

POLSKI ZWIĄZEK JEŹDZIECKI



WOLTYŻERKA

E

REGULAMIN ROZGRYWANIA ZAWODÓW KRAJOWYCH

Zatwierdzony Uchwałą Zarządu Nr U/3360/10/Z/2021 z dnia 18.12.2021

Obowiązuje od dnia 1 stycznia 2022r.

Preambuła

Obecny Regulamin Rozgrywania Zawodów w Woltyżerce obowiązuje od dnia 01 stycznia 2022 r. Wszystkie inne teksty dotyczące tej samej sprawy (pozostałe edycje i wszystkie inne oficjalne dokumenty), wydane wcześniej zostają unieważnione. Wydanie to należy czytać w połączeniu z *Przepisami Ogólnymi PZJ, Przepisami Weterynaryjnymi oraz Wytocznymi dla sędziów*, zarówno dla ćwiczeń programu obowiązkowego, jak i dowolnego.

Przepisy te nie mogą przewidzieć wszelkich ewentualności. We wszystkich nieprzewidzianych, względnie wyjątkowych zdarzeniach, obowiązkiem Komisji Sędziowskiej jest podjęcie decyzji zgodnej z duchem sportowym, przy zachowaniu możliwie w najwyższym stopniu intencji tego Regulaminu i Przepisów Ogólnych PZJ.

Rozwój dyscypliny woltyżerki na świecie oraz przeobrażenia tej dyscypliny, jakie zaszły w ciągu ostatnich lat w kraju, wymagają wprowadzenia zmian w Regulaminie Krajowym rozgrywania zawodów woltyżerskich. Niniejszy Regulamin ma za zadanie w taki sposób określić zasady współzawodnictwa w kraju, aby:

- znacznie poszerzyć bazę zawodników i koni, dając możliwości startu na wszystkich etapach rozwoju sportowego,
- umożliwić osiągnięcie najwyższego poziomu rywalizacji sportowej i skuteczną rywalizację zespołom, zawodnikom indywidualnym i parom na zawodach międzynarodowych,
- znacznie zwiększyć liczbę i poprawić jakość koni używanych w woltyżerce.
-

1. KODEKS POSTĘPOWANIA Z KONIEM

- I. Polski Związek Jeździecki w ślad za Międzynarodową Federacją Jeździecką (FEI) oczekuje, że wszystkie osoby zaangażowane w jakikolwiek sposób w sporty konne, będą przestrzegać zasad niniejszego Kodeksu Postępowania z Koniem oraz przyjmą do wiadomości, że w każdym przypadku dobro konia musi być sprawą nadrzędną i nigdy nie może być podporządkowane współzawodnictwu sportowemu ani celom komercyjnym.
- II. Na wszystkich etapach treningu i przygotowań konia do startu w zawodach, dobro konia musi stać ponad wszelkimi innymi wymaganiami. Dotyczy to stałej opieki, metod treningu, starannego obrządku, kucia i transportu.
- III. Konie i jeźdźcy powinni prezentować odpowiedni poziom umiejętności jeździeckich, zdrowia, które to warunki są koniecznym elementem. Odnosi się to także do podawania leków i środków medycznych, zabiegów chirurgicznych zagrażających dobru konia lub ciąży klaczy oraz do przypadków nadużywania pomocy medycznej.
- IV. Zawody nie mogą zagrażać dobru konia. Wymaga to zwrócenia szczególnej uwagi na teren zawodów, powierzchnię podłoża, pogodę, warunki stajenne, kondycję koni i ich bezpieczeństwo także podczas podróży powrotnej z zawodów.
- V. Należy dołożyć wszelkich starań, aby zapewnić koniom staranną opiekę po zakończeniu zawodów, a także humanitarne traktowanie po zakończeniu kariery sportowej. Dotyczy to właściwej opieki weterynaryjnej obrażeń odniesionych na zawodach, spokojnej starości, ewentualnie eutanazji.

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

SPIS TREŚCI

ROZDZIAŁ I – Organizacja współzawodnictwa sportowego w wołyżerce

ROZDZIAŁ II – Zawody

ROZDZIAŁ III – Udział zawodników i koni w zawodach

ROZDZIAŁ IV – Zawody – organizacja

ROZDZIAŁ V – Ukłon, strój zawodnika, rząd konia, plac konkursowy

ROZDZIAŁ VI – Zawody – osoby oficjalne

ROZDZIAŁ VII – Zawody – ceremonia nagradzania, nagrody

ROZDZIAŁ VIII – Dobro koni i zawodników

ROZDZIAŁ IX - Konkursy

ZAŁĄCZNIK NR 1 – Przegląd weterynaryjny

ZAŁĄCZNIK NR 2 – Ćwiczenia obowiązkowe

ZAŁĄCZNIK NR 3 – Ćwiczenia techniczne

ZAŁĄCZNIK NR 4 – Dopuszczalne rodzaje nachrapników i wędzideł

ZAŁĄCZNIK NR 5 – Zasady organizowania i zgłaszania zawodów towarzyskich w wołyżerce

ROZDZIAŁ I

Organizacja współzawodnictwa sportowego w woltyżerze

§ 1. Poziomy współzawodnictwa sportowego w woltyżerze

1. Zawody w konkurencji woltyżerki rozgrywane są na dwóch *poziomach*

1.1. Poziom Podstawowy (P)

Konkursy, w których programy wykonywane są tylko w stępie. Konkursy poziomu podstawowego mogą być rozgrywane tylko na zawodach regionalnych (ZR-E)

Zawodnicy:

- Wiek min. 7 lat,
- Wymagana rejestracja i licencja WZJ/PZJ,
- Wymagane min. wstępne uprawnienia sportowe (patrz warunki i tryb uzyskiwania uprawnień sportowych w woltyżerze),

Lonżujący:

- Wiek min. 18 lat,
- Wymagana rejestracja i licencja WZJ/PZJ,

- Wymagana licencja lonżującego (kurs licencyjny co 3 lata),
Konie:
 - Wiek min. 6 lat,
 - Rejestracja i licencja WZJ/PZJ,
Organizatorzy:
 - Minimalne wymiary areny konkursowej 18x20 m,
- 1.2. Poziom Ponadpodstawowy (PP)**
- Konkursy, w których programy wykonywane są tylko w galopie (galop/galop) i mieszane (galop/stęp). Konkursy tego typu mogą być rozgrywane w ramach Zawodów Regionalnych (ZR-E) i/lub Zawodów Ogólnopolskich (ZO-E).
- Zawodnicy:
- Wiek min. 7 lat,
 - Wymagana rejestracja i licencja WZJ/PZJ,
 - Wymagane min. uprawnienia III stopnia (patrz warunki i tryb uzyskiwania uprawnień sportowych w woltyżerze),
Lonżujący:
 - Wiek min. 18 lat,
 - Wymagana rejestracja i licencja WZJ/PZJ,
 - Wymagana licencja lonżującego (kurs licencyjny co 3 lata),
Konie:
 - Wiek min. 6 lat (w zależności od kategorii konkursu),
 - Wymagana rejestracja i licencja WZJ/PZJ,
Organizatorzy:
 - Minimalne wymiary areny konkursowej 20x25 m,
2. Zawody poziomu Podstawowego (P) – ZR-E oraz poziomu Ponadpodstawowego (PP) – ZR-E/ZO-E, mogą być rozgrywane podczas jednej imprezy sportowej, organizowanej przez tego samego organizatora, w tym samym miejscu i czasie, z uwzględnieniem warunków obowiązujących dla każdego poziomu.
 3. W konkursach poziomu Podstawowego (P) i Ponadpodstawowego (PP) dopuszcza się tworzenie zespołów i par składających się z zawodników różnych klubów i/lub zawodników niezrzeszonych (BPK).

§ 2. Pierwszeństwo przepisów

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

ROZDZIAŁ II Zawody

§ 3. Rodzaje zawodów

1. Zgodnie z Przepisami Ogólnymi PZJ (art. 5), w woltyżerze mogą być rozgrywane zawody następującej rangi:
 - 1.1. Mistrzostwa Polski Seniorów – MPS,
 - 1.2. Mistrzostwa Polski Juniorów – MPJ,
 - 1.3. Mistrzostwa Polski Młodych Woltyżerów – MPMW (kat. wiekowa – 16-21 lat),
 - 1.4. **Mistrzostwa Polski Dzieci – MPDz (kat. wiekowa do 13 lat)**
 - 1.5. Puchar Polski Seniorów – PPS,
 - 1.6. Puchar Polski Juniorów – PPJ,
 - 1.7. Puchar Polski Młodych Woltyżerów – PPMW (kat. wiekowa – 16-21 lat)
 - 1.8. Zawody Ogólnopolskie – ZO,
 - 1.9. Zawody Regionalne - ZR ,

Zawody wymienione w punktach 1.1 - 1.7 niniejszego paragrafu muszą być organizowane jako halowe. Pozostałe zawody wymienione w punktach 1.8 - 1.9 mogą być organizowane jako zawody niehalowe (na terenie otwartym) lub halowe.

§ 3. Mistrzostwa Polski

(patrz także Przepisy Ogólne PZJ art. 6.1 i 6.2.)

1. Mistrzostwa Polski Seniorów w Woltyżerze rozgrywane są w konkursie:

- 1.1. Zespołowym (w najwyższej kategorii seniorskiej – kategoria Az3*, określonej Regulaminem:
 - zespoły bez ograniczenia wieku ≥ 7 lat,
 - skład zespołu – 6 osób,
 - minimum 3 zespoły muszą brać udział w Mistrzostwach (zespoły tylko zgłoszone w zgłoszeniach ostatecznych nie liczą się jako biorące udział);
- 1.2. Indywidualnym (w najwyższej kategorii indywidualnej – kategorii Ai3*, określonej Regulaminem PZJ):
 - wiek zawodniczek i zawodników ≥ 16 lat,

- musi być prowadzona osobna klasyfikacja zawodników i zawodniczek,
 - musi uczestniczyć minimum 3 zawodników w konkursie indywidualnym mężczyzn i minimum 3 zawodniczek w konkursie indywidualnym kobiet (zawodnicy/zawodniczki tylko zgłoszeni w zgłoszeniach ostatecznych nie liczą się jako biorący udział);
- 1.3 Par (pas-de-deux) – w najwyższej kategorii – kategorii Ap2*, określonej Regulaminem:
- wiek zawodniczek/zawodników ≥ 16 lat,
 - minimum 3 pary muszą brać udział w Mistrzostwach (pary tylko zgłoszone w zgłoszeniach ostatecznych nie liczą się jako biorące udział);
- 1.4. Nie ogranicza się ilości zgłaszanych zespołów, par i zawodników indywidualnych przez Wojewódzkie Związki Jeździeckie.
- 1.5. Komisja Sędziowska – patrz Przepisy o Osobach Oficjalnych Załącznik Nr 1.
- 1.6. Ceremonia nagradzania i nagrody - patrz Rozdz. VII (§27-28) oraz Przepisy Ogólne PZJ (art. 28-30).

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

- 2.1. Zespołowym (w najwyższej kategorii juniorskiej – kategoria Bz2*, wg Regulaminu):
- zespoły z granicą wieku 7-18 lat,
 - skład zespołu - 6 osób,
 - minimum 3 zespoły muszą brać udział w Mistrzostwach (zespoły tylko zgłoszone w zgłoszeniach ostatecznych nie liczą się jako biorące udział);
- 2.2. Indywidualnym (w najwyższej kategorii indywidualnej – kategoria Bi2*, wg Regulaminu PZJ):
- wiek zawodniczek i zawodników 14-18 lat,
 - musi być prowadzona osobna klasyfikacja zawodników i zawodniczek,
 - minimum 3 zawodników w konkursie indywidualnym chłopców i minimum 3 zawodniczek indywidualnych, w konkursie indywidualnym dziewcząt musi brać udział w Mistrzostwach (zawodnicy/zawodniczki tylko zgłoszeni w zgłoszeniach ostatecznych nie liczą się jako biorący udział);
- 2.3. Par (pas-de-deux) - w kategorii Bp2*, wykonywanej całkowicie w galopie, określonej Regulaminem PZJ:
- wiek zawodniczek/zawodników 7-18 lat,
 - minimum 3 pary muszą brać udział w Mistrzostwach (pary tylko zgłoszone w zgłoszeniach ostatecznych nie liczą się jako biorące udział);

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

- 2.4. Komisja Sędziowska - patrz Przepisy o Osobach Oficjalnych Załącznik Nr 1.
- 2.5. Ceremonia nagradzania i nagrody - patrz Rozdz. VII (§27-28) oraz Przepisy Ogólne PZJ (art. 28-30).

