

POLSKI ZWIĄZEK JEŹDZIECKI



**PRZEPISY
W POWOŻENIU I PARA-POWOŻENIU ZAPRZĘGAMI
D**



Tłumaczenie przepisów FEI

Wydanie 11 obowiązujące od 1 stycznia 2014r.

Ze zmianami obowiązującymi od 01stycznia 2021 roku.

SPIS TREŚCI

POLSKI ZWIĄZEK JEŹDZIECKI	1
SPIS TREŚCI	2
WSTĘP	9
ROZDZIAŁ I POSTANOWIENIA OGÓLNE	12
Art. 900 Przepisy Międzynarodowe	12
ROZDZIAŁ II STRUKTURA ZAWODÓW	12
Art. 901 Kategorie i poziomy	12
1. Klasy:	12
2. Kategorie:	12
3. Poziomy trudności:	12
4. CAI 1*:	12
5. CAI 2*:	13
6. CAI 3* i CAIO 4*:	13
7. Mistrzostwa	13
8. Organizacja	14
9. Zawody dodatkowe	14
10. Przegląd kategorii i zawodów.	14
Art. 902 Konkursy	15
Art. 903 Zawody	15
Art. 904 Równa ilość punktów	15
Art. 905 Klasyfikacja Zespołowa na Mistrzostwach i CAIO	15
Art. 906 Klasyfikacja Zespołowa na Mistrzostwach Pony (Kuców)	15
Art. 907 Klasyfikacja Zespołowa na Mistrzostwach Młodzieżowych	15
Art. 908 Nazwy Koni.	15
Art. 909 Protesty i odwołania	15
Art. 910 Wyniki oficjalne	15
Art. 911 Zasady ogólne	16
1. Kary	16
2. Żółta Kartka Ostrzegawcza	16
3. Dyskwalifikacja (D)	16
4. Eliminacja (E)	16
5. Rezygnacja (R)	16
6. Wycofanie (W)	16
7. Konie kulawe lub w słabej kondycji	16
8. Klasyfikacja i nagrody pieniężne	16
ROZDZIAŁ IV KWALIFIKACJE (wiek zawodników – możliwości startu)	17
Art. 912 Minimalny wiek – Zawodnicy i Luzacy	17
1. Klasy Seniorów:	17
2. Klasy Młodych Powożących:	17
3. Klasy Juniorów:	17
4. Klasy Dzieci:	17
5. Wiek:	17
6. Luzacy.	17

Art. 913 Minimalne wymogi kwalifikacyjne/ kryteria kwalifikacji	18
Art. 914 Mistrzostwa / procedura kwalifikacyjna na Mistrzostwa	18
Art. 915 Starty poza konkursem	18
Art. 916 Zgłoszenia	18
1. Postanowienia ogólne	18
2. Zgłoszenia na Mistrzostwa i Igrzyska FEI	19
3. Zgłoszenia na CAI i CAIO	19
Art. 917 Propozycje zawodów	20
Art. 918 Zgłoszenia na CAI	20
Art. 919 Zgłoszenia na Mistrzostwa i CAIO	20
Art. 920 Zgłoszenia na Mistrzostwa Świata i Kontynentalne w Powożeniu Zaprzęgami Czterokonnymi dla Koni	20
Art. 921 Zgłoszenia na Mistrzostwa Świata w Powożeniu Zaprzęgami Parokonnymi dla Koni	20
Art. 922 Zgłoszenia na Mistrzostwa Świata w Powożeniu Zaprzęgami Jednokonnymi dla Koni	20
Art. 923 Zgłoszenia na Mistrzostwa Świata Kuców (Pony) w Powożeniu	21
Art. 924 Zgłoszenia na Młodzieżowe Mistrzostwa w Powożeniu	21
Art. 925 Zgłoszenia na Mistrzostwa w Powożeniu Zaprzęgami Jednokonnymi w Para-Powożeniu	21
Art. 926 Koszty i przywileje	21
Art. 927 Dodatkowe zgłoszenia na Mistrzostwa i CAIO	22
Art. 928 Ubiór, bezpieczeństwo i baty	22
1. Ubiór w konkursach Ujeżdżenia i Zręczności na bryczce ujeżdżeniowej	22
2. Ubiór w Maratonie oraz Maratonie Kombinowanym	22
3. Ubiór dla Zawodników i Luzaków poniżej 18 roku życia	23
4. Bat w Ujeżdżeniu i Zręczności.....	23
5. Bat w Maratonie i Maratonie Kombinowanym.....	23
Art. 929 Wiek koni	24
Art. 930 Wzrost	24
Art. 931 Liczba Koni	24
Art. 932 Warunki specjalne	24
Art. 933 Dobro konia (Znęcanie się nad Koniem i Doping)	24
1. Znęcanie się nad koniem – Definicja	24
2. Skaleczenia i zranienia.....	24
3. Raportowanie	24
4. Kary	25
Art. 934 Ochrona stajni	25
1. Mistrzostwa, CAIO	25
2. Zawody CAI	25
Art. 935 Badania i Przeglądy Koni	25
1. Badanie w chwili przyjazdu	25
2. Pierwszy Przegląd Koni.....	25
3. Przegląd Koni w Zaprzęgu	26
4. Badanie w Zaprzęgu	26
5. Przegląd w Zaprzęgu przed Konkursem Zręczności.....	27
6. Usunięcie Konia z Konkursu.....	27
7. Kontrola Medyczna Koni	27
8. Paszporty	27
Art. 936 Dozwolone bryczki	27
Art. 937 Wagi i Wymiary	28
1. Postanowienia ogólne	28

2.	Bryczki do Para-Powozenia (PP)	28
3.	Bryczki Ujeżdżeniowe	28
4.	Bryczki Maratonowe	28
Art. 938 Wyposażenie		29
Art. 939 Ogumienie		29
Art. 940 Uprząż, bryczka i konie		29
1.	Uprząż	29
2.	Bandaże i Kalosze	29
3.	Nachrapniki, wyposażenie pomocnicze i okulary	30
4.	Pasy spinające	30
5.	Lejce pomocnicze	30
6.	Ogony	30
7.	Urządzenia dźwigniowe	30
8.	Kiełzna	30
9.	Języki	30
10.	Ograniczanie pola widzenia	30
11.	Stosowanie lub użycie urządzeń, substancji lub sprzętów	30
12.	Podkowy	30
13.	Kary	30
Art. 941 Reklamy na bryczkach, uprzęży i odzieży		31
1.	W Ujeżdżeniu i Zręczności	31
2.	Reklamy w Maratonie	31
3.	Kary	31
Art. 942 Bezpieczeństwo		31
Art. 943 Uczestnictwo		32
1.	Metoda powozienia	32
2.	Uczestnictwo Zawodników i Luzaków	32
3.	Liczba akredytowanych Luzaków	33
4.	Zawodnikom Para-Powozienia	33
Art. 944 Numer Identyfikacyjny		33
1.	Zawodnik	33
2.	Koń	33
3.	Kary	34
Art. 945 Pomoc Zewnętrzna		34
1.	Definicja	34
2.	Niedozwolona pomoc zewnętrzna	34
3.	Pomoc dozwolona	34
Art. 946 Zamiany		35
1.	Zamiany przed Zawodami	35
2.	Zamiany podczas Zawodów	35
Art. 947 Deklaracja startujących		35
Art. 948 Kolejność startu		35
1.	Kolejność startu na zawodach CAI	35
2.	Kolejność startu na zawodach CAIO i Mistrzostwach	36
ROZDZIAŁ XI UJEŹDŻENIE		37
Art. 949 Postanowienia ogólne		37
Art. 950 Czworobok		37
Art. 951 Programy Ujeżdżenia		37
Art. 952 Warunki		37

1.	Wjazd na czworobok	37
2.	Pamięć	37
3.	Kulawizna	37
Art. 953 Sędziowanie		38
1.	Miejsca sędziów	38
2.	Przyznawanie ocen	38
3.	Zaprzęgi wielokonne	38
4.	Chód	38
5.	Rozpoczęcie i zakończenie	38
Art. 954 Ruchy i ich opis		38
1.	Stój	38
2.	Stęp	38
3.	Stęp swobodny	38
4.	Kłus roboczy	38
5.	Kłus zebrany	38
6.	Kłus wyciągnięty	38
7.	Kłus pośredni	39
8.	Galop roboczy	39
9.	Galop zebrany	39
10.	Galop wyciągnięty	39
11.	Cofanie	39
12.	Łopatką do wewnątrz	39
13.	Ustępowanie	40
14.	Obniżenie i wydłużenie szyi	40
15.	Przejścia	40
16.	Zmiana chodu i ruchu	40
17.	Terminologia	40
Art. 955 Ogólne wrażenie		41
1.	Podstawa	41
2.	Zawodnik	41
3.	Ogólne wrażenie i Prezentacja	41
Art. 956 Punktacja		41
1.	Oceny	41
2.	Pomyłka Programu	41
3.	Pomyłka trasy	41
4.	Rozłączona lub Zerwana Uprząż	41
5.	Nieposłuszeństwo	42
6.	Przewrócenie bryczki	42
Art. 958 Klasyfikacja		43
1.	Oceny Łączne	43
ROZDZIAŁ XII MARATON		43
Art. 959 Postanowienia Ogólne		43
Art. 960 Trasa		43
1.	Postanowienia ogólne	43
2.	Odcinki Maratonu	44
3.	Kontrola bezpieczeństwa zaprzęgu	46
4.	Znaki odcinkowe i kierunkowe	46
5.	Przejazdy obowiązkowe	46
6.	Chody	47

Art. 961 Przeszkody w Odcinku B.....	47
1. Ilość przeszkód	47
2. Plany przeszkód.....	47
3. Rysunek i konstrukcja przeszkód	47
4. Obowiązkowe bramki	48
5. Elementy spadające/ruchome	48
6. Przeszkody w Maratonie Kombinowanym	48
Art. 962 Inspekcja trasy	49
1. Wizyta Delegata Technicznego	49
2. Odprawa dla Zawodników i Osób Oficjalnych.....	49
3. Oglądanie Trasy przez Zawodników.....	49
Art. 963 Casy.....	49
1. Harmonogram startów	49
2. Casy w odcinkach	49
3. Pomiar czasu	50
4. Start i meta.....	50
5. Punkty karne za czas w Odcinkach	50
Art. 964 Punkty Karne na trasie maratonu	50
1. Baty.....	50
2. Błąd trasy	50
3. Zboczenie z trasy	51
4. Nieprawidłowy chód	51
5. Zejście	51
6. Zatrzymania	51
7. Uszkodzona bryczka/uprzęż.....	51
Art. 965 Punkty Karne w przeszkodach	51
1. Chód w przeszkodach	51
2. Błąd trasy w przeszkodzie:	51
3. Zejście	52
4. Wyprzęgnięcie.....	52
5. Eliminacja w przeszkodzie	52
6. Dobro konia.....	52
7. Pomiar czasu	53
8. Zatrzymania	53
9. Zapis video przeszkody.....	53
Art. 966 Sędziowie.....	53
1. Rozmieszczenie	53
Art. 967 Osoby Oficjalne.	53
1. Obserwatorzy z ziemi	53
2. Osoby odpowiedzialne za pomiar czasu	54
3. Sędziowie przeszkodowi	54
Art. 968 Klasyfikacja	54
1. Przeliczenie czasu na punkty karne	54
Art. 969 Zestawienie punktów karnych w Maratonie i Maratonie Kombinowanym	55
ROZDZIAŁ XIII ZRĘCZNOŚĆ	57
Art. 970 Postanowienia ogólne	57
Art. 971 Konkursy	57
1. Konkurs na Punkty	57
2. Konkurs na Czas.....	57

3.	Konkurs Dwufazowy	57
4.	Konkurs ze Zwycięskim Nawrotem	58
Art. 972	Parkur	58
1.	Budowanie i mierzenie dystansu	58
Art. 973	Przeszkody	58
1.	Kegle (Słupki)	58
2.	Przeszkody Wieloczołnowe	58
3.	Serpentyny, Zygzaki, Podwójne Boksy, Podwójne U i Fala	59
4.	Woda i mostki	59
5.	Oznakowania	59
6.	Plan Parkuru	60
7.	Oglądanie Parkuru	60
Art. 974	Podsumowanie Konkursu Zręczności	60
1.	Przeszkody Pojedyncze i Otwarte przeszkody Wieloczołnowe	60
Art. 975	Sędziowanie Konkursu Zręczności.	61
1.	Rozpoczęcie Konkursu	61
2.	Punkty karne	61
3.	Błąd Trasy	61
4.	Odbudowanie przeszkody	62
5.	Zerwana uprzęż	62
6.	Zejsście Zawodników i Luzaków	62
7.	Nieposłuszeństwo	62
8.	Opór	63
9.	Pomiar czasu	63
Art. 976	Konkurs na Punkty	63
1.	Definicja	63
2.	Klasyfikacja	63
Art. 977	Rozgrywka	63
1.	Definicja	63
2.	Klasyfikacja	63
3.	Przeszkody wieloczołnowe	64
4.	Kolejność startu	64
Art. 978	Konkurs na Czas	64
1.	Definicja	64
2.	Przeszkody	64
3.	Tempo	64
4.	Klasyfikacja	64
Art. 979	Konkurs Dwufazowy	64
1.	Opis	64
2.	Warunki Konkursu	64
3.	Przeszkody	64
4.	Punkty karne	65
5.	Klasyfikacja	65
Art. 980	Konkurs ze Zwycięskim Nawrotem	65
1.	Określenie	65
2.	Warunki konkursu	65
3.	Przeszkody	65
4.	Zawodnicy	65
5.	Kary	65

6. Klasyfikacja	65
Art. 981 Zestawienie kar w Zręczności.	66
Art. 982 Koszty	67
Art. 983 Transport podczas Zawodów.	67
Art. 984 Konflikt Interesów	67
Art. 985 Kategoria gwiazdek Osób Oficjalnych FEI w Powożeniu.	67
Art. 986 Sędziowie.....	68
1. Komisja Sędziowska - minimalne wymagania	68
2. Para-powożenie	68
3. Obowiązki Komisji Sędziowskiej.....	68
Art. 988 Delegat Techniczny	69
1. Wyznaczanie.....	69
2. Wybór	69
3. Obowiązki i Odpowiedzialność	69
4. Konflikt interesów	69
Art. 989 Gospodarz Toru	69
1. Wyznaczanie.....	69
2. Wybór	70
3. Obowiązki	70
4. Konflikt interesów	70
Art. 990 Szef Komisarzy	70
1. Wyznaczanie.....	70
2. Obowiązki	70
3. Konflikt Interesów	71
Art. 991 Delegat Weterynaryjny i Komisja Weterynaryjna.....	71
1. Mistrzostwa i zawody CAIO.....	71
2. Zawody CAI	71
Art. 992 Menadżer Usług Weterynaryjnych/ Lekarz Weterynarii Zawodów	71
Art. 993 Klasyfikatorzy w Para-Powożeniu	71
1. Mistrzostwa	71
2. Zawody CPEAI.....	71
Art. 994 Rotacja Osób Oficjalnych	71
ZAŁĄCZNIK 1 Rysunki czworoboków	72
ZAŁĄCZNIK 2- Zręczność: Zamknięte przeszkody wielocłonowe	74
1. Pojedyncze „L”	74
2. Podwójne „L”	75
3. Pojedyncze „U”	76
4. Podwójne „U”	77
5. Boks.....	78
6. Podwójny Boks.....	79
1. SERPENTYNA.....	80
2. ZYGZAK.....	81
3. FALA.....	82
ZAŁĄCZNIK 4 Przeszkody Zręcznościowe: Mostek i Przeszkoda Wodna.....	83
ZAŁĄCZNIK 7 Specyfikacja Kegli.....	86
ZAŁĄCZNIK 8 Uzupełnienie dotyczące Para-Powożenia – patrz Przepisy FEI	87
ZAŁĄCZNIK 9 Odznaka Honorowa	87
ZAŁĄCZNIK 10 Definicje	87

WSTĘP

Obecne wydanie przepisów w zawodach w powożeniu wchodzi w życie z dniem 1 stycznia 2014. Wszystkie inne opracowania dotyczące tego tematu (inne wydania, protokoły oficjalne, memoranda lub biuletyny) wydane wcześniej tracą ważność.

Chociaż zawarte są tutaj szczegółowe przepisy PZJ/FEI dotyczące Międzynarodowych Zawodów w Powożeniu, muszą być one czytane łącznie ze Statutem, Regulaminem Generalnym i Regulaminem Weterynaryjnym oraz innymi Przepisami i Regulaminami PZJ/FEI.

Nie wszystkie przypadki są uwzględnione w tych przepisach. Przepisy te uzupełnione są przez dokument „Wytyczne” opublikowane i uaktualniane sporadycznie na stronie internetowej FEI. Interpretując przepisy, należy wziąć pod uwagę dokument „Wytyczne”, a przepisy powinny być interpretowane zgodnie z nim. Dodatkowo, w razie zaistnienia warunków, które nie są uwzględnione w przepisach, zadaniem Komisji Sędziowskiej jest podjęcie decyzji w duchu sportowym i możliwie najbliższym intencji tych przepisów i przepisów ogólnych PZJ/FEI.

W tej publikacji słowo „Koń” oznacza Konia i/lub Kuca; rodzaj męski oznacza również rodzaj żeński, a liczba pojedyncza oznacza także liczbę mnogą o ile dany przepis nie stanowi inaczej.

Polski Związek Jeździecki prosi wszystkie osoby zaangażowane w jakikolwiek sposób w sporty konne, o przestrzeganie poniżej przedstawionego kodeksu oraz zasady, że dobro konia jest najważniejsze.

Dobro konia musi być zawsze i wszędzie uwzględniane w sportach konnych i nie może być podporządkowane współzawodnictwu sportowemu ani innym celom np. komercyjnym.

KODEKS POSTĘPOWANIA ZGODNEGO Z DOBREM KONIA

FEI wymaga, od wszystkich osób zaangażowanych w jakikolwiek sposób w międzynarodowy sport jeździecki, przestrzegania Kodeksu Postępowania z Koniem oraz uznania i zaakceptowania zasady, że dobro konia zawsze jest najważniejsze i nigdy nie może być podporządkowane rywalizacji sportowej ani wpływom komercyjnym.

1. Dobro konia jest wartością nadrzędną ponad wszelkimi innymi wymaganiami na wszystkich etapach treningu i przygotowań konia do startu w zawodach.

- a) Prawidłowe postępowanie z koniem

Warunki stajenne, karmienie i trening muszą być zgodne z zasadami prawidłowego postępowania z koniem oraz nie mogą zaburzać jego dobrostanu. Czyste dobrej jakości siano, pasza i woda muszą być zawsze dostępne.

- b) Metody treningowe

Konie mogą być poddawane jedynie takiemu treningowi, który odpowiada ich możliwościom fizycznym i poziomowi dojrzałości do danej dyscypliny. Nie mogą być poddawane żadnym metodom szkoleniowym, które są brutalne i powodują strach lub do których konie nie zostały odpowiednio przygotowane.

- c) Kucie i sprzęt

Dbłość o kopyta i kucie musi spełniać wysokie standardy. Sprzęt musi być tak zaprojektowany i dopasowany, aby uniknąć ryzyka uszkodzenia ciała.

- d) Transport

Podczas transportu konie muszą być w pełni zabezpieczone przed urazami i innymi zagrożeniami zdrowia. Pojazd musi być bezpieczny, dobrze wentylowany, utrzymany w wysokim standardzie technicznym, regularnie dezynfekowany i prowadzony przez kompetentnych kierowców. Kompetentna towarzysząca obsługa musi być zawsze gotowa do zaopiekowania się koniem.

- e) Przejazd

Wszystkie transporty koni muszą być starannie zaplanowane. Muszą być uwzględnione regularne przerwy na odpoczynek z dostępem do pożywienia i wody - zgodnie z aktualnymi wytycznymi FEI.

2. Konie i zawodnicy muszą być prawidłowo wytrenowani, przygotowani i zdrowi zanim zostaną dopuszczeni do zawodów.

- a) Właściwe przygotowanie i kwalifikacje

Tylko właściwie przygotowane konie i zawodnicy o potwierdzonych umiejętnościach mogą brać udział w zawodach.

- b) Stan zdrowia

Żaden koń wykazujący oznaki choroby, kulawizny lub innych znaczących dolegliwości czy wcześniej występujących zaburzeń nie może zostać dopuszczony do startu lub kontynuować udziału w zawodach, jeżeli będzie to zagrażało dobrostanowi konia. W przypadku jakichkolwiek wątpliwości należy zwrócić się po opinię do lekarza weterynarii

- c) Doping i leczenie

Stosowanie środków dopingujących i leków jest poważnym nadużyciem dobrostanu konia i nie będzie tolerowane.

Po jakimkolwiek leczeniu weterynaryjnym należy zapewnić koniowi wystarczająco długi czas na pełny powrót do zdrowia, przed ponownym udziałem w zawodach.

- d) Zabiegi chirurgiczne

Nie są dozwolone jakiejkolwiek zabiegi chirurgiczne, które zagrażają dobrostanowi danego konia lub bezpieczeństwu innych koni i/lub zawodników uczestniczących w zawodach.

- e) Cięża/ Kłacze po niedawnym porodzie

Nie mogą startować w zawodach ciężarne kłacze po upływie czwartego miesiąca ciąży ani kłacze ze źrebkiem.

- f) Nadużycie pomocy

Nie będzie akceptowane okrucieństwo wobec konia przy użyciu naturalnych pomocy jeździeckich lub pomocy dodatkowych (np. bat, ostrogi, itp.).

3. Zawody nie mogą naruszać dobrostanu konia

- a) Tereny zawodów
Konie mogą być trenowane i startować wyłącznie na odpowiedniej i bezpiecznej nawierzchni. Wszystkie przeszkody muszą być zaprojektowane z myślą o bezpieczeństwie konia.
 - b) Podłoże
Wszystkie nawierzchnie, po których konie chodzą, trenują lub rywalizują muszą być zaprojektowane i utrzymane tak, aby ograniczyć czynniki mogące prowadzić do kontuzji. Należy zwrócić szczególną uwagę na przygotowanie, skład i utrzymanie nawierzchni.
 - c) Ekstremalne warunki pogodowe
Zawody nie mogą być rozgrywane w ekstremalnych warunkach pogodowych, jeśli mogą być zagrożone dobrostan lub bezpieczeństwo koni. Muszą być zabezpieczone środki niezbędne do szybkiego schłodzenia koni zaraz po zakończeniu przejazdu w konkursie.
 - d) Stajnie podczas zawodów
Stajnie muszą być bezpieczne, higieniczne, komfortowe, dobrze wentylowane i o wystarczających wymiarach dla typu i usposobienia konia. Zawsze musi być dostępna czysta, dobrej jakości i odpowiednia pasza oraz ściółka, świeża woda do picia i woda gospodarcza.
 - e) Odpowiednia kondycja do podróży
Po zawodach koń musi być w dobrej kondycji przed podróżą powrotną, zgodnie z wytycznymi FEI.
4. Należy dołożyć wszelkich starań, aby zapewnić koniom odpowiednią opiekę po zakończeniu zawodów oraz humanitarne traktowanie po zakończeniu kariery sportowej.
- a) Leczenie weterynaryjne
Na terenie zawodów zawsze musi być dostępna profesjonalna opieka weterynaryjna. Jeśli koń jest kontuzjowany lub przemęczony podczas zawodów, jeździec musi zaprzestać jazdy, a lekarz weterynarii musi zbadać konia.
 - b) Skierowanie do kliniki dla koni
W razie konieczności koń powinien zostać przetransportowany ambulansem do najbliższej, odpowiedniej kliniki dla koni w celu dalszego diagnozowania i leczenia. Kontuzjowane konie muszą przed transportem otrzymać właściwą wspomagającą pomoc lekarsko-weterynaryjną.
 - c) Urazy podczas zawodów
Przypadki urazów podczas zawodów muszą być monitorowane zgodnie z wymaganiami danej dyscypliny. Jakość podłoża, częstość konkursów i jakiegokolwiek inne czynniki ryzyka powinny być dokładnie analizowane, aby wskazać drogę zminimalizowania ryzyka występowania urazów.
 - d) Eutanazja
Jeśli urazy są bardzo poważne, z humanitarnych powodów i jedynie w celu zmniejszenia cierpienia, koń może zostać poddany eutanazji przez lekarza weterynarii, tak szybko, jak to możliwe.
 - e) Emerytura
Należy dołożyć wszelkich starań, aby zapewnić koniom godne i humanitarne traktowanie po zakończeniu kariery sportowej i przejściu na emeryturę.
5. FEI wzywa wszystkie osoby zaangażowane w sport jeździecki do osiągnięcia najwyższego możliwego poziomu wiedzy w ich specjalności w zakresie opieki i postępowania z koniem biorącym udział w zawodach.

ROZDZIAŁ I POSTANOWIENIA OGÓLNE

Art. 900 Przepisy Międzynarodowe

1. Zamierzeniem tych przepisów jest ujednolicenie Międzynarodowych Zawodów w Powożeniu tak dalece, jak jest to możliwe, by warunki takich Zawodów były fair i równe dla wszystkich Zawodników.
2. Zawody w Powożeniu rozpoczynają się jedną godzinę przed Pierwszym Przeglądem Koni i kończą się pół godziny po ogłoszeniu Wyników Końcowych.

ROZDZIAŁ II STRUKTURA ZAWODÓW

Art. 901 Kategorie i poziomy

1. Klasy:

Wszystkie lub każda z następujących klas może być rozgrywana na tych samych Zawodach, lecz każda z nich musi być klasyfikowana oddzielnie:

- Koń: Pojedynka (H1), Para (H2), Czwórka (H4)
- Kuc: Pojedynka (P1), Para (P2), Czwórka (P4)

2. Kategorie:

- Seniorzy: CAI 1*, CAI 2*, CAI 3*, CAIO 4*
- Młodzi Powożący: CAIY 1*, CAI Y 2*
- Juniorzy: CAIJ 1*, CAIJ 2*
- Dzieci: CAICH 1*, CAICH 2*
- Para-Powożenie: CPEAI1*, CPEAI2*
- Młode Konie: CAIYH1

3. Poziomy trudności:

Poziomy trudności określone są przez progresywny system gwiazdek, szeregujący poziomy od najniższego (1*) do najwyższego (4*). Zawodnicy Seniorzy muszą pomyślnie ukończyć zawody FEI, aby awansować w systemie gwiazdek, jak to przedstawiono w Art. 913.2

4. CAI 1*:

może być rozgrywany w ciągu 1 lub 2 dni

- 4.1. Zawody mogą być organizowane w następujących formatach:

Format 1	lub	Format 2	lub	Format 3	lub	Format 4 ¹
Dzień 1: Ujeżdżenie		Dzień 1:Ujeżdżenie lub Zręczność		Dzień 1: Ujeżdżenie i Zręczność		Dzień 1: Maraton Kombinowany
Dzień 2: Zręczność		Dzień 2: Maraton Kombinowany lub Zręczność				

- 4.2. Nagrody pieniężne: opcjonalnie

- 4.3. Otwarte dla Zawodników 1*, 2* i 3*.

¹ Format 4 może być rozgrywany na krytej hali

5. CAI 2*:

może być rozgrywany w ciągu 2 lub 3 dni

5.1. Zawody mogą być rozgrywane w następujących formatach:

Format 1	Format 2	Format 3	Format 4
Dzień 1: Ujeżdżenie	Dzień 1: Ujeżdżenie	Dzień 1: Ujeżdżenie i Zręczność	Dzień 1: Maraton Kombinowany
Dzień 2: Maraton	Dzień 2: Zręczność	Dzień 2: Maraton	Dzień 2: Maraton Kombinowany
Dzień 3: Zręczność	Dzień 3: Maraton		

5.2. Nagrody pieniężne: opcjonalnie

5.3. Otwarte dla Zawodników 2* i 3*

6. CAI 3* i CAIO 4*:

muszą być rozgrywane w ciągu 3 dni / z wyjątkiem kwalifikacji do Halowego Pucharu Świata FEI

6.1. Zawody mogą być rozgrywane w następujących formatach:

Format 1	lub	Format 2	Format Halowy Puchar Świata
Dzień 1: Ujeżdżenie		Dzień 1: Ujeżdżenie	Dzień 1: Konkurs 1
Dzień 2: Maraton		Dzień 2: Zręczność	Dzień 2: Konkurs 2
Dzień 3: Zręczność		Dzień 3: Maraton	

6.2. Nagrody pieniężne: wymagane

6.3. Otwarte dla Zawodników 3*.

6.4. Kryteria dotyczące Kwalifikacji do Pucharu Świata FEI, określone w Przepisach Pucharu Świata FEI są następujące:

- Ostateczny termin zgłoszeń do Kwalifikacji do Pucharu Świata FEI to 1 marca roku, w którym rozpoczyna się seria. Zgłoszenia otrzymane po tej dacie nie będą akceptowane.
- Minimalna wartość nagród pieniężnych dla Zaprzęgów Czterokonnych musi wynosić 8.500 Euro podzielona na wszystkie konkursy z najwyższą kwotą dla wyniku łącznego.
- Odpowiednia rozprężalnia o tych samych wymiarach 40 x 100 m musi być usytuowana obok placu konkursowego.
- Większość Sędziów musi być z innego kraju.
- Losowanie kolejności startu w Ujeżdżeniu musi odbyć się fizycznie w obecności Przewodniczącego Komisji Sędziowskiej
- Liczba akredytacji dla Luzaków winna wynosić cztery.

7. Mistrzostwa

Rozgrywa się następujące indywidualne i zespołowe Mistrzostwa (patrz Załącznik D Regulaminu Generalnego):

- Światowe Igrzyska Jeździeckie (Konie – Zaprzęgi Czterokonne)
- Mistrzostwa Świata w powożeniu zaprzęgami czterokonnymi CH-M-A4
- Mistrzostwa Świata w powożeniu zaprzęgami parokonnymi CH-M-A2
- Mistrzostwa Świata w powożeniu zaprzęgami jednokonnymi CH-M-A1
- Mistrzostwa Świata Kuców w Powożeniu CH-M-A-P 1,2,4
- Mistrzostwa Kontynentalne w powożeniu zaprzęgami czterokonnymi CH-EU-A4
- Młodzieżowe Mistrzostwa Kontynentalne CH-EU-A Youth
- Mistrzostwa Świata w para-powożeniu zaprzęgami jednokonnymi CH-M-PEA1
- Mistrzostwa Świata Młodych Koni CH-M-A1 YH

Na Mistrzostwach obowiązuje następujący format Zawodów:

Dzień 1: Ujeżdżenie
Dzień 2: Maraton
Dzień 3: Zręczność

Nagrody pieniężne: wymagane (z wyjątkiem Mistrzostw Młodzieżowych i Mistrzostw Świata Młodych Koni, gdzie nagrody pieniężne są opcjonalne).

8. Organizacja

W latach parzystych FEI będzie zapraszać Narodowe Federacje do organizowania Mistrzostw Świata w Powożeniu Zaprzęgami Czterokonnymi dla koni (CH-M-A4), Mistrzostw Świata w Powożeniu Zaprzęgami Jednokonnymi dla Koni (CH-M-A1) oraz Młodzieżowe Mistrzostwa Kontynentalne (Ch-EU-A Youth).

W latach nieparzystych FEI będzie zapraszać Narodowe Federacje do organizowania Mistrzostw Świata Kuców w Powożeniu (CH-M-A-P1,2,4) i Mistrzostw Świata w Powożeniu Zaprzęgami Parokonnymi dla Koni (CH-M-A2).

Żadne Kontynentalne Mistrzostwa nie mogą się odbywać w tym samym roku co Mistrzostwa Świata w tej samej klasie. Mistrzostwa Świata Młodych Koni (CH-M-A1 YH) mogą być organizowane co roku i Mistrzostwa w Para-Powożeniu (CH-M-PEA1) mogą być organizowane w latach parzystych. Patrz Regulamin Generalny, Załącznik D.

9. Zawody dodatkowe

Komitety Organizacyjne mogą organizować Zawody CAI w innych Klasach podczas Mistrzostw i CAIO. Te dodatkowe Zawody muszą odpowiadać niniejszym Przepisom.

10. Przegląd kategorii i zawodów.

Kategoria	Zespoły Narodowe	Ujeżdżenie	Maraton	Zręczność	Maraton Kombinowany
Mistrzostwa	Tak	Tak	Tak	Tak	Nie
CAIO 4*	Tak	Tak	Tak	Tak	Nie
CAI 3*	Nie	Tak	Tak	Tak	Nie
CAI 2*	Nie	Tak	Tak	Tak	Tak
CAI 1*	Nie	Tak	Nie	Tak	Tak
CAI 1* halowe	Nie	Nie	Nie	Nie	Tak

ROZDZIAŁ III KLASYFIKACJA

Art. 902 Konkursy

1. Po zakończeniu każdego Konkursu Zawodnicy są klasyfikowani na podstawie punktów karnych otrzymanych w tym Konkursie.
2. Zawodnik z najmniejszą ilością punktów karnych w każdym Konkursie jest zwycięzcą danego konkursu.
3. Wyniki podawane są z dokładnością do dwóch miejsc po przecinku.

Art. 903 Zawody

1. Końcowa Klasyfikacja indywidualna obliczana jest poprzez dodanie punktów karnych otrzymanych w każdym Konkursie. Zawodnik z najmniejszą ilością punktów karnych jest zwycięzcą Zawodów
2. Zawodnicy, którzy zostali Wyliminowani, Zdyskwalifikowani, Zrezygnowali, lub Wycofali się z jakiegokolwiek Konkursu nie mogą być klasyfikowani w Wynikach Końcowych. Są tylko umieszczeni na arkuszu wyników jako: Eliminacja(E), Dyskwalifikacja (D), Rezygnacja (R) lub Wycofany (W).

Art. 904 Równa ilość punktów.

1. W razie równej ilości punktów karnych po zakończeniu trzech Konkursów, Zawodnik z najmniejszą ilością punktów karnych w Maratonie jest klasyfikowany wyżej. Jeśli nadal jest równość, decyduje wynik z Ujeżdżenia.

Art. 905 Klasyfikacja Zespołowa na Mistrzostwach i CAIO

1. Do klasyfikacji Zespołowej zalicza się wyniki dwóch Zawodników w każdym zespole Narodowym z najniższą ilością punktów karnych z każdego Konkursu. Do klasyfikacji końcowej liczą się tylko wyniki tych Członków Zespołu, którzy ukończyli wszystkie trzy Konkursy.

Art. 906 Klasyfikacja Zespołowa na Mistrzostwach Pony (Kuców).

1. Klasyfikację Zespołową otrzymuje się poprzez dodanie wyniku najlepszego zawodnika z klasy Zaprzęgów Jednokonných, klasy Zaprzęgów Parokonných i klasy Zaprzęgów Czterokonných z najniższą ilością punktów karnych w każdej kategorii. Do klasyfikacji końcowej liczą się tylko wyniki tych Członków Zespołu, którzy ukończyli wszystkie trzy Konkursy bez Eliminacji.

Art. 907 Klasyfikacja Zespołowa na Mistrzostwach Młodzieżowych

1. Klasyfikację Zespołową otrzymuje się poprzez dodanie wyników Zawodnika z każdej klasy z najniższą ilością punktów karnych w każdym Konkursie. Do klasyfikacji końcowej liczą się tylko wyniki tych Członków Zespołu, którzy ukończyli wszystkie trzy Konkursy bez Eliminacji.

Art. 908 Nazwy Koni.

1. Nazwy Koni muszą być podane w wynikach końcowych, łącznie z nazwą rezerwowego Konia

Art. 909 Protesty i odwołania

- Protesty: Patrz Regulamin Generalny
- Odwołania: Patrz Regulamin Generalny

Art. 910 Wyniki oficjalne

1. Wyniki mogą być uznane za „oficjalne” po zatwierdzeniu i podpisaniu ich przez Przewodniczącą Komisji Sędziowskiej i opublikowane na (oficjalnej) tablicy przy biurze zawodów. Patrz Regulamin Generalny.

Art. 911 Zasady ogólne

1. Kary

- 1.1. Przepisy dotyczące Zawodów i każdego Konkursu muszą być ściśle egzekwowane przez Komisję Sędziowską. Zawodnicy, którzy nie zastosują się do tych Przepisów mogą być Zdyskwalifikowani lub Wyeliminowani, chyba że w odpowiednim Artykule przewidziano inny sposób ukarania.

