

POLSKI ZWIĄZEK JEŹDZIECKI



REGULAMIN KONKURENCJI

E

WOLTYŻERKI

Wydanie 2023⁴ ważne od [04/04/2023](#) [01/05/2024](#)

Zaakceptowane uchwałą Zarządu PZJ nr:

[U/3612/03/Z/2023](#) [U/3771/05/Z/2024](#)

Obecny Regulamin Rozgrywania Zawodów w Woltyżerce obowiązuje od dnia ~~01 kwietnia 2022~~ 01 maja 2024 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 Antydopingowymi i Kontroli Leczenia Koni (Przepisy WAIKLIK) oraz Przepisami o Osobach Oficjalnych 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 konkurencji woltyżerki na świecie oraz przeobrażenia tej konkurencji, 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.

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

Dobrostan konia musi być zawsze uwzględniany w sportach konnych i nie może być podporządkowany współzawodnictwu sportowemu ani celom komercyjnym.

KODEKS POSTĘPOWANIA Z KONIEM

- I. Na wszystkich etapach treningu i przygotowań konia do startów, dobrostan konia musi stać ponad wszelkimi innymi wymaganiami. Dotyczy to stałej opieki, metod treningu, starannego obrządku, kucia oraz transportu.
- II. Konie i jeźdźcy muszą być zdrowi, kompetentni i wytrenowani, zanim wezmą udział w zawodach. Dotyczy to także stosowanych leków, środków medycznych oraz zabiegów chirurgicznych, zagrażających dobrostanowi konia lub ciąży klaczy, oraz przypadków nadużywania pomocy medycznej.
- III. Udział w zawodach nie może zagrażać dobrostanowi konia. Należy zwracać szczególną uwagę na teren zawodów, stan techniczny podłoża, warunki stajenne i atmosferyczne, kondycję koni i ich bezpieczeństwo, także podczas podróży powrotnej z zawodów.
- IV. Należy dołożyć wszelkich starań, aby zapewnić koniom staranną opiekę po zakończeniu zawodów, a także humanitarne traktowanie po zakończeniu kariery sportowej. Dotyczy to właściwej opieki weterynaryjnej, leczenia obrażeń odniesionych na zawodach, spokojnej starości, ewentualnie eutanazji.
- V. Polski Związek Jeździecki usilnie zachęca wszystkie osoby, działające w jeździectwie, do stałego podnoszenia swojej wiedzy oraz umiejętności dotyczących wszelkich aspektów współpracy z koniem.

Spis treści

<u>ROZDZIAŁ I ORGANIZACJA WSPÓŁZAWODNICTWA SPORTOWEGO W WOLTYŻERCIE</u>	10
<u>Artykuł 1 POZIOMY WSPÓŁZAWODNICTWA SPORTOWEGO W WOLTYŻERCIE</u>	10
<u>ROZDZIAŁ II ZAWODY</u>	11
<u>Artykuł 2 RODZAJE ZAWODÓW</u>	11
<u>Artykuł 3 MISTRZOSTWA POLSKI</u>	12
<u>Artykuł 4 PUCHAR POLSKI</u>	16
<u>Artykuł 5 ZAWODY OGÓLNOPOLSKIE</u>	18
<u>Artykuł 6 ZAWODY REGIONALNE</u>	19
<u>ROZDZIAŁ III UDZIAŁ ZAWODNIKÓW I KONI W ZAWODACH</u>	20
<u>Artykuł 7 ZAWODNICY</u>	20
<u>Artykuł 8 LONŻUJĄCY</u>	21
<u>Artykuł 9 KOŃ</u>	21
<u>Artykuł 10 PRZEGLĄD KONI</u>	22
<u>ROZDZIAŁ IV ZAWODY ORGANIZACJA</u>	22
<u>Artykuł 11 PROPOZYCJE ZAWODÓW - patrz także Przepisy Ogólne PZJ</u>	22
<u>Artykuł 12 ZGŁOSZENIA</u>	22
<u>Artykuł 13 LISTY STARTOWE</u>	23
<u>ROZDZIAŁ V UKŁON, STRÓJ ZAWODNIKA, RZĄD KONIA, PLAC</u>	

<u>KONKURSOWY</u>	23
Artykuł 14 UKŁON	23
Artykuł 15 UBIÓR ZAWODNIKÓW I LONŻUJĄCYCH	24
Artykuł 16 RZĄD KONIA DO WOLTYŻERKI	25
Artykuł 17 ARENA (PLAC) KONKURSOWA	28
<u>ROZDZIAŁ VI ZAWODY – OSOBY OFICJALNE</u>	30
Artykuł 18 KOMISJA SĘDZIOWSKA.....	30
Artykuł 19 KOMISARZE	30
<u>ROZDZIAŁ VII ZAWODY – CEREMONIA NAGRADZANIA, NAGRODY</u>	30
Artykuł 20 CEREMONIA NAGRADZANIA ZAWODNIKÓW I KONI	30
Artykuł 21 NAGRODY	30
<u>ROZDZIAŁ VIII DOBRO KONI I ZAWODNIKÓW</u>	32
Artykuł 22 POSTĘPOWANIE W PRZYPADKU BRUTALNOŚCI WOBEC KONI....	32
Artykuł 23 KONTROLA LECZENIA I OCHRONA KONI.DOPING	32
Artykuł 24 KONTROLA LECZENIA I OCHRONA ZDROWIA ZAWODNIKÓW	32
Artykuł 25 KOMISARZE	32
Artykuł 26 PROTESTY, SKARGI, ODWOŁANIA.....	32
<u>ROZDZIAŁ IX KONKURSY</u>	32
Artykuł 27 RODZAJE KONKURSÓW	32
Artykuł 28 KONKURSY ZESPOŁOWE	33

<u>Artykuł 29</u>	<u>POMIAR CZASU – KONKURSY ZESPOŁOWE.....</u>	<u>36</u>
<u>Artykuł 30</u>	<u>PROGRAM OBOWIĄZKOWY – ZESPOŁY</u>	<u>37</u>
<u>Artykuł 31</u>	<u>PROGRAM DOWOLNY ZESPOŁY.....</u>	<u>39</u>
<u>Artykuł 32</u>	<u>KONKURSY INDYWIDUALNE</u>	<u>40</u>
<u>Artykuł 33</u>	<u>POMIAR CZASU – KONKURSY INDYWIDUALNE.....</u>	<u>45</u>
<u>Artykuł 34</u>	<u>PROGRAM OBOWIĄZKOWY – KONKURSY INDYWIDUALNE.....</u>	<u>46</u>
<u>Artykuł 35</u>	<u>PROGRAM DOWOLNY I TECHNICZNY</u>	<u>47</u>
<u>Artykuł 36</u>	<u>KONKURS PAR (PAS-DE-DEUX)</u>	<u>48</u>
<u>Artykuł 37</u>	<u>POMIAR CZASU – KONKURSY PAR.....</u>	<u>49</u>
<u>Artykuł 38</u>	<u>PROGRAM OBOWIĄZKOWY – PARY</u>	<u>50</u>
<u>Artykuł 39</u>	<u>PROGRAM DOWOLNY PARY.....</u>	<u>52</u>
<u>ZAŁĄCZNIK NR 1 – PRZEGLĄD KONI.....</u>		<u>55</u>
<u>ZAŁĄCZNIK NR 2 – ĆWICZENIA OBOWIĄZKOWE.....</u>		<u>56</u>
<u>ZAŁĄCZNIK NR 3 - ĆWICZENIA TECHNICZNE</u>		<u>82</u>
<u>ZAŁĄCZNIK NR 4 – DOPUSZCZALNE RODZAJE NACHRAPNIKÓW I WĘDZIDEŁ.....</u>		<u>83</u>
<u>ZAŁĄCZNIK NR 5 – ZASADY ORGANIZOWANIA I ZGŁASZANIA ZAWODÓW TOWARZYSKICH W WOLTYŻERCE</u>		<u>85</u>
<u>ZAŁĄCZNIK NR 6 – HALOWEGO PUCHARU POLSKI W WOLTYŻERCE (HPP-E).....</u>		<u>86</u>
<u>ZAŁĄCZNIK NR 7 – REGULAMIN KONKURSU LONŻOWANIA</u>		<u>89</u>
<u>ZAŁĄCZNIK NR 8 – REGULAMIN KWALIFIKACJI ZAWODNIKÓW INDYWIDUALNYCH/PAR/ZESPOŁÓW DO STARTU W ZAWODACH MIĘDZYNARODOWYCH</u>		<u>90</u>