3. Mistrzostwa Polski Młodych Woltyżerów rozgrywane są w konkursie:

- 3.1. Indywidualnym, w kategorii Ai3*-Y (wg Regulaminu).
- wiek zawodniczek/zawodników 16-21 lat,
 - musi być prowadzona osobna klasyfikacja zawodniczek i zawodników,
 - minimum 3 zawodników w konkursie indywidualnym chłopców i minimum 3 zawodniczek indywidualnych, w konkursie indywidualnym dziewcząt musi brać udział w Mistrzostwach (zawodnicy/zawodniczki tylko zgłoszeni w zgłoszeniach ostatecznych nie liczą się jako biorący udział);
- Nie ogranicza się ilości zgłaszanych przez Wojewódzkie Związki Jeździeckie zawodników indywidualnych.

4. Mistrzostwa Polski Dzieci rozgrywane są w konkursie:

- 4.1. Indywidualnym, w kategorii Bi1* (wg Regulaminu).
- Wiek zawodniczek/zawodników 7-13 lat,
 - Osobna klasyfikacja zawodniczek i zawodników,
 - Minimum 3 zawodników w konkursie indywidualnym chłopców i minimum 3 zawodniczek w konkursie indywidualnym dziewcząt musi brać udział w Mistrzostwach (zawodnicy/zawodniczki tylko zgłoszone w zgłoszeniach ostatecznych nie liczą się, jako biorący udział);
- 4.2. Par (pas-de-deux), w kategorii Bp1* (wg Regulaminu).
- Wiek zawodniczek/zawodników 7-13 lat,
 - Minimum 3 pary muszą brać udział w Mistrzostwach (pary tylko zgłoszone w zgłoszeniach ostatecznych nie liczą się, jako biorące udział);

Nie ogranicza się ilości zgłaszanych przez Wojewódzkie Związki Jeździeckie zawodników indywidualnych.

§ 4. Puchar Polski

(patrz także Przepisy Ogólne PZJ art. 6.1 oraz 6.2)

1. Puchar Polski Seniorów w Woltyżerze rozgrywany jest w konkursie:

- 1.1. Zespołowym (min. w kategorii Az2*, rozgrywanej wg Regulaminu):

- zespoły bez ograniczenia wieku ≥ 7 lat,
 - skład zespołu jak w Regulaminie Krajowym dla danej kategorii,
 - minimum 3 zespoły muszą brać udział w Pucharze (zespoły tylko zgłoszone w zgłoszeniach ostatecznych nie liczą się jako biorące udział);
- 1.2. Indywidualnym (min. w kategorii indywidualnej Ai2*, rozgrywanej wg Regulaminu):
- wiek zawodniczek i zawodników ≥ 16 lat,
 - musi być prowadzona osobna klasyfikacja zawodników i zawodniczek,
 - minimum 3 zawodników w konkursie indywidualnym mężczyzn i minimum 3 zawodniczki indywidualne, w konkursie indywidualnym kobiet musi brać udział w Pucharze (zawodnicy/zawodniczki tylko zgłoszeni w zgłoszeniach ostatecznych nie liczą się jako biorący udział);
- 1.3. Par (pas-de-deux) –min. w kategorii Ap1*, rozgrywanej wg Regulaminu:
- wiek zawodniczek/zawodników ≥ 16 lat,
 - minimum 3 pary muszą brać udział w Pucharze (pary tylko zgłoszone w zgłoszeniach ostatecznych nie liczą się jako biorące udział);
- 1.4. Nie ogranicza się ilości zgłaszanych przez kluby zespołów, zawodników indywidualnych oraz par.
- 1.5. Komisja Sędziowska - patrz Przepisy o Osobach Oficjalnych Załącznik Nr 1.
- 1.6. Ceremonia nagradzania i nagrody - patrz Rozdz. VII (§27-28) oraz Przepisy Ogólne PZJ.
- 2. Puchar Polski Juniorów w Woltyżerze rozgrywany jest w konkursie:**
- 2.1. Zespołowym –min. w kategorii Bz2*, wg Regulaminu:
- zespoły z granicą wieku 7-18 lat,
 - minimum 3 zespoły muszą brać udział w Pucharze (zespoły tylko zgłoszone w zgłoszeniach ostatecznych nie liczą się jako biorące udział).
- 2.2. Indywidualnym –min. w kategorii indywidualnej Bi2*, w której wszystkie programy wykonywane są całkowicie w galopie, rozgrywanej wg Regulaminu:
- wiek zawodniczek i zawodników 7-18 lat,
 - musi być prowadzona osobna klasyfikacja zawodników i zawodniczek,
 - minimum 3 zawodników w konkursie indywidualnym chłopców i minimum 3 zawodniczek indywidualnych, w konkursie indywidualnym dziewcząt musi brać udział w Pucharze (zawodnicy/zawodniczki tylko zgłoszeni w zgłoszeniach ostatecznych nie liczą się jako biorący udział);
- 2.3. Par (pas-de-deux) –min. w kategorii Bp2*, wykonywanej całkowicie w galopie, określonej Regulaminem PZJ,
- wiek zawodniczek/zawodników 7-18 lat,
 - minimum 3 pary muszą brać udział w Pucharze (pary tylko zgłoszone w zgłoszeniach ostatecznych nie liczą się jako biorące udział);
- 2.4. Nie ogranicza się ilości zgłaszanych przez kluby zespołów, zawodników indywidualnych oraz par.
- 2.5. Komisja Sędziowska - patrz Przepisy o Osobach Oficjalnych Załącznik Nr 1.
- 2.6. Nagrody - patrz Rozdz. VII (§27-28) oraz Przepisy Ogólne PZJ.
- 3. Puchar Polski Młodych Woltyżerów** rozgrywany jest w konkursie:
- 3.1. Indywidualnym, w kategorii Ai3*-Y (wg Regulaminu).
- wiek zawodniczek/zawodników 16-21 lat,
 - musi być prowadzona osobna klasyfikacja zawodniczek i zawodników,
 - minimum 3 zawodników i 3 zawodniczki muszą wystartować w Pucharze Polski (zawodnicy/zawodniczki tylko zgłoszeni w zgłoszeniach ostatecznych nie liczą się jako biorący udział);
- Nie ogranicza się ilości zgłaszanych przez WZJ zawodników indywidualnych.

§ 5. Zawody Ogólnopolskie

(patrz Przepisy Ogólne PZJ art. 6.2)

Zawody Ogólnopolskie mogą być rozgrywane w konkursach:

- 1.1. Zespołowych – we wszystkich lub w wybranych przez Organizatora kategoriach trudności poziomu Ponadpodstawowego (PP) i wieku, określonych Regulaminem.
- 1.2. Indywidualnych – we wszystkich lub w wybranych przez Organizatora kategoriach trudności poziomu Ponadpodstawowego (PP) i wieku, określonych Regulaminem PZJ:
 - klasyfikacja konkursów indywidualnych w dwóch najwyższych kategoriach (A i B) może być prowadzona osobno lub wspólnie dla dziewcząt/kobiet i chłopców/mężczyzn;
- 1.3. Par (pas-de-deux) – we wszystkich lub w wybranych przez Organizatora kategoriach trudności poziomu Ponadpodstawowego (PP) i wieku, określonych Regulaminem PZJ;

- 1.4. Ilość zespołów, zawodników indywidualnych i par zgłaszanych przez kluby do zawodów może określić Organizator.
- 1.5. Skład Komisji Sędziowskiej dla danej kategorii konkursów – patrz Przepisy o Osobach Oficjalnych Załącznik Nr 1.
- 1.6. Ceremonia nagradzania i nagrody – puchary lub medale za pierwsze 3 miejsca w każdym konkursie. Każdy koń powinien otrzymać rozetę. Pozostałe nagrody KO.

§ 6. Zawody Regionalne

(Patrz Przepisy Ogólne PZJ art. 7),

Zawody Regionalne, mogą być rozgrywane w konkursach:

- 1.1. Zespołowych – we wszystkich lub w wybranych przez Organizatora kategoriach trudności poziomu Podstawowego (P) i Ponadpodstawowego (PP) i wieku, określonych Regulaminem PZJ/WZJ;
- 1.2. Indywidualnych – we wszystkich lub w wybranych przez Organizatora kategoriach trudności poziomu Podstawowego (P) i Ponadpodstawowego (PP) i wieku, określonych Regulaminem PZJ/WZJ:
 - klasyfikacja konkursów indywidualnych w dwóch najwyższych kategoriach (A i B) może być prowadzona osobno lub wspólnie dla dziewcząt/kobiet i chłopców/mężczyzn;
- 1.3. Par (pas-de-deux) – we wszystkich lub w wybranych przez Organizatora kategoriach trudności poziomu Podstawowego (P) i Ponadpodstawowego (PP) i wieku, określonych Regulaminem PZJ/WZJ.
- 1.4. Organizator może ograniczyć ilości zespołów, zawodników indywidualnych i par zgłaszanych przez kluby do zawodów;
- 1.5. Skład Komisji Sędziowskiej dla danej kategorii konkursów - patrz Przepisy o Osobach Oficjalnych.
- 1.6. Ceremonia nagradzania i nagrody - puchar lub medal za pierwsze miejsca w każdym konkursie. Każdy koń powinien otrzymać rozetę. Pozostałe nagrody KO.

Zawody poszczególniej rangi mogą być organizowane w połączeniu ze sobą i rozgrywane w ramach tej samej imprezy sportowej (np. Zawody Regionalne mogą być łączone z Zawodami Ogólnopolskimi, Zawody Ogólnopolskie z Pucharem Polski itp.).

§ 7. Organizacja zawodów

(patrz Przepisy Ogólne PZJ art. 15-22)

§ 8. Propozycje zawodów

(patrz Przepisy Ogólne PZJ art. 8)

§ 9. Zgłoszenia

(patrz Przepisy Ogólne PZJ art. 12)

Zgłoszenia na zawody umieszczone w Centralnym kalendarzu imprez powinny odbywać się w systemie trójstopniowym – zgłoszenia wstępne, imienne i ostateczne – w terminach określonych przez Organizatora w propozycjach. Organizator może jednak zastosować system jedno- lub dwustopniowy. Zgłoszenia na zawody umieszczone w Wojewódzkim kalendarzu imprez powinny być przysyłane do Organizatora w określonych przez niego w propozycjach terminach.

ROZDZIAŁ III Udział zawodników i koni w zawodach

§ 10. Zawodnicy

1. Kategorie wiekowe obowiązujące na zawodach rozgrywanych w Polsce:

Seniorzy (S)	Konkurs zespołowy	≥ 7 lat
	Konkurs par	≥ 16 lat
	Konkurs indywidualny	≥ 16 lat
Młodzi wołyżerowie (Y)	Konkurs indywidualny	16 – 21 lat
Juniorzy (J)	Konkurs zespołowy	7 – 18 lat
	Konkurs par	7 – 18 lat
	Konkurs indywidualny	14 – 18 lat
Dzieci (Dz)	Konkurs par	7 – 13 lat
	Konkurs indywidualny	7 – 13 lat

2. W zawodach ZO-E/ZR-E nie ogranicza się ilości i możliwości startów, pod warunkiem spełnienia wymogów wiekowych oraz posiadania odpowiednich uprawnień sportowych (patrz „warunki i tryb uzyskiwania uprawnień sportowych w wołyżerze”).

