POLSKI ZWIĄZEK JEŹDZIECKI

REINING

G

REGULAMIN ROZGRYWANIA ZAWODÓW KRAJOWYCH

Obowiązuje 1 stycznia 2014 r.

Wydanie drugie, 2014 rok.

PREAMBUŁA

Obecny Regulamin Rozgrywania Zawodów w Reiningu jest drugą edycją , która obowiązuje od 1 stycznia 2014 r.

Wydanie to należy czytać w połączeniu z Przepisami Ogólnymi PZJ , Przepisami Weterynaryjnymi, Przepisami o sędziach i Przepisami FEI dotyczącymi Reiningu. Przepisy te nie mogą przewidzieć wszelkich ewentualności. We wszystkich nieprzewidzianych zdarzeniach, obowiązkiem Komisji Sędziowskiej jest podjęcie decyzji zgodnej z duchem sportowym przy zachowaniu możliwie w najwyższym stopniu intencji tego Regulaminu i Przepisów Ogólnych PZJ.

1. KODEKS POSTĘPOWANIA Z KONIEM

I. Polski Związek Jeździecki w ślad za Międzynarodową Federacją Jeździecką FEI oczekuje, że wszystkie osoby zaangażowane w jakikolwiek sposób w sporty konne, będą przestrzegać zasad niniejszego Kodeksu Postępowania z Koniem oraz przyjmą do wiadomości, że w każdym przypadku dobro konia musi być sprawą nadrzędną i nigdy nie może być podporządkowane współzawodnictwu sportowemu ani celom komercyjnym.

II. Na wszystkich etapach treningu i przygotowań konia do startu w zawodach, dobro konia musi stać ponad wszelkimi innymi wymaganiami. Dotyczy to stałej opieki, metod treningu, starannego obrządku, kucia i transportu.

III. Konie i jeźdźcy powinni prezentować odpowiedni poziom umiejętności jeździeckich, zdrowia , które to warunki są koniecznym elementem. Odnosi się to także do podawania leków i środków medycznych, zabiegów chirurgicznych zagrażających dobru konia lub ciąży klaczy, oraz do przypadków nadużywania pomocy medycznej.

IV. Zawody nie mogą zagrażać dobru konia. Wymaga to zwrócenia szczególnej uwagi na teren zawodów, powierzchnię podłoża, pogodę, warunki stajenne, kondycję koni i ich bezpieczeństwo także podczas podróży powrotnej z zawodów.

V. 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 obrażeń odniesionych na zawodach, spokojnej starości, ewentualnie eutanazji.

PZJ zachęca wszystkie osoby działające w sporcie jeździeckim do stałego podnoszenia swojej wiedzy oraz umiejętności dotyczących wszelkich aspektów współpracy z koniem.

2. PRZEPISY OGÓLNE

1. Podczas zawodów wszyscy zawodnicy muszą mieć na sobie odpowiedni schludny ubiór westernowy. Obowiązkowe są; koszula z długim rękawem i kołnierzykiem, buty kowbojskie oraz kapelusz kowbojski lub kask ochronny.
2. Zawody organizowane są w trzech kategoriach wiekowych:
    a. do 18 roku życia (junior) (do końca roku kalendarzowego w którym kończy 18 lat)
    b. powyżej 18 roku życia (senior)
    c. W kategorii senior występuje podział na :
        i. Konie Młode poniżej 6 roku życia (< 6lat)
        ii. Konie powyżej 6 roku życia (> 6lat)
3. Ranking prowadzony jest na podstawie tabeli punktowej zgodnie z zasadami FEI
4. Mistrzostwa Polski są rozgrywane w trzech kategoriach:
    a. Mistrzostwa Polski Seniorów - konie do 6 roku życia (<6lat) i zawodnicy powyżej 18 roku życia
    b. Mistrzostwa Polski Juniorów
    c. Mistrzostwa Polski Młodych Koni - konie > 3 roku < 6 lat
5. ile niniejszy regulamin nie stanowi inaczej Organizacja zawodów regulowana jest Przepisami Ogólnymi PZJ
6. Propozycje zawodów (patrz Przepisy Ogólne PZJ art.9)
7. Wykaz nagród oraz ich podział ze wskazaniem liczby miejsc objętych nagrodami , musi być zawarty w propozycjach
8. Na zawodach każdej rangi mogą startować zawodnicy zrzeszeni w klubach lub zawodnicy niezrzeszeni. O ile nie zastrzeżono inaczej wszyscy startujący zawodnicy muszą posiadać aktualną licencję sportową PZJ.
9. Na zawodach od rangi ZO wzwyż, konie muszą posiadać paszport wystawiony lub autoryzowany przez Polski Związek Jeździecki, z wpisanymi aktualnymi szczepieniami

przeciwko grypie koni i wpisem we wkładce poświadczającym stan zdrowia w stajni macierzystej.

10. Zawodnicy republik Czech i Słowacji mogą - na podstawie odrębnej umowy z PZJ - startować na zawodach rangi ZR i ZO posiadając dokumenty koni i zawodników obowiązujące w ich krajach.
11. Na zawodach rangi niższej niż ZO, konie muszą posiadać przynajmniej paszport PZHK, z wpisanymi aktualnymi szczepieniami przeciwko grypie koni i wpisem we wkładce poświadczającym stan zdrowia w stajni macierzystej.
12. Komisja sędziowska, musi przed rozpoczęciem zawodów sprawdzić następujące dokumenty:
    - licencję PZJ zawodnika;
    - licencję konia - konie urodzone w IV kwartale roku, są zaliczane do następnego rocznika;
    - książeczkę zdrowia zawodnika;

    Za sprawdzenie dokumentów odpowiedzialny jest sędzia główny zawodów.
13. Zawodnik, aby móc startować na zawodach, musi posiadać ważne badania lekarskie. Ważność tych badań wynosi maksymalnie sześć miesięcy we wszystkich kategoriach wiekowych.

    Badania przeprowadza i wydaje zaświadczenie:
    - lekarz zatrudniony w przychodni sportowo-lekarskiej;
    - uprawniony lekarz medycyny sportowej;
    - lekarz mający certyfikat Polskiego Towarzystwa Medycyny Sportowej;
    - lekarz, który zawarł umowę z Narodowym Funduszem Zdrowia na udzielanie świadczeń zdrowotnych z zakresu medycyny sportowej.
14. Zawodnik, który nie przedstawił kompletu dokumentów z aktualnymi, prawidłowymi wpisami, nie ma prawa startu w zawodach.
15. Kadrę Narodową powołuje Zarząd PZJ zgodnie z przyjętym regulaminem

3. SPRZĘT WESTERN

A. Odniesienie do hakamore oznacza użycie elastycznego, plecionego z końskiego włosia, rafii (rawhide), skóry lub sznurkowego bosal'a, którego rdzeń jest wykonany z surowej skóry lub miękkiej, elastycznej rurki, środek może być wypełniony „rawhide" lub elastyczną żyłką.
   Absolutnie nie jest dozwolony jakikolwiek sztywny materiał pod szczęka bez względu na to, jakiego rodzaju podkładki lub pokrycia użyto. Ta zasada nie dotyczy rzekomego hakamore mechanicznego, który jest nielegalny.

B. Odniesienie do wędzidła (snaffle-bit) oznacza konwencjonalne wędzidło kółkowe (O lub D) z kółkami nie większymi niż 4 cale (100mm) i nie mniejszymi niż 2 cale(50mm). Na wewnętrznym obwodzie kółek nie mogą znajdować się żadne uchwyty lub zaczepy na wodze, ogłowie i pasek lub łańcuszek wędzidłowy, które powodowałyby, że wędzidło działa na zasadzie dźwigni. Część wędzidła leżąca w pysku konia powinna być w przekroju okrągła, owalna lub kształtu jajowatego (egg- shape) wykonana z gładkiego, nie owiniętego metalu. Te części mogą być pokryte gładką warstwą lateksową i mogą mieć wtopione paski miedzi.
   Części te powinny mieć wymiar minimum 5/16 cala (8mm) mierzony w odległości 1 cala (25mm) od policzka i powinny stopniowo zmniejszać się do środka wędzidła.

C. Odniesienie do wędzidła (curb-bit) w konkurencjach western oznacza wędzidło munsztukowe, posiadające stały lub łamany ściągierz, czanki (wąsy) i działające na zasadzie dźwigni.

Wędzidła munsztukowe nie mogą posiadać żadnych mechanicznych części i powinny być traktowane jako standardowe wędzidła western.