ROZDZIAŁ I ORGANIZACJA WSPÓŁZAWODNICTWA SPORTOWEGO W WOLTYŻERCIE	7
Artykuł 1 — POZIOMY WSPÓŁZAWODNICTWA SPORTOWEGO W WOLTYŻERCIE	7
ROZDZIAŁ II ZAWODY	8
Artykuł 2 — RODZAJE ZAWODÓW	8
Artykuł 3 — MISTRZOSTWA POLSKI	8
Artykuł 4 — PUCHAR POLSKI	11
Artykuł 5 — ZAWODY OGÓLNOPOLSKIE	13
Artykuł 6 — ZAWODY REGIONALNE	13
ROZDZIAŁ III UDZIAŁ ZAWODNIKÓW I KONI W ZAWODACH.....	14
Artykuł 7 — ZAWODNICY	14
Artykuł 8 — LONŻUJĄCY	15
Artykuł 9 — KOŃ.....	15
Artykuł 10 — PRZEGLĄD KONI	16
ROZDZIAŁ IV ZAWODY ORGANIZACJA	16
Artykuł 11 — PROPOZYCJE ZAWODÓW — patrz także Przepisy Ogólne PZJ	16
Artykuł 12 — ZGŁOSZENIA	16
Artykuł 13 — LISTY STARTOWE	17

ROZDZIAŁ V UKŁON, STRÓJ ZAWODNIKA, RZĄD KONIA, PLAC KONKURSOWY	17
Artykuł 14 — UKŁON	17
Artykuł 15 — UBIÓR ZAWODNIKÓW I LONŻUJĄCYCH	18
Artykuł 16 — RZĄD KONIA DO WOLTYŻERKI	19
Artykuł 17 — ARENA (PLAC) KONKURSOWA	21
ROZDZIAŁ VI ZAWODY – OSOBY OFICJALNE	23
Artykuł 18 — KOMISJA SĘDZIOWSKA	23
Artykuł 19 — KOMISARZE	23
ROZDZIAŁ VII ZAWODY – CEREMONIA NAGRADZANIA, NAGRODY	23
Artykuł 20 — CEREMONIA NAGRADZANIA ZAWODNIKÓW I KONI	23
Artykuł 21 — NAGRODY	23
ROZDZIAŁ VIII DOBRO KONI I ZAWODNIKÓW	24
Artykuł 22 — POSTĘPOWANIE W PRZYPADKU BRUTALNOŚCI WOBEC KONI	24
Artykuł 23 — KONTROLA LECZENIA I OCHRONA KONI.DOPING	24
Artykuł 24 — KONTROLA LECZENIA I OCHRONA ZDROWIA ZAWODNIKÓW	24
Artykuł 25 — KOMISARZE	24
Artykuł 26 — PROTESTY, SKARGI, ODWOŁANIA	24
ROZDZIAŁ IX KONKURSY	24
Artykuł 27 — RODZAJE KONKURSÓW	24

Artykuł 28	KONKURSY ZESPOŁOWE	25
Artykuł 29	POMIAR CZASU	27
Artykuł 30	PROGRAM OBOWIĄZKOWY ZESPOŁY	27
Artykuł 31	PROGRAM DOWOLNY ZESPOŁY	29
Artykuł 32	KONKURSY INDYWIDUALNE	29
Artykuł 33	POMIAR CZASU – KONKURSY INDYWIDUALNE	32
Artykuł 34	PROGRAM OBOWIĄZKOWY – KONKURSY INDYWIDUALNE	33
Artykuł 35	KONKURS PAR (PAS-DE-DEUX)	35
ZAŁĄCZNIK NR 1	– PRZEGLĄD KONI	38
ZAŁĄCZNIK NR 2	– ĆWICZENIA OBOWIĄZKOWE	39
ZAŁĄCZNIK NR 3	– ĆWICZENIA TECHNICZNE	52
ZAŁĄCZNIK NR 4	– DOPUSZCZALNE RODZAJE NACHRAPNIKÓW I WĘDZIDEŁ	52
ZAŁĄCZNIK NR 5	– ZASADY ORGANIZOWANIA I ZGŁASZANIA ZAWODÓW TOWARZYSKICH W WOLTYŻERCE	54
ZAŁĄCZNIK NR 6	– HAŁOWEGO PUCHARU POLSKI W WOLTYŻERCE (HPP E)	55
ZAŁĄCZNIK NR 7	– REGULAMIN KONKURSU LONŻOWANIA	58

ROZDZIAŁ I ORGANIZACJA WSPÓŁZAWODNICTWA SPORTOWEGO W WOLTYŻERCIE

Artykuł 1 POZIOMY WSPÓŁZAWODNICTWA SPORTOWEGO W WOLTYŻERCIE

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):

1.1.1. Zawodnicy:

- wiek min. 7 lat;
- wymagana rejestracja i licencja WZJ/PZJ;
- wymagane min. wstępne uprawnienia sportowe (patrz warunki i tryb uzyskiwania uprawnień sportowych w _woltyżerce);

1.1.2. Lonżujący:

- wiek min. 18 lat;
- wymagana rejestracja i licencja WZJ/PZJ;
- wymagana licencja lonżującego (kurs licencyjny co 3 lata).

1.1.3. Konie:

- wiek min. 6 lat;
- rejestracja i licencja WZJ/PZJ.

1.1.4. 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).

1.2.1. Zawodnicy:

- wiek min. 7 lat;
- wymagana rejestracja i licencja WZJ/PZJ;
- wymagane min. uprawnienia III stopnia (patrz warunki i tryb uzyskiwania uprawnień sportowych w woltyżerce);

1.2.2. Lonżujący:

- wiek min. 18 lat;
- wymagana rejestracja i licencja WZJ/PZJ;
- wymagana licencja lonżującego (kurs licencyjny co 3 lata).

1.2.3. Konie:

- wiek min. 6 lat (w zależności od kategorii konkursu);
- wymagana rejestracja i licencja WZJ/PZJ.

1.2.4. 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).

ROZDZIAŁ II ZAWODY

Artykuł 2 RODZAJE ZAWODÓW

1. Zgodnie z Przepisami Ogólnymi PZJ (art. 5), w woltyżerce mogą być rozgrywane zawody następującej rangi:

1.1. Mistrzostwa Polski Seniorów – MPS

~~1.2. Mistrzostwa Polski Młodych Woltyżerów – MPMW~~

~~4.2. Mistrzostwa Polski Juniorów – MPJ~~

~~1.3. Mistrzostwa Polski Młodych Woltyżerów – MPMW~~

1.4. Mistrzostwa Polski Dzieci – MPDz

~~1.5. Puchar Polski Seniorów – PPS~~

~~1.6. Puchar Polski Młodych Woltyżerów – PPMW~~

~~1.7. Puchar Polski Juniorów – PPJ~~

~~4.5. 1.8. Puchar Polski Dzieci – PPDz~~

~~4.6. Puchar Polski Seniorów – PPS,~~

~~4.7. Puchar Polski Juniorów – PPJ,~~

~~4.8. Puchar Polski Młodych Woltyżerów – PPMW~~

1.9. Zawody Ogólnopolskie – ZO;

1.10. Zawody Regionalne – ZR;

Zawody wymienione w punktach 1.1 - ~~1.8~~ niniejszego paragrafu muszą być organizowane jako halowe. Pozostałe zawody wymienione w punktach ~~1.98-1.109~~ mogą być organizowane jako zawody nie-halowe (na terenie otwartym) lub halowe.