3. W zawodach rangi MP/PP zawodnik może startować, w danym roku, tylko w jednej kategorii wiekowej (dotyczy konkursów indywidualnych S/J/Y/Dz i par – S/J/Dz). **Nie ogranicza się startu w konkursie zespołowym (dotyczy MP/PP S i J).**
4. W ramach danej kategorii wiekowej Organizator może w poszczególnych konkursach wprowadzić dodatkowy podział na grupy wiekowe. Stosowna informacja musi się znaleźć w Propozycjach zawodów.
5. W zawodach ZO-E/ZR-E, w konkursach indywidualnych/par/zespołowych zawodnik/zawodnicy mogą startować na więcej niż jednym koniu.
6. Dokumenty niezbędne, aby dopuścić zawodnika do startu w zawodach (patrz Przepisy Ogólne PZJ art. 14).

§ 11. Lonżujący

1. Musi mieć ukończone 18 lat.
2. Musi posiadać ważną licencję lonżującego (ważna na rok kalendarzowy). Licencja taka wydawana jest przez PZJ/WZJ na podstawie odbytego szkolenia (uprawnienia wynikające z odbytego szkolenia są ważne przez dwa lata).

§ 12. Koń

(patrz Przepisy Ogólne PZJ art. 14)

1. Wymagany **minimalny** wiek konia/pony na zawodach woltyżerskich:

	A	B	C/D
Konkurs zespołowy	Min. 7 lat	Min. 7 lat	Min. 6 lat
Konkurs par	Min. 7 lat	Min. 7 lat	Min. 6 lat
Konkurs indywidualny	Min. 7 lat	Min. 6 lat	Min. 6 lat

2. Przynależność klubowa lonżującego nie musi być taka sama jak zawodników.
3. Program obowiązkowy i dowolny jednej/dwóch rund musi być wykonywany na tym samym koniu, lonżowanym przez tego samego lonżującego. W danym konkursie nie można zmienić konia.
4. Dozwolona dzienna liczba startów (patrz także Przepisy Ogólne PZJ

art.16).

Wprowadza się punktowy system limitu startów dziennych dla konia/pony na zawodach woltyżerskich.

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

	Program obowiązkowy		Program dowolny/techniczny	
	galop	stęp	galop	stęp
Konkurs zespołowy	0,5	0,25	0,5	0,25
Konkurs par	0,25	0,125	0,25	0,125
Konkurs indywidualny	0,125	0,0625	0,125	0,0625

5. Dokumenty niezbędne, aby dopuścić konia do startu w zawodach (patrz Przepisy Ogólne PZJ art. 14 oraz Przepisy Weterynaryjne).

§ 13. Przegląd weterynaryjny koni

1. Na zawodach rangi Mistrzostwa Polski oraz Puchar Polski, przegląd weterynaryjny koni przed pierwszym konkursem jest obowiązkowy. Na pozostałych zawodach przegląd jest zalecany, ale nieobowiązkowy. Jeżeli Zawody Ogólnopolskie lub Regionalne rozgrywane są razem z w/w zawodami, to konie zgłoszone do startu w tych zawodach również muszą przejść przez przegląd weterynaryjny.
2. Na zawodach rangi Mistrzostwa Polski, Puchar Polski przegląd weterynaryjny koni przeprowadzany jest przez Komisję Weterynaryjną w składzie: Delegat Weterynaryjny, lekarz weterynarii (członek Komisji), członek Komisji Sędziowskiej (najlepiej Przewodniczący Komisji Sędziowskiej), zgodnie z Przepisami Weterynaryjnymi PZJ.
3. Na pozostałych zawodach przegląd weterynaryjny koni przeprowadzany jest przez Delegata Weterynaryjnego w asyście członka Komisji Sędziowskiej (najlepiej Przewodniczący Komisji Sędziowskiej), zgodnie z Przepisami Weterynaryjnymi PZJ.

ROZDZIAŁ IV

Zawody – organizacja

§ 14. Propozycje zawodów – patrz także Przepisy Ogólne PZJ

1. Propozycje zawodów MP/PP/ZO muszą zostać wpisane do Kalendarza imprez centralnych i zatwierdzone przez PZJ.

2. Propozycje zawodów ZR muszą zostać wpisane do Kalendarza imprez regionalnych i zatwierdzone przez właściwy Związek Wojewódzki.
3. Zgłoszenia do zawodów mogą odbywać się w systemie trzy-, dwu- i jednostopniowym. Jednakże termin zgłoszeń ostatecznych powinien przypadać na min. 4 dni przed dniem rozpoczęcia zawodów.

§ 15. Listy startowe

(patrz także art. 15 Przepisów Ogólnych PZJ).

1. Szef ekipy lub lonżujący musi ostatecznie podać Organizatorowi nazwiska i wiek członków zespołu, pary i zawodników indywidualnych, nazwy koni oraz nazwiska lonżujących oraz określić kolejność startów zawodników w zespole i zawodników indywidualnych, startujących na tym samym koniu, do terminu określonego przez Organizatora. Termin ten należy wyznaczyć po przeglądzie weterynaryjnym. Koń, który przeszedł pozytywnie przegląd weterynaryjny i/lub lonżujący mogą zostać zmienieni minimum 1 godzinę przed rozpoczęciem konkursu. O takiej zmianie szef ekipy lub lonżujący musi natychmiast powiadomić sekretariat /biuro zawodów.
2. Organizator może ustalić listy startowe, bez zwoływania zebrania technicznego, przed zawodami (na podstawie zgłoszeń ostatecznych) i rozesłać je do zainteresowanych klubów, w terminie minimum 2 dni przed terminem rozpoczęcia zawodów.
3. We wszystkich konkursach indywidualnych dopuszcza się możliwość wykonywania programu dowolnego bezpośrednio po programie obowiązkowym (podczas jednego startu). Organizator musi zamieścić tę informację w Propozycjach zawodów.
4. Jeżeli w konkursie indywidualnym program dowolny wykonywany jest bezpośrednio po programie obowiązkowym (dotyczy kategorii konkursów galop/galop), to po starcie 4 zawodników koń musi mieć obowiązkową 1-godzinną przerwę.
5. W konkursach rozgrywanych w dwóch rundach, w rundzie drugiej/finałowej zawodnicy indywidualni/pary/zespoły powinni startować w kolejności odwrotnej do miejsc zajmowanych po pierwszej rundzie.

§ 16. Zebranie techniczne

Patrz Przepisy Ogólne PZJ art. 21 i 22.

§ 17. Wyniki zawodów

Patrz Przepisy Ogólne PZJ art. 20

ROZDZIAŁ V

Ukłon, strój zawodnika, rząd konia, plac konkursowy

§18. Ukłon

Patrz Przepisy Ogólne PZJ art. 23

1. We wszystkich konkursach, które odbywają się na arenie konkursowej, pod nadzorem Komisji Sędziowskiej, każdy zawodnik i lonżujący zobowiązany jest do ukłonu, składanego sędziemu w literze A, przed i po starcie. Sędzia w literze A powinien odwzajemnić ukłon.
2. Przed rozpoczęciem wykonywania programu, we wszystkich rodzajach konkursów, koń musi wykonać obowiązkową rundę klusa. Po sygnale dzwonkiem sędziego w literze A, koń musi przejść do chodu, w którym prezentowany będzie program.
3. Wbieg, wybieg oraz sposób wykonania ukłonu pozostaje w gestii zawodników, jednak nie powinny one zawierać żadnych elementów *show*.
4. Wbieg i wybieg mogą odbywać się przy akompaniamencie muzyki, chyba że Przewodniczący Komisji Sędziowskiej zadecyduje inaczej.
5. Zawodnicy i lonżujący z koniem muszą wbiegać na arenę konkursową możliwie najkrótszą drogą. Przypadki ekstremalne obiegania areny konkursowej przez zawodników lub lonżującego z koniem przed ustawieniem się do ukłonu, mogą spowodować eliminację zawodnika/pary/zespołu z konkursu (decyzja sędziego w literze A).
6. Natychmiast po opuszczeniu areny konkursowej muszą być rozpięte wypinacze. Nieprzestrzeganie tego nakazu podlega karze natychmiastowej (patrz Przepisy Ogólne PZJ art. 47).

§ 19. Ubiór zawodników i lonżujących

Patrz Przepisy Ogólne PZJ art. 24-25

1. W konkursie zespołowym każdy zawodnik zespołu musi nosić na prawym ramieniu, prawej nodze lub na plecach, łatwy do odczytania numer (od 1 do 6). Ubiór lonżującego powinien harmonizować z ubiorem zawodników zespołu.
2. Podczas startu, zawodnicy indywidualni muszą nosić na prawym ramieniu lub na prawej nodze łatwy do odczytania numer startowy, przydzielony im przez Komitet Organizacyjny. Brak tego numeru powoduje karę 1 punktu odejmowanego od oceny za kompozycję w programie dowolnym.
3. Strój zawodników (indywidualnych, pary, zespołu) musi być bezpieczny dla samego zawodnika i współwiczających oraz dla konia. Nie może w żaden sposób ograniczać ruchów zawodnika, stwarzać możliwości zahaczenia się o elementy rzędu konia lub skaleczenia, bądź przesłaniać widzenie

samego zawodnika i/lub współwiczających i/lub konia. Ponadto powinien być dostosowany do charakteru sportu konnego.

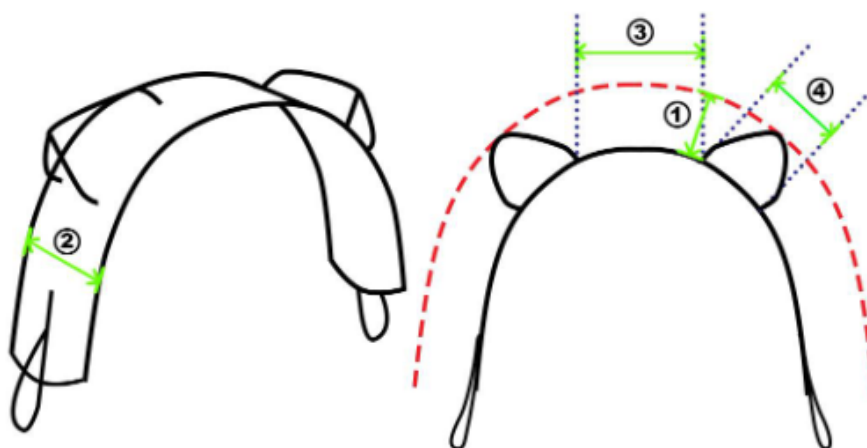
4. Stroje zawodników i wszystkie jego elementy muszą być dopasowane/przylegać do ciała przez cały czas, tak by sędziowie mieli możliwość oceny poszczególnych ćwiczeń.
5. Wszelkie akcesoria dekoracyjne i rekwizyty typu: paski, maski, pelerynki, czapki, kapelusze, piłki, skakanki i in. Tego typu gadżety, są całkowicie zabronione w trakcie startu i podczas przebywania na arenie konkursowej.
6. Stroje zawodników – członków zespołu powinny ze sobą współgrać.
7. Podczas startu dopuszcza się jedynie obuwie o miękkiej podeszwie.
8. Spodnie muszą być zabezpieczone pod stopą.
9. Spódniczki mogą być noszone tylko na rajstopy/legginsy.
10. Strój w żaden sposób nie może dawać efektu nagości.
11. Włosy zawodników muszą być schludnie upięte (nie rozpuszczone).
12. Strój zawodników (indywidualni/pary/zespoły) do 13 roku życia włącznie, nie może mieć żadnego fragmentu w kolorze ciała lub wykonanego z przezrystego materiału, za wyjątkiem kończyn dolnych i górnych.

Nie zastosowanie się do wymogów punktów 1 i 2 powoduje karę natychmiastową (Przepisy Ogólne PZJ art.47).

§ 20. Rząd konia do woltyżerki

1. Rząd konia do woltyżerki dopuszczalny na arenie konkursowej składa się z:
 - ogłowia wędzidłowego z nachrapnikiem lub kawecanu do lonżowania z wędzidłem lub bez,
 - dwóch wypinaczy,
 - pasa woltyżerskiego z popręgiem brzuszny i z podkładką,
 - derki ochronnej,
 - lonży i bata do lonżowania.