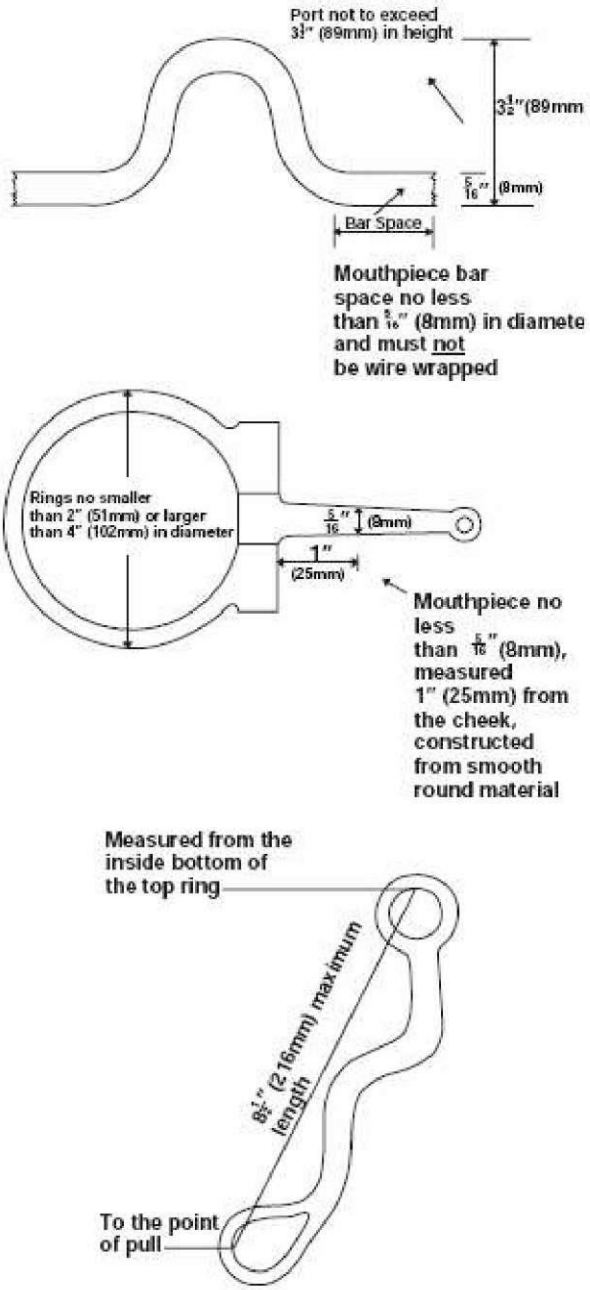
Opis standardowego wędzidła :

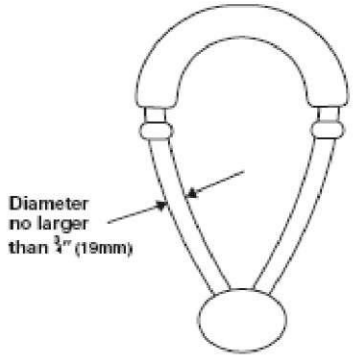
1. Czanki mogą być maksymalnej długości 8 i 1/2 cala (215mm).
2. Czanki mogą być stałe lub ruchome.
3. Część leżąca w pysku konia (bars) poprzeczka musi być okrągła, owalna lub o kształcie jajowatym, wykonana z gładkiego, nie owiniętego metalu o przekroju równym 5/16 do ćwierć cala (8-20mm) mierzonym: 1 cal (25mm) od policzków. Może być powlekany, jednak musi być gładki lub pokryty warstwa lateksu. Nic nie może wystawać poniżej ściągierza (poprzeczki) tzn. żadne przedłużenia, ostrza, „widelce". Ściągierz może być dwu lub trzy częściowy. Trzy częściowy ściągierz może być połączony kółkami o średnicy 11/4 cala (32mm) lub mniejszej,

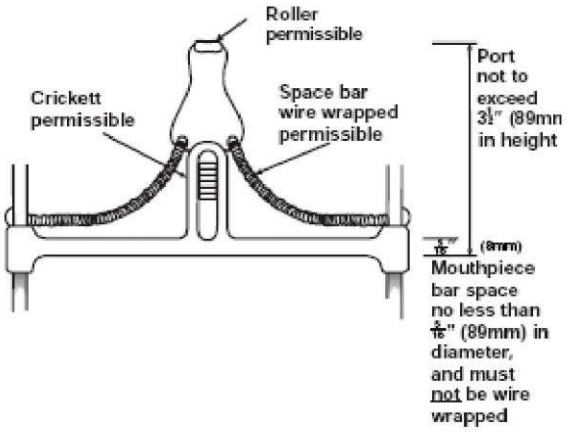
lub płaską poprzeczką 3/8 do ćwierć cala (10-20mm) (mierzone od góry do dołu) i maksymalna długością 2 cali (50mm), która leży płasko w pysku konia.

4. Mostek (port) nie może być wyższy niż 3 pół cala (90mm). Krążki lub osłony są dopuszczalne. Ściągierz łamany jest uznawany za standardowy.
5. Zabronione są ściągierze: kombinowane, z owalnym metalowym kółkiem oraz płaskie polo.

D. Z wyłączeniem klas hakamore/wędzidło oraz klas dla młodych koni pokazywanych przy użyciu wędzidła/hakamore można używać tylko jednej ręki trzymającej wodze. Nie wolno zmieniać (przekładać) ręki. Ręka powinna być zamknięta na wodzach, palec wskazujący pomiędzy wolnymi (dzielonymi) wodzami jest dopuszczalny.







4. MANEWRY OCENIANE PODCZAS KONKURSÓW REININGOWYCH

Reining jest konkurencją , mającą na celu zaprezentowanie możliwości sportowych konia westernowego na arenie. W konkurencji reining zawodnicy muszą przejechać jeden z kilku zatwierdzonych schematów. Każdy ze schematów składa się z małych wolnych kół, dużych szybkich kół, lotnych zmian nogi w galopie, cofania, oraz elementów zwanych:
Wymagania sędziów dotyczące oceny koni reiningowych, bazują na wykonaniu grup manewrów, zapisanych w każdym schemacie przejazdu. Wszystkie schematy reiningowe podzielone są na siedem lub osiem grup manewrów.

1. Zachowanie zawodników na rozprężalni:
   Ograniczenia dotyczące szkolenia koni: Szkolenia muszą w całości odbywać się w przeznaczonych do tego miejscach.
   Podczas wykonywania manewrów (w trakcie zawodów, jak i na rozprężalni) koń - w końcowym momencie wykonywania sliding stop - nie może znajdować się bliżej niż dwa metry od granicy areny.
   Złamanie tej zasady skutkować będzie ostrzeżeniem, a w przypadku powtórzenia w trakcie zawodów lub treningu tego naruszenia sędzia, a w trakcie treningu również komisarz mogą podjąć decyzję o natychmiastowej dyskwalifikacji zawodnika.
   Podczas rozprężania i ćwiczeń w szybkim spinie koń wykonuje nie więcej niż osiem następujących po sobie obrotów. Złamanie tej zasady skutkować będzie ostrzeżeniem, a w przypadku powtórzenia naruszenia w trakcie zawodów lub treningu tego naruszenia sędzia, a w

trakcie treningu również komisarz mogą podjąć decyzję o natychmiastowej dyskwalifikacji zawodnika.

Podczas rozprężania i ćwiczeń w szybkim spinie koń wykonuje w sumie nie więcej niż osiem obrotów w prawo lub lewo. Złamanie tej zasady skutkować będzie ostrzeżeniem, a w przypadku powtórzenia naruszenia w trakcie zawodów lub treningu tego naruszenia sędzia, a w trakcie treningu również komisarz mogą podjąć decyzję o natychmiastowej dyskwalifikacji zawodnika.

2. Manewry
Sędziowie zobowiązani są do oceny poszczególnych przejazdów w oparciu o stopień wykonania grupy manewrów wymaganych w poszczególnych schematach.
Wszystkie schematy zostały podzielone na grupy siedmiu lub ośmiu manewrów.
Przewidziano następujące manewry:

A. Wjazd na arenę
W trakcie wjazdu na arenę koń pokonuje dystans pomiędzy bramką a środkiem areny, gdzie ma rozpocząć przejazd schematu. Koń powinien w tym czasie kroczyć pewnie i pozostawać w rozluźnieniu. Każde działanie zmierzające do skorygowania konia, w tym zatrzymania i ruszenia lub powstrzymywania na wodzach jest traktowane jako niedozwolone działanie, które powinno wpłynąć negatywnie na wartość punktacji wykonania pierwszego manewru.

B. Zatrzymania.
Zatrzymanie jest manewrem, w którym koń zwalnia z galopu do pozycji „stój" poprzez przesunięcie tylnych nóg pod unieruchomioną kłodę i ślizg na tylnych kopytach. Koń powinien rozpocząć zatrzymanie wyginając grzbiet i podstawiając tylne nogi pod kłodę, przy czym nadal powinien poruszać przednimi nogami będącymi w kontakcie z podłożem w przód. Przez cały manewr zatrzymania koń powinien pozostawać w wyprostowaniu wzmacniając kontakt z podłożem swoich tylnych nóg.

C. Spiny
Spin to seria obrotów na zadzie o 360 stopni wokół nieruchomej (wewnętrznej) tylnej nogi. Napęd ruchu konia pochodzić powinien od jego zewnętrznej tylnej nogi oraz od nóg przednich dotykających podłoża. Zad powinien zostać ustawiony w danym miejscu przy rozpoczęciu manewru i nie zmieniać miejsca przez cały okres wykonywania spinów. Dla sędziów pomocna jest obserwacja, czy koń nie zmienia położenia zadu zamiast obserwowania tylnej wewnętrznej nogi, czy pozostaje nieruchoma. Pomaga to skoncentrować się lepiej na elementach spinu (np. rytm ruchu, zachowanie konia, spokój, finezja i szybkość).

D. Rollback'i
Rollback to manewr polegający na zmianie o 180 stopni kierunku ruchu naprzód. W skład manewru wchodzą: galop do zatrzymania się; zwrot łopatkami w przeciwnym kierunku niż pierwotny kierunek ruchu (rolling); zagalopowanie - wszystkie elementy manewru wykonane powinny być w ciągłym ruchu. Nie dopuszcza przerw (hesistation) pomiędzy elementami manewru. Koń nie powinien wykonać kroku naprzód lub w tył wcześniej niż wykonanie zwrotu w przeciwnym kierunku.

