

POLSKI ZWIĄZEK JEŹDZIECKI



REGULAMIN DYSCYPLINY WOLTYŻERKA

Wydanie 1

Zatwierdzony uchwałą nr U/1843/6/Z/2018 z dnia 07.04.2018 r
ze zmianami z dnia 9 lutego 2018

KODEKS POSTĘPOWANIA Z KONIEM

I. Na wszystkich etapach treningu i przygotowań konia do startów, 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. Udział w zawodach nie może 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 jeździectwie do stałego podnoszenia swojej wiedzy oraz umiejętności dotyczących wszelkich aspektów współpracy z koniem.

SPIS TREŚCI

<u>PREAMBUŁA.....</u>	<u>4</u>
<u>ROZDZIAŁ I Organizacja współzawodnictwa sportowego w woltyżerze.....</u>	<u>5</u>
<u>ROZDZIAŁ II Zawody.....</u>	<u>6</u>
<u>ROZDZIAŁ III Udział w zawodach woltyżerskich.....</u>	<u>8</u>
<u>ROZDZIAŁ IV Organizacja zawodów.....</u>	<u>11</u>
<u>ROZDZIAŁ V Zawody – ukłon, ubiór, rząd konia, arena konkursowa.....</u>	<u>12</u>
<u>ROZDZIAŁ VI Zawody – Osoby Oficjalne.....</u>	<u>16</u>
<u>ROZDZIAŁ VII Zawody – dobro koni i zawodników.....</u>	<u>17</u>
<u>ROZDZIAŁ VIII Zawody – konkursy.....</u>	<u>17</u>
<u>ROZDZIAŁ IX Kary.....</u>	<u>23</u>
<u>ZAŁĄCZNIK I Rodzaje dopuszczanych do startów nachrapników.....</u>	<u>26</u>
<u>ZAŁĄCZNIK II Rodzaje dopuszczanych do startów wędzideł.....</u>	<u>27</u>
<u>ZAŁĄCZNIK III Ćwiczenia obowiązkowe.....</u>	<u>28</u>
<u>ZAŁĄCZNIK IV Warunki uzyskiwania uprawnień sportowych w woltyżerze.....</u>	<u>36</u>
<u>ZAŁĄCZNIK V Odznaki w woltyżerze.....</u>	<u>38</u>
<u>ZAŁĄCZNIK VI Zawody Towarzyskie Autoryzowane.....</u>	<u>41</u>

Preambuła

Niniejszy *Regulamin dyscypliny woltyżerka* jest jego pierwszym wydaniem i obowiązuje od dnia 01 stycznia 2017 r. ,ze zmianami z dnia 9 lutego 2018.

Wszystkie inne dokumenty dotyczące tego samego tematu tracą swoją ważność z dniem 31 grudnia 2016 r.

Niniejszy Regulamin należy czytać łącznie z Przepisami Ogólnymi PZJ, Przepisami o Sędziach PZJ oraz Przepisami Weterynaryjnymi PZJ.

Regulamin ten, z pewnością, nie przewiduje wszystkich sytuacji mogących wydarzyć się podczas rozgrywania zawodów w woltyżerce. We wszystkich nieprzewidzianych w niniejszym Regulaminie sytuacjach, obowiązkiem Komisji Sędziowskiej jest podjęcie decyzji zgodnej z duchem sportowym, przy zachowaniu, możliwie w najwyższym stopniu, intencji Regulaminu oraz Przepisów Ogólnych PZJ.

ROZDZIAŁ I

Organizacja współzawodnictwa sportowego w woltyżerze

§1 Poziomy współzawodnictwa sportowego

1. Zawody w woltyżerze rozgrywane są na dwóch *poziomach* począwszy od 01 stycznia 2017 r.:

1.1. Podstawowym (P)

Konkursy, w których programy wykonywane są tylko w stępie. Konkursy tego typu mogą być rozgrywane tylko na poziomie Zawodów Regionalnych.

1.1.1. Zawodnicy:

- wiek ≥ 7 lat,
- jest wymagane posiadanie odznaki sportowej,
- rejestracja i licencja – WZJ/PZJ.

1.1.2. Konie:

- wiek min. 18 lat,
- jest wymagana licencja lonżującego,
- rejestracja i licencja –

WZJ/PZJ, 1.1.3. Organizatorzy:

- wiek min. 6 lat,
 - rejestracja i licencja –
- WZJ/PZJ. 1.1.3. Organizatorzy:
- minimalne wymiary areny konkursowej 18x20 m.

1.2. Ponadpodstawowym (PP)

Konkursy, w których programy wykonywane są tylko w galopie i mieszane – galop/stęp.

Konkursy tego typu mogą być rozgrywane w ramach Zawodów Regionalnych lub Zawodów Ogólnopolskich.

1.2.1. Zawodnicy:

- wiek ≥ 7 lat (patrz warunki uzyskiwania uprawnień sportowych),
- jest wymagane posiadanie odznaki sportowej w woltyżerze (patrz także warunki uzyskiwania uprawnień sportowych),
- rejestracja i licencja w WZJ (ZR)/PZJ (ZR, ZO).

1.2.2. Konie:

- wiek min. 18 lat,
- jest wymagana licencja lonżującego,
- rejestracja i licencja w WZJ (ZR)/PZJ (ZR,ZO),

1.2.3. Organizatorzy:

- wiek min. 6 lat (w zależności od konkursu),
 - rejestracja i licencja w WZJ (ZR)/PZJ (ZR, ZO).
- 1.2.3. Organizatorzy:
- minimalne wymiary areny konkursowej 20x25 m.

2. Zawody poziomu podstawowego (P) – ZR-E i zawody poziomu ponadpodstawowego (PP) – ZR-E/ZO-E, mogą być rozgrywane podczas jednej imprezy sportowej, organizowanej przez tego samego organizatora, z uwzględnieniem warunków obowiązujących dla każdego poziomu.
3. W zawodach poziomu podstawowego i ponadpodstawowego dopuszcza się tworzenie zespołów i par międzyklubowych i/lub z udziałem zawodników nie zrzeszonych.

§ 2 Pierwszeństwo przepisów

We wszystkich sprawach nie omówionych w niniejszym Regulaminie, mają zastosowanie Przepisy Ogólne PZJ.

ROZDZIAŁ II

Zawody

§ 3 Rodzaje zawodów

1. Zgodnie z Przepisami Ogólnymi PZJ (art. 5), w ramach systemu współzawodnictwa w Polsce, mogą być rozgrywane zawody następującej rangi:
 - 1.1. Mistrzostwa Polski Seniorów – MPS,
 - 1.2. Mistrzostwa Polski Juniorów – MPJ,
 - 1.3. Mistrzostwa Województwa Seniorów – MWS
 - 1.4. Mistrzostwa Województwa Juniorów - MWJ
 - 1.5. Puchar Polski Seniorów – PPS,
 - 1.6. Puchar Polski Juniorów – PPJ,
 - 1.7. Zawody Ogólnopolskie – ZO,
 - 1.8. Zawody Regionalne – ZR.
2. Zawody wymienione w punktach 1.1 - 1.6 niniejszego paragrafu muszą być organizowane jako halowe. Pozostałe zawody wymienione w punktach 1.7 - 1.8 mogą być organizowane jako zawody niehalowe (na terenie otwartym) lub halowe.

§ 4 Mistrzostwa Polski, Puchar Polski, Zawody Ogólnopolskie (patrz także Przepisy Ogólne PZJ art. 6.1 i 6.2)

1. ***Mistrzostwa Polski Seniorów w Woltyżerze*** rozgrywane są w konkursach:

- 1.1. Zespołowym (w najwyższej kategorii seniorskiej - Az3*, wg Regulaminu Dyscypliny PZJ);
- 1.2. Indywidualnym (w najwyższej kategorii seniorskiej – Ai3*, wg Regulaminu Dyscypliny PZJ);
- 1.3. Par (w najwyższej kategorii seniorskiej – Ap2*, wg Regulaminu Dyscypliny PZJ);

1.4. Nie ogranicza się ilości zgłaszanych przez Wojewódzkie Związki Jeździeckie zespołów, par i zawodników indywidualnych.

1.5. Komisja Sędziowska - patrz Rozdział VI § 18.

1.6. Nagrody - patrz Przepisy Ogólne PZJ.

2. Mistrzostwa Polski Juniorów w Woltyżerce rozgrywane są w konkursie:

2.1. Zespołowym (w najwyższej kategorii juniorskiej –Bz2*, wg Regulaminu Dyscypliny PZJ);

2.2. Indywidualnym (w najwyższej kategorii indywidualnej – kategoria Bi2*, wg Regulaminu PZJ);

Musi być prowadzona rozdzielna klasyfikacja zawodników i zawodniczek.

2.3.Par – (w najwyższej kategorii juniorskiej - Bp2*, wg Regulaminu Dyscypliny PZJ);

2.4. Nie ogranicza się ilości zgłaszanych przez Wojewódzkie Związki Jeździeckie zespołów, zawodników indywidualnych oraz par.

2.5. Komisja Sędziowska - patrz Rozdział VI § 18.

2.6. Nagrody - patrz Przepisy Ogólne PZJ.

3. Puchar Polski Seniorów w Woltyżerce rozgrywany jest w konkursach:

3.1. Zespołowym (min. w kategorii Az2*, wg Regulaminu Dyscypliny PZJ);

3.2. Indywidualnym (min. w kategorii Ai2*, wg Regulaminu Dyscypliny PZJ);

3.3. Par (min. w kategorii Ap1*, wg Regulaminu Dyscypliny PZJ);

3.4. Nie ogranicza się ilości zgłaszanych przez Wojewódzkie Związki Jeździeckie zespołów, par i zawodników indywidualnych.

3.5. Komisja Sędziowska - patrz Rozdział VI § 18.

3.6. Nagrody - patrz Przepisy Ogólne PZJ.

4. Puchar Polski Juniorów w Woltyżerce rozgrywany jest w konkursach:

4.1. Zespołowym (min. w kategorii Bz1*, wg Regulaminu Dyscypliny PZJ);

4.2. Indywidualnym (min. w kategorii Bi1*, wg Regulaminu Dyscypliny PZJ);

4.3. Par (min. w kategorii Bp1*, wg Regulaminu Dyscypliny PZJ);

4.4. Nie ogranicza się ilości zgłaszanych przez Wojewódzkie Związki Jeździeckie zespołów, par i zawodników indywidualnych.

4.5. Komisja Sędziowska - patrz Rozdział VI § 18.

4.6. Nagrody - patrz Przepisy Ogólne PZJ

5. Zawody Ogólnopolskie w Woltyżerce rozgrywane są w konkursach:

5.1. Zespołowym (wszystkie konkursy zespołowe poziomu ponadpodstawowego, wg Regulaminu Dyscypliny PZJ);

5.2. Indywidualnym (wszystkie konkursy indywidualne poziomu ponadpodstawowego, wg Regulaminu Dyscypliny PZJ);

5.3. Par (wszystkie konkursy par poziomu ponadpodstawowego, wg Regulaminu Dyscypliny PZJ);

5.4. W ramach Zawodów Ogólnopolskich mogą być rozgrywane konkursy specjalne/serie konkursów specjalnych/programy rozwoju/programy promocji, określone przez KW PZJ na początku sezonu startowego. Konkursy te rozgrywane są wg osobnych regulaminów, podanych do wiadomości przez KWPZJ na początku sezonu startowego, w osobnym komunikacie na stronie PZJ.

5.5. Ilość zgłaszanych zawodników indywidualnych, zespołów i par w poszczególnych kategoriach określa Organizator.

5.6. Zawody Ogólnopolskie, Zawody Regionalne (PP) i Zawody Regionalne (P) mogą być rozgrywane podczas tej samej imprezy sportowej, z uwzględnieniem warunków obowiązujących dla każdego poziomu.

5.6. Komisja Sędziowska - patrz Rozdział VI § 18.

5.7. Nagrody - patrz Przepisy Ogólne PZJ.

§ 5 Zawody Regionalne (patrz także Przepisy Ogólne PZJ art. 7)

1. Zawody Regionalne mogą być rozgrywane na poziomie podstawowym (ZR-P) i ponadpodstawowym (ZR-PP).
2. ZR-P i ZR-PP mogą być rozgrywane podczas tej samej imprezy sportowej, z uwzględnieniem warunków obowiązujących dla każdego poziomu.

