konkursu od przejechania we właściwym kierunku trasy od linii startowej do linii mety. Długość trasy należy mierzyć z dokładnością do kilku metrów bez skrótów, wzdłuż linii normalnie pokonywanej przez konia. Linia ta powinna przebiegać poprzez środki przeszkód.

2. W Mistrzostwach, Konkursach Zespołowych i Grand Prix – sędzia główny lub jego przedstawiciel musi również zmierzyć trasę przejazdu, aby upewnić się, że pomiar został wykonany poprawnie.

W wyjątkowych przypadkach komisja sędziowska może zmienić normę czasu, jeżeli zaistniały okoliczności wymienione w punkcie 3 niniejszego artykułu.

3. Po rozpoczęciu konkursu, tylko komisja sędziowska w porozumieniu z gospodarzem toru i delegatem technicznym {o ile został powołany} może zdecydować o tym, że został popełniony znaczny błąd pomiaru długości trasy. Może to nastąpić najpóźniej po przejeździe trzech zawodników (a przed startem następnego), którzy ukończyli przejazd bez nieposłuszeństwa lub innych przerw w przebiegu, przyjmując, że tych trzech zawodników rozpoczęło swój przejazd zanim upłynął czas 45 sek. przed startem. W takim przypadku komisja sędziowska może zmienić normę czasu. Jeżeli norma została zwiększona, to wyniki tych zawodników, którzy ukończyli przebieg przed zmianą normy czasu, zostaną odpowiednio skorygowane. Zmniejszyć normę można tylko do wartości, przy której żaden z zawodników, który ukończył już swój przebieg, nie otrzyma punktów karnych za przekroczenie normy czasu na skutek jej zmniejszenia.

4. Jeżeli stan techniczny podłoża toru jest nieodpowiedni, to przed startem pierwszego zawodnika, komisja sędziowska może zmniejszyć szybkość obowiązującą w konkursie.

5. Długość trasy w konkursie nie może przekraczać liczby ustawionych przeszkód, pomnożonej przez 60 metrów. Szereg jest traktowany jako przeszkoda pojedyncza.

6. Linia startu nie może znajdować się bliżej niż 6m i dalej niż 15m od pierwszej przeszkody, a linia mety nie bliżej niż 6m i nie dalej niż 15m od ostatniej przeszkody. Obie te linie muszą być oznaczone czerwoną chorągiewką po prawej, a białą po lewej stronie. Zalecane jest umieszczenie obok chorągiewek linii startu tablicy z napisem S – Start, a obok linii mety tablicy z napisem F – Finisz.

7. Przebieg konkursu i pomiar czasu rozpoczyna się, kiedy zawodnik na koniu pierwszy raz przekracza linię startu we właściwym kierunku po otrzymaniu sygnału dzwonka lub gdy upłynął czas 45 sekund odliczanych w dół po dzwonku.

Artykuł 205. PLAN PARKURU

1. Dokładny plan, zawierający wszystkie szczegóły toru przeszkód musi być wywieszony, blisko wjazdu na tor, co najmniej pół godziny przed rozpoczęciem każdego konkursu. Oryginał planu musi być dostarczony komisji sędziowskiej.

2. Przeszkody są numerowane zgodnie z kolejnością ich pokonywania. Wyjątkiem od tej zasady są niektóre konkursy specjalne.

3. Przeszkody wielocłonowe (szeregi) oznaczone są jednym numerem. Dla wygody zawodników i dla ułatwienia pracy komisji sędziowskiej, może on być powtórzony na każdym członie szeregu. W każdym przypadku człony szeregu należy oznaczyć literami: A, B, C, itd.

4. Plan toru przeszkód musi zawierać:

4.1. usytuowanie linii startu i mety; o ile nie zaznaczono inaczej mogą być one przekraczane w czasie przebiegu bez sankcji wynikających z tabeli błędów;

4.2. rozmieszczenie przeszkód na torze i ich rodzaj (np. stacjonata, okser, triplbar, rów), oraz oznakowanie numerami i literami;

4.3. wszystkie obowiązkowe przejazdy oznaczone chorągiewkami, białą po lewej, a czerwoną po prawej stronie;

4.4. trasę, którą powinien przejechać zawodnik, zaznaczoną serią strzałek wskazujących w jakim kierunku przeszkoda ma być pokonana, lub linią ciągłą (w takim przypadku jazda zgodnie z tą linią jest obowiązkowa). Jeżeli na torze jest przewidziany przejazd obowiązkowy, obydwie metody muszą być zastosowane do pokazania trasy przejazdu;

4.5. rodzaj tabeli błędów stosowanej w konkursie;

4.6. prędkość w konkursie o ile ma zastosowanie;

4.7. długość trasy;

4.8. normę czasu i czas maksymalny o ile obowiązuje lub limit czasu w niektórych konkursach specjalnych;

4.9. przeszkody, normę czasu i czas maksymalny w rozgrywkach;

4.10. informację czy szereg jest uważany za zamknięty lub częściowo zamknięty;

4.11. wszystkie decyzje lub zmiany naniesione przez komisję sędziowską, a odnoszące się do tego przebiegu.

Artykuł 206. ZMIANA TRASY PRZEBIEGU

1. Jeżeli jakiegokolwiek ważne okoliczności zmuszają do zmiany planu parkuru po jego wywieszeniu, może to nastąpić tylko za zgodą komisji sędziowskiej. O zmianach muszą być zawiadomieni szefowie wszystkich ekip i wszyscy startujący zawodnicy indywidualni.

2. Z chwilą rozpoczęcia konkursu nie mogą ulegać zmianie jego warunki, w tym – trasa przebiegu czy przeszkody. Jeżeli zachodzi konieczność przerwania konkursu (burza, złe oświetlenie, itp.), wówczas przy wznowieniu obowiązują te same warunki, a konkurs jest kontynuowany od momentu, w którym został przerwany. W konkursach zespołowych, stosuje się artykuł 264.3.6.

3. W nawiązaniu do punktu 2. należy dodać, że przeszkoda może być przestawiona w trakcie nawrotu lub pomiędzy nawrotami, jeżeli komisja sędziowska uzna, iż warunki pokonania przeszkody pogorszyły się, lub zaistniały inne okoliczności wymagające takiej zmiany. Przeszkody, które nie mogą być przestawione, takie jak rów z wodą lub inne przeszkody stałe, muszą być wyłączone z trasy przebiegu. Jeżeli przeszkoda została wyłączona w trakcie trwania nawrotu, wyniki wszystkich zawodników, którzy w tym nawrocie i na tej przeszkodzie popełnili błędy, muszą zostać skorygowane przez anulowanie punktów lub sekund karnych otrzymanych na przeszkodzie wyłączonej. Nie ulegają anulowaniu eliminacje zawodników i punkty karne za przekroczenie normy czasu.

4. Jeżeli jest to niezbędne, nowa norma czasu i czas maksymalny powinny być ustalone dla zmienionej trasy przebiegu, opisanej w pkt. 3.

Artykuł 207. CHORAĞIEWKI

1. Chorągiewkami czerwonymi i białymi, o jednolitej barwie, oznacza się:

1.1. linię startu; zaleca się również dodatkowe umieszczenie tablicy z literą S lub napisem START;

1.2. granice przeszkody: chorągiewki mogą być przymocowane do jakiegokolwiek części stojaka, odkosu lub stać niezależnie. Jedna chorągiewka czerwona i jedna biała muszą znajdować się przy przeszkodach pionowych, a przynajmniej po dwie chorągiewki czerwone i białe muszą wyznaczać granice przeszkody szerokiej.

Chorągiewki muszą być używane również do oznakowania przeszkód na rozprężalni i przeszkody próbnej na torze. Na rozprężalni mogą stać przeszkody z czerwonymi i białymi stojakami zastępującymi chorągiewki;

1.3. obowiązkowe przejazdy;

1.4. linię mety; wraz z tablicą z literą F lub napisem FINISZ (Art. 204.6).

2. Zawodnik musi pokonać przeszkody, linie startu i mety oraz obowiązkowe przejazdy pomiędzy chorągiewkami (mając czerwone po swojej prawej, a białe po lewej stronie). Stojaki z chorągiewkami ograniczającymi rów z wodą po stronie lądowania nie mogą być wykonane z materiału, który się łamie, czy kruszy. Uderzone muszą się uginać; chorągiewki nie mogą mieć ostrych krawędzi, czy narożników.

3. Zawodnik, który mija chorągiewki po niewłaściwej stronie musi zawrócić, minąć je po właściwej stronie i dalej kontynuować przebieg. W takim wypadku jest to naprawione pomylenie trasy. Jeżeli zawodnik nie poprawi swojego błędu, zostaje wyeliminowany.

4. Przewrócenie chorągiewki w jakimkolwiek miejscu toru nie jest karane. Jeżeli jednak chorągiewka ograniczająca przeszkodę, przejazd obowiązkowy lub linię mety, została przewrócona na skutek nieposłuszeństwa konia (bez przekroczenia tej linii) lub jest wynikiem nieprzewidzianych okoliczności, to nie będzie ona natychmiast poprawiana. Zawodnik musi kontynuować przejazd, a przeszkoda lub przejazd obowiązkowy będą sędziowane tak, jakby chorągiewka znajdowała się na swoim właściwym miejscu. Chorągiewka musi być ponownie ustawiona prawidłowo przed startem następnego zawodnika.

5. Jeżeli w wyniku nieposłuszeństwa lub nieprzewidzianych okoliczności, została strącona chorągiewka ograniczająca rów z wodą, przeszkodę naturalną lub poprzez strącenie chorągiewki został zmieniony charakter przeszkody, komisja sędziowska przerwie przejazd zawodnika. Pomiar czasu musi zostać zatrzymany na okres poprawiania chorągiewki, a 6 sekund czasu korekcyjnego zostanie dodane do czasu przejazdu zawodnika.

6. W niektórych konkursach specjalnych linie mety i startu mogą być przekraczane w obu kierunkach. Wtedy muszą być one oznaczone 4 chorągiewkami; czerwoną i białą na każdym końcu linii.

ROZDZIAŁ III. PRZESZKODY

Artykuł 208. CHARAKTERYSTYKA OGÓLNA

1. Przeszkody muszą zachęcać do skoku, ze względu na swój kształt i wygląd, być zróżnicowane i dobrze wkomponowane w otoczenie. Ruchome elementy przeszkód, muszą mieć taki ciężar, aby zachować możliwość zrzucenia. Nie mogą być zbyt lekkie, aby nie spadały na skutek lekkiego dotknięcia, ale też nie zbyt ciężkie, aby nie powodować upadku lub kontuzji konia.

2. Przeszkody nie mogą mieć charakteru niesportowego, ani nie mogą powodować nieprzyjemnego zaskoczenia, zwłaszcza u przyjezdnych zawodników.

3. Szczególnym przypadkiem są przeszkody sponsorowane. Przeszkodami sponsorowanymi nazywamy przeszkody, na których umieszczono reklamę sponsora lub produktu sponsora. Jeżeli taka reklama znajduje się tylko na odkosach przeszkody, a ma powierzchnię większą niż $0,5\text{m}^2$, to także uważana jest za przeszkodę sponsorowaną.

Zaleca się, aby liczba przeszkód sponsorowanych nie przekraczała 50% liczby przeszkód w konkursie.

4. Wysokość przeszkód na parkurze nie może przekraczać 1,70 m. Wyjątkiem są konkursy: potęgi skoku, sześciu barier, sześciu przeszkód oraz konkursów prób bicia rekordu skoku wzwyż. Szerokość przeszkody nie może przekraczać 2m, z wyjątkiem triplbaru, który może mieć maksymalnie 2,20m szerokości. Przepis ten stosuje się w przypadku jednej, jak i kilku rozgrywek. Rów z wodą nie może przekraczać 4.50m szerokości (łącznie z listwą), z wyjątkiem rowu używanego w konkursie bicia rekordu skoku w dal.

4. Draży i inne elementy przeszkód są podtrzymywane przez wsporniki - tzw. łyżki (kłodki). Draż powinien mieć możliwość toczenia się w łyżce, a głębokość łyżki musi zawierać się w granicach od 18 do 30mm. W przypadku desek, balustrad, płotków, bramek, itp., wsporniki muszą być jeszcze bardziej otwarte, a nawet płaskie.

5. Ograniczenia wysokości i szerokości przeszkód ustanowione tymi przepisami oraz podane w propozycjach muszą być ściśle przestrzegane. Jeżeli zdarzy się, że wymiar maksymalny został nieznacznie przekroczony z powodu materiału użytego do budowy przeszkody lub ustawienia przeszkody, uważa się, że wymiar maksymalny nie został przekroczony. W żadnym razie nie dopuszcza się wymiarów przeszkód większych niż zostały podane w propozycjach zawodów czy innych dostępnych materiałach.

6. Przybliżone wymiary przeszkód w konkursach, inne niż te, które są specjalnie określone w przepisach, muszą być wyszczególnione w propozycjach.

Artykuł 209. PRZESZKODA PIONOWA

Przeszkoda pionowa - stacjonarna - jest to przeszkoda, której wszystkie elementy umieszczone są w jednej pionowej płaszczyźnie.

Artykuł 210. PRZESZKODA SZEROKA

Przeszkoda szeroka jest przeszkodą zbudowaną w sposób wymagający od konia skoku na wysokość i szerokość. Tylnie stojaki każdej przeszkody szerokiej muszą być wyposażone w łyżki bezpieczne. W przypadku triplbaru, łyżki bezpieczne muszą znajdować się na środkowych i tylnych stojakach przeszkody. Przeszkody stojące na rozprężalni muszą być także zaopatrzone w łyżki bezpieczne.

Łyżki bezpieczne powinny mieć certyfikat PZJ. Producent łyżek bezpiecznych, które są używane podczas zawodów, musi być wymieniony w propozycjach.

Artykuł 211. RÓW Z WODĄ, RÓW ZE STACJONATĄ, LIVERPOOL

1. Przeszkoda wodna o nazwie „rów z wodą” nie może mieć żadnej dodatkowej przeszkody umieszczonej z przodu, z tyłu czy nad lustrem wody. Przeszkoda taka musi mieć szerokość przynajmniej 2 metry.

2. Od strony odskoku jest umieszczony rodzaj wskazówki (hyrda, murek, płotek itp.). Wysokość tej wskazówki wynosi od 40 do 50cm. Szerokość frontu rowu z wodą, udekorowanego kwiatami itp., musi być przynajmniej o 30% większa od długości rowu.

3. Po stronie lądowania, rów z wodą musi być ograniczony taśmą o kolorze kontrastującym z kolorem podłoża, o szerokości od 6 do 8cm, umieszczonej na granicy lustra wody i odpowiednio umocowana do podłoża. Na zawodach rangi mistrzowskiej, taśma powinna być pokryta warstwą plasteliny o grubości 1cm. Fragment plasteliny musi być wymieniany za każdym razem, kiedy koń zostawi na niej ślad. W zawodach niższej rangi niż mistrzowskie, pokrycie taśmy plasteliną jest zalecane. Organizator powinien posiadać odpowiedni zapas plasteliny w takiej ilości, aby zapewnić w każdej chwili zmianę fragmentu uszkodzonej taśmy.

4. Jeżeli dno rowu z wodą wykonane jest z betonu lub innego twardego materiału, należy je pokryć matą z włókniny lub gumy.

5. Błąd na rowie z wodą ma miejsce w następujących przypadkach:

5.1. jeżeli koń pozostawi choćby jeden ślad na taśmie ograniczającej rów z wodą. Błędem jest dotknięcie taśmy kopytem, podkową i pozostawienie śladu. Odcisk stawu pęcinoowego lub ochraniacza nie jest błędem;

5.2. jeżeli koń choćby jedną nogą dotknie lustra wody.

6. Potrącenie lub przemieszczenie elementu wskazującego początek rowu z wodą nie jest błędem.

7. W przypadku przewrócenia lub przemieszczenia jednej z 4 chorągiewek, to decyzję czy nastąpiło wyłamanie, podejmuje sędzia przy rowie z wodą w zależności od tego, po której stronie koń minął chorągiewkę. Jeżeli sędzia zadecyduje, że nastąpiło wyłamanie, należy dać sygnał dzwonkiem, zatrzymać pomiar czasu, poprawić chorągiewki, dać sygnał do kontynuacji przebiegu i uruchomić pomiar czasu w momencie odskoku konia. Zawodnikowi dolicza się do czasu przebiegu 6 sekund czasu korekcyjnego.

8. Sędzia przy rowie z wodą jest oficjalnym członkiem komisji sędziowskiej, a jego decyzja jest ostateczna.

9. W przypadku błędu zawodnika popełnionego na rowie z wodą, sędzia ma obowiązek zanotować numer konia i rodzaj popełnionego błędu.

10. Nad rowem z wodą może zostać ustawiona jedynie stacjonarna nie wyższa niż 150cm, z dowolną liczbą drągów, leżących w bezpiecznych łyżkach. Drągi wiszące nad rowem z wodą muszą mieć długość nie mniej niż 3,5m. Przeszkoda nie może być umieszczona dalej niż 2m od początku linii wody. Tak zbudowana przeszkoda jest sędziowana jako przeszkoda pionowa, a nie jako rów z wodą. Z tego powodu nie jest konieczne używanie taśmy lub innych elementów ograniczających. Użycie taśmy jest tylko elementem wizualnym. Nadeptnięcie jej nie jest błędem. To samo dotyczy elementu odbicia jeżeli zostanie przemieszczony w trakcie skoku.

11. Jeżeli woda lub jej imitacja znajduje się przed, pod, lub za przeszkodą (potoczna nazwa przeszkody „Liverpool”) całkowita szerokość przeszkody włącznie z wodą nie może przekraczać 2 metrów.

12. Delegat techniczny, lub sędzia główny, jeżeli delegat techniczny nie został powołany, może według własnego uznania zdecydować czy rów z wodą może być użyty w konkursach rozgrywanych przy sztucznym świetle

Artykuł 212. SZEREGI – PRZESZKODY WIELOCZŁONOWE

1. Szereg podwójny, potrójny, itd., jest to zespół dwóch, trzech lub więcej członów jednej przeszkody ustawionych w odległości od 7m do 12m. Wyjątkiem są sędziowane według tabeli C, konkursy myśliwskie, szybkości lub zręczności, w których przeszkody stałe i terenowe, mogą mieć odległości pomiędzy poszczególnymi członami mniejsze niż 7m, i które wymagają dwóch, trzech lub więcej kolejnych skoków. Odległość między poszczególnymi członami mierzona jest od podstawy przeszkody po stronie lądowania do podstawy następnej przeszkody po stronie odskoku.

2. Każdy z członów szeregu musi być skakany kolejno i oddzielnie bez okrażania któregośkolwiek z nich. Błędy na poszczególnych członach szeregu karane są oddzielnie.

3. W przypadku odmowy skoku lub wyłamania, zawodnik jest zobowiązany do powtórnego pokonania wszystkich członów szeregu – chyba, że jest to szereg zamknięty lub częściowo zamknięty, lub jest to konkurs sześciu barier lub sześciu przeszkód.

4. Punkty lub sekundy karne za błędy na każdym członie i podczas każdej próby skoku są zliczane oddzielnie i sumowane.

5. Triplbar może być ustawiony wyłącznie jako pierwszy członek A szeregu.

Artykuł 213. BANKIETY, GÓRKI I ZESKOKI

1. Za przeszkodę wieloczołową należy uważać (Art. 212): bankiety, górki, zeskoki, podjazdy, zabudowane lub nie, o dowolnym kształcie i bez względu na to, w jakim kierunku należy je pokonywać. Wyjątkiem jest przypadek opisany w artykule 213.2,

2. Bankiet lub górka bez dodatkowej przeszkody lub zabudowana tylko jednym lub kilkoma drągami nad nią, może być pokonywana jednym skokiem i nie będzie to zaliczane jako błąd.

3. Na zawodach halowych jedyną przeszkodą naturalną może być bankiet o nazwie „stół” o wysokości do 1m. Inne typy przeszkód takie jak: bankiety, górki, przejścia drogi, skarpy, stoki i zeskoki nie mogą być używane.