E. Koła
Koła są manewrem wykonywanym w galopie, przy zachowaniu określonej wielkości ich obwodów oraz prędkości poruszania się konia. Manewr ten ujawnia stopień kontroli, zdolność wykonywania poleceń przez konia oraz stopień trudności związany z prędkością ruchu oraz jej zmianami. Koła powinny zawsze być wykonywane na przestrzeni areny zgodnie z opisem schematu i powinny mieć wspólny punkt środkowy. Wykonanie kół powinno pokazywać różnicę w prędkości i wielkości małych, wolnych kół i dużych, szybkich kół. Równocześnie wielkość i prędkość małych, wolnych kół w prawo powinna odpowiadać wielkości i prędkości małych, wolnych kół w lewo tak samo, jak wielkość i prędkość dużych, szybkich kół w prawo powinna odpowiadać wielkości i prędkości dużych, szybkich kół w lewo.

F. Cofania.
Cofanie jest manewrem, w którym koń powinien poruszać się w tył po linii prostej, pokonując określony dystans minimum 3 metrów.

G. Przerwy (hesitate)
Przerwa to stan w którym koń demonstruje zdolność do pozostawania odprężonym w spoczynku przez określony czas w trakcie przejazdu schematu. W tym czasie koń powinien stać odprężony, bez ruszania się z miejsca. Każdy ze schematów przewiduje też przerwę (hesitate) na koniec schematu, aby zawodnik mógł zademonstrować sędziemu ukończenie przejazdu.

H. Zmiany w galopie

Zmiany w galopie oznaczają zmiany prowadzących nóg w galopie, zarówno przednich jak i tylnych, przy równoczesnej zmianie kierunku poruszania się konia. Zmiany w galopie wymagają wykonania bez zmiany chodu oraz bez różnic w prędkości. Powinny być dokonane w określonym miejscu na arenie, zgodnie z opisem schematu. Zmiana w galopie powinna dotyczyć równocześnie zarówno przednich jak i tylnych nóg konia. Tylko wykonana w trakcie tego samego kroku nie oznacza konieczności przyznania przez sędziego punktacji karnej.

I. Najazdy (run-downs) i objazdy (run-arounds)

Najazdy (run-downs) to fragmenty przejazdu od środka areny oraz wzdłuż ścian (ogrodzenia) i końca areny. Najazdy i objazdy (run-arounds) powinny uwidaczniać kontrolę nad koniem i stopniowe zwiększanie prędkości.

5. ZASADY SĘDZIOWANIA KONKURENCJI REINING

1. Punktacja jest przyznawana od 0 do nieskończoności, przy czym zawodnik wjeżdża na arenę z pulą 70 punktów, od której dodawane lub odejmowane są kolejne punkty. Przyznaje się oceny stopniowane co pół punktu za poszczególne manewry, przy czym minimum to" - 1,5" punktu a maksimum to „+ 1,5" punktu; „0" oznacza manewr poprawny, ale o żadnym stopniu trudności. Punktacja jest ogłaszana po każdym przejeździe.

   Wskazówki dotyczące punktowania:
   punkty dolicza się lub odejmuje za każdy wykonany manewr według następującej skali:
   -l 1/ wyjątkowo źle
   -l bardzo źle,
   - 1 źle,
   0 poprawnie,
   + / dobrze
   + l bardzo dobrze,
   + l 1 wyjątkowo dobrze.

2. W przypadku remisu, rozstrzygnięcie następuje poprzez dogrywkę polegającą na ponownym przejechaniu tego samego schematu i w kolejności obowiązujących na zawodach. Możliwa jest jednak tylko jedna dogrywka.
3. Następujące przypadki skutkują „brakiem punktacji" oprócz innych kar, które mogą być nałożone zgodnie z przepisami ogólnymi:
   a. Wejście w konflikt z prawem obowiązującym w Polsce , a dotyczącym startów w zawodach, opieki nad końmi i ich przewozu.
   b. Złe traktowanie konia na arenie i /lub dowody na złe traktowanie konia przed lub w trakcie przejazdu konkursowego.
   c. Użycie nieprzepisowego sprzętu.
   d. Użycie nieprzepisowych wędzideł lub łańcuszka wędzidłowego.
   e. Użycie wypinaczy, sztywnych wytoków „tie downs” lub nachrapników
   f. Użycie bata lub palcatów.
   g. Użycie jakichkolwiek przedmiotów zmieniających ruch ogona.
   h. Nie zejście z konia w celu prezentacji konia i sprzętu do przeglądu po przejeździe.
   i. Okazanie braku szacunku lub złe zachowanie się zawodnika.
   j. Sędziowie mogą przerwać przejazd w dowolnym jego momencie w przypadku niebezpiecznych warunków na arenie lub niewłaściwego zachowania zawodnika lub /i konia.
   k. Wodze zamknięte są niedozwolone, dopuszczone są wodze typu macate wykonane z końskiego włosia lub liny zastosowane przy użyciu bosala lub snaffle bit.
4. Zawodnik może wyrównać lub poprawić wodze w dowolnym miejscu przejazdu, gdzie schemat przewiduje zatrzymanie. W przypadku użycia wodzy typu romal pomiędzy wodzami nie może znajdować się żaden z palców zawodnika. W wolnej ręce można trzymać końcówkę wodzy typu romal, pod warunkiem, że dłoń oddalona jest o minimum 40 cm od ręki prowadzącej i jest rozluźniona. Użycie wolnej ręki do zmiany napięcia lub długości wodzy typu romal pomiędzy wędzidłem a ręką prowadzącą jest uznawane za użycie obu rąk i w rezultacie powoduje przyznanie punktacji zerowej.
5. Następujące sytuacje powodują przyznanie punktacji zerowej „0":
   a. Użycie więcej niż palca wskazującego pomiędzy wodzami.
   b. Użycie obu rąk lub zmiana ręki prowadzącej.

c. Nieprawidłowe użycie wodzy typu romal.
d. Nieukończenie schematu zgodnie z opisem.
e. Wykonanie manewrów w innej kolejności niż opisana.
f. Włączenie do przejazdu manewru nie przewidzianego w schemacie włączając w to, ale nie ograniczając się do poniżej opisanych:
   - Cofanie więcej niż o dwa kroki.
   - Obrót o więcej niż 90 stopni.

Wyjątek: Całkowite zatrzymanie w pierwszej ćwiartce koła po zagalopowaniu nie jest uznawane za dodanie manewru; natomiast przyznaje się 2 punkty karne za przerwanie chodu.

g. Problemy ze sprzętem, które powodują opóźnienie w zakończeniu schematu.
h. Znarowienie się konia lub nieposłuszeństwo, w wyniku którego opóźni się zakończenie schematu.
i. Ucieczka konia lub niemożność prowadzenia konia, w wyniku którego staje się niemożliwe ustalenie czy przejazd jest zgodny ze schematem.
j. Kłus przez ponad pół koła lub ponad pół długości areny w trakcie rozpoczęcia koła, wykonywania koła lub po rollback.
k. Spin nie dokręcony lub przekręcony o ponad 1/4 obrotu więcej niż przewiduje schemat.
l. Upadek konia lub zawodnika. Uznaje się, że koń upadł gdy jego łopatka i /lub biodro i /lub brzuch dotkną ziemi.
m. Upuszczenie wodzy, która w konsekwencji dotknie ziemi, podczas gdy koń jest w ruchu.
n. Brak przepisowego stroju westernowego.
o. Brak punktacji, ani punktacja zerowa nie pozwalają na plasowanie zawodnika w trakcie zawodów jednorundowych; o ile jednak punktacja zerowa pozwala na start w kolejnych rundach zawodów wielorundowych to brak punktacji nie pozwala na ponowny start.

6. Następujące sytuacje powodują przyznanie 5 punktów karnych:
   a. Użycie ostrogi przed popręgiem.
   b. Użycie którejkolwiek ręki w celu ukarania lub nagrodzenia konia.
   c. Trzymanie się siodła którąkolwiek ręką.
   d. Oczywiste nieposłuszeństwo konia, takie jak kopanie, gryzienie, brykanie czy stawanie dęba.
7. Następujące sytuacje powodują przyznanie 2 punktów karnych:
   a. Przerwanie chodu.
   b. Przerwanie spinu lub roll back'u.
   c. W schematach typu walk-in, które rozpoczynają się od stępa - niezatrzymanie się lub chód inny niż stęp przed rozpoczęciem galopu.
   d. W schematach rozpoczynających się galopem - nie zagalopowanie przed pierwszym znacznikiem.
   e. Nie minięcie określonego w schemacie znacznika przed manewrem zatrzymywania.
8. Rozpoczęcie lub wykonywanie koła galopując ze złej nogi będzie oceniane w następujący sposób:
   Za każdym razem, kiedy koń zagalopuje ze złej nogi lub ma opóźnioną lotną zmianę nogi , sędzia karze zawodnika 1 punktem karnym. Kara ta jest kumulująca tzn. sędzia dodaje 1 pkt. karny za każdą ćwierć koła w kontrgalopie lub galopie krzyżowym. Sędzia karze zawodnika 1 pkt. karnym w każdym momencie gdy galopuje ze złej nogi lub krzyżuje. Nie dotyczy to galopu po prostych (run-down) do stopu i rollbacku.
9. Odejmuje się pół punktu za rozpoczęcie koła kłusem lub wykonanie do 2 kroków kłusa po roll back'u. Za ponad 2 kroki do pół koła lub pół długości areny kłusa zawodnik karany jest 2 punktami karnymi.
10. Za spin ponad lub poniżej 1/8 obrotu odejmuje się pół punktu, natomiast za spin ponad lub poniżej ćwierć obrotu odejmuje się 1 punkt.
11. Galopowanie ze złej nogi podczas objeżdżania areny po łuku wzdłuż krótkiej ściany powoduje przyznanie następujących punktów karnych: 1 punkt za pół objazdu, 2 punkty za powyżej pół objazdu.