Artykuł 3 MISTRZOSTWA POLSKI

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

1. **Mistrzostwa Polski Seniorów w Woltyżerce** rozgrywane są w konkursie:

1.1. Zespołowym – (w najwyższej kategorii seniorskiej – kategoria Az3*, określonej według Regulaminu):

- 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 – kategorią Ai3*, określonej według Regulaminu 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 zawodniczki 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 seniorskiej – kategorią Ap2*, określonej według Regulaminu:

- 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 (art. 25) oraz Przepisy Ogólne PZJ (art. 28-30).

2. **Mistrzostwa Polski Młodych Woltyżerów** rozgrywane są w konkursie:

2.1. Indywidualnym – w kategorii Ai2*-Y, według Regulaminu:

- wiek zawodniczek/zawodników 16-21 lat;
- musi być prowadzona osobna klasyfikacja zawodniczek i zawodników.

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

2.3. Komisja Sędziowska – patrz Przepisy o Osobach Oficjalnych Załącznik Nr 1.

2.4. Ceremonia nagradzania i nagrody - patrz Rozdz. VII (art. 25) oraz Przepisy Ogólne PZJ (art. 28-30).

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

2.1.3.1. Zespołowym – (w najwyższej kategorii juniorskiej – kategoria Bz2*, ~~wg~~ według 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);~~

2.2.3.2. Indywidualnym – (w najwyższej kategorii juniorskiej indywidualnej – kategoria Bi2*, ~~wg~~ według 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 zawodniczki indywidualne, w konkursie indywidualnym dziewcząt musi brać udział w Mistrzostwach (zawodnicy/zawodniczki tylko zgłoszeni w zgłoszeniach ostatecznych nie liczą się jako biorący udział);~~

2.3.3.3. Par (pas-de-deux) – w najwyższej kategorii juniorskiej – kategoria Bp2*, wykonywanej całkowicie

w galopie, określonej według Regulaminu PZJ:

- wiek zawodniczek/zawodników 14-18 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.~~

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

2.4.3.5. Komisja Sędziowska - patrz Przepisy o Osobach Oficjalnych Załącznik- Nr 1.

2.5.3.6. Ceremonia nagradzania i nagrody - patrz Rozdz. VII (art. 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 zawodniczki 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 w Woltyżerce** rozgrywane są w konkursie:

4.1. ~~Indywidualnym – w kategorii Bi1* (wg według Regulaminu):~~

~~– wiek zawodniczek/zawodników 7-13 lat;~~

~~— musi być prowadzona osobna klasyfikacja zawodniczek i zawodników;~~

~~– minimum 3 zawodników w konkursie indywidualnym chłopców i minimum 3 zawodniczki 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 według Regulaminu):~~

~~– wiek zawodniczek/zawodników 7-13 lat.~~

4.3. ~~Nie ogranicza się ilości zgłaszanych przez Wojewódzkie Związki Jeździeckie zawodników indywidualnych oraz par.~~

4.4. ~~Komisja Sędziowska – patrz Przepisy o Osobach Oficjalnych Załącznik Nr 1.~~

4.2. ~~Ceremonia nagradzania i nagrody - patrz Rozdz. VII (art. 25) oraz Przepisy Ogólne PZJ (art. 28-30).~~

4.5.

5. **Mistrzostwa Polski (MP)** mogą być rozgrywane w ramach zawodów międzynarodowych lub razem z zawodami międzynarodowymi. W sytuacji, gdy MP są rozgrywane w ramach zawodów międzynarodowych stosowane są odpowiednio przepisy FEI i programy międzynarodowe, w tym system limitu startów dla konia.

W Mistrzostw Polski Seniorów/ Młodych Woltyżerów / Juniorów / Dzieci przeprowadzanych w wyżej wymienionym formacie konkursy rozgrywane są w następujących kategoriach:

~~– Seniorzy - CVI3* lub Az3*, Ai3*, Ap2*;~~

~~– Młodzi Woltyżerowie - CVIY2* lub Ai2*-Y;~~

~~— Juniorzy - CVIJ2* lub Bz2*, Bi2*, Bp2*; wiek zawodniczek/zawodników 7-13 lat;~~

~~—~~

~~— Dzieci – CVICh1* lub Bi1*, Bp1*, 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.~~

Artykuł 4 PUCHAR POLSKI

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

Puchar Polski może być rozgrywany w dwóch formułach, jako:

- seria konkursów kwalifikacyjnych rozgrywanych na zawodach ZO-E, organizowanych w danym roku kalendarzowym. Obowiązuje regulamin Pucharu Polski - patrz Załącznik- Nr 6.

Komisja Woltyżerki PZJ ustala na początku roku jakie konkursy i w jakich kategoriach wiekowych będą rozgrywane w ramach HPP-E w danym roku oraz na jakich zawodach.

- zawody o Puchar Polski.

1. **Puchar Polski Seniorów w Woltyżerce** rozgrywany jest w konkursie:

1.1. Zespołowym ~~– (min. w kategorii Az2*, rozgrywanej wg według~~ Regulaminu):

- zespoły bez ograniczenia wieku ≥ 7 lat;
- skład zespołu ~~– 6 osób jak w Regulaminie Krajowym dla danej kategorii;~~
- ~~minimum 2 zespoły muszą brać udział w Pucharze (liczą się zespoły sklasyfikowane po I rundzie);~~

1.2. Indywidualnym ~~– (min. w kategorii indywidualnej Ai2*, rozgrywanej wg według~~ Regulaminu):

- wiek zawodniczek/~~+~~zawodników ≥ 16 lat;
- musi być prowadzona osobna klasyfikacja zawodników i zawodniczek;
- ~~minimum 2 zawodników w konkursie indywidualnym mężczyzn i minimum 2 zawodniczek indywidualne, w konkursie indywidualnym kobiet musi brać udział w Pucharze (liczą się zawodnicy/zawodniczki sklasyfikowani po I rundzie);~~

1.3. Par (pas-de-deux) ~~– min. w kategorii Ap1*, rozgrywanej wg według~~ Regulaminu:

- wiek zawodniczek/zawodników ≥ 16 lat;
- ~~minimum 2 pary muszą brać udział w Pucharze ((liczą się zawodnicy/zawodniczki sklasyfikowani po I rundzie);~~

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 (art. 25) oraz Przepisy Ogólne PZJ.

2. **Puchar Polski Młodych Woltyżerów** rozgrywany jest w konkursie w kategoriach wiekowych:

- OPEN (≥ 16 lat)

- YOUNG (16-21 lat)

Puchar rozgrywany jest w konkursie:

2.1. Indywidualnym – w kategorii Ai2*Y, według Regulaminu:

- wiek zawodniczek/zawodników ≥ 16 lat (OPEN), 16-21 lat (YOUNG);
- musi być prowadzona osobna klasyfikacja zawodniczek i zawodników.

2.2. Nie ogranicza się ilości zgłaszanych przez kluby zawodników indywidualnych.

2.3. Komisja Sędziowska - patrz Przepisy o Osobach Oficjalnych Załącznik Nr 1.

2.4. Nagrody - patrz Rozdz. VII (art. 25) oraz Przepisy Ogólne PZJ.

2.3. Puchar Polski Juniorów w Woltyżerce rozgrywany jest w konkursie:

2.1.3.1. Zespołowym – ~~min.~~ w kategorii Bz2*, wg według Regulaminu:

- zespoły z granicą wieku ~~14~~ 7-18 lat;
- ~~skład zespołu – 6 osób minimum – 2 zespoły muszą brać udział w Pucharze ((liczą się zawodnicy/zawodniczki sklasyfikowani po I rundzie).~~

2.2.3.2. Indywidualnym – ~~min.~~ w kategorii indywidualnej Bi2*, w której wszystkie programy wykonywane są całkowicie w galopie, rozgrywanej wg według Regulaminu:

- wiek zawodniczek/~~i~~ zawodników 14-18 lat;
- musi być prowadzona osobna klasyfikacja zawodników i zawodniczek;
- ~~minimum 2 zawodników w konkursie indywidualnym chłopców i minimum 2 zawodniczki indywidualne, w konkursie indywidualnym dziewcząt musi brać udział w Pucharze ((liczą się zawodnicy/zawodniczki sklasyfikowani po I rundzie);~~

2.3.3.3. Par (pas-de-deux) – ~~min.~~ w kategorii Bp2*, wykonywanej całkowicie w galopie, określonej według Regulaminu; ~~em,~~