Artykuł 214. SZEREGI ZAMKNIĘTE, CZĘŚCIOWO ZAMKNIĘTE I CZĘŚCIOWO OTWARTE

1. Szereg uważa się za całkowicie zamknięty, jeżeli pokonanie go, z którejkolwiek strony wymaga wykonania skoku.

2. Szereg zamknięty może mieć formę przeszkody na wskok-wyskok, w kształcie zagrody kwadratowej lub sześciokątnej, albo podobnej, traktowanej jako szereg zamknięty na skutek decyzji komisji sędziowskiej. Szereg jest uważany za częściowo otwarty lub częściowo zamknięty, jeżeli jedna część szeregu jest otwarta, a druga zamknięta.

W przypadku odmowy lub wyłamania:

- w zamkniętej części szeregu – zawodnik musi wyskoczyć z szeregu w kierunku pokonywania szeregu;
- w otwartej części szeregu – zawodnik musi pokonać cały szereg od pierwszego członu. Niewykonanie tego powoduje eliminację zawodnika.

W przypadku nieposłuszeństwa połączonego z naruszeniem konstrukcji którejkolwiek członu przeszkody, należy doliczyć 6 sekundy korekty do czasu przejazdu zawodnika. Jeżeli nieposłuszeństwo wystąpiło w zamkniętej części szeregu, a przeszkodę należy odbudować, to zawodnik pod odbudowaniem musi opuścić szereg w kierunku podanym na planie parkuru, a czas przejazdu zawodnika zostanie powiększony o 6 sekund korekty.

3. Komisja sędziowska musi ogłosić przed rozpoczęciem konkursu, czy szereg będzie sędziowany jako zamknięty czy częściowo zamknięty, co musi być zaznaczone na planie parkuru.

4. Jeżeli na planie parkuru jakikolwiek szereg przeszkód nie jest zaznaczony jako zamknięty bądź częściowo zamknięty, należy go traktować jako otwarty i jako taki powinien być sędziowany.

Artykuł 215. PRZESZKODY ALTERNATYWNE I JOKER

1. Kiedy w konkursie dwie przeszkody ustawione na torze mają ten sam numer, zawodnik sam wybiera, którą z przeszkód ma skoczyć:

1.1 jeżeli nastąpiło nieposłuszeństwo bez naruszenia przeszkody, zawodnik nie musi ponawiać próby skoku na tej samej przeszkodzie. Może skakać przeszkodę drugą o tym samym numerze;

1.2 jeżeli nastąpiło nieposłuszeństwo z koniecznością odbudowy przeszkody, to zawodnik wznawia przejazd po odbudowie przeszkody i otrzymaniu sygnału od komisji sędziowskiej. W takim przypadku zawodnik nie musi skakać przeszkody odbudowanej, może skakać przeszkodę drugą o tym samym numerze.

2. Chorągiewki: czerwona i biała, muszą być umieszczone na obu przeszkodach alternatywnych.

3. Joker jest przeszkodą trudną, o znacznie podwyższonym ryzyku zrzutki, ale nie może mieć niesportowego charakteru. Ustawiany jest jedynie w konkursach: o wzrastającym stopniu trudności oraz z wyborem przeszkód.

ROZDZIAŁ IV. KARY PODCZAS PRZEBIEGU

Artykuł 216. KARY

W czasie przebiegu zawodnik karany jest za następujące przewinienia takie jak:

1. strącenie przeszkody (Art. 217), pozostawienie śladu kopyta lub podkowy na listwie rowu z wodą lub naruszenie kopytem lustra wody podczas skoku;
2. nieposłuszeństwo konia (Art. 219);
3. pomylenie trasy przejazdu (Art. 220);
4. upadek konia i/lub zawodnika (Art. 224);
5. pomoc niedozwolona (Art. 225);
6. przekroczenie normy czasu lub czasu maksymalnego (Art. 227, 228).

Artykuł 217. STRĄCENIE PRZESZKODY – ZRZUTKA

1. Przeszkoda jest uważana za strąconą w przypadku, gdy na skutek błędu konia lub zawodnika:

1.1. cała lub jakakolwiek górna część przeszkody upada, nawet jeżeli część upadająca zostaje zatrzymana i podparta przez inny element przeszkody;

1.2. przynajmniej jeden koniec górnego drąga, deski itp. traci kontakt z kłódką na której spoczywa.

2. Dotknięcie lub przesunięcie, w dowolnym kierunku jakiegokolwiek części przeszkody lub jej chorągiewek – w czasie skoku – nie jest uważane za strącenie przeszkody. Przypadki wątpliwe komisja sędziowska powinna rozstrzygać na korzyść zawodnika. Strącenie lub przesunięcie przeszkody i/lub chorągiewki na skutek nieposłuszeństwa jest karane wyłącznie jako nieposłuszeństwo.

Jeżeli strącenie lub przesunięcie przeszkody (z wyłączeniem chorągiewek) jest wynikiem nieposłuszeństwa, to należy dać sygnał i zatrzymać pomiar czasu. Nie zalicza się tego jako rzutki, a jako nieposłuszeństwo oraz dolicza czas korekty zgodnie z artykułem 232.

3. Kary za strącenie przeszkody podane są w tabelach A i C. (Art. 236 i 239).

4. W przypadku, jeżeli jakakolwiek część strąconej przeszkody przeszkadza zawodnikowi w najeździe lub skoczeniu kolejnej przeszkody, należy dać sygnał dzwonkiem, zatrzymać pomiar czasu do momentu usunięcia tego elementu i ponownie dać sygnał do kontynuowania przebiegu.

5. Jeżeli zawodnik bezbłędnie przeskoczy źle odbudowaną przeszkodę, to nie jest karany, ale jeśli ją strąci, to zostanie ukarany zgodnie z tabelą stosowaną w konkursie.

Artykuł 218. PRZESZKODY PIONOWE I SZEROKIE.

1. Jeżeli przeszkoda pionowa lub jej część zbudowana jest z kilku elementów ułożonych jeden nad drugim, leżących w jednej płaszczyźnie pionowej to karane jest tylko strącenie najwyższego elementu.

2. W przypadku przeszkody szerokiej, która jest pokonywana jednym skokiem, a składa się z szeregu elementów umieszczonych w różnych płaszczyznach pionowych, strącenie jednego lub kilku górnych elementów jest zaliczane tylko jako jeden błąd, bez względu na ich liczbę. Przewrócenie drzewek, hyrdy, krzaków, itp., elementów wypełniających przeszkodę, nie jest karane.

Artykuł 219. NIEPOSŁUSZEŃSTWO KONIA

1. Karane są niżej wymienione nieposłuszeństwa konia (Art. 236 i 239):

- 1.1. odmowa skoku;
- 1.2. wyłamanie;
- 1.3. opór;
- 1.4. wolta lub grupa mniej lub bardziej regularnych wolt, bez względu na miejsce i powód wykonania.

Za nieposłuszeństwo uważa się także okrażenie ostatnio skoczonej przeszkody, chyba, że wymaga tego obowiązkowa trasa przejazdu.

2. Nie jest karane krążenie po torze do 45 sek. po nieposłuszeństwie, dla zajęcia dogodnej pozycji do wykonania skoku. Nie ma znaczenia czy przeszkoda musiała być odbudowywana czy nie.

Artykuł 220. POMYLENIE TRASY PRZEBIEGU

1. Pomylenie trasy przebiegu występuje, jeżeli zawodnik:

1.1. nie jedzie zgodnie z trasą wyznaczoną na planie parkuru;

1.2. nie przekroczy we właściwym kierunku pomiędzy chorągiewkami, linii startu lub linii mety;

1.3. ominie przejazd obowiązkowy;

1.4. nie pokonuje przeszkód po kolei i we właściwym kierunku, z wyłączeniem niektórych konkursów specjalnych;

1.5. skoczy lub usiłuje skoczyć przeszkodę nie należącą do przebiegu lub omija przeszkodę należącą do przebiegu. Przeszkody nienależące do przebiegu powinny być specjalnie oznakowane (zamknięte). Brak oznakowania nie wyklucza eliminacji zawodnika, skaczącego tę przeszkodę.

2. Niepoprawione pomylenie trasy przebiegu powoduje eliminację.

Artykuł 221. ODMOWA

1. Odmową nazywamy zatrzymanie się konia przed przeszkodą, którą powinien skoczyć, bez względu na to czy ją strącił, czy przesunął.

2. Nie jest zaliczane jako błąd, zatrzymanie się konia przed przeszkodą, bez jej strącenia i bez wykonania ruchu cofania, a następnie oddanie skoku z miejsca.

3. Za odmowę uważa się każde przedłużające się w czasie zatrzymanie lub cofnięcie się konia, choćby o jeden krok.

4. Jeżeli koń „prześlizgnie” się przez przeszkodę strącając ją lub naruszając jej konstrukcję, sędzia prowadzący konkurs musi natychmiast zdecydować: czy zaliczyć to jako nieposłuszeństwo powodujące konieczność odbudowania przeszkody, czy jako zrzutkę.

4.1. Jeżeli sędzia uzna, że nastąpiło nieposłuszeństwo, to musi dać sygnał i zatrzymać pomiar czasu, a zawodnik musi być gotowy do powtórnego pokonania przeszkody, natychmiast po jej odbudowaniu.

4.2. Jeżeli sędzia uzna, że była to zrzutka, nie daje sygnału, a zawodnik musi kontynuować przejazd.

4.3. Jeżeli po sygnale zatrzymującym przebieg zawodnik skacze z rozpędu dalsze części szeregu, nie powoduje to eliminacji, ani punktów karnych nawet, jeśli nastąpiło ich strącenie.

Artykuł 222. WYŁAMANIE

1. Wyłamaniem nazywamy utratę przez zawodnika kontroli nad koniem i ominięcie przeszkody, którą powinien przeskoczyć lub obowiązkowego przejazdu, który powinien przejechać.

2. Jeżeli koń skacze przez przeszkodę pomiędzy dwiema białymi lub czerwonymi chorągiewkami uznaje się, że przeszkoda nie została pokonana prawidłowo. Zawodnik karany jest jak za wyłamanie i musi prawidłowo powtórnie pokonać przeszkodę.

3. Za wyłamanie uważa się sytuację, gdy koń lub nawet część ciała konia przekroczy linię przedłużającą czoło:

- przeszkody pojedynczej;
- członu szeregu;
- obowiązkowego przejazdu;
- linii mety;

jeżeli wymieniony element parkuru ma być pokonany jako następny w kolejności.

Artykuł 223. OPÓR

1. Za opór uważa się każdy przypadek, w którym koń – bez względu na powód – odmawia poruszania się naprzód, zatrzymuje się, wykonuje regularne lub nieregularne półwolty, wspina się lub cofa.

2. Za opór uważa się również przypadek, kiedy zawodnik zatrzymuje konia w dowolnym momencie bez względu na przyczynę, z wyjątkiem przypadku źle odbudowanej przeszkody lub w celu wskazania komisji sędziowskiej wystąpienia nieprzewidzianych okoliczności. Opór jest karany jak odmowa, z wyjątkiem okoliczności opisanych w artykule 241.3.3.

Artykuł 224. UPADKI

1. Upadek zawodnika ma miejsce wtedy, gdy dobrowolnie lub nie, rozłączył się ze swoim koniem (który nie upadł), w taki sposób, że dotyka ziemi lub, aby ponownie usiąść w siodle, zmuszony jest skorzystać z jakiegokolwiek podpórki bądź pomocy z zewnątrz.

Wątpliwości, czy zawodnik podparł lub skorzystał z pomocy zewnętrznej, aby uchronić się przed upadkiem, muszą być rozstrzygnięte na jego korzyść.

2. Upadek konia ma miejsce, kiedy jego biodro i łopatka dotknęły podłoża lub przeszkody i podłoża.

Artykuł 225. POMOC NIEDOZWOLONA

1. Jakakolwiek fizyczna pomoc osób trzecich, udzielona zawodnikowi lub jego koniowi, pomiędzy przekroczeniem linii startu we właściwym kierunku, a przekroczeniem linii mety we właściwym kierunku,

po skoczeniu ostatniej przeszkody, jest traktowana jako pomoc niedozwolona. Nie ma znaczenia czy zawodnik zabiegał na tę pomoc, czy nie.

2. W wyjątkowych przypadkach komisja sędziowska może pozwolić zawodnikowi na wejście na tor pieszo lub na udzielenie mu pomocy przez inną osobę bez potraktowania tego jako pomoc niedozwoloną.

3. Każda pomoc udzielona zawodnikowi na koniu polegająca na poprawieniu ogłowa, rzędu lub na podaniu bata, w czasie przebiegu powoduje eliminację. Podanie zawodnikowi będącemu na koniu kasku i/lub okularów nie jest uznawane za pomoc niedozwoloną.

ROZDZIAŁ V. CZAS I SZYBKOŚĆ

Artykuł 226. CZAS PRZEBIEGU

1. Czas przebiegu, mierzony w sekundach i setnych częściach sekundy jest to czas zawodnika, w którym pokonał on trasę przebiegu, do którego dodawany jest czas korekty o ile wystąpiła taka konieczność.

2. Pomiar czasu przebiegu rozpoczyna się w momencie, gdy zawodnik na koniu, po otrzymaniu sygnału startu, przekracza linię startu we właściwym kierunku pierwszy raz lub w momencie, kiedy upłynęło 45 sekund od sygnału startu odliczanych w dół. Pomiar czasu zostaje zakończony w momencie, gdy zawodnik na koniu po skoczeniu ostatniej przeszkody, przekroczy linię mety we właściwym kierunku.

3. Tablica wyświetlająca odliczany w dół czas 45 sekund musi znajdować się w pobliżu areny w miejscu dobrze widocznym dla zawodników na torze.

4. W przypadku awarii elektronicznego systemu pomiaru czasu, lub zawodów na których czas mierzony jest ręcznie, czas musi być zmierzony przy pomocy ręcznych stoperów, z dokładnością do setnych części sekundy.

Artykuł 227. NORMA CZASU

Norma czasu, jest ustalana na podstawie długości trasy parkuru i obowiązującej w konkursie szybkości. (Art. 234), Załącznik I.

Artykuł 228. CZAS MAKSYMALNY

Czas maksymalny równy jest dwukrotnej normie czasu, dla wszystkich konkursów, w których się ją oblicza oraz w konkursach sędziowanych według tabeli C.

Artykuł 229. POMIAR CZASU

1. W każdym konkursie na tych samych zawodach, pomiar czasu musi być dokonywany urządzeniem pomiarowym tym samym lub tego samego typu. Elektroniczny pomiar czasu obowiązuje na zawodach rangi ogólnopolskiej i wyższej. Na zawodach regionalnych jest zalecany. Osoba obsługująca fotokomórkę jest zobowiązana do zarejestrowania numeru konia i zmierzonego czasu przebiegu.

2. Komisja sędziowska musi dysponować przynajmniej trzema stoperami cyfrowymi, które mogą być zatrzymane i ponownie uruchomione bez konieczności zerowania wyniku pomiaru. Dwa cyfrowe stopery są używane do pomiaru czasu przebiegu w przypadku braku lub awarii fotokomórki. Trzeci stoper potrzebny jest do pomiaru czasu trwania przerw spowodowanych nieposłuszeństwem, czasu pomiędzy dwoma kolejnymi skokami, czasu trwania oporu itp. Sędzia prowadzący konkurs musi posiadać cyfrowy stoper do swojej dyspozycji.

3. We wszystkich konkursach, w których czas jest mierzony ręcznym stoperem, pomiar odbywa się z dokładnością do setnych części sekundy. Jeżeli czas przebiegu mierzony jest przez dwóch sędziów, tylko pomiar jednego z nich jest brany pod uwagę. Czas zmierzony przez drugiego sędziego traktowany jest jako zabezpieczenie.

4. W przypadku awarii fotokomórki w trakcie konkursu, czas, jaki uzyskał zawodnik musi być zmierzony przy pomocy stoperów z dokładnością do setnych części sekundy.

5. Zapis wideo nie może być nigdy używany w celu ustalenia czasu przejazdu zawodnika.

6. Jeżeli miejsce przekraczania przez zawodnika linii startowej lub linii mety nie jest dobrze widoczne z łoża sędziowskiej, to na jednej lub obu tych liniach należy ustawić osoby z chorągiewkami, aby sygnalizowały precyzyjnie moment przekraczania linii przez konia. Pomiar czasu przejazdu zawsze rejestrowany jest w łożu sędziowskiej.

Artykuł 230. ZATRZYMANIE POMIARU CZASU

1. Od momentu zatrzymania pomiaru czasu w konkursie, zawodnik może poruszać się po torze dowolnie, aż do chwili otrzymania sygnału pozwalającego na kontynuowanie przebiegu. Pomiar czasu jest ponownie uruchamiany w momencie, gdy zawodnik znajdzie się dokładnie w tym samym miejscu, gdzie pomiar czasu został zatrzymany. W przypadku nieposłuszeństwa połączonego z koniecznością odbudowania przeszkody, należy postępować zgodnie z artykułem 232.

2. Konstrukcja urządzenia mierzącego czas, musi zapewniać łatwość i pewność wykonywania czynności uruchamiania i zatrzymywania pomiaru czasu. Odpowiedzialny za wykonywanie tych czynności jest sędzia prowadzący konkurs. Technik obsługujący fotokomórkę nie ponosi za to odpowiedzialności.

3. Fotokomórka powinna rejestrować czas przejazdu zawodnika i czas korekty, jeżeli wystąpiła konieczność dodania takiego czasu.

Artykuł 231. NIEPOŚLUSZEŃSTWA PODCZAS PRZERWY W POMIARZE CZASU

1. Pomiar czasu przebiegu jest przerywany tylko zgodnie z warunkami zawartymi w artykułach 232 i 233. Pomiar nie jest zatrzymywany, jeżeli zawodnik pomylił trasę przebiegu lub nastąpiło nieposłuszeństwo.

2. Nieposłuszeństwa nie są karane, jeżeli miały miejsce podczas przerwy w przebiegu (zatrzymanie pomiaru czasu), z wyjątkiem kolejnej odmowy, następującej po rozbudowaniu przeszkody.

3. Przepisy dotyczące eliminacji zawodnika obowiązują również podczas przerwy w pomiarze czasu.

Artykuł 232. KOREKTA CZASU PRZEJAZDU

Jeżeli w następstwie nieposłuszeństwa zawodnik strąci lub naruszy którąkolwiek przeszkodę, albo chorągiewkę określającą granice rowu z wodą lub przeszkody naturalnej, a także, jeśli w wyniku przesunięcia chorągiewki uległ zmianie charakter przeszkody, to komisja sędziowska musi dać sygnał i zatrzymać pomiar czasu w celu poprawienia przeszkody. Kiedy przeszkoda zostanie odbudowana, komisja daje sygnał na znak, że parkur jest gotowy i zawodnik może kontynuować przejazd. Taki przypadek jest karany jak nieposłuszeństwo i 6 sekund korekty zostanie dodane do czasu przejazdu zawodnika w konkursie. Pomiar czasu zostanie uruchomiony ponownie, dokładnie w momencie odskoku konia, w miejscu gdzie nastąpiło nieposłuszeństwo.

Jeżeli nieposłuszeństwo z naruszeniem przeszkody wystąpiło na drugim lub następnych członach szeregu, to pomiar czasu jest uruchamiany w momencie ponownego odskoku konia przed pierwszym jego elementem.

Artykuł 233. ZATRZYMANIE ZAWODNIKA W KONKURSIE

1. Jeżeli z jakichkolwiek przyczyn zawodnik nie może kontynuować przebiegu, należy dać sygnał przerywając przejazd. Jeżeli stwierdzimy, że zawodnik na pewno zatrzymuje się, przerywamy pomiar czasu. Kiedy tor jest gotowy do kontynuowania przebiegu, należy dać sygnał i uruchomić ponownie pomiar czasu w chwili, gdy zawodnik dojedzie

do miejsca, w którym pomiar czasu został zatrzymany. W takim przypadku zawodnik nie jest karany i nie stosuje się korekty czasu.