12. Przyznaje się pół punktu karnego za jazdę w odstępie mniejszym niż 2o stóp (6,10 m) od długiej ściany areny podczas rozbiegu przed zatrzymaniem typu sliding stop i /lub roll back'iem.
13. Komisja sędziowska nie może dyskutować punktacji karnej lub oceny manewru przed jej przedstawieniem. Jeśli wymierzona przez sędziego wysoka kara ('brak punktacji', zero lub 5 punktów) budzi wątpliwości, przedstawia on swoją punktację i wnosi o jej utrzymanie, aż do dyskusji nad punktacją i / lub obejrzenia w najbliższym możliwym terminie przejazdu zarejestrowanego na filmie. Jeśli w wyniku debaty lub obejrzenia video komisja sędziowska potwierdzi błąd skutkujący punktacją karną, punktacja taka powinna być przyznana. Jeżeli błąd nie potwierdzi się utrzymana zostaje oryginalnie przyznana punktacja. Żaden z członków komisji sędziowskiej nie ma obowiązku zmienić swojej punktacji w wyniku lub po obejrzeniu przejazdu na filmie. Decyzja każdego z członków komisji sędziowskiej jest indywidualna. Użycie oficjalnego sprzętu video przez komisję sędziowską jest dozwolone, o ile komisja sędziowska ma podstawy do założenia, że wszystkie przejazdy zostały sfilmowane.
14. Komisja sędziowska ma prawo usunąć zawodnika z terenu gdzie rozgrywane są zawody, jeżeli okazuje jej brak szacunku, zachowuje się w sposób niewłaściwy i nieprofesjonalny.
15. Wszyscy zawodnicy natychmiast po przejeździe muszą zsiąść z konia i zaprezentować komisji sędziowskiej wędzidło. Wędzidło musi pokazać komisji sędziowskiej zawodnik lub jego przedstawiciel. Wyznaczony sędzia sprawdza wędzidło na arenie lub w jej pobliżu. Niezastosowanie się do tej zasady powoduje punktację zerową.
16. Komisja sędziowska jest jedynym organem odpowiedzialnym za ustalenie czy zawodnik przejechał schemat zgodnie z opisem.
17. Komisja sędziowska ma prawo zezwolić zawodnikowi na ponowny przejazd, gdy jej zdaniem zawodnik nie mógł ukończyć schematu z przyczyn nie zależnych od zawodnika. W przypadku przyznania prawa do ponownego przejazdu przewodniczący komisji sędziowskiej powinien niezwłocznie powiadomić o tym organizatora zawodów.
18. Kopie tabel sędziowskich powinny być wywieszone w ciągu godziny od zakończenia konkursu.

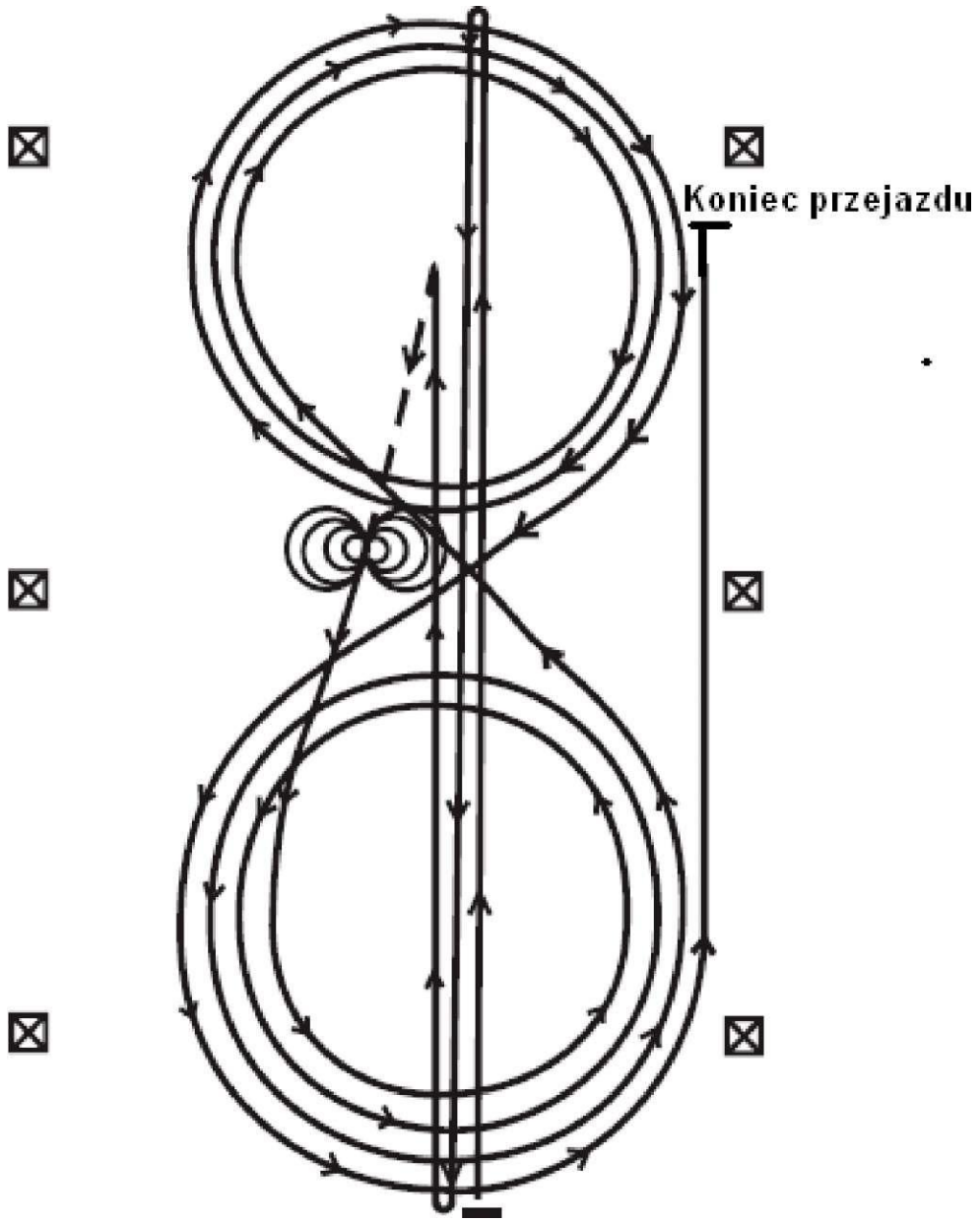
6. SCHEMATY

1. Przedstawione dalej schematy należy przejechać według opisu, nie według rysunku, który ma na celu jedynie przekazanie ogólnego obrazu przejazdu na arenie.
2. Znaczniki rozmieszczone są wzdłuż długiej ściany areny w następujący sposób:
    a. na środkowej osi poprzecznej areny
    b. co najmniej 15 m od krótkich ścian areny
3. Tam, gdzie schemat przewiduje zatrzymanie za znacznikiem, koń powinien rozpocząć manewr zatrzymania po minięciu określonego znacznika.
4. Każdy schemat jest narysowany w ten sposób, że dół strony oznacza ścianę areny, od której zawodnicy zaczynają przejazd i powinien być właśnie w ten sposób wykonany. W przypadku, gdy arena posiada tylko jedno wejście znajdujące się dokładnie w środku długiej ściany, na rysunku ściana znajduje się po jego prawej stronie.
5. Wszystkie konie ocenia się od momentu wjazdu na arenę, a sędziowanie kończy się po wykonaniu ostatniego manewru. Każdy błąd popełniony przed rozpoczęciem wykonania schematu podlega ocenie sędziów.
6. Wszystkie decyzje sędziów są ostateczne.

Schemat nr 1

1. Dojechać z pełną szybkością od krótkiej ściany areny do przeciwległej ściany za ostatni znacznik i wykonać rollback w lewo; po jego wykonaniu nie przerywać przejazdu.
2. Dojechać do przeciwległej ściany areny za ostatni znacznik i wykonać rollback w prawo; po jego wykonaniu nie przerywać przejazdu.
3. Jechać w stronę przeciwległej ściany areny, minąwszy środkowy znacznik wykonać sliding stop. Cofnąć do środka areny lub co najmniej 3 m. Przerwa.
4. Wykonać cztery spiny w prawo. Przerwa.
5. Wykonać cztery i jedną czwartą spinu w lewo tak, by koń był skierowany do długiej ściany areny. Przerwa.
6. Zagalopować z lewej nogi i wykonać trzy koła w lewo: pierwsze koło duże i szybkie, drugie wolne i małe, trzecie koło duże i szybkie. Wykonać lotną zmianę nogi na środku areny.

7. Wykonać trzy koła w prawo: pierwsze koło duże i szybkie, drugie wolne i małe, trzecie koło duże i szybkie. Wykonać lotną zmianę nogi na środku areny.
8. Rozpocząć duże szybkie koło w lewo. Nie zamykać tego koła, ale pojechać wzdłuż ściany areny za środkowy znacznik i wykonać sliding stop co najmniej 6 m od ściany areny. Zatrzymać się na chwilę, by zasygnalizować koniec przejazdu. Zawodnik musi zsiąść z konia i pokazać wędzidło określonemu sędziemu.