- wiek zawodniczek/zawodników – 7-18 lat;
- ~~minimum 2 pary muszą brać udział w Pucharze (liczą się pary sklasyfikowane po I rundzie pary);~~

2.4.3.4. Nie ogranicza się ilości zgłaszanych przez kluby zespołów, zawodników indywidualnych oraz par.

2.5.3.5. Komisja Sędziowska - patrz Przepisy o Osobach Oficjalnych Załącznik Nr 1.

2.6. Nagrody - patrz Rozdz. VII (art. 25) oraz Przepisy Ogólne PZJ.

~~3. Puchar Polski Młodych Woltyżerów rozgrywany w kategoriach wiekowych:~~

~~— OPEN (≥ 16 lat)~~

~~— YOUNG (16-21 lat)~~

~~— Puchar rozgrywany jest w konkursie:~~

~~— 3.1. Indywidualnym, w kategorii Ai2*Y (wg Regulaminu).~~

~~— wiek zawodniczek/zawodników \geq 16 lat (open), 16-21 lat (young);~~

~~— musi być prowadzona osobna klasyfikacja zawodniczek i zawodników;~~

~~— 3.6. minimum 2 zawodników i 2 zawodniczki muszą wystartować w Pucharze Polski (liczą się zawodnicy/zawodniczki sklasyfikowani po I rundzie).~~

4. **Puchar Polski Dzieci w Woltyżerce** rozgrywany w konkursie:

4.1. Indywidualnym ~~—~~ w kategorii Bi1* ~~—~~ (wg ~~według~~ Regulaminu);~~:-~~

~~– wiek zawodniczek/zawodników 7-13 lat;~~

~~— musi być prowadzona osobna klasyfikacja zawodniczek i zawodników;~~

~~– minimum 2 zawodników i 2 zawodniczki muszą wystartować w Pucharze Polski (liczą się zawodnicy/zawodniczki sklasyfikowani po I rundzie).~~

4.2. Par (pas-de-deux) ~~—~~ w kategorii Bp1* ~~—~~ (wg ~~według~~ Regulaminu);~~:-~~

~~– wiek zawodniczek/zawodników 7-13 lat.~~

~~4.3. Nie ogranicza się ilości zgłaszanych przez kluby zawodników indywidualnych oraz par.~~

~~4.4. Komisja Sędziowska - patrz Przepisy o Osobach Oficjalnych Załącznik Nr 1.~~

~~4.2. Nagrody - patrz Rozdz. VII (art. 25) oraz Przepisy Ogólne PZJ.~~

~~— wiek zawodniczek/zawodników 7-13 lat;~~

~~— 4.5. minimum 2 pary muszą brać udział w Pucharze (liczą się pary sklasyfikowane po I rundzie).~~

Artykuł 5 ZAWODY OGÓLNOPOLSKIE

(patrz Przepisy Ogólne PZJ art. 6.2)

1. 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 ~~KL~~OW gestii Organizatora.
- 1.7. Konie mogą galopować/stępować w prawo lub w lewo.
- 1.8. Rekomendowane jest, aby Organizator ma obowiązek umieścić ~~Rekomendowane jest, aby Organizator ma obowiązek~~ umieścić ~~umieścić~~ szereżenia w propozycjach konkursu lonżowania (~~wg~~według Regulaminu Kkonkursu lonżowania – Załącznik Nr zał. -7).

Artykuł 6 ZAWODY REGIONALNE

(Patrz Przepisy Ogólne PZJ art. 7),

1. 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 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 ~~KL~~OW gestii Organizatora.
 - 1.7. Konie mogą galopować/stępować w prawo lub w lewo.

- 1.8. Rekomendowane jest, aby Organizator ma obowiązek umieścić szezonia w propozycjach konkursu lonżowania (wg według Regulaminu kKonkursu Lonżowania – Załącznik Nrzał_-7).

Zawody poszczególnej 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.).

ROZDZIAŁ III UDZIAŁ ZAWODNIKÓW I KONI W ZAWODACH

Artykuł 7 ZAWODNICZY

1. Kategorie wiekowe obowiązujące na zawodach rozgrywanych w Polsce:

Seniorzy (S)	Konkurs zespołowy	≥ 7 lat
	Konkurs par	≥ 16 lat
	Konkurs indywidualny	≥ 16 lat
Młody <u>W</u> woltyżer – YOUNG (Y)	Konkurs indywidualny	16 – 21 lat
Młody <u>W</u> woltyżer – OPEN (Y-O)	Konkurs indywidualny	≥ 16 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 woltyżerze”).
3. W zawodach rangi MP/PP zawodnik może startować, w danym roku, w konkursach indywidualnych i par tylko w kategorii Senior (S), albo Młody Wwoltyżer (Y)/ Młody Wwoltyżer (Y-O)/ Junior (J)/ Dzieci (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/zawodniczka mogą startować na więcej niż jednym koniu.
6. Dokumenty niezbędne, aby dopuścić zawodnika do startu w zawodach (patrz Przepisy Ogólne PZJ art. 14).

Artykuł 8 LONŻUJĄCY

1. Musi mieć ukończone ~~18~~ lat (nie dotyczy konkursu lonżowania – patrz [Załącznik NrZaŁ. 7](#)).
2. Musi posiadać ważną licencję lonżującego (ważna na rok kalendarzowy/konkurs lonżowania – patrz [Załącznik NrZaŁ. 7](#)). Licencja taka wydawana jest przez PZJ/WZJ na podstawie odbytego szkolenia (uprawnienia wynikające z odbytego szkolenia/kursu doszkalającego/warsztatów są ważne przez ~~dwa~~ trzy lata).

Artykuł 9 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. 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
dla koni 6-letnich	0,25	x	0.25	x

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

Artykuł 10 PRZEGLĄD KONI

1. Na zawodach rangi Mistrzostwa Polski oraz Puchar Polski — —~~onkursemprzegląd koni~~ 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 koni.
2. Na zawodach rangi Mistrzostwa Polski, Puchar Polski przegląd koni przeprowadzany jest przez Komisję Weterynaryjną w składzie: Delegat Weterynaryjny, lekarz weterynarii (członek Komisji), członek Komisji Sędziowskiej (najlepiej Przewodniczący Komisji Sędziowskiej), zgodnie z Przepisami WAIKŁK.
3. Na pozostałych zawodach przegląd koni przeprowadzany jest przez Delegata Weterynaryjnego w asyście członka Komisji Sędziowskiej (najlepiej Przewodniczący Komisji Sędziowskiej), zgodnie z Przepisami WAIKŁK.

ROZDZIAŁ IV ZAWODY ORGANIZACJA

Artykuł 11 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.

Artykuł 12 ZGŁOSZENIA

1. Zgłoszenia na zawody umieszczone w Centralnym kalendarzu imprez powinny odbywać się w systemie trójstopniowym – zgłoszenia wstępne,

imiennie 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.

2. Jednakże termin zgłoszeń ostatecznych powinien przypadać na min. 5 dni przed dniem rozpoczęcia zawodów.

Artykuł 13 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. Koń, który przeszedł pozytywnie przegląd 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.

ROZDZIAŁ V UKŁON, STRÓJ ZAWODNIKA, RZĄD KONIA, PLAC KONKURSOWY

Artykuł 14 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. Zawodnicy i lonżujący z koniem muszą ukłonić się sędziemu w literze A ze środka koła konkursowego. Wypinacze mogą być odpięte przed końcowym ukłonem lub najpóźniej n~~Natychmiast po opuszczeniu areny konkursowej muszą być rozpięte wypinacze.~~ Nieprzestrzeganie tego nakazu podlega karze natychmiastowej (patrz Przepisy Ogólne PZJ art. 47).