§ 6 Organizacja zawodów (patrz Przepisy Ogólne PZJ, art. 8, 9, 10)

ROZDZIAŁ III

Udział w zawodach woltyżerskich

(patrz także Przepisy Ogólne PZJ, art. 11-19)

§ 7 Dopuszczenie do startu zawodników

1. Kategorie wiekowe w woltyżerce uprawniające do startu w konkursach na zawodach krajowych:

seniorzy	Konkurs zespołowy	≥ 7 lat
	Konkurs indywidualny	≥ 16 lat
	Konkurs par	≥ 16 lat
juniorzy	Konkurs zespołowy	7-18 lat
	Konkurs indywidualny	7-18 lat
	Konkurs par	7-18 lat

2. Nie ogranicza się ilości i możliwości startów zawodników podczas danych zawodów, pod warunkiem spełnienia wymogów wiekowych oraz posiadania odpowiednich uprawnień sportowych, uprawniających do startu w danym konkursie.

3. Start w zawodach poziomu podstawowego – patrz Rozdział I, §1, ust.2 i 5.
4. W zawodach poziomu podstawowego zgłoszonych zawodników obowiązują, prócz ważnej licencji WZJ/PZJ: zgody rodziców (w przypadku zawodników niepełnoletnich), badania lekarskie (lekarz sportowy), ubezpieczenie NNW ważne w czasie zawodów (Polisa poświadczająca zawarcie umowy ubezpieczeniowej na zasadzie art. 38 Ustawy o sporcie).
5. Start w zawodach poziomu ponadpodstawowego – patrz Rozdział I, §1, ust.3 i 5, *Warunki uzyskiwania uprawnień sportowych w woltyżerce*, PO PZJ art.14.

§ 8 Dopuszczenie do startu lonżujących

1. Start w zawodach poziomu podstawowego – patrz Rozdział I, §1, ust.1.1.
2. W zawodach poziomu podstawowego zgłoszonych zawodników obowiązują, prócz ważnej licencji WZJPZJ: badania lekarskie (lekarz sportowy), ubezpieczenie NNW ważne w czasie zawodów (Polisa poświadczająca zawarcie umowy ubezpieczeniowej na zasadzie art. 38 Ustawy o sporcie).
3. Start w zawodach poziomu ponadpodstawowego – patrz Rozdział I, §1, ust.1.2, PO PZJ art.14.

§ 9 Dopuszczenie do startu koni

1. Dokumenty konia - patrz Przepisy Ogólne PZJ, art. 14.
2. Wymagany minimalny wiek konia/pony na zawodach woltyżerskich:
 - 2.1. We wszystkich konkursach indywidualnych, wykonywanych tylko w galopie oraz w konkursach wykonywanych tylko w stępie i mieszanych (galop/stęp) – 6 lat;
 - 2.2. W konkursach zespołowych i par wykonywanych tylko w galopie – 7 lat;
3. Przegląd weterynaryjny koni
 - 3.1. Na zawodach rangi Mistrzostwa Polski oraz Puchar Polski, przegląd weterynaryjny koni przed pierwszym konkursem jest obowiązkowy. Na pozostałych zawodach przegląd jest zalecany, ale nieobowiązkowy. Jeżeli Zawody Ogólnopolskie lub Regionalne rozgrywane są razem z zawodami MP lub PP, to konie zgłoszone do startu w tych zawodach również muszą przejść przez przegląd weterynaryjny.
 - 3.2. Na zawodach rangi Mistrzostwa Polski, Puchar Polski przegląd weterynaryjny koni przeprowadzany jest przez Komisję Weterynaryjną w składzie: Delegat Weterynaryjny, lekarz weterynarii (członek Komisji), członek Komisji Sędziowskiej (najlepiej Przewodniczący Komisji Sędziowskiej), zgodnie z Przepisami Weterynaryjnymi PZJ.

3.3. Na pozostałych zawodach przegląd weterynaryjny koni przeprowadzany jest przez Delegata Weterynaryjnego w asyście członka Komisji Sędziowskiej (najlepiej Przewodniczący Komisji Sędziowskiej), zgodnie z Przepisami Weterynaryjnymi PZJ.

4. Dozwolona dzienna liczba startów (patrz także PO PZJ, art. 16)

W jednym dniu zawodów koń/pony nie może przekroczyć limitu startowego **2 punktów**:

	Program obowiązkowy		Program dowolny		razem
	galop	stęp	galop	stęp	
zespół	0,5	0,25	0,5	0,25	
para	0,25	0,125	0,25	0,125	
indywidualny	0,125	0,0625	0,125	0,0625	
Razem ilość punktów startowych:					



Fig. 1

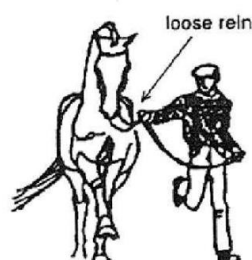


Fig. 2

Inspecting panel - Guidelines

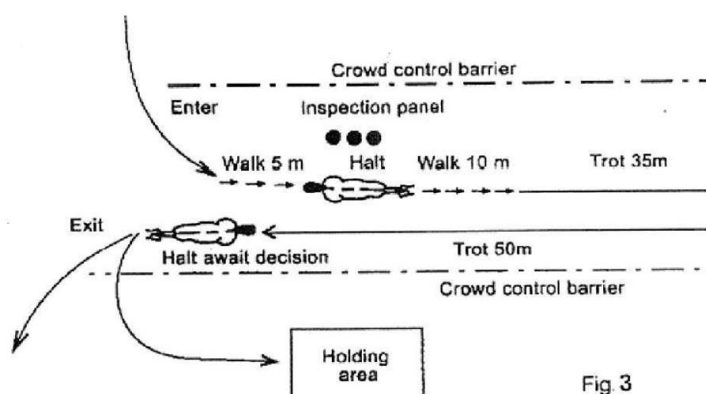


Fig. 3

Przegląd weterynaryjny – legenda do rys. 1, 2, 3 (Fig. 1, 2, 3):

- | | |
|-----------------------|--|
| Loose rein | - luźne wodze |
| Crowd control barrier | - barierka oddzielająca obszar przeglądu od widzów |
| Inspection panel | - komisja inspekcyjna |
| Enter | - wejście |
| Exit | - wyjście |
| Walk | - stęp |
| Halt | - zatrzymanie |
| Trot | - kłus |
| Turn right in walk | - zawrócić w prawo w stępie |
| Halt await decision | - miejsce postoju w oczekiwaniu na decyzję |
| Holding area | - miejsce oczekiwania na ponowny przegląd |

ROZDZIAŁ IV

Zawody - organizacja

(patrz także Przepisy Ogólne PZJ, art. 15, 20-22)

§ 10 Propozycje zawodów - patrz także Przepisy Ogólne PZJ

1. Propozycje zawodów ogólnopolskich muszą zostać umieszczone w Centralnym Kalendarzu imprez, i zatwierdzone przez PZJ, po uprzedniej weryfikacji i zatwierdzeniu przez osobę odpowiedzialną w KS PZJ za dyscyplinę woltyżerki lub menadżera dyscypliny w PZJ.
2. Propozycje zawodów regionalnych muszą zostać umieszczone w Kalendarzu imprez danego WZJ-u, i zatwierdzone przez WZJ, po uprzedniej weryfikacji i zatwierdzeniu przez osobę odpowiedzialną w KS WZJ za dyscyplinę woltyżerki lub menadżera dyscypliny w PZJ.
3. Zgłoszenia do zawodów mogą odbywać się w systemie trzy-, dwu- i jednostopniowym. Jednakże termin zgłoszeń ostatecznych powinien przypadać na min. 4 dni przed dniem rozpoczęcia zawodów.

§ 11 Zebranie techniczne – patrz także Przepisy Ogólne PZJ, art. 21

§ 12 Listy startowe – patrz także Przepisy Ogólne PZJ, art. 15

1. We wszystkich konkursach indywidualnych dopuszcza się możliwość wykonywania programu dowolnego bezpośrednio po programie obowiązkowym (podczas jednego startu). Organizator musi zamieścić tę informację w Propozycjach zawodów.
2. W przypadku startu j.w., więcej niż 4 zawodników indywidualnych/więcej niż dwóch par/więcej niż jednego zespołu lub ich kombinacji startowych, pomiędzy startem pierwszej czwórki zawodników/dwójki par/zespołu i kolejnymi zawodnikami indywidualnymi, parami lub zespołem należy przewidzieć co najmniej godzinną przerwę.
3. Dopuszcza się, przy małej ilości zgłoszonych koni, sporządzenie list startowych przez Organizatora, bez zwoływania zebrania technicznego przed zawodami i losowania kolejności startów. W takim przypadku Organizator jest zobowiązany do poinformowania o ustalonej kolejności startów, zainteresowane Kluby/zawodników, nie później niż 3 dni przed dniem rozpoczęcia zawodów.
4. W konkursach rozgrywanych w dwóch rundach, w rundzie drugiej zawodnicy/pary/zespoły startują w kolejności odwrotnej do zajmowanych miejsc, uzyskanych w rundzie pierwszej.

§ 13 Wyniki zawodów – patrz Przepisy Ogólne PZJ, art. 20

1. Wyniki zawodów powinny zawierać: rangę zawodów, miejsce rozgrywania zawodów, datę oraz imię nazwisko zawodnika/zawodników pary lub zespołu, z podaniem numerów licencji, nazwę konia i jego nr licencji, imię i nazwisko lonżującego z podaniem numeru

licencji, wyniki I rundy, II rundy i wynik końcowy, nazwiska sędziów poszczególnych konkursów.

ROZDZIAŁ V

Zawody – ukłon, ubiór zawodników/lonżującego/prezentującego konia na przeglądzie, rząd konia, arena konkursowa

(patrz także Przepisy Ogólne PZJ, art. 23-27)

§ 14 Ukłon – patrz także Przepisy Ogólne PZJ, art. 23

1. We wszystkich konkursach, które odbywają się na arenie konkursowej, pod nadzorem Komisji Sędziowskiej, każdy zawodnik i lonżujący zobowiązany jest do ukłonu, składanego sędziemu w literze A, przed i po starcie. Sędzia w literze A powinien odwzajemnić ukłon.
2. Przed rozpoczęciem wykonywania programu, koń musi klusować po kole do momentu, aż sędzia w literze A da sygnał dzwonkiem. Po tym sygnale koń musi przejść do chodu, w którym prezentowany będzie program w konkursie.
3. Wbieg, wybieg oraz sposób wykonania ukłonu pozostaje w gestii zawodników, jednak nie powinny one zawierać żadnych elementów *show*.
4. Wbieg i wybieg mogą odbywać się przy akompaniamencie muzyki, chyba że Przewodniczący Komisji Sędziowskiej zdecyduje inaczej.
5. Stanowisko sędziego w literze A musi znajdować się możliwie naprzeciwko wbiegu na arenę konkursową. Zawodnicy i koń muszą wbiegać na arenę konkursową drogą najkrótszą, od miejsca wbiegu do środka areny konkursowej. Przypadki ekstremalne, obiegania areny konkursowej przed ustawieniem się do ukłonu, mogą spowodować eliminację zawodnika/pary/zespołu (decyzja sędziego w literze A).
6. Natychmiast po opuszczeniu areny konkursowej muszą być rozpięte wypinacze. Nie przestrzeganie tego podlega *karze natychmiastowej* wymienionej w PO PZJ, art. 54.

§ 15 Ubiór zawodników – patrz także Przepisy Ogólne PZJ, art. 24

1. Przegląd koni – osoba prezentująca konia podczas przeglądu weterynaryjnego koni musi być ubrana stosownie do charakteru sportu konnego.
2. W trakcie konkursu
 - 2.1. Zawodnicy indywidualni muszą nosić na prawym ramieniu/nodze numer startowy, który został im przydzielony przez Organizatora. Brak numeru startowego powoduje *karę natychmiastową*, wymienioną w Przepisach Ogólnych PZJ, art. 54.
 - 2.2. Zawodnicy, startujący w zespole muszą nosić numery od 1 do 6 na prawym ramieniu/nodze lub na plecach. Numery muszą być czytelne dla Składu sędziowskiego konkursu. Wysokość 10-12 cm. Brak numerów lub ich nieczytelność powoduje *karę natychmiastową*, wymienioną w Przepisach Ogólnych PZJ, art. 54.