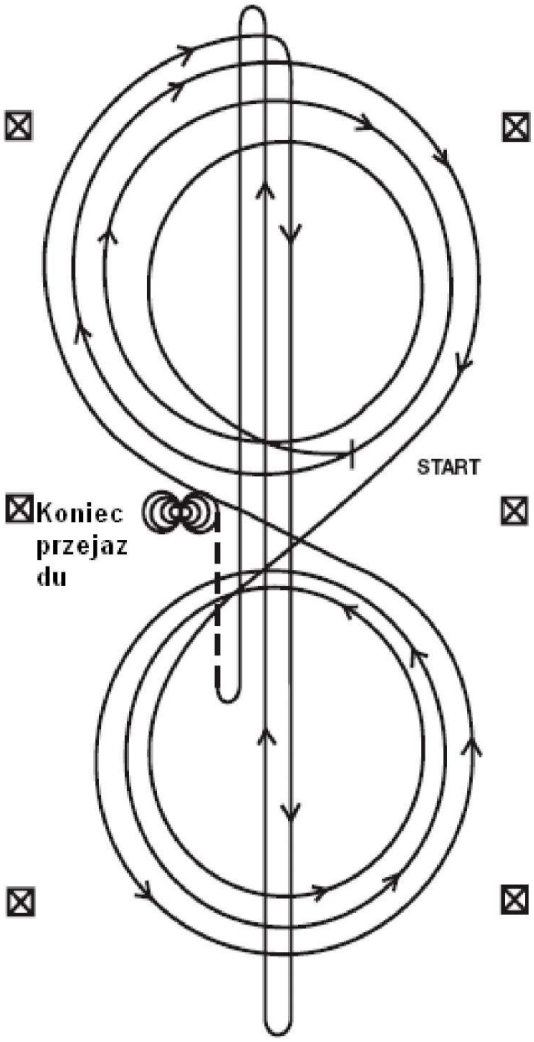
Schemat nr 2

Dojechać do środka areny stępem lub kłusem. Rozpocząć na środku, koń skierowany do długiej lewej ściany areny. Należy rozpocząć galop ze stępa lub po zatrzymaniu.

1. Zagalopować z prawej nogi i wykonać trzy koła w prawo: pierwsze koło małe i wolne, dwa pozostałe duże i szybkie. Wykonać lotną zmianę nogi na środku areny.
2. Wykonać trzy koła w lewo: pierwsze koło małe i wolne, dwa pozostałe duże i szybkie. Wykonać lotną zmianę nogi na środku areny.
3. Rozpocząć duże koło w prawo. Na szczycie koła przy krótkiej ścianie areny skręcić, pojechać wzdłuż długiej osi areny poza ostatni znacznik i wykonać rollback w prawo; po jego wykonaniu nie przerywać przejazdu.
4. Pojechać wzdłuż długiej osi areny do jej przeciwległej ściany za ostatni znacznik i wykonać rollback w lewo; po jego wykonaniu nie przerywać przejazdu.
5. Pojechać wzdłuż długiej osi areny do jej przeciwległej ściany za środkowy znacznik i wykonać sliding stop. Cofnąć do środka areny lub co najmniej 3 m. Przerwa.
6. Wykonać cztery spiny w prawo. Przerwa.
7. Wykonać cztery spiny w lewo. Zatrzymać się na chwilę, by zasygnalizować koniec przejazdu.

Zawodnik musi zsiąść z konia i pokazać wędzidło określonemu sędziemu.

Schemat nr 2

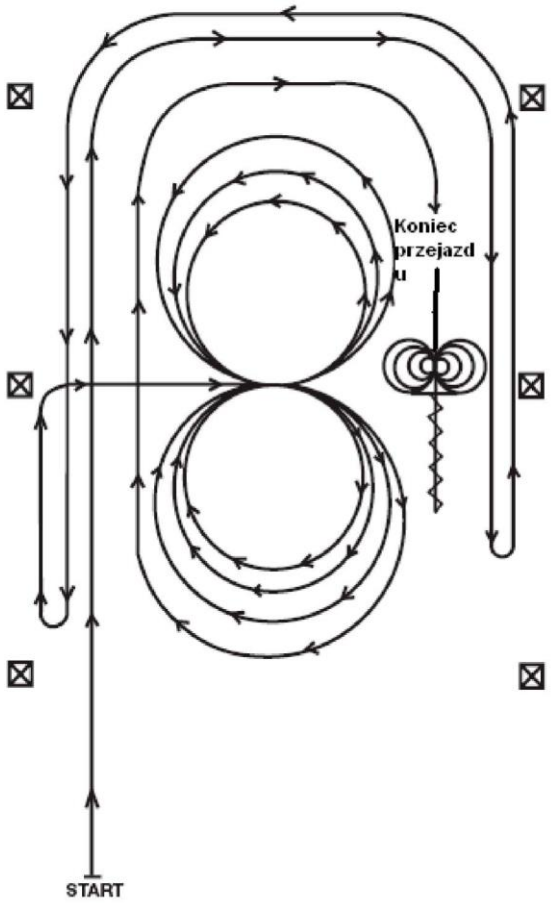


Schemat nr 3

1. Rozpocząć galopem na wprost w stronę lewej krótkiej ściany areny, objechać ją łukiem i kontynuować wzdłuż przeciwległej długiej ściany areny minimum 6 m od niej. Za środkowym znacznikiem wykonać rollback w lewo; po jego wykonaniu nie przerywać przejazdu.
2. Jechać wzdłuż długiej ściany areny w stronę krótkiej, objechać ją i kontynuować wzdłuż przeciwległej długiej ściany areny minimum 6 m od niej i za środkowym znacznikiem wykonać rollback w prawo; po jego wykonaniu nie przerywać przejazdu.
3. Jechać wzdłuż ściany do środkowego znacznika. Przy środkowym znaczniku koń powinien galopować z prawej nogi. Skierować konia do środka areny galopując z prawej nogi i wykonać trzy koła w prawo: dwa pierwsze koła duże i szybkie, trzecie koło - małe i wolne. Wykonać lotną zmianę nogi na środku areny.
4. Wykonać trzy koła w lewo: dwa pierwsze koła duże i szybkie, trzecie koło - małe i wolne. Wykonać lotną zmianę nogi na środku areny.
5. Rozpocząć duże szybkie koło w prawo, nie zamykać go jednak, ale jechać wzdłuż długiej ściany. Objechać arenę i na przeciwległej długiej ścianie minimum 6 m od niej za środkowym znacznikiem wykonać sliding stop. Cofnąć co najmniej 3 m. Przerwa.
6. Wykonać cztery spiny w prawo. Przerwa.
7. Wykonać cztery spiny w lewo.

Zatrzymać się na chwilę, by zasygnalizować koniec przejazdu. Zawodnik musi zsiąść z konia i pokazać wędzidło określonemu sędziemu.

Schemat nr 3



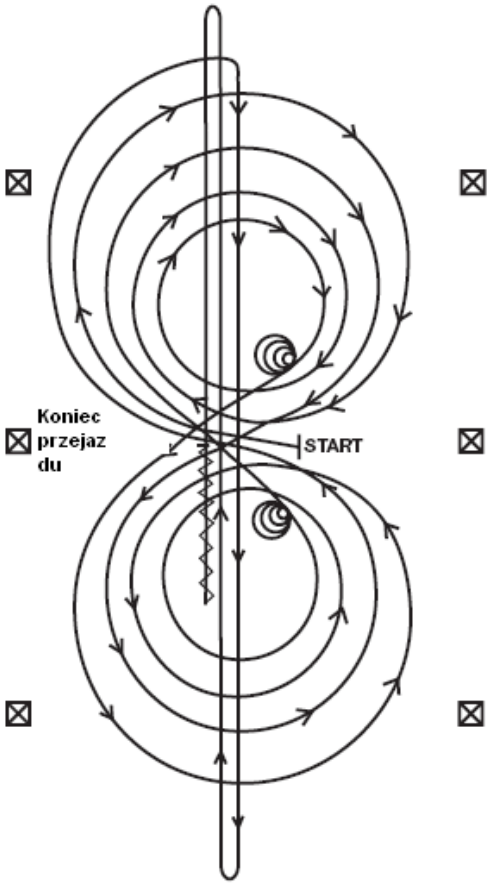
Schemat nr 4

Dojechać do środka areny stępem lub kłusem. Rozpocząć na środku, koń skierowany do długiej lewej ściany areny. Należy rozpocząć galop ze stępa lub po zatrzymaniu.

1. Zagalopować z prawej nogi i wykonać trzy koła w prawo: dwa pierwsze duże i szybkie, trzecie - małe wolne. Zatrzymać się na środku areny. Przerwa.
2. Wykonać cztery spiny w prawo. Przerwa.
3. Zagalopować z lewej nogi i wykonać trzy koła w lewo: dwa pierwsze duże i szybkie, trzecie - małe wolne. Zatrzymać się na środku areny. Przerwa.
4. Wykonać cztery spiny w lewo. Przerwa.
5. Zagalopować z prawej nogi i wykonać duże szybkie koło w prawo. Wykonać lotną zmianę nogi na środku areny, przejechać duże szybkie koło w lewo i wykonać ponownie lotną zmianę nogi na środku areny ("ósemka").
6. Rozpocząć koło w prawo i przy krótkiej ścianie skierować konia do środka areny; jechać wzdłuż długiej osi areny i za ostatnim znacznikiem wykonać rollback w prawo - nie przerywać przejazdu.
7. Jechać wzdłuż długiej osi areny do przeciwległej krótkiej ściany i za ostatnim znacznikiem wykonać rollback w lewo - nie przerywać przejazdu.
8. Jechać wzdłuż długiej osi areny do przeciwległej krótkiej ściany i za środkowym znacznikiem wykonać sliding stop. Cofnąć do środka areny lub co najmniej 3 m. Zatrzymać się na chwilę, by zasygnalizować koniec przejazdu.

Zawodnik musi zsiąść z konia i pokazać wędzidło określonemu sędziemu.