Artykuł 15 UBIÓR ZAWODNIKÓW I LONŻUJĄCYCH

Patrz Przepisy Ogólne PZJ art. 24-25

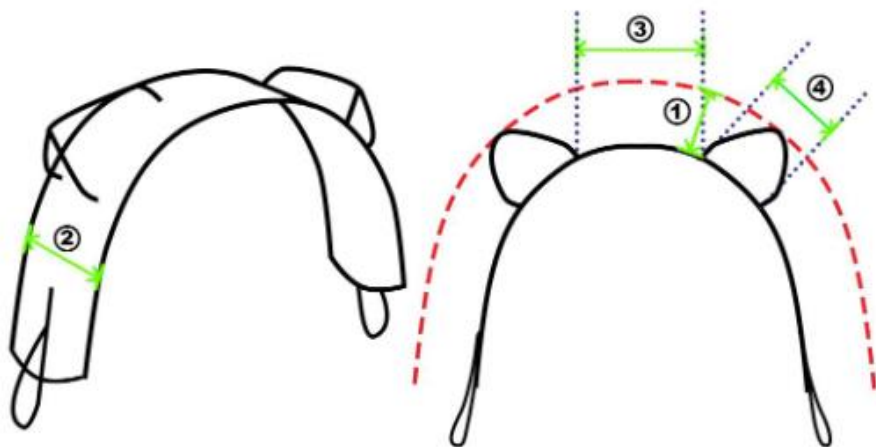
1. W konkursie zespołowym każdy zawodnik zespołu musi nosić na prawym ramieniu, prawej nodze lub na plecach, łatwy do odczytania numer (od 1 do 6). Ubiór lonżującego powinien harmonizować z ubiorem zawodników zespołu.
2. Podczas startu, zawodnicy indywidualni muszą nosić na prawym ramieniu lub na prawej 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 współcwiczących 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 współcwiczących 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 inne ~~ne- t~~ tego typu gadzety, 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). będzie skutkowało ostrzeżeniem / upomnieniem od sędziego w literze A lub sędziego głównego.~~

Artykuł 16 RZĄD KONIA DO WOLTYŻERKI

1. Rząd konia do woltyżerki dopuszczalny na arenie konkursowej składa się z:
 - ogłowia wędziłowego z nachrapnikiem lub kawecanu do lonżowania z wędziłem lub bez;
 - dwóch wypinaczy lub wypinaczy trójkątnych;
 - 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 wołyżerskiego do zewnętrznego punktu uchwytów – 180 mm;
- (2) max. szerokość płaskiej powierzchni konstrukcji nośnej pasa wołyżerskiego 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:

- **mi_{max}**. 80 cm mierząc od tylnej krawędzi pasa wołyżerskiego do skraj derki;
- **mi_{max}**. 30 cm mierząc od przedniej krawędzi pasa wołyżerskiego do skraj derki;
- min. 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;
- min. grubość derki razem z pokrowcem 4 cm;

– min. całkowita długość derki 110 cm, przy maksymalnie 30 cm na szyi konia, przed pasem wołyżerskim.

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

4.5. Na arenie konkursowej dozwolone są wypinacze lub wypinacze trójkątne. Wypinacze trójkątne muszą być przymocowane od pasa przez kółka wędzidła i z powrotem do pasa po tej samej stronie. Odległość między dwoma punktami przymocowania (górnym i dolnym) po każdej stronie pas nie może być większa niż 40 centymetrów. Wszelkie własne modyfikacje regulacji wypinaczy trójkątnych (na przykład poprzez zrobienie węzła) są niedozwolone. (Wodze stałe/martwe lub pomocnicze są zabronione).

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

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

6-8. Lonża musi być przypięta do wewnętrznego kółka wędzidła lub kółka nachrapnika kawecanu (nie przez głowę i nie do zewnętrznego kółka wędzidła lub kawecanu).

7-9. Bat do lonżowania.

Używanie bata do lonżowania jest obowiązkowe.

8.10. Wędzidła (patrz Złącznik nr 4)

Grubość wędzidła dla konia min. 12mm;

Grubość wędzidła dla pony min. 10 mm;

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

10.12. 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.~~

11.13. 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 lub kółka nachrapnika kawecanu (nie przez głowę i nie do zewnętrznego kółka wędzidła lub kawecanu);-
- 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.

—

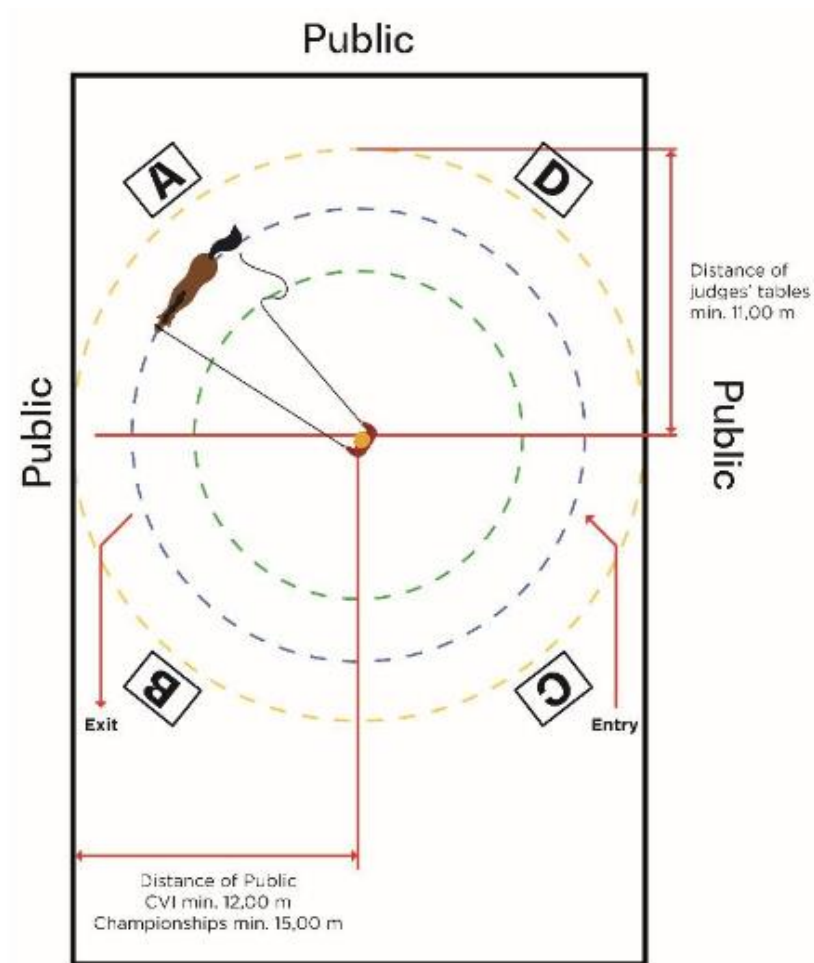
12.14. Każdy członek ekipy oficjalnie zgłoszony w zgłoszeniach ostatecznych może pracować z koniem pod siodłem. W pracy z koniem pod siodłem obowiązuje odpowiednie obuwie oraz ochronny kask na głowę z trzypunktowym zapięciem.

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

Artykuł 17 ARENA (PLAC) KONKURSOWA

1. Miejsce, gdzie rozgrywane będą konkursy woltyżerskie 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.

- Zaleca się umieszczenie stanowisk sędziowskich na podwyższeniu, około 50-60 cm powyżej poziomu podłogi.
- Stoliki sędziowskie powinny znajdować się w odległości minimum 11 m od środka koła do lonżowania.



ROZDZIAŁ VI ZAWODY – OSOBY OFICJALNE

Artykuł 18 KOMISJA SĘDZIOWSKA

Patrz Przepisy Ogólne PZJ art. 43-46 oraz

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

Artykuł 19 KOMISARZE

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

ROZDZIAŁ VII ZAWODY – CEREMONIA NAGRADZANIA, NAGRODY

Artykuł 20 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.

Artykuł 21 NAGRODY

1. Wszystkie konie biorące udział w zawodach muszą powinny dostać rozetę.
2. Wszyscy zawodnicy biorący udział w zawodach muszą powinni dostać upominek/rozetę.
- ~~3.~~ Puchary/medale dla pierwszych trzech sklasyfikowanych w danym konkursie zawodników/zawodniczek/par/zespołów.
- ~~3.~~ Pozostałe nagrody według uznania Organizatora.
- ~~4.~~ Nagrody rzeczowe min. dla pierwszych pięciorga zawodników

~~/zawodniczek/par/zespołów.~~

~~5.4. _____ Pozostałe nagrody wg uznania Organizatora.~~

ROZDZIAŁ VIII DOBRO KONI I ZAWODNIKÓW

Artykuł 22 POSTĘPOWANIE W PRZYPADKU BRUTALNOŚCI WOBEC KONI

Patrz Przepisy Ogólne PZJ art. 38, 39.