2. Jeżeli – pomimo sygnału – zawodnik nie zatrzyma się, to kontynuuje przebieg na własne ryzyko i pomiar czasu nie powinien być przerywany. Komisja sędziowska musi zdecydować: czy zawodnik ma być wyeliminowany za niepodporządkowanie się sygnałowi, czy też, bez względu na okoliczności, może kontynuować przebieg. Jeżeli pozwala się zawodnikowi na kontynuowanie przebiegu, to punkty uzyskane na przeszkodach, przed i po sygnale zatrzymania, będą zaliczone bez względu na to czy liczą się mu na plus, czy na minus.

3. Jeśli zawodnik zatrzymuje się dobrowolnie, sygnalizując komisji sędziowskiej, że przeszkoda, która ma pokonać jest źle odbudowana lub zaistniały nieprzewidziane okoliczności od niego niezależne, nie pozwalające mu na kontynuowanie przejazdu w normalnych warunkach, to pomiar czasu musi zostać natychmiast zatrzymany.

3.1. Jeżeli po sprawdzeniu okaże się, że wymiary lub konstrukcja przeszkody są właściwe, a przeszkoda jest odbudowana prawidłowo lub zgłoszone wystąpienie nieprzewidzianych okoliczności nie zostanie uznane przez komisję sędziowską, zawodnik zostanie ukarany jak za zatrzymanie w konkursie (Art. 223.1), a do czasu jego przejazdu zostanie dodane 6 sekund korekty.

3.2. Jeżeli przeszkoda wymaga naprawy lub wystąpienie nieprzewidzianych okoliczności zostanie uznane przez komisję sędziowską, to zawodnik nie jest karany. Czas przerwy zostanie odliczony, a pomiar czasu uruchomiony, gdy zawodnik znajdzie się dokładnie w tym samym miejscu gdzie znajdował się, kiedy pomiar czasu zatrzymano. Każde opóźnienie komisji sędziowskiej obciążające zawodnika, musi być uwzględnione, a odpowiednia liczba sekund odjęta od zarejestrowanego czasu przejazdu.

Artykuł 234. SZYBKOŚĆ

1. W konkursach obowiązują następujące szybkości:

1.1. od 350 minimum do 400 maksimum m/min. W zawodach halowych szybkość może być zmniejszona do 325 m/min;

1.2. w konkursach: szybkości, potęgi skoku i konkursach skoczności i zręczności nie określa się minimalnej szybkości;

1.3. w konkursach Grand Prix od 375 do 400 m/min. W hali 350 m/min.; W konkursach rozgrywanych na arenie otwartej o wymiarach 65m x 85 m lub mniejszych, szybkość może być zmniejszona do 375 m/min

1.4. w Konkursach Zespołowych:

- 400 m/min. KZ 5* i KZ 4* – otwarte;
- 375 m/min. KZ 3* – otwarte;
- 350 m/min. KZ 2* i 1* – otwarte;
- 350 m/min – wszystkie kategorie zawodów halowych.

ROZDZIAŁ VI. TABELE KAR

Artykuł 235. BŁĘDY

1. Błędy popełnione przez zawodnika są karane zgodnie z artykułami 217 i 218, jeśli miały miejsce pomiędzy liniami startu i mety. W przypadku ostatniej przeszkody błędem jest także sytuacja, kiedy górny element przeszkody uderzony podczas skoku upada (lub opuszcza łyżki jedną lub obie), zanim zawodnik opuści arenę przekraczając szranki lub następny zawodnik otrzyma sygnału startu.

2. Nieposłuszeństwa występujące podczas przerwy w przebiegu nie są karane (Art. 231.3).

3. Nieposłuszeństwa, upadki itp., o ile miały miejsce pomiędzy sygnałem startu, a przekroczeniem linii startu we właściwym kierunku, nie są karane.

Artykuł 236. TABELA A

1. Błędy są karane punktami karnymi lub eliminacją zgodnie z poniższą tabelą:

Rodzaj przewinienia	Kara
Błąd techniczny: a. strącenie przeszkody podczas skoku; b. naruszenie lustra wody podczas skoku; c. pozostawienie śladu kopyta lub podkowy na listwie rowu z wodą;	4 punkty karne;
Pierwsze nieposłuszeństwo: a. zwykle – bez naruszenia przeszkody; b. powodujące konieczność odbudowania przeszkody;	4 punkty karne; 4 punkty karne + 6 sek. korekty;
Drugie nieposłuszeństwo (w klasach do N1 włącznie): a. zwykle – bez naruszenia przeszkody; b. powodujące konieczność odbudowania przeszkody	8 punktów karnych; 8 punktów karnych + 6 sek. korekty;
Drugie nieposłuszeństwo (w klasach powyżej N1) lub inny przypadek opisany w Art. 240:	eliminacja;
Trzecie nieposłuszeństwo (w klasach do N1 włącznie) lub inny przypadek opisany w Art. 240:	eliminacja;
Upadek jeźdźca lub konia	eliminacja
Przekroczenie normy czasu: a. w przebiegu podstawowym, w I i II nawrocie; b. w rozgrywce, na zasadach konkursu dokładności; c. w rozgrywce na zasadach konkursu zwykłego:	1 punkt karny za każde rozpoczęte 4 sekundy; 1 punkt karny za każdą rozpoczętą sekundę
Przekroczenie czasu maksymalnego:	eliminacja.

2. Kary za nieposłuszeństwa są zliczane dla całego przebiegu konkursu.

Artykuł 237. WYNIKI WG TABELI A

Wynikiem zawodnika uzyskanym w przebiegu jest suma punktów karnych otrzymanych za błędy i za ewentualne przekroczenie normy czasu. Czas przebiegu może decydować o zajętych miejscach w przypadku jednakowej liczby punktów karnych uzyskanych przez zawodników zgodnie z warunkami określonymi dla tego konkursu.

Artykuł 238. METODY USTALANIA WYNIKÓW WG TABELI A

1. Konkursy dokładności

1.1. Zawodnicy z tą samą liczbą punktów karnych zajmują miejsca ex aequo, a nagrody muszą być podzielone. O pierwsze miejsce może być przeprowadzona jedna lub dwie rozgrywki na zasadach konkursu dokładności, w zależności od warunków podanych w propozycjach.

1.2. Konkurs podstawowy rozgrywany jest na zasadach dokładności. W przypadku jednakowej liczby punktów karnych, o pierwsze miejsce odbędzie się jedna rozgrzywka na zasadach konkursu zwykłego. Pozostali zawodnicy klasyfikowani są wg punktów karnych uzyskanych w konkursie podstawowym.

1.3. Konkurs podstawowy rozgrywany jest na zasadach dokładności. W przypadku jednakowej liczby punktów karnych, o pierwsze miejsce odbędzie się pierwsza rozgrzywka na zasadach konkursu dokładności. W przypadku dalszego braku rozstrzygnięcia, o pierwszym miejscu decyduje druga rozgrzywka na zasadach konkursu zwykłego. Pozostali zawodnicy są klasyfikowani wg punktów karnych pierwszej rozgrywki, a dalsi według liczby punktów karnych konkursu podstawowego.

2. Konkursy zwykłe

2.1. Zawodnicy z jednakową liczbą punktów karnych, klasyfikowani są według czasu przebiegu. W przypadku jednakowych wyników (punkty karne i czas) o pierwsze miejsce może być przeprowadzona rozgrzywka na torze z mniejszą liczbą podwyższonych i poszerzonych przeszkód. Warunki rozgrywki powinny być podane w propozycjach.

2.2. Przebieg podstawowy na zasadach konkursu zwykłego. W przypadku równej liczby punktów karnych, o pierwsze miejsce odbędzie się rozgrzywka na czas. Pozostali zawodnicy zostaną sklasyfikowani według punktów karnych i czasu uzyskanego w przebiegu podstawowym. Rozgrzywka może być przeprowadzona według tabeli C, o ile napisano to w propozycjach.

2.3. Przebieg podstawowy na zasadach konkursu zwykłego jak w 2.2. Jeśli po pierwszej rozgrywce na czas nadal są zawodnicy z tą samą liczbą punktów karnych i brak zwycięzcy, to należy przeprowadzić drugą rozgrywkę również na czas. Pozostali zawodnicy są klasyfikowani wg punktów karnych i czasu z pierwszej rozgrywki, a dalej według punktów karnych i czasów z przebiegu podstawowego.

3. We wszystkich konkursach zwykłych, w przypadku jednakowych wyników dotyczących punktów karnych, o pierwsze miejsce zostanie przeprowadzona rozgrzywka na skróconej trasie oraz podwyższonych i poszerzonych przeszkodach, zgodnie z propozycjami. Brak wzmianki w propozycjach, o rozgrywce oznacza, że konkurs odbędzie się bez rozgrywki (Art. 245.6).

4. Jeżeli w rozgrywce na czas, dwóch lub więcej zawodników uzyskuje ten sam wynik, to nie może mieć miejsca następna rozgrywka. Zawodnicy klasyfikowani są ex aequo.

5. W żadnych okolicznościach liczba rozgrywek nie może przekroczyć dwóch w tym samym konkursie, jeżeli były one rozgrywane według wyżej wymienionych punktów 1.1 i 1.2.

Artykuł 239. TABELA C

1. Błędy wg Tabeli C są przeliczane na sekundy karne, które są dodawane do czasu przejazdu zawodnika.

2. Wynik wg Tabeli C ustalany jest w następujący sposób: do czasu przebiegu (zawierającego czas korekty – o ile wystąpił) dodawane są sekundy karne za każdą zrzutkę. Wynik podawany jest w sekundach.

Rodzaj przewinienia	Kara
Błąd techniczny: a. strącenie przeszkody podczas skoku: b. naruszenie lustra wody podczas skoku: c. pozostawienie śladu kopyta lub podkowy na listwie rowu z wodą:	- 4 sek. karne; - w II fazie konkursu dwufazowego lub w rozgrywce: 3 sek. karne;
Pierwsze nieposłuszeństwo: a. zwykle – bez naruszenia przeszkody: b. powodujące konieczność odbudowania przeszkody:	0 sek. karnych; + 6 sek. korekty;
Drugie nieposłuszeństwo (w klasach do N1 włącznie) a. zwykle – bez naruszenia przeszkody: c. powodujące konieczność odbudowania przeszkody	0 sek. karnych; + 6 sek. korekty;
Drugie nieposłuszeństwo (w klasach powyżej N1)	Eliminacja
Trzecie nieposłuszeństwo (w klasach do N1 włącznie)	Eliminacja
Upadek jeźdźca lub konia	eliminacja;
Przekroczenie czasu maksymalnego, który wynosi: a. 120 sek. – jeżeli długość trasy parkuru jest mniejsza niż 600 m: b. 180 sek. – jeżeli długość trasy parkuru wynosi 600m lub jest większa niż 600 m:	eliminacja.

4. Zawodnicy, którzy w celach treningowych konia, chcą wystartować w konkursie szybkości, muszą powiadomić o tym komitet organizacyjny przed rozpoczęciem konkursu. Wystartują jako pierwsi. W przeciwnym przypadku mogą zostać wyeliminowani z konkursu. (240.4.4).

6. W przypadku identycznych wyników na pierwszym miejscu, zawodnicy zostaną sklasyfikowani ex aequo, chyba, że propozycje zawodów zawierają informację o rozgrywce w takim przypadku.

ROZDZIAŁ VII. KARY PIENIĘŻNE, ELIMINACJE I DYSKWALIFIKACJE,

Artykuł 240. KARY PIENIĘŻNE, ŻÓLTE KARTKI

1. Zgodnie z przepisami ogólnymi do karania żółtymi kartkami upoważnieni są sędzia główny, przewodniczący komisji odwoławczej oraz szef komisarzy zawodów.

W następujących przypadkach kary pieniężne mogą być nakładane zgodnie z przepisami ogólnymi przez sędziego głównego i przewodniczącego komisji odwoławczej:

1.1	jeżeli zawodnik po wyeliminowaniu nie opuści niezwłocznie toru;
1.2	jeżeli zawodnik nie opuści niezwłocznie toru po zakończeniu przebiegu;
1.3	jeżeli zawodnik, który został wyeliminowany lub zrezygnował z przejazdu, zanim opuści tor, wykonuje więcej niż jedną próbę skoku na przeszkodzie pojedynczej lub skacze ją w odwrotnym kierunku;
1.4	jeżeli zawodnik, który został wyeliminowany za skoczenie jednej lub kilku przeszkód, po przejechaniu linii mety, lub za skacze przeszkodę w celach reklamowych bez zgody komisji sędziowskiej;
1.5	jeżeli zawodnik używa do treningu innych przeszkód niż te, które zostały udostępnione przez komitet organizacyjny na rozprężalni
1.6	jeżeli zawodnik skacze lub próbuje skakać przeszkody próbne stojące na torze więcej razy niż jest to dozwolone (art. 202.4, 242.2.3 i 262.1.9);
1.7	jeżeli zawodnik nie ukloni się komisji sędziowskiej lub osobom oficjalnym po wjeździe na arenę (art. 256.2.1);
1.8	jeżeli niemożliwe jest odczytanie numeru startowego konia, o ile wykroczenie to się powtarza (art. 282.2);
1.9	jeżeli zawodnik nie przestrzega przepisów dotyczących reklamy lub nie stosuje się do przepisu 256.1.7;
1.10	jeżeli zawodnik nie przestrzega zaleceń organizatora zawodów;
1.11	jeżeli zawodnik w jakikolwiek sposób zmienia przeszkodę na torze;

1.12	jeżeli zawodnik nie podporządkowuje się poleceniom osób oficjalnych lub zachowuje się niewłaściwie wobec nich, lub innych uczestników zawodów (pozostali zawodnicy, pracownicy lub osoby reprezentujące PZJ, dziennikarze, publiczność, itp.
1.13	jeżeli zawodnik po udzieleniu ostrzeżenia popełnia następne przewinienie;
1.14	jeżeli zawodnik nie stosuje się do przepisów dotyczących ubioru lub rzędu;

2. Kary finansowe nałożone na zawodników podczas zawodów, należą do Związku.

ART. 241. ELIMINACJE

1. Eliminacja oznacza, że zawodnik nie ma prawa kontynuować bieżącego konkursu, chyba, że niniejsze przepisy lub warunki konkursu stanowią inaczej.

2. Po wyeliminowaniu lub rezygnacji, zawodnik ma prawo do jednej próby skoku lub skoku na pojedynczej przeszkodzie należącej do toru konkursu.

Nie dotyczy to eliminacji spowodowanej upadkiem zawodnika lub konia.

3. Zawodnik musi zostać wyeliminowany przez komisję sędziowską w następujących przypadkach:

3.1	za skok lub próbę skoku przez przeszkodę znajdującą się na torze przed rozpoczęciem przebiegu, z wyjątkiem przeszkody próbnej ustawionej za zgodą komisji sędziowskiej (Art. 202.3).
3.2	za rozpoczęcie przebiegu przed sygnałem i skoczenie pierwszej przeszkody na torze (Art. 202.5 i 203.1.2);
3.3	jeżeli zawodnik nie skoczył pierwszej przeszkody toru w ciągu 45 sekund od momentu rozpoczęcia odliczania czasu przejazdu, z wyjątkiem wystąpienia okoliczności, na które zawodnik nie miał wpływu;
3.4	za opór konia w czasie przebiegu trwający ponad 45 sekund;
3.5	za przekroczenie czasu 45 sekund pomiędzy dwiema kolejnymi przeszkodami lub pomiędzy ostatnią przeszkodą a metą;
3.6	za skoczenie pierwszej przeszkody bez przekroczenia linii startu we właściwym kierunku (Art. 220.1.2);
3.7	za ominięcie obowiązkowego przejazdu lub nie przejechanie trasy zaznaczonej linią ciągłą na planie parkuru;
3.8	za próbę skoku lub skoczenie przeszkody nie należącej do toru konkursu (Art. 220.1.5);
3.9	za ominięcie przeszkody toru (220.1.5); za nie ponowienie próby pokonania przeszkody na której nastąpiło nieposłuszeństwo;
3.10	za skoczenie przeszkody w niewłaściwej kolejności (Art. 220.1.4);

3.11	za skoczenie przeszkody w niewłaściwym kierunku (Art. 220 .1.4);
3.12	za przekroczenie czasu maksymalnego (Art. 236 i 239);
3.13	za skok lub próbę skoku przez przeszkodę naruszoną w wyniku nieposłuszeństwa, a przed jej odbudowaniem;
3.14	za skok lub próbę skoku przez przeszkodę po przerwaniu przebiegu, bez czekania na sygnał do wznowienia przejazdu;
3.15	za nie skoczenie ponownie wszystkich członów szeregu po nieposłuszeństwie konia (Art. 212.3), z wyjątkiem przypadku dotyczącego zamkniętej części szeregu (art. 214);
3.16	za nie skoczenie kolejno i oddzielnie wszystkich członów szeregu (Art. 212.2);
3.17	za nie przekroczenie linii mety we właściwym kierunku po skoczeniu ostatniej przeszkody toru (z wyłączeniem niektórych konkursów specjalnych) przed opuszczeniem areny (226.2);
3.18	za opuszczenie toru przez zawodnika i/lub konia bez zezwolenia komisji sędziowskiej, również przed startem;
3.19	za opuszczenie toru przez konia bez zawodnika przed zakończeniem przebiegu jak i przed startem;
3.20	za przyjęcie przez zawodnika znajdującego się na koniu, w czasie przebiegu, jakiegokolwiek przedmiotu, za wyjątkiem kasku i/lub okularów;
3.21	za używanie bata dłuższego niż 75 cm lub zakończonego ciężarkiem, na torze, rozprężalni, placu szkoleniowym i gdziekolwiek na terenie zawodów. Żaden inny przedmiot nie może być używany w zastępstwie bata. (Wyjątek od tego przepisu zawiera Art. 257.2.2);
3.22	po wypadku zawodnika lub konia, nie pozwalającym na dokończenie przebiegu (Art. 258);
3.23	za opuszczenie szeregu zamkniętego w niewłaściwym kierunku lub przemieszczenie elementu szeregu zamkniętego;
3.24	a. za drugie nieposłuszeństwo w przebiegu (w klasach powyżej N1, tj powyżej 125 cm.); b. za trzecie nieposłuszeństwo w przebiegu (w klasach do N1, tj. do 125 cm włącznie.);
3.25	za upadek zawodnika lub konia w przebiegu (Art. 224, 236 i 239);
3.26	jeżeli komisja sędziowska uzna, że istnieje powód dla którego koń lub zawodnik nie są zdolni do kontynuowania przebiegu;

4. Komisja sędziowska może podjąć decyzję o eliminacji w następujących przypadkach:

4.1	za niestawienie się na torze po wywołaniu numeru startowego;
4.2	za wejście lub opuszczenie toru konkursowego inaczej niż na koniu;
4.3	za wszelkie przypadki niedozwolonej pomocy z wyjątkiem pkt. 3.20. niniejszego artykułu;
4.4	za przejazd szkoleniowy w konkursie szybkości, bez poinformowania o tym przed startem komisji sędziowskiej;
4.5	za nieprzerwanie przebiegu po otrzymaniu sygnału (Art. 203.2 i 233.2).

Artykuł 242. DYSKWALIFIKACJE

1. Dyskwalifikacja oznacza, że zawodnik i jego koń (konie) nie mogą więcej brać udziału w danym konkursie lub w żadnym innym konkursie zawodów. Kara dyskwalifikacji może być nałożona wstecz.