Schemat nr 4



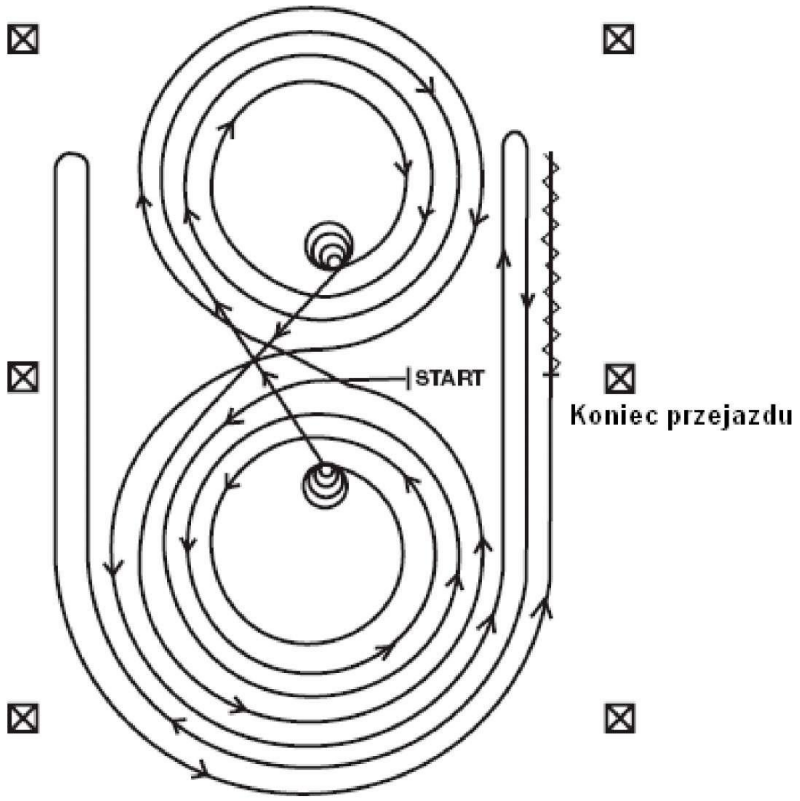
Schemat nr 5

Dojechać do środka areny stępem lub kłusem. Rozpocząć na środku, koń skierowany do długiej lewej ściany areny. Należy rozpocząć galop ze stępa lub po zatrzymaniu.

1. Zagalopować z lewej nogi i wykonać trzy koła w lewo: pierwsze dwa koła duże i szybkie, trzecie - małe wolne. Zatrzymać się na środku areny. Przerwa.
2. Wykonać cztery spiny w lewo. Przerwa.
3. Zagalopować z prawej nogi i wykonać trzy koła w prawo: pierwsze dwa koła duże i szybkie, trzecie - małe wolne. Zatrzymać się na środku areny. Przerwa.
4. Wykonać cztery spiny w prawo. Przerwa.
5. Zagalopować z lewej nogi i wykonać duże szybkie koło w lewo. Wykonać lotną zmianę nogi na środku areny, przejechać duże szybkie koło w prawo i wykonać ponownie lotną zmianę nogi na środku areny ("ósemka").
6. Rozpocząć duże szybkie koło w lewo, nie zamykać go jednak, ale jechać wzdłuż długiej ściany za środkowy znacznik i wykonać rollback w prawo co najmniej 6 m od ściany areny. Nie przerywać przejazdu.
7. Objechać arenę i na przeciwległej długiej ścianie za środkowym znacznikiem wykonać rollback w lewo co najmniej 6 m od ściany areny. Nie przerywać przejazdu.
8. Objechać arenę i na przeciwległej długiej ścianie za środkowym znacznikiem wykonać sliding stop co najmniej 6 m od ściany areny. Cofnąć co najmniej 3m. Zatrzymać się na chwilę, by zasygnalizować koniec przejazdu.

Zawodnik musi zsiąść z konia i pokazać wędzidło określonemu sędziemu.

Schemat nr 5



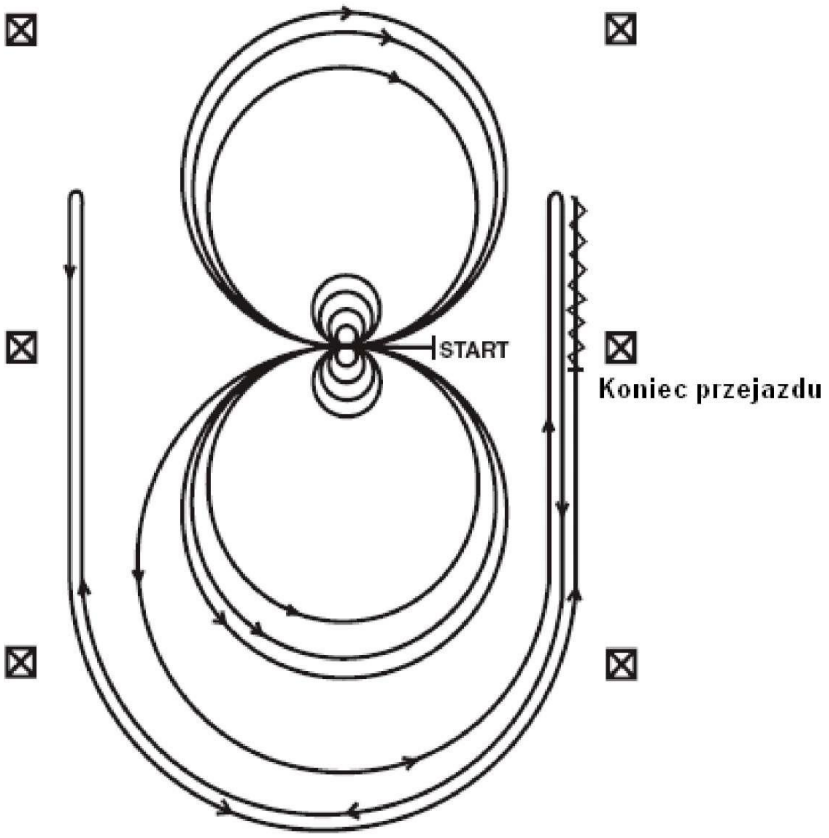
Schemat nr 6

Dojechać do środka areny stępem lub kłusem. Rozpocząć na środku, koń skierowany do długiej lewej ściany areny.

1. Wykonać cztery spiny w prawo. Przerwa.
2. Wykonać cztery spiny w lewo. Przerwa.
3. Zagalopować z lewej nogi i wykonać trzy koła w lewo: pierwsze dwa koła duże i szybkie, trzecie - małe wolne. Wykonać lotną zmianę nogi na środku areny.
4. Wykonać trzy koła w prawo: pierwsze dwa koła duże i szybkie, trzecie - małe wolne. Wykonać lotną zmianę nogi na środku areny.
5. Rozpocząć duże szybkie koło w lewo, nie zamykać go jednak, ale jechać wzdłuż długiej ściany za środkowy znacznik i wykonać rollback w prawo co najmniej 6 m od ściany areny. Nie przerywać przejazdu.
6. Objechać arenę i na przeciwległej długiej ścianie za środkowym znacznikiem wykonać rollback w lewo co najmniej 6 m od ściany areny. Nie przerywać przejazdu.
7. Objechać arenę i na przeciwległej długiej ścianie za środkowym znacznikiem wykonać sliding stop co najmniej 6 m od ściany areny. Cofnąć co najmniej 3 m. Zatrzymać się na chwilę, by zasygnalizować koniec przejazdu.

Zawodnik musi zsiąść z konia i pokazać wędzidło określonemu sędziemu.