- 2.3. Stroje zawodników, członków zespołu powinny ze sobą współgrać, tworząc jednolity charakter.
- 2.4. Strój zawodników indywidualnych/pary/zespołu musi być bezpieczny dla zawodnika i konia oraz w sensie interakcji zawodników podczas wykonywania programu, nieograniczający ruchów zawodnika oraz stosowny do charakteru sportu konnego.
- 2.5. Strój zawodników indywidualnych/pary/zespołu nie może ukrywać/zasłaniać w jakikolwiek sposób linii ciała zawodnika, uniemożliwiając w ten sposób ocenę ćwiczeń przez sędziów.
- 2.6. Strój zawodników indywidualnych/pary/zespołu nie może dawać efektu nagości. Strój zawodników w wieku do 13 lat włącznie, startujących indywidualnie/w parze/w zespole, nie może mieć żadnego fragmentu w kolorze ciała lub wykonanego z przezroczystego materiału. Nie dotyczy to kończyn górnych i dolnych.
- 2.7. Strój musi być dopasowany do ciała/figury i wszystkie jego części i elementy muszą przylegać do ciała zawodnika przez cały czas. Wszelkie akcesoria dekoracyjne typu: paski, maski, biżuteria itp. oraz wszelkie rekwizyty typu: kapelusze, czapki, laski, piłki, skakanki i inne podobne gadzety, są absolutnie zabronione podczas przebywania na arenie konkursowej, w trakcie startu.
- 2.8. Dopuszcza się podczas startu jedynie obuwie o miękkiej podeszwie.
- 2.9. Spodnie muszą być zabezpieczone pod stopą. Spódniczki mogą być noszone tylko na obcisłe rajstopy/legginsy.
- 2.10. Włosy zawodników i zawodniczek muszą być schludne i upięte (nie rozpuszczone).
- 2.11. Strój lonżującego powinien być stosowny do charakteru sportu konnego i powinien harmonizować ze strojem zawodników (para, zespół).
3. Ceremonia dekoracji
- 3.1. Zawodnicy i lonżujący muszą prezentować się w stroju stosownym do charakteru sportu konnego (odpowiednie obuwie-półbuty lub obuwie wołyżerskie, reprezentacyjne stroje klubowe lub jak w konkursie itp.).
- 3.2. Konie, w ceremonii dekoracji powinny być prezentowane w ogłowie i w pasie wołyżerskim.

§ 16 Rząd konia do wołyżerki

1. Rząd konia do wołyżerki używany **podczas startu na arenie konkursowej** składa się z:
- 1.1. ogłowia wędzidłowego z nachrapnikiem. Dopuszcza się stosowanie gumowych ślinianek. Wędzidło gumowe lub metalowe (max. podwójnie łamane).

1.2.dwóch wypinaczy (wszelkie wodze stałe/martwe lub pomocnicze są zabronione),

1.3.pasa woltyżerskiego z podkładką i przystułami

1.4.lonży i bata do lonżowania.

1.5.derki ochronnej:

1.5.1. Wymiary derki ochronnej mogą być sprawdzone przez Komisarza i/lub sędziego w każdym momencie na koniu. Derka ochronna musi mieć następujące wymiary:

- maksymalnie 80 cm mierząc od tylnej krawędzi pasa woltyżerskiego do skraju derki

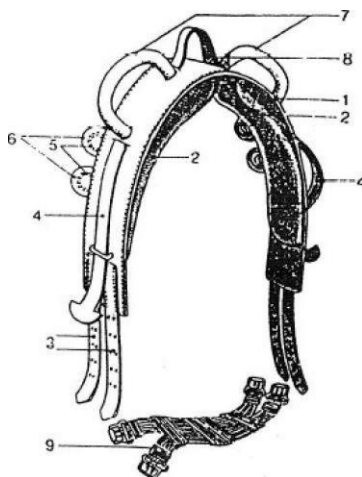
(w kierunku zadu),

☐ maksymalnie 30 cm mierząc od przedniej krawędzi pasa woltyżerskiego do skraju derki (w kierunku głowy),

☐ maksymalnie 90 cm mierząc z boku konia do boku (w przypadku dokonywania pomiaru derki na koniu dopuszcza się tolerancję rzędu maksymalnie 3 cm, tzn. 93 cm),

☐ maksymalnie grubość derki razem z pokrowcem 3 cm,

☐ maksymalna całkowita długość derki może wynosić 110 cm, przy maksymalnie 30 cm, przed pasem woltyżerskim (na szyi konia).



Pas woltyżerski:

1. Pas woltyżerski

2. Poduszki

3. Puśliska

4. Pętle

5-6 Pierścienie do wypinaczy

7. Uchwyty

8. Pętla pomocnicza

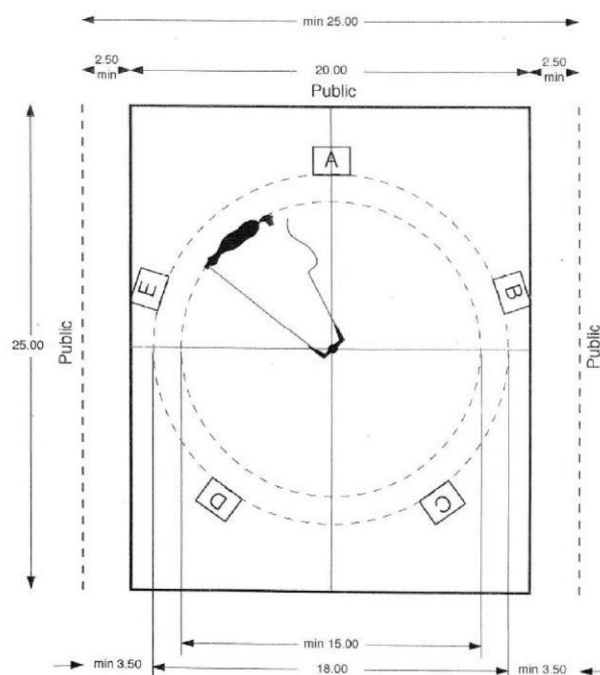
9. Popręg brzuszny

2. Używanie derki ochronnej jest obowiązkowe. Musi być ona wykonana z materiału, który dopasowuje się do grzbietu konia i chroni go podczas ćwiczeń.
3. Dopuszcza się stosowanie jednej podkładki żelowej, dodatkowo do derki ochronnej.
4. Dopuszcza się stosowanie bandaży i/lub ochraniaczy, kaloszy.
5. Można stosować nauszники i zatyczki do uszu.
6. Lonża musi być przypięta do wewnętrznego kółka wędzidla (nie przez głowę lub do zewnętrznego kółka wędzidla) albo do kółka kawecanu.
7. Dopuszcza się stosowanie kawecanu z wędzidłem lub bez.
8. Pas woltyżerski oraz derka ochronna mogą być zmieniane do każdego programu.
9. Użycie jakiegokolwiek innego wyposażenia lub inny sposób ułożenia i zapięcia niż opisany powyżej pociągać będzie za sobą eliminację.
10. Rząd konia do woltyżerki dodatkowo dopuszczalny do używania na arenie treningowej:
 - 10.1. Dopuszcza się stosowanie wodzy pomocniczych.
 - 10.2. Dopuszcza się stosowanie ogłowia munsztukowego podczas pracy z koniem pod siodłem.
 - 10.3. Każdy członek ekipy oficjalnie zgłoszony w zgłoszeniach ostatecznych może pracować z koniem pod siodłem. W pracy z koniem pod siodłem obowiązuje odpowiednie obuwie oraz ochronny kask na głowę z trzypunktowym zapięciem.

§ 17 Arena konkursowa i rozprężalnia

1. Podłoże areny musi być miękkie i sprężyste.
2. Wysokość hali, w przypadku zawodów halowych musi wynosić minimum 4,5 m (w świetle – od wierzchu podłogi do spodu konstrukcji dachu w jej najniższym punkcie) dla konkursów poziomu PP i min. 4,00 m dla konkursów poziomu P.
3. Miejsca dla publiczności muszą być oddalone min. 11 m od środka koła do lonżowania.
4. Stoliki sędziowskie powinny znajdować się w odległości min. 11 m od środka koła do lonżowania.
5. Stoliki sędziowskie muszą znajdować się na podwyższeniu o wysokości 50-60 cm ponad poziomem podłoża.
6. Stolik sędziowski w literze A powinien mieć wymiary dostosowane dla trzech osób (sędzia, sekretarz i osoba mierząca czas). Pozostałe stoliki sędziowskie wymiary dostosowane dla dwóch osób. Przynajmniej front stanowiska sędziowskiego powinien być osłonięty. Przed każdym stolikiem należy ustawić odpowiednie oznakowanie literowe (A, B, C, D itd.). Stolik sędziowski w literze A (sędziego głównego) musi być ustawiony naprzeciwko miejsca wbiegu na arenę konkursową.

ARENA KONKURSOWA



7. Do dyspozycji zawodników musi być przynajmniej jedna rozprężalnia, na której są te same warunki (wymiary, podłoże, zadanie itp.), co na arenie konkursowej. Pozostałe place treningowe, w pobliżu.

8. Do dyspozycji podczas zawodów musi być plac/hala do jazdy wierzchem, znajdujący/a się w pobliżu areny konkursowej i rozprężalni. Podczas jazdy wierzchem na rozprężalni/placu obowiązuje noszenie zabezpieczenia głowy.

9. W pobliżu rozprężalni i/lub areny konkursowej należy zapewnić miejsce, w którym zawodnicy mogą się przebrać.

ROZDZIAŁ VI

Zawody – osoby oficjalne

§ 18 **Komisja sędziowska** – patrz Przepisy Ogólne PZJ, art. 43-44, 47-53 i Przepisy o Sędziach PZJ, art. 4, zał. I

§ 19 **Komisarze** – patrz Przepisy Ogólne PZJ, art. 45 i Przepisy o Sędziach PZJ, art. 4, zał. I

§ 20 **Komisja odwoławcza** – patrz Przepisy Ogólne PZJ, art. 53 i Przepisy o Sędziach PZJ, art. 4, zał. I

§ 21 **Protesty, skargi, odwołania** – patrz Przepisy Ogólne PZJ, art. 54-62.

ROZDZIAŁ VII

Zawody – dobro koni i zawodników

§ 22 **Obsługa weterynaryjna zawodów** – patrz Przepisy Ogólne PZJ, art. 37 i Przepisy o Sędziach PZJ, art. 4, zał. I oraz Przepisy weterynaryjne.

§ 23 **Brutalność wobec koni** – patrz Przepisy Ogólne PZJ, art. 38-39

§ 24 **Bezpieczeństwo i obsługa medyczna zawodników na zawodach** – patrz Przepisy Ogólne PZJ, art. 40

§ 25 **Kontrola leczenia i ochrona zdrowia zawodników** – patrz Przepisy Ogólne PZJ, art. 41

§ 26 **Kontrola leczenia i ochrona koni** – patrz Przepisy Ogólne PZJ, art. 42

§ 27 **Ceremonia nagradzania zawodników i koni** – patrz także Przepisy Ogólne PZJ, art. 30

1. Ceremonia nagradzania powinna stanowić ważne wydarzenie. Powinna być przeprowadzona na głównej arenie konkursowej, w odpowiedniej oprawie, nadającej jej właściwego znaczenia.
2. Udział w ceremonii nagradzania nagradzanych zawodników jest obowiązkowy. Nieuczestniczenie nagrodzonego zawodnika w tej ceremonii powoduje utratę zajętego miejsca w klasyfikacji (flot, plakietki, nagrody rzeczowej, nagrody pieniężnej). Wyjątek od tego stanowi wydana uprzednio zgoda Przewodniczącego Komisji Sędziowskiej/ Delegata Technicznego i/lub sędziego – przewodniczącego składu sędziowskiego w danym konkursie.
3. Ubiór zawodnika i prezentacja konia podczas ceremonii nagradzania – patrz §14, ust. 3.
4. Przewodniczący Komisji Sędziowskiej lub sędzia w literze A powinni być obecni podczas Ceremonii nagradzania i brać w niej udział, kontrolując wszelkie ewentualne odstępstwa od procedury.

§ 28 **Nagrody** – patrz także Przepisy Ogólne PZJ, art. 30

ROZDZIAŁ VIII

Konkursy

§ 29 W trakcie zawodów w woltyżerze mogą być rozgrywane następujące rodzaje konkursów:

1. **Zespołowe** – zespół składa się z 6 zawodników dowolnej płci. Członkami zespołu są też: lonżujący i koń.
2. **Par** – para składa się z dwóch zawodników, tej samej płci lub różnej płci.
3. **Indywidualne** – Konkursy indywidualne powinny być rozgrywane osobno dla kobiet i osobno dla mężczyzn. Klasyfikacja tych konkursów powinna być oddzielna. Dopuszcza się jednakowoż klasyfikację wspólną w przypadku małej liczby zawodników* (informacja musi być zawarta w propozycjach zawodów).

*nie dotyczy MP i PP.