2. Pas woltyżerski



- (1) max. odległość mierzona od płaskiej powierzchni pasa woltyżerskiego do zewnętrznego punktu uchwytów – 180 mm;
- (2) max. szerokość płaskiej powierzchni konstrukcji nośnej pasa woltyżerskiego nie może być większa niż 180 mm;
- (3) max. odległość pomiędzy prawym i lewym uchwytem mierzona u nasady – 240 mm;
- (4) max. odległość pomiędzy górnym i dolnym punktem mocowania uchwytów, mierzona osiowo – 280 mm.

3. Derka ochronna:

Derka ochronna jest obowiązkowa i musi być wykonana z materiału, który dopasowuje się do grzbietu konia i redukuje oddziaływanie sił zewnętrznych. Dodatkowo dopuszcza się jedną podkładkę żelową.

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

- Max. 80 cm mierząc od tylnej krawędzi pasa wołyżerskiego do skraju derki,
 - Max. 30 cm mierząc od przedniej krawędzi pasa wołyżerskiego do skraju derki,
 - Max. 90 cm mierząc od najniższego punktu boku do najniższego punktu drugiego boku.
- Jeżeli derka mierzona jest na koniu, to dopuszcza się tolerancję rzędu maksymalnie 3 cm, tzn. 93 cm,
- Max. grubość derki razem z pokrowcem 4 cm,
 - Max. całkowita długość derki 110 cm, przy maksymalnie 30 cm na szyi konia, przed pasem wołyżerskim.

Stwierdzenie odstępstw od podanych powyżej wymiarów, pociąga za sobą eliminację z konkursu.

Użycie jakiegokolwiek innego wyposażenia lub inny sposób ułożenia i zapięcia niż opisany powyżej pociągać będzie za sobą eliminację.

Pas wołyżerski oraz derka ochronna mogą być zmieniane do każdego programu.

4. Bat do lonżowania.

Używanie bata do lonżowania jest obowiązkowe.

5. Wędzidła (patrz załącznik nr 4)

Grubość wędzidła dla konia min. 12mm;

Grubość wędzidła dla pony min. 10 mm;

6. Dopuszcza się (w zależności od uznania) stosowanie bandaży i/lub ochraniaczy oraz kaloszy. Można stosować nauszники.

7. Dopuszcza się stosowanie nauszników i zatyczek do uszu. Swoboda poruszania uszami musi zostać zachowana. Nauszniki nie mogą zasłaniać oczu konia. Kolorystyka i design nauszników powinien być dyskretny. Nauszniki nie mogą być mocowane do nachrapnika.

Do kontroli rzędu konia, natychmiast po opuszczeniu areny konkursowej musi być wyznaczony Komisarz (dotyczy ZO-E/PP/MP).

Wszelkie rozbieżności muszą być raportowane sędziemu w literze A. Jeżeli rozbieżności zostaną potwierdzone, to rezultatem jest eliminacja z konkursu.

Kontrola wędzidła musi być przeprowadzana bardzo ostrożnie ze względu na wrażliwość niektórych koni. Sprawdzanie wędzidła Komisarz przeprowadza w rękawiczkach jednorazowych, zmieniając rękawiczki dla każdego konia.

UWAGA:

W konkursach rozgrywanych tylko w stępie dopuszcza się używanie wodzy trójkątnych zamiast wypinaczy.

8. Rząd konia dopuszczalny na rozprężalni.

Na rozprężalni dopuszcza się stosowanie:

- wodzy pomocniczych,
- ogłowia munsztukowego podczas jazdy wierzchem,
- praca z koniem na wodzach pomocniczych i/lub wypinaczach powinna być ograniczona czasowo i po tym czasie wodze pomocnicze/wypinacze powinny zostać rozpięte, umożliwiając koniowi swobodne poruszanie się bez wypięcia;
- Lonża musi być przypięta do wewnętrznego kółka wędzidła (nie przez głowę i nie do zewnętrznego kółka wędzidła).
- Podwójnej lonży/długich wodzy, pod warunkiem że lonża jest zapięta do kółka wędzidła w sposób umożliwiający używanie jej jako długiej wodzy. Używanie podwójnej lonży w zapięciu sztywnym, jako czarnej/martwej wodzy jest zabronione.

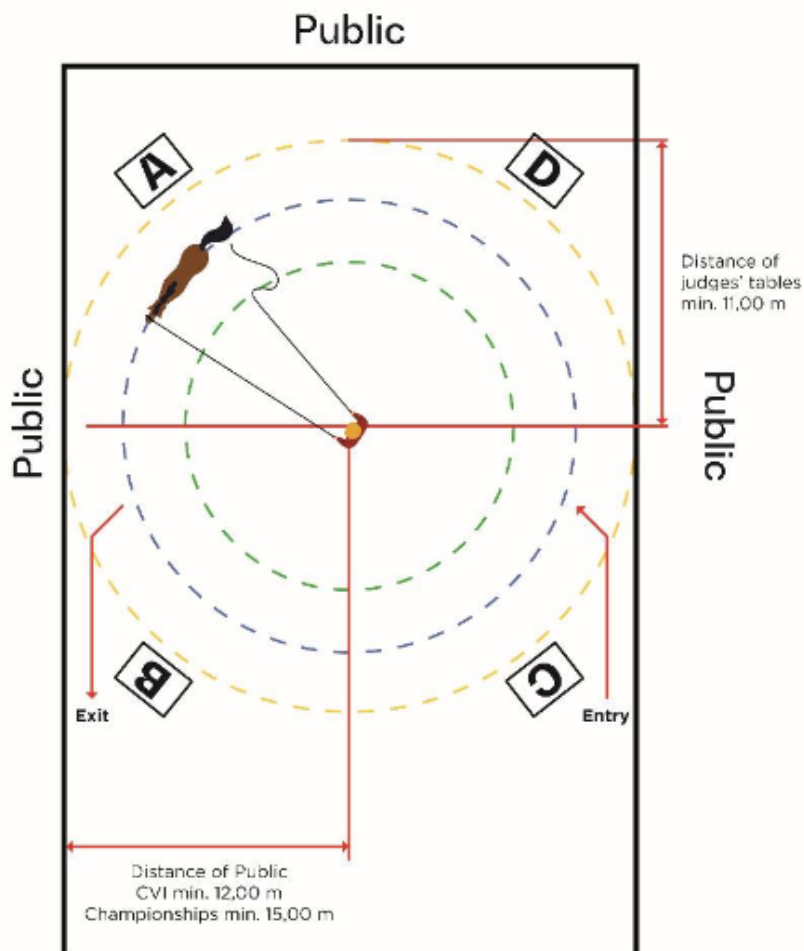
9. Każdy członek ekipy oficjalnie zgłoszony w zgłoszeniach ostatecznych może pracować z koniem pod siodłem. W pracy z koniem pod siodłem obowiązuje odpowiednie obuwie oraz ochronny kask na głowę z trzypunktowym zapięciem.

Brak kasku ochronnego w pracy z koniem pod siodłem skutkuje karą natychmiastową (patrz Przepisy Ogólne PZJ art. 47). Karę otrzymuje zawodnik.

§ 21. Arena (plac) konkursowa

1. Miejsce, gdzie rozgrywane będą konkursy wołyżerskie musi mieć minimalne wymiary 20x25 m dla konkursów poziomu Ponadpodstawowego (PP) i min. 18x20 m dla konkursów poziomu Podstawowego (P).

2. W przypadku rozgrywania konkursów w hali, minimalna wysokość hali w świetle musi wynosić minimum 4,5 m (dotyczy to rozgrywania konkursów zespołowych kategorii A/B. W pozostałych konkursach wysokość może być niższa lecz nie mniejsza niż 4,0 m).
3. Podłoże areny konkursowej musi być równe, miękkie i sprężyste.
4. Publiczność musi być oddalona co najmniej 12 m od środka koła do lonżowania.
5. Plac do rozprężania koni jest obowiązkowy i musi spełniać warunki, jak opisane powyżej. Zaleca się przygotowanie dwóch lub więcej miejsc do rozprężania koni. W przypadku rozgrywania konkursów w hali, możliwość korzystania z rozprężalni w hali musi być dostępna dla wszystkich startujących.
6. Zaleca się umieszczenie stanowisk sędziowskich na podwyższeniu, około 50-60 cm powyżej poziomu podłogi.
7. Stoliki sędziowskie powinny znajdować się w odległości minimum 11 m od środka koła do lonżowania.



ROZDZIAŁ VI
Zawody – osoby oficjalne
§ 22. Komisja sędziowska

Patrz Przepisy Ogólne PZJ art. 43-46 oraz

Przepisy o Osobach Oficjalnych art. 4, 6, 7, 20, 26-30, 44 oraz załącznik nr 1, pkt 5

§ 23. Komisarze

Przepisy o Osobach Oficjalnych art. 44 oraz załącznik nr 1, pkt 5

ROZDZIAŁ VII
Zawody – ceremonia nagradzania, nagrody
§ 24. Ceremonia nagradzania zawodników i koni

1. Ceremonia nagradzania zawodników i koni powinna stanowić ważne wydarzenie. Powinna być przeprowadzona na arenie konkursowej, w odpowiedniej uroczystej oprawie nadającej jej właściwego znaczenia.

2. Udział w ceremonii nagradzania jest obowiązkowy. Nieuczestniczenie zawodnika w tej ceremonii powoduje utratę zajętego w klasyfikacji ostatecznej miejsca, a co za tym idzie wszelkich nagród (rozety, nagrody rzeczowej, nagrody pieniężnej itd.). Wyjątek od tego stanowi wydana przez sędziego Głównego zawodów/Delegata Technicznego/Przewodniczącego składu sędziowskiego w danym konkursie zgoda.

3. Konie biorące udział w ceremonii dekoracji muszą być prezentowane w ogłowie i w pasie wołyżerskim lub pasie do lonżowania z podkładką. Nie zastosowanie się do tego wymogu, powoduje wymierzenie kary natychmiastowej (patrz Przepisy Ogólne PZJ art. 47). Karę otrzymuje zawodnik.

4. Ubiór zawodników – strój stosowny do charakteru sportu konnego. (odpowiednie obuwie sportowe na płaskim obcasie lub obuwie wołyżerskie, reprezentacyjne stroje klubowe lub jak w konkursie itp.).

5. Ceremonię nagradzania należy przeprowadzić dla każdej rangi zawodów osobno.

§ 25. Nagrody

1. Wszystkie konie biorące udział w zawodach muszą dostać rozetę.

2. Wszyscy zawodnicy biorący udział w zawodach muszą dostać upominek.

3. Puchary/medale dla pierwszych trzech sklasyfikowanych w danym konkursie zawodników/zawodniczek/par/zespołów.

4. Nagrody rzeczowe min. dla pierwszych pięciorga zawodników/zawodniczek/par/zespołów.

5. Pozostałe nagrody wg uznania Organizatora.

ROZDZIAŁ VIII
Dobro koni i zawodników

§ 26. Postępowanie w przypadku brutalności wobec koni

Patrz Przepisy Ogólne PZJ art. 38, 39.

§ 27. Kontrola leczenia i ochrona koni. Doping.

Patrz Przepisy Ogólne PZJ art. 42 oraz Przepisy Weterynaryjne.

§ 28. Kontrola leczenia i ochrona zdrowia zawodników

Patrz Przepisy Ogólne PZJ art. 40, 41.

§ 29. Komisarze

Patrz Przepisy Ogólne PZJ art. 45 i 49.

§ 30. Komisja Odwoławcza

Patrz Przepisy Ogólne PZJ art. 49 i 53.

§ 31. Protesty, skargi, odwołania

Patrz Przepisy Ogólne PZJ art. 56-59.