2. Komisja sędziowska może zdyskwalifikować zawodnika w następujących przypadkach:

2.1	za wejście pieszo na tor konkursowy po rozpoczęciu konkursu;
2.2	za trenowanie na torze, skakanie lub usiłowanie skakania przeszkód bez pozwolenia komisji sędziowskiej (Art. 202.2, 5);
2.3	za skoczenie lub próbę skoku przez przeszkodę próbną znajdującą się na torze więcej razy niż jest to dozwolone (Art. 202.4, 242.1.5 i 262.1.9);
2.4	za skoczenie lub próbę skoczenia przez jakąkolwiek przeszkodę stanowiącą element następnego konkursu (Art. 202.5);
2.5	za rezygnację z udziału w rozgrywce bez uzyskania zgody komisji sędziowskiej lub bez ważnego powodu;
2.6	za trenowanie koni w czasie zawodów na innych przeszkodach, niż te które zostały wyznaczone przez komitet organizacyjny; (Art. 242.1.4 i 244);
2.7	za skakanie w niewłaściwym kierunku przeszkód na rozprężalni, placu treningowym (Art. 244) oraz przeszkód próbnych na torze (Art. 202.4);
2.8	za wszystkie przypadki okrucieństwa lub złego traktowania koni, stwierdzone przez komisarzy zawodów, komisję sędziowską, lub członka komisji odwoławczej, zawierające między innymi wszystkie przypadki zawarte w przepisach weterynaryjnych;

3. Obowiązkowe dyskwalifikacje

3.1	Dyskwalifikacja jest obligatoryjna w przypadku zauważenia krwawienia u konia z boku (-ów), z pyska lub nosa, lub zauważenia znaków wskazujących na nadmierne użycie ostróg lub bata na ciele konia (przy drobnych śladach krwi w pysku, spowodowanych przygryzieniem przez konia języka, czy warg, osoby oficjalne mogą zezwolić na przemycie lub wytarcie pyska i pozwolić zawodnikowi na kontynuowanie przejazdu. Jakikolwiek dalsze krwawienie z pyska spowoduje dyskwalifikację;
3.2	Zabronione jest skakanie jakichkolwiek przeszkód poza wyznaczonymi do tego na terenie zawodów. Opuszczenie terenu zawodów podczas zawodów Mistrzostw Polski lub Pucharu Polski.

Artykuł 243. OKRUCIEŃSTWO WOBEC KONI

1. Wszelkie formy okrutnego, niehumanitarnego i brutalnego obchodzenia się z końmi, nie tylko ograniczającego się do barowania, są surowo zabronione na terenie rozprężalni, placów treningowych oraz gdziekolwiek na terenie zawodów (Art. 241.2.6, 241.2.9 i 241.2.10).

Jakikolwiek zachowanie, które w opinii komisji sędziowskiej może być uznane za niedozwolone postępowanie z końmi, będzie karane zgodnie z Przepisami Ogólnymi jedną z poniższych kar:

- żółta kartka (PO art. 142);
- kara finansowa;
- eliminacja
- dyskwalifikacja

2. Poniższe postępowania są uważane za niedozwolone postępowanie z końmi:

2.1. Termin „barowanie” oznacza używanie rozmaitych sztucznych środków technicznych, mających na celu zmuszanie konia do skakania przeszkód wyżej i z większą uwagą niż wymagają tego ich wymiary.

Nie jest możliwe opisanie wszystkich sposobów barowania koni. Ogólnie barowanie polega na tym, że zawodnik lub stojący obok niego pomocnik, za którego zachowanie odpowiedzialny jest zawodnik:

- uderza nogi konia podczas skoku przy pomocy różnych przedmiotów (nie ma znaczenia kto i czym);
- świadomie powoduje uderzenie się konia o elementy zbyt wysokich i/lub szerokich przeszkód;
- układa na ziemi drągi w niedozwolonych odległościach;
- ustawia człony szeregu w niedozwolonych odległościach;
- świadomie wprowadza konia w przeszkodę;

- utrudnia skok, lub uniemożliwia skok bez uderzenia się konia o przeszkodę;
- uwrażliwia kończyny konia na ból spowodowany uderzeniem o elementy przeszkód.

3. Zabrania się skakania przeszkód niedozwolonych lub barowania koni w jakikolwiek sposób i gdziekolwiek na terenie zawodów.

2.2. Nadmierne użycie bata

- bat nie może być używany do dawania upustu emocjom zawodnika. Takie działanie zawsze uważane jest za nadmierne użycie;
 - bat nie może być użyty po wyeliminowaniu zawodnika;
 - bat nigdy nie może być używany ruchem znad głowy (np. zawodnik batem trzymanym w prawej ręce uderza lewy bok konia). Trzymanie bata nad głową konia zawsze uważane jest za nadmierne użycie;
 - koń nigdy nie może być uderzony więcej trzy razy pod rząd. Przypadek, gdy skóra konia jest pęknięta zawsze uważany jest za nadmierne użycie bata;
- Zawodnik, który nadużywa bata, lub używa go w niewłaściwy sposób, będzie zdyskwalifikowany i może zostać ukarany finansowo według uznania komisji sędziowskiej.

2.3. Inne formy niedozwolonego postępowania z końmi.

Jakiegokolwiek inne formy niedozwolonego postępowania z końmi (między innymi uwrażliwianie lub znieczulanie kończyn, stosowanie zabronionych metod treningowych, nadmierne użycie ostróg i inne przypadki opisane w przepisach weterynaryjnych lub innych uregulowaniach, są także zabronione i muszą być karane zgodnie z przepisami.

Artykuł 244. KONTROLA OCHRANIACZY I BANDAŻY

Na każdych zawodach, należy obowiązkowo przeprowadzić kontrolę bandaży i ochraniaczy na nogach wszystkich koni startujących w konkursie Grand Prix, lub konkursie o najwyższej puli nagród pieniężnych. Zaleca się sprawdzanie bandaży i ochraniaczy we wszystkich konkursach.

ROZDZIAŁ VIII. ROZGRYWKI

Artykuł 245. POSTANOWIENIA OGÓLNE

1. W rozgrywkach mogą brać udział jedynie zawodnicy pretendujący do pierwszego miejsca, po jednym lub kilku przebiegach podstawowych tego samego konkursu. W celu wyłonienia zwycięzcy mogą być przewidziane jedna lub dwie rozgrywki. Jeżeli po końcowej rozgrywce nie ma pojedynczego zwycięzcy, to zawodnicy z identycznym, najlepszym wynikiem, zostaną sklasyfikowani jako pierwsi ex aequo. W rozgrywkach zawodnicy muszą startować na tym samym koniu, na którym startowali w przebiegu podstawowym.

2. Rozgrzywka – w zasadzie – powinna odbywać się w oparciu o te same tabele i przepisy, według których był rozgrywany konkurs podstawowy, oraz o przepisy dotyczące rozgrywek w tego typu konkursie. Jednakże rozgrzywka może być sędziowana według tabeli C, pomimo że konkurs podstawowy był sędziowany według tabeli A. Rozgrzywka musi być przeprowadzona natychmiast po zakończeniu przebiegu podstawowego.

3. Propozycje zawodów mogą zawierać warunek, że każdy zawodnik, który ukończył konkurs bez punktów karnych, musi wystartować w rozgrywce bezpośrednio po zakończeniu przejazdu podstawowego. Zawodnik zakwalifikowany do rozgrywki nie opuszcza toru, otrzymuje sygnał do startu i rozpoczyna przejazd. Mają tu zastosowanie przepisy wymienione w artykule 203.1.2. Ten sposób stosowania rozgrywek może mieć miejsce jedynie przy konkursach sędziowanych według tabeli A, zgodnie z artykułami 238.1.2 i 238.2.2. Nie można rozgrywać tak konkursu Grand Prix, ani konkursu o najwyższej puli nagród w zawodach.

4. W żadnym konkursie nie mogą mieć miejsca więcej niż dwie rozgrywki. Wyjątek stanowią konkursy potęgi skoku, oraz skoczności i zręczności.

5. Kolejność startu w rozgrywkach jest taka sama jak w przebiegu podstawowym, z wyjątkiem zastrzeżenia innego sposobu jej rozegrania, zawartego w propozycjach lub w przepisach.

Zawodnik, którego koń zgubił podkowę przed startem w konkursie podstawowym, zostanie przesunięty na dalsze miejsce, na liście startowej.

Jeżeli koń zgubił podkowę przed startem w rozgrywce, to otrzyma pozycję startową o trzy miejsca dalszą. Jeżeli koń, o którym mowa nie jest gotowy do startu po upływie przyznanego mu czasu, to komisja sędziowska zadecyduje, czy zawodnik otrzyma nową pozycję startową, czy zostanie wyeliminowany z konkursu.

6. W przypadku uzyskania identycznego wyniku przez kilku zawodników, o pierwsze miejsce może się odbyć rozgrywka, zgodnie z zapisami w propozycjach. Jeżeli w propozycjach nie podano warunków rozgrywki, konkurs jest traktowany jako konkurs bez rozgrywki.

Artykuł 246. PRZESZKODY W ROZGRYWCIE

1. W rozgrywkach przeszkody mogą być podwyższone lub poszerzone, do granic określonych w artykule 208.3, tylko wtedy, gdy zawodnicy pretendujący do pierwszego miejsca nie popełnili błędów na przeszkodach w konkursie podstawowym.

2. Jeżeli przebieg podstawowy zawiera szereg, to rozgrywka lub rozgrywki muszą także zawierać, co najmniej jeden szereg.

3. Liczba przeszkód w rozgrywce może być zmniejszona do sześciu (szereg jest liczony jako jedna przeszkoda), z wyjątkiem konkursów potęgi skoku (dwie przeszkody) i konkursów skoczności i zręczności (3 przeszkody).

4. Kształt, kolor i rodzaj przeszkód nie mogą być zmienione, ale można usunąć jeden – pierwszy lub ostatni – człon szeregu.

5. Kolejność przeszkód w rozgrywce może być inna niż w przebiegu podstawowym.

6. W rozgrywce odległość pomiędzy członami szeregu nigdy nie może być zmieniana.

7. Do rozgrywki można włączyć maksymalnie dwie nowe przeszkody pojedyncze, które muszą stać na torze (lub mogą być przebudowane z przeszkód używanych w przebiegu podstawowym), gdy oglądają go zawodnicy przed startem w konkursie podstawowym. Obie przeszkody mogą być pionowe lub szerokie, lub jedna pionowa i jedna szeroka.

Na planie parkuru musi być jasno określone, czy przeszkoda pionowa jest skakana z obu stron, czy tylko z jednej strony. Jeżeli przeszkoda z przebiegu podstawowego jest skakana w rozgrywce z przeciwnej strony lub została zmieniona z pionowej na szeroką albo odwrotnie, to jest ona uważana za jedną z dwóch przeszkód, które można włączyć do rozgrywki.

Artykuł 247. ELIMINACJA LUB WYCOFANIE SIĘ Z ROZGRYWKI

1. Zawodnik wyeliminowany z rozgrywki zostanie sklasyfikowany jako ostatni z zawodników, którzy ukończyli rozgrywkę.

2. Zawodnik, który za zgodą komisji sędziowskiej wycofał się z rozgrywki, jest klasyfikowany za zawodnikiem wyeliminowanym lub, który zrezygnował w trakcie rozgrywki z ważnego powodu. Zawodnicy, którzy rezygnują bez ważnego powodu, albo celowo sami się eliminują,

są klasyfikowani tak samo jak ci, którzy zrezygnowali z wzięcia udziału w tej rozgrywce.

3. Jeżeli przed ostateczną rozgrywką dwóch lub więcej zawodników wycofa się z rozgrywki, pozostawia się do decyzji komisji sędziowskiej czy wycofanie ma być przyjęte, czy odrzucone. W przypadku przyjęcia wycofania, komitet organizacyjny przyzna nagrody rzeczowe na podstawie losowania, a nagrody pieniężne dla tych miejsc będą zsumowane i podzielone równo między tych zawodników. Jeżeli pomimo niewyrażenia zgody przez komisję sędziowską, zawodnicy nadal odmawiają wzięcia udziału w rozgrywce, nagrody rzeczowe nie zostaną przyznane, a każdy z nich zostanie sklasyfikowany na najniższym miejscu, o które toczyłaby się rozgrywka i otrzyma nagrodę pieniężną za to miejsce.

ROZDZIAŁ IX. KLASYFIKACJA

Artykuł 248. KLASYFIKACJA INDYWIDUALNA, NAGRÓDY

1. Klasyfikację zawodników ustala się zgodnie ze stosowaną tabelą i warunkami zawodów podanymi w propozycjach oraz ewentualnymi uzupełnieniami naniesionymi na planie parkuru.

2. Komisja sędziowska może przerwać przejazd zawodnika, który popełnił błędy niedające mu szans na zdobycie punktowanego miejsca w konkursie.

3. Zawodnicy, którzy nie ukończyli pierwszego nawrotu konkursu nie mają prawa do jakichkolwiek nagród, z wyjątkiem niektórych konkursów specjalnych.

4. Zwycięzcy konkursów kwalifikacyjnych zatrzymują nagrody, które otrzymali, nawet w przypadku odmowy wzięcia udziału w konkursie finałowym, do którego zostali zakwalifikowani.

5. Zawodnicy, którzy zdobyli w konkursie jakiegokolwiek nagrody, muszą wziąć udział w ceremonii ich wręczenia na koniach, na których je zdobyli. W uzasadnionych przypadkach komisja sędziowska może uczynić odstępstwa od tej zasady.

Jeżeli zawodnik nie weźmie udziału w uroczystości wręczenia nagród, bez uzasadnionego powodu, komisja sędziowska jest uprawniona do nie przyznawania mu nagrody. Z tego względu komitet organizacyjny musi umieścić w propozycjach liczbę zawodników, która ma wziąć udział w dekoracji. Jeżeli tego nie uczyni - wszyscy sklasyfikowani zawodnicy muszą wziąć udział w uroczystości rozdania nagród.

6. Podczas ceremonii dekoracji konie mogą występować jedynie w derkach otrzymanych od sponsora konkursu. Zabrania się ubierania koni w inne derki. W wyjątkowych przypadkach komisja sędziowska może zezwolić na odstępstwo od powyższego przepisu.

ROZDZIAŁ X. UDZIAŁ ZAWODNIKÓW I KONI W ZAWODACH

Artykuły 249. ZAPROSZENIA NA ZAWODY

Procedura wysyłania zaproszeń na zawody jest zawarta w przepisach ogólnych Polskiego Związku Jeździeckiego.

Artykuł 250. ZGŁOSZENIA NA ZAWODY

Warunki i procedura zgłaszania koni i zawodników na zawody jest opisana szczegółowo w przepisach ogólnych i regulaminie rozgrywania zawodów w skokach przez przeszkody Polskiego Związku Jeździeckiego.

Artykuł 251. ZAWODY KRAJOWE – CSN

Zawody oznaczone symbolem CSN są zawodami krajowymi, na których może wystartować do 15 włącznie zawodników zagranicznych z maksymalnie 4 innych państw.

Przekroczenie tych liczb powoduje, że zawody otrzymują rangę zawodów międzynarodowych oznaczonych symbolem CSI, ze wszystkimi dalszymi konsekwencjami, tzn. zawody takie muszą być organizowane i sędziowane według przepisów międzynarodowych (FEI).

Artykuł 252. KOLEJNOŚĆ STARTU

1. Kolejność startu zawodników lub zespołów w konkursach jest ustalana w drodze losowania.

2. Jeżeli zawodnik bierze udział w konkursie na więcej niż jednym koniu, to komisja sędziowska powinna tak ustalić kolejność startów, aby, jeżeli jest to możliwe, pomiędzy jego startami istniał odstęp przynajmniej dziesięciu koni.

3. Jeżeli szef ekipy (lub osoba odpowiedzialna) zdecyduje się na zmianę zawodników i koni, po ogłoszeniu kolejności startów, może się zdarzyć, że jeden zawodnik będzie musiał dosiadać dwóch koni startujących zbyt blisko siebie. O takim przypadku szef ekipy musi zawiadomić komisję sędziowską lub biuro zawodów, co najmniej na godzinę przed rozpoczęciem konkursu. Komisja sędziowska może wtedy zmienić kolejność startów, ale tylko dotyczących tego zawodnika.

3. Wylosowana kolejność startów nie może być kolejnością alfabetyczną nazwisk zawodników ani nazw koni.

4. Dla konkursów zespołowych musi się odbyć za każdym razem oddzielne losowanie.

5. Kolejność startu w Grand Prix określona jest przez oddzielne losowanie. Jeżeli na zawodach prowadzony jest ranking najlepszych jeźdźców lub najlepszych par (koń – jeździec), to może być on

wykorzystany jako kolejność startu, kolejność jest odwrotna aniżeli pozycje na liście rankingowej. Jeżeli ten rodzaj kolejności startu ma być wykorzystany, to musi być to podane w propozycjach. Sędzia główny musi być obecny podczas losowania.

Artykuł 253. DEKLARACJA UDZIAŁU W KONKURSIE

Na zawodach rangi ogólnopolskiej i wyższej, na dzień przed rozpoczęciem zawodów, o wyznaczonej przez komitet organizacyjny godzinie, szefowie ekip muszą zgłosić na piśmie w biurze zawodów zawodników i konie startujących w konkursach w dniu następnym.

W przypadku choroby lub niedyspozycji zgłoszonego zawodnika i/lub konia, szef ekipy może zastąpić jego/ich innym z zawodników, najpóźniej na godzinę przed rozpoczęciem pierwszego konkursu zawodów. Szefowie ekip muszą przedłożyć w biurze zawodów, o godzinie wyznaczonej przez komitet organizacyjny, zgłoszenie startów we wszystkich konkursach na następny dzień zawodów.

Artykuł 254. UDZIAŁ W KONKURSIE I LICZBA KONI

1. Propozycje zawodów muszą zawierać liczbę koni, na których może startować zawodnik w zawodach.

2. Na zawodach szefowie ekip mają prawo do zamiany konia. Przeprowadzona zamiana jest nieodwracalna.

3. Liczbę koni, na których może startować zawodnik w konkursie Grand Prix lub głównym konkursie zawodów, określają propozycje zawodów i regulamin rozgrywania krajowych zawodów w skokach przez przeszkody.

Artykuł 255. JUNIORZY

1. Zawodnicy, którzy w roku rozgrywania zawodów kończą 16 lat i starsi mogą brać udział w zawodach dla seniorów.

2. Junior nie może brać udziału w konkursach dla juniorów i konkursach dla seniorów, jeżeli odbywają się one w ramach tych samych zawodów.

Artykuł 256. UBIÓR I UKŁON

1. Ubiór.

1.1. Zawodnicy zobowiązani są do noszenia stosownego stroju, kiedy pokazują się publiczności. Podczas startu, prezentacji, ceremonii dekoracji, wszystkich zawodników obowiązuje strój zgodnie z pkt. art. 256.1.5 i 256.3.1(e).

1.2. Podczas oglądania toru, zawodnik musi mieć strój czysty i schludny. Zawsze obowiązkowe jest noszenie wysokich butów jeździeckich, białych lub kremowych bryczesów, koszuli z długimi lub

krótkimi rękawami, białym krawatem lub białą stójką. Koszula musi mieć biały kołnierzyk. Koszula z długimi rękawami musi mieć białe mankiety

1.3. Podczas złej pogody, komisja sędziowska może zezwolić na założenie przez zawodników płaszczy lub kurtek przeciwdeszczowych. Jeżeli jest upalnie, komisja sędziowska może zezwolić na jazdę bez marynarek lub fraków.

1.4. Wszystkie osoby dosiadające konia mają obowiązek noszenia ochronnego nakrycia głowy z prawidłowo zapiętym pod brodą przynajmniej trzypunktowym mocowaniem.

Zawodnik, który zgubił podczas przejazdu nakrycie głowy lub nastąpiło odpięcie się kasku, musi zatrzymać się, nałożyć i zapiąć kask. Podczas tej operacji pomiar czasu nie jest zatrzymywany, a zawodnik nie jest karany. Zawodnik, który próbuje skoczyć lub skoczy przeszkodę z nie zapiętym prawidłowo kaskiem lub bez niego, zostanie wyeliminowany. Jeżeli utrata kasku lub nieprawidłowe zapięcie ma miejsce w sytuacji niebezpiecznej dla zawodnika i nie możemy go zatrzymać (np. wewnątrz szeregu pomiędzy kolejnymi członami), to zatrzyma się bezpośrednio po przejechaniu tej kombinacji.

Jedynym odstępstwem od tej reguły jest dekoracja pełnoletnich zwycięzców konkursów, którzy mogą odebrać nagrody zdejmując kaski ale rundę honorową muszą jechać w kaskach prawidłowo zapiętych.