§ 30 Konkursy specjalne

KW PZJ do końca roku kalendarzowego, poprzedzającego kolejny sezon startowy, w osobnym komunikacie zamieszczanym na stronie PZJ, określi zasady rozgrywania konkursów specjalnych.

§ 31 Konkursy – poziom podstawowy (P)

1. Konkursy zespołowe

step/step	Kategoria wiekowa	wiek	Kategoria konkursu	RUNDA I		RUNDA II	
	MIESZANA	7 lat ^ I	Dz	Program 1 obowiązkowy Test C (step)	Program 2 dowolny Test 1 (step)	Program 3 dowolny Konkurs rozgrywany tylko w jednej rundzie	Uwagi

2. Konkursy par

step/step	Kategoria wiekowa	wiek	Kategoria konkursu	RUNDA I		RUNDA II	
	MIESZANA	≥ 7 lat	Dp	Program 1 obowiązkowy Test C (step)	Program 2 dowolny Test 1 (step)	Program 3	Uwagi
						Konkurs rozgrywany tylko w jednej rundzie	

3. Konkursy indywidualne

step/step	Kategoria wiekowa	wiek	Kategoria konkursu	RUNDA I		RUNDA II		
	MIESZANA	7 lat ^ I	Di	Program 1 obowiązkowy Test C (step)	Program 2 dowolny (step)	Program 3	Program 4	Uwagi
						Konkurs rozgrywany tylko w jednej rundzie		

4. Programy:

program obowiązkowy C

Test	ćwiczenia	Uwagi
Test C	Wskok do siadu	Wskok (wymagana pomoc osoby trzeciej)
	Siad podstawowy	
	Flaga C	Tylko uniesiona noga
	Podpór przodem	Wykonywany bezpośrednio z flagi, bez uprzedniego powrotu do siadu
	Kłęk	Wykonywany bezpośrednio z podporu, bez uprzedniego powrotu do siadu
	½ młynka do siadu tyłem	Pierwsza i druga faza młynka wykonywana na 4 wykroki przednich nóg konia
	Podpór tyłem i zeskok odwrotny do wewnątrz	Podpór tyłem – stopa prawa ustawiona płasko na grzbiecie konia, druga noga wyprostowana pionowo w górę. Po zakończeniu ćwiczenia, powrót do siadu tyłem i zeskok odwrotny do wewnątrz

Programy dowolne

Konkurs	Test 1
zespołowy	Program może składać się z ćwiczeń dowolnych wykonywanych pojedynczo, w dwójkach lub trójkach. Może zawierać jednakże max. 6 ćwiczeń trójkowych statycznych .
Min. wiek konia	6 lat
Limit czasu	4 minuty
Uwagi	
oceny	za kompozycję, wykonanie, ocena za konia
par	Oboje zawodników musi pozostawać w kontakcie z koniem lub ze sobą przez cały czas wykonywania programu. Niedopuszczalne jest wykonywanie ćwiczeń indywidualnych, z wyjątkiem wskoku i zeskoku.
Min. wiek konia	6 lat
Limit czasu	1,5 minuty
Uwagi	Możliwy podział na kategorie wiekowe – wg propozycji
oceny	za kompozycję, za wykonanie, ocena za konia
indywidualny	Zawodnik wykonuje indywidualnie wybrane ćwiczenia dowolne
Min. wiek konia	6 lat
Limit czasu	1 minuta
Uwagi	Możliwy podział na kategorie wiekowe – wg propozycji

§ 32 Konkursy – poziom ponadpodstawowy (PP)

1. Konkursy zespołowe

	Kategoria wiekowa	wiek	Kategoria konkursu	RUNDA I		RUNDA II	
				Program 1 obowiązkowy	Program 2 dowolny	Program 3 dowolny	Uwagi
Galop/galop	SENIORZY	≥ 7 lat	Az1*	Test 1	Test 1	Test 1	II runda rozgrywana opcjonalnie – zgodnie z propozycjami;
			Az2*	Test 2	Test 2	Test 2	II runda rozgrywana opcjonalnie – zgodnie z propozycjami; Podczas PP – II runda jest obowiązkowa;
			Az3*	Test 3	Test 2	Test 2	II runda rozgrywana opcjonalnie – zgodnie z propozycjami; Podczas PP i MP – II runda jest obowiązkowa;
		7 – 18 lat	Bz1*	Test 1	Test 1	Test 1	II runda rozgrywana opcjonalnie – zgodnie z propozycjami;
			Bz2*	Test 2	Test 1	Test 1	II runda rozgrywana opcjonalnie – zgodnie z propozycjami; Podczas PP i MP – II runda jest obowiązkowa;
Galop/stęp	MIESZANA	≥ 7 lat	Cz1*	Test C (galop)	Test 1 (stęp)	Konkurs rozgrywany tylko w jednej rundzie	
			Cz2*	Test 1 (galop)	Test 1 (stęp)	Konkurs rozgrywany tylko w jednej rundzie	

2. Konkursy par

	Kategoria wiekowa	wiek	Kategoria konkursu	RUNDA I		RUNDA II	
				Program 1	Program 2	Program 3	Uwagi
Galop/stęp	MIESZANA	≥ 7 lat	Bp2* Ap1*	obowiązkowy Test 1	dowolny Test 2	Test 1	Podczas PP i MP – II runda jest Konkurs rozgrywany tylko w jednej rundzie
			Ap2*	dowolny Test 2	x	dowolny Test 2	II runda rozgrywana opcjonalnie – zgodnie z propozycjami; Podczas PP i MP – II runda jest obowiązkowa;
		≥ 7 lat	Bp1*	obowiązkowy Test 1	dowolny Test 1	Konkurs rozgrywany tylko w jednej rundzie	
				dowolny		dowolny	II runda rozgrywana opcjonalnie – zgodnie z propozycjami; obowiązkowa;
Galop/stęp	MIESZANA	≥ 7 lat	Cp1*	obowiązkowy Test 1 Test C (galop)	dowolny Test 1 (stęp)	Konkurs rozgrywany tylko w jednej rundzie	
			Cp2*	(galop)	(stęp)	Konkurs rozgrywany tylko w jednej rundzie	

3. Konkursy indywidualne

	Kategoria wiekowa	wiek	Kategoria konkursu	RUNDA I		RUNDA II		
	Program 1 obowiązkowy		Program 2	Program 3	Program 4	Uwagi		
Galop/galop	SENIORZY	≥16lat	Ai1*	Test 1	Dowolny	obowiązkowy Test 1	Dowolny	II runda rozgrywana opcjonalnie – zgodnie z propozycjami;
			Ai2*	Test 2	Dowolny	x	Dowolny	II runda rozgrywana opcjonalnie – zgodnie z propozycjami; Podczas PP – II runda jest obowiązkowa;
			Ai3*	Test 3i	Techniczny	x	Dowolny	II runda rozgrywana obowiązkowo podczas wszystkich zawodów;
	Dowolny	Techniczny			x			
	JUNIORZY	18 8-16 lat	Bi1*	Test 1	Dowolny	obowiązkowy Test 2 Test 1	Dowolny	II runda rozgrywana opcjonalnie – zgodnie Podczas PP i MP – II z propozycjami;
			Bi2*	Test 2	Dowolny	obowiązkowy	Dowolny	II runda rozgrywana opcjonalnie – zgodnie z propozycjami; runda jest obowiązkowa;
Galop/stęp	MIESZANA	≥7lat	Ci1*	Test C (galop)	dowolny (stęp)	Konkurs rozgrywany tylko w jednej rundzie		
			Ci2*	Test 1 (galop)	dowolny (stęp)	Konkurs rozgrywany tylko w jednej rundzie		

4. Programy:

Programy obowiązkowe

Test	ćwiczenia	Uwagi
Test C	Wskok do siadu	Wykonanie wskoku z pomocą – ocena „zero”
	Siad podstawowy	
	Flaga C	Tylko uniesiona noga
	Podpór przodem	Wykonywany bezpośrednio z flagi, bez uprzedniego powrotu do siadu
	Kłęk	Wykonywany bezpośrednio z podporu, bez uprzedniego powrotu do siadu
	½ młynka do siadu tyłem	Pierwsza i druga faza młynka wykonywana na 4 fule galopu
	Podpór tyłem i zeskok odwrotny do wewnątrz	Podpór tyłem – prawa stopa ustawiona płasko na grzbiecie konia. Lewa noga prosta, uniesiona pionowo w górę.
Test 1	Wskok do siadu	Wykonanie wskoku z pomocą – ocena „zero”
	Siad podstawowy	
	Flaga	Uniesiona ręka i noga
	Stanie	
	Wyrzut nóg	Nogi złączone
	½ młynka do siadu tyłem	Pierwsza i druga faza młynka wykonywana na 4 fule galopu
	Wyrzut nóg z siadu tyłem i zeskok odwrotny do wewnątrz	Nogi rozłączone (podczas wykonywania wyrzutu) na szerokość bioder
Test 2	Wskok do siadu	Wykonanie wskoku z pomocą – pociąga za sobą ocenę „zero” za wskok
	Siad podstawowy	
	Flaga	
	Młynek	Wszystkie fazy młynka muszą być wykonywane na 4 fule galopu
	Nożyce z siadu przodem	
	Nożyce z siadu tyłem	
	Stanie	
	Zeskok zawrotny do wewnątrz	Wykonywany z siadu przodem
Test 3/3i	Wskok do siadu	Wykonanie wskoku z pomocą – pociąga za sobą ocenę „zero” za wskok
	Siad podstawowy	
	Flaga	
	Młynek	Wszystkie fazy młynka muszą być wykonywane na 4 fule galopu
	Nożyce z siadu przodem	
	Nożyce z siadu tyłem	
	Stanie	
	Flanka 1.część	W teście 3 – po wykonaniu tego ćwiczenia, powrót do siadu przodem, z siadu bokiem do wewnątrz, przez przeniesienie prawej nogi przez szyję konia; W teście 3i - po tym ćwiczeniu wykonywana jest <i>Flanka 2. część</i>
	Flanka 2. część	Dotyczy tylko testu 3i
	Zeskok zawrotny na zewnątrz	Wykonywany z siadu przodem (test 3), po powrocie do siadu przodem, po wykonaniu <i>Flanki 1. część</i>

4.1. Wszystkie ćwiczenia obowiązkowe statyczne muszą być wytrzymane przez min. 4 fule galopu lub 4 kroki konia w stępie.

4.2. Ćwiczenia obowiązkowe zostały opisane w załączniku nr 3

4.3. Zaleca się aby programy obowiązkowe wykonywane były z podkładem muzycznym.

4.4. Zasady oceny ćwiczeń programu obowiązkowego znajdują się w „Wytocznych dla sędziów”

Programy dowolne

Konkurs	Test 1	Test 2
zespolowy	Limit czasu: 4 minuty Program może składać się z ćwiczeń dowolnych wykonywanych pojedynczo, w dwójkach lub trójkach. Może zawierać jednakże max. 6 ćwiczeń trójkowych statycznych . Do oceny za stopień trudności liczy się tylko 20 najtrudniejszych ćwiczeń.	Limit czasu: 4 minuty Program może składać się z ćwiczeń dowolnych wykonywanych pojedynczo, w dwójkach lub trójkach. Nie ma ograniczenia ilości ćwiczeń statycznych trójkowych . Do oceny za stopień trudności liczy się 25 najtrudniejszych ćwiczeń.
Ćwiczenia trudne D	0,5	0,4
Ćwiczenia średniotrudne M	0,3	0,3
Ćwiczenia łatwe E	0,1	0,1
max il. ćwiczeń o najwyższym stopniu trudności liczona do oceny za st.trudności	20	25
par	Oznaczenie dotyczy limitu czasu: 1,5 minuty . Oboje zawodników musi pozostawać w kontakcie z koniem lub ze sobą przez cały czas wykonywania programu. Niedopuszczalne jest wykonywanie ćwiczeń indywidualnych, z wyjątkiem wskoku i zeskoku.	Oznaczenie dotyczy limitu czasu: 2 minuty . Oboje zawodników musi pozostawać w kontakcie z koniem lub ze sobą przez cały czas wykonywania programu. Niedopuszczalne jest wykonywanie ćwiczeń indywidualnych, z wyjątkiem wskoku i zeskoku.
Ćwiczenia trudne D	1,0	0,8
Ćwiczenia średniotrudne M	0,5	0,4
Ćwiczenia łatwe E	0,0	0,0
max il. ćwiczeń o najwyższym stopniu trudności liczona do oceny za st.trudności	10	13
indywidualny	Limit czasu: 1 minuta	
Ćwiczenia supertrudne R (risk)	1,3	
Ćwiczenia trudne D (difficult)	0,9	
Ćwiczenia średniotrudne M (medium)	0,4	
Ćwiczenia łatwe E (easy)	0,0	
max il. ćwiczeń o najwyższym stopniu trudności liczona do oceny za st.trudności (nie dotyczy Ci, Bi1* i Ai1*)	10	

4.5. Wszystkie ćwiczenia dowolne statyczne muszą być wytrzymane przez min. 3 fule galopu lub 3 kroki konia (w stępie).

4.6. Zaleca się aby programy dowolne wykonywane były z podkładem muzycznym.

4.7. Zasady oceny programów dowolnych znajdują się w „Wytocznych dla sędziów”

§ 32 Program techniczny

1. Program techniczny składa się z pięciu ćwiczeń technicznych oraz dodatkowych ćwiczeń dowolnych, wybranych przez zawodnika. Ćwiczenia techniczne wybrane zostały spośród następujących kategorii cech motorycznych:

- równowaga (koordynacja),
- timing/rytm (koordynacja),
- siła,
- skoczność – może być zaprezentowana jako wskok lub zeskok- wskok,
- gibkość.