2. Żółta Kartka Ostrzegawcza

- 2.1. Tam, gdzie występuje znęcanie się nad Koniem w jakiegokolwiek formie lub nieodpowiednie zachowanie się wobec Osób Oficjalnych Zawodów lub jakiegokolwiek innej osoby związanej z Zawodami, niezgodne z Przepisami w Powożeniu, Przewodniczący Komisji Sędziowskiej i Szef Komisarzy FEI, jako alternatywę do wszczęcia procedury przewidzianej w systemie prawnym, może wręczyć osobie odpowiedzialnej Żółtą Kartkę Ostrzegawczą.

3. Dyskwalifikacja (D)

- 3.1. Zawodnicy i Konie mogą być Zdyskwalifikowani za naruszenie niektórych Przepisów w każdym momencie trwania Zawodów. Zawodnik lub Koń, który został Zdyskwalifikowany ma zakaz dalszego brania udziału w Zawodach, czy wygrania jakiegokolwiek nagrody. Postępowanie dyscyplinarne może być wszczęte w terminie późniejszym przez Narodową Federację ukaranego lub przez FEI, jeśli informacja o incydencie została przekazana do FEI przez Sędziego Zagranicznego lub została wręczona Żółta Kartka Ostrzegawcza.

4. Eliminacja (E)

- 4.1. Karą za naruszenie niektórych Przepisów podczas Konkursów będzie Eliminacja Zawodnika z Konkursu.
- 4.2. Zawodnicy, którzy są Wyeliminowani mogą brać udział w kolejnych Konkursach Zawodów.

5. Rezygnacja (R)

- 5.1. Zawodnicy, którzy z jakiegokolwiek powodu nie mają zamiaru kontynuować przebiegu, mogą zdecydować o Rezygnacji podczas każdego z Konkursów. Jeśli Zawodnik Zrezygnuje z Konkursu, może być dopuszczony do startu w kolejnych Konkursach Zawodów.

6. Wycofanie (W)

- 6.1. Zawodnicy są uznawani za Wycofanych, jeśli z jakiegokolwiek powodu nie wystartują w jednym z Konkursów. Po Wycofaniu się, Zawodnicy nie mogą dalej brać udziału w Zawodach z Zaprzęgiem, o którym mowa.

7. Konie kulawe lub w słabej kondycji

- 7.1. Jeśli Koń uważany jest za kulawego lub w słabej kondycji przez:
 - Sędziego w literze C w Konkursie A, Koń musi być Zdyskwalifikowany i nie może brać udziału w żadnym innym Konkursie. Zawodnik jest Eliminowany
 - Członka Komisji Sędziowskiej w Maratonie lub Zręczności, zarówno Koń jak i Zawodnik będzie Wyeliminowany.

8. Klasyfikacja i nagrody pieniężne

- 8.1. Zawodnicy, którzy Zrezygnują lub są Wyeliminowani z jakiegokolwiek Konkursu nie mogą być klasyfikowani w danym Konkursie lub w klasyfikacji końcowej.
Zawodnicy mogą jedynie otrzymać nagrodę pieniężną w Konkursach, w których brali udział bez Dyskwalifikacji, Eliminacji lub Rezygnacji. Zawodnikowi, który został Zdyskwalifikowany w jakimkolwiek Konkursie nie przysługuje nagroda pieniężna.

ROZDZIAŁ IV KWALIFIKACJE (wiek zawodników – możliwości startu)

Art. 912 Minimalny wiek – Zawodnicy i Luzacy

1. Klasy Seniorów:

Klasa	Zawodnik Minimalny Wiek
Czwórki Konie	18 lat
Pary Konie	16 lat
Pojedynki Konie	14 lat
Wszystkie Klasy Kuców	14 lat

2. Klasy Młodych Powożących:

Klasa	Zawodnik Klasa Wiekowa
Czwórki Konie	18 – 21 lat
Pary Konie	16 – 21 lat
Pojedynki Konie	16 – 21 lat
Wszystkie Klasy Kuców	16 – 21 lat

3. Klasy Juniorów:

Klasa	Zawodnik Klasa Wiekowa
Pary Konie	16 – 18 lat
Pojedynki Konie	14 – 18 lat
Wszystkie Klasy Kuców	14 – 18 lat

4. Klasy Dzieci:

Klasa	Zawodnik Klasa Wiekowa
Pojedynka Kuc	12 – 14 lat

5. Wiek:

Wiek ustala się od początku roku kalendarzowego, w którym Zawodnik i luzacy osiągną wyznaczony wiek.

6. Luzacy.

6.1. Luzak na bryczce zarówno w próbie ujeżdżenia, zręczności jak i w maratonie będzie traktowany jako 'Uczestniczący personel pomocniczy - Luzak'

6.2. Wszystkie klasy

- Zawodnikom poniżej 18 roku życia musi towarzyszyć luzak(cy) w wieku 18 lat i starszy.
- Zawodnikom powyżej 18 roku życia musi towarzyszyć luzak(cy) w wieku 14 lat i starszy

6.2.1 Każdy zawodnik musi poinformować Biuro Zawodów co najmniej pół godziny przed startem do każdej próby (ujeżdżenie, maraton, zręczność) kto będzie jego Luzakiem

6.3. Dzieci

Luzak musi być starszy niż 18 lat. Federacja Narodowa musi zapewnić, że luzak posiada umiejętności i doświadczenie w Powożeniu.

6.4. Zawodnicy Para-Powozienia.

Luzak musi być starszy niż 18 lat. Federacja Narodowa musi zapewnić, że luzak posiada umiejętności w Powożeniu.

6.5. Postanowienia ogólne

Nieprzestrzeganie jakiegokolwiek części tego Artykułu spowoduje Dyskwalifikację Zawodnika

Art. 913 Minimalne wymogi kwalifikacyjne/ kryteria kwalifikacji

1. Kwalifikacje oparte o system gwiazdek ustalane są zgodnie z dokumentacją FEI potwierdzoną przez Narodową Federację. Zawodnicy muszą pomyślnie ukończyć zawody FEI, by przejść przez system gwiazdek przedstawiony poniżej.
2. Kwalifikacje wg systemu gwiazdek dla Zawodników Seniorów uzyskiwane są na zawsze i dotyczą wszystkich klas.

Kategoria	Wymagania kwalifikacyjne
Zawodnicy 1*	Bez minimalnych kryteriów kwalifikacyjnych
Zawodnicy 2*	Zawodnicy, którzy pomyślnie ukończyli dwukrotnie zawody CAI 1* - format 1, 2 (z Ujeżdżeniem) bez Eliminacji, Rezygnacji lub Dyskwalifikacji lub alternatywnie, pomyślnie ukończyli jedno zawody CAI-B (według poprzednich Przepisów) lub trzykrotnie CAN z Ujeżdżeniem, Maratonem i Zręcznością.
Zawodnicy 3*	Zawodnicy, którzy dwukrotnie pomyślnie ukończyli zawody CAI2* (tylko format 1,2 lub 3) bez Eliminacji, Rezygnacji lub Dyskwalifikacji lub alternatywnie, pomyślnie ukończyli jedno zawody CAI-A lub dwukrotnie zawody CAI-B według poprzednich Przepisów.
Młodzież	Bez kryteriów dla Dzieci, Juniorów i Młodych Powożących
Para - Powożenie	Bez kryteriów

Art. 914 Mistrzostwa / procedura kwalifikacyjna na Mistrzostwa

1. Mistrzostwa otwarte są dla Zawodników, którzy wypełnią wymagania kwalifikacyjne opublikowane na stronie internetowej FEI w dziale „Mistrzostwa w Powożeniu”.
Zasady kwalifikacji do Mistrzostw Polski publikowane są w Regulaminie Powożenia.
2. Wyniki kwalifikacyjne mogą być uzyskiwane na zawodach CAIO 4*, CAI 3* i CAI 2* (patrz Art.913)
3. Wymaga się, aby Zawodnicy kwalifikowali się w tej samej Klasie, w której zamierzają startować w Mistrzostwach
4. FEI opublikuje także maksymalną dopuszczalną ilość punktów karnych w Ujeżdżeniu na wszystkich Mistrzostwach, aby Zawodnik zakwalifikował się do kontynuowania udziału w Maratonie i Zręczności. Komisja Sędziowska podejmie ostateczną decyzję czy Zawodnik będzie mógł kontynuować udział w Maratonie i Zręczności, biorąc pod uwagę wszelkie przyczyniające się do tego okoliczności. Od tej decyzji nie ma odwołania.
5. Dla wszystkich Mistrzostw Świata organizowanych przez FEI odpowiedzialność za udowodnienie, że Zgłoszenia spełniają wymagania kwalifikacyjne spoczywa na Federacjach Narodowych. Świadectwa kwalifikacji i dokumentacja wyników muszą być przesłane przez Federacje Narodowe do Komitetu Organizacyjnego razem ze zgłoszeniami imiennymi, bez których zgłoszenia te są nieważne. (Patrz Regulamin Generalny)
6. Federacje Narodowe podające nieprawidłowe informacje będą zgłaszane do Sekretarza Generalnego FEI w celu podjęcia stosownego działania zgodnie z obowiązującymi przepisami.

Art. 915 Starty poza konkursem

1. Żaden Zawodnik nie może startować „poza konkursem” w jakichkolwiek Zawodach Międzynarodowych

Art. 916 Zgłoszenia

1. Postanowienia ogólne

- 1.1. Liczba Koni, która może brać udział w Zawodach musi być zgodna z propozycjami.

- 1.2. Zawodnicy w klasach zaprzęgów Czterokonnych mogą zgłosić pięć (5) koni w zgłoszeniach ostatecznych. Mogą oni startować w każdym Konkursie dowolnymi czterema (4) ze swoich pięciu zgłoszonych koni.
- 1.3. Zawodnicy w klasach zaprzęgów Parokonnych mogą zgłosić trzy (3) konie w zgłoszeniach ostatecznych. Mogą oni startować w każdym Konkursie dowolnymi dwoma ze swoich trzech (3) zgłoszonych koni.
- 1.4. Zawodnicy w klasach zaprzęgów Jednokonnnych mogą zgłosić jednego (1) konia w zgłoszeniach ostatecznych. Muszą oni startować w każdym Konkursie koniem zgłoszonym w tych zgłoszeniach.
- 1.5. Wszyscy Zawodnicy zaproszeni lub zakwalifikowani na Zawody Międzynarodowe muszą być zgłaszani przez swoje Federacje Narodowe. Wszyscy zagraniczni zawodnicy wybrani przez swoje Federacje Narodowe muszą być zaakceptowani przez Komitet Organizacyjny. Komitety Organizacyjne mogą nie zaakceptować innych zgłoszeń.
- 1.6. Zgłoszenia Zawodników i Koni muszą zawierać ich nazwiska i nazwy koni, numer rejestracyjny FEI (FEI ID) oraz tam, gdzie to właściwe – kwalifikacje.
- 1.7. Na Zawodach Zawodnik może wykreślić jakiegokolwiek lub wszystkie swoje Konie z Konkursu, lecz nie może dodać Konia, który nie był poprzednio zgłoszony do tego Konkursu bez akceptacji Komitetu Organizacyjnego (OC) i Komisji Sędziowskiej.
- 1.8. Zespoły lub Zawodnicy indywidualni, którzy zostali prawidłowo zgłoszeni przez swoje Federacje Narodowe na jakiegokolwiek Zawody i nie wezmą w nich udziału bez uzasadnionego wytłumaczenia, muszą być zgłoszeni przez Sędziego Zagranicznego/ Delegata Technicznego Sekretarzowi Generalnemu w celu rozpatrzenia sprawy przez Trybunał FEI. Branie udziału w innych zawodach odbywających się w tym samym czasie nie stanowi uzasadnionego wytłumaczenia nie wzięcia udziału w danych zawodach.
- 1.9. Federacja Narodowa nie może wysłać zgłoszeń ostatecznych dla tej samej kombinacji Zawodnik/Koń do więcej, niż jednego Komitetu Organizacyjnego pod karą dyskwalifikacji tej kombinacji Zawodnik/Koń z Zawodów, w których ostatecznie biorą udział
- 1.10. Rezygnacje po dacie zgłoszeń ostatecznych lub brak przyjazdu spowoduje obciążenie przez Komitet Organizacyjny poniesionymi przez niego kosztami (na przykład: stajnie i hotel).

2. Zgłoszenia na Mistrzostwa i Igrzyska FEI

- 2.1. Zgłoszenia na Mistrzostwa: Zgłoszenia na Mistrzostwa i Światowe Igrzyska Jeździeckie muszą być dokonane zgodnie z Art. 116.2 Regulaminu Generalnego.
- 2.2. Na Mistrzostwa, Federacje Narodowe mogą zgłosić tylko Zawodników zakwalifikowanych zgodnie z warunkami ustalonymi przez Komisję Techniczną Powożenia.
- 2.3. Komitet Organizacyjny nie może pod żadnym pozorem ograniczać liczby uprawnionych Zawodników lub zespołów w Mistrzostwach
- 2.4. W przypadku, gdy Federacja Narodowa przyśle więcej Zawodników i/lub Koni niż przedstawiona w zgłoszeniach imiennych, Komitet Organizacyjny nie ma obowiązku zapewnienia im zakwaterowania lub pozwolenia na udział w danych Zawodach.
- 2.5. Jeśli Federacja Narodowa, po dokonaniu zgłoszeń ostatecznych, stwierdzi, że nie będzie w stanie wysłać zespołu, musi natychmiast poinformować o tym Komitet Organizacyjny.

3. Zgłoszenia na CAI i CAIO

- 3.1. Zgłoszenia na CAI i CAIO muszą być dokonane najpóźniej na cztery (4) dni przed rozpoczęciem Zawodów. Oznaczają one ostateczny wybór Zawodników i Koni mogących brać udział w Zawodach. Zamiana Zawodników i/lub Koni może być dokonana tylko zgodnie z niniejszymi przepisami.
- 3.2. Zaproszenia: na CAI 2* i powyżej zaproszenie musi być wysłane do minimum czterech Federacji Narodowych z minimum dwoma Zawodnikami na Federację.
- 3.3. Zaproszenia dla Zespołów Narodowych: na CAIO Zespoły Narodowe są zapraszane zgodnie z wynikami Ekip w poprzednich Mistrzostwach Świata.
- 3.4. Zaproszenia dla zawodników indywidualnych: na CAIO Komitet Organizacyjny ma prawo zaprosić do 4 zawodników indywidualnych z 4 czterech różnych krajów i nie więcej niż 1 na kraj

Art. 917 Propozycje zawodów

1. W zatwierdzonych przez FEI i opublikowanych przez Komitet Organizacyjny propozycjach jakichkolwiek zawodów CAI nie jest koniecznym powtarzanie Regulaminu Generalnego i Przepisów w Powożeniu. W propozycjach muszą być podane szczegółowo wszystkie wymagane informacje, aby mieć pewność, że Zawodnicy, Osoby Oficjalne i inne zainteresowane Zawodami osoby są wystarczająco poinformowane.

Art. 918 Zgłoszenia na CAI.

1. Zawody CAI są głównie dla Zawodników Indywidualnych i nie ma ograniczenia co do ilości Zawodników czy ilości Krajów mogących brać udział.
2. Do zawodów CAI1* i 2* (najniższych rangą Zawodach zgodnie z Regulaminem Generalnym) Zawodnicy zagraniczni mieszkający w Kraju Organizatora mogą zostać zgłoszeni przez Federację Narodową Organizatora zgodnie z Regulaminem Generalnym, Art. 119.6.1.

Art. 919 Zgłoszenia na Mistrzostwa i CAIO

1. Mistrzostwa i zawody CAIO są otwarte dla zespołów narodowych. Zespół narodowy składa się z trzech Zawodników tej samej Narodowości. W przypadku, gdy dany kraj może wysłać tylko dwóch zawodników, muszą oni być zgłoszeni jako zespół. Zgłoszenie z narodowości mogącej wysłać tylko jednego zawodnika będzie zakwalifikowane jako zgłoszenie indywidualne.
2. Dla Mistrzostw Pony należy się odwołać do Artykułów 906 oraz 923
3. Dla Mistrzostw Młodych Koni należy odwołać się do strony internetowej FEI działu „Przepisy w Powożeniu”

Art. 920 Zgłoszenia na Mistrzostwa Świata i Kontynentalne w Powożeniu Zaprzęgami Czterokonnymi dla Koni

1. Każda Federacja Narodowa może zgłosić maksimum sześciu Zawodników z maksimum dziesięcioma Końmi na zaprzęg w zgłoszeniach imiennych i maksimum trzech Zawodników z maksimum pięcioma Końmi na zaprzęg w zgłoszeniach ostatecznych.
2. Jeśli Federacja Narodowa jest w stanie wysłać tylko dwóch Zawodników, muszą oni być zgłoszeni jako zespół.
3. Dodatkowo każda Federacja Narodowa ma prawo wysłać Szefa Ekipy i Lekarza Weterynarii, którym przyznaje się te same przywileje co Zawodnikom.
4. Federacja Narodowa, która nie może wysłać zespołu, może zgłosić jednego Zawodnika jako indywidualnego na warunkach jak w Art. 919.

Art. 921 Zgłoszenia na Mistrzostwa Świata w Powożeniu Zaprzęgami Parokonnymi dla Koni.

1. Każda Federacja Narodowa może zgłosić maksimum sześciu Zawodników z maksimum sześcioma Końmi na zaprzęg w zgłoszeniach imiennych i maksimum trzech Zawodników z maksimum trzema Końmi na zaprzęg w zgłoszeniach ostatecznych.
2. Jeśli Federacja Narodowa jest w stanie wysłać tylko dwóch Zawodników, muszą oni być zgłoszeni jako zespół.
3. Każda Federacja Narodowa ma prawo wysłać Szefa Ekipy i Lekarza Weterynarii, którym przyznaje się te same przywileje co Zawodnikom.
4. Federacja Narodowa, która nie może wysłać zespołu, może zgłosić jednego Zawodnika jako indywidualnego na warunkach jak w Art.919.

Art. 922 Zgłoszenia na Mistrzostwa Świata w Powożeniu Zaprzęgami Jednokonnymi dla Koni.

1. Każda Federacja Narodowa może zgłosić maksimum sześciu Zawodników z maksimum dwoma Końmi na zaprzęg w zgłoszeniach imiennych i trzech Zawodników z maksimum jednym Koniem na Zawodnika w zgłoszeniach ostatecznych.
2. Jeśli Federacja Narodowa jest w stanie wysłać tylko dwóch Zawodników, muszą oni być zgłoszeni jako zespół.
3. Każda Federacja Narodowa ma prawo wysłać Szefa Ekipy i Lekarza Weterynarii, którym przyznaje się te same przywileje co Zawodnikom.

4. Federacja Narodowa, która nie może wysłać zespołu może zgłosić jednego Zawodnika jako indywidualnego na warunkach zawartych w Art. 919.
5. Do zespołu narodowego może być zgłoszony jeden Koń rezerwowy z listy zgłoszeń imiennych. Zawodnik, który użyje Konia rezerwowego będzie klasyfikowany zarówno w klasyfikacji indywidualnej jak i w klasyfikacji zespołowej. Koń rezerwowy może być zamieniony tylko raz nie później niż na jedną godzinę przed rozpoczęciem konkursu Ujeżdżenia z powiadomieniem na piśmie Organizatora.

Art. 923 Zgłoszenia na Mistrzostwa Świata Kuców (Pony) w Powożeniu.

Reprezentacja narodowa składa się z jednego lub dwóch zaprzęgów Pojedynczych, jednej lub dwóch Par i jednej lub dwóch Czwořek. KaŹdy kraj ma prawo wysłać maksimum sześciu Zawodników.

1. Federacje Narodowe, które nie mogą wysłać zespołu, mogą wysłać do dwóch Zawodników w kaŹdej klasie.
2. W klasie zaprzęgów Jednokonnnych może być zgłoszony jeden Kuc rezerwowy. Zawodnik, który użyje Kuca rezerwowego będzie klasyfikowany zarówno w klasyfikacji indywidualnej jak i w klasyfikacji zespołowej. Kuc rezerwowy może być zamieniony tylko raz nie później niż na jedną godzinę przed rozpoczęciem konkursu Ujeżdżenia z powiadomieniem na piśmie Organizatora.
3. KaŹda Federacja Narodowa ma prawo wysłać Szefa Ekipy i Lekarza Weterynarii, którym przysługują te same przywileje co Zawodnikom.

Art. 924 Zgłoszenia na Młodzieżowe Mistrzostwa w Powożeniu

1. Zespół narodowy składa się przynajmniej z jednego Dziecka, jednego Juniora i jednego Młodego PowoŹącego, a kaŹda Narodowość ma prawo do wysłania maksimum sześciu Zawodników, maksimum dwóch na kategorię wiekową. Federacje Narodowe, które nie mogą wysłać zespołu, mogą wysłać do czterech zawodników ogółem jako zgłoszenia indywidualne, maksimum dwóch na kategorię wiekową.
2. W klasie zaprzęgów Jednokonnnych może być zgłoszony jeden Kuc/Koń rezerwowy. Zawodnik, który użyje Kuca/Konia rezerwowego będzie klasyfikowany zarówno w klasyfikacji indywidualnej jak i w klasyfikacji zespołowej. Kuc/Koń rezerwowy może być zamieniony tylko raz nie później niż na jedną godzinę przed rozpoczęciem konkursu Ujeżdżenia z powiadomieniem na piśmie Organizatora.
3. KaŹda Federacja Narodowa ma prawo wysłać Szefa Ekipy i Lekarza Weterynarii, którym przysługują te same przywileje co Zawodnikom.

Art. 925 Zgłoszenia na Mistrzostwa w Powożeniu Zaprzęgami Jednokonnymi w Para-Powożeniu.

1. KaŹda Federacja Narodowa może zgłosić maksimum sześciu Zawodników powoŹących zaprzęgiem Jednokonnym w Para-Powożeniu (PE) z maksimum dwoma Kořmi na Zawodnika w zgłoszeniach imiennych i trzech Zawodników powoŹących zaprzęgiem Jednokonnym w Para-Powożeniu (PE) z maksimum jednym Koniem na Zawodnika w zgłoszeniach ostatecznych.
2. KaŹdy zespół musi składać się przynajmniej z jednego (1) Zawodnika Stopnia I. Zespoły nie powinny obejmować więcej niż 2 Zawodników kaŹdego Stopnia.
3. Jeřli Federacja Narodowa jest w stanie wysłać tylko dwóch Zawodników PE, muszą oni być zgłoszeni jako zespół.
4. KaŹda Federacja Narodowa ma prawo wysłać Szefa Ekipy i Lekarza Weterynarii, którym przyznaje się te same przywileje co Zawodnikom.
5. Federacja Narodowa, która nie może wysłać zespołu może zgłosić jednego Zawodnika **PE** jako indywidualnego na warunkach zawartych w Art. 919.
6. Do zespołu narodowego może być zgłoszony jeden Koń rezerwowy z listy zgłoszeń imiennych. Zawodnik PE, który użyje Konia rezerwowego będzie klasyfikowany zarówno w klasyfikacji indywidualnej jak i w klasyfikacji zespołowej. Koń rezerwowy może być zamieniony tylko raz nie później niż na jedną godzinę przed rozpoczęciem konkursu Ujeżdżenia z powiadomieniem na piśmie Organizatora.

Art. 926 Koszty i przywileje

1. Koszty i przywileje okreřla Regulamin Generalny

2. Komitet Organizacyjny Mistrzostw Świata i Europy może przyjąć odpowiedzialność za pokrycie kosztów podróży i pobytu Zawodników, Koni, Luzaków oraz Osób Oficjalnych zespołów (Szefów Ekip i Lekarzy Weterynarii) zaproszonych zgodnie z przepisami, od dnia poprzedzającego Pierwszy Przegląd Koni do następnego dnia po zakończeniu Mistrzostw. Musi to być opublikowane w propozycjach.
3. Komitet Organizacyjny Światowych Igrzysk Jeździeckich musi przyjąć odpowiedzialność za pokrycie kosztów pobytu Zawodników, Koni, Luzaków oraz Osób Oficjalnych zespołów (Szefów Ekip i Lekarzy Weterynarii) zaproszonych zgodnie z przepisami, od dnia poprzedzającego Pierwszy Przegląd Koni do następnego dnia po zakończeniu Igrzysk. Musi to być opublikowane w propozycjach.

Art. 927 Dodatkowe zgłoszenia na Mistrzostwa i CAIO

1. Komitet Organizacyjny decyduje, czy mogą być zaproszeni dodatkowi Zawodnicy ze wszystkich Federacji Narodowych, które w zgłoszeniach imiennych zgłosiły zespół na Mistrzostwa i CAIO.
2. Jeśli Komitet Organizacyjny zdecyduje się na dodatkowe zgłoszenia, w propozycjach zostanie ustalony dodatkowy termin zgłoszeń imiennych.
3. Zgłoszenia dodatkowe dla kraju gospodarza i NF które w zgłoszeniach imiennych zgłosiły zespół

Mistrzostwa

- 3.1. Kraj gospodarza i NF która w zgłoszeniach imiennych zgłosiły zespół może zgłosić do → 6 zawodników indywidualnych. W Kombinowanych Mistrzostwach Kuców (Pojedynka, Para, Czwórka) i Mistrzostwach Młodzieżowych – 2 w klasie (grupie wiekowej).
- 3.2. W Mistrzostwach wielodyscyplinarnych i Igrzyskach, jeśli Powożenie organizowane jest z innymi dyscyplinami, kraj gospodarza będzie ograniczony do tej samej ilości Zawodników i Koni co maksymalna ilość dozwolona dla innych krajów.

CAIO

- 3.3. Kraj gospodarza i NF która w zgłoszeniach imiennych zgłosiły zespół może zgłosić do 6 dodatkowych zawodników indywidualnych.
4. Liczba Zawodników w zgłoszeniach imiennych może być podwojona w stosunku do liczby Zawodników w zgłoszeniach ostatecznych wykazanych w Regulaminie Generalnym, Art. 116.4.2

ROZDZIAŁ V ZAWODNICY I LUZACY

Art. 928 Ubiór, bezpieczeństwo i baty

1. Ubiór w konkursach Ujeżdżenia i Zręczności na bryczce ujeżdżeniowej

- 1.1. Ubiór Zawodników i Luzaków musi odpowiadać stylowi użytej Bryczki i upręży
- 1.2. Marynarki lub strój narodowy, derki na nogi, nakrycie głowy i rękawiczki są obowiązkowe dla Zawodników. Zawodnicy Para-Powożenia z poszczególnych rodzajów niepełnosprawności mogą startować bez rękawiczek lub w dostosowanych rękawiczkach, ale musi być to odnotowane w Krajowej para-jeździeckiej karcie klasyfikacyjnej jeźdźcy.).
- 1.3. Luzacy muszą mieć marynarki lub strój narodowy, nakrycie głowy oraz rękawiczki.
- 1.4. W konkursie zręczności między linią startu i linią mety, luzacy muszą pozostać na swoich właściwych miejscach
- 1.5. Przewodniczący Komisji Sędziowskiej może zdecydować, że:
Marynarki mogą być zdjęte w zbyt upalnej lub wilgotnej pogodzie;
Marynarki nie są wymagane w szczególnych okolicznościach;
Odzież przeciwdeszczowa jest dozwolona, a derki nie są wymagane w wyjątkowo deszczowej pogodzie.
Kary za nieodpowiedni ubiór zawarte są w Art. 957 i 981

2. Ubiór w Maratonie oraz Maratonie Kombinowanym

- 2.1. W Maratonie dopuszcza się ubiór mniej formalny dla Zawodnika i Luzaków. Krótkie spodnie (szorty) są niedozwolone. Naruszenie tego przepisu spowoduje 10 punktów karnych od osoby.
- 2.2. W Maratonie Zawodnicy i Luzacy muszą mieć na głowie bezpiecznie umocowany Kask Ochronny oraz ochraniacz pleców, który jest zgodny z międzynarodowymi normami. Naruszenie tego przepisu skutkuje Eliminacją.

- 2.3. Dodatkowo, nieprzestrzeganie noszenia Kasku Ochronnego i ochrony pleców tam, gdzie i kiedy zostało to ogłoszone przez Osobę Oficjalną do stosowania, skutkować będzie Żółtą Kartką Ostrzegawczą wystawioną Zawodnikowi.
- 2.4. Gdy wymagana jest kamizelka ochronna/ ochraniacz pleców, ochraniacz powietrzny może być używany razem z prawdziwą kamizelką ochronną lub ochraniaczem pleców lecz nigdy bez.

3. Ubiór dla Zawodników i Luzaków poniżej 18 roku życia

- 3.1. Przez cały czas pobytu na bryczce, Zawodnicy i Luzacy poniżej 18 roku życia muszą być ubrani w kamizelkę ochronną/ochraniacz pleców oraz bezpiecznie umocowany Kask Ochronny. Naruszenie tego przepisu skutkuje Eliminacją.
- 3.2. Dodatkowo, nieprzestrzeganie noszenia Kasku Ochronnego i ochrony pleców (zgodnych z międzynarodowymi normami) tam, gdzie i kiedy zostało to ogłoszone przez Osobę Oficjalną do stosowania, skutkować będzie Żółtą Kartką Ostrzegawczą wystawioną Zawodnikowi.
- 3.3. Podczas przeglądów Koni, stanowczo zaleca się Zawodnikom i Luzakom poniżej 18 roku życia noszenie bezpiecznie umocowanego Kasku Ochronnego.

4. Bat w Ujeżdżeniu i Zręczności

- 4.1. Powożący musi mieć bat powożeniowy .
- 4.2. Zawodnik musi rozpocząć konkurs z batem w ręku lub otrzyma 5 punktów karnych
- 4.3. Jeśli Zawodnik, między startem a metą, upuści lub odłoży bat lub jeśli nie jest on trzymany w ręku otrzyma 5 punktów karnych.
- 4.4. Bat, jeśli zostanie upuszczony, nie musi być zastąpiony, a Zawodnik może ukończyć przebieg bez bata. Jednakże Luzak może podać Zawodnikowi zapasowy bat bez dalszej kary.
- 4.5. Zawodnicy Para-Powożenia z rodzajów niepełno sprawności mogą startować z batem trzymanym przez luzaka, ale musi to być odnotowane w Krajowej para-jeździeckiej karcie klasyfikacyjnej jeźdźca.).

5. Bat w Maratonie i Maratonie Kombinowanym

Bat może być używany tylko przez Zawodnika. Niezastosowanie się do powyższego powoduje 20 punktów karnych.

- 5.1 Zawodnicy Para-Powożenia z poszczególnych rodzajów niepełnosprawności mogą startować z batem trzymanym/używany przez luzaka, ale musi to być odnotowane w Krajowej para-jeździeckiej karcie klasyfikacyjnej jeźdźca.

ROZDZIAŁ VI KONIE

Art. 929 Wiek koni

1. W zawodach CAI1* Konie muszą mieć 5 lub więcej lat. W zawodach CAI2* i powyżej Konie muszą mieć 6 lub więcej lat. Niezastosowanie się do tego Artykułu spowoduje Dyskwalifikację Konia.

Art. 930 Wzrost

1. Wymogi dla Kuców Zaprzęgowych odnośnie wysokości i pomiaru zgodnie z rozdziałem IX Przepisów Weterynaryjnych FEI.
2. Minimalny wzrost Kuców w zaprzęgach Parokonnych i Czterokonnych nie może być niższy niż 108 cm bez podków lub 109 cm w podkowach. Wzrost Kuców w zaprzęgach Pojedynczych nie może być niższy niż 120 cm bez podków i 121 cm w podkowach.
3. Odpowiedzialność za przestrzeganie powyższych kryteriów dotyczących startujących Kuców spoczywa na Federacji Narodowej Zawodnika.

Art. 931 Liczba Koni

1. Dla każdej klasy określona jest odpowiednia liczba Koni, które muszą być używane w każdym Konkursie. Zawodnicy nie mogą wyprząc jednego lub więcej Koni podczas konkursu i kontynuować go z mniejszą liczbą niż określona dla danej klasy.
2. Koń może brać udział tylko jeden raz w każdym Konkursie.
3. Naruszenie jakiegokolwiek punktu tego Artykułu spowoduje Eliminację.

Art. 932 Warunki specjalne

1. Klaczom będącym powyżej czwartego miesiąca żrebności lub ze żrebakiem nie wolno brać udziału w zawodach. Jeśli zostanie stwierdzone po zakończeniu Zawodów, że klacz startowała łamiąc powyższe zakazy – zostanie ona Zdyskwalifikowana ze wszystkich Zawodów, których te warunki dotyczą, a sprawa będzie przekazana do Sekretarza Generalnego (patrz Kodeks Postępowania).

Art. 933 Dobro konia (Znęcanie się nad Koniem i Doping)

1. Znęcanie się nad koniem – Definicja

Znęcanie się nad koniem oznacza działanie lub zaniechanie, które powoduje lub może powodować ból lub niepotrzebny dyskomfort Konia włączając lecz nie ograniczając do:

- a) Zmuszania do wysiłku wyczerpanych Koni
- b) Nadmierne użycie bata
- c) Zbyt ostre, źle dopasowane lub złamane czy uszkodzone kietzno
- d) Źle dopasowana uprzęż, która mogłaby sprawiać ból Koniowi
- e) Uszkodzony pojazd, który mógłby spowodować zranienie Konia

2. Skaleczenia i zranienia

- 0.1. Krew na Koniach może być oznaką znęcania się nad Koniem i każdy przypadek musi być zbadany przez członka Komisji Sędziowskiej.
- 0.2. Takie konie mogą być eliminowane z Konkursu. W skrajnych przypadkach, gdy nadużycie było ewidentne, mogą być zastosowane dalsze sankcje w stosunku do zawodnika takie jak Żółta Kartka Ostrzegawcza.
- 0.3. W drobniejszych przypadkach krwi w pysku, takich jak wtedy, kiedy koń przygryzie swój język lub wargi, po oględzinach Zawodnik może zostać dopuszczony do kontynuowania przejazdu.

3. Raportowanie

Komisarze lub inna Osoba Oficjalna musi niezwłocznie zgłosić każdy przykład znęcania się nad Koniem do członka Komisji Sędziowskiej.

4. Kary

Działania uważane za Znęcanie się nad Koniem będą skutkować nałożeniem przez Komisję Sędziowską jednej lub kombinacji następujących kar:

- a) Żółta Kartka Ostrzegawcza
- b) Grzywna
- c) Eliminacja
- d) Dyskwalifikacja z Zawodów

Art. 934 Ochrona stajni.

1. Mistrzostwa, CAIO

1.1. Patrz Regulamin Weterynaryjny (oznaczony dalej „RW”) , Art. 1008.

2. Zawody CAI

2.1. Patrz Regulamin Weterynaryjny, Art. 1008

2.2. Ochrona stajni określona w Regulaminie Weterynaryjnym nie jest konieczna. Komitet Organizacyjny jest odpowiedzialny za kontrolowanie terenu wszystkich stajni, celem spełnienia następujących minimalnych warunków bezpieczeństwa:

- 2.2.1 Dobro Konia jest sprawą nadrzędną
- 2.2.2 24 godzinna ochrona i nadzór nad Terenem(-ami) Stajni musi być utrzymana kiedykolwiek stajnie są zajęte.
- 2.2.3 Ogrodzenie ochronne nie jest obowiązkowe, lecz ze względów bezpieczeństwa i ochrony mogą być zainstalowane płoty i bramy według uznania Komitetu Organizacyjnego.
- 2.2.4 Tereny stajenne muszą być zaakceptowane przez Delegata Technicznego we współpracy z Szefem Komisarzy FEI.
- 2.2.5 Żaden koń nie może spędzać nocy w koniowozie lub przyczepie. Tylko Delegat Techniczny po konsultacji z Szefem Komisarzy i Delegatem Weterynaryjnym FEI może przyznać wyjątki w skrajnych okolicznościach lub w przypadku podmokłego podłoża na terenie stajni.

Art. 935 Badania i Przeglądy Koni

Patrz Regulamin Weterynaryjny, Rozdział „PRZEGLĄDY KONI”

1. Badanie w chwili przyjazdu

- 1.1. Musi mieć miejsce na wszystkich Zawodach w chwili przyjazdu na teren Zawodów, a w każdym razie przed wprowadzeniem startujących Koni do stajni Zawodów.
- 1.2. Celem badania w chwili przyjazdu jest identyfikacja Koni poprzez sprawdzenie paszportów i innych stosownych dokumentów oraz kontrola ogólnego stanu zdrowia.
- 1.3. Badanie w chwili przyjazdu musi być przeprowadzane przez Delegata Weterynaryjnego lub Lekarza Zawodów z kraju organizatora.
- 1.4. Wszelkie wątpliwe przypadki dotyczące identyfikacji lub stanu zdrowia muszą być zgłaszane Delegatowi Weterynaryjnemu (jeśli sam nie przeprowadzał pierwszego badania) lub Komisji Weterynaryjnej niezwłocznie, a w każdym razie nie później niż na jedną godzinę przed Pierwszym Przeglądem Koni.