ROZDZIAŁ IX
Konkursy
§ 32. Rodzaje konkursów

1. W trakcie zawodów w wołyżerce, w poszczególnych kategoriach wiekowych mogą być rozgrywane następujące rodzaje konkursów:

- **Zespołowe** – w skład zespołu wchodzi: 6 zawodników dowolnej płci, lonżujący oraz koń.
- **Indywidualne** – kobiet i mężczyzn.
- **Par** – para składa się z dwóch/dwojga zawodników, tej samej lub różnej płci.

2. **Konkursy Specjalne** – Komisja Wołyżerki PZJ do końca roku kalendarzowego poprzedzającego kolejny sezon startowy, określi zasady rozgrywania podczas zawodów krajowych (ZO-E/ZR-E) Konkursów Specjalnych. Regulaminy Konkursów Specjalnych są zatwierdzane przez Zarząd PZJ.

3. Wszystkie konkursy na zawodach wołyżerskich muszą być rozgrywane zgodnie z Przepisami Ogólnymi PZJ oraz z niniejszym Regulaminem.

§ 33. Konkursy zespołowe

1. Wprowadza się następujące kategorie trudności konkursów zespołowych:

Poziom		Kat. wieku	Oznaczenie konkursu				
POZIOM PONADPODSTAWOWY (PP)	Galop/galop	SENIORZY ≥ 7 lat	Az1*	Program obowiązkowy test 1	Program dowolny test 1	II runda opcjonalna, zgodnie z propozycjami	Program dowolny test 1
			Az2*	Program obowiązkowy test 2	Program dowolny test 2	II runda opcjonalna, zgodnie z propozycjami	Program dowolny test 2
			Az3*	Program obowiązkowy test 3	Program dowolny test 2	II runda obowiązkowa jedynie w przypadku MP i PP, w pozostałych zawodach opcjonalna	Program dowolny test 2
	Galop/galop	JUNIORZY 7-18 lat	Bz1*	Program obowiązkowy test 1	Program dowolny test 1	II runda opcjonalna, zgodnie z propozycjami	Program dowolny test 1
			Bz2*	Program obowiązkowy test 2	Program dowolny test 1	II runda obowiązkowa jedynie w przypadku MP i PP, w pozostałych zawodach opcjonalna	Program dowolny test 1
	Galop/stęp	≥ 7 lat	Cz1*/2*	Program obowiązkowy test C1*/2* w galopie	Program dowolny test 1 w stępie	Zawody rozgrywane tylko w jednej rundzie	Nie rozgrywa się

PODSTAWOWY	Stęp/stęp	≥ 7 lat	Dz	Program obowiązkowy test D w stępie	Program dowolny test 1 w stępie	Zawody rozgrywane tylko w jednej rundzie	Nie rozgrywa się

2. W skład zespołu wołyńskiego wchodzi: 6 zawodników, koń oraz lonżujący. W kategorii Cz i Dz dopuszcza się pomocnika (asystenta), który podsadza będzie w stępie zawodników na konia. Pomocnik ten musi wbiec razem z zespołem na arenę konkursową i uklonić się.

3. Koń galopuje (z prawidłowej nogi) lub stępuje w lewą/prawą stronę (zgodnie z propozycjami), po kole o średnicy minimum 15 m. Zaleca się wyraźne oznaczenie środka koła.

4. Na Mistrzostwach Polski i Pucharze Polski konkursy zespołowe muszą być rozgrywane w dwóch rundach. Na pozostałych zawodach konkursy zespołowe mogą być rozgrywane w jednej lub w dwóch rundach, w zależności od tego, co organizator podał w propozycjach.

5. Runda I składa się z programu obowiązkowego i programu dowolnego. Programy te muszą być pokazywane rozdzielnie, w odstępie minimum jednej godziny. W kategorii Cz i Dz program obowiązkowy i dowolny pokazywane są łącznie (program dowolny zaraz po programie obowiązkowym). W kategorii Cz po programie obowiązkowym w galopie, lonżujący ma obowiązek wydłużyć wypinacze, dostosowując je do stępa.

6. Zaleca się, aby program obowiązkowy i program dowolny wykonywane były z podkładem muzycznym. Muzyka może być odtwarzana z kaset magnetofonowych lub płyt kompaktowych i in. dostępnych nośnikach, w zależności od tego, jakie warunki zostały podane w propozycjach zawodów.

§ 34. Pomiar czasu

1. Zespół musi wykonać ukłon w ciągu 1 minuty, po sygnale (dzwonka) sędziego w literze A, do wejścia na arenę konkursową. Pierwsze ćwiczenie musi zostać rozpoczęte przez zespół najpóźniej po upływie 30 sekund po sygnale dzwonka, oznaczającym koniec prezentacji konia na kole w kłusie i ostateczne dopuszczenie go do startu.
2. Czas potrzebny na wykonanie programu obowiązkowego i dowolnego rozpoczyna się w chwili, gdy pierwszy zawodnik dotknie uchwytów, a kończy z upływem limitu czasu. Limity czasu dla poszczególnych kategorii trudności.

Kategoria Program	A	B	C	D
Obowiązkowy	6 minut	6 minut	7 minut	7 minut
Dowolny	4 minuty	4 minuty	4 minut	4 minuty

3. Dzwonek jest używany przez sędziego w literze A w następujących przypadkach:
 - a) aby dać sygnał zespołowi do wejścia na arenę konkursową,
 - b) aby dać sygnał do rozpoczęcia programu obowiązkowego i dowolnego,
 - c) aby zasygnalizować upływ limitu czasu,
 - d) aby zasygnalizować zatrzymanie czasu, po upadku zawodnika, w którym zawodnik wylądował inaczej niż tylko na obie stopy i nie jest w stanie natychmiast kontynuować ćwiczeń lub wrócić do szeregu,
 - e) aby dać sygnał do zatrzymania zawodnika lub przebiegu programu, w przypadku gdy koń wykazuje jakąkolwiek nieregularność, znalazł się bez kontroli lub stanowi zagrożenie dla zawodników,
 - f) aby dać sygnał do zatrzymania zawodnika lub przebiegu programu, w przypadku nieprzewidzianych zdarzeń, do których zalicza się naprawę lub dopasowanie wyposażenia lub w przypadku wszystkich innych sytuacji wymagających natychmiastowej reakcji,
 - g) aby dać sygnał zawodnikowi do kontynuowania programu po przerwaniu jego wykonywania. Zegar zostaje ponownie włączony w momencie, gdy zawodnik dotknie uchwytu. Kontynuacja wykonywania programu musi nastąpić w ciągu 30 sekund, po tym sygnale.

W sytuacjach niejasnych Przewodniczący Komisji Sędziowskiej/sędzia w literze A i/lub lonżujący/zawodnik mogą się porozumiewać.

§ 35. program obowiązkowy - zespoły

1. W programie obowiązkowym musi zostać pokazanych przez każdego zawodnika zespołu każde z ćwiczeń obowiązkowych.

TEST 1

- Wskok do siadu,
- Siad podstawowy,
- Flaga,
- Stanie
- Wyrzut nóg z siadu przodem (nogi złączone)
- ½ młynka do siadu tyłem
- Wyrzut nóg z siadu tyłem (nogi rozłączone) z zeskokiem, odwrotnym do wewnątrz.

TEST 2

- Wskok do siadu
- Siad podstawowy
- Flaga
- Młynek
- Nożyce z siadu przodem
- Nożyce z siadu tyłem
- Stanie
- Flanka 1. część zakończona odepchnięciem się i zeskokiem do wewnątrz

TEST 3

- Wskok do siadu
- Flaga
- Młynek
- Nożyce z siadu przodem
- Nożyce z siadu tyłem
- Stanie
- Flanka 1. Część i powrót do siadu przodem
- Zeskok zawrotny do zewnątrz

TEST C1*/C2*

- Wskok do siadu (*w galopie tylko samodzielny wskok jest oceniany*)
- Siad podstawowy
- Flaga (C1* - tylko uniesiona noga/C2* - uniesiona ręka i noga)
- Klęk (C1*)/stanie (C2*)
- Wyrzut nóg z siadu przodem (nogi złączone)
- ½ młynka do siadu tyłem
- Wyrzut nóg z siadu tyłem (nogi rozłączone) + zeskok odwrotny do wewnątrz

TEST D

- Wskok do siadu (z pomocą asystenta)
- Siad podstawowy
- Flaga (tylko uniesiona noga)
- Podpór przodem
- Klęk
- ½ młynka do siadu tyłem
- Podpór tyłem z nogą lewą uniesioną pionowo + zeskok odwrotny do wewnątrz

2. Wszystkie ćwiczenia obowiązkowe opisane zostały w załączniku nr 2.

§ 36 program dowolny – zespoły

TEST 1

Program może składać się z ćwiczeń dowolnych wykonywanych pojedynczo, w dwójkach i w trójkach. Może zawierać jednakże max. 6 ćwiczeń trójkowych statycznych. Do oceny za stopień trudności liczy się 20 najtrudniejszych ćwiczeń.

TEST 2

Program może składać się z ćwiczeń dowolnych wykonywanych pojedynczo, w dwójkach i w trójkach. Do oceny za stopień trudności liczy się 25 najtrudniejszych ćwiczeń.

W programach dowolnych wykonywanych w stępie nie ocenia się stopnia trudności.

§ 37. Konkursy indywidualne

1. Wszystkie konkursy na zawodach woltyżerskich muszą być rozgrywane zgodnie z Przepisami Ogólnymi PZJ oraz z Regulaminem PZJ/WZJ.
2. Wprowadza się następujące kategorie trudności konkursów indywidualnych:

		Kat. wiek.	Oznacz. konkursu	RUNDA I		RUNDA II		
				PROGR. 1	PROGR. 2		PROGR. 3	PROGR. 4
POZIOM PONADPODSTAWOWY (PP)	Galop/galop	≥ 16 lat SENIORZY	Ai1*	Progr. obowiązkowy test 1	Progr. dowolny	II runda opcjonalnie (progr. 3 i 4 lub 4)	Progr. obowiązk. Test 1	Progr. dowolny
			Ai2*	Progr. obowiązkowy test 2	Progr. dowolny	II runda opcjonalnie (progr. 3 i 4 lub 4)	X	Progr. dowolny
			Ai3*	Progr. obowiązkowy test 3	Progr. techniczny lub progr. dowolny	II runda obligator. na MP/PP/ZO/ ZR	Progr. dowolny lub progr. Techniczny (w zał.jaki progr.wyko nywany był w I rundzie)	X
	Galop/galop	14-18 lat MŁDZI WOLTYŻEROWIE	Ai3*-Y	Progr. obowiązkowy test 3	Progr. Techn. Y lub progr. dowolny	II runda obligator. na MP/PP/ ZO/ZR	Program dowolny lub progr. techniczny (w zał.jaki progr.wyko nywany był w I rundzie)	X
			Bi1*	Progr. obowiązkowy test 1	Program dowolny	II runda opcjonalnie	x	Progr. dowolny
			Bi2*	Progr. obowiązkowy test 2	Progr. dowolny	II runda obligator. na MP/PP (progr. 3 i 4) II runda opcjonalna na ZO/ZR – (progr 3 i 4 lub 4)	Progr. obowiązk. Test 2	Progr. dowolny
	Galop/stęp	≥ 7 lat DZIECI 7-13 lat JUNIORZY	Ci1*	TEST C1* (galop)	Program dowolny (stęp)	Konkurs rozgrywany tylko w jednej rundzie.		
			Ci2*	TEST C2* (galop)	Program dowolny (stęp)	Konkurs rozgrywany tylko w jednej rundzie.		