Wszyscy zawodnicy startujący na tym samym koniu, lonżujący oraz koń wbiegają razem na arenę konkursową. Nikt inny nie może wbiec na arenę konkursową.

2. Ćwiczenia techniczne obowiązujące na zawodach w Polsce są identyczne jak publikowane przez Międzynarodową Federację Jeździecką.

§ 33 Ocenianie programu technicznego

„Wytyczne dla sędziów”. Ocena maksymalna jest 10.0. Dopuszcza się dziesiętne punktu.

ROZDZIAŁ IX

Kary

§ 34 „Żółta kartka” – jest wydawana przez Przewodniczącego Komisji Sędziowskiej/Przewodniczącego Komisji Odwoławczej/Szefa Komisarzy zawodów, w przypadku:

1. jakiegokolwiek nadużycia w stosunku do koni, niestosownego/obraźliwego zachowania w stosunku do osób oficjalnych i/lub innych osób związanych z zawodami.
2. Braku odpowiedzialnego zachowania oraz odpowiedniej i wystarczającej ostrożności, których rezultatem jest wypadek.
3. Strojów zawodników zespołu/pary/indywidualnych, które w jakikolwiek sposób ograniczają ich ruchy lub powodują wzajemne zagrożenie dla zawodników lub konia podczas startu.
4. Strojów zawodników zespołu/pary/indywidualnych, które w jakikolwiek sposób, podczas startu, ograniczają lub uniemożliwiają ocenę ćwiczeń przez sędziów.
5. Strojów, które dają efekt nagości, a w przypadku zawodników poniżej 13 roku życia, strojów z częściami z materiałów przejrzystych, w kolorze ciała, za wyjątkiem rąk i nóg, gdzie jest to dozwolone.
6. Strojów, które nie są dopasowane do kształtu ciała zawodnika, bądź zawierają elementy nieprzymocowane na stałe oraz użycie podczas startu wszelkich dodatkowych akcesoriów i rekwizytów, takich jak np. paski, maski, biżuteria, czapki, kapelusze, piłki, laski itp.
7. Obuwia innego niż z miękką podeszwą.

8. Spodni bez zabezpieczającego paska/gumki pod stopą i spódniczek noszonych bez obcisłych spodni lub legginsów.

Wdanie „żółtej kartki” uruchamia procedurę przewidzianą w Przepisach Ogólnych.

§ 35 Eliminacja

1. oznacza, że dany zawodnik i koń nie może kontynuować startu w bieżącym konkursie. Poniżej są wymienione powody, dla których zawodnicy podlegają eliminacji we wszystkich konkursach.
2. Podczas trwania konkursu, sędzia w literze A musi wyeliminować zawodnika, w następujących przypadkach:
 - 2.1. Rozpoczęcie startu (dotknięcie uchwytów, derki lub konia) przed sygnałem zezwalającym na start;
 - 2.2. Zastosowanie elementów rzędu końskiego innych niż dozwolone;
 - 2.3. Wskok na konia po przerwaniu startu przez sędziego, bez czekania na sygnał zezwalający na kontynuację;
 - 2.4. Zawodnik i/lub koń, którzy opuszczają arenę konkursową bez zezwolenia sędziego w literze A, także w przypadku gdy nastąpi to przed startem;
 - 2.5. Wypadku zawodnika lub konia, który uniemożliwia mu ukończenie konkursu. Wyjątek stanowi wypadek członka zespołu;
3. Sędzia w literze A może wyeliminować zawodnika w następujących przypadkach:
 - 3.1. Nie pojawienie się zawodników na arenie konkursowej w czasie 30 sekund po dzwonku;
 - 3.2. Brak ukłonu;
 - 3.3. Przekroczenie limitu czasu 30 sekund, od momentu sygnału do startu do jego rozpoczęcia;
 - 3.4. Jakkolwiek fizyczna pomoc osób trzecich;
 - 3.5. Kontynuowanie startu mimo otrzymania sygnału sędziego do jego przerwania;
 - 3.6. Złe zachowanie konia podczas startu (eliminacja zawodnika/zawodników startujących na koniu);
 - 3.7. Przekroczenie czasu 30 sekund od momentu upadku z konia (koń pusty) do momentu wznowienia startu;
 - 3.8. Przekroczenie czasu 30 sekund, po przerwie spowodowanej nieprzewidzianym zdarzeniem i sygnale do wznowienia startu;
 - 3.9. W przypadku odczucia sędziego w literze A, że albo zawodnik, albo koń nie są w stanie kontynuować startu;

3.10. W przypadkach wątpliwych sędzia w literze A może konsultować się z Komisją sędziowską, po uprzednim przerwaniu startu;

§ 36 Dyskwalifikacja

1. Oznacza, że zawodnik i jego koń lub konie jest/są zdyskwalifikowani w spornym konkursie lub w całych zawodach. Dyskwalifikacja może także działać wstecz.
2. Komisja Sędziowska może zdyskwalifikować zawodnika i/lub konia w następujących przypadkach:
 - 2.1.Ćwiczenie koni na arenie konkursowej bez zezwolenia Komisji Sędziowskiej;
 - 2.2.We wszystkich przypadkach nadużyć i/lub złego traktowania zgłoszonych przez członka KS/Komisji Odwoławczej/Komisarza zawodów;
 - 2.3.We wszystkich przypadkach wymienionych w Przepisach Weterynaryjnych;
3. Sędzia w literze A może zdyskwalifikować zawodnika i/lub konia w następujących przypadkach:
 - 3.1.Jeżeli konie mają krwawiące rany na bokach, pysku, nosie lub jakiekolwiek oznaki wskazujące na nadużycie bata;

ZAŁĄCZNIK NR I
do Regulaminu dyscypliny woltżerki

RODZAJE NACHRAPNIKÓW

Dopuszczonych do używania podczas startu w zawodach woltżerskich

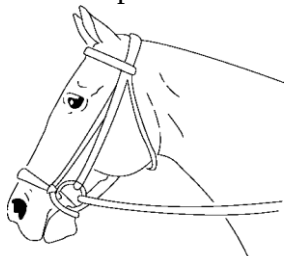
Nachrapnik musi być płaski.

Dopuszcza się jedynie nachrapniki wykonane ze skóry.

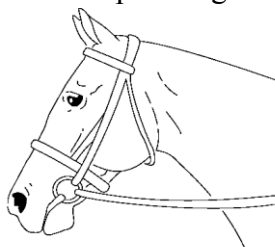
Ochraniacze ze skóry, owczej skóry (futra) lub podobnego materiału, mogą być używane obustronnie na pasku policzkowym, pod warunkiem, że nie przekraczają średnicy 3 cm liczonej od policzka/ganaszu konia.

Dopuszcza się także zastosowanie krążka z owczej skóry (futra) w elemencie łączącym paski nachrapnika, w nachrapniku krzyżowym (meksykańskim).

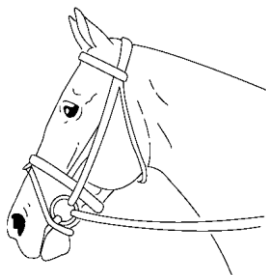
1. Nachrapnik hanowerski



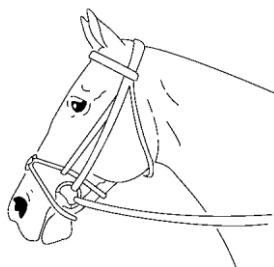
2. Nachrapnik angielski (polski), zwany zwykłym



3. Nachrapnik kombinowany (irlandzki)



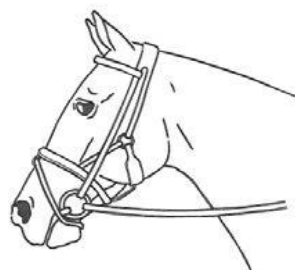
4. Nachrapnik krzyżowy (meksykański)



5. Nachrapnik typu Micklem



6. Nachrapnik kombinowany (bez podgardla)

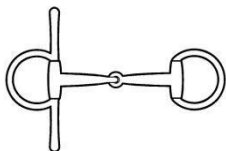


ZAŁĄCZNIK NR II
do Regulaminu dyscypliny woltyżerki

RODZAJE WĘDZIDEŁ
Dopuszczonych do używania podczas startów w zawodach woltyżerskich



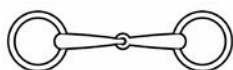
wędzidło proste gumowe



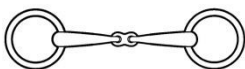
wędzidło oliwkowe
a) z wąsami
b) bez wąsów



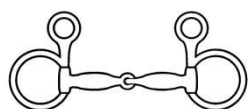
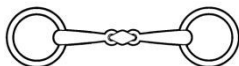
wędzidło typu D (wyścigowe)



wędzidło pojedynczo łamane



wędzidło podwójnie łamane



wędzidło z czankami



wędzidło pojedynczo łamane z elementami obrotowymi



wędzidło podwójnie łamane z obracającą się częścią środkową

Minimalna grubość wędzidla to 14 mm dla dużych koni i 10 mm dla kucy.

ZAŁĄCZNIK NR III do Regulaminu dyscypliny woltyżerki

ĆWICZENIA OBOWIĄZKOWE

Rysunki zamieszczone w niniejszym załączniku stanowią tylko pomoc i uzupełnienie tekstu – nie należy ich traktować, jako pełnego odzwierciedlenia danego ćwiczenia (ruchu).

1. Ćwiczenia obowiązkowe – wprowadzenie

Ćwiczenia obowiązkowe wykonywane są w jednym bloku. Każde kolejne ćwiczenie powinno rozpoczynać się bezpośrednio po zakończeniu poprzedniego. W ćwiczeniach składających się z części, część następująca powinna być wykonywana po zakończeniu części poprzedzającej. Statyczne ćwiczenia obowiązkowe (siad podstawowy, flaga, klęk i stanie) muszą być wytrzymane cztery foule galopu konia/4 kroki konia, w stępie. Wykonanie ćwiczeń rozpoczyna się od wskoku na konia.

Zawodnik biegnie wzdłuż lonży, w kierunku barków konia. Zbliżając się do niego zaczyna galopować/iść razem z nim w rytmie galopu/stępa jego przednich nóg. Przed chwyceniem uchwytów pasa woltyżerskiego, barki i biodra zawodnika powinny być równoległe do barków konia. Tułów wyprostowany – pionowy. Po chwyceniu uchwytów zawodnik wykonuje naskok w kierunku przednich nóg konia, na obie stopy, aby w ten sposób wytworzyć potrzebną energię.

1.1. Wskok

Pozycją końcową wskoku jest siad przodem na koniu. Wykonany w sposób prawidłowy wskok składa się z czterech faz:

- faza naskoku,
- faza wymachu,
- faza zatrzymania ruchu i lotu,
- faza zejścia do siadu.

Prawa noga wykonuje natychmiast wymach tak wysoko jak to jest możliwe, wynosząc biodra ponad głowę. W tym czasie lewa noga pozostaje wyprostowana i skierowana w dół. W momencie, gdy biodra znajdują się w najwyższym możliwym punkcie, woltyżer opuszcza w dół wyprostowaną, prawą nogę i ląduje miękko na koniu do siadu bezpośrednio za pasem woltyżerskim, do pozycji wyprostowanej i centralnie w stosunku do osi podłużnej konia. Tułów w pozycji pionowej.