2. Pierwszy Przegląd Koni

- 2.1. Musi mieć miejsce na wszystkich Zawodach przed rozpoczęciem pierwszego Konkursu. Przeprowadza go Przewodniczący Komisji Sędziowskiej razem z przynajmniej jednym członkiem Komisji Sędziowskiej, Delegatem Weterynaryjnym i/lub Przewodniczącym Komisji Weterynaryjnej.
Patrz szczegóły: Regulamin Weterynaryjny oraz Wytyczne dla Organizatorów i Osób Oficjalnych.
- 2.2. Ze względów bezpieczeństwa, Konie muszą być pokazywane w ogłowie z kieltnem na luźnej wodzy lub uwiązane. Każdy Koń musi mieć swój numer identyfikacyjny (Art. 944.2).
- 2.3. Pokazywanie koni w bandażach i derkach jest niedozwolone.

- 2.4. Żaden Koń nie może być zaprezentowany z ukrytymi znakami identyfikacyjnymi przez zastosowanie na przykład farby lub barwnika.
- 2.5. Musi być obecny jeden Komisarz FEI z batem. Jest to jedyna osoba, która może użyć bata, jeśli Koń odmówi kłusowania. Pokazujący nie może mieć bata podczas pokazywania Konia. Użycie krótkiego bata w celu zapanowania nad ogierami lub trudnymi końmi może być dozwolone po wystosowaniu prośby do składu sędziowskiego przeglądu (patrz Regulamin Weterynaryjny, Art. 1043).
- 2.6. Przegląd składa się ze wstępnych oględzin Konia w pozycji „stój”. Następnie prowadzony jest on stępem przed Komisją, potem kłusem na przestrzeni 30 metrów w stronę od Komisji i po wykonaniu zwrotu w kierunku Komisji kłusem.
- 2.7. Lekarz Weterynarii może ma prawo dotykać kończyn lub innych partii ciała Konia, lecz nie może przeprowadzać innych testów klinicznych (to jest: zginania kończyn lub stępowania czy kłusowania konia na kole). Patrz Regulamin Weterynaryjny, Art. 1038.
- 2.8. W przypadkach wyjątkowych lub wątpliwych Komisja może skierować Konia do oficjalnie wyznaczonego miejsca oczekiwania na późniejszy przegląd (baty zabronione), który nastąpi w dogodnym czasie podczas przeglądu lub dodatkowo do powtórnego przeglądu następnego dnia bez jakiegokolwiek prośby lub wniosku ze strony Zawodników.
- 2.9. Re-inspekcja następnego dnia jest możliwa tylko wtedy, gdy nie została podjęta decyzja (zaakceptowany lub niezaakceptowany) w dniu Przeglądu koni. Koń musi być prezentowany przez tę samą osobę, co poprzednio. We wszystkich przypadkach dalszego przeglądu lub re-inspekcji, opinia Delegata Weterynaryjnego musi być czytelna dla zespołu (Komisji Sędziowskiej). Każdemu członkowi Komisji Sędziowskiej i Delegatowi Weterynaryjnemu wydana będzie karta do głosowania, na której muszą zaznaczyć krzyżyk „Tak” lub „Nie” wskazując, czy koń jest zdolny do brania udziału w zawodach. Po rozpatrzeniu opinii weterynaryjnej zarówno Delegata/Komisji Weterynaryjnej jak i Lekarza Wet. w holding boksie, formularze te przekazywane są Przewodniczącemu Komisji Sędziowskiej, który ogłosi decyzję większości, czy koń może startować w Zawodach. Jeśli Konie z tej samej klasy przeglądane są na dwóch liniach, Komisja Sędziowska oraz Delegaci Weterynaryjni z obu linii spotykają się razem.

Jeśli jest równa liczba członków Komisji Sędziowskiej i Delegatów Weterynaryjnych, wtedy głos Delegata Weterynaryjnego z danej linii liczy się podwójnie. Od tej decyzji nie ma odwołania. Obecność Lekarza Weterynarii w holding boksie jest obowiązkowa. Każdy Koń, wobec którego zarządzona jest re-inspekcja następnego dnia i zostanie zaakceptowany, może być poddany próbie na obecność substancji zabronionych.
- 2.10. Tylko członek Komisji Sędziowskiej ma prawo zdyskwalifikować Konia wskazującego oczywistą niezdolność do udziału w Zawodach (wrażna kulawizna, poważne okaleczenie lub zły stan zdrowia). Lekarz Weterynarii nie ma prawa zdyskwalifikowania Konia z wyjątkiem kwestii dobrostanu konia.
- 2.11. Zawodnik lub jego przedstawiciel pokazujący Konia musi być schludnie ubrany.

3. Przegląd Koni w Zaprzęgu

- 3.1. Musi mieć miejsce na wszystkich Zawodach, podczas obowiązkowego 10 minutowego postoju przed startem do odcinka B Maratonu. Jeden Lekarz Weterynarii jest odpowiedzialny za ten Przegląd. Musi on być przeprowadzony starannie lecz szybko, aby pozostawić Zawodnikowi czas na zajęcie się swoimi Końmi przed startem do odcinka B. Jeżeli Odcinek A jest Kontrolowanym Rozprężaniem obowiązkowy postój przed Odcinkiem B może być skrócony do 5 min.
- 3.2. Kondycja Koni musi być określana poprzez obserwację kliniczną, która może zawierać: mierzenie tętna, oddechu i temperatury zgodnie z Regulaminem Weterynaryjnym. Dane te muszą być zapisane.
- 3.3. Członek Komisji Sędziowskiej musi wyeliminować Zawodnika jeśli jego Koń jest kulawy, skaleczony lub ewidentnie wyczerpany i niezdolny do kontynuowania Konkursu.

4. Badanie w Zaprzęgu

- 4.1. Badanie to musi mieć miejsce na mecie Odcinka B Maratonu we wszystkich zawodach. Musi być przeprowadzane pod kontrolą Lekarza Wet. Zawodów na wypadek konieczności udzielenia natychmiastowej pomocy Koniowi. Lekarz Weterynarii nie ma prawa zdyskwalifikować Konia. Musi on przekazać swoje wnioski Delegatowi Weterynaryjnemu i Przewodniczącemu Komisji Sędziowskiej niezwłocznie po zakończeniu Maratonu przez ostatniego Zawodnika.

5. Przegląd w Zaprzęgu przed Konkursem Zręczności

- 5.1. Ten Przegląd w Zaprzęgu ma miejsce przed startem każdego Konia do konkursu Zręczności tylko, gdy Zręczność rozgrywana jest po Maratonie. Musi być przeprowadzony przez Komisję składającą się z jednego członka Komisji Sędziowskiej i Delegata Weterynaryjnego lub Komisji Weterynaryjnej. Przegląd ten jest obowiązkowy na wszystkich Zawodach, gdzie Zręczność jest po Maratonie. Koń(-nie) musi być przedstawiony osobiście przez Zawodnika. Wystartowanie bez przedstawienia Konia(-ni) skutkuje Eliminacją.
- 5.2. Konie oglądane są w zaprzęgu. Bandaże na nogach, kalosze i ochraniacze są dozwolone, ale muszą być zdjęte na żądanie.
- 5.3. Tylko członek Komisji Sędziowskiej ma prawo Zdyskwalifikować konia, jeśli jest on postrzegany, że jest niezdolny do kontynuowania Zawodów. Dozwolona jest zamiana konia, który nie przeszedł Przeglądu w Zaprzęgu przed Konkursem Zręczności Powożenia - po ponownej prezentacji, zawodnik może wystartować w Konkursie Zręczności i w związku z tym zmienić deklarację startu.

6. Usunięcie Konia z Konkursu

- 6.1. Każdy członek Komisji Sędziowskiej ma prawo i obowiązek wyeliminować każdego Konia w każdym momencie, jeżeli jest on ewidentnie kulawy, skaleczony lub nie jest w stanie kontynuować Konkursu. Od decyzji podjętej na podstawie zapisów tego artykułu nie przysługuje odwołanie.
- 6.2. Zawodnik może Zrezygnować w każdym momencie.

7. Kontrola Medyczna Koni

- 7.1. Musi być przeprowadzona zgodnie z Regulaminem Generalnym (Patrz Art. 143) i Regulaminem Weterynaryjnym.

8. Paszporty

- 8.1. Patrz odpowiednie przepisy w Regulaminie Generalnym.

ROZDZIAŁ VII BRYCZKI I UPRZĘŻE

Art. 936 Dozwolone bryczki

Kategoria	Ujeżdżenie	Maraton	Zręczność	Maraton Kombinowany
Mistrzostwa	Bryczka Ujeżdżeniowa lub Maratonowa ¹	Bryczka Maratonowa	Bryczka Ujeżdżeniowa lub Maratonowa ¹	Nie dotyczy
CAIO 4*	Bryczka Ujeżdżeniowa lub Maratonowa ¹	Bryczka Maratonowa	Bryczka Ujeżdżeniowa lub Maratonowa ¹	Nie dotyczy
CAI 3*	Bryczka Ujeżdżeniowa lub Maratonowa ¹	Bryczka Maratonowa	Bryczka Ujeżdżeniowa lub Maratonowa ¹	Nie dotyczy
CAI 2*	Bryczka Ujeżdżeniowa lub Maratonowa ¹	Bryczka Maratonowa	Bryczka Ujeżdżeniowa lub Maratonowa ¹	Bryczka Maratonowa
CAI 1*	Bryczka Ujeżdżeniowa lub Maratonowa ¹ (koła pneumatyczne lub obręcze z masywną gumą)	Nie dotyczy	Bryczka Ujeżdżeniowa lub Maratonowa ¹ (koła pneumatyczne lub obręcze z masywną gumą)	Bryczka Maratonowa (koła pneumatyczne lub obręcze z masywną gumą)
CAI1* halowe	Nie dotyczy	Nie dotyczy	Nie dotyczy	Bryczka Maratonowa (koła pneumatyczne lub obręcze z masywną gumą)

¹ Bryczki o odpowiedniej szerokości w Ujeżdżeniu.

Art. 937 Wagi i Wymiary

1. Postanowienia ogólne

- 1.1. We wszystkich Klasach, podczas Ujeżdżenia, Maratonu, Zręczności i Maratonu Kombinowanego, jeśli bryczka nie ma hamulców, obowiązkowy jest natylnik. Naruszenie tego przepisu spowoduje Eliminację. W klasach Konie Pojedyncze i Kuce Pojedyncze natylnik jest obowiązkowy.
- 1.2. Żadna część bryczki nie może być szersza od zewnętrznej szerokości śladu z wyjątkiem kapsli, błotników i nieruchomej orczyicy w bryczkach używanych w Ujeżdżeniu i Zręczności.
- 1.3. Szerokość rozstawu wszystkich pojazdów mierzona jest na poziomie ziemi, w najszerszej części tylnych kół.
- 1.4. Zawodnicy, których bryczki nie będą miały wymaganych wymiarów lub wagi, zostaną wyeliminowani z danego konkursu.

2. Bryczki do Para-Powozienia (PP)

- 2.2. Bryczki używane przez niepełnosprawnych powożących zaprzęgami jednokonnymi PP muszą być odpowiednio do nich dostosowane i mogą być dwu lub czterokołowe.
- 2.3. Komitet Organizacyjny lub Delegat Techniczny może odmówić użycia danej bryczki, lecz musi podać powód takiej odmowy.

3. Bryczki Ujeżdżeniowe

muszą spełniać następujące warunki:

Kategoria	Koła	Luzacy	Min. Rozstaw
Konie Czwórki	4	2 za powożącym	158 cm
Kuce Czwórki			138 cm
Konie Pary	4	1 za powożącym	148 cm
Kuce Pary			138 cm
Konie Pojedyncze	2 lub 4	1 za lub obok powożącego	138 cm
Kuce Pojedyncze			

- 3.1. Ten sam pojazd musi być używany w Ujeżdżeniu i Zręczności w zawodach CAI2* i wyższej rangi (patrz Art. 936).
- 3.2. Sztuczne rozszerzenia w celu zwiększenia mierzonego rozstawu są niedozwolone w Zręczności
- 3.3. Wszystkie bryczki muszą być mierzone jak tylko Zawodnik opuści czworobok konkursowy.

4. Bryczki Maratonowe

muszą spełniać następujące warunki:

Kategoria	Koła	Min. Waga	Luzacy	Min. rozstaw
Konie Czwórki	4	600 kg	2 za powożącym	125 cm
Kuce Czwórki		300 kg		
Konie Pary	4	350 kg	1 za powożącym	125 cm
Kuce Pary		225 kg		
Konie Pojedyncze	4	150 kg	1 za powożącym	125 cm
Kuce Pojedyncze		90 kg		

- 4.1. W maratonie, wszystkie Bryczki będą mierzone przed startem do Odcinka B i w każdym odcinku musi być używana ta sama Bryczka.
- 4.2. Przewodniczący Komisji Sędziowskiej zdecyduje, czy wszystkie pojazdy czy tylko niektóre w drodze losowania będą ważone po Maratonie

Art. 938 Wyposażenie

1. Bryczki Ujeżdżeniowe mogą być wyposażone w latarnie przednie oraz światła tylne lub światła odblaskowe tylko w Ujeżdżeniu. Lampy lub światła odblaskowe nie są obowiązkowe w Zręczności.

Art. 939 Ogumienie

1. Ogumienie pneumatyczne lub napełniane powietrzem jest dozwolone tylko w zawodach CA1* zgodnie z Art. 936.
2. We wszystkich Konkursach koła bryczek muszą mieć obręcze żelazne lub bandaże z masywnej gumy. Guma lub obręcz musi być gładka. Nieprzestrzeganie tego przepisu powoduje Eliminację.
3. Koła pneumatyczne dozwolone są w Para-Powozieniu.

Art. 940 Uprząż, bryczka i konie

1. Uprząż

Odległość między Koniem/Kucem a bryczką musi być nie mniejsza niż 50cm, w przypadku zderzaków – 40 cm

1.1. Bryczka Ujeżdżeniowa:

- 1.1.1. Konie (dyszlowe w Czwórcie lub Para Koni): odległość między pasami pociągowymi musi wynosić minimum 55 cm (Kuce: minimum 45 cm)

- 1.1.2. Pasy pociągowe nie mogą się wzajemnie krzyżować. Orczyki nie mogą przekroczyć centralnej linii bryczki

1.2. Bryczka Maratonowa

- 1.2.1. Konie (dyszlowe w Czwórcie lub Para Koni): odległość między pasami pociągowymi musi wynosić minimum 55cm (Kuce: minimum 45 cm).

- 1.2.2. Pasy pociągowe nie mogą się wzajemnie krzyżować.

Dodatkowo:

- 1.3. Długość pojedynczych naszelników łańcuchowych lub skórzanych: długość musi wynosić minimum 30cm. Pomiar wykonuje się od środka okularu łącznie z całkowitą długością szybkozłączki.
- 1.4. Okular (Konie): ogólna szerokość łącznie z całkowitą szerokością szybkozłączek musi wynosić minimum 60cm. Gdy pomiar wykonuje się od środka okularu, łącznie z całkowitą szerokością szybkozłączek, minimum wynosi 30cm.
- 1.5. Okulary nie mogą być umieszczone poza jakąkolwiek częścią łopatki.
- 1.6. Dyszel i pasy pociągowe muszą być wystarczająco długie, aby pozwoliły na swobodny ruch Koni.
- 1.7. Dla koni lejcowych w zaprzęgu Czterokonny Koni, kompletna orczyca musi mierzyć co najmniej 1 m, a odległość między pasami pociągowymi musi wynosić co najmniej 45 cm
- 1.8. Dla koni lejcowych w zaprzęgu Czterokonny Kuców, kompletne orczyce muszą mierzyć co najmniej 85cm, a odległość między pasami pociągowymi musi wynosić co najmniej 35 cm.
- 1.9. Parametry okularu i naszelników muszą być takie, by umożliwiały Kucom swobodny ruch.
- 1.10. Nie jest konieczne używanie tej samej uprzęży w Ujeżdżeniu i Zręczności, lecz w obu Konkursach musi być ona bezpieczna, czysta, jednolita w wyglądzie i odpowiadająca stylowi zaprzęgu.
- 1.11. Konie muszą być prawidłowo i w pełni zaprzężone do bryczki z lejcami łącznie.
- 1.12. Za nieprzestrzeganie powyższych przepisów Komisja Sędziowska zastosuje ostrzeżenie słowne lub Żółtą Kartkę Ostrzegawczą. Kolejne wykroczenie na tych samych zawodach spowoduje drugą Żółtą Kartkę Ostrzegawczą lub Eliminację.
- 1.13. Podczas Ujeżdżenia, Maratonu, Zręczności i Maratonu Kombinowanego zawsze, gdy pojedynczy Koń/Kuc jest zaprzężony do bryczki, obowiązkowy jest natylnik. Nieprzestrzeganie powyższego spowoduje eliminację.
- 1.14. W przypadku użycia zabronionego wyposażenia lub gdy udowodnione zostanie poważne działanie przeciw dobru konia, karą będzie Eliminacja lub Dyskwalifikacja (patrz Art. 940.13)

2. Bandaże i Kalosze

- 2.1. Bandaże i Kalosze nie są dozwolone w konkursie Ujeżdżenia. Niezastosowanie się do powyższego karane jest 10 punktami karnymi.

- 2.2. Jeśli została zastosowana kara zgodnie z powyższym art. 940.2.1., natychmiast po opuszczeniu czworoboku Bandaże i Kalosze muszą być zdjęte, a Konie sprawdzone przez Lekarza Wet. lub Komisarza, który zamelduje o wyniku kontroli Przewodniczącemu Komisji Sędziowskiej

3. Nachrapniki, wyposażenie pomocnicze i okulary

- 3.1. Jakiegokolwiek nachrapniki, mocowania lub wyposażenie pomocnicze, które utrudniają albo mogą utrudniać swobodne pobieranie powietrza przez nozdrza Konia są niedozwolone.
- 3.2. Okulary i wyposażenie pomocnicze nie może utrudniać widzenia w przód i być tak blisko oczu, że powoduje ich drażnienie.

4. Pasy spinające

- 4.1. Pasy spinające między napierśnikami lub chomątami mogą być używane we wszystkich konkursach dla zaprzęgów Czerokonnych. Konie lejcowe nie mogą być ze sobą połączone w żaden inny sposób (oprócz lejców).

5. Lejce pomocnicze

- 5.1. Lejce pomocnicze (włącznie ze wszelkiego rodzaju fasulcami) są niedozwolone, gdy Konie są zaprzężone.
- 5.2. W Para-Powożeniu: powożenie za pomocą drugiego zestawu lejców lub podzielonymi lejcami jest niedozwolone.

6. Ogony

- 6.1. Ogony nie mogą być przywiązywane ani dołączone do żadnej części uprzęży lub bryczki, za wyjątkiem rozpoznawanej (uznanej) ochrony ogona. Żadne inne urządzenie pomocnicze, które ogranicza swobodny ruch ogona Konia nie jest dozwolone.

7. Urządzenia dźwigniowe

- 7.1. Wszystkie kółka, klucze i/lub inne urządzenia dające ekstremalne efekty dźwigni na lejcach lub kielznach są zabronione w każdym momencie przebywania na terenie zawodów.

8. Kielzna

- 8.1. Kielzna nie muszą być jednakowe.
- 8.2. Używanie ogłowi bez kielzna i hackamore (nawet w kombinacji z innym kielznem) jest niedozwolone kiedy Koń jest zaprzężony do bryczki.

9. Języki

- 9.1. Urządzenia językowe są dozwolone tylko, gdy są używane prawidłowo; osobne elementy nie mogą łączyć się wokół kielzna, by nie powodować wątpliwości dotyczących dobra konia (patrz Regulamin Weterynaryjny Art. 1046.5).

10. Ograniczanie pola widzenia

- 10.1. Żadne przywiązanie lub dodatkowa uprzęż pomiędzy końmi dyszlowymi i lejcowymi ograniczające pola widzenia koni dyszlowych jest niedozwolone.

11. Stosowanie lub użycie urządzeń, substancji lub sprzętów

- 11.1. Mocowanie do dyszla, pasów pociągowych lub dyszelek, stosowanie lub użycie jakiegokolwiek substancji, urządzenia lub sprzętu, które mogą spowodować irytację lub dyskomfort Konia jest zabronione na terenie rozgrywania Zawodów.
- 11.2. Nauszniki i zatyczki do uszu są dozwolone. Nauszniki nie mogą być przymocowane do nachrapnika i muszą pozwolić na swobodny ruch uszu konia. Nieprzestrzeganie przepisu skutkuje nałożeniem 5 punktów karnych

12. Podkowy

- 12.1. Każdy powszechnie stosowany rodzaj podkowy jest dozwolony. Podwójne podkowy lub dodatkowe obciążenie (ołów) nie są dozwolone

13. Kary

- 13.1. Naruszenie jakiegokolwiek paragrafu tego Artykułu podczas Konkursu spowoduje Eliminację Zawodnika. Wyjątek: patrz Art.940.1.1 do 940.1.13 i 940.11.2

- 13.2. Wykroczenie mające miejsce w każdym innym czasie podczas przebywania na terenie zawodów, za wyjątkiem Art.940.2.1 spowoduje Żółtą Kartkę Ostrzegawczą. Za drugie przewinienie na tych samych zawodach spowoduje wyższą karę do Dyskwalifikacji włącznie według uznania Komisji Sędziowskiej.

Art. 941 Reklamy na bryczkach, uprzęży i odzieży

1. W Ujeżdżeniu i Zręczności

- 1.1. Nazwa producenta uprzęży może być umieszczona tylko raz na każdej uprzęży na tabliczce nie dłuższej niż 10 cm i nie szerszej niż pas, na którym występuje.
- 1.2. Logo, nazwa sponsora lub klubu Zawodnika może być umieszczona na każdej stronie pojazdu w wielkości nie większej niż 400 cm².
- 1.3. Nazwa producenta pojazdu może być umieszczona na pojeździe na tabliczce nie przekraczającej 50 cm². Identyfikacja wytwórcy ubrania może być umieszczona tylko raz na danej rzeczy na powierzchni nie przekraczającej 3 cm².
- 1.4. Podczas przebywania na terenie Konkursowym, nazwa i/lub logo sponsora(rów) indywidualnego i drużynowego nie może przekraczać 80 cm² i może pojawić się tylko raz na marynarce lub górnej części garderoby Zawodnika na wysokości kieszonki.
- 1.5. Nazwa i/lub logo sponsora(rów) indywidualnego i drużynowego nie może przekraczać 16 cm² na obydwu stronach kołnierzyka koszuli Zawodnika.

2. Reklamy w Maratonie.

- 2.1. Reklamy są dozwolone na bryczkach i na całej odzieży. Nazwa producenta uprzęży może być umieszczona tylko raz na każdej uprzęży na tabliczce nie dłuższej niż 10 cm i nie szerszej niż pas, na którym występuje.

3. Kary

- 3.3. Naruszenie jakiegokolwiek z powyższych artykułów o reklamach karane będzie Żółtą Kartką Ostrzegawczą wydaną przez Przewodniczącą Komisji Sędziowskiej lub Szefa Komisarzy.

Art. 942 Bezpieczeństwo

1. Na terenie Zawodów, w każdym przypadku, gdy koń (konie) są w kompletnych szorach lub są zaprzęgnięte do pojazdu, Luzak (Luzacy) muszą przez cały czas być w pobliżu i być w stanie udzielić pomocy, gdy jest ona potrzebna. Kiedykolwiek Koń porusza się w zaprzęgu, Luzak musi być na bryczce lub jeśli nie ma miejsca siedzącego – „pod ręką” na placu treningowym.
2. Zawodnik może zejść z pojazdu tylko gdy Luzacy są przy głowach Koni lub lejce przekazane są innej osobie odpowiedzialnej na bryczce.
3. Nie można prowadzić Konia z poruszającą się bryczką.
4. Nieprzestrzeganie przepisów bezpieczeństwa skutkować będzie Żółtą Kartką Ostrzegawczą wydaną przez Komisję Sędziowską lub Szefa Komisarzy. Ponowne przewinienie na tych samych zawodach spowoduje drugą Żółtą Kartką Ostrzegawczą lub karę do Eliminacji włącznie według uznania Komisji Sędziowskiej.

ROZDZIAŁ VIII WARUNKI UCZESTNICTWA

Art. 943 Uczestnictwo

1. Metoda powożenia.

- 1.1. Zawodnicy mogą stosować każdą metodę i styl powożenia

2. Uczestnictwo Zawodników i Luzaków

ZAWODNICY	Na tych samych Zawodach			
	Dozwolona liczba startów	pozwolenie na start w innej kategorii jako zawodnik	występowanie w roli luzaka w tej samej kategorii	Występowanie w roli luzaka w innej kategorii
CAIO, Mistrzostwa	1	nie	nie	nie
CAI3*, kwalifikacje PŚ	do 2	tak	nie	nie
Mistrzostwa Młodych Koni	wielokrotnie	tak	nie	nie
CAI3* (nie w kwalifikacjach PŚ)	do 2	tak	nie	nie
CAI 2*	do 2	tak	tak w CAI1* lub CAI2*	tak w CAI1* lub CAI2*
CAI 1*	do 2	tak	tak w CAI 1* lub CAI 2*	tak w CAI 1* lub CAI 2*

LUZACY	Na tych samych Zawodach		
	dozwolona liczba startów	pozwolenie na start w innej kategorii jako luzak	Pozwolenie na start w innej kategorii jako zawodnik
CAIO, Mistrzostwa	wielokrotnie (wyjątek – Maraton tylko raz)	tak (z wyjątkiem Maratonu)	nie
CAI3*, kwalifikacje PŚ	Wielokrotnie	tak	nie
Mistrzostwa Młodych Koni	Wielokrotnie	tak w każdej kategorii: 5-6-7 letnie	nie
CAI 3* (nie w kwalifikacjach PŚ)	Wielokrotnie	tak	nie
CAI 2*	Wielokrotnie	tak	tak w CAI 1* lub CAI 2*
CAI 1*	Wielokrotnie	tak	tak w CAI 1* lub CAI 2*

- 2.1. Każdy Zawodnik musi powozić tym samym Koniem (Końmi) we wszystkich Konkursach z wyjątkiem oficjalnej zamiany. Patrz Art. 946.
- 2.2. W CAIO i Mistrzostwach:
- 2.2.1. Zawodnik pozostaje Zawodnikiem a Luzak Luzakiem. Zawodnik 3* nie może pełnić roli Luzaka na tych samych Zawodach, na których bierze udział bez względu na kategorię.
- 2.2.2. W zawodach CAIO i Mistrzostwach Zawodnik może brać udział tylko raz, z wyjątkiem Mistrzostw Młodych Koni.
- 2.2.3. Zawodnik z dwoma zgłoszeniami w Kwalifikacjach Pucharu Świata musi zadeklarować w Biurze Zawodów, przed przeglądem weterynaryjnym koni, który zaprzęg liczy się do Kwalifikacji i Rankingu Światowego. We wszystkich trzech zawodach kwalifikacyjnych, zadeklarowany zaprzęg musi wystartować jako pierwszy. Tylko zaprzęg zadeklarowany otrzymuje punkty kwalifikacyjne i punkty Rankingu Światowego.
- 2.2.4. Zawodnicy i Luzacy biorący udział w CAIO kwalifikujących do Pucharu Świata i Mistrzostwach nie mogą być częścią zaprzęgu w innym Konkursie Maratonu odbywającym się na tym samym terenie Zawodów.
- 2.3. W zależności od propozycji, w CAI1* oraz CAI2* Zawodnik może brać udział dwukrotnie, a dodatkowo może występować jako Luzak tylko w tych dwóch klasach. W CAI 3*, Zawodnik może brać udział dwukrotnie, lecz nie

może występować jako Luzak. Luzak występujący w CAI1* lub CAI2* nie może występować jako Zawodnik w CAI3* lub powyżej.

- 2.4. Luzak(cy) może uczestniczyć wielokrotnie we wszystkich Konkursach za wyjątkiem zawodów, CAIO i Mistrzostw, gdzie może startować tylko raz. Luzacy mogą brać udział kilka razy w Mistrzostwach Młodych Koni
- 2.5. Karą za naruszenie któregoś z Artykułów 943.2.1–2.4 będzie Eliminacja Zawodnika(ków).
- 2.6. Zawodnik jest jedyną osobą upoważnioną do trzymania lejców, bata i używania hamulca przez cały czas trwania każdego Konkursu. Każde naruszenie tego przepisu, nawet w celu zapobieżenia wypadkowi, karane będzie 20 punktami karnymi. Jednakże Luzak może trzymać lejce i hamulce bez żadnej kary we wszystkich Konkursach po warunkiem, że bryczka stoi.
 - 2,6.1. Zawodnicy Para-powozienia z poszczególnych rodzajów niepełnosprawności mogą startować z batem i trzymanym przez luzaka, hamulcem używanym przez luzaka i luzak może trzymać pętlę na lejcach ale musi to być odnotowane w krajowej para-jeździeckiej karcie klasyfikacyjnej jeźdźca.
- 2.7. Żadna osoba nie może być w żaden sposób przywiązana do Bryczki podczas Konkursów. Powożący może być asekurowany za pomocą liny, taśmy lub paska pod warunkiem, że jeden koniec jest trzymany przez luzaka i nie jest on owinięty lub przymocowany do bryczki w żaden sposób. Niezastosowanie się do powyższego spowoduje Eliminację.
 - 2.7.1. Zawodnik Para-Powozienia może być przypięty cztero punktowym pasem podtrzymującym do bryczki dla wsparcia, tylko gdy jest on zaopatrzony w mechanizm szybkiego uwalniania (szybkoszłączki)
 - 2.7.2. Dla Para-Powozienia, dodatkowo odniesienie do załącznika 8.
- 2.8. Zamiana Luzaka w czasie Maratonu jest niedozwolona w żadnych okolicznościach i spowoduje Eliminację Zawodnika.
- 2.9. W Ujeżdżeniu (jako części programu) i Zręczności, wymaga się od Zawodników ukłonu przed Komisją z wyjątkiem przypadku, gdy czas lub usytuowanie to uniemożliwia.
- 2.10. Pasażerowie nie mogą jechać na bryczce podczas jakichkolwiek Konkursów. Stanowczo zaleca się, aby podczas Ceremonii Dekoracji na bryczce nie przebywali pasażerowie poniżej 14 roku życia.
- 2.11. Każde zejście Zawodnika karane będzie 20 punktami karnymi.
- 2.12. Zawodnicy karani będą za każdym razem, gdy zejdzie jeden lub obydwaj Luzacy, w sposób następujący: 5 punktów za pierwszy przypadek, 10 punktów za drugi przypadek. Za trzeci przypadek zawodnik będzie Wyeliminowany. Wyjątek w Maratonie, patrz Art.964.5.1.

3. Liczba akredytowanych Luzaków

Czwórki: do czterech (4)

Pary: do trzech (3)

Pojedynki: do dwóch (2)

4. Zawodnikom Para-Powozienia

zezwała się startować w zawodach FEI w powożeniu używając pomocy kompensacyjnych zgodnie z ich poziomem niepełnosprawności określonej w Głównej Liście Klasyfikacyjnej FEI aktywnych Zawodników Para-Powozienia.

Art. 944 Numer Identyfikacyjny

1. Zawodnik

- 1.1. Zawodnikom przyznany zostaje numer w momencie przyjazdu na Zawody, który musi zachować przez cały czas ich trwania. Numer ten musi być umocowany na bryczce i używany podczas Konkursów, a także podczas treningu i na rozprężalni.

2. Koń

- 2.1. W momencie przyjazdu na Zawody Koniom przyznaje się Numer Identyfikacyjny taki jak Numer Zawodnika z literami od A do F. Numer ten musi być przyczepiony do Konia po jego lewej stronie (pary i czwórki powinny

mieć je widoczne na zewnątrz, gdy są zaprężone) zawsze na terenie Zawodów, kiedy znajduje się poza swoją stajnią.

3. Kary.

- 3.1 Brak numerów Zawodników lub Numerów Identyfikacyjnych Koni spowoduje udzielenie ostrzeżenia za pierwszym razem. Powtarzające się przypadki spowodują nałożenie Żółtej Kartki Ostrzegawczej przez Przewodniczącego Komisji Sędziowskiej lub Szefa Komisarzy.

Art. 945 Pomoc Zewnętrzna

1. Definicja

- 1.1. Każda fizyczna interwencja osoby trzeciej, nie będącej na bryczce, żądana czy nie, mająca na celu ułatwienie zadania Zawodnikowi lub pomoc jego Koniom uważana jest za pomoc zewnętrzną.

2. Niedozwolona pomoc zewnętrzna

2.1. Ujeżdżenie i Zręczność

- 2.1.1 Każda fizyczna interwencja osoby trzeciej, nie będącej na bryczce, żądana czy nie, mająca na celu ułatwienie zadania Zawodnikowi lub pomoc jego Koniom uważana jest za pomoc zewnętrzną. Każdy Zawodnik, który otrzymał pomoc zewnętrzną może być wyeliminowany przez Komisję Sędziowską.
- 2.1.2 W Ujeżdżeniu i Zręczności Luzacy muszą siedzieć na odpowiednich miejscach między wjazdem i wyjazdem z placu konkursowego. Nie wolno im trzymać lejców lub bata (kara wynosi 20 punktów karnych). W ujeżdżeniu luzakom nie wolno rozmawiać lub wskazywać trasy Zawodnikowi (kara wynosi 10 punktów karnych). Jednakże Luzak może trzymać lejce lub bat bez punktów karnych pod warunkiem, że bryczka stoi.
- 2.1.3 Wyjątek: jeśli Sędzia użyje dzwonka, a Zawodnik go nie usłyszy, Luzak może mu o tym powiedzieć.
- 2.1.4 Zawodnicy ani Luzacy nie mogą używać żadnych elektronicznych urządzeń komunikacji podczas Ujeżdżenia i Zręczności co skutkuje Eliminacją.
- 2.1.5 Zawodnicy Para-powżenia z poszczególnych rodzajów niepełnosprawności mogą startować z batem trzymany przez luzaka, hamulcem używanym przez luzaka i luzak może trzymać pętlę na lejcach, ale musi to być odnotowane w krajowej para-jeździeckiej karcie klasyfikacyjnej jeźdźca.
- 2.1.6 Luzak zawodnika Para-Powżenia musi siedzieć tak by mógł pomóc jeżeli zajdzie potrzeba. Organizator lub Delegat techniczny może nie zaaprobować pozycji luzaka na bryczce

2.2. Maraton:

- 2.2.1. Sędziowie przeszkodowi, obserwatorzy z ziemi, osoby odpowiedzialne za pomiar czasu lub inne Osoby Oficjalne nie mogą dawać wskazówek, rad lub informacji Zawodnikowi będącemu na trasie Maratonu by mu pomóc. Wyjątki: patrz Art. 945.3.
- 2.2.2. Każdy Zawodnik, który otrzymał fizyczną pomoc zewnętrzną od osoby trzeciej nie będącej na bryczce będzie wyeliminowany przez Komisję Sędziowską
- 2.2.3. Kary: patrz Art. 969

3. Pomoc dozwolona.

- 3.1. Poniższe przypadki uważane są za dozwoloną pomoc zewnętrzną:
- Pomoc na obowiązkowych postojach i w strefach neutralnych między Odcinkami.
 - Pomoc w celu uniknięcia wypadków.
 - Pomoc Koniom jako wynik wypadku w przeszkodzie, pod warunkiem zejścia Luzaków na ziemię.
 - Pomoc Luzaka w przeprowadzeniu przez przeszkodę zaprężonego do pojazdu Konia trzymanego za końcówki lejców przy ogłowie w Maratonie lub w Zręczności, będzie karana 20 punktami karnymi oraz dodatkowo za zejście.

ROZDZIAŁ IX ZAMIANY

Art. 946 Zamiany

1. Zamiany przed Zawodami

- 1.1. Jeśli Komisja Weterynaryjna/ Delegat powiadomi, a Komisja Sędziowska zgodzi się z tym, że Koń nie jest zdolny do brania udziału w zawodach lub w razie wypadku lub choroby Zawodnika i/lub Konia można dokonać zamiany (na podstawie świadectwa od oficjalnego lekarza medycyny i/lub weterynarii), pod warunkiem, że Komitet Organizacyjny zaaprobuje je w ciągu jednej godziny przed rozpoczęciem pierwszego Przeglądu Koni.
- 1.2. Jednakże na Mistrzostwach, Koń albo Zawodnik lub kombinacja Koń i Zawodnik, może być zastąpiony wyłącznie przez Konia i/lub Zawodnika w tej samej klasie z listy zgłoszeń imiennych.