TAWOWY (P)POZIOM	Stęp/stęp	≥7 lat	Di	TEST D (stęp)	Program dowolny (stęp)	Konkurs rozgrywany tylko w jednej rundzie.
-------------------------	------------------	---------------	-----------	-------------------------	----------------------------------	--

3. Zawodnik/zawodniczka indywidualny/a wbiega na arenę konkursową tylko w towarzystwie lonżującego z koniem woltyżerskim. Jakakolwiek pomoc zewnętrzna jest niedozwolona. W całym konkursie (niezależnie z ilu rund się on składa) zarówno program obowiązkowy, jak i program techniczny oraz dowolny muszą być wykonywane na tym samym koniu.
 4. Koń galopuje (z prawidłowej nogi, na kole w lewo), po kole o średnicy minimum 15 m. Zaleca się wyraźne oznaczenie środka koła.
 5. Konkursy indywidualne mogą być rozgrywane w jednej lub w dwóch rundach.
 6. Dopuszcza się, podczas jednego startu, wykonywanie łącznie programu obowiązkowego i technicznego/dowolnego w I rundzie, pod następującymi warunkami:
 - Organizator przewidział w propozycjach zawodów taką możliwość;
 - limit dzienny startów dla konia nie jest przekroczony i wynosi maksymalnie 2 punkty – patrz § 12 ust. 4;
- Zaleca się, aby program obowiązkowy oraz program dowolny i techniczny wykonywane były z podkładem muzycznym. Muzyka może być odtwarzana z kaset magnetofonowych lub płyt kompaktowych, w zależności od tego jakie warunki zostały podane w propozycjach zawodów.
7. W zależności od warunków podanych w propozycjach zawodów w kategorii A i B, zawodnicy/zawodniczki indywidualni/e mogą być klasyfikowani oddzielnie lub razem. Do startu w konkursie indywidualnym dopuszczeni są zawodnicy/zawodniczki, którzy posiadają wymagany wiek, odpowiednie i aktualne uprawnienie sportowe, przedłożą wymienione w Przepisach Ogólnych PZJ inne wymagane dokumenty oraz zostaną zgłoszeni w wyznaczonym przez Organizatora zawodów terminie zgłoszeń.

§ 38. Pomiar czasu – konkursy indywidualne

1. Zawodnicy i lonżujący muszą wykonać ukłon w ciągu 1 minuty po sygnale (dzwonka) sędziego w literze A, będącego sygnałem wejścia na arenę konkursową.
Pierwsze ćwiczenie musi zostać rozpoczęte przez zawodnika najpóźniej po upływie 30 sekund po sygnale dzwonka, oznaczającym zakończenie prezentacji konia na kole w kłusie i ostateczne jego dopuszczenie do startu.
2. Nie określa się limitu czasu na wykonanie przez zawodnika programu obowiązkowego. Jeżeli na tym samym koniu startuje więcej zawodników, to każdy następny zawodnik rozpoczyna swój program obowiązkowy natychmiast po zeskoku końcowym zawodnika poprzedniego, nie czekając na sygnał.
3. Czas potrzebny zarówno na wykonanie programu dowolnego, jak też programu technicznego wynosi 1 minutę i rozpoczyna się w chwili, gdy zawodnik dotknie uchwytów lub konia.
4. Jeżeli program obowiązkowy jest wykonywany łącznie z programem technicznym lub dowolnym (I runda), to najpierw wszyscy zawodnicy startujący na tym samym koniu wykonują po kolei najpierw swój program obowiązkowy, a następnie w tej samej kolejności program techniczny/dowolny.
5. Dzwonek jest używany przez sędziego w literze A w następujących przypadkach:
 - aby dać sygnał zawodnikom i lonżującemu do wejścia na arenę konkursową,
 - aby dać pierwszemu zawodnikowi sygnał do rozpoczęcia programu obowiązkowego i każdemu zawodnikowi do rozpoczęcia programu technicznego i dowolnego,
 - aby zasygnalizować upływ limitu czasu; jeżeli w trakcie wykonywania programu dowolnego lub technicznego nastąpił upadek zawodnika, to czas jest zatrzymywany do momentu, gdy zawodnik ponownie dotknie uchwytów lub konia, aby ponownie wskoczyć na niego. Wykonywanie programu musi być kontynuowane w ciągu 30 sekund po sygnale dzwonka oznajmującego upadek;
 - aby dać sygnał do zatrzymania zawodnika lub przebiegu programu, w przypadku gdy koń wykazuje jakąkolwiek nieregularność, znalazł się bez kontroli lub stanowi zagrożenie dla zawodników,
 - aby dać sygnał do zatrzymania zawodnika lub przebiegu programu, w przypadku nieprzewidzianych zdarzeń,
 - aby dać sygnał zawodnikowi do kontynuowania programu po przerwaniu jego wykonywania. W przypadku nieprzewidzianych zdarzeń lub jeżeli sygnał został dany, aby zatrzymać zawodnika z jakiegokolwiek powodu, pomiar czasu zostaje zatrzymany

do momentu, gdy zawodnik ponownie dotknie uchwytów lub konia w celu wykonania wskoku;

6. W sytuacjach niejasnych Przewodniczący Komisji Sędziowskiej/sędzia w literze A i/lub lonżujący/zawodnik mogą się porozumiewać.

§ 39. program obowiązkowy – konkursy indywidualne

1. W programie obowiązkowym muszą zostać pokazane przez zawodnika wszystkie ćwiczenia obowiązkowe:

TEST 1

- Wskok do siadu,
- Siad podstawowy,
- Flaga,
- Stanie,
- Wyrzut nóg z siadu przodem (nogi złączone)
- ½ młynka do siadu tyłem
- Wyrzut nóg z siadu tyłem (nogi rozłączone) + zeskok odwrotny do wewnątrz

TEST 2

- Wskok do siadu
- Siad podstawowy
- Flaga
- Młynek
- Nożyce z siadu przodem
- Nożyce z siadu tyłem
- Stanie
- ~~Wyrzut nóg z siadu przodem (nogi złączone)~~
- Flanka 1. część, zakończona odepchnięciem się i zeskokiem do wewnątrz

TEST 3

- Wskok do siadu
- Flaga
- Młynek
- Nożyce z siadu przodem
- Nożyce z siadu tyłem
- Stanie
- Flanka 1. Część
- Flanka 2. Część

TEST C1*/C2*

- Wskok do siadu (*w galopie tylko samodzielny wskok jest oceniany*)
- Siad podstawowy
- Flaga (C1* - tylko uniesiona noga/C2* - uniesiona ręka i noga)
- Klęk (C1*)/stanie (C2*)
- Wyrzut nóg z siadu przodem (nogi złączone)
- ½ młynka do siadu tyłem
- Wyrzut nóg z siadu tyłem (nogi rozłączone) + zeskok odwrotny do wewnątrz

TEST D

- Wskok do siadu (z pomocą asystenta)
- Siad podstawowy
- Flaga (tylko uniesiona noga)
- Podpór przodem
- Klęk
- ½ młynka do siadu tyłem
- Podpór tyłem z nogą lewą uniesioną pionowo + zeskok odwrotny do wewnątrz

2. Wszystkie wymienione ćwiczenia obowiązkowe opisane zostały w załączniku nr 5.
3. Wszyscy zawodnicy startujący na tym samym koniu wbiegają na arenę konkursową

§ 40. Konkurs par (pas-de-deux)

1. Wszystkie konkursy na zawodach woltyżerskich muszą być rozgrywane zgodnie z Przepisami Ogólnymi PZJ oraz Regulaminem PZJ/WZJ.

2. Wprowadza się następujące kategorie trudności konkursów par:

Poz.	Kat. wiek.	Oznac. konkursu	RUNDA I		RUNDA II	
			PROGR. 1	PROGR. 2		PROGR. 3
POZIOM PONADPODSTAWOWY (PP)	≥16 lat SENIORZY	Ap1*	Progr.obowiązkowy test 1	Program dowolny test 2	Nie rozgrywa się II rundy	-
		Ap2*	Program dowolny test 2	-	II runda opcjonalnie, zgodnie z propozycjami	Program dowolny test 2
	7-18 lat DZIECI	Bp1*	Progr.obowiązkowy test 1	Program dowolny test 1	Nie rozgrywa się II rundy	-
		Bp2*	Program dowolny test 1	-	II runda opcjonalnie, zgodnie z propozycjami	Program dowolny test 1
	≥ 7 lat	Cp1*	Progr.obowiązkowy test C1* (w galopie)	Program dowolny test 1.1 (stęp)	Nie rozgrywa się II rundy	
		Cp2*	Progr.obowiązkowy test C2* (w galopie)	Program dowolny test 1.1 (stęp)	Nie rozgrywa się II rundy	
POZ. P	≥ 7 lat	Dp	Progr.pbowiązkowy test D	Program dowolny test 1.1 (stęp)	Nie rozgrywa się II rundy	

3. Para w konkursie par składa się z dwojga zawodników/zawodniczek - para mieszana lub para żeńska lub para męska - lonżującego i konia.

4. Program obowiązkowy – test 1

W konkursie par Ap1* i Bp1* oboje/obie zawodnicy/zawodniczki pary, w I rundzie muszą wykonać program obowiązkowy. Obaj/obie zawodnicy/zawodniczki wbiegają razem na arenę konkursową. Drugi zawodnik/zawodniczka pary rozpoczyna swój program obowiązkowy, bezpośrednio po zeskoku poprzednika, nie czekając na dzwonek sędziego. Nie ma limitu czasu na wykonanie programu obowiązkowego.

TEST 1

- wskok do siadu
- siad podstawowy
- flaga
- stanie
- wyrzut nóg z siadu przodem (nogi złączone)
- ½ młynka do siadu tyłem
- wyrzut nóg z siadu tyłem (nogi rozłączone) + zeskok odwrotny do wewnątrz

TEST C1*/C2*

- Wskok do siadu (w galopie tylko samodzielny wskok jest oceniany)
- Siad podstawowy
- Flaga (C1* - tylko uniesiona noga/C2* - uniesiona ręka i noga)
- Klęk (C1*)/stanie (C2*)
- Wyrzut nóg z siadu przodem (nogi złączone)
- ½ młynka do siadu tyłem

- Wyrzut nóg z siadu tyłem (nogi rozłączone) + zeskok odwrotny do wewnątrz

TEST D

- Wskok do siadu (z pomocą asystenta)
- Siad podstawowy
- Flaga (tylko uniesiona noga)
- Podpór przodem
- Klęk
- ½ młynka do siadu tyłem
- Podpór tyłem z nogą lewą uniesioną pionowo + zeskok odwrotny do wewnątrz

5. Pomiędzy obu testami/rundami musi być przerwa – minimum jednogodzinna.

6. Zaleca się, aby program dowolny wykonywane były z podkładem muzycznym. Muzyka może być odtwarzana z kaset magnetofonowych lub płyt kompaktowych lub z innych dostępnych nośników, w zależności od tego jakie warunki zostały podane w propozycjach zawodów.

7. Czas na wykonanie każdego z programów dowolnych

test 2 - seniorzy wynosi maksymalnie 2 minuty.

test 1 – juniorzy i dzieci wynosi maksymalnie 1,5 minuty.

test 1.1 – maksymalnie 2 minuty.

8. W obu rundach może być pokazywany ten sam program dowolny.

ZAŁĄCZNIK NR 1
do Regulaminu Rozgrywania Zawodów w Konkurencji Woltyżerki

PRZEGLĄD WETERYNARYJNY



Fig. 1



Fig. 2

Inspecting panel - Guidelines

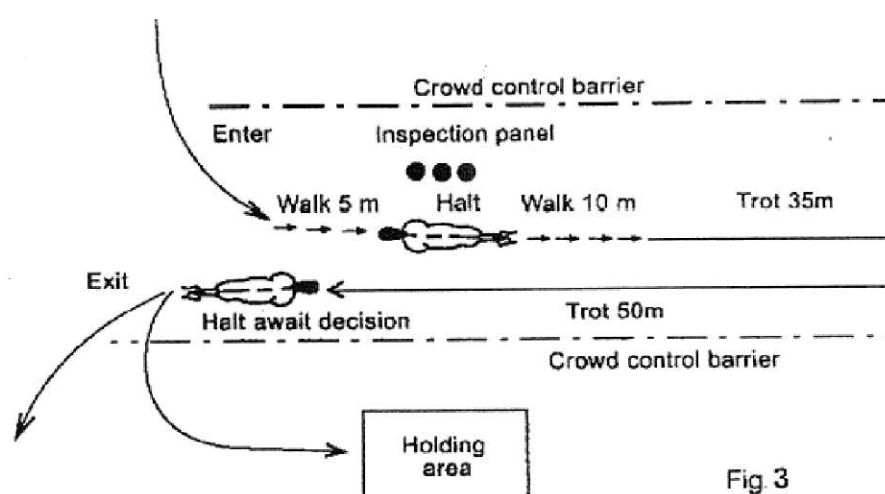


Fig. 3

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

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

ĆWICZENIA OBOWIĄZKOWE

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

1. Ćwiczenia obowiązkowe – wprowadzenie

Ćwiczenia obowiązkowe wykonywane są w dwóch blokach, za wyjątkiem kategorii C (zespół – każdy zawodnik zespołu wykonuje wszystkie ćwiczenia nie opuszczając w międzyczasie konia). Każde kolejne ćwiczenie powinno rozpoczynać się bezpośrednio po zakończeniu poprzedniego. W ćwiczeniach składających się z części, część następująca powinna być wykonywana po zakończeniu części poprzedzającej. Statyczne ćwiczenia obowiązkowe (siad podstawowy, flaga, klęk i stanie) muszą być wytrzymane cztery foule galopu konia.