Wskok z pomocą asystenta (stęp)

Wskok wykonywany jest z pomocą asystenta. Asystentem może być zawodnik z zespołu lub osoba trzecia, która musi wbiec na arenę konkursową razem z zespołem i uklonąć się. Asystent chwyta podudzie/podudzie i biodro woltyżera od spodu pomagając mu w fazie odbicia dla uzyskania potrzebnej energii. Po zakończeniu wskoku asystent wraca z powrotem do środka koła. Pozycją końcową wskoku jest siad przodem na koniu.

Wykonany w sposób prawidłowy składa się z czterech faz:

- faza odbicia z pomocą asystenta,
- faza wymachu,
- faza zatrzymania ruchu,
- faza zejścia do siadu,

Prawa noga wykonuje natychmiast wymach tak wysoko jak to jest możliwe, wynosząc biodra ponad głowę. W tym czasie lewa noga pozostaje wyprostowana i skierowana w dół. W momencie gdy biodra znajdują się w najwyższym możliwym punkcie, zawodnik opuszcza w dół wyprostowaną, prawą nogę i ląduje miękko na koniu do siadu bezpośrednio za pasem woltyżerskim, do pozycji wyprostowanej i centralnie w stosunku do osi podłużnej konia. Tułów w pozycji pionowej.

Istota ćwiczenia:

wysokość i pozycja środka ciężkości



Z pozycji siadu przodem/tyłem zawodnik prowadzi wyprostowaną prawą nogę wysokim, obszernym łukiem (półkole) ponad szyją/zadem konia. Tułów pozostaje wyprostowany w pozycji prawie pionowej, a lewa/prawa noga pozostaje, nie zmieniając swojej pozycji skierowana w dół, przy boku konia - zachowując z jego bokiem lekki, ale stały kontakt. Każdy uchwyt jest kolejno zwalniany i ponownie chwytyany, by umożliwić płynne przeniesienie prawej/lewej nogi. W momencie, gdy prawa/lewa noga osiąga punkt, w którym czubki jej palców wskazują miejsce, w którym przednia noga konia dotyka ziemi, lewa/prawa noga zostaje wyprostowana i dołączona do prawej. Ze złączonymi obiema nogami i wyprostowanymi w biodrach, zawodnik odpycha się nieznacznie w górę w momencie puszczenia uchwytów. Zawodnik ląduje na ziemię ze stopami prawie złączonymi i kontynuuje bieg w tym samym kierunku co koń, aż do miejsca gdzie ustawił się zespół. Tam zajmuje swoje miejsce w szeregu.



1.3. Zeskok zawrotny do zewnątrz/do wewnątrz

Z siadu przodem zawodnik wykonuje zamach obiema wyprostowanymi nogami, wznosząc je do góry w przód (tułów pozostaje wyprostowany podczas wykonywania zamachu). Następnie „wyrzuca” bardzo energicznie obie wyprostowane nogi jak najwyżej, w tył do góry, wynosząc biodra ponad głowę do pozycji stania na rękach (ręce wyprostowane w łokciach) tak, by osiągnąć maksymalną wysokość. Nogi złączone, biodra wyprostowane, całe ciało napięte. W czasie „wyrzucania” nóg zawodnik pochyla tułów w przód – w dół, ręce ugięte w łokciach. W momencie osiągnięcia maksymalnego wyprostowania rąk zawodnik odpycha się od uchwytów i uzyskuje fazę lotu (środek ciężkości porusza się w kierunku przeciwnym do siły grawitacji), w rezultacie wypchnięcia się z barków. Zawodnik ląduje na zewnątrz koła na ziemi, na obie stopy, z twarzą zwróconą w kierunku ruchu konia i natychmiast kontynuuje bieg (jak przy zeskoku odwrotnym).

Istota ćwiczenia:

wysokość i pozycja środka ciężkości

1.4. Siad

Siad przodem jest pozycją wyjściową i końcową każdego ćwiczenia obowiązkowego, we wszystkich kategoriach. Zawodnik siedzi bezpośrednio za pasem wołyżerskim, w najgłębszym miejscu grzbietu konia, centralnie w stosunku do jego osi podłużnej. Kości siedzeniowe obciążone są równomiernie, tułów wyprostowany w pozycji pionowej. Obie ręce spoczywają na uchwytach. Oś barków i bioder ćwiczącego musi być równoległa do osi barków konia. Nogi pozostają w stałym lekkim kontakcie z bokami konia, skierowane w dół, nie zmieniając swojej pozycji. Barki, biodra i pięty tworzą jedną pionową linię. Kolana, kostki i czubki palców u nóg tworzą linię prostą skierowaną prawie do przodu.

Istota siadu:

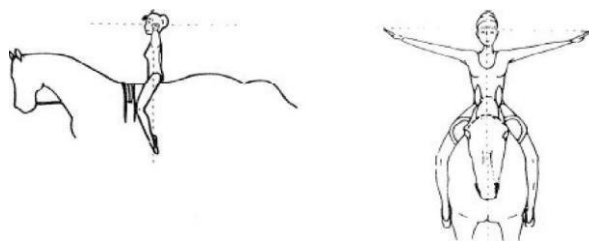
Siad, umiejętność podążania ze swoim środkiem ciężkości za ruchem konia/ zgrania się z amplitudą galopu konia pozostając w harmonii z nim, postawa.

2. Mechanika ćwiczeń obowiązkowych

2.1. Siad podstawowy

Zawodnik siedzi bezpośrednio za pasem wołyżerskim, w najgłębszym miejscu grzbietu konia, centralnie w stosunku do jego osi podłużnej. Kości siedzeniowe obciążone są równomiernie, tułów wyprostowany w pozycji pionowej. Obie ręce spoczywają na uchwytach. Oś barków i bioder wołyżera musi być równoległa do osi barków konia. Nogi pozostają w stałym lekkim kontakcie z bokami konia, palce skierowane w dół. Nogi nie zmieniają swojej pozycji. Barki, biodra i pięty tworzą jedną pionową linię. Kolana, kostki i czubki palców u nóg tworzą linię prostą skierowaną prawie do przodu. Ramiona wzniesione i wyprostowane w bok, w płaszczyźnie czołowej. Czubki palców dłoni na wysokości oczu. Po zakończeniu ćwiczenia zawodnik chwyta uchwyty obiema rękami równocześnie.

Siad, umiejętność podążania ze swoim środkiem ciężkości za ruchem konia/ zgrania się z amplitudą galopu konia i pozostanie w harmonii z nim. Postawa.



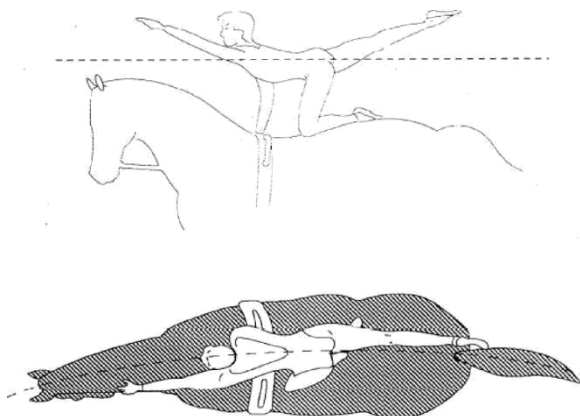
3. Flaga (kat. A, B)

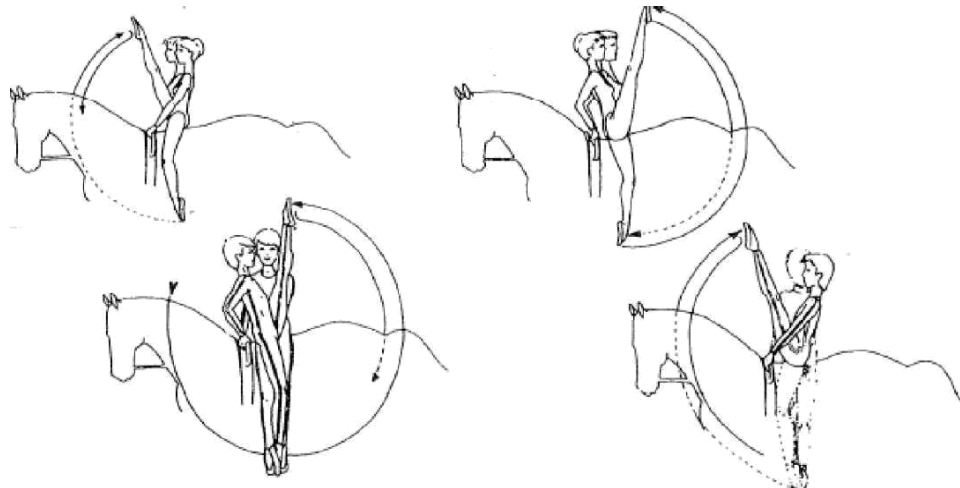
Z siadu na koniu przodem zawodnik podrzuca biodra lekkim zamachem nóg, równocześnie klękając obunóż na grzbiecie konia – wzdłuż linii przekątnej. Ciężar jest równomiernie rozłożony na obu podudziach. Od kolana do czubków palców podudzia pozostają w równomiernym, stałym kontakcie z grzbietem konia. Głowa podniesiona i skierowana do przodu. Następnie zawodnik równocześnie podnosi prawą nogę i lewą rękę, wyprostowując je minimum na wysokości linii horyzontalnej przebiegającej ponad linią bioder i barków zawodnika. W przypadku idealnym czubki palców dłoni, czubek głowy i czubki palców stopy powinny tworzyć linię horyzontalną. Prawa dłoń pozostaje na uchwycie. Barki są równoległe do podłoża i znajdują się bezpośrednio nad pasem woltyżerskim. Ciało woltyżera wygięte jest w łagodny łuk przebiegający od dłoni, poprzez ramię, barki, tułów, biodra, nogę aż do czubków palców stopy. Po wykonaniu ćwiczenia zawodnik prawie równocześnie opuszcza prawą nogę i lewą rękę, chwytając uchwyt, przenosi ciężar ciała na obie ręce spoczywające na uchwytach, wyprostowuje pionowo w dół lewą nogę i miękko opuszcza się do siadu przodem na koniu.

Istota flagi:

Równowaga i gibkość – rozciągnięcie (w szczególności barków i bioder).

Flaga (kat. Cz i Dz) – obie ręce pozostają na uchwytach





4.Młynek i ½ młynka do siadu tyłem (faza 1 i 2)

Młynek jest ćwiczeniem siadu, który musi zostać zachowany w każdej fazie ćwiczenia.

Mechanika:

Z siadu przodem na koniu woltyżer musi wykonać w czterech, równych w czasie fazach, siedząc, pełen obrót na grzbiecie konia (360° - kategorie A i D; 180°). Każda noga jest kolejno wyprostowywana i przenoszona wysoko, szerokim łukiem ponad koniem. Druga noga nie zmienia w tym czasie swojego położenia, skierowana jest w dół i przylega do boku konia. Tułów pozostaje wyprostowany, w pozycji centralnej w stosunku do osi konia oraz prawie pionowo w każdej fazie. Głowa i ciało obracają się równomiernie wraz z każdą przenoszoną nogą. Młynek składa się z czterech faz i każdą z nich należy wykonywać w ciągu kolejnych czterech (kat. A, B fouli galopu konia). W kategorii C należy zachować równy rytm przenoszenia nóg - 5 kolejnych wy kroków przednich nóg konia.

Faza 1.

Prawa noga jest przenoszona ponad szyję konia. Każdy z uchwytów jest kolejno zwalniany i ponownie chwytyany podczas przenoszenia nogi. Faza 1. kończy się, gdy woltyżer siedzi w pozycji siadu wewnętrznego – głowa skierowana w kierunku na wprost, prostopadle do osi barków. Nogi złożone, przylegają do boku konia.

Faza 2

Lewa noga jest przenoszona ponad zadem konia. Faza 2. kończy się, gdy woltyżer siedzi w pozycji siadu tyłem. Ręce zmieniają swoją pozycję na uchwytach.