2. Zamiany podczas Zawodów

- 2.1. Zawodnicy w klasach Zaprzęgów Czterokonnych mogą w każdym konkursie startować czterema (4) spośród pięciu (5) zgłoszonych Koni.
- 2.2. Zawodnicy w klasach Zaprzęgów Parokonnych mogą startować w każdym konkursie dwoma (2) spośród trzech (3) zgłoszonych Koni.
- 2.3. Zawodnicy w klasach Zaprzęgów Pojedynczych muszą startować w każdym konkursie swoim zgłoszonym Koniem.
- 2.4. Jeden Koń może być użyty przez innego Zawodnika w tej samej klasie po pierwszym Przeglądzie Koni jeśli Zawodnik ten nie przedstawił rezerwowego Konia oraz pod warunkiem, że pożyczony Koń nie był użyty w Konkursie w danych Zawodach. Koń ten musi być razem z nowym Zawodnikiem przez całe Zawody. W zawodach CAIO i Mistrzostwach taki Koń musi być zgłoszony przez tę samą Federację Narodową co startujący Zawodnik.

ROZDZIAŁ X DEKLARACJA STARTUJĄCYCH – KOLEJNOŚĆ STARTU

Art. 947 Deklaracja startujących

1. W zawodach CAIO i Mistrzostwach, Szefowie Ekip muszą zadeklarować, pisemnie, skład oficjalnego zespołu oraz podać nazwiska Zawodników indywidualnych najpóźniej jedną godzinę po pierwszym Przeglądzie Koni.
2. Deklaracja startujących nie może mieć miejsca przed zakończeniem pierwszego Przeglądu Koni.
3. Na wszystkie zawody CAI mogą być przywiezione na teren Zawodów dodatkowe Konie, według uznania Komitetu Organizacyjnego, pod warunkiem, że są prawidłowo zidentyfikowane przez kolorowy numer identyfikacyjny, który musi być przyklejony do upręży przez cały czas, gdy Koń jest poza stajnią. Konie muszą spełniać wszystkie stosowne przepisy zawarte w Regulaminie Weterynaryjnym. Dodatkowy Koń musi być przedstawiony i zidentyfikowany na pierwszym Przeglądzie Koni, gdzie Szef Komisarzy FEI pomaluje jedno kopyto wyróżniającym się kolorem tak, aby farba pozostała widoczna przez całe Zawody.
4. Z wyjątkiem kiedy art. 935.5.3 ma zastosowanie, jakkolwiek specjalna prośba ze strony Zawodnika dotycząca kolejności startu jego zaprzęgu(ów) musi być dostarczona Delegatowi Technicznemu na piśmie w ciągu jednej godziny po Przeglądzie Koni. Wszystkie prośby niedostarczone zgodnie z tym artykułem nie będą brane pod uwagę.

Art. 948 Kolejność startu

1. Kolejność startu na zawodach CAI

- 1.1. Kolejność startu w pierwszym konkursie na zawodach CAI i w MP
 - 1.1.1. Kolejność startu będzie ustalana poprzez losowanie fizyczne odbywające się w obecności Przewodniczącego Komisji Sędziowskiej i otwarte dla zawodników.
 - 1.1.2. Kolejność startu w drugim i trzecim Konkursie na zawodach CAI
Zawodnicy startować będą w odwrotnej kolejności w stosunku do wyników poprzedniego(nich) konkursu(ów).
Kolejność startu będzie następująca:
 - a) Zawodnicy, startujący dwukrotnie zaprzęgiem sklasyfikowanym wyżej, następnie

- b) Zawodnicy, którzy Zrezygnowali, następnie
 - c) Zawodnicy, którzy zostali Wyeliminowani, następnie,
- Pozostali Zawodnicy, poczynając od tych z największą liczbą punktów karnych tak, by zawodnik z najmniejszą otrzymaną liczbą punktów karnych uzyskanych bez Rezygnacji i Eliminacji startował jako ostatni.

2. Kolejność startu na zawodach CAIO i Mistrzostwach

2.1. Kolejność startu w Ujeździe na zawodach CAIO i Mistrzostwach

Losowanie kolejności startu dla wszystkich Zawodników w Konkursie Ujeździe będzie miało miejsce po Pierwszym Przeglądzie Koni, w obecności Komisji Sędziowskiej, Delegata Technicznego i Szefów Ekip, zgodnie z następującą metodą:

Ogólna liczba miejsc podzielona zostanie na 6 bloków (A do F) a zawodnicy będą umieszczani w każdym bloku w następujący sposób:

- Blok A – Zawodnicy Indywidualni 1/3
- Blok B – Pierwsi Zawodnicy z każdego Zespołu
- Blok C – Zawodnicy Indywidualni 1/3
- Blok D – Drudzy Zawodnicy z każdego Zespołu
- Blok E – Zawodnicy Indywidualni 1/3
- Blok F – Trzeci Zawodnicy z każdego Zespołu

Miejsce członka zespołu uzupełniane będzie jako pierwsze, zgodnie z losowaniem krajów i kolejnością startu wcześniej zadeklarowaną, po Przeglądzie Koni, przez swego Szefa Ekipy. Szef Ekipy zespołu jedynie z dwoma członkami musi zadeklarować, które miejsce pozostanie wolne.

Miejsca indywidualne będą z kolei ustalone zgodnie z kolejnością losowania narodowości. Pierwsza narodowość umieszcza swojego pierwszego indywidualnego Zawodnika na liście w dowolnym z bloków A, C lub E, następnie druga narodowość umieszcza swojego pierwszego indywidualnego Zawodnika itd. Po pierwszej rundzie procedura jest powtarzana aż wszyscy zawodnicy indywidualni zostaną rozmieszczeni.

2.2. Ustalenie kolejności startu w Maratonie w zawodach CAIO i Mistrzostwach

Drugie losowanie będzie miało miejsce po Ujeździe;

- a) Zawodnicy dzieleni są na dwie grupy na podstawie wyniku Ujeździe: grupa A (50% gorszych wyników) i grupa B (50% lepszych wyników).
Jeśli jest nieparzysta liczba zawodników, to grupa A będzie tą większą.
- b) Każda grupa losowana jest osobno przez Szefów Ekip lub osobiście przez Zawodników Indywidualnych.
- c) Grupa B umieszczana jest zawsze jako druga.

Procedura losowania: Nazwiska Zawodników jednej grupy umieszczane są w jednym pojemniku a numery startowe w innym. Przewodniczący Komisji Sędziowskiej lub Sędzia Zagraniczny losuje nazwisko ze stosownego pojemnika a odpowiedni Szef Ekipy lub Zawodnik Indywidualny (lub Osoba Oficjalna) losuje numer startowy z drugiego pojemnika.

Po każdej grupie może być utworzona lista startowa.

2.3. Kolejności startu w konkursie Zręczności na zawodach CAIO i Mistrzostwach.

Zawodnicy startować będą w odwrotnej kolejności w stosunku do wyników Ujeździe i Maratonu tak, by Zawodnik z największą ilością punktów karnych w Ujeździe i Maratonie startował jako pierwszy, a Zawodnik z najmniejszą ilością punktów karnych – jako ostatni. W przypadku równej ilości punktów karnych u Zawodników, decyduje wynik Maratonu.

Kolejność startu będzie następująca:

- a) Zawodnicy, którzy Zrezygnowali, następnie
- b) Zawodnicy, którzy zostali Wyeliminowani, następnie
- c) Pozostali Zawodnicy, poczynając od tych z najwyższą ilością punktów karnych po Ujeździe i Maratonie tak, by Zawodnik z najniższą ilością punktów karnych uzyskanych bez Rezygnacji i Eliminacji startował jako ostatni.

W przypadku Zawodników z równym wynikiem, należy zastosować procedurę umieszczoną w Artykule 948.2.3.
Wszystkie konkursy Zręczności poza Zawodami Kombinowanymi rozpoczynają się od losowania.

ROZDZIAŁ XI UJEŹDŻENIE

Art. 949 Postanowienia ogólne

1. Przedmiotem oceny w Ujeźdźeniu jest swoboda, regularność chodów, harmonia, impuls, giętkość, lekkość, łatwość ruchu i prawidłowe wygięcie Koni w ruchu. Zawodnicy są także oceniani za styl, dokładność i ogólną umiejętność powodowania zaprzęgiem, a także za ubiór, stan uprzęży i pojazdu oraz wygląd całego zaprzęgu.

Art. 950 Czworobok

1. Czworobok Ujeźdźeniowy musi mieć wymiary 100 m x 40 m i być zbudowany zgodnie z załącznikami dla wszystkich klas na Mistrzostwach i zawodach CAIO oraz dla wszystkich klas Zaprzęgów Czterokonnych na zawodach CAI, z wyjątkiem CAIOs i Mistrzostw kuców gdzie musi mieć wymiary 80 m x 40 m
2. Na zawodach CAI, dla wszystkich klas zaprzęgów parokonnych, jednokonnych i kuców czterokonnych może być używany czworobok o wymiarach 80 m x 40 m, zbudowany zgodnie z załącznikami. W tym przypadku ilość łuków serpentyny musi być zredukowana z pięciu do trzech.
3. W kategoriach Młodzieżowych, Czworobok musi mieć wymiary 80m x 40m. Organizator musi zapewnić zamknięty teren wokół czworoboku.
4. Organizatorzy muszą zagwarantować, że usytuowanie jest w miejscu zapewniającym, że widzowie nie będą mogli podejść bliżej niż 5 metrów od czworoboku.

Art. 951 Programy Ujeźdżenia

1. Programy zatwierdzone: Szczegóły dotyczące Programów Ujeźdżenia, zatwierdzonych przez FEI, przedstawione są na stronie internetowej FEI. Propozycje wszystkich Zawodów muszą jasno określać jakie programy będą obowiązujące.

Art. 952 Warunki

1. Wjazd na czworobok

Zawodnik, który wjedzie na czworobok przed sygnałem startu lub nie wjedzie na czworobok w ciągu 90 sekund po sygnale może być Eliminowany według uznania Przewodniczącego Komisji Sędziowskiej.

2. Pamięć

Program Ujeźdżenia musi być wykonywany z pamięci. Zawodnik jest karany 10 punktami karnymi, gdy Luzak rozmawia lub daje wskazówki (kara 10 punktów może być nałożona tylko jeden raz podczas danego programu).

3. Kulawizna

- 3.1. Jeśli Przewodniczący Komisji Sędziowskiej zauważy przypadek wyraźnej kulawizny musi on Zdyskwalifikować Konia i Wyeliminować Zawodnika. Od tej decyzji nie ma odwołania.
- 3.2. W przypadkach wątpliwych, Przewodniczący Komisji Sędziowskiej po ukończeniu programu przez Zawodnika, może nakazać natychmiastowe sprawdzenie Konia w zaprzęgu przez Delegata Weterynaryjnego poza czworobokiem. Jeśli Delegat Weterynaryjny potwierdzi kulawiznę, Koń musi być zdyskwalifikowany a Zawodnik wyeliminowany.
- 3.3. W przypadku, gdy Ujeźdżenie rozgrywane jest na dodatkowych czworobokach, obowiązki Przewodniczącego Komisji Sędziowskiej wskazane powyżej dotyczą sędziego w literze C danego czworoboku.

Art. 953 Sędziowanie

1. Miejsca sędziów

Jeśli jest pięciu (5) Sędziów pełniących obowiązki, mogą oni być rozmieszczeni w literach CRSVP. Jeśli jest trzech (3) Sędziów, ich miejsca mogą być w CBE lub CEP, albo w jakiegokolwiek innej literze wokół czworoboku, pod warunkiem, że zapewni to najlepsze pole widzenia dla Sędziów. O stanowisku Sędziów decyduje Przewodniczący Komisji Sędziowskiej. W zawodach CA1*, w których sędziuje dwóch (2) Sędziów, mogą oni siedzieć w C i B lub C i E.

2. Przyznawanie ocen

Sędziowie przyznają oceny indywidualnie i nie konsultują się między sobą od momentu, gdy Zawodnik rozpocznie program. Tylko Sędzia w C może nałożyć punkty karne za niekompletną prezentację lub zdarzenia.

3. Zaprzęgi wielokonne

Pary i Czwórki sędziowane są jako zespół, a nie jako indywidualne Konie.

4. Chód

Definicja chodów – ruchy dotyczą każdego typu i rasy Koni.

5. Rozpoczęcie i zakończenie

Program zaczyna się kiedy Zawodnik wjedzie na czworobok w literze A, o ile nie postanowiono inaczej, i kończy się ostatnim ukłonem. Programy nie są ograniczane czasowo. Zawodnik opuszcza czworobok klusem.

Art. 954 Ruchy i ich opis

1. Stój

Koń po zatrzymaniu powinien stać prosto oraz tak, by ślady jego kopyt tworzyły prostokąt, a jego ciężar był równomiernie rozłożony na cztery nogi. Koń winien pozostawać w pozycji nieruchomej pozostając na wędzidle.

2. Stęp

Ruch czterotaktowy, powinien być ruchem regularnym o umiarkowanym wyciągnięciu. Koń pozostając na lekkim kontakcie z ręką powożącego maszeruje energicznie lecz spokojnie, średnio obszernymi krokami, stawiając tylne nogi przed śladami przednich kopyt.

3. Stęp swobodny

Powinien być taki jak w definicji stępa, lecz dodatkowo o możliwie zwiększonym wyciągnięciu i jasnym wydłużeniu ramy. Koń pozostając na lekkim kontakcie wyraźnie pokazuje „żucie z ręki” – wydłużenie do przodu i w dół.

4. Klus roboczy

Aktywny klus Konia ustawionego na wędzidle, samo niosącego się, w pełnej równowadze, utrzymującego stały rytm, stąpającego elastycznie z dobrze pracującymi stawami skokowymi. Tylne kopyta winny być stawiane przynajmniej w ślady przednich.

5. Klus zebrany

Koń pozostając na wędzidle i poruszając się z wyraźnie zwiększoną energią skierowaną w przód zwiększa ruchomość stawów skokowych i pędinowych i wyraźnie pchających tylnych kończyn. Równoczesne rozluźnienie w łopatkach sprawia wrażenie bardziej wyniosłych kroków. Kark konia winien być niesiony wyniosłe, z zaokrągloną linią ku górze, z potylicą stanowiącą jej najwyższy punkt. Linia nosa nie może robić wrażenia przesadnie zgiętej poza pion, a kark nie powinien sprawiać wrażenia mocno naprężonego. Kończyny tylne powinny przejąć więcej ciężaru, a miarowość powinna być widoczna.

6. Klus wyciągnięty.

- 6.1. Koń klusuje krokami maksymalnie wydłużonymi pokrywającymi jak najwięcej terenu. Wydłużenie wyroku powinno być widocznym rezultatem zwiększonego impulsu pochodzącego od tylnych kończyn (zadu). Zawodnik pozwala koniowi „pozostać na wędzidle” z linią czoła i nosa nieco przed pionem. Tylne kończyny muszą wyraźnie stawać przed śladami przednich.

- 6.2. Koń musi poruszać się w dobrej równowadze, utrzymując cały czas to samo tempo poruszania się i tę samą długość kroków. Przyspieszenie nie jest tym, czego się wymaga i stanowi poważny błąd.

7. Kłus pośredni .

Pomiędzy kłusem roboczym a kłusem wyciągniętym. Koń wydłuża krok, aby pokryć mniej terenu niż jest to wymagane w kłusie wyciągniętym lecz więcej niż w kłusie roboczym jako rezultat zwiększonego impulsu pochodzącego od tylnych kończyn (zadu). Zawodnik pozwala koniowi „pozostać na wędzidle” bez opierania się na nie w celu poszerzenia ramy, z linią nosa nieco przed pionem. Tyłne kończyny muszą wyraźnie przekraczać ślady przednich kończyn. Koń musi pozostać w równowadze utrzymując ten sam rytm oraz kroki tej samej długości. Przyspieszenie nie jest tym czego się wymaga i stanowi poważny błąd.

8. Galop roboczy

- 8.1. Aktywny, regularny chód do przodu z wyraźnie zaznaczonymi trzema taktami. Koń zachowuje pełną równowagę, idzie na lekkim kontakcie bez kładzenia się na rękę powoźcego, poruszając się lekko do przodu z dobrą miarowością i dobrze pracującymi stawami skokowymi.
- 8.2. Kolejność stawiania nóg Konia w galopie z prawej nogi jest następująca: rozpoczyna lewa tylna noga, następnie stawiane są dwie nogi równocześnie (po przekątnej) prawa tylna z lewą przednią. Jako ostatnia dotyka podłoża noga prowadząca – w tym wypadku prawa przednia. Przed rozpoczęciem kolejnego taktu galopu zapoczątkowanego przez lewą tylną, ma miejsce faza lotu, w której wszystkie cztery kończyny są w powietrzu i nie dotykają podłoża. Przy galopie z lewej nogi sytuacja ma się analogicznie, ale koń rozpoczyna galopować z prawej tylnej nogi.
- 8.3. Jakość galopu sędziuje się na podstawie ogólnego wrażenia, regularności i lekkości trzech taktów z tendencją wznoszącą. Koń musi być na kontakcie, z zaangażowaniem zadu, musi utrzymać rytm i równowagę przejść, wyprostowany na prostych i prawidłowo wygięty w zakrętach.

9. Galop zebrany.

Skoki galopu są krótsze, niż w galopie roboczym, stawy skokowe utrzymują wyraźny impuls, a tylne kończyny przejmują więcej ciężaru; punkt ciężkości przesuwa się do tyłu, a szyja i potyllica – unosi się coraz bardziej z nosem zawsze lekko przed pionem, pokazując wyraźnie tendencję wznoszącą i samoniesienie; podstawą jest ruch trzytaktowy i lekki równomierny kontakt z przepuszczalnością i elastycznością.

10. Galop wyciągnięty

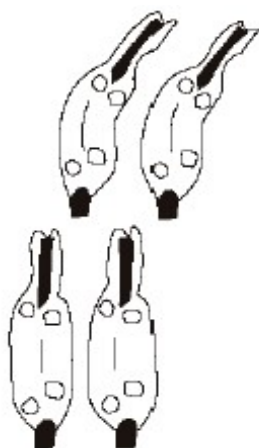
W galopie wyciągniętym koń pokrywa możliwie najwięcej terenu z wyraźnie obszerniejszymi skokami galopu i zwiększeniem ram; nie powinno być przyspieszenia, a nos zawsze powinien być przed pionem bez utraty równowagi i tendencji wznoszącej. Przejścia do i z galopu wyciągniętego powinny być wyraźne.

11. Cofanie

- 11.1. Koń musi cofać po linii prostej, unosząc nogi i stawiając je parami po przekątnej. Koń musi pozostawać na kontakcie, pozostawać prostym i nie unikać lub stawiać oporu przy kontakcie, dyszel powinien być w najwyższym położeniu.
- 11.2. Przejście z cofania do następnego ruchu powinno być płynne i natychmiastowe.

12. Łopatka do wewnątrz

- 12.1. Ruch „łopatka do wewnątrz” wykonywany jest przez konia zaprzęgowego w kłusie zebrany. Para lejcowa powinna być tak ustawiona, że ogon zewnętrznego lejcowego powinien znaleźć się przed czubem dyszla. Barki Koni lejcowych powinny być przestawione do wewnątrz o stały kąt około 30 stopni. Konie powinny być lekko, ale stale zgięte w szyjach do wewnątrz. Wewnętrzne tylne nogi trafiają w linię śladu zewnętrznych przednich tak, że konie poruszają się po trzech śladach. Impuls, rytm i zaangażowanie powinny być cały czas utrzymywane w równym stopniu.
- 12.2. Zbyt przesadne zgięcie szyi koni skutkuje utratą rytmu i przepuszczalności. Konie dyszlowe muszą pozostać prostymi, bez odwrotnego wygięcia.



13. Ustępowanie

Koń prawie równoległy do linii środkowej krzyżując kończyny po przekątnej, tylna po przekątnej z przednią, z lekkim wygięciem do wewnątrz.

14. Obniżenie i wydłużenie szyi

Oddanie koniowi lejcy, stopniowe wydłużenie i obniżenie szyi i głowy konia do przodu i w dół co najmniej do linii barku utrzymując ten sam rytm i impuls. Powoźcy musi trzymać lejce bez utraty kontaktu i spowodować powrót do stopniowego podniesienia w tempie, w którym wydłużenie zostało wykonane.

15. Przejścia

Wszystkie przejścia muszą być wykonywane płynnie, we właściwym miejscu, a Koń powinien pozostawać w równowadze i na wędzidle. Przejście musi się zakończyć w chwili, kiedy nos Konia znajdzie się w oznaczonym punkcie, jeśli nie ma innego ustalenia.

16. Zmiana chodu i ruchu

Zmiany chodu i ruchu rozpoczynane są, kiedy głowy Koni lejcowych osiągną punkt wskazany w programie.

17. Terminologia

Poniższe określenia muszą być brane pod uwagę podczas sędziowania ruchów w Ujeżdżeniu:

- 17.1. Posłuszeństwo i lekkość – reakcja na pomoce bez oporu oraz prawidłowość zgięcia.
- 17.2. Regularność – regularność, powtarzalność i stałość rytmu, w jakim Koń stawia nogi na podłożu.
- 17.3. Kontakt – napięcie/połączenie lejców pomiędzy pyskiem Konia, a rękami Zawodnika. Napięcie powinno być lekkie, elastyczne i utrzymywane podczas całego programu.
- 17.4. Impuls – dążność Konia do energicznego poruszania się do przodu przy szybkim i płynnym reagowaniu na sygnały zmiany chodów. Koń winien utrzymywać pełną równowagę utrzymując wymagane tempo i jednakową długość kroków.
- 17.5. Wyprostowanie – utrzymywanie głowy, karku i tułowia w linii prostej, a ciężar konia rozkłada się odpowiednio na wszystkie cztery nogi. Na łukach, tylne nogi muszą iść śladem przednich (bez wypadania zadem).
- 17.6. Zebranie – „okrągłość” sylwetki, zaangażowanie zadu z dobrze ugiętymi stawami skokowymi, z wysoką potylicą i swobodnie poruszającymi się łopatkami. Chód jest wolniejszy niż kłus roboczy.

Zad robi wrażenie „sprężonego” i obniżonego. Tułów przyjmuje pozycję, w której przód konia robi wrażenie lekkiego i uniesionego bardziej w górę. Kroki stają się krótkie, ale energiczniejsze niż w kłusie roboczym. Przednie kończyny zyskują na swobodzie poruszania się. Koń powinien być bardziej zaokrąglony. Krótsze ramy Konia nie mogą być wynikiem ciągnięcia za lejce, ale tego, że Koń kroczy energiczniej, a ręka Zawodnika (powoźcego) poprzez lejce kontroluje tę energię.
- 17.7. Dokładność –poprawność, „okrągłość” i prawidłowa wielkość figur i linii (włącznie z narożnikami) taka jak wymagana w programie.

Art. 955 Ogólne wrażenie

1. Podstawa

Na końcu arkusza sędziowskiego znajdują się dwie rubryki na oceny za: 'Zawodnika' oraz 'Ogólne Wrażenie i Prezentację' przyznawane przez sędziów za cały czas trwania programu.

2. Zawodnik

- 2.1. Sposób użycia pomocy, trzymanie lejców i bata, postawa na koźle, dokładność figur i przejść. Ocena musi odzwierciedlać spójny poziom dokładności i jakości przejść.
- 2.2. Zawodnicy Para-Powozienia w zawodach dla zawodników w pełni sprawnych
Zawodnicy mogą salutować tylko przez ukłon głową. Podczas ukłonu nie wolno zdejmować nakrycia głowy, a podczas zatrzymania i ukłonu musi być utrzymany kontakt na lejcach.
- 2.3. Zawodnicy Para-Powozienia mogą w ruchach 'lejce w jednej ręce' trzymać lejce dwoma rękami jeśli jest to zaznaczone w arkuszu oceny (zgodnie z krajową para-jeździecką kartą klasyfikacyjnej jeźdźcy). Jeśli ruch jest wykonany prawidłowo zawodnik może mieć przyznane maksymalnie 4 pkt.

3. Ogólne wrażenie i Prezentacja

Wygląd zawodnika i luzaka, poprawność harmonizująca z uprzężą i pojazdem. Przydatność, dopasowanie i kondycja konia(koni, zrównoważony obraz całego zaprzęgu. Czystość i dopasowanie uprząży. Harmonia pomiędzy Koniem (Końmi) i Zawodnikiem.

Art. 956 Punktacja

1. Oceny

- 1.1. Oceny w skali od 0 do 10 przyznawane są za każdy ponumerowany ruch i każdą rubrykę w Ogólnym Wrażeniu według następujących kryteriów:

10:	Doskonale	4.0:	Niedostatecznie
9.0:	Bardzo Dobrze	3.0:	Prawie Żle
8.0:	Dobrze	2.0:	Żle
7.0:	Dość Dobrze	1.0:	Bardzo Żle
6.0:	Zadowalająco	0:	Ruch Nie Wykonany
5.0:	Dostatecznie		

- 1.2. Mogą być stosowane połowy ocen (punktów).

2. Pomyłka Programu

Jeśli Zawodnik próbuje wykonać ruch lub utrzymać wymagany chód i nie wykona go, lecz nie zboczy z trasy, Przewodniczący Komisji Sędziowskiej może to potraktować albo jako „Pomyłkę Trasy” (patrz paragraf 3 poniżej), albo może zdecydować o pozostawieniu Sędziom decyzji co do oceny tego ruchu. Jeśli Zawodnik nie będzie próbował wykonać ruchu ujętego w programie, może to być potraktowane, według uznania Przewodniczącego Komisji Sędziowskiej, albo jako „Pomyłka Programu” albo jako „Pomyłka Trasy”.

3. Pomyłka trasy.

- 3.1 Za „Pomyłkę Trasy” uważa się zboczenie Zawodnika z wymaganej trasy, wykonanie ruchu w złym chodzie lub opuszczenie ruchu.
- 3.2 W przypadku, gdy zawodnik popełni „Pomyłkę Trasy”, Przewodniczący Komisji Sędziowskiej daje sygnał dzwonkiem i zatrzymuje Zawodnika. Zawodnik musi wznowić program od początku ruchu gdzie nastąpiła pomyłka. Jeśli Zawodnik ma jakiegokolwiek wątpliwości, może poprosić Przewodniczącego Komisji Sędziowskiej o wskazówki bez żadnych punktów karnych.

4. Rozłączona lub Zerwana Uprząż

Jeśli lejce, naszelnik, łańcuchy lub pas pociągowy rozłączą się lub zerwą, albo jeśli Koń przełoży nogę przez dyszel, pas pociągowy lub dyszelek, Przewodniczący Komisji Sędziowskiej musi dać sygnał, a Luzak(cy) musi zejść w celu uporządkowania zaprzęgu. Zawodnik będzie ukarany za zejście Luzaka(ów).

5. Nieposłuszeństwo

Każdy opór w ruchu naprzód, kopanie lub wspinanie się uważane jest za nieposłuszeństwo i karane będzie przez Sędziego w literze C następująco:

1	Przypadek	5 punktów karnych
	Przypadek	10 punktów karnych
	Przypadek	Eliminacja

6. Przewrócenie bryczki

Przewrócona bryczka powoduje Eliminację.

Art. 957 Zestawienie kar w Ujeżdżeniu

Zawodnicy podlegają następującym karom:

Opis	Artykuł	Kary
Jakakolwiek część zaprzęgu opuszcza czworobok podczas ruchu		Niższa ocena za niedokładność
Cały zaprzęg opuszcza czworobok		Eliminacja
Zejsście zawodnika	943.2.10 oraz Załącznik 10	20 punktów karnych
Wjazd na czworobok bez bata	928.4	5 punktów karnych
Upuszczenie lub odłożenie bata	928.4	5 punktów karnych
Brak natylnika w bryczce bez hamulców	937.1.1	Eliminacja
Brak natylnika w Zaprzęgach Jednokonnym	940.1.14	Eliminacja
Użycie bandaży lub kaloszy (Koń sprawdzany po programie)	940.2	10 punktów karnych
Nauszniki przymocowane do nachrapnika	940.11.2	5 punktów karnych
Naruszenie przepisów o reklamach	941	Żółta Kartka Ostrzegawcza
Osoba przywiązana na bryczce	943.2.6	Eliminacja
Luzak trzymający lejce, hamulec lub używający bata	943.2	20 punktów karnych
Luzak rozmawiający lub dający wskazówki	945.2	10 punktów karnych (jednorazowo)
Fizyczna pomoc zewnętrzna	945.1	Eliminacja
Zejsście luzaka: Pierwszy przypadek Drugi przypadek Trzeci przypadek	943.2.11 oraz Załącznik 8	5 punktów karnych 10 punktów karnych Eliminacja
Za wczesny lub za późny wjazd	952.1	Możliwa Eliminacja
Kulawizna konia	952.3	Dyskwalifikacja Konia i Eliminacja Zawodnika
Niekompletna prezentacja (Zawodnik, Luzak)	928	5 punktów karnych
Pomyłki trasy: Pierwszy przypadek Drugi przypadek Trzeci przypadek	956.3	5 punktów karnych 10 punktów karnych Eliminacja
Nieposłuszeństwo:	956.5	

Pierwszy przypadek		5punktów karnych
Drugi przypadek		10 punktów karnych
Trzeci przypadek		Eliminacja
Przewrócenie bryczki	956.6	Eliminacja

Art. 958 Klasyfikacja

1. Oceny łączne

- 1.1. Oceny indywidualne przyznane przez każdego Sędziego za każdy ruch i Ogólne Wrażenie są dodawane i dzielone przez liczbę Sędziów celem otrzymania średniej wyniku.
- 1.2. Aby dostosować wpływ Ujeżdżenia na całe zawody, gdzie suma możliwych ocen za Program jest większa niż 160, średnia wyniku mnożona jest przez współczynnik wydrukowany na arkuszu wyników w celu otrzymania dostosowanego średniego rezultatu używanego w wynikach.
- 1.3. Punkty karne nakładane są tylko przez Przewodniczącego Komisji Sędziowskiej w literze C. Ewentualne punkty karne odejmowane są od dostosowanego średniego wyniku, a końcowa suma odejmowana jest od 160, aby otrzymać punkty karne danego Programu.
- 1.4. Wynik podawany jest do dwóch miejsc po przecinku.
- 1.5. Zawodnik z najmniejszą ilością punktów karnych jest zwycięzcą Ujeżdżenia.

ROZDZIAŁ XII MARATON

Art. 959 Postanowienia Ogólne

Celem Maratonu jest sprawdzenie przygotowania Koni, ich sprawności, wytrzymałości oraz umiejętności powożenia i ogólnych umiejętności Zawodnika w obchodzeniu się z końmi.

Art. 960 Trasa

1. Postanowienia ogólne

- 1.1. Maksymalne dystanse i tempa nie mogą być przekroczone.
- 1.2. Tempa mogą być zmniejszone przez Delegata Technicznego i Przewodniczącego Komisji Sędziowskiej w przypadku niekorzystnej pogody lub warunków podłoża.
- 1.3. W zawodach CAI2* i 3* trasa musi składać się z dwóch lub trzech Odcinków. W zawodach CAIO4* i powyżej trasa musi składać się z trzech Odcinków. Dystans musi być zbliżony do wymiarów maksymalnych dla Mistrzostw.
- 1.4. Aktualny dystans i norma czasu dla Odcinka Transferu muszą być potwierdzone przez Delegata Technicznego wspólnie z Przewodniczącym Komisji Sędziowskiej.
- 1.5. Całkowity dystans w Odcinku B powinien wynosić średnio jeden (1) km na przeszkodę i najlepiej nie mniej niż 700m pomiędzy dwoma kolejnymi przeszkodami. Całkowity dystans w Odcinku B musi zawierać długość przeszkód.
- 1.6. Odległości między końcem jednego Odcinka i początkiem następnego nie wolno wliczać do ogólnej długości i czasu trasy.
- 1.7. Alternatywą do odcinka A może być kontrolowane rozprężanie (min 30 min przed planowanym startem) na wyznaczonym miejscu o minimalnej wielkości 7000 m², należycie kontrolowanym przez Komisarzy, w obecności sędziego i lekarza weterynarii. Powinna być dostępna przeszkoda typu maratonowego do treningu. Przegląd koni i kontrola kieltn/uprząży 10 min przed startem do odcinka B jest obowiązkowe.

2. Odcinki Maratonu

2.1. CAIO4* i powyżej (z wyłączeniem Mistrzostw Młodzieżowych)

Odcinek	Maksymalny Dystans	Minimalny Dystans	Chody	Tempo [km/h]	
				Konie	Kuce
A	8000 m	5000 m	dowolny	15	14
Transfer	1500 m	800 m	dowolny		
B	9000 m	6000 m	dowolny	14	13

2.2. CAI3*

Opcja 1 – Maraton o Trzech Odcinkach:

Odcinki	Maksymalny Dystans	Minimalny Dystans	Chody	Tempo [km/h]	
				Konie	Kuce
A	8000 m	5000 m	dowolny	15	14
Transfer	1500 m	800 m	dowolny		
B	9000 m	6000 m	dowolny	14	13

Opcja 2 – Maraton o Dwóch Odcinkach:

Odcinek	Maksymalny Dystans	Minimalny Dystans	Chody	Tempo [km/h]	
				Konie	Kuce
A	9000 m	6000 m	dowolny	Max 13 Min 11	Max 12 Min 10
B	9000 m	6000 m	dowolny	14	13

2.3. CAI2*

Opcja 1 – Maraton o Trzech Odcinkach:

Odcinek	Maksymalny Dystans	Minimalny Dystans	Chody	Tempo [km/h]	
				Konie	Kuce
A	8000 m	5000 m	dowolny	15	14
Transfer	1500 m	800 m	dowolny		
B	7500 m	5000 m	dowolny	14	13

Opcja 2 – Maraton o Dwóch Odcinkach:

Odcinek	Maksymalny Dystans	Minimalny Dystans	Chody	Tempo [km/h]	
				Konie	Kuce
A	9000m	5800m	dowolny	Max 13 Min 11	Max 12 Min 10
B	7500m	5000m	dowolny	14	13

Opcja 3 – CAI2* kombinowane Maraton-Zręczność

Maksimum dwie przeszkody typu Maratonowego oraz 8-12 przeszkód zręcznościowych.

Maksymalny Dystans	Minimalny Dystans	Chód
800 m	600 m	dowolny

Konkurs 2* kombinowany Maraton-Zręczność rozgrywany jest na zasadach Konkursu na Czas (patrz Art. 969.2 i 971.2.1). Norma czasu obliczana jest dla tempa 240 m/min.

2.4. CAI1* kombinowane Maraton-Zręczność – Maraton Kombinowany

Maksimum dwie przeszkody typu Maratonowego oraz 8-12 przeszkód zręcznościowych.

Maksymalny Dystans	Minimalny Dystans	Chód
800 m	600 m	dowolny

Konkurs 1* kombinowany Maraton-Zręczność rozgrywany jest na zasadzie Konkursu na Punkty (punkty karne za zrzutki na przeszkodach) z normą czasu. Klasyfikacja według punktów karnych i czasu przejazdu. Tempo 230 m/min. Kary, zob. Art. 969.2.

2.5. CAI- Ch (Dzieci)

Opcja 1 – Maraton o Trzech Odcinkach:

Odcinek	Maksymalny Dystans	Minimalny Dystans	Chody	Tempo km/h Pony
A ¹	5000 m	3000 m	dowolny	14
Transfer	1000 m	800 m		
B ²	5000 m	3500 m	dowolny	13

Opcja 2 – Maraton o Dwóch Odcinkach:

Odcinek	Maksymalny Dystans	Minimalny Dystans	Chody	Tempo km/h Pony
A ¹⁾	6000 m	3800 m	dowolny	Max 12 Min 10
B ²⁾	5000 m	3500 m	dowolny	13

¹⁾Odcinek A może być zorganizowany na terenie zamkniętym. W takiej sytuacji Zawodnik musi kłusować przez co najmniej 20 minut pod nadzorem Komisarza.

²⁾Przynajmniej 1 km na przeszkodę.