Wykonanie ćwiczeń rozpoczyna się od wskoku na konia.

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

1.1. Wskok (kat. A, B, C)

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

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

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

Wskok (kat. D)

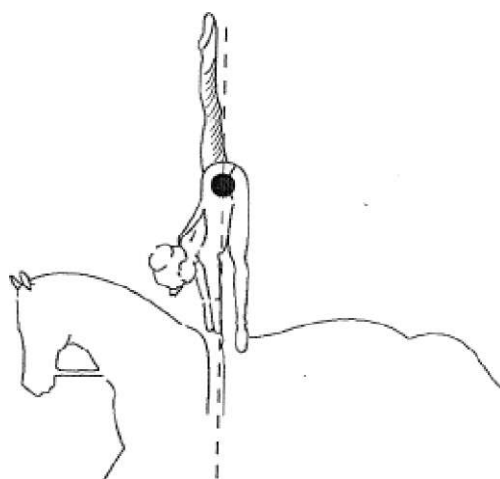
W kategorii C ćwiczenia wykonywane są w stępie. Wskok wykonywany jest z pomocą asystenta. Asystentem może być zawodnik z zespołu lub osoba trzecia, która musi wbiec na arenę konkursową razem z zespołem i uklonić się. Asystent chwyta podudzie/podudzie i biodro woltyżera od spodu pomagając mu w fazie odbicia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

Wykonany w sposób prawidłowy składa się z czterech faz:

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

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

Istota ćwiczenia:
wysokość i pozycja środka ciężkości



1.2 Zeskok odwrotny (kat. A, B, C)

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



1.3. Zeskok zawrotny na zewnątrz

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

Istota ćwiczenia:

wysokość i pozycja środka ciężkości

1.4. Siad

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

Istota siadu:

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

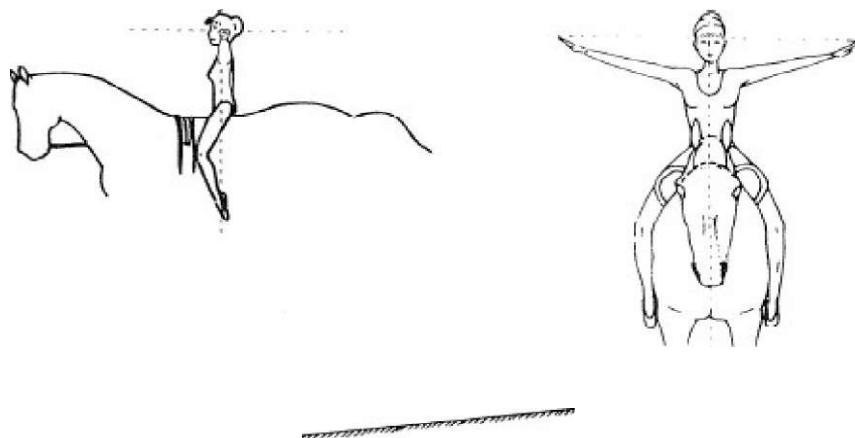
2. Mechanika ćwiczeń obowiązkowych

2.1. Siad podstawowy (kat. A, B, C, D)

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

Istota siadu podstawowego:

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



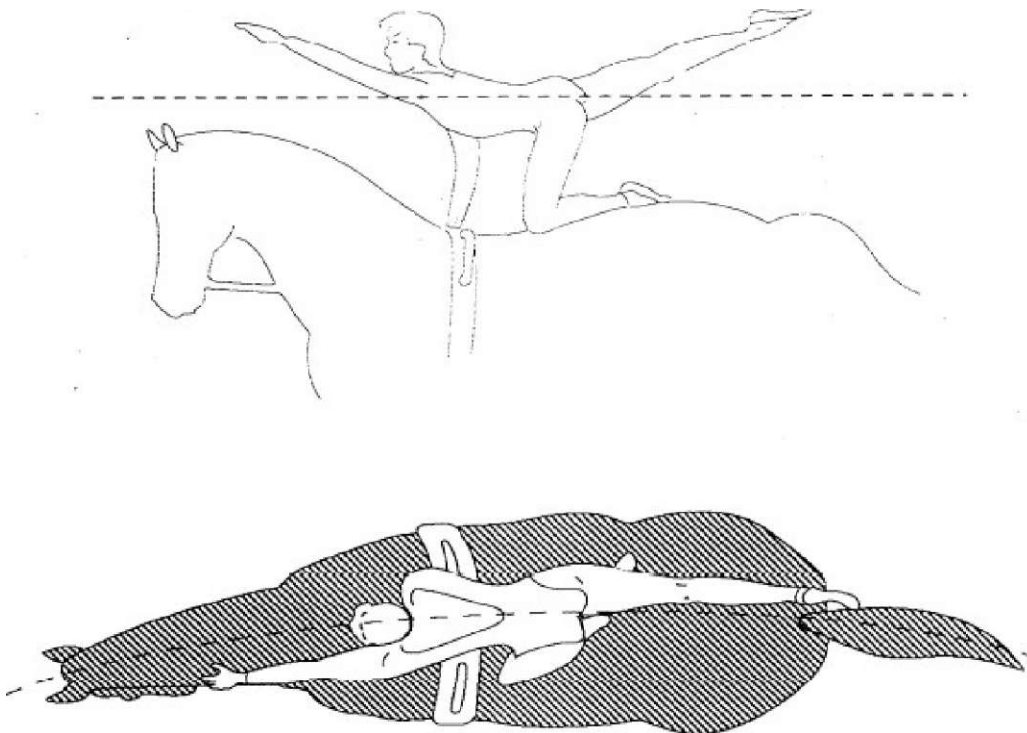
3. Flaga (kat. A, B,)

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

Istota flagi:

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

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



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

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

Mechanika:

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

Faza 1.

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

Faza 2

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

Faza 3

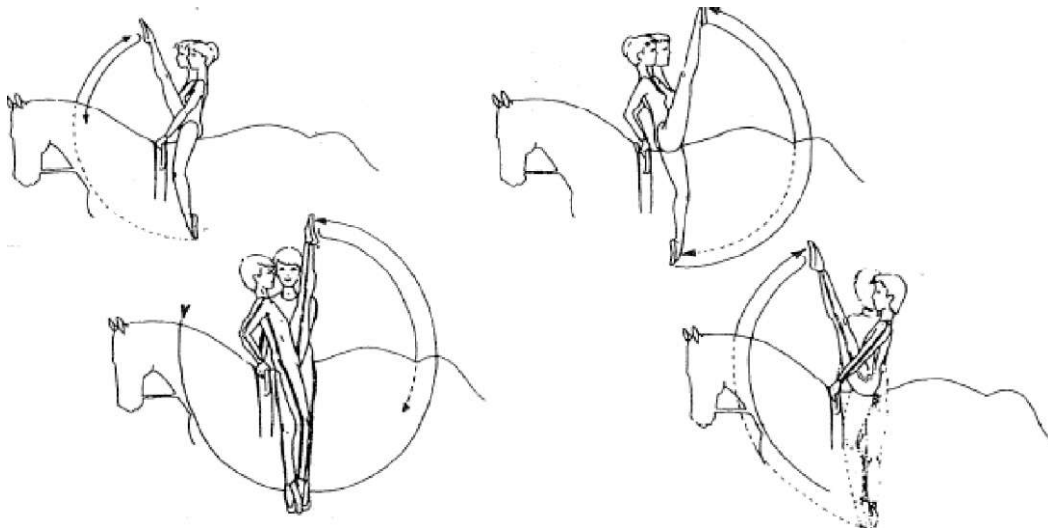
Prawa noga jest przenoszona ponad zadem. Faza 3. kończy się, gdy woltyżer siedzi w pozycji siadu zewnętrznego – głowa skierowana w kierunku na wprost, prostopadle do osi barków. Nogi złączone, przylegają do boku konia. Ręce zmieniają swoją pozycję na uchwytach.

Faza 4

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

Istota młynka:

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



5.Nożyce

Mechanika:

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

Z siadu przodem

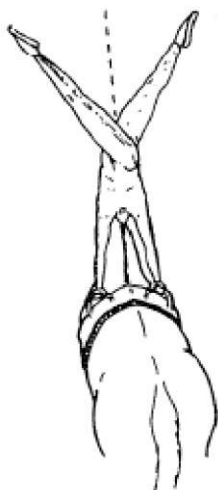
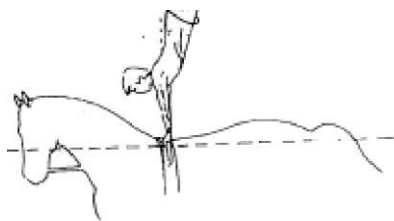
Z siadu przodem zawodnik wymachem obu wyprostowanych nóg wynosi wyprostowane ciało do pozycji bliskiej stania na rękach – ręce wyprostowane. Zachowując płynność ruchu biodra skręcane są w tym czasie w lewą stronę o 1/4 obrotu, umożliwiając w tej pozycji przemieszczenie nóg względem siebie, na wysokości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

Z siadu tyłem

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

Istota nożyc:

Koordinacja ruchu nożyc oraz wysokość.



4

5.2. Wyrzut z siadu tyłem + zeskok odwrotny do wewnątrz

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

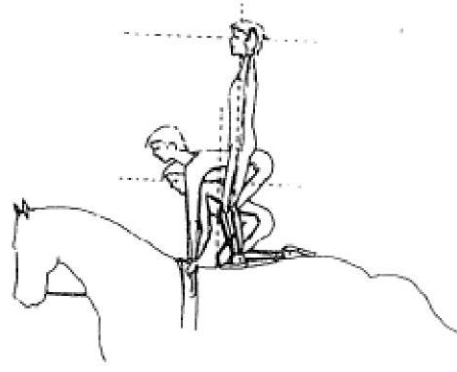
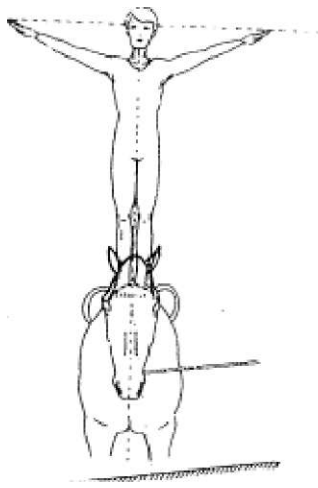
6. Stanie

Mechanika:

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

Istota stania:

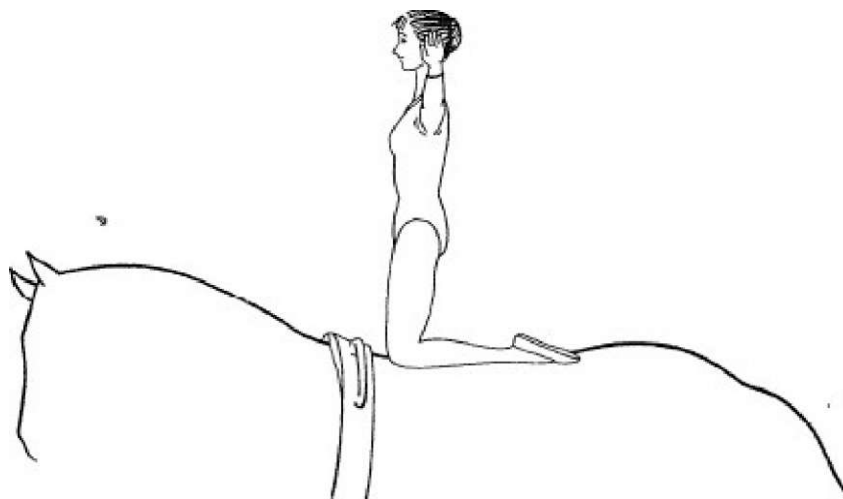
Równowaga i postawa.