Schemat nr 6

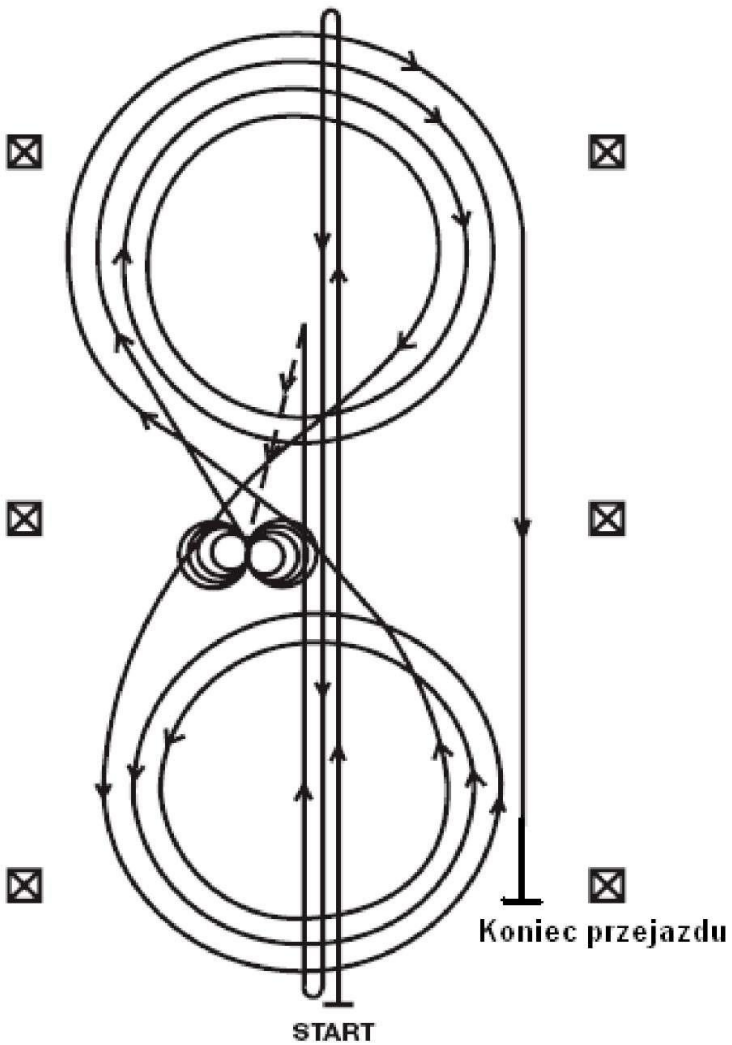


Schemat nr 7

1. Dojechać z pełną szybkością od krótkiej ściany areny do przeciwległej ściany za ostatni znacznik i wykonać rollback w lewo; po jego wykonaniu nie przerywać przejazdu.
2. Dojechać do przeciwległej ściany areny za ostatni znacznik i wykonać rollback w prawo; po jego wykonaniu nie przerywać przejazdu.
3. Jechać w stronę przeciwległej ściany areny, minąwszy środkowy znacznik wykonać sliding stop. Cofnąć do środka areny lub co najmniej 3m. Przerwa.
4. Wykonać cztery spiny w prawo. Przerwa.
5. Wykonać cztery i jedną czwartą spinu w lewo tak, by koń był skierowany do długiej ściany areny. Przerwa.
6. Zagalopować z prawej nogi i wykonać trzy koła w prawo: dwa pierwsze koła duże i szybkie, trzecie - małe i wolne. Wykonać lotną zmianę nogi na środku areny.
7. Wykonać trzy koła w lewo: dwa pierwsze koła duże i szybkie, trzecie - małe i wolne. Wykonać lotną zmianę nogi na środku areny.
8. Rozpocząć duże szybkie koło w prawo. Nie zamykać tego koła, ale pojechać wzdłuż ściany areny za środkowy znacznik i wykonać sliding stop co najmniej 6m od krótkiej ściany areny.

   Zatrzymać się na chwilę, by zasygnalizować koniec przejazdu. Zawodnik musi zsiąść z konia i pokazać wędzidło określonemu sędziemu.

Schemat nr 7



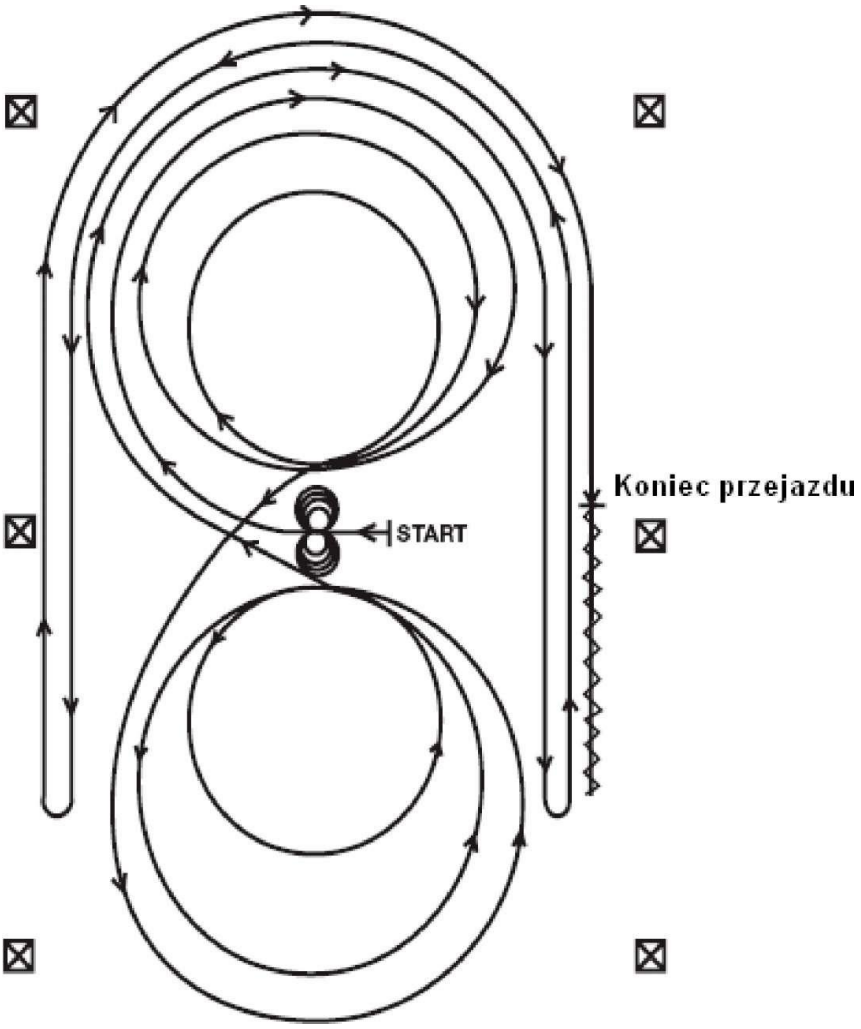
Schemat nr 8

Dojechać do środka areny stępem lub kłusem. Rozpocząć na środku, koń skierowany do długiej lewej ściany areny.

1. Wykonać cztery spiny w lewo. Przerwa.
2. Wykonać cztery spiny w prawo. Przerwa.
3. Zagalopować z prawej nogi i wykonać trzy koła w prawo: pierwsze koło duże i szybkie, drugie wolne i małe, trzecie koło duże i szybkie. Wykonać lotną zmianę nogi na środku areny.
4. Wykonać trzy koła w lewo: pierwsze koło duże i szybkie, drugie wolne i małe, trzecie koło duże i szybkie. Wykonać lotną zmianę nogi na środku areny.
5. Rozpocząć duże szybkie koło w prawo, nie zamykać go jednak, ale jechać wzdłuż długiej ściany za środkowy znacznik i wykonać rollback w lewo co najmniej 6 m od ściany areny. Nie przerywać przejazdu.
6. Objechać arenę i na przeciwległej długiej ścianie za środkowym znacznikiem wykonać rollback w prawo co najmniej 6 m od ściany areny. Nie przerywać przejazdu.
7. Objechać arenę i na przeciwległej długiej ścianie za środkowym znacznikiem wykonać sliding stop co najmniej 6 m od ściany areny. Cofnąć co najmniej 3 m. Zatrzymać się na chwilę, by zasygnalizować koniec przejazdu.

Zawodnik musi zsiąść z konia i pokazać wędzidło określonemu sędziemu.