1.5. Zawodnicy cywilni, startują w konkursach w strojach zatwierdzonych przez ich federacje, czerwony, czarny, zielony, szary, niebieski lub brązowy frak, białe lub jasnobezowe bryczesy, czarne lub brązowe buty, mogące posiadać wyłogi. Inne ciemne kolory butów mogą być akceptowane przez PZJ. Koszula może mieć długie lub krótkie rękawy, z białym kołnierzykiem; długie rękawy muszą mieć biały mankiety. Jeżeli zawodnicy startują bez fraków, koszule mogą mieć rękawy długie lub krótkie.

1.6. Członkowie służb mundurowych, pracownicy zakładów wojskowych, ośrodków hodowlanych oraz harcerze mogą startować w obowiązujących strojach cywilnych lub organizacyjnych.

1.7. Komisja sędziowska może nie dopuścić do startu w konkursie nieodpowiednio ubranych zawodników.

2. Ukłon

2.1. We wszystkich konkursach, zawodników przed startem obowiązuje ukłon chyba, że sędzia główny podejmie inna decyzję. Komisja sędziowska może nie dopuścić do startu zawodnika, który się nie ukłonił. Komisja może również nałożyć na niego karę pieniężną. W przypadkach specjalnych komisja sędziowska po konsultacji z organizatorem może zdecydować czy ukłon przed startem jest wymagany, czy nie. Organizator w uzgodnieniu z sędzią głównym musi poinformować zawodników o konieczności kłaniania się głowie państwa,

jeśli jest obecna na zawodach. Może też tak postąpić w przypadku innej ważnej osoby zasiadającej w łożu gości.

2.2. Zawodnicy powinni uklonić się w czasie ceremonii prezentacji, wręczenia nagród i podczas grania hymnu państwowego.

2.3. W szczególnych przypadkach komisja sędziowska może zdecydować, że ukłon nie jest konieczny.

2.4. Zawodnicy nie muszą zdejmować kasku podczas ukłonu. W takim przypadku uniesienie palcata lub skinienie głową jest wystarczające

3. Reklama i promocja na zawodnikach i koniach.

Zawodnicy mają prawo nosić nazwę i logo producenta ubrań i sprzętu lub alternatywnie sponsora jak przedstawiono poniżej:

3.1. Nazwa i logo producenta

3.1.1. Podczas obecności na terenie konkursowym i ceremonii dekoracji nazwa i logo producenta, który nie jest sponsorem, może pojawić się raz na każdej części ubrania czy sprzętu, na powierzchni w sumie nie większej niż 3 cm².

3.1.2. Nazwa i logo sponsora

3.1.2.1. Podczas obecności na terenie konkursowym i ceremonii dekoracji, nazwa i logo sponsora (-ów), może pojawić na powierzchni nie większej niż:

- a) 200 cm² po każdej stronie potnika;
- b) 80 cm² po każdej stronie marynarki lub innej górnej części stroju, na wysokości kieszeni na piersi;
- c) 16 cm² po obu stronach kołnierzyka koszuli, plastronu lub centralnie na środku kołnierzyka damskiej bluzki;
- d) 75 cm² na logo na ochraniaczach nausznych;
- e) zawodnicy startujący w stroju cywilnym mogą umieścić logo sponsora na środku kasku, pionowo, o długości 25 cm i 5 cm szerokości;
- f) 80 cm², tylko raz, wzdłuż lewej nogawki bryczesów, na powierzchni o maksymalnych wymiarach 20 cm długości i 4 cm szerokości.

3.1.2.2. Organizator może prezentować nazwę i/lub logo sponsora konkursu i/lub zawodów na strojach osób obsługujących zawody oraz na derkach zakładanych na konie na placu konkursowym lub podczas ceremonii dekoracji, na wszystkich zawodach pod patronatem PZJ. Powierzchnia na numerze startowym zawodnika, na której umieszczono nazwę i/lub logo nie może przekraczać 100 cm².

3.1.3. Identyfikacja narodowości zawodnika

3.1.3.1. Podczas obecności na terenie konkursowym oraz podczas ceremonii dekoracji nazwa lub logo narodowości zawodnika, jej symbol i/lub flaga, i/lub logo lub nazwa federacji zawodnika mogą być prezentowane na powierzchni nie większej niż:

- (i) rozsądnej wielkości po każdej stronie marynarki lub innej górnej części stroju, na wysokości kieszeni na piersi;
- (ii) 200 cm² po każdej stronie potnika;
- (iii) pionowo, na środku kasku;
- (iv) 80 cm², tylko raz, wzdłuż lewej nogawki bryczesów, na powierzchni o maksymalnych wymiarach 20 cm długości i 4 cm szerokości;
- (v) 75 cm² na logo na ochraniaczach nausznych;

3.1.3.2. Nazwisko i imię zawodnika

3.1.3.2.1. Podczas obecności na terenie konkursowym oraz podczas ceremonii dekoracji nazwisko i imię zawodnika można zaprezentować na powierzchni na 80 cm² (pasek o maksymalnych wymiarach 20cm długości i 4 cm szerokości) tylko raz, wzdłuż lewej nogawki bryczesów;

3.1.3.2.2. Jeżeli nie ustalono inaczej w tym artykule, żadna reklama, materiał promocyjny nie może być prezentowana przez zawodnika, osobę oficjalną, konia, czy na sprzęcie jeździeckim, na terenie zawodów lub podczas występu. Jednakże zawodnicy oglądający tor przed startem mogą nosić logo swoich sponsorów, sponsorów swoich ekip, i/lub federacji, i/lub oznaczenia narodowości na powierzchni nie przekraczającej 400 cm² (z przodu i tyłu górnej części strojów wierzchnich) i na kasku na powierzchni nie przekraczającej 50 cm².

3.1.3.2.3 Jeżeli nie ustalono w innym dokumencie PZJ inaczej, definicja na potrzeby niniejszego artykułu określa, że teren konkursowy obejmuje wszystkie miejsca, gdzie jest oceniany zawodnik lub jego koń bierze udział w przeglądzie weterynaryjnym. Nie obejmuje on terenu rozprężalni.

Artykuł 257. RZĄD KOŃSKI

1. Na torze konkursowym

1.1 Zabrania się zakładania koniom okularów.

1.2 Dodatkowe elementy na paskach na paskach policzkowych ogłowia takie jak owcze futro, gąbka, paski skóry, itp. mogą być używane pod warunkiem, że nie odstawiają ponad 3cm od głowy konia

1.3 Dozwolone jest używanie jedynie ruchomego wytoka. Martwe wytoki są dozwolone tylko w konkursach dzieci.

1.4. Nie określa się szczegółowych wymagań co do kielzna. Jednakże komisja sędziowska, zasięgając opinii lekarzy weterynarii, może uznać używane kielzno za kaleczące i zakazać jego zakładania podczas zawodów.

Wodze muszą być połączone bezpośrednio z kielznem albo z ogłowiem. Dozwolone jest używanie wędzidła dźwigowego (gag) oraz hackamore.

1.5. Zabronione jest podwiązywanie języka konia.

1.6. Używanie czarnej wodzy na parkurze jest zabronione.

2. Na całym terenie zawodów

2.1 Ze względu na bezpieczeństwo, puśliko i strzemię (dotyczy także strzemion otwieranych) musi swobodnie zwisać z zamka siodła. Jakikolwiek metody mocowania ich są niedopuszczalne. Zawodnikowi nie wolno mocować, pośrednio lub bezpośrednio, jakiegokolwiek części swego ciała do siodła czy rzędu konia.

2.2 Zawodnicy mogą używać bata ujeżdżeniowego podczas pracy ujeżdżeniowej z koniem. Przez cały czas surowo zabronione jest używanie, a nawet noszenie, bata zakończonych ciężarkiem lub używanie bata dłuższego niż 75 cm jest na torze konkursowym, rozprężalni i placu treningowym podczas pokonywania drągów lub skakania przeszkód. Żaden inny przedmiot zamiast bata nie może być używany. Niepodporządkowanie się temu przepisowi powoduje eliminację (art. 241.3.21)

2.3 Całkowita waga osprzętu zakładanego na nogę konia, przednią czy tylną (pojedyncze, podwójne ochraniacze, kółka ochronne, itp.) nie może przekraczać 500 gramów (bez podkowy). Złamanie tego przepisu powoduje dyskwalifikację zawodnika.

2.4. W konkursach dla młodych koni (5-, 6-, 7-, 8-letnich): wszystkie tylne ochraniacze mogą mieć po wewnętrznej stronie maksimum 16cm długości, natomiast zapięcie musi być szerokie co najmniej na 5cm

Wewnętrzna strona ochraniacza musi być gładka. Dozwolone są wyłącznie nieelastyczne zapięcia typu „rzep”. Zapięcia na haczyki, sprzączki, klamry, czy inne nie mogą być stosowane.

Zaokrąglona, sztywna część ochraniacza musi być założona wokół pęciny po wewnętrznej stronie stawu.

Żaden dodatkowy element nie może być używany w połączeniu z ochraniaczem.

Artykuł 258. WYPADKI

1. Wypadek zawodnika lub konia uniemożliwiający ukończenie przebiegu powoduje eliminację. Jeżeli, pomimo wypadku, zawodnik ukończy przebieg, a po minięciu linii mety opuści tor pieszo, nie podlega eliminacji.
2. Jeżeli komisja sędziowska uzna, że po wypadku zawodnik lub koń nie są w stanie kontynuować przebiegu, musi ogłosić eliminację pary z konkursu.

ROZDZIAŁ XI. OSOBY OFICJALNE NA ZAWODACH

Artykuł 259. OSOBY OFICJALNE

1. Komisja sędziowska
Szczegółowe przepisy dotyczące komisji sędziowskiej są zawarte w przepisach o sędziach (osobach oficjalnych) PZJ.
2. Komisja odwoławcza
Skład komisji odwoławczej, wyznaczenie jej przewodniczącego i członków zawierają przepisy ogólne PZJ.
3. Komisja weterynaryjna i delegat weterynaryjny
Sposób powoływania delegata weterynaryjnego i składu komisji weterynaryjnej zawarty jest w przepisach weterynaryjnych PZJ.
4. Gospodarz toru.
Sposób powoływania gospodarza toru na zawody opisany jest szczegółowo w przepisach o gospodarzach toru (osobach oficjalnych).
5. Delegat techniczny.
Sposób powoływania gospodarza toru na zawody opisany jest szczegółowo w przepisach o sędziach jeździeckich (osobach oficjalnych).
5. Komisarz zawodów
Sposób powoływania komisarza zawodów opisany jest szczegółowo w przepisach o sędziach jeździeckich (osobach oficjalnych).

ROZDZIAŁ XII. RODZAJE KONKURSÓW

Artykuł 260. POSTANOWIENIA OGÓLNE

1. Istnieje duża różnorodność indywidualnych i zespołowych konkursów w skokach przez przeszkody. Niniejsze przepisy uwzględniają konkursy najbardziej popularne.
2. Wszystkie konkursy opisane w tym rozdziale muszą odbywać się dokładnie według niniejszych Przepisów.
3. Komitety organizacyjne mają prawo organizowania i rozgrywania nowych typów konkursów pod warunkiem:

- zapewnienia bezpieczeństwa jeźdźców;
- zapewnienia bezpieczeństwa koni;
- bezwzględnego przestrzegania dozwolonego minimalnego wieku startujących koni, w zależności od klasy konkursu.

Artykuł 261. KONKURSY KLASYCZNE I GRAND PRIX

1. Konkursy klasyczne i Grand Prix (warunki ich rozgrywania muszą być szczegółowo określone w propozycjach) są to konkursy, w których zasadniczym kryterium w ustalaniu kolejności miejsc jest bezbłędne pokonanie przeszkód. Szybkość może decydować o tej kolejności, jeżeli zachodzi konieczność wyłonienia zwycięzcy poprzez przeprowadzenie jednej lub najwyżej dwóch rozgrywek.

2. Konkursy te są sędziowane według tabeli A (na czas lub nie na czas), ale zawsze z obowiązującą normą czasu.

3. Tor przeszkód zbudowany jest przede wszystkim w celu sprawdzenia zdolności konia do ich pokonywania.

4. Komitet organizacyjny ustala liczbę, rodzaj, wysokość i szerokość przeszkód w granicach określonych przepisami.

5. Konkursy Grand Prix muszą być rozgrywane zgodnie z jedną z podanych poniżej zasad:

5.1. jedenawrotowy, z jedną lub dwiema rozgrywkami, przy czym pierwszą lub drugą na czas – konkurs zwykły.

5.2. dwunawrotowy (z takimi samymi lub różnymi nawrotami), z ewentualnie jedną rozgrywką na czas;

5.3. dwunawrotowy, z drugim nawrotem na czas.

Artykuł 262. KONKURSY SKOCZNOŚCI I ZRĘCZNOŚCI

1. Postanowienia ogólne

1.1. Celem tych konkursów jest wykazanie zdolności skokowych koni w pokonywaniu określonej liczby dużych przeszkód.

1.2. W przypadku jednakowych wyników, o pierwsze miejsce muszą być rozegrane kolejne rozgrywki.

1.3. Przeszkody w rozgrywkach muszą być zawsze takie same w typie, kształcie i kolorze jak w przebiegu podstawowym.

1.4. Jeżeli po zakończeniu trzeciej rozgrywki nie ma pojedynczego zwycięzcy, komisja sędziowska może zakończyć konkurs. Po czwartej rozgrywce komisja sędziowska musi zakończyć konkurs. Przy braku rozstrzygnięcia w ostatniej rozgrywce zawodnicy zajmują miejsca ex aequo.

1.5. Jeżeli po trzeciej rozgrywce zawodnicy nie chcą kontynuować konkursu, komisja sędziowska musi go zakończyć.

1.6. Czwarta rozgrywka może mieć miejsce tylko wtedy, jeżeli są zawodnicy, którzy przejechali bezbłędnie trzecią rozgrywkę.

1.7. Czas nigdy nie jest czynnikiem decydującym w przypadku równej liczby punktów karnych. W rozgrywce lub rozgrywkach nie stosuje się ani normy czasu, ani czasu maksymalnego.

1.8. Konkursy oceniane są zgodnie z tabelą A jak konkursy dokładności.

1.9. Jeśli nie ma możliwości korzystania z rozprężalni, można postawić na torze przeszkodę próbną. Żadna inna przeszkoda jako przeszkoda treningowa nie jest dozwolona.

1.10. Jeżeli wymiary areny i liczba zawodników na to pozwalają, komisja sędziowska może zezwolić zawodnikom biorącym udział w rozgrywce, na pozostanie na placu po pierwszej lub drugiej rozgrywce.

2. Konkurs potęgi skoku

2.1. Podstawowy przebieg składa się z 4 do 6 pojedynczych przeszkód, wśród których musi znajdować się, co najmniej jedna przeszkoda pionowa. Pierwsza przeszkoda musi mieć 140 cm wysokości, dwie przeszkody od 160 cm do 170 cm i mur lub przeszkoda pionowa od 170 cm do 180 cm wysokości. Wszelkie szeregi, rowy z wodą i przeszkody naturalne są zabronione.

Dozwolone jest używanie muru z pochyłą ścianą po stronie odskoku, odchyloną przy podstawie nie więcej jak 30 cm.

2.2. Zamiast muru może być użyta zamiennie stacjonarna wypełniona deskami z drągiem umieszczonym na szczycie.

2.3. W przypadku jednakowych wyników, o pierwsze miejsce muszą być rozegrane kolejne rozgrywki na dwóch przeszkodach, z których jedną musi być mur lub przeszkoda pionowa, a drugą przeszkoda szeroka.

2.4. W rozgrywkach obie przeszkody muszą być regularnie podwyższane, a przeszkoda szeroka także poszerzana. Mur lub przeszkoda pionowa mogą być podwyższane tylko w przypadku, gdy zawodnicy kwalifikujący się do pierwszego miejsca nie popełnili błędu w poprzedniej rozgrywce (Art. 246.1).

3. Konkurs sześciu barier.

3.1. W konkursie tym jest ustawionych sześć przeszkód pionowych w jednej linii, w odległości około 11 metrów jedna od drugiej. W przypadku niewielkich rozmiarów placu konkursowego liczba przeszkód może zostać zmniejszona. Wszystkie przeszkody muszą być zbudowane identycznie z drągów tego samego typu.

3.2. Przeszkody mogą być jednakowej wysokości np. 120 cm, albo o stopniowo wzrastającej wysokości, np.: 110 cm, 120 cm, 130 cm,

140 cm, 150 cm, 160 cm, ewentualnie pierwsze dwie po 120 cm, następne dwie po 130 cm, itp.

3.3. W przypadku wyłamania lub odmowy skoku zawodnik musi kontynuować przebieg od przeszkody, na której został popełniony błąd.

3.4. Pierwsza rozgrywka odbywa się obowiązkowo na sześciu podwyższonych przeszkodach. Jeżeli uczestnicy rozgrywki popełnili błędy w przebiegu podstawowym, wtedy wysokość przeszkód pozostaje bez zmian. Począwszy od drugiej rozgrywki liczba przeszkód może być zmniejszona do trzech (najniższe przeszkody powinny zostać usunięte z placu), lecz dystans między nimi pozostaje bez zmian, tzn. około 11 metrów.

4. Masters (Bingo)

4.1. Masters jest konkursem z rundą podstawową i maksymalnie czterema rozgrywkami. W rundzie podstawowej parkur składa się z sześciu przeszkód w tym z jednego szeregu podwójnego. Wysokość maksymalna przeszkód wynosi 150cm, a szerokość maksymalna przeszkód 140-170cm. W każdej z rozgrywek, kiedy zawodnik wjeżdża na parkur, to wskazuje jedną z przeszkód, która zostanie podniesiona. Pierwszy błąd - niezależnie od charakteru - eliminuje zawodnika. W takim przypadku, przeszkoda podniesiona przez zawodnika zostaje przywrócona do poprzedniej wysokości jaką miała przed podniesieniem. Przeszkody mogą być podnoszone drugi raz w tej samej rozgrywce pod warunkiem, że wszystkie przeszkody zostały już podniesione i nie były obniżane do ich początkowych wysokości w tej rozgrywce.

4.2. Po trzeciej rozgrywce, w przypadku równej liczby punktów karnych otrzymanych przez kilku zawodników, czwarta rozgrywka rozgrywana jest na czas, pomiędzy tymi zawodnikami bez podnoszenia wysokości przeszkód.

Maksymalne wymiary przeszkód w czwartej, ostatniej rozgrywce wynoszą: wysokość 1,7m, szerokość okserów 2m, szerokość triplbaru 2,2m.

Artykuł 263. KONKURS MYŚLIWSKI LUB SZYBKOŚCI I ZRĘCZNOŚCI

1. Celem tych konkursów jest zaprezentowanie posłuszeństwa konia oraz jego zręczności i szybkości.

2. Konkursy te są sędziowane według tabeli C.

3. Trasa przebiegu musi być kręta, a przeszkody różnorodne, zalecane są przeszkody alternatywne, dające zawodnikowi możliwość skrócenia trasy przejazdu, lecz za cenę pokonania przeszkody trudniejszej.

Konkursy rozgrywane na przeszkodach naturalnych takich jak bankiety, zeskoki, rowy itp. nazywane są konkursami myśliwskimi i tak muszą być określone w propozycjach. Wszystkie inne konkursy tego typu noszą nazwę konkursów szybkości i zręczności.

4. W tych konkursach nie wyznacza się trasy przebiegu. Strzałki na planie parkuru umieszczone przy symbolu każdej przeszkody wskazują jedynie kierunek jej pokonywania.

5. Przejazdy obowiązkowe są stosowane tylko w przypadkach, kiedy jest to absolutnie konieczne.

Artykuł 264. KONKURS ZESPOŁOWY

1. Organizacja

Konkurs zespołowy ma na celu porównanie umiejętności zawodników i koni różnych ekip przy zachowaniu następujących warunków:

1.1. W konkursie tym nie jest prowadzona klasyfikacja indywidualna.

1.2. Aby konkurs mógł nosić nazwę konkursu zespołowego muszą wziąć w nim udział, co najmniej 3 zespoły.

1.3. W konkursie tym przyznawane są zespołom nagrody pieniężne i/lub rzeczowe. Jeżeli przyznawane są nagrody pieniężne, ich suma nie może być niższa niż 50 % sumy nagród przyznanych w konkursie Grand Prix lub w konkursie o najwyższej nagrodzie pieniężnej w zawodach. Nagrody muszą być przyznane wszystkim ekipom biorącym udział w drugim nawrocie.