6.1. Klęk (C, D)

Mechanika:

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



7. Flanka

Flanka jest ćwiczeniem składającym się z dwóch faz.

Mechanika:

Część 1.

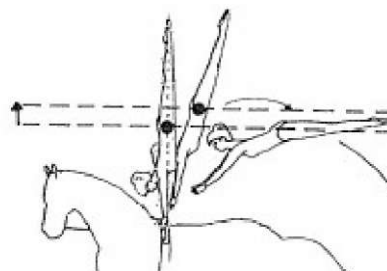
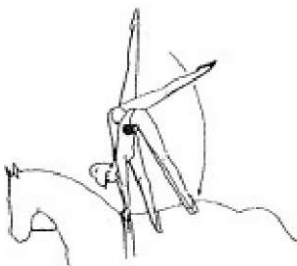
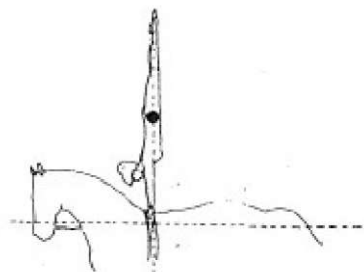
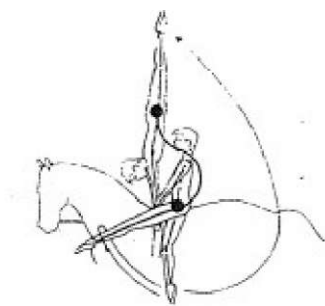
Z siadu przodem wymachem obu wyprostowanych nóg zawodnik osiąga pozycję bliską stania na rękach. Ręce i całe ciało wyprostowane. Zachowując płynność ruchu, w punkcie najwyższego możliwego wzniesienia zawodnik zdecydowanie załamuje się w biodrach, tak że obie złączone nogi skierowane są teraz pionowo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

Część 2.

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

Istota flanki:

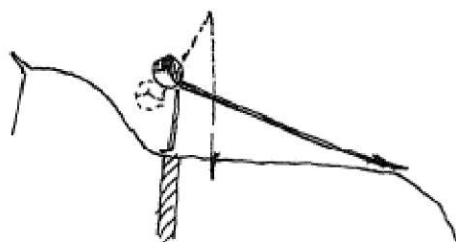
Wysokość i pozycja środka ciężkości.



7.1. Wymach/wyrzut nóg z siadu przodem

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

8.



ZAŁĄCZNIK NR 3
do Regulaminu Rozgrywania Zawodów w Dyscyplinie Woltyżerki

ĆWICZENIA TECHNICZNE

Dla konkursu indywidualnego kategorii A – wykonywany w prawidłowym galopie w lewo.

skoczność

koordynacja (rytm, timing)

gibkość

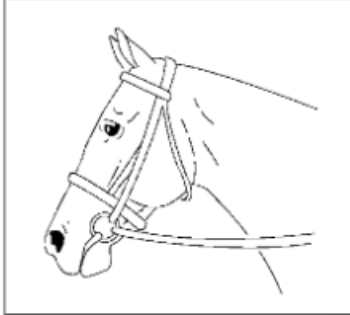
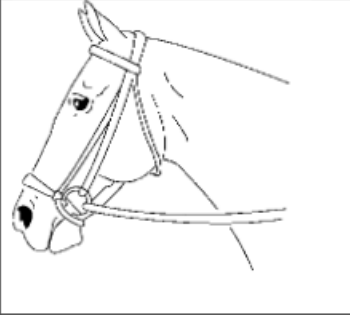
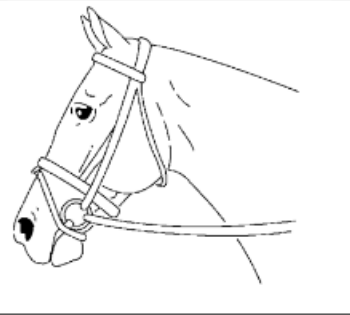
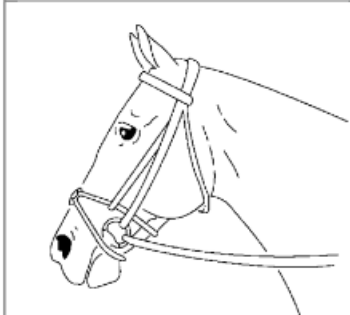
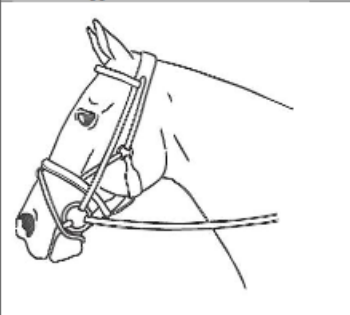
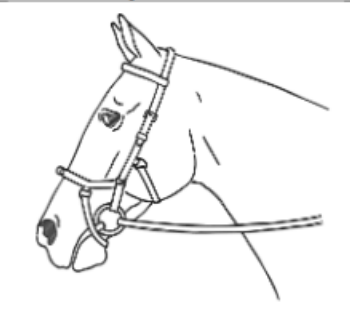
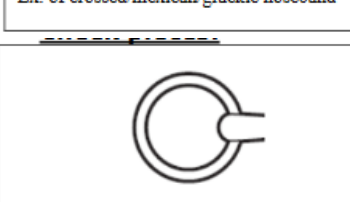
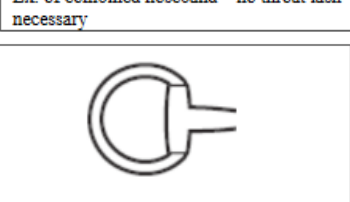
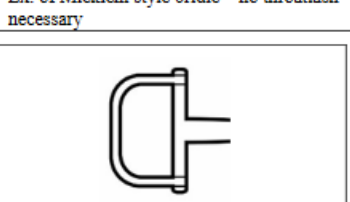
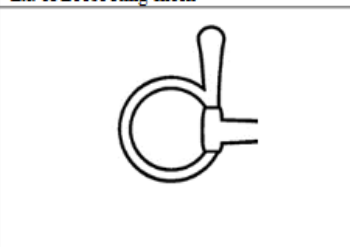
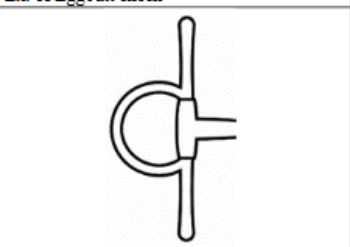
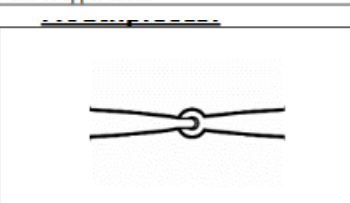
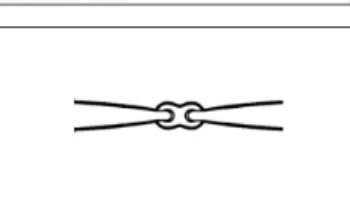
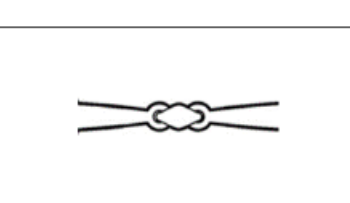
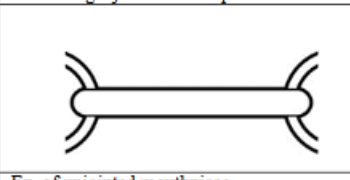
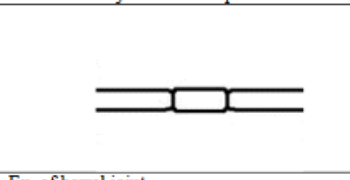
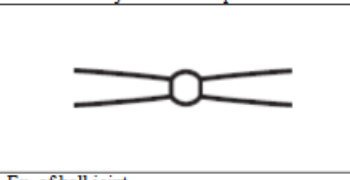
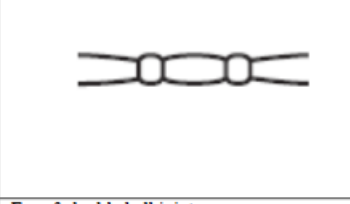
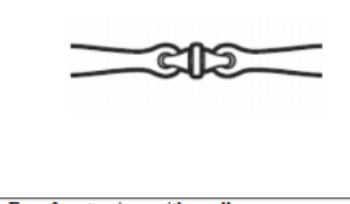
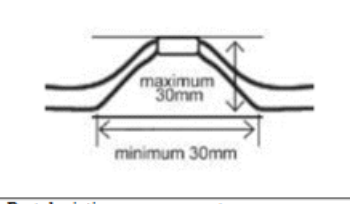
koordynacja (równowaga)

siła

Ćwiczenia techniczne ze względu na to, iż ulegają zmianie znajdują się w osobnym załączniku.

ZAŁĄCZNIK NR 4
do Regulaminu Rozgrywania Zawodów w Konkurencji Woltyżerki

DOPUSZCZALNE RODZAJE NACHRAPNIKÓW I WĘDZIŁ

		
Ex. of Cavesson noseband	Ex. of dropped noseband	Ex. of flash strap
		
Ex. of crossed/mexican/grackle noseband	Ex. of combined noseband – no throat lash necessary	Ex. of Micklem style bridle – no throatlash necessary
		
Ex. of Loose Ring cheek	Ex. of Eggbutt cheek	Ex. of D-Ring cheek
		
Ex. of upper cheek	Ex. of full cheek	
		
Ex. of single jointed mouthpiece	Ex. of double jointed mouthpiece	Ex. of double jointed mouthpiece
		
Ex. of unjointed mouthpiece	Ex. of barrel joint	Ex. of ball joint
		
Ex. of double ball joint	Ex. of centrepiece with a roller	Port deviation measurements

ZAŁĄCZNIK NR 5

do Regulaminu Rozgrywania Zawodów w Konkurencji Woltyżerki

ZASADY ORGANIZOWANIA I ZGŁASZANIA ZAWODÓW TOWARZYSKICH W WOLTYŻERCIE

1. W ramach zawodów towarzyskich autoryzowanych w woltyżerce, możliwe jest rozgrywanie następujących konkursów:
 - Poziomu Podstawowego (P) – konkursy stęp/stęp
 - Poziomu Ponadpodstawowego (PP) – konkursy galop/stęp
2. Konkursy muszą być rozgrywane zgodnie z obowiązującym Regulaminem konkurencji.
3. Propozycje zawodów towarzyskich autoryzowanych (ZT-E) muszą być zatwierdzone przez właściwy WZJ, po uprzednim sprawdzeniu przez KWPZJ/KWWZJ lub menadżera konkurencji.
4. Opłaty za wpis zawodów towarzyskich autoryzowanych do Kalendarza imprez WZJ wg obowiązujących cenników.
5. Do sędziowania konkursów w zawodach towarzyskich autoryzowanych uprawnieni są sędziowie min. 3 klasy.
6. Dopuszcza się organizowanie zawodów towarzyskich autoryzowanych w terminie imprezy regionalnej, organizowanej przez tego samego organizatora.