2.6. Para-Powóz – CPEAI

Opcja 1 – Maraton o Trzech Odcinkach

Odcinek	Maksymalny Dystans	Minimalny Dystans	Chody	Tempo [km/h]	
				Konie	Kuce
A	6000 m	3000 m	dowolny	15	14
Transfer	1000 m	800 m			
B ³⁾	8000 m	3500 m	dowolny	14	13

Opcja 2 – Maraton o Dwóch Odcinkach:

Odcinek	Maksymalny Dystans	Minimalny Dystans	Chody	Tempo [km/h]	
				Konie	Kuce
A	7000 m	3800 m	dowolny	Max 13 Min 11	Max 12 Min 10
B ³⁾	8000 m	3500 m	dowolny	14	13

³⁾Przynajmniej 1 km na przeszkodę

3. Kontrola bezpieczeństwa zaprzęgu

musi być przeprowadzona, przez Komisarza i Weterynarza przed startem do Maratonu oraz podczas 10 minutowego obowiązkowego postoju na końcu Odcinka Transferu (Opcja 1) lub Odcinka A (opcja 2).

- 3.1. Przed startem do Odcinka B obowiązuje postój nie krótszy niż 10 minut w wyznaczonym miejscu postoju. W przypadku Kontrolowanego rozprężania obowiązuje postój nie krótszy niż 5 minut,
- 3.2. Teren przeznaczony na obowiązkowy postój powinien, jeśli to możliwe, mieć trochę cienia i musi być wystarczająco duży, aby przyjąć trzech zawodników jednocześnie oraz mieć miejsce dla dodatkowych pojazdów mechanicznych.
- 3.3. Na postojach musi być woda dla koni.
- 3.4. Kowal musi być osiągalny przed startem do odcinka B. Jeśli Zawodnik musi czekać na kowala z jakiegokolwiek powodu poza swoją kontrolą, wtedy Zawodnikowi uzna się ten dodatkowy czas.
- 3.5. Para-Powożenie: system szybkozłączek oraz pasy przytrzymujące wózek muszą być sprawdzone przez DT i/lub Chief Stewarda, przed startem do odcinka B,
- 3.6. W wyjątkowych okolicznościach, minimalny czas potrzebny na obowiązkowy postój może być wydłużony przez Przewodniczącego Komisji Sędziowskiej w porozumieniu z Delegatem Technicznym.
- 3.7. Jeśli po 10 / 5 (Kontrolowane rozprężanie) minutowym postoju Koń nie jest zaakceptowany przez Lekarza Weterynarii, zarówno Koń jak i Zawodnik będą Eliminowani.
- 3.8. Na postoju zaprzęg może stać, stępować albo klusować.

4. Znaki odcinkowe i kierunkowe

- 4.1. Początek i koniec każdego Odcinka musi być oznaczony parą białych i czerwonych chorągiewek.
- 4.2. Cała trasa musi być wyraźnie oznaczona żółtymi strzałkami kierunkowymi umieszczonymi, gdziekolwiek to możliwe, po prawej stronie trasy, aby były wyraźnie widoczne przez zbliżającego się zawodnika. Potwierdzenie strzałki kierunkowej musi być umieszczone po każdym istotnym zakręcie.
- 4.3. Odcinki A i B muszą mieć oznakowania co kilometr. W Odcinku B oznakowania kilometrów muszą zawierać długości przeszkód.
- 4.4. Tam, gdzie koniec kilometra przypada w przeszkodzie, jego oznaczenie musi być umiejscowione na czerwonej tabliczce wyjazdu.

5. Przejazdy obowiązkowe

- 5.1. Aby upewnić się, że Zawodnicy będą podążać wyznaczoną Trasą bez zbaczania z niej, na Trasie musi być usytuowana wystarczająca ilość przejazdów obowiązkowych oznakowanych czerwonymi i białymi chorągiewkami. Zawodnicy muszą mieć zawsze po swojej prawej stronie czerwoną, a po swojej lewej białą chorągiewkę. Chorągiewki przejazdów obowiązkowych muszą być numerowane kolejno w każdym Odcinku i być umieszczone tak, aby były wyraźnie widoczne dla Zawodników z odpowiedniej odległości.
- 5.2. Usytuowanie oraz ilość chorągiewek muszą być zaznaczone na planie trasy, aby wyraźnie wskazać prawidłową kolejność pokonywania przejazdów obowiązkowych przed i po każdej przeszkodzie. Dodatkowo Zawodnicy i Osoby Oficjalne muszą otrzymać listę pokazującą kolejność przejazdu obowiązkowych przejazdów i przeszkód.

- 5.3. Obserwatorzy z ziemi muszą odnotowywać przejechanie przez Zawodnika przejazdów obowiązkowych. Jeśli jakieś przejazdy obowiązkowe zostaną opuszczone lub przejechane w nieprawidłowej kolejności musi o tym być powiadomiona Komisja Sędziowska lub Delegat Techniczny tak szybko jak jest to możliwe.

6. Chody

- 6.1. Meta Odcinka B nie może być bliżej niż 300 m od wyjazdu z ostatniej Przeszkody chyba, że Delegat Techniczny uzna wyjątek. Jeśli ostatnia przeszkoda usytuowana jest na przestrzeni 300 m od mety, Zawodnik może zatrzymać się na przestrzeni 30 m od bramki wyjazdowej przeszkody w celu naprawy zerwanej lub rozłączonej upręży bez punktów karnych. Tablica z oznaczeniem 30 metrów umiejscowiona będzie na trasie, by wskazać ten punkt, jeśli ostatnia przeszkoda usytuowana jest na przestrzeni 300 metrów od mety.
- 6.2. Między 30 m oznakowaną strefą ostatniej przeszkody (lub 300 metrami), a metą obowiązuje tylko stęp i kłus. Zawodnik otrzyma jeden punkt karny za każde pięć sekund, gdy zaprzęg nie stępuje lub nie kłusuje.

Art. 961 Przeszkody w Odcinku B

1. Ilość przeszkód

- 1.1. Maksymalna ilość przeszkód, naturalnych lub sztucznych, wynosi osiem (8) w CAI3* i CAIO oraz siedem (7) w CAI2*. Minimalna ilość wynosi sześć (6) w CAI3* i CAIO, a w CAI2* minimum wynosi pięć (5).
- 1.2. W Mistrzostwach Seniorów musi być osiem (8) przeszkód.
- 1.3. W Mistrzostwach Juniorów i Młodych Powożących, maksymalna ilość przeszkód wynosi sześć (6).
- 1.4. Dla Dzieci maksymalna dozwolona ilość przeszkód wynosi pięć (5) każda z czterema (4) bramkami (tylko A, B, C, D).
- 1.5. W Para-Powożeniu maksymalna ilość przeszkód wynosi sześć (6).

2. Plany przeszkód

- 2.1. Dokładne plany przeszkód, z umiejscowieniem obowiązkowych bramek, elementów spadających/ruchomych, bramek wjazdu/wyjazdu muszą być udostępnione Zawodnikom, Ekipom i Osobom Oficjalnym przed pierwszym oglądaniem Trasy.

3. Rysunek i konstrukcja przeszkód

- 3.1. Numer każdej przeszkody musi być wyraźnie wyeksponowany na słupku Czerwonej Chorągiewki Wjazdowej.
- 3.2. Wjazd i wyjazd z każdej przeszkody musi być oznakowany czerwonymi i białymi chorągiewkami (czerwona po prawej, biała po lewej) nie bliżej niż 20 m od najbliższej oznakowanej bramki chyba, że Delegat Techniczny zatwierdzi wyjątek. Za linią mety każdej przeszkody musi być umiejscowiony znak oznaczający 30 m. Luzak, który zszedł w przeszkodzie musi wrócić na pojazd przed momentem przekroczenia linii znaku przez jego tylną oś.
- 3.3. Długość Przeszkody nie może przekroczyć 250 m mierzona najkrótszą trasą o szerokości przejazdów 2,5m. Oznacza to - nie mniej niż 2,5 m w żadnym punkcie pomiędzy linią wjazdu i linią wyjazdu. Długość może przekroczyć 250m w wyjątkowych przypadkach, według uznania Delegata Technicznego.
- 3.4. Przeszkody muszą być oddalone od siebie przynajmniej o 700 m. Delegat Techniczny może uznać wyjątek.
- 3.5. Przeszkody muszą być wyraźnie ponumerowane w kolejności, w jakiej Zawodnicy mają je pokonywać.
- 3.6. Przeszkody nie mogą zawierać żadnych cech, które mogłyby spowodować uszkodzenie lub skaleczenie Koni.
- 3.7. Sztuczne przeszkody muszą być trwałe, solidnie skonstruowane, odporne na przemieszczanie i uszkodzenia podczas Konkursu.
- 3.8. Jeśli Gospodarz Toru użyje jakiegokolwiek elementu, który mógłby w opinii Przewodniczącego Komisji Sędziowskiej lub Delegata Technicznego płoszyć Konie, musi przewidzieć drogę alternatywną, która pozwoli na przebycie przeszkody bez płoszenia Koni.
- 3.9. Jeżeli przeszkoda zawiera przejazd przez zbudowany zbiornik wodny, głębokość wody nie może przekraczać 30 cm. W naturalnych przeszkodach wodnych Delegat Techniczny może zaakceptować głębokość wody do maksimum 50 cm. Podłoże we wszystkich przeszkodach wodnych musi być twarde. Tam, gdzie głębokość wody przekracza 50 cm, muszą być zastosowane mocno przymocowane ogrodzenia zapobiegające wpadnięciu Koni do głębszej wody.

- 3.10. Jeśli bariery oddzielające publiczność są wymagane przez przepisy lokalne lub Komitet Organizacyjny, muszą one być umiejscowione co najmniej 20 m od najbliższego elementu przeszkody chyba, że Delegat Techniczny uzna wyjątek.

4. Obowiązkowe bramki

- 4.1. Przeszkody zawierają obowiązkowe bramki, oznaczone czerwonym i białym kolorem i literami A do F wskazującymi kolejność w jakiej muszą być pokonywane.
- 4.2. Opcją alternatywną jest możliwość użycia maksymalnie dwóch liter dwukrotnie w tej samej przeszkodzie.
- 4.3. Wysokość wszystkich elementów wewnątrz bramki musi wynosić co najmniej 1,30 m.
- 4.4. Żadna obowiązkowa bramka nie może być węższa niż 2,5 m.

5. Elementy spadające/ruchome

- 0.1. Gospodarz Toru decyduje o wyborze typu elementów spadających/ruchomych. Preferowane są piłki takie, jak używane w Zręczności.
- 0.2. Żadne elementy spadające/ruchome nie mogą, spadając, spowodować zagrożenia dla Konia lub uszkodzenia bryczki.
- 0.3. Miseczki trzymające piłkę na elemencie spadającym powinny być ze standardowej rurki 45-55 milimetrowej, by pomieścić piłkę używaną w konkursie zręczności. Miseczki muszą być wystarczająco głębokie, by piłka nie spoczywała na słupku.
- 0.4. Ilość elementów spadających/ruchomych nie może przekroczyć ogółem 24. Zawodnicy otrzymają dwa punkty karne za każdy zrzuty element.
- 0.5. Element spadający/ruchomy jest „żywy” przez cały czas dopóki nie spadnie lub nie zostanie całkowicie oderwany.
- 0.6. Zawodnik lub Luzak, który próbuje przeciwdziałać strąceniu elementu spadającego/ruchomego karany jest 10 punktami karnymi.

6. Przeszkody w Maratonie Kombinowanym

- 6.1. Rozstaw kegli – obowiązuje następująca szerokość:

kategoria, klasa	Rozstaw kegli
Konie zaprzęgi czterokonne	1.90m
Konie zaprzęgi parokonne	1.80m
Konie zaprzęgi jednokonne	1.60m
Pony zaprzęgi czterokonne	1.80m
Pony zaprzęgi parokonne	1.60m
Pony zaprzęgi jednokonne	1.50m

- 6.2. Przeszkody typu Maratonowego – obowiązuje następująca szerokość:

Kategoria, Klasa	Szerokość Bramek
Konie zaprzęgi czterokonne	3.50m do 4.00m
Konie zaprzęgi parokonne	3,50m do 4.00m
Konie zaprzęgi jednokonne	3.00m do 3.50m
Pony zaprzęgi czterokonne	3.00m do 3.50m
Pony zaprzęgi parokonne	3.00m do 3.50m
Pony zaprzęgi jednokonne	3.00m do 3.50m

Art. 962 Inspekcja trasy

1. Wizyta Delegata Technicznego

- 1.1. Przynajmniej na pięć (5) dni przed Maratonem, cała trasa, łącznie z przeszkodami musi być udostępniona do inspekcji i akceptacji przez Delegata Technicznego.

2. Odprawa dla Zawodników i Osób Oficjalnych

- 2.1. Przed oficjalnym otwarciem Trasy Delegat Techniczny przeprowadza odprawę dla członków Komisji Sędziowskiej i Szefów Ekip (Zawodników – na zawodach CAI).
- 2.2. Przed rozpoczęciem Maratonu Delegat Techniczny lub wyznaczona przez niego osoba przeprowadza odprawę z obserwatorami z ziemi, sędziami przeszkodowymi i osobami odpowiedzialnymi za pomiar czasu.
- 2.3. Kopie map całej Trasy muszą być udostępnione dla zainteresowanych na odprawie. Mapy muszą pokazywać wszystkie Odcinki, umiejscowienie wszystkich Przeszkód i ponumerowanych obowiązkowych przejazdów oraz oznakowanie kilometrów i wszystkich obszarów trasy, które są zamknięte dla pojazdów silnikowych.
- 2.4. Plany przeszkód muszą być udostępnione na odprawie dla Szefów Ekip, Zawodników i Osób Oficjalnych.
- 2.5. Lista przedstawiająca kolejność przejazdów obowiązkowych oraz przeszkód musi także być dostępna.

3. Oglądanie Trasy przez Zawodników

- 3.1. Co najmniej na 48 godzin przed startem pierwszego Zawodnika do Maratonu cała Trasa Maratonu musi być udostępniona do oglądania przez Zawodników, chyba że w wyjątkowych okolicznościach, kiedy Organizatorzy mają możliwość, w uzgodnieniu z Delegatem Technicznym, nie otwierania Odcinka A i Transferu do oglądania.
- 3.2. Delegat Techniczny może ograniczyć dojazd pojazdów do pewnych części trasy.
- 3.3. Trasa jest zamknięta do oglądania od momentu, gdy pierwszy Zawodnik wystartuje do Odcinka A. Przeszkody w Odcinku B mogą być pozostawione otwarte dopóki pierwszy Zawodnik nie wystartuje do Odcinka B.
- 3.4. Zawodnicy używający pojazdów silnikowych muszą używać tylko dróg i szlaków wyznaczonych przez Delegata Technicznego.
- 3.5. Przeszkody mogą być oglądane wyłącznie pieszo. Żadne pojazdy silnikowe lub rowery nie mają prawa wjazdu w jakąkolwiek część przeszkody. Niezastosowanie się do powyższego spowoduje ukaranie ostrzeżeniem za pierwsze naruszenie i Żółtą Kartkę Ostrzegawczą za drugie.
 - 3.5.1. Zawodnicy Para-Powozienia z poszczególnych rodzajów niepełnosprawności, posiadający zgodę, mogą poruszać się po terenie krosu (MVWC), pojazdem silnikowym, ale musi to zostać odnotowane krajowej parajeździeckiej karcie klasyfikacyjnej.
- 3.6. Po wyznaczeniu miejsca rozgrywania Mistrzostw, Zawodnikom nie wolno jeździć w przeszkodach ani wierzchem ani zaprzęgiem na 30 dni przed zawodami, w których startują.

Art. 963 Czas

1. Harmonogram startów

- 1.1. Harmonogram informujący o starcie do Odcinka A i czas startu do każdego Odcinka, włącznie z obowiązkowym postojem, musi być przygotowany przez Komitet Organizacyjny dla Komisji Sędziowskiej i Delegata Technicznego. Musi on być zmodyfikowany w razie niespodziewanych okoliczności i rozdany ponownie.
- 1.2. Harmonogram informujący o godzinie startu każdego Zawodnika do Odcinka A musi być dostarczony Zawodnikom i osobom odpowiedzialnym za pomiar czasu na starcie do Odcinka A. Listę z kolejnością startów muszą otrzymać wszystkie inne osoby odpowiedzialne za pomiar czasu, obserwatorzy z ziemi i sędziowie przeszkodowi.

2. Czas w odcinkach

- 2.1. Norma czasu dla każdego Odcinka jest skalkulowana według średniego tempa przewidzianego dla danego Odcinka.
- 2.2. Czas minimalny w Odcinku A jest o 2 minuty krótszy od Normy Czasu.
- 2.3. Czas minimalny w Odcinku B jest o 3 minuty krótszy od Normy Czasu.

- 2.4. Limitem czasu dla Odcinków A i Transferu jest norma czasu plus 20%. Dla Odcinka B limit czasu jest podwójną normą czasu.
- 2.5. Zawodnik, który przekroczy limit czasu w jakimkolwiek Odcinku jest Eliminowany.

3. Pomiar czasu

- 3.1. Pomiar czasu Zawodników w każdym Odcinku i przeszkodach winien być elektroniczny gdziekolwiek jest to możliwe.
- 3.2. Osoby odpowiedzialne za pomiar czasu na starcie i mecie każdego Odcinka muszą zapisywać czasy startu oraz ukończenia Odcinka przez każdego Zawodnika na kartach czasowych Odcinka i wpisywać je na Karty Czasowe (Zielone Karty) Maratonu Zawodników.

4. Start i meta

- 4.1. Zawodnicy powinni być na starcie do Odcinka A przynajmniej na 10 minut przed wyznaczonym dla nich czasem startu.
- 4.2. Jeśli Zawodnik nie jest gotowy do startu Odcinka A zgodnie z wyznaczonym czasem, osoba odpowiedzialna za pomiar czasu wystartuje go o najbliższym możliwym czasie, według swego uznania i zapisze aktualny czas startu. Musi o tym być powiadomiony, możliwie jak najszybciej, Delegat Techniczny i Przewodniczący Komisji Sędziowskiej, a następnie osoba prowadząca obliczenia wyników. Zawodnik będzie karany 0,25 punktu karnego za sekundę czasu, który upłynie między czasem startu zgodnie z harmonogramem a czasem gotowości do startu. Nie wolno mu jednak wystartować później niż na dwie minuty przed czasem startu następnego zawodnika. Aby uniknąć wątpliwości, Zawodnicy nie będą karani jeśli start do Odcinka A jest opóźniony z powodów organizacyjnych.
- 4.3. Zawodnicy muszą rozpoczynać każdy Odcinek z pozycji „stój” z Koniem prowadzącym za linią startu. Osoba odpowiedzialna za pomiar czasu odlicza czas do startu. Jeśli zawodnik popełni falstart, zostanie on zawrócony i wyznaczony mu nowy czas startu, a zapis na karcie czasowej Maratonu skorygowany. Jeśli Zawodnik nie zatrzyma się, gdy jest przywoływany, może być Eliminowany. Członek Komisji Sędziowskiej musi być powiadomiony o tych okolicznościach tak szybko jak to możliwe.
- 4.4. Pomiar czasu Odcinka kończy się, gdy nos prowadzącego Konia przekroczył linię mety. Punkty karne Odcinka stosuje się dopóki cały zaprzęg nie przejedzie linii mety.

5. Punkty karne za czas w Odcinkach

- 5.1. We wszystkich Odcinkach Zawodnicy będą karani 0,25 punktu karnego za każdą sekundę przekroczenia normy czasu.
- 5.2. Zawodnicy kończący Odcinki A i B w czasie krótszym niż czas minimalny będą karani 0,25 punktu karnego za każdą sekundę wcześniejszego przyjazdu.

Art. 964 Punkty Karne na trasie maratonu

1. Baty

Baty, jeśli są wiezione, mogą być używane tylko przez Zawodnika. Nie zastosowanie się do tego karane jest 20 punktami karnymi.

- 1.1. Zawodnicy Para-Powozienia z poszczególnych rodzajów niepełnosprawności mogą startować z batem trzymany przez luzaka ale musi to być zapisane w krajowej para-jeździeckiej karcie klasyfikacyjnej

2. Błąd trasy

Jeśli Zawodnik nie przejedzie obowiązkowego przejazdu (CTF) w wyznaczonej kolejności, może zawrócić do punktu, w którym popełnił błąd i przejechać go pod warunkiem, że nie przejechał jeszcze kolejnego przejazdu obowiązkowego lub następnej przeszkody. Zawodnik, który nie przejedzie przejazdu obowiązkowego w opublikowanej kolejności (oprócz obowiązkowych przejazdów umieszczonych w tym samym miejscu i wielokrotnie pokonywanych będzie Eliminowany.

3. Zboczenie z trasy.

- 3.1 Zawodnikom nie wolno zbaczać z trasy przez ostatnie 300 m. Zawodnicy, którzy zatrzymają się, zataczają koła, jadą zygzakiem lub opuszczają trasę w jakiegokolwiek inny sposób będą za każde takie zdarzenie ukarani 10 punktami karnymi.
- 3.2 Wyjątek: patrz art. 960.6

4. Nieprawidłowy chód

Jeśli jeden lub więcej Koni zmieni chód na galop na ostatnich 300 metrach przed metą i nie będzie to skorygowane w ciągu pięciu sekund, Zawodnik będzie ukarany jednym punktem karnym za każdy przypadek. Jeśli zmiana trwa, Zawodnik będzie karany jednym punktem karnym za każde następne pełne pięć sekund.

5. Zejście

- 4.1. Poza przeszkodami w Odcinku B, Luzacy i Zawodnicy nie mają prawa zejść dopóki bryczka nie zatrzyma się. Zejście jednego lub dwóch Luzaków podczas biegu pojazdu będzie karane pięcioma punktami karnymi, a zejście Zawodnika będzie karane 20 punktami karnymi.
- 4.2. Zawodnik i wszyscy Luzacy muszą być na pojeździe w momencie pokonywania linii startu i mety oraz przejazdów obowiązkowych w każdym odcinku. Nieprzestrzeganie powyższego będzie karane 5 punktami karnymi za każdy przypadek zejścia Luzaków i 20 punktami karnymi za zejście Zawodnika.
- 4.3. W przypadkach usprawiedliwionych warunkami terenowymi w Zawodach dla Kuców i Pojedynczych Koni, Delegat Techniczny i Przewodniczący Komisji Sędziowskiej mogą pozwolić Luzakom biec za bryczką tylko w wyznaczonych częściach Trasy.

6. Zatrzymania

- 6.1. Zawodnicy mogą zatrzymać się gdziekolwiek na trasie, lecz poza terenem przeszkody, bez narażania się na punkty karne inne niż strata czasu, w celu naprawy uszkodzonych pojazdów lub zerwanej upręży albo z innych powodów będących poza kontrolą Zawodnika, z wyjątkiem sytuacji opisanej w Art. 960.6.
- 6.2. Zawodnicy będą karani jednym punktem karnym za każde rozpoczęte dziesięć sekund postoju na trasie w Odcinku B z każdego innego powodu.
- 6.3. Jeśli przeszkoda usytuowana jest na przestrzeni 300 metrów od mety, Zawodnikowi wolno zatrzymać się w celu niezbędnych napraw upręży lub bryczki (brak lub odpięty pas pociągowy, naszelnik lub lejce) bez punktów karnych pod warunkiem, że będzie to miało miejsce na przestrzeni 30 metrów po opuszczeniu ostatniej przeszkody, zgodnie z Art. 964.7.1. Zatrzymanie z jakiegokolwiek innego powodu pomiędzy ostatnią przeszkodą lub tablicą oznaczającą 300 m, obojętnie w którym miejscu, a linią mety w Odcinku B będzie karane 10 punktami karnymi za każdy przypadek.

7. Uszkodzona bryczka/uprzęż

- 7.1. Na mecie Odcinka B każdy przypadek brakującego lub rozłączonego pasa pociągowego, naszelnika lub lejców będzie karany 10 punktami karnymi.
- 7.2. Na mecie Odcinka B złamany lub rozłączony dyszel czy dyszelki lub kieżno spowodują Eliminację.
- 7.3. Pojazd musi przejechać metę Odcinka B ciągnięty przez liczbę Koni wyznaczonej dla swojej klasy i na wyznaczonej ilości kół. Niezastosowanie się do powyższego powoduje Eliminację. Złamane lub brakujące obręcze kół są dopuszczalne.
- 7.4. Jeśli bryczka przewróci się (na trasie lub w przeszkodzie), karą jest Eliminacja i Zawodnik nie może kontynuować Maratonu.

Art. 965 Punkty Karne w przeszkodach

1. Chód w przeszkodach

- 1.1. Zawodnicy mogą pokonywać przeszkody w dowolnym chodzie.

2. Błąd trasy w przeszkodzie:

- 2.1. Zawodnicy wjeżdżający w jakąkolwiek część przeszkody bez uprzedniego przejechania linii wjazdu lub opuszczający przeszkodę bez naprawienia błędu przez linię wyjazdu będą Eliminowani.

- 2.2. Obowiązkowe bramki w przeszkodzie są „wolne”, gdy Zawodnik pokona je w prawidłowym kierunku i prawidłowej kolejności. Dlatego Zawodnicy mogą przejeżdżać przez nie ponownie, kiedy i jak chcą (przykład: bramka A pokonana w prawidłowym kierunku przed pokonaniem bramki B jest teraz „wolna” i może być przejeżdżana ponownie w dowolnym momencie i kierunku i tak dalej).
- 2.3. Zawodnicy, którzy przejadą obowiązkową bramkę w złej kolejności lub złym kierunku przed tym jak stanie się ona „wolna” popełniają błąd. Przejechanie linii wyjazdu bez naprawienia błędu powoduje Eliminację.
- 2.4. Aby naprawić błąd, Zawodnik musi wrócić i pokonać obowiązkową bramkę, którą opuścił przed pokonaniem następnej obowiązkowej bramki w prawidłowej kolejności. Przykład: Zawodnik pokonuje obowiązkowe bramki A i B, a następnie pokonuje D (opuszczając C). Aby naprawić ten błąd, Zawodnik musi wrócić i pokonać prawidłowo bramkę C, a następnie bramkę D itd., wszystkie prawidłowo pokonane bramki są zneutralizowane. Każdy naprawiony błąd karany jest 20 punktami karnymi.
- 2.5. Przejechanie przez linię wyjazdu przeszkody bez pokonania wszystkich obowiązkowych bramek w prawidłowej kolejności powoduje Eliminację.
- 2.6. Zawodnik nie ma zaliczonego pokonania obowiązkowej bramki w przeszkodzie, dopóki cały zaprzęg nie pokona linii chorągiewek oznaczających obowiązkową bramkę.

3. Zejście

- 3.1. Za każdym razem, kiedy jeden lub obydwaj Luzacy postawią obydwie stopy na ziemi w przeszkodzie, Zawodnik karany będzie pięcioma punktami karnymi.
- 3.2. Luzacy, którzy zeszli na ziemię nie muszą wchodzić na pojazd lub podążać za Zawodnikiem przez jakąkolwiek z obowiązkowych bramek pozostałej części przeszkody. Nie muszą oni być na bryczce, kiedy ta wyjeżdża z przeszkody. Muszą oni powrócić na bryczkę natychmiast (między linią wyjazdu każdej przeszkody a znakiem oznaczającym 30 m) poza przeszkodą. Niezastosowanie się do powyższego skutkuje pięcioma punktami karnymi za każdy przypadek.
- 3.3. Za każdym razem, kiedy Zawodnik zejdzie na ziemię w przeszkodzie, będzie karany 20 punktami karnymi. Musi on być na bryczce, gdy ta wyjeżdża z przeszkody.
- 3.4. We wszystkich przypadkach (na przykład: pas pociągowy lub lejce lub orczyca przełożone przez część przeszkody itd.), Luzacy muszą zejść i rozwiązać problem (bez wchodzenia na konie lub dyszel). Niezastosowanie się do powyższego powoduje karę 20 punktów karnych.
- 3.5. Zawodnik lub Luzak może postawić tylko jedną stopę na jakiegokolwiek części przeszkody bez punktów karnych. Naruszenie tego przepisu spowoduje pięć punktów karnych.
- 3.6. Luzak może pomagać Zawodnikowi poprzez przeprowadzenie konia przez przeszkodę trzymając go za końcówkę lejców przy ogłowie. Zawodnik będzie za to ukarany 25 punktami karnymi ogółem. Patrz Art. 969 oraz 945.3.
- 3.7. Luzak(cy) musi być na bryczce, gdy Zawodnik wjeżdża w każdą przeszkodę na Maratonie. Nieprzestrzeganie tego skutkuje 5 punktami karnymi.

4. Wyrzgnięcie

- 4.1. Celowe wyrzgnięcie jednego lub więcej Koni i przeprowadzanie ich przez jakąkolwiek część przeszkody spowoduje Eliminację.

5. Eliminacja w przeszkodzie

- 5.1. Decyzja czy Zawodnik jest Eliminowany w przeszkodzie należy wyłącznie do Komisji Sędziowskiej.

6. Dobro konia

- 6.1. Odpowiedzialnością Zawodnika jest natychmiastowe zatrzymanie się i nakazanie zejścia Luzakowi lub Luzakom ilekroć Koń przełoży nogę przez dyszel, dyszelek, kiedy Koń dyszlowy ma nogę przełożoną przez orczycę lub pas pociągowy lejcowego lub kiedy Koń przewróci się i nadal leży. Musi on się także zatrzymać kiedy członek Komisji Sędziowskiej lub sędzia przeszkodowy nakaze konieczną naprawę. Jakkolwiek odpięty pas pociągowy lub naszelnik nie wymaga naprawy w przeszkodzie. Czas nie będzie zatrzymany.
- 6.2. Niezatrzymanie się i nienakazanie zejścia Luzakowi w celu naprawienia sytuacji przed opuszczeniem przeszkody powoduje Eliminację.

- 6.3. Odpowiedzialnością Zawodnika jest natychmiastowe zatrzymanie się i nakazanie zejścia Luzakowi lub Luzakom ilekroć Koń przełoży nogę przez pas pociągowy. Musi on się także zatrzymać na polecenie członka Komisji Sędziowskiej lub sędziego przeszkodowego w celu naprawienia sytuacji. Niezatrzymanie się i nienakazanie zejścia Luzakowi w tym celu przed opuszczeniem przeszkody karane będzie 30 punktami karnymi. Czas nie będzie zatrzymany.

7. Pomiar czasu

- 7.1. Zawodnikowi będzie mierzony czas od momentu kiedy nos Konia prowadzącego przetnie linię wjazdu do momentu kiedy nos Konia prowadzącego przetnie linię wyjazdu. Inne kary w przeszkodzie mają zastosowanie do momentu, dopóki cały zaprzęg nie przejedzie linii wyjazdu.
- 7.2. Zaleca się używanie elektronicznego pomiaru czasu celem zmierzenia czasu pobytu Zawodników w przeszkodach, gdzie to możliwe. Na Mistrzostwach, CAIO i CAI3* jest to obowiązkowe.
- 7.3. Limit czasu dla Zawodników na pokonanie przeszkody wynosi 5 minut. Jeżeli Zawodnicy nie pokonają przeszkody i nie wyjadą przez linię wyjazdu w ciągu limitu czasu, sędzia przeszkodowy musi dać sygnał dwukrotnie gwizdkiem wskazując Zawodnikowi, że został osiągnięty limit czasu. Zawodnik musi wtedy opuścić przeszkodę tak szybko jak jest to możliwe (jeśli to konieczne – z pomocą) i nie może kontynuować Konkursu.
- 7.4. Mierzony ręcznie lub elektronicznie czas pobytu Zawodnika pokonującego przeszkodę podaje się z dokładnością do setnych sekundy.
- 7.5. Nie zaokrągla się czasu ani nie przelicza się na punkty karne w pojedynczych przeszkodach.

8. Zatrzymania

- 8.1. Jeśli Zawodnik zbliża się do przeszkody, w której znajduje się inny zaprzęg lub przeszkoda nie jest gotowa do pokonywania, musi on być zatrzymany w odległości około 50 metrów przed linią wjazdu.
- 8.2. Jeden z asystentów sędziego przeszkodowego musi zatrzymać Zawodnika w tym punkcie i uruchomić stoper. Jak tylko poprzedni Zawodnik opuści przeszkodę, a sędzia przeszkodowy potwierdzi „restart”, asystent sędziego przeszkodowego daje sygnał oczekującemu Zawodnikowi i zezwala mu na wjazd do przeszkody oraz informuje go o czasie zatrzymania. Czas zatrzymania powinien być podawany w całych lub połowach minut.

9. Zapis video przeszkody.

- 9.1. Zapis video na każdej przeszkodzie zalecany jest na wszystkich Zawodach. Taki zapis video jest obowiązkowy zawodach kwalifikacyjnych CAI Pucharu Świata, zawodach CAIO oraz Mistrzostwach.

Art. 966 Sędziowie

1. Rozmieszczenie

- 1.1. Po uprzednim zgłoszeniu przez Komisarza i zasięgnięciu opinii Delegata Weterynaryjnego, Sędzia na postoju przed odcinkiem B, powinien podjąć decyzję, czy Konie są w kondycji, aby kontynuować Zawody
- 1.2. Jeden z Sędziów musi być na końcu Odcinka B, aby nadzorować przegląd bryczek, uprzęży i karty czasowe Maratonu oraz nadzorować, gdy ma to miejsce, ważenie pojazdów. Zawodnik, którego bryczka jest poniżej wagi jest Eliminowany (patrz Art. 969).
- 1.3. Pozostali członkowie Komisji Sędziowskiej są rozmieszczani przez jej Przewodniczącego.

Art. 967 Osoby Oficjalne.

1. Obserwatorzy z ziemi

- 1.1. Obserwatorzy z ziemi powinni być rozmieszczeni na trasie przez Delegata Technicznego tak, aby mogli obserwować najbardziej „krytyczne” przejazdy obowiązkowe.
- 1.2. Obserwatorzy z ziemi muszą otrzymać listę startową Zawodników razem z instrukcjami, arkuszami obserwatora z ziemi i arkuszami kontrolnymi.
- 1.3. Obserwatorzy z ziemi muszą składać raport Komisji Sędziowskiej o wszystkich przypadkach, za które Zawodnik może być karany oraz inne informacje, na bieżąco i po zakończeniu swojej pracy .
- 1.4. Obserwatorzy z ziemi nie mogą Eliminować ani w inny sposób karać Zawodników. Nakładanie odpowiednich kar należy do Komisji Sędziowskiej.

- 1.5. Po zakończeniu konkursu obserwatorzy z ziemi muszą pozostać w sąsiedztwie sekretariatu Zawodów dopóki Przewodniczący Komisji Sędziowskiej nie zwolni ich z tego obowiązku.

2. Osoby odpowiedzialne za pomiar czasu

- 2.1. Każda osoba odpowiedzialna za pomiar czasu musi posiadać chronometr z wyświetlającym się ustalonym czasem bieżącym i być poinstruowana przez Delegata Technicznego lub Szefa osób odpowiedzialnych za pomiar czasu o sposobie jego użytkowania. Delegat Techniczny lub jego asystent odpowiedzialny jest za zsynchronizowanie czasu bieżącego na wszystkich chronometrach używanych przez Osoby Oficjalne.
- 2.2. Osoba odpowiedzialna za pomiar czasu na starcie Odcinka A musi posiadać czasowy harmonogram startu i musi upewnić się, że Zawodnicy otrzymali „Kartę Czasów w Maratonie” (Zielona Karta).
- 2.3. Wszystkie inne osoby odpowiedzialne za pomiar czasu na starcie i mecie każdego Odcinka muszą być zaopatrzone w kompletną listę Zawodników i ich kolejność startu.
- 2.4. Osoby odpowiedzialne za pomiar czasu rejestrują czasy startu i ukończenia poszczególnych Odcinków i wpisują je na Karty Czasowe Maratonu Zawodnika oraz Arkusz Czasowy Odcinka.
- 2.5. Konie muszą startować z pozycji „stój” z nosem Konia prowadzącego za linią startu.
- 2.6. Czas ukończenia Odcinka jest mierzony w momencie, gdy nos Konia prowadzącego przekroczy linię mety. Odcinek jest ukończony, gdy tylna oś przekroczy linię mety.
- 2.7. Po zakończeniu Konkursu osoby odpowiedzialne za pomiar czasu muszą pozostać w sąsiedztwie sekretariatu Zawodów dopóki Przewodniczący Komisji Sędziowskiej nie zwolni ich z tego obowiązku.