Schemat nr 8

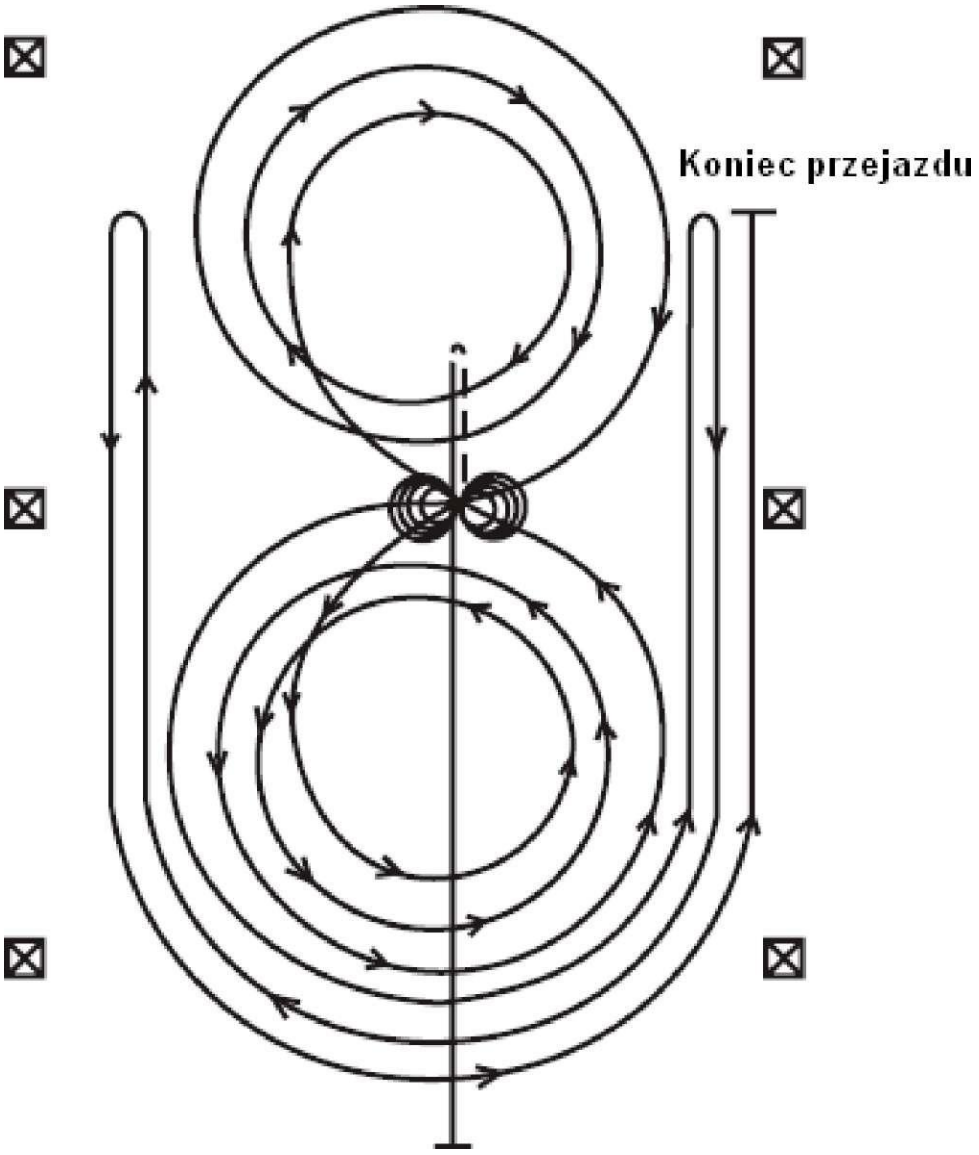


Schemat nr 9

1. Jechać wzdłuż długiej osi areny od krótkiej ściany do przeciwległej i za środkowym znacznikiem wykonać sliding stop. Cofnąć do środka areny lub co najmniej 3 m. Przerwa.
2. Wykonać cztery spiny w prawo. Przerwa.
3. Wykonać cztery i jedną czwartą spinu w lewo tak, by koń był skierowany do długiej ściany areny. Przerwa.
4. Zagalopować z lewej nogi i wykonać trzy koła w lewo: pierwsze koło małe wolne, dwa kolejne duże i szybkie. Wykonać lotną zmianę nogi na środku areny.
5. Wykonać trzy koła w prawo: pierwsze koło małe wolne, dwa kolejne duże i szybkie. Wykonać lotną zmianę nogi na środku areny.
6. Rozpocząć duże szybkie koło w lewo, nie zamykać go jednak, ale jechać wzdłuż długiej ściany za środkowy znacznik i wykonać rollback w prawo co najmniej 6 m od ściany areny. Nie przerywać przejazdu.
7. Objechać arenę i na przeciwległej długiej ścianie za środkowym znacznikiem wykonać rollback w lewo co najmniej 6m od ściany areny. Nie przerywać przejazdu.
8. Objechać arenę i na przeciwległej długiej ścianie za środkowym znacznikiem wykonać sliding stop co najmniej 6 m od ściany areny.

Zatrzymać się na chwilę, by zasygnalizować koniec przejazdu. Zawodnik musi zsiąść z konia i pokazać wędzidło określonemu sędziemu

Schemat nr 9

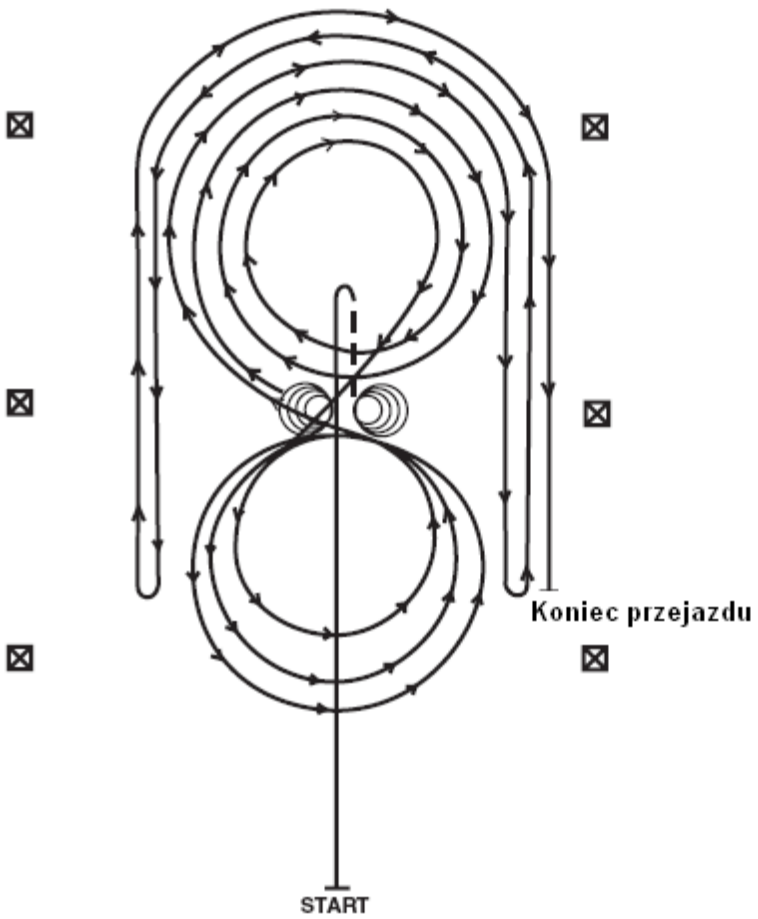


Schemat nr 10

1. Jechać wzdłuż długiej osi areny od krótkiej ściany do przeciwległej i za środkowym znacznikiem wykonać sliding stop. Cofnąć do środka areny lub co najmniej 3 m. Przerwa.
2. Wykonać cztery spiny w prawo. Przerwa.
3. Wykonać cztery i jedną czwartą spinu w lewo tak, by koń był skierowany do długiej ściany areny. Przerwa.
4. Zagalopować z prawej nogi i wykonać trzy koła w prawo: pierwsze dwa koła duże i szybkie, trzecie - małe wolne. Wykonać lotną zmianę nogi na środku areny.
5. Wykonać trzy koła w lewo: pierwsze koło małe wolne, dwa kolejne duże i szybkie . Wykonać lotną zmianę nogi na środku areny.
6. Rozpocząć duże szybkie koło w prawo, nie zamykać go jednak, ale jechać wzdłuż długiej ściany za środkowy znacznik i wykonać rollback w lewo co najmniej 6 m od ściany areny. Nie przerywać przejazdu.
7. Objechać arenę i na przeciwległej długiej ścianie za środkowym znacznikiem wykonać rollback w prawo co najmniej 6 m od ściany areny. Nie przerywać przejazdu.
8. Objechać arenę i na przeciwległej długiej ścianie za środkowym znacznikiem wykonać sliding stop co najmniej 6 m od ściany areny.

Zatrzymać się na chwilę, by zasygnalizować koniec przejazdu. Zawodnik musi zsiąść z konia i pokazać wędzidło określonemu sędziemu.

Schemat nr 10



Schemat nr 11

Konie muszą wjechać kłusem na środek areny. Konie rozpoczynają pattern stępem bądź od zatrzymania na środku areny. Rozpoczynając od środka twarzą w stronę lewego boku areny należy wykonać następujące manewry:

1. 4 spiny w lewo. Przerwa.
2. 4 spiny w prawo. Przerwa.
3. Należy wykonać 3 koła w prawo (zagalopowanie na prawą nogę) – pierwsze małe i wolne, dwa następne duże i szybkie.
4. Zmiana nagi na środku areny.
5. Należy wykonać 3 koła w lewo (zagalopowanie na lewą nogę) – pierwsze małe i wolne, dwa następne duże i szybkie. Zmiana nagi na środku areny.
6. Rozpocznij duże koło w prawo , ale nie należy go kończyć. Należy wykonać najazd od szczytu koła, mijając ostatni marker wykonując sliding stop , a następnie rollback w prawo – brak przerwy.
7. Należy wykonać najazd w drugą stronę, mijając marker końcowy i wykonać sliding stop, a następnie rollback w lewo – brak przerwy.
8. Należy wykonać najazd i wykonać sliding stop za środkowym markerem. Należy wykonać cofanie co najmniej o trzy metry;

Przerwa by zademonstrować ukończenie patternu.

6. Patterny (Schematy) dodatkowe:

Organizator może stosować dodatkowe patterny opisane przez FEI:

- 1A,
- 1AA,
- 1B,
- 1BB,
- 1C,
- 1 CC.

7. Karta Sędziowska

Kart ocen jest zgodna z opisem udostępnianym przez FEI.

8. Organizacja zawodów w sezonach 2014-2016

Organizator może zdecydować o dopuszczeniu do zawodów zawodników nie posiadających licencji zawodnika PZJ lub nie posiadających licencji konia PZJ.

Jeśli zawodnicy ci chcą być klasyfikowani w rankingu PZJ – są zobowiązania do przesłania do PZJ wszelkich dokumentów związanych z uzyskaniem licencji konia/ zawodnika PZJ w terminie nie dłuższym niż 45 dni od daty zawodów, które chcą wpisać do rankingu PZJ.

Wnioski obejmujące formularz zgłoszeniowy zawodnika do PZJ oraz formularz zgłoszeniowy licencji konia PZJ/ paszport PZJ możliwe są do wypełnienia w biurze zawodów. Opłaty za wydanie ww. licencji zawodnik uiszcza bezpośrednio na rachunek PZJ. W takim wypadku biuro zawodów przesyła wypełnione formularze wraz z innymi dokumentami do biura PZJ.

Zawodnicy, biorący udział w zawodach PZJ, nie posiadający licencji zawodnika/ konia uiszczają opłatę dodatkowa w biurze zawodów w wysokości:

a. 50 PLN od licencji zawodnika w przypadku braku odznaki reiningowej PZJ
b. 30 PLN w przypadku posiadania odznaki reiningowej PZJ
c. 50 PLN od licencji konia
d. 50 PLN od paszportu PZJ

WW. opłaty są niezależne od wpisowego i startowego pobieranego w trakcie zawodów, jak również od opłat związanych z wyrobieniem koniecznych dokumentów. Zawodnicy dopuszczeni warunkowo są uprawnieni do otrzymania wyłącznie flots i lub trofeów sportowych, ewentualne nagrody pieniężne są przeznaczone wyłącznie dla zawodników posiadających właściwe licencje i dokumenty uprawniające do startów.

Organizator może – o ile weterynarz obecny w trakcie zawodów posiada uprawnienia do opisu konia – zorganizować przed rozpoczęciem konkurencji opisanie konia dla celów wyrobienia paszportu PZJ/FEI lub egzamin na odznakę reiningową.