1.4. Konkurs odbywa się w dwóch nawrotach, na tym samym torze, tego samego dnia.

1.5. Konkurs w obu nawrotach jest sędziowany według tabeli A, - konkurs dokładności - z obowiązującą normą czasu.

2. Kategorie Konkursów Zespołowych

W zależności od wysokości nagród pieniężnych, konkursy zespołowe mogą być rozgrywane w pięciu kategoriach. Kategorie są oznaczane gwiazdkami od najwyższej 5* do najniższej 1*.

3. Przeszkody i warunki techniczne

3.1. Liczba przeszkód i ich wymiary oraz długość trasy przebiegu muszą być zgodne z poniższą tabelą:

Lp.	Warunki	5*KZ	4*KZ	3*KZ	2*KZ	1*KZ
1.	Liczba przeszkód	12	12	12	12	12
2.	Min/max wysokość (cm)	130/160	130/150	120/145	110/135	100/120
3.	Przynajmniej 2 pionowe przeszkody o wysokości:	160	150	145	135	120

4.	Przynajmniej 6 innych przeszkód o wysokości:	150	145	140	130	110
5.	Przynajmniej 2 szerokie przeszkody o min. wym. wysokość / szerokość	150/170	145/160	140/150	130/150	120/140
6.	Maksymalna szerokość przeszkód: (cm)	200	190	180	170	150
7.	Maksymalna szerokość Triple baru: (cm)	220	210	200	190	170
8.	Min./max szerokość rowu z wodą: (cm)	400/420	380/400	350/370	320/350	270/300
9.	Min./max długość trasy przejazdu: (m)	500/700	500/700	500/700	500/700	500/700
10.	Szybkość na terenie otwartym: (m/min)	400	400	375	350	350
11.	Szybkość w hali: (m/min)	350	350	350	350	350

3.2. Tor musi zawierać rów z wodą (jedynie podczas konkursów halowych warunek ten może być pominięty).

3.3. Żaden szereg nie może wymagać więcej niż trzech skoków (z wyjątkiem przeszkód stałych, bankietów, górtek, zeskoków itp.).

3.4. Tor powinien zawierać przynajmniej jeden szereg podwójny lub jeden szereg potrójny, ale nie więcej niż trzy szeregi podwójne lub jeden podwójny i jeden potrójny.

3.5. Długość toru w hali może być krótsza niż podano to w tabeli.

3.6. Jeżeli komisja sędziowska zdecyduje przed pierwszym lub drugim nawrotem, że teren stał się niezdatny do jazdy na skutek nieprzewidzianych okoliczności, to może polecić zmniejszenie wymiarów niektórych przeszkód lub nieznaczne ich przesunięcie, a także może zmniejszyć obowiązującą szybkość przejazdu w konkursie.

W porozumieniu z gospodarzem toru komisja sędziowska może również polecić zwiększenie wymiarów niektórych przeszkód w drugim nawrocie, jeżeli oceni, że przebieg pierwszego nawrotu był zbyt łatwy.

4. Zawodnicy

4.1. Pełny zespół składa się z 4 zawodników, z których każdy dosiada tego samego konia w konkursie. W pierwszym nawrocie muszą wziąć udział wszyscy członkowie ekipy (z wyjątkiem sytuacji opisanej w pkt. 4.2.).

4.2. Jeżeli zespół składający się z czterech zawodników nie może poprawić swojego miejsca w pierwszym lub drugim nawrocie po przejeździe swojego trzeciego zawodnika, to czwarty zawodnik zespołu może zostać wycofany.

5. Uczestnictwo

5.1. Skład zespołu startującego w konkursie zespołowym jest ustalany na dzień przed konkursem.

5.2. W przypadku, gdy zespół dysponuje tylko trzema zawodnikami i trzema końmi, szef ekipy musi zgłosić ich do konkursu.

5.3. W przypadku choroby lub wypadku zawodnika i/lub konia, które miały miejsce po zgłoszeniu ich w składzie ekipy, a do 1 godziny przed rozpoczęciem konkursu, zawodnik i/lub koń po przedstawieniu zaświadczenia lekarskiego i/lub za pozwoleniem komisji weterynaryjnej oraz po uzyskaniu zgody komisji sędziowskiej – mogą być zastąpieni przez innego zawodnika i/lub konia zgłoszonego w składzie oficjalnym.

6. Kolejność startu

6.1. Kolejność startu poszczególnych zespołów jest ustalana drogą losowania w obecności komisji sędziowskiej i szefów ekip. Losowanie odbywa się w przeddzień konkursu o godzinie wyznaczonej przez komitet organizacyjny, w uzgodnieniu z komisją sędziowską.

6.2. Startują kolejno zawodnicy najpierw posiadający numery 1, potem numery 2 i tak dalej. Szefowie ekip liczących tylko trzech zawodników mogą wybrać, na których z czterech miejsc będą startowali ich zawodnicy.

6.3. Kolejność startu ekip w drugim nawrocie jest odwrotna do miejsca zajmowanego po pierwszym nawrocie. Kolejność jest ustalana na podstawie sumy punktów karnych trzech najlepszych zawodników zespołu. W przypadku jednakowej liczby punktów karnych po pierwszym nawrocie zespoły startują w tej samej kolejności jak w pierwszym nawrocie.

6.4. Zawodnicy każdego zespołu startują w drugim nawrocie w takiej samej kolejności jak w pierwszym.

7. Liczba zespołów i zawodników w drugim nawrocie.

W zależności od decyzji organizatora, w drugim nawrocie bierze udział od 6 do 8 najlepszych zespołów po pierwszym nawrocie, w pełnym składzie osobowym. Jeżeli w konkursie wzięło udział mniej niż 6 ekip, wszystkie zespoły, które ukończyły pierwszy nawrót, mogą wziąć w drugim nawrocie, w pełnym składzie osobowym.

Ekipy, które mają taką samą liczbę punktów na szóstym, siódmym, ósmym miejscu (w zależności do liczby ekip, które biorą udział w drugim nawrocie) będą rozdzielone sumą czasów trzech najlepszych zawodników w zespole w pierwszym nawrocie.

Organizator musi zdecydować podczas losowania do konkursu zespołowego, czy zespół gospodarzy wystartuje w drugim nawrocie jako dodatkowa ekipa, jeżeli nie znajdzie się wśród sześciu do ośmiu

zakwalifikowanych do drugiego nawrotu zespołów. Ekipa gospodarzy może otrzymać zgodę na start w drugim nawrocie tylko wtedy, jeżeli różnica pomiędzy jego wynikiem z pierwszego nawrotu, a wynikiem ostatniego zakwalifikowanego zespołu nie jest większa niż osiem punktów karnych

8. Eliminacja i rezygnacja

8.1. Jeżeli dwóch lub więcej zawodników zespołu składającego się z czterech zawodników zostało wyeliminowanych lub zrezygnowało z kontynuowania przebiegu, to cały zespół zostaje wyeliminowany.

8.2. Jeżeli jeden lub więcej zawodników zespołu składającego się z trzech zawodników zostało wyeliminowanych lub zrezygnowało z kontynuowania przebiegu, to cały zespół zostaje wyeliminowany.

8.3. Jeżeli zespół zakwalifikował się do drugiego nawrotu, a jeden z zawodników został wyeliminowany w pierwszym nawrocie, to może on wystartować w drugim nawrocie.

8.4. Zespół, który zakwalifikował się do drugiego nawrotu, może – tylko za zgodą komisji sędziowskiej – wycofać się ze startu w drugim nawrocie. W takim przypadku zespół nie otrzyma nagrody pieniężnej. Na zwolnione miejsce nie może wejść inny zespół.

9. Klasyfikacja

9.1. Klasyfikacja zespołów, które nie wzięły udziału w drugim nawrocie jest ustalana na podstawie sumy punktów karnych otrzymanych przez trzech najlepszych zawodników zespołu. Zespoły o tej samej liczbie punktów karnych zajmują miejsca ex aequo.

9.2. Klasyfikacja zespołów po drugim nawrocie jest ustalana według poniższych reguł:

Suma punktów karnych trzech najlepszych zawodników zespołu w pierwszym nawrocie jest dodawana do sumy punktów karnych trzech najlepszych zawodników zespołu w drugim nawrocie.

9.2.1 W przypadku równej liczby punktów zespołów pretendujących do pierwszego miejsca, zostanie rozegrana rozgrywka, w której wystartuje po jednym zawodniku z każdego zespołu. Szef ekipy wskaże, który zawodnik zespołu weźmie udział w rozgrywce. Może nim być każdy z członków ekipy.

Rozgrywka jest rozgrywana na czas (konkurs zwykły) na minimum sześciu przeszkodach.

W przypadku równej liczby punktów karnych i takiego samego czasu osiągniętych w rozgrywce przez uczestniczących w niej zawodników, wszystkie zespoły zajmują pierwsze miejsce ex aequo.

Zespoły z taką samą liczbą punktów karnych na pozostałych miejscach są klasyfikowane ex aequo

Artykuł 265. INNE KONKURSY ZESPOŁOWE

Mogą być rozgrywane również inne konkursy, w których będą brały udział zespoły, ale nie mogą one nosić nazwy „Konkurs Zespołowy”.

Artykuł 266. KONKURS DO PIERWSZEGO BŁĘDU

1. Konkurs ten rozgrywany jest na czas, na przeszkodach o średnich wymiarach, z których każda ma swój własny numer. Szeregi nie są dozwolone. Przebieg kończy się w momencie popełnienia pierwszego błędu, bez względu na jego rodzaj (strącenie przeszkody, nieposłuszeństwo, upadek, itp.).

Jeżeli przeszkoda zostanie strącona lub zawodnik przekroczy limit czasu – otrzymuje sygnał. Musi wtedy skoczyć następną przeszkodę, a pomiar czasu jest zatrzymywany w chwili, kiedy przednie nogi konia dotykają ziemi przy lądowaniu, z tym, że za przeszkodę skoczoną po sygnale zawodnik nie otrzymuje żadnych punktów. Jest ona skakana wyłączenie dla zakończenia pomiaru czasu przejazdu.

2. W konkursie tym przyznaje się punkty bonifikacyjne (dodatknie):

- 2 punkty za przeszkodę pokonaną bezbłędnie;
- 1 punkt za przeszkodę przeskoczoną lecz strąconą.

3. Jeżeli zawodnik kończy przebieg na skutek błędu takiego jak nieposłuszeństwo, upadek lub, jeśli zawodnik nie skacze przeszkody następnej po sygnale, na której ma być zatrzymany pomiar czasu, to otrzymuje dodatkowy sygnał. W takim przypadku jest on klasyfikowany jako ostatni spośród tych, którzy uzyskali tę samą, co on liczbę punktów.

4. Zwycięzcą jest zawodnik, który uzyska największą liczbę punktów. W przypadku jednakowej liczby punktów bierze się pod uwagę czasy przebiegu, a zwycięża zawodnik o najkrótszym czasie przejazdu.

5. Konkursy „do pierwszego błędu” mogą być rozgrywane w dwóch wersjach:

5.1. Wersja: Na określonej liczbie przeszkód

Konkurs rozgrywany jest na określonej liczbie przeszkód. Kiedy zawodnik przeskoczy ostatnią przeszkodę, a następnie przejedzie linię mety, to pomiar czasu zostaje zatrzymany.

W przypadku równej liczby punktów i takich samych czasów, o pierwsze miejsce odbywa się obowiązkowa rozgrywka również „Do pierwszego błędu” na zmniejszonej liczbie przeszkód.

5.2. Wersja: Z limitem czasu: 60 lub 90 sek. (w hali 45 sek.)

Zawodnik pokonuje możliwie największą liczbę przeszkód w ustalonym czasie. Jeżeli zawodnik pokonał bezbłędnie wszystkie przeszkody, nie wykorzystując limitu czasu, wówczas kontynuuje przebieg ponownie rozpoczynając przejazd od pierwszej przeszkody do momentu upływu limitu czasu.

Jeżeli czas upływa w momencie odskoku konia na przeszkodzie to przeszkoda ta, bez względu na to czy jest strącona czy nie, zostaje mu zaliczona. Pomiar czasu zostaje zatrzymany na następnej przeszkodzie w chwili, kiedy przednie nogi konia dotykają ziemi przy zeskoku.

Zawodnicy, którzy zdobyli jednakową liczbę punktów w takim samym czasie zajmują miejsca ex aequo.

Artykuł 267. KONKURS Z USTALONYM CZASEM

1. W konkursie tym zawodnik nie jest eliminowany po pierwszym błędzie. Otrzymuje 2 punkty dodatnie za przeszkodę pokonaną czysto, a 1 punkt za przeszkodę skoczoną, lecz strąconą. Szeregi nie są dozwolone.

2. W konkursie obowiązuje limit czasu 60 lub 90 sekund (w hali 45). Nieposłuszeństwa karane są stratą czasu, lecz drugie nieposłuszeństwo w klasach powyżej 125cm lub trzecie nieposłuszeństwo w klasach do 125cm włącznie, a upadek zawsze - przerywają przebieg zawodnika. W takim przypadku jest on klasyfikowany jako ostatni spośród tych zawodników, którzy uzyskali taką samą liczbę punktów.

3. Zwycięzcą zostaje zawodnik, który w ustalonym czasie zdobędzie największą liczbę punktów.

4. Z chwilą kiedy mija ustalony limit czasu zawodnik otrzymuje sygnał, po którym musi skoczyć następną przeszkodę. Pomiar czasu jest przerwany w momencie, kiedy przednie nogi konia dotkną ziemi przy lądowaniu. Za przeszkodę skoczoną po sygnale zawodnik nie otrzymuje żadnych punktów.

5. Jeżeli ustalony czas mija w chwili wykonywania odskoku, przeszkoda ta jest zaliczana, bez względu na to czy została strącona, czy nie. Pomiar czasu jest zatrzymany na następnej przeszkodzie, tak jak to opisano w pkt. 4. Jeżeli zawodnik na skutek nieposłuszeństwa przesuwą przeszkodę lub ją strąca, limit czasu musi być skrócony o 6 sekund, a sygnał informujący o upływie limitu czasu musi być odpowiednio przesunięty.

6. Jeżeli zawodnik nie pokona przy pierwszym najeździe przeszkody, przy której powinien zostać przerwany pomiar czasu, jego przebieg jest zakończony. Zawodnik jest klasyfikowany jako ostatni spośród zawodników z tą samą liczbą punktów.

Artykuł 268. KONKURSY SZTAFET

1. Postanowienia ogólne

1.1. Konkursy sztafet są rozgrywane pomiędzy zespołami składającymi się z dwóch lub trzech zawodników. Członkowie zespołu razem wjeżdżają na plac konkursowy.

1.2. Tor pokazany na wywieszonym planie musi być dostosowany do liczby członków zespołów.

1.3. Zawodnik, który przekracza linię startu musi skoczyć pierwszą przeszkodę, a zawodnik, który pokonuje ostatnią przeszkodę musi minąć linię mety, aby można było zmierzyć czas przebiegu. Przekroczenie linii mety przez zawodnika, po tym jak inny członek zespołu pokonał przedostatnią przeszkodę, powoduje eliminację zespołu.

1.4. Czas przebiegu liczy się od chwili przejechania linii startu przez pierwszego zawodnika do chwili przejechania linii mety przez ostatniego zawodnika zespołu sztafety.

1.5. Podstawą określenia normy czasu jest szybkość w konkursie, a długość trasy przejazdu jest mnożona przez liczbę zawodników w zespole sztafety.

1.6. Jeżeli podczas przejazdu ma miejsce nieposłuszeństwo połączone z koniecznością odbudowy przeszkody, to czas przejazdu musi zostać powiększony o 6 sekund czasu korekty.

1.7. Eliminacja jednego członka sztafety powoduje eliminację całego zespołu.

1.8. Upadek zawodnika lub konia albo drugie nieposłuszeństwo któregokolwiek z członków sztafety, powoduje eliminację zespołu.

1.9. Zespół sztafety zostaje wyeliminowany za skok równoległy, tzn. jeżeli podczas zmiany zawodników koń następnego zawodnika odbija się w momencie, gdy koń poprzednio skaczącego członka zespołu nie dotknął jeszcze przednimi nogami ziemi przy lądowaniu.

2. Konkursy sztafet mogą być rozgrywane w poniższych wariantach:

2.1. Sztafeta klasyczna

2.1.1. W tym konkursie, kiedy pierwszy zawodnik podczas swojego przejazdu przeskoczył ostatnią przeszkodę, to następny zawodnik zespołu rozpoczyna swój przejazd, itd.

2.1.2. W momencie, gdy skaczący koń członka zespołu dotyka przednimi nogami ziemi, następny zawodnik zespołu może skakać swoją pierwszą przeszkodę.

2.1.3. Konkurs jest sędziowany wg tabeli C.

2.2. Sztafeta do pierwszego błędu

Sztafeta do pierwszego błędu jest rozgrywana zgodnie z zasadami konkursu „Do pierwszego błędu”, (Art. 266). Konkurs ten rozgrywany jest w dwóch wariantach: z maksymalną liczbą przeszkód, która ma być pokonana przez cały zespół lub z określonym czasem, w którym cały zespół musi przeskoczyć jak największą liczbę przeszkód.

2.2.1. Wersja: z maksymalną liczbą przeszkód

2.2.1.1. Konieczność zamiany zawodników sygnalizowana jest dzwonkiem. Zamiana jest obowiązkowa, jeżeli zawodnik zakończył bezbłędnie swój przejazd w konkursie (wtedy musi wystartować zawodnik następny) lub, gdy zawodnik popełnił błąd na przeszkodzie, a nie jest to ostatnia przeszkoda toru. Następny członek zespołu musi zmienić poprzednika skacząc odpowiednio pierwszą przeszkodę (rozpoczynając swój przejazd) lub następną po tej, na której została popełniona zrzutka lub wystąpiło nieposłuszeństwo.

2.2.1.2. Jeżeli ostatni członek zespołu zakończył swój przebieg bez błędu lub, jeśli stracił ostatnią przeszkodę toru, to przejazd sztafety kończy się z chwilą przekroczenia linii mety, i następuje zatrzymanie pomiaru czasu.

2.2.1.3. Kiedy ostatni zawodnik straci przeszkodę inną, niż ostatnią, otrzymuje sygnał, po którym musi skoczyć następną przeszkodę w celu umożliwienia dokonania pomiaru czasu. Jeżeli zawodnik z jakichkolwiek powodów nie przeskoczy przeszkody, na której zatrzymuje się pomiar czasu, wówczas cały zespół jest klasyfikowany na ostatnim miejscu spośród zespołów z tą samą liczbą punktów i zmierzonym czasem przebiegu.

2.2.1.4. Punkty bonifikacyjne przyznawane są następująco: 2 punkty za przeszkodę pokonaną prawidłowo, a 1 punkt za przeszkodę straconą.

Za pierwsze nieposłuszeństwo odejmowany jest 1 punkt. Za kolejne nieposłuszeństwo każdego członka zespołu, niezależnie od liczby zawodników w zespole, odejmowane są 2 punkty. Za przekroczenie normy czasu, o każdą rozpoczętą sekundę, odejmowany jest 1 punkt.

2.2.1.5. Kolejność końcową ustala się w oparciu o największą liczbę punktów bonifikacyjnych uzyskanych przez zespół i najlepszy czas.

2.2.2. Wersja: Z ustalonym czasem

2.2.2.1 W tej wersji konkursu mają zastosowanie zasady podane w punktach 2.2.1.1., 2.2.1.3., 2.2.1.4. i 2.2.1.5.

2.2.2.2. Zespoły mają limit czasu, 45, 60 lub 90 sekund pomnożony przez liczbę zawodników w sztafecie.

2.2.2.3. Jeżeli zespół pokonał wszystkie przeszkody, a ustalony czas nie upłynął, to pierwszy zawodnik zespołu ponownie rozpoczyna

przejazd na parkurze od pierwszej przeszkody, dopóki nie minie ustalony czas.