3. Sędziowie przeszkodowi

- 3.1. W każdej przeszkodzie musi być jeden sędzia przeszkodowy. Każdy sędzia przeszkodowy musi mieć co najmniej dwóch asystentów. Musi on mieć gwizdek i dwa stopery i być poinstruowany przez Delegata Technicznego lub jego asystenta o sposobie ich użytkowania. Muszą oni mierzyć i rejestrować dokładny czas przebywania każdego Zawodnika w przeszkodzie z dokładnością do setnych sekundy.
- 3.2. Sędziowie przeszkodowi muszą otrzymać listy startowe ze wszystkimi Zawodnikami i wystarczającą ilość arkuszy przeszkodowych z rysunkami przeszkód. Zapisują oni czas oraz kolejność bramek pokonywanych w przeszkodzie przez każdego Zawodnika.
- 3.3. W przypadku nieprawidłowej kolejności pokonania bramek, musi być wykonany rysunek trasy.
- 3.4. Sędziowie przeszkodowi muszą zapisać i przekazać do Komisji Sędziowskiej informacje o wszystkich przypadkach, tak szybko jak jest to możliwe po ich zaistnieniu.
- 3.5. Po zakończeniu konkursu sędziowie przeszkodowi muszą pozostawać w sąsiedztwie sekretariatu Zawodów dopóki Przewodniczący Komisji Sędziowskiej nie zwolni ich z tego obowiązku.

Art. 968 Klasyfikacja

1. Przeliczenie czasu na punkty karne

- 1.1. Suma czasów Zawodników z przeszkód jest mierzona z dokładnością do setnych sekundy, a punkty karne podawane do dwóch cyfr po przecinku. Czas wynikający z przekroczenia norm czasu w każdym z Odcinków mnoży się przez 0,25. Czasy poniżej czasu minimalnego w Odcinkach A i B mnoży się przez 0,25. Nie wolno zaokrąglać czasów. Kary za czas poniżej czasu minimalnego plus kary za przekroczenie normy czasu i całkowity czas z przeszkód dodaje się do pozostałych kar, aby otrzymać wynik końcowy każdego Zawodnika w Maratonie.
- 1.2. Dla Zawodników, którzy zostali Eliminowani lub Zrezygnowali patrz Art. 911.
- 1.3. Zawodnik z najniższą ilością punktów karnych jest zwycięzcą Konkursu.
- 1.4. W przypadku równej ilości punktów karnych, Zawodnicy sklasyfikowani zostaną ex equo.

Art. 969 Zestawienie punktów karnych w Maratonie i Maratonie Kombinowanym

1. Zawodnicy podlegają następującym karom w Maratonie:

Definicja	Artykuł	Kary
Zawodnik lub Luzak w krótkich spodniach (szortach)	928.2	10 punktów karnych na osobę
Brak kasku lub ochraniacza pleców lub kamizelki ochronnej w Maratonie	928.2	Eliminacja i Żółta Kartka
Ukończenie Odcinka B z mniejszą ilością Koni niż wymagana	931	Eliminacja
Brak natylnika przy bryczce bez hamulców	937	Eliminacja
Brak natylnika w Zaprzęgach Jednokonnym	940	Eliminacja
Nauszniki przymocowane do nachrapnika	940.11.2	5 punktów karnych
Nieprzestrzeganie przepisów dotyczących reklam	941	Żółta Kartka
Zamiana Luzaka	943.2	Eliminacja
Luzak trzymający lejce lub używający bat lub hamulce, gdy bryczka nie stoi	943.2.5	20 punktów karnych
Osoba przywiązana na bryczce	943.2.6	Eliminacja
Fizyczna pomoc zewnętrzna	945.2.2.2	Eliminacja
Luzak przeprowadzający Konia przez przeszkodę	945.3	25 punktów karnych
Nieprawidłowy chód	960.6.2 i 964.4	1 punkt karny za każde 5 sekund
Zrzucenie elementu spadającego	961.5.5	2 punkty karne każdorazowo
Przytrzymanie elementu spadającego	961.5.7	10 punktów karnych
Pojazdy silnikowe lub rowery w przeszkodach Pierwszy przypadek Drugi przypadek	962.3.5	Ostrzeżenie Żółta Kartka
Bryczki poniżej wagi na końcu odcinka B lub o mniejszej szerokości na starcie do odcinka B	937 i 966.1	Eliminacja
Całkowity czas powyżej normy czasu we wszystkich Odcinkach	963.5.1	0,25 punktu karnego/ sek.
Całkowity czas poniżej czasu minimum w Odcinku A i B	963.5.2	0,25 punktu karnego/ sek.
Całkowity czas w przeszkodach	968.1.1.	0,25 punktu karnego/ sek.
Zawodnik, który się nie zatrzyma po przywołaniu	963.4.3	Eliminacja
Brak gotowości do startu do Odcinka A	963.4.2	0,25 punktu karnego/ sek.
Nieprzestrzeganie przepisu dotyczącego użycia bata	964.1	20 punktów karnych
Każde zboczenie z Trasy po ostatniej przeszkodzie	964.3	10 punktów karnych
Brak odpowiedniej ilości osób na bryczce podczas pokonywania przejazdów obowiązkowych lub linii startu i mety każdego Odcinka - każdorazowo	964.5	5 punktów karnych
Zejście Luzaków w ruchu w Odcinku B	964.5	5 punktów karnych
Zejście Zawodnika w ruchu w Odcinku B	964.5	20 punktów karnych
Ukończenie Odcinka B z brakującym lub rozłączonym naszelnikiem, pasem pociągowym lub lejcami - każdorazowo	964.7	10 punktów karnych

Nieprzejechanie przejazdów obowiązkowych oraz przeszkód w prawidłowej kolejności i kierunku	965.2	Eliminacja
Ukończenie Odcinka B z brakującym kołem	964.7	Eliminacja
Ukończenie Odcinka B ze złamanym lub rozłączonym dyszlem lub dyszelkiem	964.7	Eliminacja
Nieprzejechanie przez chorągiewki wjazdu przeszkody	965.2	Eliminacja
Brak Luzaka(ów) na bryczce podczas pokonywania linii startu przeszkody	965.3.7	5 punktów karnych
Brak Luzaków z powrotem na bryczce natychmiast po przeszkodzie (każdy przypadek)	965.3.2	5 punktów karnych
Nieprzejechanie przez chorągiewki wyjazdu przeszkody w ciągu 5 minut	965.7.3	Eliminacja
Naprawienie każdego błędu Trasy w przeszkodzie	965.2	20 punktów karnych
Przejechanie między chorągiewkami wyjazdu przed pokonaniem całej przeszkody	965.2	Eliminacja
Zejście Luzaka(ów) w przeszkodzie – każdy przypadek	965.3	5 punktów karnych
Zejście Zawodnika w przeszkodzie	965.3	20 punktów karnych
Dwie stopy na elemencie przeszkody	965.3	5 punktów karnych
Luzak wchodzący na Konia lub dyszel w przeszkodzie	965.3	20 punktów karnych
Wyprężnięcie i przeprowadzenie przez przeszkodę	965.4	Eliminacja
Niezatrzymanie się, gdy Koń przełoży nogę przez dyszel, orczycę lub dyszelek	965.6	Eliminacja
Niezatrzymanie się, gdy Koń przełoży nogę przez pas pociągowy	965.6	30 punktów karnych
Przewrócenie bryczki	964.7.4	Eliminacja
Przekroczenie limitu czasu w przeszkodach (5 minut)	965.7.3	Eliminacja
Konie niezdolne do kontynuowania przebiegu na terenie postoju	966.1	Eliminacja
Przekroczenie limitu czasu we wszystkich Odcinkach	968.1.1	Eliminacja

2. Zawodnicy podlegają następującym karom w Maratonie Kombinowanym:

Definicja	Artykuł	Kary
Zrzucenie jednej lub dwóch piłek w pojedynczej przeszkodzie typu zręcznościowego	975.2	3 punkty karne
Przewrócenie lub zrzucenie jakiegokolwiek elementu w przeszkodzie typu maratonowego		3 punkty karne
Błąd Trasy: zrzucenie jakiegokolwiek części przeszkody jeszcze nie pokonanej – Przewodniczący KS użyje dzwonka, a przeszkoda będzie odbudowana (czas zatrzymany)	975.3.4	3 punkty karne oraz dodane 10 sekund do czasu
Nieprawidłowa trasa w przeszkodzie typu maratonowego (naprawiona)	965.2	20 punktów karnych
Nieprawidłowa trasa w przeszkodzie typu maratonowego (nienaprawiona)	965.2.5	Eliminacja
Luzak(trzy) trzymający lejce, używający bata lub hamulca, gdy bryczka nie stoi	943.1 i 2	20 punktów karnych
Zejście Luzaka(ów) pierwszy lub drugi raz (czas nie zostaje zatrzymany)	Przepisy PŚ	5 punktów karnych każdorazowo
Zejście Zawodnika	Przepisy PŚ	20 punktów
Zejście Luzaka(ów) lub Zawodnika trzeci raz	Przepisy PŚ	Eliminacja

Pierwsze lub drugie nieposłuszeństwo	Przepisy PŚ	Bez punktów karnych
Trzecie nieposłuszeństwo	Przepisy PŚ	Eliminacja
Jeśli lejce, naszelniki lub pasy pociągowe zostaną rozłączone lub zerwane lub jeśli Koń przełoży nogę przez dyszelek, pas pociągowy, dyszel lub orczyce, Przewodniczący musi użyć dzwonka a Luzak musi zejść i połączyć lub naprawić sytuację (czas zatrzymany).	964.7 965.6	5 punktów za zejście luzaka
Nauszniki przymocowane do nachrapnika	940.11.2	5 punktów karnych
Niezatrzymanie się Zawodnika po powtórny użyciu dzwonka	975.3.5	Eliminacja
Zrzucenie jakiegokolwiek części przeszkody typu zręcznościowego po jej pokonaniu	975.3.3	3 punkty karne
Brak kasku ochronnego i ochraniacza pleców u Zawodnika i Luzaka(ów)	928.2	Eliminacja
Nieprawidłowa trasa w przeszkodzie pojedynczej (kolejność i kierunek)	975.3.2	Eliminacja
Brak natylnika w zaprzęgu jednokonnym	940.1.15	Eliminacja
Brak natylnika, gdy bryczka nie posiada hamulców (pary i czwórki)	937.1.1	Eliminacja
Nieprzejechanie przez chorągiewki startu i mety	975.2	Eliminacja
Przewrócenie bryczki	964.7.4 975.2	Eliminacja
Zewnętrzna fizyczna pomoc	945	Eliminacja
Brak Luzaka(ów) na bryczce w momencie przekraczania linii mety	964.5	Eliminacja
Przekroczenie normy czasu	960.2.4 i 975.9.6	Sekundy ponad normę x 0,5
Przekroczenie limitu czasu	960.2.4	Eliminacja

ROZDZIAŁ XIII ZRĘCZNOŚĆ

Art. 970 Postanowienia ogólne

1. Celem Zręczności Powożenia jest sprawdzenie kondycji, posłuszeństwa i elastyczności Koni oraz umiejętności powożenia i kompetencji Zawodników.

Art. 971 Konkursy

1. Konkurs na Punkty

rozgrywa się w Zawodach w Powożeniu.

- 1.1. Konkurs na Punkty jest prowadzony według kryterium punktów karnych za zrzucone przeszkody lub przekroczenie normy czasu. Wyłącznie wynik z tego przejazdu liczy się zawsze do Klasyfikacji Końcowej we wszystkich Zawodach.
- 1.2. W celu wyłonienia zwycięzcy Konkursu Zręczności, może mieć miejsce rozgrywka między wszystkimi Zawodnikami z wynikiem zero punktów karnych lub o równej ilości punktów.

2. Konkurs na Czas

- 2.1. Konkurs na Czas prowadzony jest według kryterium czasu w sekundach, w którym Zawodnicy pokonują Parkur, a punkty karne za błędy przeliczane są na karne sekundy. Konkursy na Czas stosowane są tylko w celu ustalenia klasyfikacji w Konkursie Zręczności.

3. Konkurs Dwufazowy

- 3.1. Wyłącznie wynik pierwszej fazy liczy się do klasyfikacji końcowej Zawodów Kombinowanych.

4. Konkurs ze Zwycięskim Nawrotem

- 4.1. Konkurs ten składa się z pierwszego nawrotu liczonego według punktów i czasu, którego wynik liczy się do końcowej klasyfikacji w Całych Zawodach i Zwycięskiego Nawrotu w celu ustalenia klasyfikacji w Zręczności.

Art. 972 Parkur

1. Budowanie i mierzenie dystansu

- 1.1. Gospodarz Toru jest odpowiedzialny, pod nadzorem Delegata Technicznego, za rozmieszczenie, oznakowanie, zmierzenie Trasy oraz budowę przeszkód. Gospodarz Toru musi zaznaczyć na planie parkuru jak długość trasy była mierzona. Przewodniczący Komisji Sędziowskiej musi upewnić się, że dystans Parkuru zmierzony jest poprawnie.
- 1.2. Plac konkursowy nie powinien być mniejszy niż 5000 m², szerokość parkuru minimum 40 m lub o podobnej wielkości. Jeśli nie jest to możliwe, ilość przeszkód powinna być odpowiednio zredukowana chyba, że Delegat Techniczny zaakceptuje wyjątek.
- 1.3. Linie startu i mety nie mogą być dalej niż 40 m ani bliżej niż 20 m odpowiednio od pierwszej i ostatniej przeszkody.
- 1.4. Ilość przeszkód nie może przekraczać 20 (Wyjątek – Art. 979.3), a dla Dzieci nie może przekroczyć 15.
- 1.5. Długość trasy musi wynosić między 500 a 800 m, dla Dzieci może być krótsza.
- 1.6. Trasy muszą być tak wytyczone, aby Zawodnicy mieli szansę na utrzymanie umiarkowanie szybkiego chodu przez większą część dystansu. Niektóre przeszkody i kombinacje przeszkód, takie jak otwarte i zamknięte przeszkody wieloczołowe, będą nieuchronnie powodować zmniejszenie tempa, lecz taki układ powinien być ograniczony do małej części całej Trasy.
- 1.7. Wszystkie przeszkody muszą być widoczne z budek Sędziowskich.
- 1.8. Przewodniczący Komisji Sędziowskiej musi przejść trasę parkuru w celu sprawdzenia przed rozpoczęciem Konkursu. Trasą jest droga, którą Zawodnik musi podążać w czasie przejazdu od przejechania startu w prawidłowym kierunku aż do mety. Długość musi być zmierzona z dokładnością do metra, szczególnie na zakrętach, z normalną linią podążania Koni. Ta normalna linia musi przechodzić przez środek przeszkody. Jeżeli na trasie znajduje się przeszkoda z alternatywnym przejazdem, dystans powinien być mierzony dla dłuższej trasy

Art. 973 Przeszkody

1. Kegle (Słupki)

- 1.1. Kegle tworzące przeszkodę muszą mieć wysokość co najmniej 30 cm i być wykonane z trwałego tworzywa sztucznego. Obciążoną piłkę umieszcza się we wgłębieniu na szczycie Kegla tak, aby spadła tylko przy jego potrąceniu.
- 1.2. Wszystkie przeszkody składające się z jednej pary lub podwójnej pary (oxer) kegle tworzą przeszkodę pojedynczą.
- 1.3. Przeszkoda zawiera: kegle, czerwone i białe oznakowania, numery i litery.
- 1.4. Pozycja jednego lub pary kegle musi być zaznaczona na ziemi, aby utrzymać stałe umiejscowienie przeszkody podczas trwania całego Konkursu. Tam gdzie jest to wykonalne, należy zaznaczyć także linię prawidłowego kąta umiejscowienia drugiego Kegla.
- 1.5. Przeszkody, które wymagają cofania nie są dozwolone.
- 1.6. Oxer składać się będzie z dwóch par Kegli w linii prostej. Odległość między pierwszym a drugim zestawem Kegli wynosić będzie 1,5 i 3 metry do wyboru przez Gospodarza Toru. Maksymalna liczba punktów karnych za oxer wynosi trzy, za zrzucenie od jednej do czterech piłek. Pierwszy zestaw Kegli będzie posiadał numer przeszkody, a drugi zestaw będzie oznaczony tylko czerwoną i białą chorągiewką.
- 1.7. Na trasie konkursu zręczności dopuszcza się maksymalnie 5 oxerów.

2. Przeszkody Wieloczołowe

- 2.1. Przeszkody Wieloczołowe muszą odpowiadać określonym parametrom. Patrz załączniki.
- 2.2. Warianty lub nowe projekty przeszkód muszą być wcześniej zaaprobowane przez Komisję Powożenia FEI i zawarte w Propozycjach Zawodów.

- 2.3. Przeszkoda Wieloczołnowa może być zbudowana ze znaczników lub poziomych elementów. Muszą one mieć wysokość między 40 a 60 cm .
- 2.4. Każda grupa Kegli lub Elementów musi być wyraźnie rozdzielona i współdziałająca z jedną z części składowych przeszkody.
- 2.5. Przeszkoda Wieloczołnowa inna niż „Serpentyna”, „Zygzak”, „Podwójny Boks” lub „Podwójne U” oraz „Fala” nie może składać się z więcej niż trzech par Kegli lub Elementów Spadających.
- 2.6. Przeszkoda Wieloczołnowa inna niż Serpentyne, Zygzaki, Podwójne Boksy, Fale lub Podwójne U, nie może być dłuższa niż 30 m, mierzona wzdłuż środkowej linii przeszkody.
- 2.7. Na parkurze nie może być więcej niż trzy przeszkody Wieloczołnowe.
- 2.8. W przeszkodach Wieloczołnowych, Zawodnicy mogą otrzymać maksymalnie 6 punktów karnych w przeszkodzie Podwójnej (A i B), 9 punktów karnych w przeszkodzie Potrójnej (A, B i C) i 12 punktów karnych w Serpentyne, Zygzaku, Podwójnym Boksie, Fali lub Podwójnym U (A, B, C i D), przy każdej próbie plus kary za rozbudowanie, a także kary za Nieposłuszeństwo.
- 2.9. Przeszkody Wieloczołnowe nie mogą być używane w rozgrywce (Patrz Art. 977 - Rozgrywka oraz Art. 981 – Zestawienie kar).

3. Serpentyne, Zygzaki, Podwójne Boksy, Podwójne U i Fala

- 3.1. Serpentyne składa się z czterech Kegli w prostej linii zwróconych w przeciwnych kierunkach oznaczonych A, B, C, D. Patrz Załączniki.
- 3.2. Zygzak składa się z nie więcej niż czterech par Kegli, ustawionych tak, że lewy Kegel jest w linii prostej z prawym Keglem następnego elementu (patrz strona internetowa). Linia prosta musi być na przedniej, po środku lub na tylnej ścianie Kegla.
- 3.3. Podwójny Boks, Podwójne U i Fala przedstawione są w Załącznikach.

4. Woda i mostki

- 4.1. Informacja o tym, że trasa będzie zawierała przeszkodę Wodną lub Mostek, najpierw musi zostać umieszczona w Propozycjach Zawodów.
- 4.2. Przeszkoda Wodna musi mieć co najmniej 3 m szerokości, z głębokością między 20 a 40 cm i nachylonych zboczach. Na wjeździe i wyjeździe muszą być ustawione pary oznakowanych Kegli (odpowiednio oznaczonych literami chorągiewek) A (Wjazd) i B (Wyjazd) o rozstawie co najmniej 2,0 m.
- 4.3. Strącenie piłki lub piłek albo na A albo na B karane będzie trzema punktami karnymi za każdą parę.
- 4.4. Dozwolone są mostki drewniane lub z innego materiału, zaaprobowane przez Delegata Technicznego, z odkosami na wjeździe. Powierzchnia mostka może wznosić się nie wyżej niż 35 cm nad ziemią z maksymalną szerokością trzech metrów i o maksymalnej długości dziesięciu metrów. Niezbędne jest umieszczenie po obu stronach burt albo poręczy. Delegat Techniczny może zaakceptować wyjątek jeśli mostek jest trwałej konstrukcji z poręczami po obu stronach. Oznakowane są przy wjeździe i wyjeździe parami Kegli o rozstawie minimum 2,0 m z oznaczonymi literami chorągiewkami odpowiednio A i B.

5. Oznakowania

- 5.1. Każda przeszkoda jest określona przez parę oznaczeń. Czerwony znak znajduje się po prawej stronie, a biały po lewej stronie Zawodników zbliżających się do przeszkody. Są one umiejscowione w odległości nie większej niż 15 cm od elementów, które tworzą przeszkodę Pojedynczą i Wieloczołnową.
- 5.2. Cały zaprzęg musi przejechać między tymi oznaczeniami. Niezastosowanie się do powyższego uważane jest za Nieposłuszeństwo. (Patrz Art.975.7.3 i 975.7.6).
- 5.3. Dekoracje, oznakowania i inne utrudnienia muszą być umieszczone na Parkurze przed oficjalnym oglądaniem trasy. Nie ma punktów karnych w przypadku ich dotknięcia, przewrócenia lub przesunięcia.
- 5.4. Wszystkie przeszkody na Parkurze muszą być ponumerowane w kolejności, w której mają być pokonywane. Numer każdej przeszkody musi być umieszczony na tabliczce znajdującej się na Wjeździe każdej przeszkody Pojedynczej lub Wieloczołnowej.

- 5.5. Każda odmienna część „Zamkniętej” przeszkody wieloczołowej (L, U i Boksy) musi być wyraźnie oznaczona innym kolorem (Patrz Załączniki). Cały zaprzęg musi przejechać między tymi oznaczeniami w prawidłowej kolejności alfabetycznej.
- 5.6. Czerwone i białe oznakowania oraz ponumerowane i oznaczone literami tabliczki mogą być łączone, czyli numery i litery mogą być umieszczone na tej samej podporze co czerwone i białe oznakowania lub mogą być one na osobnych tablicach lub krążkach. Jeśli to możliwe, numer przeszkody powinien być tak umieszczony, aby Zawodnicy mogli je wyraźnie widzieć w momencie opuszczania poprzedniej przeszkody.

6. Plan Parkuru

- 6.1. Plan Parkuru musi być udostępniony Zawodnikom przynajmniej na półtorej godziny przed rozpoczęciem konkursu w każdej klasie Zawodów. Plan Parkuru, z znaczoną (kropkowana) linią jak trasa była mierzona, podpisany przez Gospodarza Toru i Przewodniczącego Komisji Sędziowskiej musi być wydany Zawodnikom i wywieszony na rozprężalni oraz zawierać długość trasy, tempo w metrach na minutę oraz Normę Czasu dla danej klasy. W przypadku zmiany normy czasu przez Komisję Sędziowską, Spiker ma obowiązek o tym poinformować.

7. Oglądanie Parkuru

- 7.1. Parkur musi być otwarty do oglądania przynajmniej na półtorej godziny przed rozpoczęciem Konkursu. Oglądać parkur mogą tylko odpowiednio i schludnie ubrani Zawodnicy, Szefowie Ekip i Trenerzy wyłącznie pieszo. Zawodnicy, Szefowie Ekip i Trenerzy nie mają prawa używać koła mierniczego podczas oglądania Parkuru. Za naruszenie tego zakazu Zawodnikowi udzielone będzie przez Przewodniczącego Komisji Sędziowskiej ostrzeżenie za pierwszy przypadek i wręczenie Żółtej Kartki Ostrzegawczej za kolejny przypadek.
- 7.2. Jedynie Gospodarz Toru i jego załoga może zmieniać lub pracować na jakiegokolwiek części Parkuru. Każda manipulacja na Parkurze przez Zawodnika lub osobę mu towarzyszącą spowoduje Dyskwalifikację Zawodnika.

Art. 974 Podsumowanie Konkursu Zręczności

1. Przeszkody Pojedyncze i Otwarte przeszkody Wieloczołowe

	Kategoria	Tempo m/min	Rozstaw Kegle (cm)	Serpen- tyna (m)	Zygzak (m)	Fala	Dystans między przeszkodami (m)
Konie	Czwórki	240	190	10-12	11-13	10-12	15
	Pary	250	170	6-8	10-12	8-10	12
	Pojedynki	250	160				
	Para- Powożenie	230					
Kuce	Czwórki	240	165	8-10	9-11	8-10	12
	Pary	250	160 (Dzieci: rozstaw 20cm)	6-8			
	Pojedynki	260					
	Dzieci	220					
	Para- Powożenie	230					

- 1.1. Parametry Zamkniętych przeszkód Wieloczołowych, patrz Załączniki.
- 1.2. Przeszkody (Kegle) Zmniejszone: Rozstaw do pięciu pojedynczych przeszkód może być zmniejszony o 5 cm. Takie przeszkody będą oznakowane odmiennie (kolor Kegli).
- 1.3. Opcje Alternatywne: Maksimum dwie (2) pojedyncze przeszkody mogą oferować pojedynczą opcję alternatywną (patrz Załącznik 5).
- 1.4. W wyjątkowych okolicznościach i w interesie bezpieczeństwa, Komisja Sędziowska w porozumieniu z Gospodarzem Toru i Delegatem Technicznym może obniżyć tempo.

- 1.5. Rozgrywki i Zwycięskie Nawroty: Rozstaw przeszkody może być zmniejszony o maksimum 10 cm według uznania Komisji Sędziowskiej w porozumieniu z Gospodarzem Toru i Delegatem Technicznym.

Art. 975 Sędziowanie Konkursu Zręczności.

1. Rozpoczęcie Konkursu.

- 1.1. Kiedy Delegat Techniczny stwierdzi ostateczną gotowość parkuru, zgłasza ten fakt Przewodniczącemu Komisji Sędziowskiej, który może wtedy zatwierdzić rozpoczęcie Konkursu.
- 1.2. Po rozpoczęciu Konkursu tylko Przewodniczący Komisji Sędziowskiej w porozumieniu z Gospodarzem Toru i Delegatem Technicznym, jeśli jest obecny, może postanowić, że popełniono istotny błąd w pomiarze trasy. Można to zrobić najpóźniej po trzecim Zawodniku, który ukończył przejazd bez Nieposłuszeństwa lub innej przerwy zakładając, że tych trzech Zawodników, o których mowa wystartowali przed upływem odliczania 45 sekund oraz przed startem kolejnego Zawodnika. W tej sytuacji Komisja Sędziowska ma możliwość dokonania zmiany normy czasu. Jeśli norma czasu została zwiększona, wyniki Zawodników, którzy przejechali parkur przed zmianą, będą odpowiednio skorygowane, jeśli ma to zastosowanie. Jeśli norma czasu będzie zmniejszona, może to być zrobione tylko do takiej wielkości, która nie spowoduje, że Zawodnik, który wcześniej ukończył Konkurs otrzymałby punkty karne za czas z powodu zmiany normy czasu.
- 1.3. Kiedykolwiek norma czasu jest zwiększana, nigdy nie może przekraczać normy w odniesieniu do maksymalnej długości Trasy.

2. Punkty karne

- 2.1. Jeśli Zawodnicy, wjadą na parkur, ale nie wystartują poprzez przejechanie linii startu w ciągu 45 sekund od otrzymania sygnału startu, czas zostanie włączony.
- 2.2. Jeśli Zawodnik nie wjedzie na parkur, gdy Tor jest gotowy, Przewodniczący daje sygnał oznaczający start dla Zawodnika. Jeśli Zawodnik nie wjedzie w ciągu 45 sekund od pierwszego sygnału, dzwonek zostanie użyty ponownie i Zawodnik ten będzie Wyliminowany.
- 2.3. Zawodnicy, którzy wystartują i pokonają przeszkodę przed otrzymaniem sygnału do startu będą karani 10 punktami karnymi i muszą ponownie wystartować.
- 2.4. Po przejechaniu linii startu, zarówno linia startu jak i mety może być przekraczana do momentu, gdy Zawodnik pokona ostatnią przeszkodę.
- 2.5. Strącenie jednej lub dwóch piłek przeszkody pojedynczej lub strącenie piłki lub elementu w przeszkodzie wieloczołowej karane jest trzema punktami karnymi za każdy przypadek.
- 2.6. Strącenie piłki lub piłek albo na A albo B na przeszkodzie wodnej lub mostku karane będzie trzema punktami karnymi za każdą parę Kegli.
- 2.7. Pomiędzy liniami startu i mety Luzacy muszą siedzieć na odpowiednich miejscach. Kary – patrz Art.981.
- 2.8. Po pokonaniu ostatniej przeszkody Zawodnik musi przejechać przez linię mety mając czerwoną chorągiewkę po prawej a białą po lewej stronie.
- 2.9. Zawodnik może przejechać między elementami otwartej przeszkody wieloczołowej podczas jazdy między przeszkodami bez otrzymania punktów karnych. Jeśli, w takim przypadku, część przeszkody zostanie zrzuciona – patrz Art.981.
- 2.10. Przewrócenie bryczki jest Eliminacją.

3. Błąd Trasy

- 3.1. Uważa się, że Zawodnik pokonał bramkę przeszkody, kiedy cały zaprzęg przejedzie przez oznakowania.
- 3.2. Jeśli Zawodnik próbuje przejechać lub celowo przejedzie jakąkolwiek część przeszkody w złej kolejności lub złym kierunku, wówczas Przewodniczący Komisji Sędziowskiej, musi poczekać, przed użyciem dzwonka, do momentu gdy cały zaprzęg przejedzie przez przeszkodę. Zawodnik jest Eliminowany
- 3.3. Jeśli Zawodnik strąci lub przemieści jakąkolwiek część przeszkody, która została już przejechana, zostanie ukarany trzema punktami karnymi.
- 3.4. Jeśli jakąkolwiek część przeszkody jeszcze nie pokonanej zostanie przemieszczona lub strącona, Przewodniczący Komisji Sędziowskiej daje sygnał i zatrzymuje czas celem odbudowania przeszkody. Zawodnik zostanie ukarany trzema punktami karnymi, a do jego czasu przebiegu dodaje się 10 sekund. Sygnał zostanie użyty, by wskazać

Zawodnikowi, że Parkur jest gotowy, a czas zostanie ponownie włączony, gdy Zawodnik osiągnie kolejną przeszkodę, by kontynuować przebieg.

- 3.5. Jeśli Przewodniczący Komisji da sygnał gwizdkiem lub dzwonkiem podczas pobytu Zawodnika na Parkurze, musi on natychmiast zatrzymać się. Jeśli Zawodnik nie zatrzyma się, Przewodniczący da sygnał po raz drugi. Jeśli Zawodnik nie zatrzyma się teraz, jest on Wyeliminowany. Luzak może poinformować Zawodnika, że sygnał był dany.
- 3.6. Jeśli Komisja ma wątpliwości, czy przeszkoda została pokonana prawidłowo, Zawodnikowi musi się pozwolić na ukończenie Parkuru. Wtedy Komisja może podjąć decyzję.

4. Odbudowanie przeszkody

- 4.1. Jeśli Zawodnik rzuci jakąkolwiek część przeszkody z powodu nieposłuszeństwa lub odmowy, otrzyma sygnał i czas zostanie zatrzymany w celu odbudowania przeszkody, a do jego czasu dodane zostanie 10 sekund oraz wraz z karami za Nieposłuszeństwo (lecz nie za zrucone elementy podczas Nieposłuszeństwa).
- 4.2. Po odbudowaniu przeszkody Zawodnik otrzyma ponownie sygnał, musi ponownie pokonać całą przeszkodę od początku i kontynuować przejazd. Czas zostanie uruchomiony, gdy zawodnik osiągnie odbudowaną przeszkodę. Karą za start przed sygnałem jest Eliminacja.
- 4.3. Jeśli Zawodnik straci jakąkolwiek część przeszkody Wieloczęłonowej przed pokonaniem tego elementu lub wyłamanie z przeszkody Wieloczęłonowej, wtedy otrzyma sygnał, czas zostanie zatrzymany na czas odbudowy przeszkody, a do czasu jego przebiegu dodane 10 sekund. Będzie on ukarany za Nieposłuszeństwo, ale nie za strącenie elementu podczas Nieposłuszeństwa.

5. Zerwana uprząż

- 5.1. Jeśli, w jakimkolwiek momencie, po starcie Zawodnika nastąpi rozłączenie dyszla, dyszelków, lejców, pasów pociągowych, naszelników lub łańcuchów, lub jeśli Koń przełoży nogę przez dyszel, pas pociągowy, dyszelek lub orczyce, Przewodniczący Komisji Sędziowskiej musi dać sygnał i zatrzymać czas. Zawodnik musi nakazać Luzakowi(kom) zejście z pojazdu i naprawienie problemu i będzie karany za zejście Luzaka. Po naprawieniu sytuacji i wejściu Luzaka na bryczkę Przewodniczący daje sygnał i ponownie włącza zegar.

6. Zejście Zawodników i Luzaków

- 6.1. Każde zejście Zawodnika jest karane 20 punktami karnymi.
- 6.2. Zawodnicy będą karani za każde zejście jednego lub obydwóch Luzaków: za pierwszy przypadek pięć punktów karnych, za drugi przypadek 10 punktów karnych. Za trzecie zejście Zawodnik jest Eliminowany.
- 6.3. Luzacy muszą być na Pojeździe podczas przejazdu przez każdą przeszkodę. Jakkolwiek Luzak(cy) może zejść, aby pomóc Koniowi pokonać przeszkodę trzymając go za końcówkę lejców przy ogłowie, gdy jest on w dalszym ciągu zaprzężony. Kary za powyższe – patrz Art.981. Luzak(cy) musi być na Bryczce przed następną przeszkodą.

7. Nieposłuszeństwo

- 7.1. Za Nieposłuszeństwo uważa się:
 - a) Kiedy Zawodnik próbuje pokonać przeszkodę, a jego Koń wzbrania się przed nią bez uderzenia jakiegokolwiek jej części.
 - b) Kiedy Konie uciekną lub w opinii Przewodniczącego Komisji Sędziowskiej, Zawodnik stracił kontrolę nad zaprzęgiem.
 - c) Jeśli cały zaprzęg przejdzie do całkowitego zatrzymania, z cofnięciem lub bez gdziekolwiek na Parkurze, przed przeszkodą lub w przeszkodzie, lub w przeszkodzie Wieloczęłonowej, zrzucając lub nie jakąkolwiek element.
 - d) Nieprzejechanie przeszkody całym zaprzęgiem, wyłamanie w przeszkodzie Wieloczęłonowej, robienie kót w przeszkodzie Wieloczęłonowej lub cofanie przez Zawodnika między linią startu i mety.
- 7.2. Nieposłuszeństwo jest karane pięcioma punktami karnymi za pierwszy, 10 punktami karnymi za drugi i Eliminacją za trzeci przypadek. Punkty karne za Nieposłuszeństwa są kumulowane gdziekolwiek mają miejsce na Parkurze.
- 7.3. Jeśli ma miejsce Nieposłuszeństwo w przeszkodzie pojedynczej, na przykład: cały zaprzęg nie przejdzie przez oznakowania, Zawodnik musi pokonać tę przeszkodę ponownie. Dzwonek zostanie użyty tylko, jeśli część przeszkody została zrzuciona (patrz Art. 975.4).
- 7.4. Jeśli ma miejsce Nieposłuszeństwo w przeszkodzie Wieloczęłonowej bez zrzucenia jakiegokolwiek elementu, Zawodnik musi kontynuować jazdę i jest karany za Nieposłuszeństwo (patrz powyżej).

- 7.5. W przypadku, gdy Nieposłuszeństwo powiązane jest ze zrzuceniem elementu (na przykład: wyłamanie na literze C i zrzucenie piłki) Sędzia użyje dzwonka, przejazd jest przerwany, czas zatrzymany, a przeszkoda odbudowana. Przewodniczący Komisji użyje dzwonka ponownie, Zawodnik musi ponownie rozpocząć od litery A przeszkody Wieloczołowej, a czas zostanie włączony gdy nos Koni przekroczy bramkę A. Za rozbudowanie przeszkody dodaje się 10 sekund tylko raz.
- 7.6. Jeśli Zawodnik ma Nieposłuszeństwo na jakiejkolwiek przeszkodzie i zrzuci jakąkolwiek część tej przeszkody, otrzyma punkty karne za Nieposłuszeństwo i dodane zostanie 10 sekund za odbudowanie.

8. Opór

- 8.1. Oporem jest jeśli Koń w jakimkolwiek czasie i z jakiegokolwiek powodu odmawia pójścia naprzód (z cofnięciem lub bez), kręci się, staje dęba itp. Opór karany jest tak samo, jak Nieposłuszeństwo (patrz Art. 975.7).