Artykuł 23 KONTROLA LECZENIA I OCHRONA KONI.DOPING

Patrz Przepisy Ogólne PZJ art. 42 oraz Przepisy WAIKLK.

Artykuł 24 KONTROLA LECZENIA I OCHRONA ZDROWIA ZAWODNIKÓW

Patrz Przepisy Ogólne PZJ art. 40, 41.

Artykuł 25 KOMISARZE

Patrz Przepisy Ogólne PZJ art. 45 i 49.

Artykuł 26 PROTESTY, SKARGI, ODWOŁANIA

Patrz Przepisy Ogólne PZJ art. 48-50

ROZDZIAŁ IX KONKURSY

Artykuł 27 RODZAJE KONKURSÓW

1. W trakcie zawodów w woltyżerce, 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 Woltyżerki 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 Komisję Woltyżerki.
3. Wszystkie konkursy na zawodach woltyżerskich muszą być rozgrywane zgodnie z Przepisami Ogólnymi PZJ oraz z niniejszym Regulaminem.

Artykuł 28 KONKURSY ZESPOŁOWE

Poz.	Chody	Kat. wieku	Oznaczenie konkursu	RUNDA I		RUNDA II	
				PROGR. 1	PROGR. 2		PROGR. 3
POZIOM PONADPODSTAWOWY (PP)	Galop/galop	SENIORZY ≥ 7 lat	Az1*	Program obowiązkowy test 1	Program obowiązkowy y-dowolny	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 II runda obowiązkowa . w PP rozgrywanych rozgr. w formule jednorazowych zawodów o PP	Program dowolny test 2
			Az3*	Program obowiązkowy test 3	Program dowolny test 2	II runda obowiązkowa jedynie w przypadku MP i PP (j-w.), w pozostałych zawodach opcjonalna	Program dowolny test 2
		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 2+	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 4 w_ stępie	Konkurs rozgrywany tylko w jednej rundzie	Nie rozgrywa się
POZIOM PODSTA WOWY (P)	Stęp/ stęp	≥ 7 lat	Dz	Program obowiązkowy test D w_ stępie	Program dowolny test D w_ stępie	Konkurs rozgrywany tylko w jednej rundzie	Nie rozgrywa się

1. W skład zespołu woltyżerskiego wchodzi: 6 zawodników/zawodniczek (kat. **A i B B i A**) i 4-6 zawodników / zawodniczek (kat. **C i D - D i C**), koń oraz lonżujący. W kategorii **Cz** i **Dz** dopuszcza się pomocnika (asystenta), który podsadzać będzie w_**stępie**/galopie zawodników na konia. Pomocnik ten musi wbiec razem z zespołem na arenę konkursową i uklonić się. **W programie obowiązkowym kat. C Z za wskok w galopie z asystą zawodnik automatycznie otrzymuje ocenę „zero” pkt. W kat. C, w programie obowiązkowym, nie dopuszcza się podsadzania zawodników przy wskoku w stępie. W programie dowolnym kat. C i D rekomendowany jest wskok z asystą.**
2. 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.
3. 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.
4. 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.
5. Zaleca się, aby program obowiązkowy i program dowolny wykonywane były z podkładem muzycznym. Muzyka może

być odtwarzana z kaset magnetofonowych lub płyt kompaktowych i innych dostępnych nośnikach, w zależności od tego, jakie warunki zostały podane w propozycjach zawodów.

Artykuł 29 POMIAR CZASU – KONKURSY ZESPOŁOWE

1. Zespół musi wykonać ukłon w ciągu 30 sekund~~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.

<u>Program</u> <u>Kategoria</u> <u>Program</u> <u>Kategoria</u>	<u>Az2*/Az3*/Bz2*</u>	<u>Az1*/Bz1*</u>	<u>Cz1*/Cz2*</u>	<u>Dz</u>
Obowiązkowy	6 min	6 min	7 min	<u>Łącznie</u> <u>10 min</u> <u>6 min</u>
Dowolny	<u>34 min</u> <u>30 s</u>	<u>34 min</u>	4 min	<u>4 min</u>

3. Dzwonek jest używany przez sędziego w literze A w następujących przypadkach:

- aby dać sygnał zespołowi i lonżującemu do wejścia na arenę konkursową;
- aby dać sygnał do rozpoczęcia programu obowiązkowego i dowolnego;
- aby zasygnalizować upływ limitu czasu;
- aby zasygnalizować zatrzymanie czasu, po upadku zawodnika, w którym zawodnik wyłądownał inaczej niż tylko na obie stopy i nie jest w stanie natychmiast kontynuować ćwiczeń lub wrócić do szeregu;
- 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, do których zalicza się naprawę lub dopasowanie wyposażenia lub w przypadku wszystkich innych sytuacji wymagających natychmiastowej reakcji;
- 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.

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

używany przez sędziego w literze A w następujących przypadkach:

- ~~— aby dać sygnał zespołowi do wejścia na arenę konkursową;~~
 - ~~— aby dać sygnał do rozpoczęcia programu obowiązkowego i dowolnego;~~
 - ~~— aby zasygnalizować upływ limitu czasu;~~
 - ~~— aby zasygnalizować zatrzymanie czasu, po upadku zawodnika, w którym zawodnik wyładował inaczej niż tylko na obie stopy i nie jest w stanie natychmiast kontynuować ćwiczeń lub wrócić do szeregu;~~
 - ~~— 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, do których zalicza się naprawę lub dopasowanie wyposażenia lub w przypadku wszystkich innych sytuacji wymagających natychmiastowej reakcji;~~
 - ~~— aby dać sygnał zawodnikowi do kontynuowania programu po przerwaniu jego wykonywania. Zegar zostaje ponownie włączony w momencie, gdy zawodnik dotknie uchwyty. Kontynuacja wykonywania programu musi nastąpić w ciągu 30 sekund, po tym sygnale.~~
- ~~4. W sytuacjach niejasnych Przewodniczący Komisji Sędziowskiej/sędzia w literze A i/lub lonżujący/zawodnik mogą się porozumiewać.~~

Artykuł 30 PROGRAM OBOWIĄZKOWY – ZESPOŁY

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

1. 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.~~

2. 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

3. TEST 3

- wskok do siadu
- flaga
- młynek
- nożyce z siadu przodem
- nożyce z siadu tyłem
- stanie
- flanka 1. ~~C~~część i powrót do siadu przodem
- zeskok zawrotny do zewnątrz

4. 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)
- podpór przodem (~~C1*~~)
- ~~klęk (C1*)/stanie (C2*)~~
- ~~wyrzut nóg z siadu przodem (nogi złączone) — C2*~~
- ~~1/2 młynka do siadu tyłem~~
- ~~wyrzut nóg z siadu tyłem (nogi rozłączone) — C2*~~
- ~~podpór tyłem obie ugięte nogi na grzbiecie konia — C1*~~ + zeskok odwrotny do wewnątrz

5. TEST C2*

- wskok do siadu (tylko samodzielny wskok jest oceniany)
- siad podstawowy
- flaga (uniesiona ręka i noga)
- stanie
- wyrzut nóg z siadu przodem
- ½ młynka do siadu tyłem
- wyrzut nóg z siadu tyłem + zeskok odwrotny do wewnątrz

5-6. 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

6-7. Wszystkie ćwiczenia obowiązkowe opisane zostały w Zzałączniku nNr 2.