Faza 3

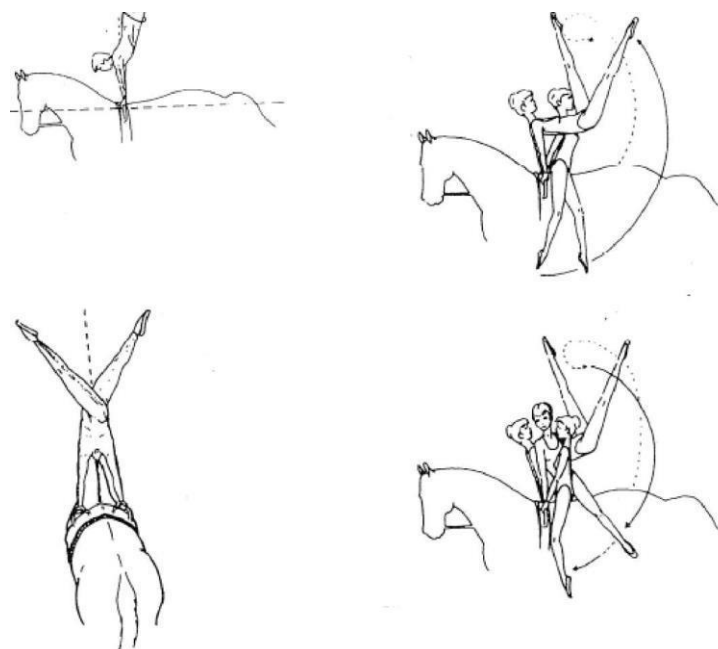
Prawa noga jest przenoszona ponad zadem. Faza 3. kończy się, gdy woltyżer siedzi w pozycji siadu zewnętrznego – głowa skierowana w kierunku na wprost, prostopadle do osi barków. Nogi złożone, przylegają do boku konia. Ręce zmieniają swoją pozycję na uchwytach.

Faza 4

Lewa noga jest przenoszona ponad szyję konia. Każdy z uchwytów jest kolejno zwalniany i ponownie chwytyany podczas przenoszenia nogi. Faza 4. kończy się, gdy woltyżer siedzi w pozycji siadu przodem i rozpoczyna zeskoczek w tym samym czterotaktowym rytmie.

Istota młynka:

Siad, umiejętność podążania ze środkiem ciężkości za ruchem konia/ zgrania się z amplitudą galopu konia pozostając w harmonii z nim, postawa, obszerność ruchu, takt.



4

5.Nożyce

Mechanika:

Ruchem nożyc określa się skręcenie tułowia i bioder wokół pionowej osi ciała, z równoczesnym przemieszczeniem względem siebie, na jednej wysokości względem podłoża, wyprostowanych nóg. Skręt bioder o ćwierć obrotu powinien zostać wykonany do momentu osiągnięcia maksymalnego wzniesienia nad koniem. Nożyce składają się z dwóch części i w obu częściach całkowity skręt ciała musi zostać zakończony zanim zawodnik wylądować miękko na koniu w pozycji siadu przodem, z wyprostowanym tułowiem i centralnie w stosunku do podłużnej osi konia.

Nożyce 1.

Z siadu przodem zawodnik wymachem obu wyprostowanych nóg wynosi wyprostowane ciało do pozycji bliskiej stania na rękach – ręce wyprostowane. Zachowując płynność ruchu biodra skręcane są w tym czasie w lewą stronę o $\frac{1}{4}$ obrotu, umożliwiając w tej pozycji przemieszczenie nóg względem siebie, na wysokości równej od podłoża, w punkcie maksymalnego wzniesienia nad koniem. Faza 1. zakończona jest w momencie, gdy woltyżer miękko wylądował do siadu tyłem, centralnie w stosunku do podłużnej osi konia – tułów wyprostowany.

Nożyce 2.

Z siadu tyłem woltyżer wyrzuca obie wyprostowane nogi w górę (nogi załamane w biodrach), wynosząc biodra do najwyższej możliwej pozycji. Ręce wyprostowane, kąt rozwarcia pomiędzy rękami a tułowiem powinien być możliwie jak największy. Zachowując płynność ruchu biodra zostają skręcane w prawą stronę, a nogi w tym czasie przemieszczają się blisko, względem siebie, w punkcie maksymalnego wzniesienia nad koniem. Nogi zakreślają wysoki łuk, ze stopami w równej odległości od podłoża. Faza 2. zakończona jest w momencie, gdy zawodnik miękko wylądował do siadu przodem, centralnie w stosunku do podłużnej osi konia – tułów wyprostowany.

Istota nożyc:

Koordinacja ruchu nożyc oraz wysokość.

5.2. Wyrzut z siadu tyłem + zeskok odwrotny do wewnątrz

Z siadu tyłem zawodnik wyrzuca obie wyprostowane i złączone nogi w górę (nogi załamane w biodrach), wynosząc biodra do najwyższej możliwej pozycji. Ręce wyprostowane, kąt rozwarcia pomiędzy rękami a tułowiem powinien być możliwie jak największy. Po osiągnięciu przez biodra i nogi najwyższego możliwego punktu zawodnik miękko opuszcza się z powrotem do siadu tyłem na koniu. Z pozycji wyprostowanego siadu tyłem zawodnik przenosi obszernym łukiem (tak jak opisano w „młynku”) lewą wyprostowaną nogę ponad zadem konia, prawa noga zostaje wyprostowana i dołączona do lewej. Przenosząc nogę zawodnik jednocześnie obraca swoje ciało, jak najbardziej w kierunku do przodu (w kierunku ruchu konia) i ze złączonymi obiema nogami i wyprostowanymi w biodrach odpycha się nieznacznie w górę w momencie puszczenia uchwytów. Zawodnik ląduje na ziemię ze stopami prawie złączonymi i kontynuuje bieg w tym samym kierunku co koń, aż do miejsca gdzie ustawił się zespół. Tam zajmuje swoje miejsce w szeregu.

Istota wyrzutu:

Harmonia z ruchem konia.

Koordinacja ruchu i wysokość.

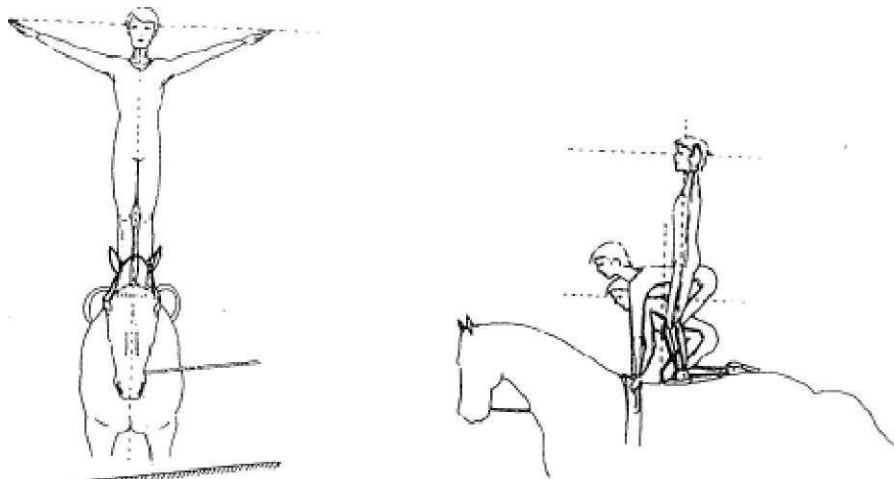
6. Stanie

Mechanika:

Z siadu przodem zawodnik przechodzi lekkim zamachem nóg i podrzutem bioder do klęku obunóż na grzbiecie konia i natychmiast stawia równocześnie obie stopy na koniu. Głowa pozostaje uniesiona w górę i skierowana do przodu. Stopy pozostają w jednym miejscu – na nich rozłożony jest równomiernie na całej podeszwie ciężar zawodnika, przez cały czas wykonywania ćwiczenia. Stopy ustawione są blisko siebie na szerokość bioder, równoległe w stosunku do siebie i skierowane do przodu. Podczas podnoszenia się do stania zawodnik zwalnia równocześnie oba uchwyty. Sylwetka w staniu wyznaczona jest poprzez pionową linię przebiegającą przez barki, biodra i pięty. Natychmiast po wyprostowaniu się zawodnik podnosi w płaszczyźnie czołowej wyprostowane ramiona (jak w siadzie podstawowym). Po wykonaniu ćwiczenia obie ręce opuszczane są wzdłuż tułowia i zawodnik chwyta oba uchwyty równocześnie. Podczas miękkiego opuszczania się do wyprostowanego siadu przodem, głowa zawodnika pozostaje uniesiona w górę i skierowana do przodu.

Istota stania:

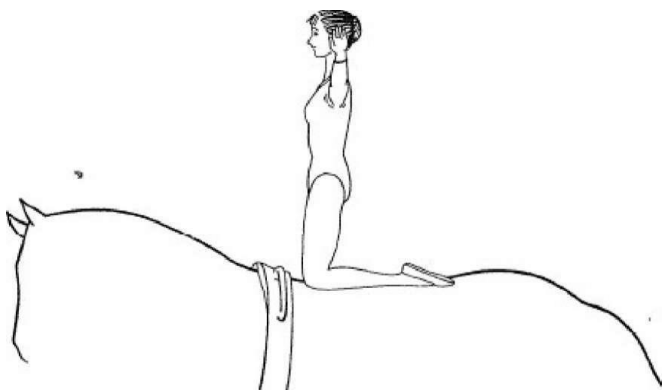
Równowaga i postawa.



6.1. Klęk (C, D)

Mechanika:

Z siadu przodem zawodnik przechodzi lekkim zamachem nóg i podrzutem bioder do klęku obunóż na grzbiecie konia. Głowa pozostaje uniesiona w górę i skierowana do przodu. Oba podudzia leżą płasko blisko siebie po obu stronach kręgosłupa konia. Zawodnik zwalnia równocześnie oba uchwyty i prostuje się unosząc w bok, w płaszczyźnie czołowej obie wyprostowane ręce (jak siad podstawowy). Biodra pozostają wyprostowane. Po wykonaniu ćwiczenia zawodnik chwytą równocześnie obiema rękami uchwyty i miękko opuszcza się do siadu przodem.



7. Flanka

Mechanika:

Flanka 1.

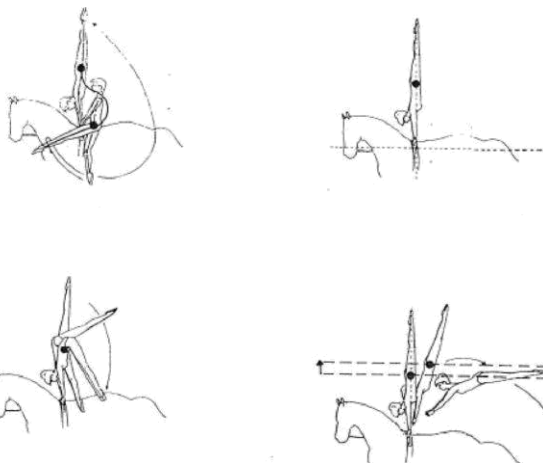
Z siadu przodem wymachem obu wyprostowanych nóg zawodnik osiąga pozycję bliską stania na rękach. Ręce i całe ciało wyprostowane. Zachowując płynność ruchu, w punkcie najwyższego możliwego wzniesienia zawodnik zdecydowanie załamuje się w biodrach, tak że obie złączone nogi skierowane są teraz pionowo w dół – biodra znajdują się nad pasem. Zawodnik opuszcza się miękko do pozycji siadu wewnętrznego, w taki sposób, że pierwszą częścią ciała, która dotyka konia przy lądowaniu jest zewnętrzna strona prawej łydki. Pomiędzy obiema fazami ćwiczenia zawodnik pozostaje w wyprostowanym siadzie wewnętrznym, bezpośrednio za pasem, obciążając równomiernie obie kości siedzeniowe. Nogi pozostają złączone, przylegając do boku konia. Głowa i barki skierowane są prawie do przodu.

Flanka 2.

Z siadu wewnętrznego zawodnik wymachem prostych, złączonych nóg w górę osiąga pozycję bliską staniu na rękach. Ręce i całe ciało wyprostowane. Przy maksymalnym wyprostowaniu rąk zawodnik odpycha się od uchwytów wychodząc z barków i w rezultacie odepchnięcia się wznosi się jeszcze wyżej uzyskując maksymalną fazę lotu. Zawodnik ląduje na zewnątrz koła, w kierunku ruchu, na obu stopach.

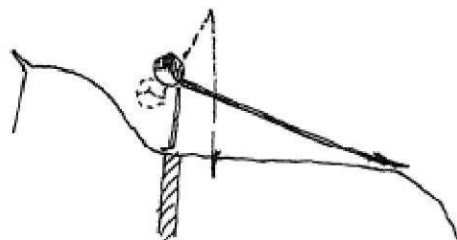
Istota flanki:

Wysokość i pozycja środka ciężkości.



Z siadu przodem wymachem obu wyprostowanych nóg zawodnik osiąga pozycję bliską stania na rękach. Ręce i całe ciało pozostają wyprostowane, nogi rozłączone na szerokość bioder. Zachowując płynność ruchu, w punkcie najwyższego możliwego wzniesienia zawodnik bez załamania się w biodrach w biodrach i miękko opuszcza się do pozycji siadu przodem. Podczas opuszczania się do siadu biodra znajdują się nad pasem (punktami podporu), a obie nogi skierowane są pionowo w dół po obu stronach konia.