9. Pomiar czasu

- 9.1. Czas przejazdu Zawodnika mierzony jest za pomocą urządzenia elektronicznego lub stopera od momentu, gdy nos prowadzącego Konia przekroczy linię startu do momentu, gdy nos prowadzącego Konia przekroczy linię mety, lecz punkty karne nakładane są do czasu, gdy cały zaprzęg nie przekroczy linii mety.
- 9.2. W Mistrzostwach i CAIO czas musi być mierzony urządzeniem elektronicznym. Tam gdzie to możliwe, tablica wyświetlająca czas powinna być widoczna dla Zawodników.
- 9.3. Casy odnotowywane są do setnych sekundy.
- 9.4. Limit Czasu jest Podwójną Normą Czasu. Przekroczenie Limitu Czasu powoduje Eliminację.
- 9.5. Norma Czasu jest liczona według poniższego tempa w metrach na minutę (z wyjątkiem Konkursu na Czas, Art.978 oraz dla Dzieci i Para-Powozienia):

Kategoria (Konie)	Przejazd	Kategoria (Kuce)	Przejazd
Czwórki	240	Czwórki	240
Pary	250	Pary	250
Pojedyncze	250	Pojedyncze	260

- 9.6. Kara za przekroczenie normy czasu: Czas powyżej limitu czasu mierzony do setnych sekundy pomnożony przez 0,5. Punkty karne podawane są do dwóch miejsc po przecinku.

Art. 976 Konkurs na Punkty

1. Definicja

- 1.1. Konkurs na Punkty jest Konkursem rozgrywanym z punktami karnymi i normą czasu.

2. Klasyfikacja

- 2.1. Według punktów karnych i czasu. Jeśli Propozycje na to pozwalają, w przypadku równej ilości punktów, może być zorganizowana rozgrywka o pierwsze miejsce.

Art. 977 Rozgrywka

1. Definicja

- 1.1. Rozgrywka może być zorganizowana w Konkursie na Punkty wyłącznie w celu ustalenia klasyfikacji w Konkursie Zręczności.

2. Klasyfikacja

- 2.1. W przypadku równej ilości punktów karnych na pierwszym miejscu, Rozgrywka jako Konkurs na czas może mieć miejsce zgodnie z postanowieniami w Propozycjach, albo na tym samym parkurze, albo na parkurze skróconym (maksimum 50% krótszym).
- 2.2. Rozstaw kegla może być zredukowany o maksimum 10 cm, według uznania Przewodniczącego Komisji w porozumieniu z Delegatem Technicznym i Gospodarzem Toru.

- 2.3. Jeśli nie ma stosownych zapisów dotyczących Rozgrywki, Zawodnicy z równą ilością punktów karnych na jakimkolwiek miejscu są klasyfikowani według czasu pokonania pierwszego nawrotu. W przypadku równej ilości punktów karnych i czasu, Zawodnicy, których to dotyczy klasyfikowani są ex equo.

3. Przeszkody wieloczołonowe

- 3.1. Przeszkody Wieloczołonowe nie są dozwolone w Rozgrywce.

4. Kolejność startu

- 4.1. Kolejność startu w Rozgrywce będzie taka sama, jak w podstawowym nawrocie.

Art. 978 Konkurs na Czas

1. Definicja

- 1.1. W Konkursie na Czas wszystkie kary (strącenia, przekroczenie czasu, nieposłuszeństwo itd.) przeliczane są na karne sekundy.

2. Przeszkody

- 2.1. Przepisy dotyczące ilości, typu i wymiarów przeszkód oraz długości trasy muszą być te same, co w konkursie na punkty.

3. Tempo

Konie		Kuce	
Kategoria	Tempo	Kategoria	Tempo
Czwórki	240 m/min	Czwórki	240 m/min
Pary	250 m/min	Pary	250 m/min
Pojedynka	250 m/min	Pojedynka	260 m/min

4. Klasyfikacja

- 4.1. O Klasyfikacji decyduje suma sekund karnych dodanych do czasu końcowego uzyskanego przez Zawodnika.
W przypadku równej ilości sekund o zwycięstwie może decydować albo mniejsza ilość sekund karnych albo Rozgrywka, jeżeli jest to ujęte w Propozycjach, która może odbyć się na tym samym parkurze lub na skróconej Trasie.

Art. 979 Konkurs Dwufazowy

1. Opis

- 1.1. W Konkursie tym parkur składa się z dwóch faz pokonywanych bez przerwy, każda w identycznym lub różnym tempie. Linia Mety dla Pierwszej Fazy jest jednocześnie linią Startu dla Drugiej Fazy.
1.2. Konkurs Dwufazowy, przebiegający zgodnie z niniejszymi przepisami, może być rozgrywany we wszystkich Konkursach Zręczności.

2. Warunki Konkursu

- 2.1. Pierwsza faza zgodnie z przepisami dla Konkursu na Punkty z Normą Czasu, a Druga faza zgodnie z przepisami dla Konkursu na Czas.
2.2. Kary dla obydwu faz wymienione są w Art. 981.

3. Przeszkody

- 3.1. Pierwsza faza składa się z 14 do 16 przeszkód z maksimum dwoma przeszkodami Wieloczołowymi. Druga faza z 7 do 9 przeszkód (ilość przeszkód ogółem nie może przekroczyć 23). W drugiej fazie zabronione są przeszkody Wieloczołowe.

3.2. Rozstaw Kegli: Patrz Art. 974

4. Punkty karne

- 4.1. Zawodnicy z punktami karnymi w pierwszej fazie lub po przekroczeniu Normy Czasu pierwszej fazy są zatrzymywani sygnałem po przekroczeniu linii mety pierwszej fazy. Muszą oni zatrzymać się po przekroczeniu linii pierwszej fazy w momencie usłyszenia sygnału.
- 4.2. Zawodnicy bez punktów karnych i bez przekroczenia normy czasu w pierwszej fazie kontynuują przebieg, który kończy się po przekroczeniu linii mety drugiej fazy.
- 4.3. Druga faza rozgrywana jako Konkurs na Czas.

5. Klasyfikacja

- 5.1. Zawodnicy są klasyfikowani jak następuje: Zawodnicy biorący udział w drugiej fazie; według czasu przebiegu drugiej fazy plus sekundy karne uzyskane w drugiej fazie.
- 5.2. Następnie Zawodnicy, którzy startowali tylko w pierwszej fazie; według punktów i czasu uzyskanych w pierwszej fazie.
- 5.3. W przypadku równej ilości punktów Zawodników kandydujących do pierwszego miejsca, może odbyć się Rozgrywka na czas, z sześcioma przeszkodami pierwszej i/lub drugiej fazy zgodnie z warunkami podanymi w Propozycjach.
- 5.4. Zawodnicy zatrzymani po pierwszej fazie mogą być sklasyfikowani dopiero po Zawodnikach, którzy brali udział w obu fazach.

Art. 980 Konkurs ze Zwycięskim Nawrotem

1. Określenie

- 1.1. Konkurs ten składa się z dwóch części o różnej wartości. Pierwsza część może być rozgrywana we wszystkich Konkursach Kombinowanych.

2. Warunki konkursu

- 2.1. Pierwsza część rozgrywana jest według przepisów Konkursu na Punkty z Normą Czasu, a druga część rozgrywana jest według przepisów Konkursu na Czas.

3. Przeszkody

- 3.1. Pierwsza faza to zwykła trasa Parkuru jaką zawierają przepisy.
- 3.2. Druga część może być krótsza, lecz nie więcej niż o 50%.
- 3.3. Trasa drugiej fazy (Zwycięskiego Nawrotu) może być zbudowana w innym czasie (lub innego dnia) i innym miejscu i może mieć całkowicie nowy plan.
- 3.4. Zwycięski Nawrót nie jest uważany jako Rozgrywka.

4. Zawodnicy

- 4.1. Liczba Zawodników startujących w Zwycięskim Nawrocie zawarta jest w Propozycjach.
- 4.2. Kolejność startu jest taka sama jak w podstawowym nawrocie.

5. Kary

- 5.1. Opcja 1: Zawodnicy przenoszą swój wynik z podstawowego nawrotu w postaci karnych sekund do Zwycięskiego Nawrotu.
- 5.2. Opcja 2: Zawodnicy startują w Zwycięskim Nawrocie od zera.

6. Klasyfikacja

- 6.1. Opcja 1: Zawodnicy klasyfikowani są według swojego czasu całkowitego; to jest czas przebiegu plus karne sekundy za strącenia, itd. oraz przekroczenie czasu w Zwycięskim Nawrocie.
- 6.2. Faktyczne kary z podstawowego nawrotu przeliczone na karne sekundy dodane będą następnie do rezultatu Zwycięskiego Nawrotu i całość składa się na czas całkowity.

- 6.3. Opcja 2: Zawodnicy klasyfikowani są według swojego czasu przebiegu plus karne sekundy za zrzutkę itd. oraz przekroczenie czasu w Zwycięskim Nawrocie.
- 6.4. W przypadku remisu przyznawane są miejsca ex equo.

Art. 981 Zestawienie kar w Zręczności.

1. Zawodnicy podlegają następującym karom:

Opis	Artykuł	Konkurs na Punkty	Konkurs na Czas
Zawodnik wjeżdżający na czworobok bez nakrycia głowy, marynarki, rękawiczek lub derki na nogach	928.1	5 punktów karnych	5 sekund karnych
Luzak wjeżdżający na czworobok bez marynarki, nakrycia głowy lub rękawiczek	928.1.3	5 punktów karnych	5 sekund karnych
Jazda bez bata w Konkursie	928.4.2	5 punktów karnych	5 sekund karnych
Upuszczenie lub odłożenie bata	928.4.3	5 punktów karnych	5 sekund karnych
Brak natylnika, gdy bryczka nie posiada hamulców	937.1.1	Eliminacja	Eliminacja
Brak natylnika w zaprzęgach Jednokonnnych	937.1.1 940.1.13	Eliminacja	Eliminacja
Nauszniki przymocowane do nachrapnika	940.11.2	5 punktów karnych	5 sekund karnych
Jeśli Luzak chwyci lejce, hamulec lub używa bata przed przekroczeniem przez Zawodnika linii mety.	943.2.6	20 punktów karnych	20 sekund karnych
Osoba przywiązana na bryczce	943.2.7	Eliminacja	Eliminacja
Niedozwolona pomoc zewnętrzna	945.2	Eliminacja	Eliminacja
Niewystartowanie w ciągu 45 sekund po sygnale	975.1.2 975.2.1	Czas jest włączany	Czas jest włączany
Wystartowanie i przejechanie przez przeszkodę przed dzwonkiem	975.2.3	10 punktów karnych i ponowny start	10 sekund karnych i ponowny start
Nie przejechanie linii startu lub mety	975.2 981.1	Eliminacja	Eliminacja
Strącenie jednej lub dwóch piłek w tej samej przeszkodzie	975.2.5	3 punkty karne	3 sekundy karne
Strącenie elementu w przeszkodzie Wieloczołowej	975.2	3 punkty karne	3 sekundy karne
Strącenie jakiegokolwiek części przeszkody już pokonanej	975.3.3	3 punkty karne	3 sekundy karne
Przewrócenie bryczki	975.2.10	Eliminacja	Eliminacja
Jeśli jakakolwiek część przeszkody jeszcze nie pokonanej jest strącona, użyty jest dzwonek w celu odbudowy przeszkody	975.3.4	3 punkty karne i dodane 10 sekund	3 sekundy karne i dodane 10 sekund
Pokonanie przeszkody nie w kolejności	975.3.2	Eliminacja	Eliminacja
Niezatrzymanie się po drugim dzwonku	975.3.5	Eliminacja	Eliminacja
Spowodowanie odbudowy przeszkody lub części wieloczołowej	975.4.1	3 punkty karne i dodane 10 sekund	3 sekundy karne i dodane 10 sekund
Wystartowanie przed dzwonkiem po odbudowaniu przeszkody	975.4.2	Eliminacja	Eliminacja
Zejście Zawodnika	975.6.1	20 punktów karnych	20 sekund karnych
Zejście Luzaka(ków): Pierwszy przypadek Drugi przypadek	975.6.2	5 punktów karnych 10 punktów karnych	5 sek. karnych 10 sek.karnych

Trzeci przypadek		Eliminacja	Eliminacja
Luzak przeprowadzający Konia przez przeszkodę	975.6.3	25 punktów karnych	25 sekund karnych
Nieposłuszeństwo: Pierwszy przypadek Drugi przypadek Trzeci przypadek	975.7.2	5 punktów karnych 10 punktów karnych Eliminacja	Eliminacja
Przekroczenie Normy Czasu	975.9.6	Przekroczony czas pomnożony przez 0,5	Przekroczony czas pomnożony przez 0,5
Przekroczenie Limitu Czasu	975.9.4	Eliminacja	Eliminacja
Luzacy stojący między liniami startu i mety	975.2.7 981.1	5 punktów karnych	5 sekund karnych

ROZDZIAŁ XIV OSOBY OFICJALNE

Art. 982 Koszty

1. Komitet Organizacyjny odpowiedzialny jest za koszty podróży, posiłki i zakwaterowanie Komisji Sędziowskiej, Komisji Weterynaryjnej lub Delegata Weterynaryjnego, Delegata Technicznego, Szefa Komisarzy, FEI Gospodarza Toru i Klasyfikatorów FEI w Para-Powożeniu (patrz Art.131 Regulaminu Generalnego).
2. Osobom Oficjalnym wymienionym w Art.982.1 na Zawodach musi być zaoferowaneienne uposażenie (rekomendowane minimum to sto (100) Euro dziennie). W stosunku do Komisji Weterynaryjnej/Delegata – patrz Przepisy Weterynaryjne FEI.

Art. 983 Transport podczas Zawodów.

1. Jeśli sytuacja tego wymaga Komitet Organizacyjny musi zapewnić transport dla Przewodniczącego i Członków Komisji Sędziowskiej, Komisji Weterynaryjnej, Delegata Technicznego i Gospodarza Toru i Klasyfikatorów FEI w Para-Powożeniu (tylko na zawodach Para-Powożenia).

Art. 984 Konflikt Interesów

1. Osoby Oficjalne FEI nie mogą pełnić funkcji oficjalnych na Zawodach organizowanych według przepisów FEI i jednocześnie uczestniczyć w tych zawodach w tych samych klasach, na tym samym kontynencie, podczas tego samego roku kalendarzowego.
2. Żadna osoba nie może być osobą oficjalną na zawodach, jeśli jej obowiązki powodują konflikt interesów.
3. Następujące osoby nie mogą być członkami Komisji Sędziowskiej lub Osobami Oficjalnymi na Zawodach:
 - 0.1. Zawodnicy i Właściciele Koni biorących udział w Zawodach:
 - 0.2. Szefowie Ekip, Osoby Oficjalne ekip, stali trenerzy, pracodawcy i pracownicy Zawodników. Uwaga: Stali trenerzy oznaczają: trenowanie Konia/Zawodnika przez więcej niż trzy dni w okresie sześciu miesięcy poprzedzających Zawody lub trenowanie w okresie trzech miesięcy przed Zawodami.
 - 0.3. Bliscy krewni Właścicieli, Zawodników, Szefów Ekip lub Osób Oficjalnych ekip.
 - 0.4. Osoby finansowo lub osobiście zainteresowane udziałem Konia lub Zawodnika w Konkursie.
 - 0.5. Osoba pełniąca funkcję Szefa Ekipy drużyn narodowych w tej samej klasie w aktualnym roku.

Art. 985 Kategoria gwiazdek Osób Oficjalnych FEI w Powożeniu.

FEI poziom 4 – dawniej Oficjalny Międzynarodowy FEI
 FEI poziom 3 – dawniej Międzynarodowy FEI
 FEI poziom 2 – dawniej Kandydat FEI

Art. 986 Sędziowie

1. We wszystkich Zawodach Międzynarodowych musi być co najmniej trzech, lecz nie więcej niż pięciu Sędziów dla każdej klasy. Tworzą oni zespół nazywany Komisją Sędziowską Zawodów.

Art. 987 Skład Komisji Sędziowskiej

1. Komisja Sędziowska - minimalne wymagania

Kategoria	Sędziowie	Przew. Komisji Sędziowskiej	Sędzia Zagraniczny	Komisja Sędziowska
Mistrzostwa (wyznaczani przez FEI)	5	Poziom 4	Poziom 4	Jeden poziom 4 i Dwóch poziom 3 lub wyżej
CAIO	5	Poziom 4	Poziom 3 lub wyżej (zatwierdzony przez FEI)	Jeden poziom 4 i Dwóch poziom 3 lub wyżej
CAI 3*	5	Poziom 3 lub wyżej	Poziom 3 lub wyżej	Jeden poziom 3 i Dwóch poziom 2 lub wyżej
CAI 2*	Min 3 ¹	Poziom 3 lub wyżej	Poziom 2 lub wyżej	Jeden Narodowy o Najwyższych Kwalifikacjach lub wyżej
CAI 1*	Min 2	Poziom 2 lub wyżej	Nie dotyczy	Jeden Narodowy o Najwyższych Kwalifikacjach lub wyżej

¹ jeśli Komisja Sędziowska składa się z 4 lub 5 sędziów, przynajmniej trzech z nich musi być Sędziami FEI

- 1.1. Komisja Sędziowska wyznaczana jest przez Komitet Organizacyjny (OC) z wyjątkiem Mistrzostw, kiedy to Komisję Sędziowską wyznacza FEI. Komitet Organizacyjny wysyła do FEI proponowaną listę w celu jej rozpatrzenia w czasie podpisywania umowy z Krajem Gospodarza.
- 1.2. Sędziowie Narodowi o Najwyższych Kwalifikacjach to tacy, którzy mają co najmniej pięcioletnie doświadczenie w najwyższej klasie narodowej.
- 1.3. Na zawodach CAI1*, Sędzia z uprawnieniami Delegata Technicznego może dodatkowo pełnić funkcję Delegata Technicznego na tych samych Zawodach (patrz Art. 988 – minimalne kwalifikacje Delegata Technicznego).

2. Para-powozienie

- 2.1. Wśród Komisji Sędziowskiej, jeden z członków musi mieć kwalifikacje Sędziego w Para-Powozieniu.

3. Obowiązki Komisji Sędziowskiej

- 3.1. Obowiązki i Odpowiedzialność Komisji Sędziowskiej zawarte są w Regulaminie Generalnym.
- 3.2. Każdy Członek Komisji Sędziowskiej ma prawo i obowiązek Wyeliminować lub Zdyskwalifikować każdego Konia, który jego zdaniem, jest kulawy lub niezdolny do kontynuowania konkursu zgodnie z Art. 903.
- 3.3. Przewodniczący Komisji Sędziowskiej w porozumieniu z Delegatem Technicznym jest odpowiedzialny za przeprowadzenie całych Zawodów.
- 3.4. Przewodniczący Komisji Sędziowskiej sprawuje kontrolę nad Obowiązkami i Odpowiedzialnością Komisji Sędziowskiej przez cały czas trwania Zawodów.
- 3.5. Wszyscy członkowie Komisji Sędziowskiej sędziują Ujeżdżenie. Zwykle Sędziowie nie mogą sędziować więcej niż 45 Zawodników w ciągu jednego dnia. Jednakże ta liczba może być zwiększona, w wyjątkowych okolicznościach, według wyłącznego uznania Przewodniczącego Komisji Sędziowskiej.
- 3.6. Przewodniczący Komisji Sędziowskiej jest odpowiedzialny za kontrolę i ogłoszenie wyników Konkursów i całych Zawodów.

Art. 988 Delegat Techniczny

1. Wyznaczanie

- 1.1. Delegat Techniczny musi być wybrany według poziomu poniżej:

Kategoria	Delegat techniczny
Mistrzostwa (wyznaczony przez FEI)	Poziom 4 (musi być Zagraniczny)
CAIO	Poziom 3 lub wyżej (musi być Zagraniczny)
CAI 3*	Poziom 3 lub wyżej
CAI 2*	Poziom 2 lub wyżej
CAI 1*	Narodowy o Najwyższych Kwalifikacjach

2. Wybór

- 2.1. Na Mistrzostwa, Komisja Powożenia FEI wyznacza Zagranicznego Delegata Technicznego wybranego z listy Delegatów Technicznych Poziomu 4. Komitet Organizacyjny wysyła do FEI proponowaną listę w celu jej rozpatrzenia w czasie podpisywania umowy z Krajem Gospodarza
- 2.2. Na zawodach CAIO Delegat Techniczny musi być zagraniczny.

3. Obowiązki i Odpowiedzialność

- 3.1. Na Mistrzostwach i Zawodach CAIO zatwierdza przygotowanie administracyjne od momentu jego wyznaczenia do zakończenia Zawodów.
- 3.2. Upewnia się, że zakwaterowanie i wyżywienie dla Koni, Zawodników i Luzaków oraz place treningowe i rozprężalnie są odpowiednie i należyte pod każdym względem.
- 3.3. Kontroluje wszystkie Place i Trasy w celu upewnienia się, że wszystkie warunki techniczne, wymagania i organizacja są zgodne z Przepisami FEI w Powożeniu i towarzyszącymi Regulaminami
- 3.4. Upewnia się, że Trasy i przeszkody są odpowiednie i bezpieczne oraz że znajomość lokalnych warunków nie faworyzuje Zawodników kraju organizującego Zawody.
- 3.5. Przekazuje wytyczne Komitetowi Organizacyjnemu i Gospodarzowi Toru dotyczące zmian, które uważa za konieczne.
- 3.6. Upewnia się, że sędziowie pomiaru czasu, obserwatorzy z ziemi, Sędziowie przeszkodowi i biuro wyników znają doskonale swoje obowiązki, w tym sposób używania i odczytywania chronometrów i stoperów.
- 3.7. Zdaje raport Przewodniczącemu Komisji Sędziowskiej o gotowości stosownego Toru do rozpoczęcia Konkursu.
- 3.8. Kontroluje techniczne prowadzenie Zawodów, łącznie z przekazywaniem danych do biura wyników po tym, jak Przewodniczący Komisji Sędziowskiej przejął kontrolę nad Zawodami.

4. Konflikt interesów

- 4.1. Patrz Art.158 Regulaminu Generalnego oraz Art.984 niniejszych Przepisów w Powożeniu.

Art. 989 Gospodarz Toru

1. Wyznaczanie

- 1.1. Gospodarz Toru musi być wybrany według poziomu poniżej:

Kategoria	Gospodarz Toru
Mistrzostwa (zatwierdzony przez FEI)	Poziom 4
CAIO	Poziom 4
CAI 3*	Poziom 3 lub wyżej
CAI 2*	Poziom 2 lub wyżej

2. Wybór

- 2.1. Na Mistrzostwach Gospodarz Toru musi być wyznaczony z listy Gospodarzy Toru Poziomu 4. Komitet Organizacyjny wysyła do FEI proponowaną listę w celu jej rozpatrzenia w czasie podpisywania umowy z Krajem Gospodarza
- 2.2. Gospodarz Toru może być ten sam dla wszystkich Konkursów, lub inny dla każdego Konkursu.
- 2.3. Nazwisko lub nazwiska Gospodarzy Toru muszą być umieszczone w Propozycjach Zawodów.
- 2.4. Tylko Gospodarz Toru i jego załoga mogą zmieniać jakiegokolwiek część Czworoboku Ujeżdżeniowego, Maratonu czy Parkuru Konkursu Zręczności. Jeśli jakiegokolwiek Zawodnik czy osoba jemu towarzysząca, manipuluje przy jakiegokolwiek części Czworoboku, Parkuru lub Trasy spowoduje to Dyskwalifikację Zawodnika.

3. Obowiązki

- 3.1. Gospodarz Toru jest odpowiedzialny, pod nadzorem Delegata Technicznego, za:
 - a) Rozłożenie i wymierzenie czworoboku do Ujeżdżenia.
 - b) Rozłożenie i wymierzenie Trasy oraz konstrukcję przeszkód w Maratonie.
 - c) Zaprojektowanie, rozłożenie i wymierzenie Toru w Zręczności Powożenia.
- 3.2. Przewodniczący Komisji Sędziowskiej może zarządzić rozpoczęcie Konkursu dopiero po zameldowaniu gotowości odpowiedniej Trasy przez Delegata Technicznego.

4. Konflikt interesów

- 4.1. Patrz art.158 Regulaminu Generalnego oraz Art.984 niniejszych Przepisów w Powożeniu.

Art. 990 Szef Komisarzy

1. Wyznaczanie

- 1.1. Na wszystkie Mistrzostwa FEI wyznacza Szefa Komisarzy w Powożeniu wybranego z listy Komisarzy FEI, którzy nie mieszkają w kraju w którym mają się odbyć Mistrzostwa. Komitet Organizacyjny wysyła do FEI proponowaną listę w celu jej rozpatrzenia w czasie podpisywania umowy z Krajem Gospodarza.
- 1.2. Na wszystkie inne Międzynarodowe Zawody Komitet Organizacyjny musi wyznaczyć Szefa Komisarzy, wybranego z listy Komisarzy FEI.
- 1.3. Szef Komisarzy musi być wybrany według poziomu poniżej:

Kategoria	Szef Komisarz
Mistrzostwa (wyznaczony przez FEI)	Poziom 3
CAIO	Poziom 3
CAI 3*	Poziom 2 lub wyżej
CAI 2*	Poziom 2 lub wyżej lub poziom 1 za zgodą FEI
CAI 1*	Poziom 2 lub wyżej lub poziom 1 za zgodą FEI

- 1.4. Komisarze:

Stosownie do wielkości (ogólna liczba Zawodników na Zawodach) i typu Zawodów, musi być wyznaczona wystarczająca liczba Komisarzy skonsultowana z Szefem Komisarzy.

Wszyscy Asystenci Komisarze na Zawodach międzynarodowych powinni posiadać co najmniej uprawnienia Poziomu 1. Jeśli nie, muszą oni otrzymać wyraźne instrukcje od Szefa Komisarzy w zakresie ich szczegółowej odpowiedzialności.

2. Obowiązki

- 2.1. Komisarze w Powożeniu odpowiedzialni są za:

- a) Sprawdzenie i mierzenie wszystkich pojazdów po zakończeniu Ujeżdżenia i Zręczności Powożenia, na starcie Odcinka B w Maratonie i jeśli to konieczne na końcu Odcinka B.
 - b) Sprawdzenie kielzna każdego Konia po Ujeżdżeniu i Zręczności Powożenia oraz przed i po Maratonie. O niedozwolonych kielznach musi być powiadomiony Sędzia Główny.
 - c) Sprawdzanie, czy Zawodnicy przestrzegają przepisów dotyczących reklam.
 - d) Meldowanie Przewodniczącemu Komisji Sędziowskiej o każdym naruszeniu Przepisów dotyczących Bryczek, latarni, ogumienia, uprzęży, kielzn lub reklam.
 - e) Inne zadania jakie zawarte są w Regulaminie Generalnym i w Podręczniku dla Stewardów Powożenia.
- 2.2. Komisarze lub inna Osoba Oficjalna musi jak najszybciej zameldować Przewodniczącemu Komisji Sędziowskiej o każdym przypadku brutalności.
- 2.3. Szef Komisarzy w Powożeniu musi być wyraźnie rozpoznawalny w czasie trwania całych Zawodów.

3. Konflikt Interesów

- 3.1. Patrz Aneks H Regulaminu Generalnego oraz Art.984 niniejszych Przepisów w Powożeniu.

Art. 991 Delegat Weterynaryjny i Komisja Weterynaryjna

1. Mistrzostwa i zawody CAIO

- 1.1. Skład i zaproszenie Komisji Weterynaryjnej, która jest obowiązkowa na Mistrzostwach i zawodach CAIO muszą być zgodne z Przepisami Weterynaryjnymi FEI/ PZJ.

2. Zawody CAI

- 2.1. Komitet Organizacyjny musi wyznaczyć Delegata Weterynaryjnego wybranego z Listy Lekarzy Weterynarii FEI zgodnie z Regulaminem Weterynaryjnym.

Art. 992 Menadżer Usług Weterynaryjnych/ Lekarz Weterynarii Zawodów

- 1. Na zawodach CAI Menadżer Usług Weterynaryjnych/ Lekarz Weterynarii Zawodów wyznaczony przez Komitet Organizacyjny, zgodnie z Przepisami Weterynaryjnymi, musi być dostępny dla Sędziów, zgodnie z ustaleniami zatwierdzonymi przez Przewodniczącego Komisji Sędziowskiej..
- 2. Na Mistrzostwach i zawodach CAIO muszą być zawsze do dyspozycji.

Art. 993 Klasyfikatorzy w Para-Powożeniu

1. Mistrzostwa

- 1.1. Przynajmniej jeden (1) Klasyfikator (Szef Klasyfikatorów) posiadający level 2 i jeden (1) Klasyfikator posiadający level 1 lub wyższy innej narodowości jest wyznaczanych przez FEI.

2. Zawody CPEAI

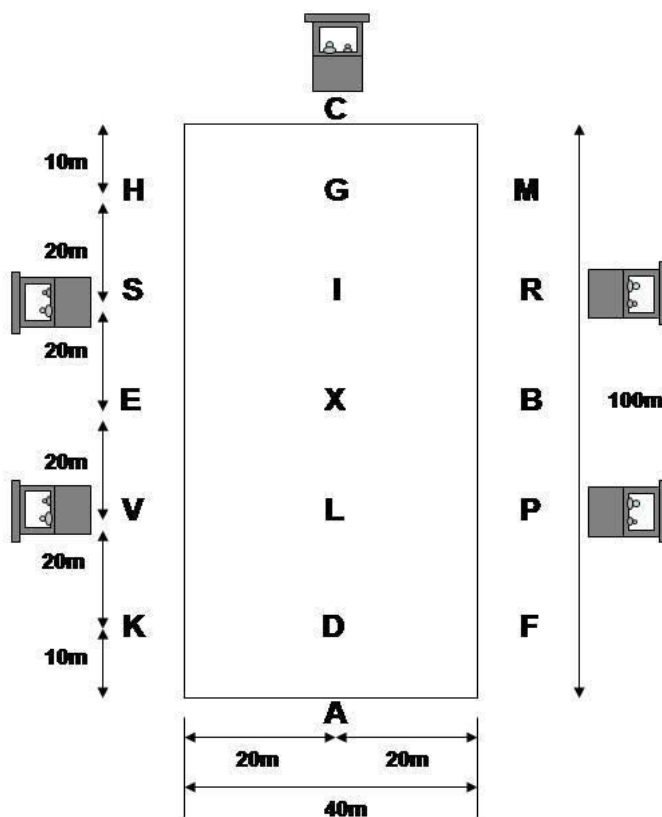
- 2.1. Na Zawody Międzynarodowe, Komitet Organizacyjny, w porozumieniu z FEI, wyznacza przynajmniej jednego (1) Klasyfikator (Szefa Klasyfikatorów) posiadającego level 2 i jednego Klasyfikatora posiadającego level 1 lub wyżej.

Art. 994 Rotacja Osób Oficjalnych

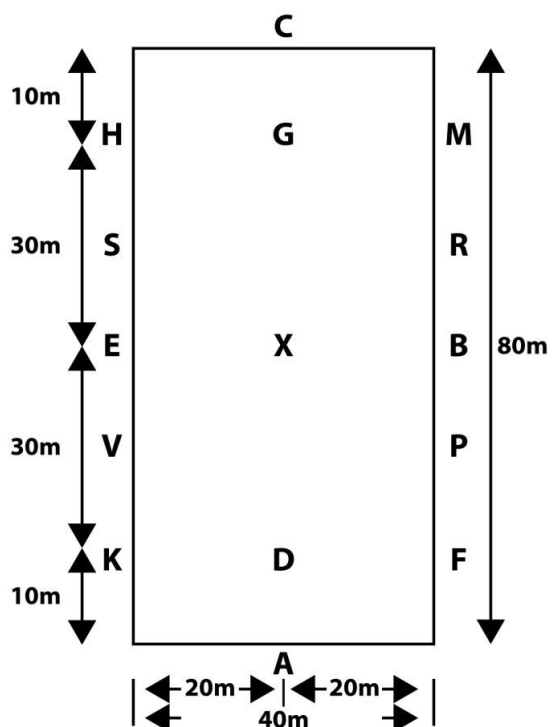
- 1. Rotacja Osób Oficjalnych: Sędzia Zagraniczny/ Delegat Techniczny/ Gospodarz Toru nie mogą być Sędzią Zagranicznym/ Delegatem Technicznym/ Gospodarzem Toru na tych samych Zawodach przez więcej niż trzy kolejne lata bez przynajmniej jednorocznej przerwy

ZAŁĄCZNIK 1 Rysunki czworoboków

Rysunek dużego czworoboku 100 x 40

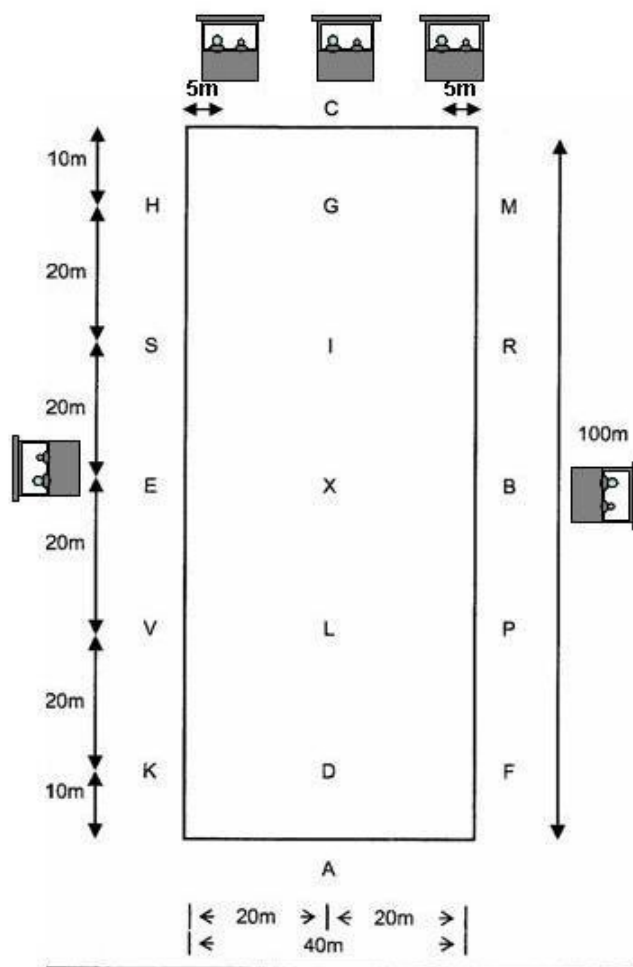


Rysunek małego czworoboku 80 x 40 m



Rysunek czworoboku do Programu 3*C H4

(Program 3* A/B HP4 : patrz Art. 953.1)



ZAŁĄCZNIK 2- Zręczność: Zamknięte przeszkody wielocłonowe

(Elementy muszą być oddalone od siebie 20 – 40cm)

1. Pojedyncze „L”

Konstrukcja:

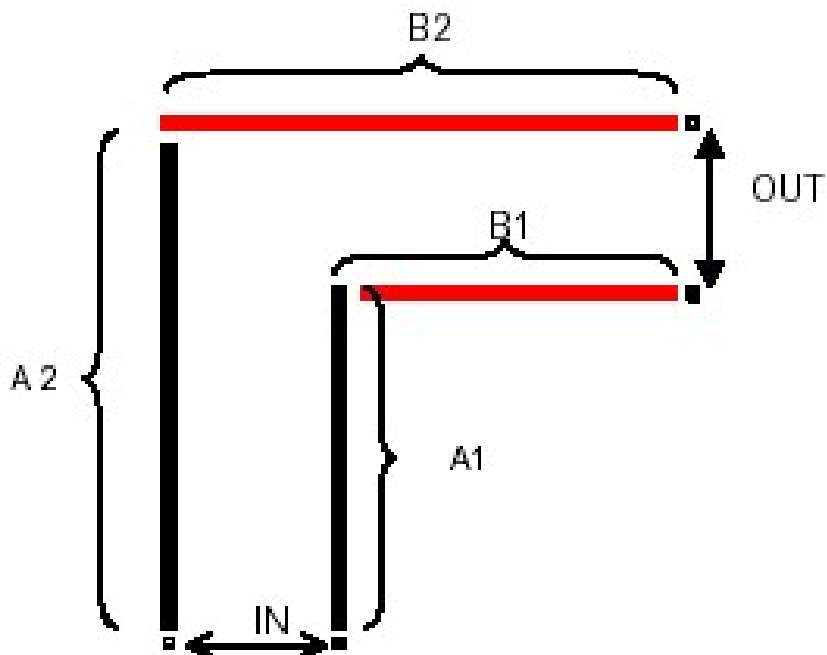
- Podpórki – 40 cm do 60 cm od ziemi do górnej części drąga,
Elementy – muszą być wolno stojące; równoległe lub prostopadłe;
pojedyncze lub dzielone na części; oddalone od siebie 20 cm – 40 cm,
Chorągiewki – para czerwonych i białych tabliczek, ustawiona w odległości do 15 cm .
Element <A> na bramce Wjazdu i na bramce Wyjazdu

Konie: (minimalne wymiary)

	Wjazd	A1	A2	B1	B2	Wyjazd
Pojedynki	3	8	11	8	11	3
Pary	3	8	11	8	11	3
Czwórki	4	8	12	8	12	4

Kuce: (minimalne wymiary)

	Wjazd	A1	A2	B1	B2	Wyjazd
Pojedynki	3	8	11	8	11	3
Pary	3	8	11	8	11	3
Czwórki	3	8	11	8	11	3



2. Podwójne „L”

Konstrukcja:

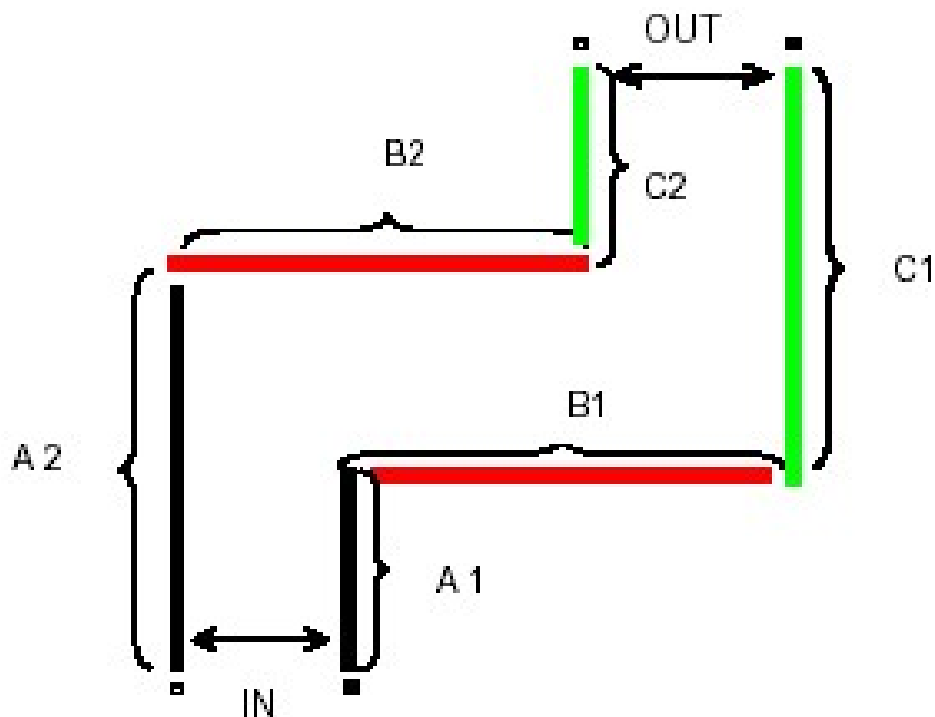
- Podpórki – 40 cm do 60 cm od ziemi do górnej części drąga,
 Elementy – muszą być wolno stojące; równoległe lub prostopadłe;
 pojedyncze lub dzielone na części; oddalone od siebie 20 cm – 40 cm,
 Chorągiewki – wskazujące każdą część usytuowane następująco:
 A – w odległości do 15 cm od Wjazdu,
 B – kolorowe lub owinięte drągi lub oznakowania na ziemi,
 C – w odległości do 15 cm od Wyjazdu.