2.2.2.4. Jeżeli ostatni zawodnik zespołu straci ostatnią przeszkodę w swoim przebiegu, to musi skoczyć pierwszą przeszkodę toru w celu umożliwienia dokonania pomiaru czasu przebiegu.

2.2.2.5. Jeżeli podczas przejazdu nastąpiło nieposłuszeństwo połączone z naruszeniem przeszkody, od czasu ustalonego muszą zostać odjęte 6 sekund korekty.

2.3. Sztafeta kolejnych zmian

Konkurs ten jest rozgrywany według tych samych zasad co sztafeta „do pierwszego błędu” na określonej liczbie przeszkód, zawodnicy zmieniają się po każdym błędzie, dopóki tor niezostanie pokonany tyle razy ilu zawodników liczy zespół.

2.4. Sztafeta dowolnych zmian

2.4.1. W konkursie tym zawodnicy mogą zmieniać się według w własnych ustaleń, jednak zmiana jest obowiązkowa, po otrzymaniu sygnału, który jest dawany w momencie, kiedy zawodnik ukończy swój przejazd lub w momencie popełnienia błędu.

2.4.2. Sztafeta dowolnych zmian rozgrywana jest według Tabeli C.

Artykuł 269. KONKURS O WZRATAJĄCYM STOPNIU TRUDNOŚCI

1. Konkurs ten odbywa się na 6, 8 lub 10 przeszkodach o wzrastającym stopniu trudności. Szeregi nie są dozwolone. Narastająca trudność pokonywania przeszkód nie powinna wynikać wyłącznie z ich wysokości czy szerokości, lecz również z ich usytuowania na torze.

2. Punkty bonifikacyjne są przyznawane następująco: 1 punkt za bezbłędnie pokonaną pierwszą przeszkodę, 2 punkty za drugą, 3 za trzecią itd. Suma powinna wynosić odpowiednio (w zależności od liczby przeszkód): 21, 36 lub 55 punktów. Nie przyznaje się punktów za straconą przeszkodę. Błędy inne niż zrzutki oceniane są wg tabeli A.

3. Konkurs może być rozgrywany jako:

- zwykły;
- dokładności z rozgrywką.
- zwykły z rozgrywką dla zawodników pretendujących o pierwsze miejsce, mających ten sam wynik punktowy;

Tor do rozgrywki musi składać się z minimum sześciu przeszkód, których rozmiary – wysokość i/lub szerokość są odpowiednio powiększone. Przeszkody w rozgrywce muszą być skakane w takiej samej kolejności jak w przejeździe podstawowym, a przypisane im numery (liczba możliwych do zdobycia punktów) są takie same jak w przejeździe podstawowym.

4. Jeżeli rozgrywana jest wersja konkursu dokładności z rozgrywką, to zawodnicy, którzy nie zakwalifikowali się do rozgrywki zajmują miejsca zgodnie z liczbą uzyskanych punktów niezależnie od osiągniętego czasu. Jeżeli rozgrywana jest wersja konkursu zwykłego z rozgrywką, to zawodnicy, którzy nie zakwalifikowali się do rozgrywki zajmują miejsca zgodnie z osiągniętymi punktami bonifikacyjnymi i czasem przejazdu.

5. Ostatnią przeszkodą na torze może być przeszkoda alternatywna, w której jedną jej częścią jest tzw. Joker. Joker musi być dużo trudniejszy, niż druga część przeszkody alternatywnej, a liczba punktów za prawidłowe jego pokonanie jest dwukrotnie większa niż pozostałej części przeszkody. Jednakże w przypadku strącenia jokera, jego podwójna wartość jest odejmowana od wyniku.

5.1. Opcjonalnie Joker może być usytuowany za linią mety, nie będąc w tym przypadku częścią toru. Po przekroczeniu linii mety i zarejestrowaniu czasu przebiegu, zawodnik ma 20 sekund na jedną próbę pokonania Jokera. Jeżeli zawodnik pokona przeszkodę prawidłowo otrzymuje dwukrotną liczbę punktów niż wynosi numer ostatniej przeszkody w przebiegu podstawowym. Jednakże w przypadku strącenia Jokera (art. 217.1), podwójna liczba punktów jest odejmowana od wyniku zawodnika.

Artykuł 270. KONKURS Z WYBOREM PRZESKÓD

1. W tym konkursie każda z przeszkód jest zaopatrzona w tabliczkę określającą jej wartość w punktach bonifikacyjnych, od 10 do 120 pkt., w zależności od stopnia ich trudności. Szeregi nie są dozwolone.

2. Przeszkody muszą być symetryczne, tzn. zbudowane i ustawione tak, aby można je było skakać w obu kierunkach.

3. Wartości punktowe przeszkód mogą się powtarzać, decyduje o tym gospodarz toru. Jeżeli niemożliwe jest ustawienie na torze 12 przeszkód, gospodarz toru może zmniejszyć ich liczbę.

4. Zawodnik za bezbłędnie pokonaną przeszkodę otrzymuje taką liczbę punktów bonifikacyjnych, jaka widnieje na przeszkodzie. Za przeszkodę strąconą nie są przyznawane żadne punkty.

5. Każdy zawodnik ma ustalony limit czasu, który może wynosić 45, 60 lub 90 sekund. W tym czasie zawodnik może skakać przez dowolnie wybrane przez siebie przeszkody, w dowolnej kolejności i w dowolnym kierunku. Linię startu można także przejeżdżać w dowolnym kierunku. Linia startu musi być zaopatrzona w cztery chorągiewki: białą i czerwoną chorągiewkę na każdym końcu linii.

6. Dzwonek sygnalizuje zawodnikowi upływanie limitu czasu i oznacza koniec przebiegu. Po sygnale zawodnik musi minąć linię mety w dowolnym kierunku, aby umożliwić ustalenie czasu przebiegu. Jeżeli

zawodnik nie przekroczy linii mety, zostanie wyeliminowany. Linia mety musi być zaopatrzona w cztery chorągiewki: białą i czerwoną chorągiewkę na każdym końcu linii.

7. Jeżeli wyznaczony limit czasu upływa w momencie, gdy koń jest już w fazie odskoku, a przeszkoda zostanie pokonana bezbłędnie, to zawodnikowi zaliczana jest jej wartość.

8. Przeszkoda strącona w czasie przebiegu nie może być odbudowana. Jeżeli zostanie ona przeskoczona powtórnie zawodnik nie otrzymuje żadnych punktów. To samo dotyczy przewrócenia przeszkody i przesunięcia chorągiewki lub niższego elementu przeszkody umieszczonego w tej samej płaszczyźnie pionowej.

W przypadku nieposłuszeństwa, bez strącenia przeszkody, zawodnik może przeskoczyć tę przeszkodę lub kontynuować przebieg skacząc inną przeszkodę.

9. Każda przeszkoda może być przeskoczona dwa razy. Skoczenie, dobrowolnie lub nie, przeszkody po raz trzeci lub przejazd pomiędzy chorągiewkami przeszkody wcześniej strąconej nie powoduje eliminacji, jednak punkty na tej przeszkodzie nie zostaną zaliczone.

10. Wszystkie nieposłuszeństwa powodują utratę czasu przez zawodnika. Upadek zawodnika lub konia powoduje eliminację.

11. Zwycięzcą konkursu zostaje zawodnik, który uzyskał największą liczbę punktów. W przypadku równej liczby punktów o zwycięstwie decyduje krótszy czas przejazdu, mierzony od linii startu do linii mety, po otrzymaniu sygnału dzwonka. Przy równej liczbie punktów i czasie przejazdu, przewiduje się rozgrywkę o pierwsze miejsce, według tych samych przepisów jak w przejeździe podstawowym przy limicie czasu równym 40 sekund, o ile przewidziano tak w propozycjach. Jeżeli w propozycjach nie ma takiego zapisu, zawodnicy mający taką samą liczbę punktów i czas przejazdu dzielą się nagrodami.

12. W konkursie tym może być ustawiona przeszkoda Joker na dwa sposoby.

12.1. Joker jest ustawiony jako część parkuru. Może być skakany dwa razy w trakcie przejazdu. Za bezbłędne pokonanie Jokera przyznaje się 200 punktów. Jednakże w przypadku zrzutki, zawodnikowi odlicza się 200 punktów od dotychczasowego dorobku punktowego.

12.2. Joker nie jest częścią konkursu podstawowego. Po upływie ustalonego czasu, rozlega się sygnał dzwonka informujący zawodnika, o zakończeniu przebiegu. Zawodnik musi przejechać linię mety w celu zatrzymania pomiaru czasu i od tego momentu ma 20 sekund na jedną próbę przeskoczenia Jokera. Jeżeli próba jest udana zawodnikowi dopisuje się 200 punktów bonifikacyjnych. Jeżeli skok jest nieudany dorobek punktowy zawodnika jest pomniejszany o 200 punktów.

Artykuł 271. KONKURS Z WYBOREM TRASY

1. W konkursie tym każda przeszkoda może być przeskoczona tylko jeden raz w kolejności wybranej przez zawodnika. Zawodnik, który nie pokona wszystkich przeszkód zostaje wyeliminowany. Szeregi są niedozwolone.
2. Zawodnik może przekraczać linię startu i linię mety w obu kierunkach. Linie muszą być zaopatrzone w cztery chorągiewki: białą i czerwoną chorągiewkę na każdym końcu linii. Przeszkody mogą być skakane w obu kierunkach, chyba że inaczej zaznaczono na planie parkuru.
3. Konkurs jest sędziowany według tabeli C.
4. Jeżeli zawodnik nie zakończy swojego przejazdu w ciągu 120 sekund, zostanie wyeliminowany z konkursu.
5. Wszystkie nieposłuszeństwa są karane utratą czasu przez zawodnika. Upadek zawodnika powoduje eliminację, zgodnie z art. 241.3.25.
6. Jeżeli nastąpiło nieposłuszeństwo ze zrzutką lub z naruszeniem przeszkody i wymaga ona odbudowy, to zawodnik po odbudowie i otrzymaniu sygnału może wznowić przejazd niekoniecznie od przeszkody, którą naruszył. Przeszkoda ta może być przeskoczona w dalszej kolejności. Zgodnie z tabelą C, 6 sekundy czasu korekcyjnego zostanie dodane do czasu przebiegu.

Artykuł 272. KONKURS ELIMINACJI

1. Konkurs ten jest rozgrywany przez rywalizujące ze sobą pary zawodników. Zawodnicy muszą zakwalifikować się do niego w oddzielnym konkursie rozgrywanym wcześniej w trakcie zawodów lub we wstępnej rundzie kwalifikacyjnej. Konkurs lub runda kwalifikacyjna są sędziowane według tabeli A na czas lub według tabeli C.
2. Dwóch zawodników startuje równolegle na dwóch jednakowych torach przeszkód. Szeregi są zabronione. Zawodnik, który wjedzie na tor przeciwnika i zakłóci jego przejazd, zostanie wyeliminowany.
3. Zwycięzca każdej rundy eliminacyjnej przechodzi do rundy następnej, aż do wyłonienia dwóch finalistów, spośród których jeden zostanie zwycięzcą konkursu.
4. W tym konkursie zawodnik może dosiadać w rundach eliminacyjnych tylko jednego konia, wybranego spośród swoich koni, które zostały zakwalifikowane we wstępnej rundzie kwalifikacyjnej lub w konkursie kwalifikacyjnym. Jeżeli zawodnik wycofa się z którejkolwiek rundy, jego przeciwnik wygrywa rundę walkowerem.

5. Jeżeli w konkursie kwalifikacyjnym lub we wstępnej rundzie kwalifikacyjnej jest kilku zawodników ex aequo na ostatnim miejscu, to musi być przeprowadzona rozgrywka na czas.

6. W rundach eliminacyjnych, w których bierze udział dwóch zawodników, jeżeli są sędziowane według Tabeli A, nie ma pomiaru czasu. Każdy błąd dowolnego rodzaju (zrzutka, odmowa, wyłamanie) jest karany 1 punktem. W przypadku nieposłuszeństwa połączonego lub nie, ze strąceniem przeszkody, zawodnik kontynuuje przejazd bez skakania tej przeszkody, ani czekania na jej odbudowę. Jeżeli konkurs jest rozgrywany według Tabeli A to zawodnik karany jest 1 punktem, a w przypadku rozgrywania według Tabeli C, to w takim przypadku zawodnikowi będą dodane 3 sekundy karne do czasu jego przebiegu. Zawodnik mijający przeszkodę bez próby jej pokonania jest eliminowany.

Jakiegokolwiek naruszenie przepisów artykułu 241 powoduje eliminację z konkursu.

7. Jeżeli konkurs sędziowany jest według Tabeli C, to każdy popełniony błąd jest karany 3 sekundami karnymi dodawanymi do czasu przejazdu zawodnika.

8. Zawodnik, który otrzymał mniejszą liczbę punktów karnych lub w przypadku równej liczby punktów przekroczył linię mety jako pierwszy, zostaje zwycięzcą i przechodzi do następnej rundy. Rundy rozgrywane są do momentu, aż zostanie wyłoniona para finalistów, spośród której jeden zostanie zwycięzcą konkursu. Zawodnicy, którzy przegrali swoje korespondujące rundy są klasyfikowani ex aequo.

9. Jeden członek komisji sędziowskiej musi znajdować się przy linii startu, aby dać sygnał startu, a drugi musi stać przy linii mety, aby ustalić, który z zawodników pierwszy ją przekroczył.

10. Jeżeli w rundzie eliminacyjnej obydwaj zawodnicy, z taką samą liczbą punktów, równocześnie przekroczyli linię mety, runda musi zostać powtórzona.

11. Jeżeli konkurs jest sędziowany według tabeli C, to dla każdego z zawodników musi być ustawiona oddzielna fotokomórka dokonująca pomiaru czasu.

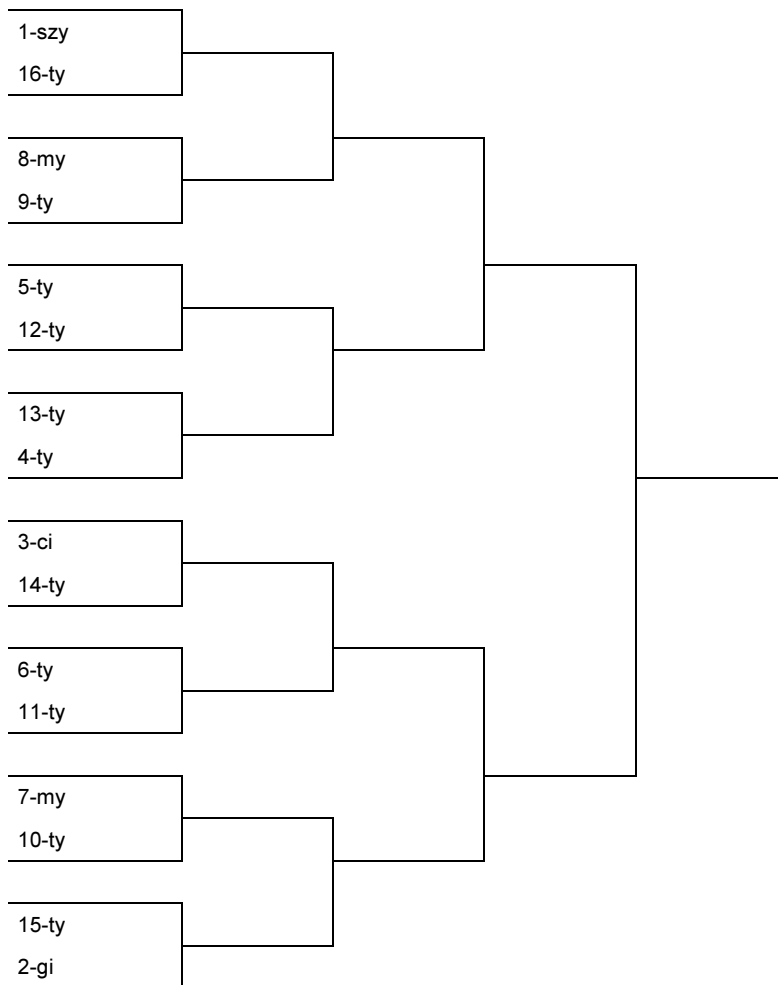
12. Kolejność startu w rundach eliminacyjnych ustala się według tabeli zamieszczonej na następnych stronach, (dla 8 lub 16 zawodników, zgodnie warunkami zawartymi w propozycjach).

Kolejność startu w rundach kwalifikujących musi odpowiadać poniższemu schematom:

1. Wersja dla 8 koni.



2. Wersja dla 16 koni:



Artykuł 273. KONKURS DWUNAWROTOWY

1. Konkurs ten składa się z dwóch nawrotów, przy czym tory przeszkód w obu nawrotach mogą być identyczne, ale mogą się różnić trasą, albo liczbą przeszkód i ich wymiarami. Zawodnik musi pokonać oba nawroty dosiadając tego samego konia. Zawodnicy, którzy zostali wyeliminowani lub zrezygnowali z kontynuowania przejazdu w pierwszym nawrocie, nie uczestniczą w drugim nawrocie i nie są klasyfikowani.

2. W drugim nawrocie, zgodnie z warunkami zawartymi w propozycjach, uczestniczą:

2.1. wszyscy zawodnicy;

2.2. ograniczona liczba zawodników (nie mniej niż 25 % startujących w pierwszym nawrocie, ale w każdym przypadku - nawet jeżeli nie wspomniano o tym w propozycjach - wszyscy zawodnicy, którzy mieli bezbłędne przejazdy) zgodnie z ich miejscami w pierwszym nawrocie (punkty karne i czas lub tylko punkty karne zgodnie z warunkami zawartymi w propozycjach).

3. Sposób sędziowania tego konkursu musi określony w propozycjach zgodnie z poniższą tabelą:

I nawrót	II nawrót		rozgrywka
Tabela A	Tabela A	kolejność startu	kolejność startu
3.1. zwykły	dokładności	kolejność odwrotna do otrzymanej liczby punktów karnych i czasu w pierwszym nawrocie; zawodnicy zatrzymują wylosowaną kolejność w przypadku równości punktów i czasu przebiegu;	taka sama jak w drugim nawrocie
3.2. dokładności	dokładności	kolejność odwrotna do otrzymanej liczby punktów karnych w pierwszym nawrocie; w przypadku jednakowej liczby punktów karnych zawodnicy zachowują wylosowany porządek startów;	taka sama jak w drugim nawrocie
3.3.1. zwykły	zwykły	kolejność odwrotna do otrzymanej liczby punktów karnych i czasu w pierwszym nawrocie; zawodnicy zatrzymują wylosowaną kolejność w przypadku równości punktów i czasu przebiegu;	bez rozgrywki
3.3.2. dokładności	zwykły	kolejność odwrotna do otrzymanej liczby punktów karnych w pierwszym nawrocie; zawodnicy zatrzymują wylosowaną kolejność w przypadku równości punktów i czasu przebiegu;	bez rozgrywki

3.4.1. zwykły	zwykły	kolejność odwrotna do otrzymanej liczby punktów karnych i czasu w pierwszym nawrocie; zawodnicy zatrzymują wylosowaną kolejność w przypadku równości punktów i czasu przebiegu;	taka sama jak w drugim nawrocie
3.4.2. dokładności	zwykły	kolejność odwrotna do otrzymanej liczby punktów karnych w pierwszym nawrocie; zawodnicy zatrzymują wylosowaną kolejność w przypadku równości punktów i czasu przebiegu;	taka sama jak w drugim nawrocie

4. Klasyfikacja

4.1. Zawodnicy są klasyfikowani zgodnie z punktami karnymi i czasem uzyskanym w rozgrywce. Pozostali zawodnicy zostaną sklasyfikowani zgodnie z sumą punktów karnych uzyskanych w obu nawrotach i czasem uzyskanym w pierwszym nawrocie.