8. Podpór przodem



4

ZAŁĄCZNIK NR IV
do Regulaminu dyscypliny woltyżerki

WARUNKI UZYSKIWANIA UPRAWNIENI SPORTOWYCH W WOLTYŻERCIE

UPRAWNIENIA WSTĘPNE

WARUNKI UZYSKIWANIA

1. Zdanie egzaminu na brązową odznakę jeździecką (dotyczy zawodników rozpoczynających karierę jeździecką po 1 stycznia 2007 r.)

UPRAWNIENIA

1. Prawo startu w konkursach krajowych poziomu podstawowego (P), rozgrywanych tylko w stępie (zgodnie z aktualnie obowiązującym regulaminem woltyżerki).

UPRAWNIENIA III STOPNIA

WARUNKI UZYSKIWANIA

- 1.

UPRAWNIENIA

- Zdanie egzaminu na brązową odznakę woltyżerską¹.
Prawo startu w konkursach krajowych poziomu podstawowego (P), rozgrywanych tylko w stępie oraz poziomu ponadpodstawowego wymienionych poniżej wymienionych (zgodnie z aktualnie obowiązującym regulaminem woltyżerki):
Konk. Zesp. kat. Cz1*, Cz2*, Bz1*, Az1*
Konk. Ind. kat. Ci1*, Ci2*, Bi1*, Ai1*
Konk. Par kat. Cp1*, Cp2*, Bp1*, Ap1*
2. Prawo startu²⁾ w konkursach międzynarodowych CVI1*, CVIJ1* oraz CVICH1*(konkursy seniorskie lub juniorskie lub dzieci, wiek wg. przepisów FEI)

UPRAWNIENIA II STOPNIA

WARUNKI UZYSKIWANIA

1. Posiadanie w karierze II klasy sportowej lub
2. Posiadanie aktualnej III klasy sportowej w woltyżerze lub
3. Zdanie egzaminu na srebrną odznakę woltyżerską

UPRAWNIENIA

1. Prawo startu w konkursach krajowych poziomu podstawowego i ponadpodstawowego wszystkich kategorii (zgodnie z aktualnie obowiązującym regulaminem woltyżerki).³⁾
2. Prawo startu²⁾ w konkursach międzynarodowych :
Konk. Zesp. ¹⁾ (konkursy seniorskie do CVI3* włącznie lub juniorskie do CVIJ2* włącznie, wiek wg. przepisów FEI)
Konk. Ind. (konkursy seniorskie do CVI2* włącznie lub juniorskie do CVIJ2* włącznie lub dzieci do CVICH2* włącznie, wiek wg. przepisów FEI)
Konk. Par (konkursy seniorskie do CVI3* włącznie lub juniorskie do CVIJ2* włącznie, wiek wg. przepisów FEI)

UPRAWNIENIA I STOPNIA

WARUNKI UZYSKIWANIA

UPRAWNIENIA

- | | |
|--|-------------------|
| 1. Posiadanie w karierze min.I klasy sportowej lub | 1. Bez ograniczeń |
| 2. Posiadanie aktualnej II klasy sportowej w wołyżerze lub | |
| 3.Zdanie egzaminu na złotą odznakę wołyżerską | |

¹⁾w składzie zespołów startujących w CVI2* i CVIJ2* dopuszcza się start max. 2 zawodników z upr.III st. Pozostali zawodnicy muszą mieć uprawnienia min. II st.; W składzie zespołu CVI3* max. 1 może mieć uprawnienia III stopnia, reszta musi mieć uprawnienia min.

II stopnia;

²⁾ warunkiem startu w zawodach międzynarodowych jest: spełnienie wszystkich kryteriów formalnych i sportowych PZJ, start w zawodach ogólnopolskich w okresie: od 1 stycznia roku poprzedniego, do daty zgłoszeń imiennych zawodów międzynarodowych oraz uzyskanie pozytywnej opinii i zgody Komisji Kwalifikacyjnej KWPZJ.

³⁾w składzie zespołu Bz2* i Az2* dopuszcza się start max. 3 zawodników z uprawnieniami III stopnia, reszta musi posiadać uprawnienia min. II stopnia; w składzie zespołu Az3* dopuszcza się start max. 2 zawodników z uprawnieniami III stopnia, reszta musi posiadać uprawnienia min. II stopnia;

ZAŁĄCZNIK NR V
do Regulaminu dyscypliny woltyżerki

ODZNAKI W WOLTYŻERCE

1. Posiadanie odznaki woltyżerskiej jest oficjalnym potwierdzeniem określonych umiejętności praktycznych i teoretycznych w dyscyplinie woltyżerki.
2. Posiadanie odznaki jest oficjalnie uznawane i powinno motywować do poszerzania swojej wiedzy o koniu i sportach konnych oraz do dalszego rozwoju swoich praktycznych umiejętności woltyżerskich.
3. Posiadanie odznaki jest podstawą do przystąpienia do współzawodnictwa sportowego.
4. Przygotowanie do egzaminu może być prowadzone we wszystkich klubach i sekcjach jeździeckich, natomiast organizatorem egzaminu może być jedynie klub zarejestrowany w PZJ/WZJ i mający odpowiednie warunki do jego przeprowadzenia.
5. Minimalny wiek osoby przystępującej do egzaminu:
 - 5.1. Brązowa odznaka woltyżerska - 7 lat;
 - 5.2. Srebrna odznaka woltyżerska - 8 lat;
 - 5.3. Złota odznaka woltyżerska - 9 lat;
6. Komisja Egzaminacyjna jest dwuosobowa. Jedna osoba - członek Komisji Egzaminacyjnej, musi być czynnym sędzią dyscypliny woltyżerki min. III klasy lub posiadać uprawnienia Instruktora Sportu Woltyżerki/**uprawnienia sportowe co najmniej II stopnia*** (z aktualną licencją PZJ i odbytym szkoleniem na egzaminatora organizowanym przez PZJ) i odpowiada za zachowanie odpowiednich standardów podczas przeprowadzania egzaminów. Druga osoba – członek Komisji Egzaminacyjnej musi być członkiem WKE.

***Dotyczy tylko do końca 2018 roku.**

7. Minimalny wiek koni, biorących udział w części praktycznej egzaminów to 6 lat.
8. Ocena za egzamin:

Wynik egzaminu brzmi „zaliczony” lub „niezaliczony”.

 - 8.1. Część praktyczna
Minimalna ocena za każde ćwiczenie obowiązkowe musi wynosić min. 5,0 punktów. Dopuszcza się dwukrotne powtórzenie max. trzech ćwiczeń, w przypadku gdy ocena za nie jest niższa niż 5,0 punktów. Ocenie podlega prawidłowa technika wykonania poszczególnych ćwiczeń.
 - 8.2. Część teoretyczna
Ocena za część teoretyczną musi wynosić minimum 5,0 punktów.
 - 8.3. Niezaliczony egzamin może być zdawany powtórnie w najbliższym następnym terminie egzaminacyjnym.
9. Zagadnienia.

9.1. Brązowa odznaka woltyżerska:

9.1.1. Część praktyczna

Opieka stajenna:

- prawidłowe podejście do konia;
- prawidłowe odczytanie i interpretacja reakcji konia;
- prowadzenie w rękę i wiązania;
- podstawowe zabiegi pielęgnacyjne – czyszczenie.

- wskok do siadu, z pomocą asystenta;
- siad podstawowy;
- flaga (obie ręce na uchwytach);
- podpór przodem (bezpośrednio z flagi)
- klęk (wykonywany bezpośrednio z podporu przodem – bez wcześniejszego powrotu do siadu);
- ½ młynka do siadu tyłem;
- podpór tyłem (jedna noga uniesiona pionowo w górę) + zeskok odwrotny do wewnątrz.

9.1.2. Część teoretyczna – tematy:

- zachowanie i natura konia;
- prawidłowe zachowanie się przy koniu i podstawy pielęgnacji;
- podstawy żywienia i technika żywienia;
- podstawy zdrowia konia;
- podstawy eksterierowe koni, maści i odmiany;
- zasady zachowania się na ujeżdżalni;
- zasady lonżowania konia w woltyżerce;
- zasady wykonywania i istota obowiązkowych ćwiczeń woltyżerskich;
- ogólny podział ćwiczeń w woltyżerce;
- rząd konia w woltyżerce i znajomość podstawowych zasad jego dopasowania na koniu.

10.2. Srebrna odznaka woltyżerska:

10.2.1 Część praktyczna

Opieka stajenna:

- zakładanie i zdejmowanie ogłowia oraz jego dopasowanie (należy dostosować wielkość konia do wielkości egzaminowanego);
- znajomość i prawidłowe użycie sprzętu do pielęgnacji konia – czyszczenie okrywy włosowej i pielęgnacja kopyt;
- asystowanie przy zakładaniu pasa woltyżerskiego.

Wykonanie na koniu, w galopie następujących ćwiczeń woltyżerskich:

- wskok do siadu;
- siad podstawowy;
- flaga (uniesione ręka i noga);
- stanie (z flagi powrót do klęku);
- wyrzut nóg z siadu przodem (nogi złączone);
- ½ młynka do siadu tyłem;
- wyrzut nóg z siadu tyłem (nogi rozłączone na szerokość bioder) + zeskok odwrotny do wewnątrz.

10.2.2. Część teoretyczna

- zagadnienia obowiązujące na brązową odznakę;
- rozszerzone wiadomości z pielęgnacji, żywienia i zdrowia konia;
- podstawowe wiadomości nt. struktury treningu woltyżerskiego (sportowego);
- grupy strukturalne ćwiczeń dowolnych i ich charakterystyka;
- podstawowe wiadomości nt. struktury programu dowolnego w konkursie zespołowym, indywidualnym i par.

10.3. Złota odznaka woltyżerska:

10.3.1. Część praktyczna

Opieka stajenna:

-samodzielne przygotowanie (założenie i dopasowanie rzędu woltyżerskiego) konia do treningu – znajomość nazewnictwa;

Wykonanie na koniu, w galopie następujących ćwiczeń woltyżerskich:

- wskok do siadu;
- flaga;
- młynek;
- nożyce z siadu przodem;
- nożyce z siadu tyłem;
- stanie;
- flanka I. część (powrót do siadu przodem);
- zeskok zawrotny do zewnątrz.

10.3.2. Część teoretyczna:

- zagadnienia obowiązujące na brązową i srebrną odznakę;
- podstawowe chody konia i ich charakterystyka;
- współzawodnictwo sportowe w woltyżerce;
- sporty konne;
- pierwsza pomoc;
- zasady obowiązujące przy transporcie koni.

ZAŁĄCZNIK NR VI
do Regulaminu dyscypliny wołyżerki

ZAWODY TOWARZYSKIE AUTORYZOWANE

Zasady organizowania i zgłaszania zawodów towarzyskich autoryzowanych w dyscyplinie wołyżerki (ZT-E) do Kalendarza Imprez WZJ-ów w 2018 roku.

1. Zgłoszenie zawodów towarzyskich w dyscyplinie wołyżerka (E) do kalendarza imprez musi zawierać oświadczenie zgodne z uchwałą PZJ z dnia 06/20.12.2013 r.;
2. W ramach Zawodów Towarzyskich autoryzowanych w wołyżerce, możliwe jest rozgrywanie jedynie konkursów poziomu podstawowego (P) - tylko w stępie, zgodnie z Regulaminem dyscypliny oraz Regulaminem Zawodów Towarzyskich zatwierdzonym przez Zarząd PZJ (U/1507/20/Z/2017 z dn. 24.11.2017).
3. Propozycje takich zawodów muszą być zatwierdzone przez osobę odpowiedzialną za dyscyplinę wołyżerki w KS WZJ lub przez menadżera dyscypliny PZJ.
4. Opłata za wpis zawodów towarzyskich autoryzowanych do kalendarza imprez WZJ, wg obowiązujących stawek poszczególnych WZJ-tów na dany rok.
5. Zawodnicy, którzy kiedykolwiek posiadali lub aktualnie posiadają uprawnienia do startów w zawodach oficjalnych (rejestracja i licencja WZJ/PZJ), nie mogą startować w konkursach towarzyskich.
6. Do sędziowania konkursów towarzyskich autoryzowanych w wołyżerce, uprawnieni są sędziowie min. 3 klasy.
7. Dopuszcza się organizowanie konkursów towarzyskich autoryzowanych w terminie imprezy regionalnej lub ogólnopolskiej, organizowanej przez tego samego organizatora.