Artykuł 31 PROGRAM DOWOLNY ZESPOŁY

1. TEST 1

Program wykonywany w galopie może składać się z ćwiczeń dowolnych wykonywanych pojedynczo i w dwójkach ~~i w trójkach~~. ~~Może zawierać~~ ~~jednakże~~ ~~max.~~ ~~6~~ ~~ćwiczeń trójkowych statycznych~~. W tym programie nie ma oceny za stopień trudności. ~~Do oceny za stopień trudności liczy się 20 najtrudniejszych ćwiczeń.~~

2. TEST 2

Program wykonywany w galopie może składać się z ćwiczeń dowolnych wykonywanych pojedynczo, w dwójkach i w trójkach. Do oceny za stopień trudności liczy się 25 najtrudniejszych ćwiczeń w przypadku seniorów oraz 20 w przypadku juniorów.

3. TEST C/D

Program wykonywany w stępie może składać się z ćwiczeń dowolnych wykonywanych pojedynczo, w dwójkach i w trójkach. Może zawierać jednakże max. 36 ~~ćwiczeń~~ ~~nia~~ ~~trójkow~~ ~~ych~~ ~~statyczn~~ ~~ych~~.

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

Artykuł 32 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:

Poz.	Cho dy	Kat. Wiek	Oznac. Konkursu	RUNDA I		RUNDA II	
				PROGR. 1	PROGR 2		PROGR. 3 PROGR. 4
POZIOM PONADPODSTAWOWY (PP)	Galop/galop	SENIORZY ≥ 16 lat	Ai1*	Program obowiązkowy test 1	Program dowolny <u>test 1</u>	II runda opcjonalna nie <u>zgodnie z propozycjami</u> (progr. 3 i 4 lub 4) na ZO/ZR obligator. na MP/PP II runda: progr. 4	<u>Program</u> dowolny test 1 Program obowiązkowy test 4 Program dowolny
			Ai2*	Program obowiązkowy test 2	Program dowolny <u>test 2</u>	II runda opcjonalna nie na ZO/ZR II runda obligator. obowiązkowa- na MP/PP	<u>Program</u> dowolny test 2 X Program dowolny
			Ai3*	Program obowiązkowy test 3	Program techniczny lub program dowolny <u>test 2</u>	II runda obowiązkowa obligator. na MP/PP/ZO/ZR	Program dowolny test <u>2</u> lub program techniczny (w zależności od programu jaki progr. wykonywany był w I rundy z) X

Galop/ galop	MŁODY WOLTYŻER YOUNG 16-21 lat/ OPEN ≥ 16 lat	Ai3*Y Ai3*Y-O Ai2*Y Ai2*Y-O	Program obowiązkowy test 3 Program obowiązkowy test 2	Program techn. Y lub progr. dowolny Program techniczny- Y lub program f- dowolny test <u>2</u>	II runda obigator. na MP/PP/ ZO/ZR II runda obigatorobowiązkowa- na MP/PP/-ZO/ZR	<u>Program dowolny test 2</u> <u>lub program techniczny</u> (w zależności od programu I rundy) Program dowolny lub progr. techn. (w zał. jaki progr. wykonywany był w I rundzie) Program dowolny lub progr. techniczny (w zał. jaki progr. wykonywany był w I rundzie) * *
	7-18 lat	Bi1*	Program obowiązkowy test 1	Program dowolny <u>test 1</u>	<u>II runda obowiązkowa</u> <u>jedynie w przypadku</u> <u>MP i PP, w pozostałych</u> <u>zawodach opcjonalna</u> II runda obigator. na MP (progr. 3 i 4) PP— progr. 4 II runda opcjonalna na ZO/ZR—(progr 3 i 4 lub 4)	Program dowolny <u>test 1</u> obowiązkowy Test 1 Program dowolny

			Bi2*	Program obowiązkowy test 2	Program dowolny <u>test 2</u>	II runda obowiązkowa na MP (progr. 3 i 4) PP – progr. 4 runda opcjonalna na ZO/ZR – (progr 3 i 4 lub 4) II runda obowiązkowa jedynie w przypadku MP i PP, w pozostałych zawodach opcjonalna	Program obowiązkowy <u>dowolny test 2</u> Test 2 Program dowolny
	Galop/stęp	≥7 lat	Ci1*	<u>Program obowiązkowy test C1*</u> (galop)	Program dowolny (stęp)	Konkurs rozgrywany tylko w jednej rundzie. Organizator zawodów może ustalić w propozycjach podział konkursu na kategorie wiekowe.	
			Ci2*	<u>Program obowiązkowy test C2*</u> (galop)	Program dowolny (stęp)	Konkurs rozgrywany tylko w jednej rundzie. Organizator zawodów może ustalić w propozycjach podział konkursu na kategorie wiekowe.	
POZIOM PONADPODSTAWOWY (P)	Stęp/stęp	7 -13 lat	Di	<u>Program obowiązkowy test D</u> (stęp)	Program dowolny (stęp)	Konkurs rozgrywany tylko w jednej rundzie. Organizator zawodów może ustalić w propozycjach podział konkursu na podkategorie wiekowe.	

3. Zawodnik/zawodniczka indywidualny/a kat. A i B wbiega na arenę konkursową tylko w towarzystwie lonżującego z koniem woltyżerskim. Jakakolwiek pomoc zewnętrzna jest niedozwolona. W kat. C i D dopuszcza się pomocnika (asystenta), który podsadzać będzie w galopie/stępie zawodników na konia. Pomocnik ten musi wbiec razem z zawodnikami na arenę konkursową i ukłonić się. W programie obowiązkowym kat. C za wskok z asystą zawodnik automatycznie otrzymuje ocenę „zero” pkt. W programie dowolnym kat. C i D rekomendowany jest wskok z asystą.
- 3.4. 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.
- 4.5. Koń galopuje (z prawidłowej nogi, ~~na kole w lewo~~) lub stępuje w lewą/prawą stronę (zgodnie z propozycjami), –po kole o średnicy minimum 15 m. Zaleca się wyraźne oznaczenie środka koła.
- 5.6. Konkursy indywidualne mogą być rozgrywane w jednej lub w dwóch rundach.
- 6.7. Dopuszcza się, podczas jednego startu, wykonywanie łączenie 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 art. 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.~~
8. 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.
- 7.9. W zależności od warunków podanych w propozycjach zawodów (ZO-E/ZR-E), 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.

Artykuł 33 POMIAR CZASU – KONKURSY INDYWIDUALNE

4. —Zawodnicy i lonżujący muszą wykonać ukłon w ciągu 30 sekund 4 minuty po sygnale (dzwonka) sędziego w literze A, będącego sygnałem wejścia na arenę konkursową.
1. 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.

Artykuł 34 PROGRAM OBOWIĄZKOWY – KONKURSY INDYWIDUALNE

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

1. TEST 1

- wskok do siadu₇
- siad podstawowy₇
- flaga₇
- stanie₇
- wyrzut nóg z siadu przodem (~~nogi złączone~~)
- ½ młynka do siadu tyłem
- wyrzut nóg z siadu tyłem (~~nogi rozłączone~~) + zeskok odwrotny do wewnątrz

2. TEST 2

- wskok do siadu
- siad podstawowy
- flaga
- młynek
- nożyce z siadu przodem
- nożyce z siadu tyłem
- stanie
- flanki 1. ~~pierwsza~~ część, zakończona odepchnięciem się i zeskokiem do wewnątrz

3. TEST 3

- wskok do siadu
- flaga
- młynek
- nożyce z siadu przodem
- nożyce z siadu tyłem
- stanie
- flanki 1. ~~pierwsza~~ część flanki i powrót do siadu przodem
- ~~powrót do siadu przodem poprzez przeniesienie prawej nogi przez szyję~~
zeskok zawrotny na zewnątrz

4. 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~~)
- podpór przodem (~~C1*~~)
- ~~klęk (C1*)/stanie (C2*)~~
- ~~wyrzut nóg z siadu przodem (nogi złączone) — C2*~~
- ½ młynka do siadu tyłem
- ~~wyrzut nóg z siadu tyłem (nogi rozłączone) — C2*/podpór tyłem obie ugięte nogi na grzbiecie konia — C1* + zeskok odwrotny do wewnątrz~~

5. TEST C2*

- wskok do siadu (tylko samodzielny wskok jest oceniany)
- siad podstawowy
- flaga (uniesiona ręka i noga)
- stanie
- wyrzut nóg z siadu przodem
- ½ młynka do siadu tyłem
- wyrzut nóg z siadu tyłem + zeskok odwrotny do wewnątrz

5-6. 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

6. ~~Wszystkie wymienione ćwiczenia obowiązkowe opisane zostały w Załączniku Nr 2 nr 5.~~

7. ~~Wszyscy zawodnicy startujący na tym samym koniu wbiegają na arenę konkursową~~

Artykuł 35 PROGRAM DOWOLNY I TECHNICZNY

1. TEST 1

Program wykonywany w galopie składa się z ćwiczeń statycznych i dynamicznych. W tym programie nie ma oceny za stopień trudności.