Konie: (minimalne wymiary)

	Wjazd	A1	A2	B	B1	B2	C	C1	C2	Wyjazd
Pojedynki	3	5	9	4	10	9	4	9	5	4
Pary	3	5	9	4	10	9	4	9	5	4
Czwórki	4	5	10	5	10	9	5	10	5	5

Kuce: (minimalne wymiary)

	Wjazd	A1	A2	B	B1	B2	C	C1	C2	Wyjazd
Pojedynki	3	5	9	4	9	9	4	9	5	4
Pary	3	5	9	4	9	9	4	9	5	4
Czwórki	3	5	9	4	9	9	4	9	5	4



3. Pojedyncze „U”

Konstrukcja:

- Podpórki – 40 cm do 60 cm od ziemi do górnej części drąga,
- Elementy – muszą być wolno stojące; równoległe lub prostopadłe; pojedyncze lub dzielone na części; oddalone od siebie 20 cm – 40 cm,

Chorągiewki – wskazujące każdą część następująco:

A – w odległości do 15 cm od Wjazdu,

B – kolorowe lub owinięte drągi lub oznakowania na ziemi,

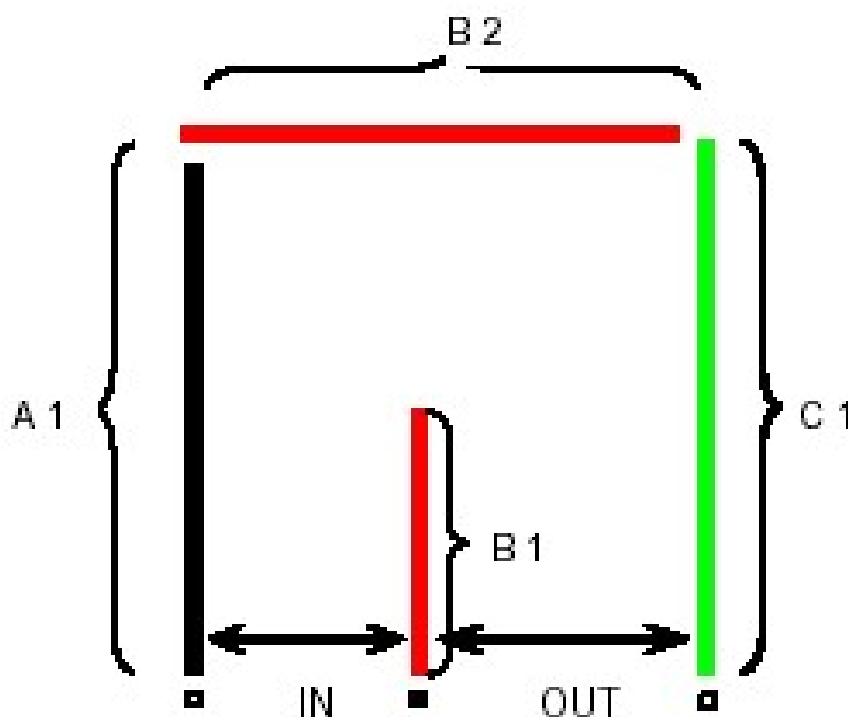
C – na zewnątrz, ale w odległości do 15 cm od C.

Konie: (minimalne wymiary)

	Wjazd	A1	B	B1	B2	C1	Wyjazd
Pojedynki	3	9	4	5	7	9	4
Pary	3	9	4	5	7	9	4
Czwórki	4	9	5	5	9	10	5

Kuce: (minimalne wymiary)

	Wjazd	A1	B	B1	B2	C1	Wyjazd
Pojedynki	2	8	3	5	5	8	3
Pary	3	9	4	5	7	9	4
Czwórki	3	9	4	5	7	9	4



4. Podwójne „U”

Konstrukcja:

- Podpórki – 40 cm do 60 cm od ziemi do górnej części drąga,
 Elementy – muszą być wolno stojące; równoległe lub prostopadłe;
 pojedyncze lub dzielone na części; oddalone od siebie 20 cm – 40 cm,

Chorągiewki – wskazujące każdą część następująco:

A – w odległości do 15 cm od Wjazdu,

B, C – kolorowe lub owinięte drągi lub oznakowania na ziemi,

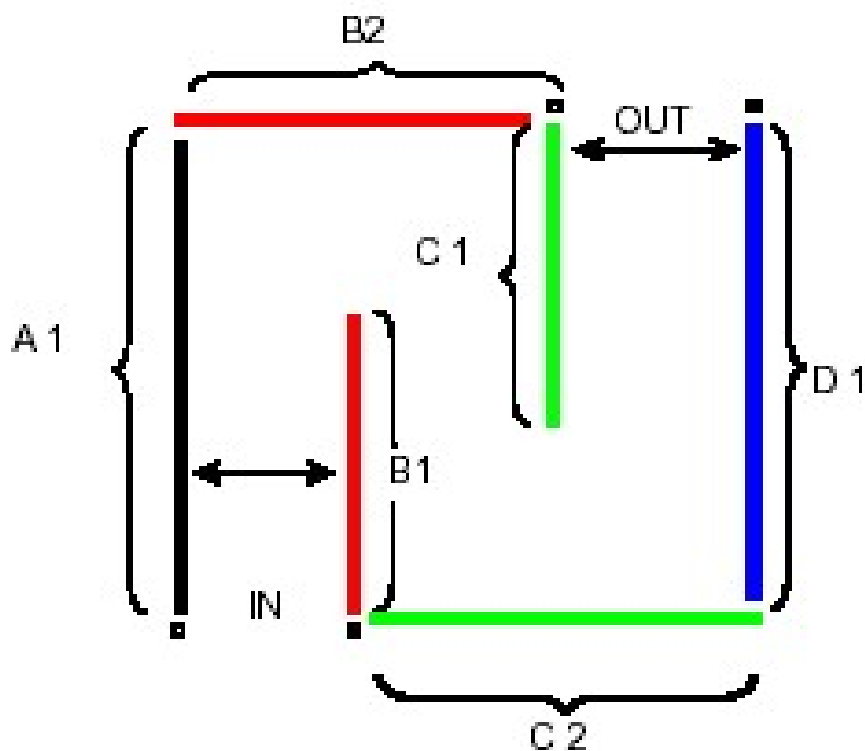
D – w odległości 15 cm od Wyjazdu.

Konie: (minimalne wymiary)

	Wjazd	A1	B	B1	B2	C	C1	C2	D1	Wyjazd
Pojedynki	3	12	4	8	7	4	8	8	12	4
Pary	3	12	4	8	7	4	8	8	12	4
Czwórki	4	13	5	8	9	5	8	10	13	5

Kuce: (minimalne wymiary)

	Wjazd	A1	B	B1	B2	C	C1	C2	D1	Wyjazd
Pojedynki	2	9	3	6	5	3	6	6	9	3
Pary	3	12	4	8	7	4	8	8	12	4
Czwórki	3	12	4	8	7	4	8	8	12	4



5. Boks

Konstrukcja:

- Podpórki – 40 cm do 60 cm od ziemi do górnej części drąga,
- Elementy – muszą być wolno stojące; równoległe lub prostopadłe; pojedyncze lub dzielone na części; oddalone od siebie 20 cm – 40 cm,

Chorągiewki – wskazujące każdą część następująco:

A – w odległości do 15 cm od Wjazdu,

B – kolorowe lub owinięte drągi lub oznakowania na ziemi,

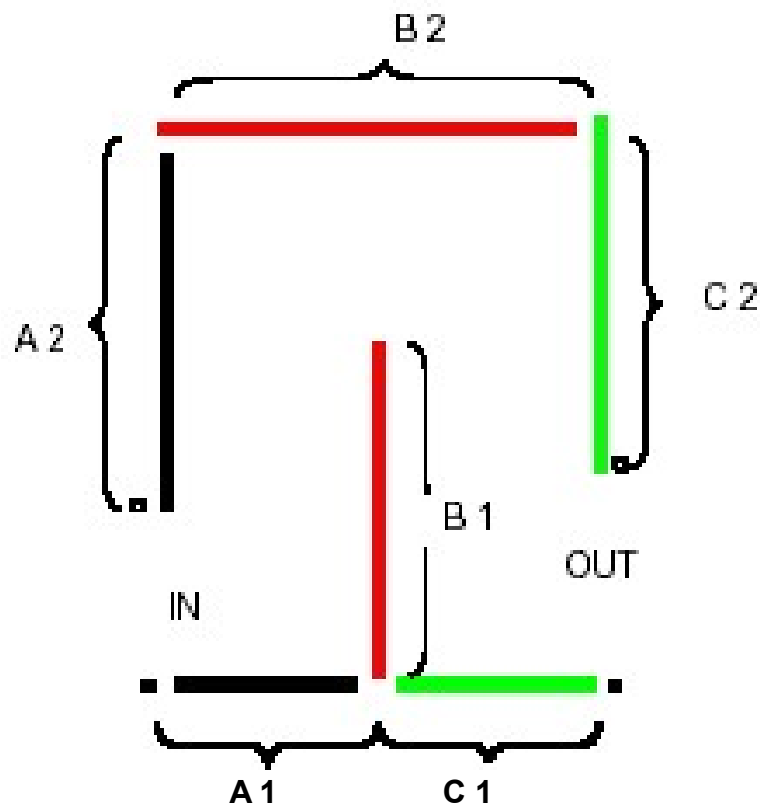
C – na zewnątrz lecz w odległości 15 cm od C.

Konie: (minimalne wymiary)

	Wjazd	A1	A2	B	B1	B2	C1	C2	Wyjazd
Pojedynki	3	4	8	4	7	8	4	7	4
Pary	3	4	8	4	7	8	4	7	4
Czwórki	4	5	9	5	8	10	5	8	5

Kuce: (minimalne wymiary)

	Wjazd	A1	A2	B	B1	B2	C1	C2	Wyjazd
Pojedynki	2	3	7	3	6	6	3	6	3
Pary	3	4	8	4	7	8	4	7	4
Czwórki	3	4	8	4	7	8	4	7	4



6. Podwójny Boks

Konstrukcja:

- Podpórki – 40 cm do 60 cm od ziemi do górnej części drąga,
 Elementy – muszą być wolno stojące; równoległe lub prostopadłe;
 pojedyncze lub dzielone na części; oddalone od siebie 20 cm – 40 cm

Chorągiewki – wskazujące każdą część następująco:

A – w odległości do 15 cm od Wjazdu

B, C – kolorowe lub owinięte drągi lub oznakowania na ziemi.

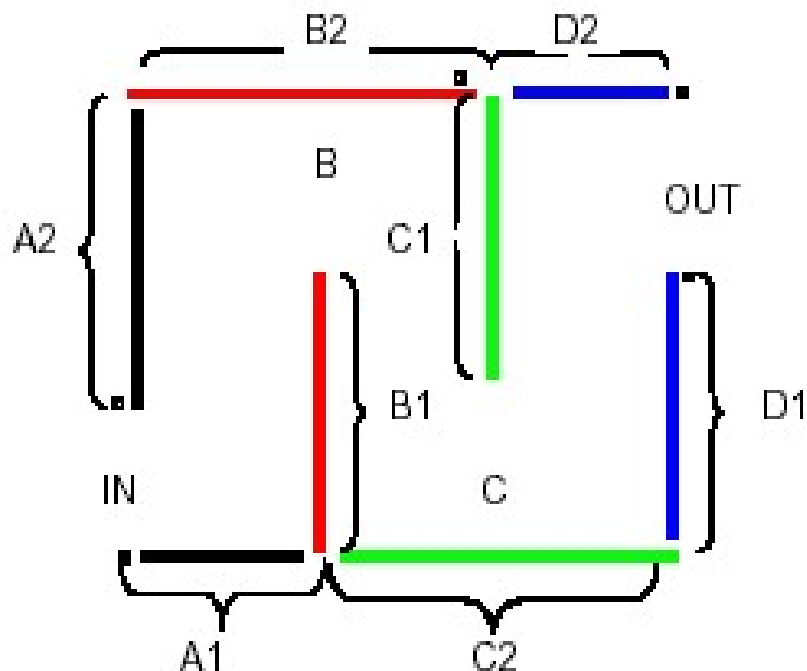
D – w odległości do 15 cm od Wyjazdu

Konie: (minimalne wymiary)

	Wjazd	A1	A2	B	B1	B2	C	C1	C2	D1	D2	Wyjazd
Pojedynki	3	4	8	4	7	8	4	7	8	7	4	4
Pary	3	4	8	4	7	8	4	7	8	7	4	4
Czwórki	4	5	9	5	8	10	5	8	10	8	5	5

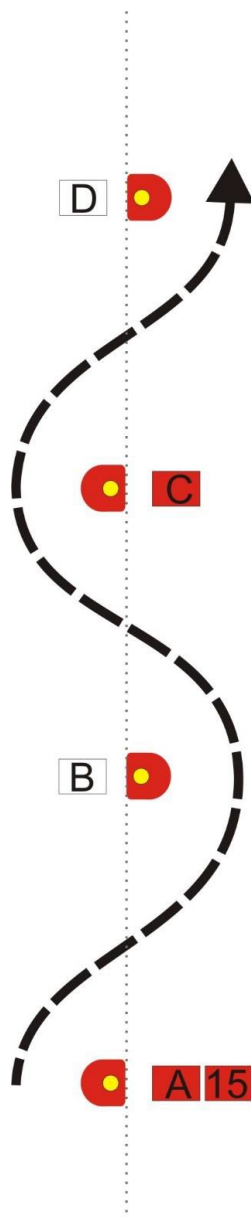
Kuce: (minimalne wymiary)

	Wjazd	A1	A2	B	B1	B2	C	C1	C2	D1	D2	Wyjazd
Pojedynki	2	3	8	3	7	6	3	7	6	7	3	3
Pary	3	4	8	4	7	8	4	7	8	7	4	4
Czwórki	3	4	8	4	7	8	4	7	8	7	4	4



ZAŁĄCZNIK 3 Przeszkody Zręcznościowe: Otwarte Przeszkody Wielocłonowe

1. SERPENTYNA

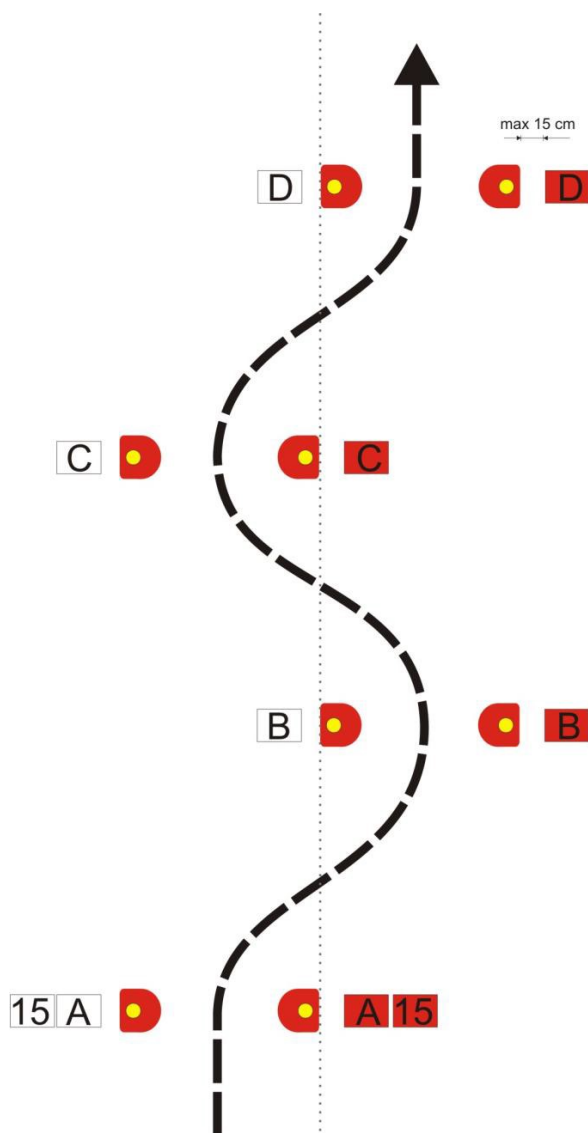


Odległość pomiędzy Keglami - środek do środka :

	Konie	Kuce
Czwórki	10-12 m	8-10 m
Pary	6-8 m	6-8 m
Pojedyncze	6-8 m	6-8 m

Kegle stawiać w linii prostej z oznakowaniem po przeciwnych stronach.

2. ZYGZAK



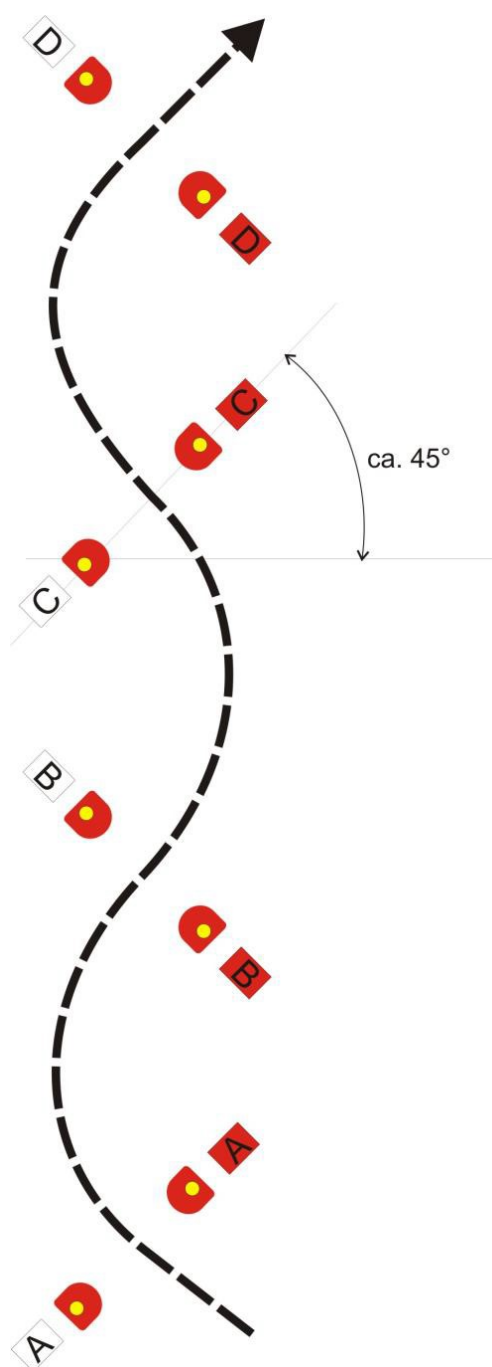
Minimalna odległość pomiędzy Keglami - środek do środka:

	Konie	Kuce
Czwórki	11-13 m	9-11 m
Pary	10-12 m	9-11 m
Pojedyncze	10-12 m	9-11 m

Centralna linia Kegli umieszczona w linii prostej przeprowadzonej z przodu, przez środek lub z tyłu Kegli (jak pokazano powyżej) z oznaczeniami umieszczonymi w odległości do 15 cm.

Centralna linia Kegli nie ma być dopasowana, zewnętrzne Kegle mają być ustawione na wymagany rozstaw.

3. FALA



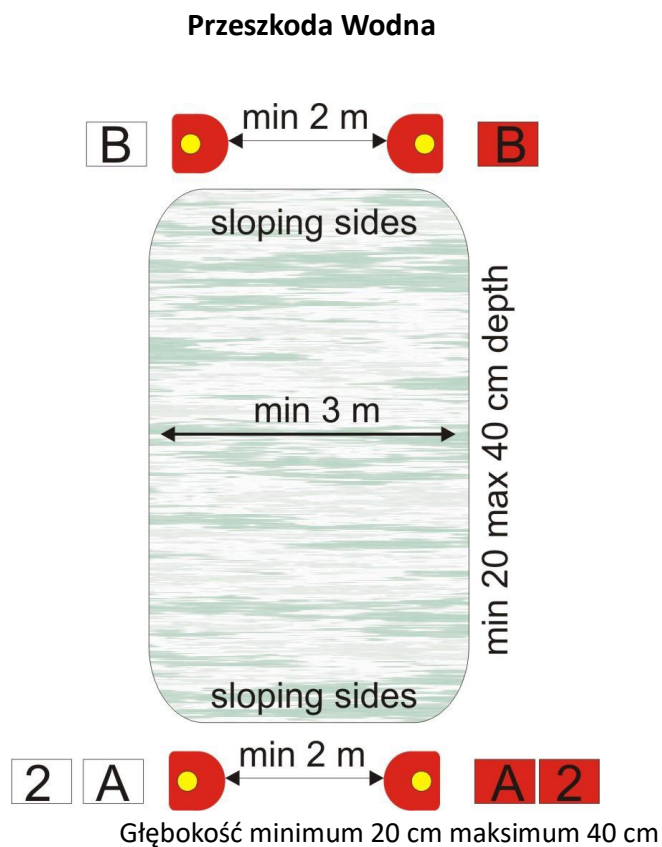
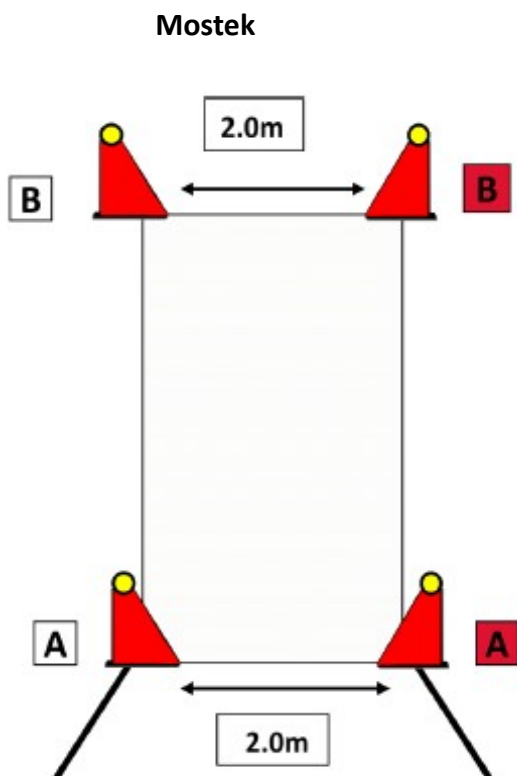
	Czwórki	Pary	Pojedynki
Minimalny dystans między keglami	Min 10 Max 12 m	Min 8 Max 10 m	Min 8 Max 10 m
Kąt pary kegli w stosunku do linii środkowej fali	Około 45 °	Około 45 °	Około 45 °

ZAŁĄCZNIK 4 Przeszkody Zręcznościowe: Mostek i Przeszkoda Wodna

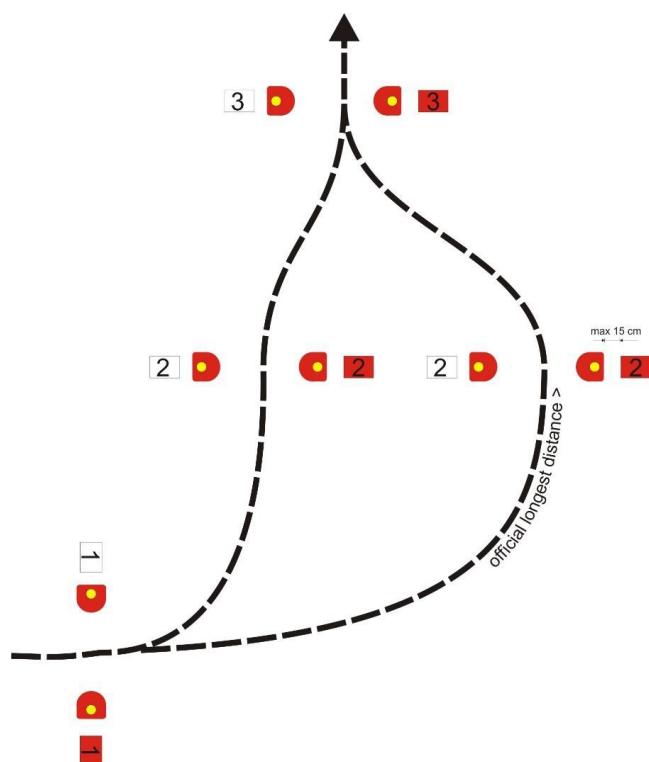
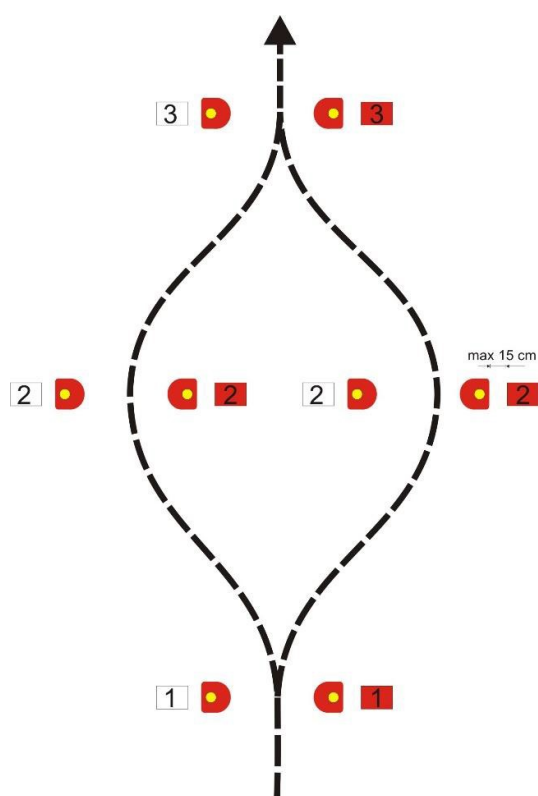
Wymiary:

10 m x 3 m; maksymalna wysokość 35 cm z wachlarzami (odkosami).

Kegle wymagane po obu sąsiadujących końcach mostka; z czerwoną i białą literą A na wjeździe i literą B na wyjeździe, rozstawione na stałym rozstawie 2,0 m dla wszystkich kategorii.



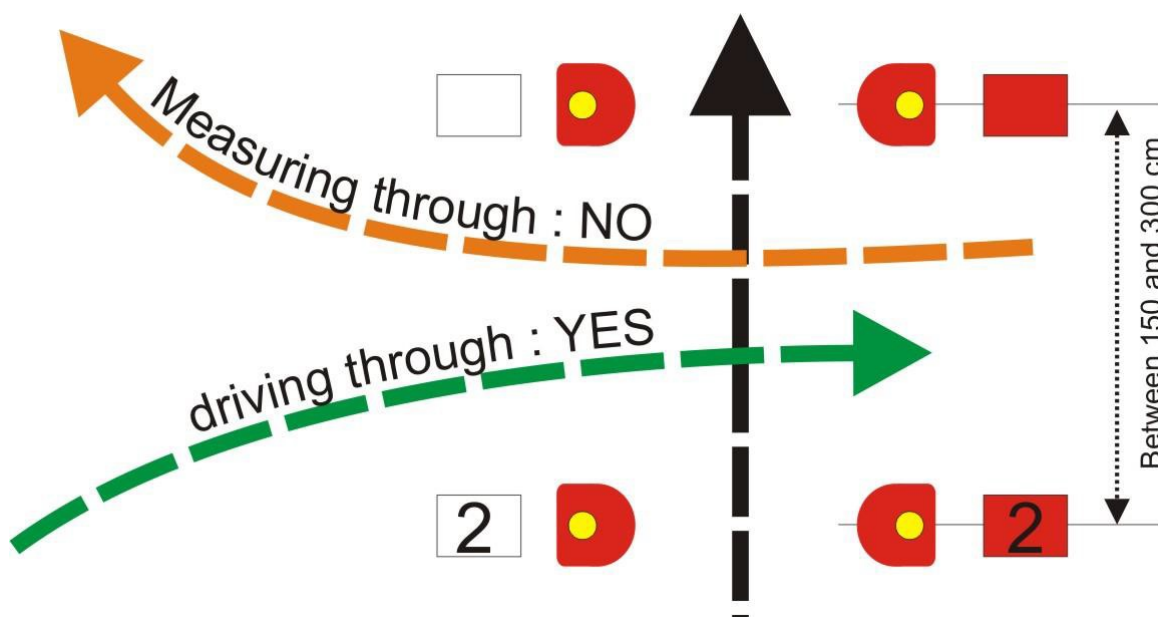
ZAŁĄCZNIK 5 Przeszkody Zręcznościowe: Alternatywne/ Opcje



Oficjalna dłuższa trasa pomiaru

ZAŁĄCZNIK 6 OxeR w Konkursie Zręczności

- 8.1. OxeR składać się będzie z dwóch par kegli ustawionych w linii prostej. Odległość między pierwszym a drugim zestawem kegli wynosić będzie 1,5 i 3 metry do wyboru przez Gospodarza Toru. OxeR liczy się jako jedna przeszkoda i maksymalna liczba punktów karnych wynosi trzy, za zrzucenie od jednej do czterech piłek. Pierwszy zestaw kegli będzie posiadał numer przeszkody, a drugi zestaw będzie oznaczony tylko czerwoną i białą chorągiewką. OxeR może być przekraczany (przejeżdżany). Na torze Konkursu Zręczności dopuszcza się maksymalnie 5 oxeRów. Odległość między dwoma parami kegli musi być mierzona od piłek.



Odległość między dwoma parami kegli: minimum 1,5, maksimum 3 metry

Przejazd możliwy

Nie możliwy oficjalny przebieg trasy

ZAŁĄCZNIK 7 Specyfikacja Kegli

Zatwierdzone przez FEI dla Konkursów Halowych i na Otwartym Terenie.

Kegle

- Materiał: Plastik wystarczająco trwały w użyciu i niezniszczalny
- Wysokość: 30 – 50 cm
- Podstawa: około 400 x 425 mm
- Kąt: 60°
- Otwór dla piłki na górze kegla: 40 mm średnicy
- Kolor: brak ograniczeń. Przeszkody zmniejszone – patrz Art.974.1.2
- Waga kegli: min. 2.5 kg

Piłka:

- Rozmiar: średnica 72 mm
- ¹Waga: 200 gramów

Czerwone i białe oznakowania:

- Na Otwartym Terenie: zdecydowanie zalecane: wystarczająco stabilne w użyciu
- Oznaczenia: wymiary: 330 x 330 mm
- W Hali: Rękawy

¹wagi: tolerancja +/- 5% jest dopuszczalna



Załącznik 8 Uzupełnienie dotyczące Para-Powozienia – patrz Przepisy FEI

Załącznik 9 Odznaka Honorowa

Odznaki honorowe przyznawane będą Zawodnikom, którzy ukończyli wszystkie trzy konkursy (bez rezygnacji, dyskwalifikacji lub eliminacji) na Mistrzostwach Świata lub Mistrzostwach Kontynentalnych według następującej skali:

- a) Złota odznaka za sześciokrotne ukończenie
- b) Srebrna odznaka za czterokrotne ukończenie
- c) Brązowa odznaka za dwukrotne ukończenie

Pełny opis przywilejów patrz Art. 132 Regulaminu Generalnego.

Załącznik 10 Definicje

Dzieci: patrz załącznik A Regulaminu Generalnego – Definicje

Konkurs: Składowa zawodów w powożeniu: Ujeżdżenie, Maraton, Zręczność i Kombinacja Maraton-Zręczność.

Zejsście: Celowe opuszczenie bryczki przez Zawodnika lub Luzaka albo przypadkowe opuszczenie (wypadnięcie) bryczki przez Zawodnika lub Luzaków.

Zgłoszenie: W powożeniu, zespół składający się z Zawodnika, Koni, Luzaków, uprzęży i Bryczki odpowiedniej do zaprzęgu, jak to zdefiniowano w niniejszych Przepisach.

Osoba Oficjalna Zawodów: Patrz załącznik 3 Regulaminu Generalnego.

Koń: Odnosi się do Konia lub Kuca upoważnionego do brania udziału w zawodach według Rozdziału VI.

Junior: Patrz załącznik A Regulaminu Generalnego

Komitety Organizacyjny „KO”: Patrz Regulamin Generalny.

Okres Zawodów: Patrz Regulamin Generalny załącznik A – Definicje

Propozycje: Oficjalny dokument zatwierdzony przez FEI zawierający szczegółowe informacje o Zawodach, w tym między innymi datę i lokalizację Zawodów, daty, w których należy przesłać zgłoszenia, Dyscypliny w jakich Zawody będą rozgrywane, program Zawodów, kategorie, narodowości i inne istotne informacje dotyczące zaproszonych Zawodników i Koni, dostępności stajni i zakwaterowania, wartość nagród pieniężnych i ich podział oraz wszelkie inne istotne szczegóły.

Teren zawodów: Wszystkie tereny używane do Konkursów składających się na Zawody, tereny do treningu i rozprężania, stajnie i parking dla bryczek.

Zaprzęg: Bryczka razem z Końmi, uprzężą, Zawodnikiem i Luzakami.

Młodzi powożący: Patrz Regulamin Generalny Załącznik A – Definicje.