4.2. Zawodnicy są klasyfikowani zgodnie z punktami karnymi i czasem uzyskanym w rozgrywce. Pozostali zawodnicy zostaną sklasyfikowani zgodnie z sumą punktów karnych uzyskanych w obu nawrotach.

4.3. Zawodnicy zostaną sklasyfikowani zgodnie z sumą punktów karnych uzyskanych w obu nawrotach i czasem uzyskanym w drugim nawrocie.

4.4. Zawodnicy będą klasyfikowani zgodnie z punktami karnymi i czasem uzyskanym w rozgrywce. Pozostali zawodnicy zostaną sklasyfikowani zgodnie z sumą punktów karnych uzyskanych w obu nawrotach i czasem uzyskanym w drugim nawrocie.

Artykuł 274. KONKURS DWUFAZOWY

1. Konkurs ten jest rozgrywany w dwóch fazach, następujących bezpośrednio jedna po drugiej, a linia mety pierwszej fazy jest jednocześnie linią startu drugiej fazy. Szybkość w obu fazach może być jednakowa lub różna.

2. Tor pierwszej fazy składa się z 7 do 9 przeszkód, z szeregami lub bez nich. Tor dla drugiej fazy składa się z 4 do 6 przeszkód, i może zawierać jeden szereg.

3. Zawodnicy, którzy popełnili jakikolwiek błąd w pierwszej fazie lub przekroczyli normę czasu pierwszej fazy, po przekroczeniu linii mety tej fazy, są zatrzymywani sygnałem dzwonka w momencie lądowania po skoczeniu ostatniej przeszkody pierwszej fazy. Muszą oni zakończyć przebieg po przekroczeniu linii mety pierwszej fazy.

Wyjątkiem od powyższej zasady jest przypadek opisany w art. 274.5.6, gdzie jeśli zawodnik nie został wyeliminowany, to może kontynuować przebieg w drugiej fazie, z punktami karnymi z pierwszej fazy

4. Zawodnicy, którzy nie popełnili błędu w pierwszej fazie kontynuują przejazd, który kończy się po przekroczeniu linii mety drugiej fazy.

5. Sposób sędziowania tego konkursu musi być określony w propozycjach zgodnie z poniższą tabelą:

Pierwsza faza	Druga faza	Klasyfikacja
5.1. Tabela A -dokładności-	Tabela A -dokładności-	Zgodnie liczbą punktów karnych otrzymanych w drugiej fazie, a pozostali zgodnie z liczbą punktów karnych z pierwszej fazy.
5.2. Tabela A -dokładności-	Tabela A -zwykły-	Zgodnie z liczbą punktów karnych i czasem w drugiej fazie, a pozostali zgodnie z liczbą punktów karnych z pierwszej fazy.
5.3. Tabela A -zwykły-	Tabela A -zwykły-	zgodnie z liczbą punktów karnych i czasem w drugiej fazie, a pozostali zgodnie z liczbą punktów karnych i czasem z pierwszej fazy.
5.4. Tabela A -dokładności-	Tabela C	zgodnie z uzyskanym czasem (Tabela C) w drugiej fazie, a pozostali zgodnie z liczbą punktów karnych w pierwszej fazie
5.5. Tabela A -zwykły-	Tabela C	zgodnie z uzyskanym czasem (Tabela C) w drugiej fazie, a pozostali zgodnie z liczbą punktów karnych i czasem w pierwszej fazie.
5.6. Tabela A -dokładności- (od 5 do 7 przeszkód)	Tabela A -zwykły- (przeszkody w obu fazach razem 11 -13)	według sumy punktów karnych obu fazach (błędy na przeszkodach i punkty przekroczenie normy czasu w obu fazach), a następnii według czasu drugiej fazy.

6. Zawodnicy zatrzymani po pierwszej fazie konkursu będą sklasyfikowani zawsze po zawodnikach, którzy wzięli udział w drugiej fazie.

7. W przypadku takich samych wyników zawodników pretendujących do pierwszego miejsca zostaną oni sklasyfikowani ex aequo.

Artykuł 275. KONKURS GRUPOWY Z RUNDA ZWYCIEZCÓW

1. Zgłoszeni do tego konkursu zawodnicy są podzieleni na grupy. Podział ten może wynikać z:

- losowania;
- wyników konkursu kwalifikacyjnego;
- istniejącego rankingu.

2. Sposób, podziału zawodników na grupy oraz sposób określenia kolejności startu w grupach musi być podany w propozycjach.

3. Konkurs rozpoczyna się startem wszystkich zawodników pierwszej grupy, następnie startują wszyscy zawodnicy drugiej grupy itd.

4. Najlepszy zawodnik każdej grupy kwalifikuje się do rundy zwycięzców.
5. W propozycjach może być zastrzeżenie, że określona liczba zawodników, znajdujących się na drugich miejscach w swoich grupach, także kwalifikuje się do rundy zwycięzców.
6. W rundzie zwycięzców wszyscy zawodnicy startują z zerowym kontem punktów karnych.
7. W rundzie zwycięzców zawodnicy zachowują porządek startów z przejazdu podstawowego lub – o ile zastrzeżono to w propozycjach – startują w porządku odwrotnym do wyników (punkty karne i czas) uzyskanych w pierwszym przejeździe.
8. Przebieg podstawowy jak i runda zwycięzców są sędziowane według tabeli A na czas - konkurs zwykły.
9. Formuła tego konkursu nie może być użyta do rozegrania konkursu Grand Prix, konkursu o najwyższej puli nagród, czy konkursu kwalifikacyjnego do innego konkursu.
10. Wszyscy zawodnicy uczestniczący w rundzie zwycięzców muszą otrzymać nagrody pieniężne.
11. Jeżeli zawodnik zakwalifikowany do rundy zwycięzców nie wystartuje w rundzie, to nie może być przez nikogo zastąpiony.

Artykuł 276. KONKURS Z JEDNĄ LUB DWIEMA RUNDAMI I RUNDĄ ZWYCIĘZCÓW

1. Konkurs z dwiema rundami i rundą zwycięzców

- 1.1 W tym konkursie 16 najlepszych zawodników z pierwszego nawrotu kwalifikuje się do drugiego nawrotu. Porządek startu w drugim nawrocie jest odwrotny do rezultatów (punkty karne i czas) uzyskanych w pierwszym nawrocie.
- 1.2. Ośmiu najlepszych zawodników zgodnie z liczbą punktów karnych i czasem w obu nawrotach lub tylko w drugim nawrocie biorą udział w rundzie zwycięzców.
- 1.3. Tor w drugim nawrocie może być inny niż w pierwszym.
- 1.4. Tor w rundzie zwycięzców musi składać się z mniejszej liczby przeszkód aniżeli tor w pierwszym lub drugim nawrocie.
- 1.5. Kolejność startu w rundzie zwycięzców jest odwrotna do liczby punktów karnych i czasu w obu nawrotach lub tylko w drugim nawrocie, zgodnie z warunkami zawartymi w propozycjach.
- 1.6. W rundzie zwycięzców zawodnicy startują z zerowym kontem punktów karnych.

1.7. Wszystkie trzy przejazdy w konkursie są sędziowane według tabeli A – jako konkurs zwykły. Za przekroczenie normy czasu w rundzie zwycięzców zawodnik jest karany jednym punktem karnym za każde rozpoczęte 4 sekundy przekroczenia.

1.8. Konkurs niniejszy nie może być rozgrywany jako Grand Prix i nie może być konkursem o najwyższych puli nagród pieniężnych w zawodach. Nie może także być także konkursem kwalifikacyjnym do innego konkursu.

1.9. Jeżeli zawodnik zakwalifikowany do rundy zwycięzców nie może w niej wystartować, to nie może być przez nikogo zastąpiony.

2. Konkurs z jedną rundą i rundą zwycięzców (rundę zwycięzców zawodnicy rozpoczynają z zerowym kontem punktów karnych)

2.1. W tym konkursie 10 najlepszych zawodników (przynajmniej 25%, a zawsze wszyscy z czystymi przejazdami) kwalifikują się do rundy zwycięzców, w której startują w kolejności odwrotnej do uzyskanych wyników (punkty karne i czas) w pierwszej rundzie.

2.2. Rundę zwycięzców wszyscy zawodnicy rozpoczynają z zerowym kontem punktów karnych.

2.3. Obie rundy są sędziowane według tabeli A (konkurs zwykły). Za przekroczenie normy czasu w rundzie zwycięzców zawodnik jest karany jednym punktem karnym za każde rozpoczęte 4 sekundy przekroczenia

2.4. Konkurs niniejszy nie może w zawodach być rozgrywany jako Grand Prix i nie może być konkursem o najwyższej puli nagród pieniężnych w zawodach. Nie może być także konkursem kwalifikacyjnym do innego konkursu.

2.5. Jeżeli zawodnik zakwalifikowany do rundy zwycięzców nie może w niej wystartować, to nie może być przez nikogo zastąpiony.

Artykuł 277. KONKURS DERBY

1. Konkurs jest rozgrywany na dystansie nie krótszym niż 1000m ale nie przekraczającym 1300m, na torze składającym się przynajmniej w 50 % z przeszkód naturalnych. Konkurs jest rozgrywany w jednym nawrocie z ewentualną jedną rozgrywką, o ile przewidziano ją w propozycjach.

2. Konkurs może być sędziowany według tabeli A lub C. Jeżeli jest sędziowany według tabeli C, a trasa przejazdu przekracza warunki podane w tabeli (Art. 239), to czas maksymalny może być przez komisję sędziowską powiększony powyżej 3 minut.

3. W przypadku, jeżeli jest to konkurs o najwyższej nagrodzie pieniężnej w całych zawodach, to każdy z zawodników może posiadać maksymalnie trzy konie zgodnie z warunkami zawartymi w propozycjach.

Artykuł 278. KONKURS SZEREGÓW

1. W tym konkursie tor musi składać się z sześciu przeszkód; przeszkodą pierwszą jest przeszkoda pojedyncza, reszta przeszkód to szeregi. Przynajmniej jeden z szeregów musi być trójczłonowy.

2. Konkurs może być sędziowany według tabeli A lub C.

3. Jeżeli ma nastąpić rozgrywka – zgodnie z warunkami zawartymi w propozycjach, to jej tor musi składać się z sześciu przeszkód. Tor musi zawierać: szereg podwójny, szereg potrójny i cztery przeszkody pojedyncze lub trzy szeregi podwójne i trzy przeszkody pojedyncze. Z uwagi na powyższe, niektóre elementy przeszkód z przebiegu podstawowego muszą zostać usunięte.

4. Ustalenia artykułu 204.5 nie mają zastosowania w tym konkursie. Jednakże długość trasy nie może przekraczać 600m.

Artykuł 279. KONKURSY NA UŻYCZONYCH KONIACH

1. Komitet organizacyjny musi zapewnić niezbędną liczbę koni (maksymalnie 3 konie na zawodnika).

2. Co najmniej 24 godziny przed rozpoczęciem pierwszego konkursu odbędzie się losowanie koni dla zespołów lub zawodników indywidualnych. Jako pierwsze odbywa się losowanie koni dla zawodników gospodarzy.

3. Losowanie musi odbyć się w obecności szefów ekip lub ich reprezentantów, zawodników, przewodniczącego lub członka komisji sędziowskiej oraz delegata weterynaryjnego lub lekarza weterynarii zawodów. Odpowiednio oznakowane i zidentyfikowane konie muszą znajdować się w pobliżu miejsca losowania z ogłowiami i kielznami przez nie używanymi. To samo ogłowie i kielzno musi być używane podczas całych zawodów, chyba, że właściciel konia wyrazi zgodę na zmianę.

4. Komitet organizacyjny powinien zapewnić odpowiednią liczbę koni rezerwowych, na wypadek, gdy komisja weterynaryjna (lub delegat wet.) nie dopuści konia do startu lub w sytuacji całkowitego braku porozumienia między zawodnikiem i koniem, stwierdzonego przez komisję sędziowską.

5. Propozycje muszą jasno określać warunki, na których konie zostały użyczone i wylosowane oraz dokładne reguły konkursów.

ROZDZIAŁ XIII. PRZEGLĄD WETERYNARYJNY, LECZENIE I PASZPORTY KONI

Artykuł 280. BADANIA I PRZEGLĄD WETERYNARYJNY

1. Badanie weterynaryjne musi być przeprowadzone zgodnie z przepisami weterynaryjnymi PZJ.

2. Przegląd weterynaryjny.

2.1. Przegląd koni musi być przeprowadzony nie później niż po południu, w dniu poprzedzającym pierwszy konkurs zawodów. Szefowie ekip i/lub osoby odpowiedzialne powinny tak zorganizować plan dnia, aby konie wzięły udział w przeglądzie zgodnie z przygotowanym harmonogramem. Harmonogram przeglądu powinien być dostępny w biurze zawodów przynajmniej dwa dni przed pierwszym konkursem, aby uniknąć niepotrzebnych opóźnień.

2.1.1. W uzasadnionych przypadkach, komisja sędziowska w uzgodnieniu z delegatem weterynaryjnym, może zezwolić na późniejszy, uzupełniający przegląd koni, dla tych, które nie mogły uczestniczyć w pierwszej części przeglądu z powodu wyjątkowych, nieprzewidzianych okoliczności.

2.2. Na Mistrzostwach Polski może być zaplanowany drugi przegląd koni przed konkursem finałowym.

2.3. Koń może być prezentowany wyłącznie na zwykłym wędzidle lub munsztuku. Jakakolwiek inna uprząż czy wyposażenie, jak derki, bandaże, itp. muszą być zdjęte. Od powyższej reguły nie ma odstępstw.

2.4. Jakikolwiek ukrywanie elementów identyfikujących konia, przez użycie farby, barwnika jest zabronione.

2.5. Szef ekipy musi być obecny podczas prezentacji koni z jego ekipy, oprócz luzaków i/lub zawodników.

2.6. Podczas prezentacji koni zawodników indywidualnych, oprócz luzaków, muszą być obecne osoby odpowiedzialne za konia.

2.7. Na Mistrzostwach Polski, zawodnik musi osobiście prezentować swoje konie podczas przeglądu. Na wniosek szefa ekipy lub zawodnika, sędzieja główny może odstąpić od tej reguły.

2.8. Należy podkreślić, że przegląd koni nie jest szczegółowym badaniem weterynaryjnym i powinien być przeprowadzony, tak szybko, jak to możliwe.

Artykuł 281. KONTROLA LECZENIA KONI

Postępowanie dotyczące kontroli leczenia koni przed i w trakcie zawodów jest opisane w przepisach ogólnych i przepisach weterynaryjnych PZJ.

Artykuł 282. PASZPORT I NUMER IDENTYFIKACYJNY KONIA

1. Koń biorący udział w zawodach musi posiadać paszport, w którym podano właściciela konia.
2. Na zawodach rangi ogólnopolskiej konie muszą posiadać paszporty wystawione lub autoryzowane przez Polski Związek Jeździecki.
3. Na zawodach rangi regionalnej konie muszą posiadać przynajmniej paszport urzędowy konia wystawiony przez PZHK.
4. W dokumentach koni przedstawianych na zawodach muszą być wpisane aktualne szczepienia przeciwko grypie koni.
5. Przez czas trwania zawodów konie noszą ten sam numer identyfikacyjny, dostarczony przez organizatora, po przybyciu na teren zawodów.

Numer ten koń musi mieć założony zawsze kiedy opuszcza stajnię, aby było możliwe jego zidentyfikowanie przez wszystkie osoby oficjalne wraz z komisarzami. Nieumieszczenie tego numeru na koniu w sposób widoczny spowoduje najpierw udzielenie upomnienia, a w przypadku powtarzającego się wykroczenia nałożenie kary finansowej na zawodnika przez komisję sędziowską lub komisję odwoławczą.

Załącznik I. TABELE DO OBLICZANIA NORM CZASU
(czas w sekundach)

300 m/min.										
m	00	10	20	30	40	50	60	70	80	90
100	20	22	24	26	28	30	32	34	36	38
200	40	42	44	46	48	50	52	54	56	58
300	60	62	64	66	68	70	72	74	76	78
400	80	82	84	86	88	90	92	94	96	98
500	100	102	104	106	108	110	112	114	116	118
600	120	122	124	126	128	130	132	134	136	138
700	140	142	144	146	148	150	152	154	156	158
800	160	162	164	166	168	170	172	174	176	178
900	180	182	184	186	188	190	192	194	196	198

325 m/min.										
m	00	10	20	30	40	50	60	70	80	90
100	19	21	23	24	26	28	30	32	34	36
200	37	39	41	43	45	47	48	50	52	54
300	56	58	60	61	63	65	67	69	71	72
400	74	76	78	80	82	84	85	87	89	91
500	93	95	96	98	100	102	104	106	108	109
600	111	113	115	117	119	120	122	124	126	128
700	130	132	133	135	137	139	141	143	144	146
800	148	150	152	154	156	157	159	161	163	165
900	167	169	170	172	174	176	178	180	181	183

350 m/min.										
m	00	10	20	30	40	50	60	70	80	90
100	17	19	21	23	24	26	28	30	31	33
200	35	36	38	40	42	43	45	47	48	50
300	52	54	55	57	59	60	62	64	66	67
400	69	71	72	74	76	78	79	81	82	84
500	86	88	90	91	93	95	96	98	100	102
600	103	105	107	108	110	112	114	115	117	119
700	120	122	124	126	127	129	131	132	134	136
800	138	139	141	143	144	146	14	150	151	153
900	155	156	158	160	162	163	165	167	168	170

375 m/min.										
m	00	10	20	30	40	50	60	70	80	90
100	16	18	20	21	23	24	26	28	29	31
200	32	34	36	37	39	40	42	44	45	47
300	48	50	52	53	55	56	58	60	61	63
400	64	66	68	69	71	72	74	76	77	79
500	80	82	84	85	87	88	90	92	93	95
600	96	98	100	101	103	104	106	108	109	111
700	112	114	116	117	119	120	122	124	125	127
800	128	130	132	133	135	136	138	140	141	143
900	144	146	148	149	151	152	154	156	157	159

400 m/min.										
m	00	10	20	30	40	50	60	70	80	90
100	15	17	18	20	21	23	24	26	27	29
200	30	32	33	35	36	38	39	41	42	44
300	45	47	48	50	51	53	54	56	57	59
400	60	62	63	65	66	68	69	71	72	74
500	75	77	78	80	81	83	84	86	87	89
600	90	92	93	95	96	98	99	101	102	104
700	105	107	108	110	111	113	114	116	117	119
800	120	122	123	125	126	128	129	131	132	134
900	135	137	138	140	141	143	144	146	147	149

Załącznik II. PRZEKROCZENIE NORMY CZASU

Punkty karne za przekroczenie normy czasu										
sek	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
0	0	1	1	1	1	2	2	2	2	3
10	3	3	3	4	4	4	4	5	5	5
20	5	6	6	6	6	7	7	7	7	8
30	8	8	8	9	9	9	9	10	10	10
40	10	11	11	11	11	12	12	12	12	13
50	13	13	13	14	14	14	14	15	15	15
60	15	16	16	16	16	17	17	17	17	18
70	18	18	18	19	19	19	19	20	20	20
80	20	21	21	21	21	22	22	22	22	23
90	23	23	23	24	24	24	24	25	25	25

Załącznik III. TABELA OBLICZANIA DYSTANSU

Czas w sek.	Szybkość w m/min.		
	350	375	400
25	146	156	167
30	175	187	200
35	204	219	233
40	233	250	267
45	262	281	300
50	292	312	333
55	321	344	367
60	350	375	400
65	379	406	433
70	408	437	467
75	438	469	500
80	467	500	533
85	496	531	567
90	525	562	600
95	554	593	633
100	583	624	667
105	613	655	700
110	642	686	733
115	671	718	767
120	700	750	800
125	729	781	833
130	758	812	867
135	788	844	900
140	817	875	933
145	846	906	967
150	875	937	1000
155	904	968	1033
160	933	999	1067
165	963	1031	1100
170	992	1062	1133
175	1021	1094	1167
180	1050	1125	1200

Szybkość w m/min.	300	325	350	375	400x
Odległość pokonywana przez konia w ciągu 5 sek.	~25m	~27m	~29m	~31m	~33m