2. TEST 2

Program wykonywany w galopie składa się z ćwiczeń statycznych

i dynamicznych. Do oceny za stopień trudności liczy się 10 najtrudniejszych ćwiczeń.

3. TEST C/D

Program dowolny wykonywany w stępie składa się z ćwiczeń statycznych i dynamicznych. W tym programie nie ma oceny za stopień trudności.

4. Program techniczny

Seniorzy Ai3* muszą pokazać wszystkie pięć ćwiczeń technicznych, w dowolnej kolejności.

5. Program techniczny Y

7. Młodzi Woltyżerowie muszą zaprezentować trzy z pięciu wybranych przez siebie ćwiczeń technicznych, w dowolnej kolejności. Jeśli zostaną pokazane więcej niż trzy ćwiczenia techniczne, pierwsze trzy wykonane będą punktowane jako ćwiczenia techniczne, a pozostałe będą liczone jako ćwiczenia dodatkowe/dowolne.

Artykuł 35 **Artykuł 36 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)	SENIORZY ≥16 lat	Ap1*	Program obowiązkowy test 1	Program dowolny test 12	Nie rozgrywa się II rundy	-
		Ap2*	Program dowolny test 2	x	II runda opcjonalnie, zgodnie z propozycjami	Program dowolny test 2
	7-18	Bp1*	Program obowiązkowy test 1	Program dowolny test 1	Nie rozgrywa się II rundy	-
		Bp2*	Program dowolny test 1	x	II runda opcjonalnie, zgodnie z propozycjami	Program dowolny test 1
	≥ 7 lat	Cp1*	Program obowiązkowy test C1* (w galopie)	Program dowolny test 1.1 (stęp)	Nie rozgrywa się II rundy	
		Cp2*	Program obowiązkowy	Program dowolny	Nie rozgrywa się II rundy	

			test C2* (w galopie)	test 1.1 (stęp)	
POZ. P	≥ 7 lat	Dp	Program obowiązkowy 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. Para kat. A i B wbiega na arenę konkursową tylko w towarzystwie lonżującego z koniem woltyżerskim. Jakakolwiek pomoc zewnętrzna jest niedozwolona. W kat. C i D dopuszcza się pomocnika (asystenta), który podsadzać będzie w stopie/galopie zawodników na konia. Pomocnik ten musi wbiec razem z zespołem na arenę konkursową i uklonąć się. W programie obowiązkowym kat. C za wskok z asystą zawodnik automatycznie otrzymuje ocenę „zero” pkt. W programie dowolnym kat. C i D rekomendowany jest wskok z asystą.
5. W całym konkursie (niezależnie z ilu rund się on składa) zarówno program obowiązkowy, jak i program dowolny muszą być wykonywane na tym samym koniu.
6. 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.
7. Pomiędzy obu testami/rundami musi być przerwa – minimum jednogodzinną.
8. Zaleca się, aby program obowiązkowy oraz program dowolny 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.

Artykuł 37 POMIAR CZASU – KONKURSY PAR

1. Para musi wykonać uklon w ciągu 30 sekund, 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 klusie 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. W konkursie par Ap1* i Bp1* oboje/obie zawodnicy/zawodniczki pary, w I rundzie muszą wykonać program obowiązkowy. Oba/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.

3. Limity czasu programu dowolnego dla poszczególnych kategorii trudności.

<u>Program</u> \ <u>Kategoria</u>	<u>Ap2*</u>	<u>Ap1*/Bp1*/Bp2*</u>	<u>Cp1*/Cp2*/Dp</u>
<u>Program dowolny</u>	<u>2 min</u>	<u>1 min 30 s</u>	<u>2 min</u>

4. Dzwonek jest używany przez sędziego w literze A w następujących przypadkach:

- aby dać sygnał parze i lonżującemu do wejścia na arenę konkursową;
- aby dać sygnał do rozpoczęcia programu obowiązkowego i dowolnego;
- aby zasygnalizować upływ limitu czasu;
- aby zasygnalizować zatrzymanie czasu, po upadku zawodnika, w którym zawodnik wyładował inaczej niż tylko na obie stopy i nie jest w stanie natychmiast kontynuować ćwiczeń lub wrócić do szeregu;
- 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, do których zalicza się naprawę lub dopasowanie wyposażenia lub w przypadku wszystkich innych sytuacji wymagających natychmiastowej reakcji;
- aby dać sygnał zawodnikowi do kontynuowania programu po przerwaniu jego wykonywania. Zegar zostaje ponownie włączony w momencie, gdy zawodnik dotknie uchwyty. Kontynuacja wykonywania programu musi nastąpić w ciągu 30 sekund, po tym sygnale.

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

Artykuł 38 PROGRAM OBOWIĄZKOWY – PARY

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

1. TEST 1

- wskok do siadu
- siad podstawowy
- flaga
- stanie
- wyrzut nóg z siadu przodem
- ½ młynka do siadu tyłem
- wyrzut nóg z siadu tyłem z zeskokiem, odwrotnym do wewnątrz

2. TEST C1*

- wskok do siadu (tylko samodzielny wskok jest oceniany)
- siad podstawowy
- flaga (tylko uniesiona noga)
- podpór przodem
- klęk
- ½ młynka do siadu tyłem
- podpór tyłem obie ugięte nogi na grzbiecie konia + zeskok odwrotny do wewnątrz

3. TEST C2*

- wskok do siadu (tylko samodzielny wskok jest oceniany)
- siad podstawowy
- flaga (uniesiona ręka i noga)
- stanie
- wyrzut nóg z siadu przodem
- ½ młynka do siadu tyłem
- wyrzut nóg z siadu tyłem + zeskok odwrotny do wewnątrz

4. 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. Wszystkie ćwiczenia obowiązkowe opisane zostały w Załączniku Nr 2.

Artykuł 39 PROGRAM DOWOLNY PARY

1. TEST 1

Program wykonywany w galopie obejmuje pojedyncze wskoki, zeskok i ćwiczenia podwójne. Podczas występu obaj zawodnicy/zawodniczki muszą pozostawać w kontakcie z koniem, uchwytami lub sobą nawzajem (z wyjątkiem podskoków). Pojedyncze ćwiczenia na koniu nie są liczone do oceny za stopień trudności. Konkursy 1* nie posiadają stopnia trudności, dla Juniorów 2*, 10 najtrudniejszych ćwiczeń liczy się do oceny za stopień trudności.

2. TEST 2

Program wykonywany w galopie obejmuje pojedyncze wskoki, zeskok i ćwiczenia podwójne. Podczas występu obaj zawodnicy/zawodniczki muszą pozostawać w kontakcie z koniem, uchwytami lub sobą nawzajem (z wyjątkiem podskoków). 13 najtrudniejszych ćwiczeń liczy się do oceny za stopień trudności, pojedyncze ćwiczenia na koniu nie są wliczane do tej oceny.

3. TEST C/D

3.——Program wykonywany w stępie obejmuje pojedyncze wskoki, zeskok i ćwiczenia podwójne. Podczas występu obaj zawodnicy/zawodniczki muszą pozostawać w kontakcie z koniem, uchwytami lub sobą nawzajem (z wyjątkiem

podskoków). Nie ocenia się stopnia trudności.

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.

5. 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

6. 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)
- podpór przodem (C1*)
- klęk (C1*)/stanie (C2*)
- wyrzut nóg z siadu przodem (nogi złączone) — C2*
- ½ młynka do siadu tyłem
- wyrzut nóg z siadu tyłem (nogi rozłączone) — C2*
- podpór tyłem obie ugięte nogi na grzbiecie konia — C1* + zeskok odwrotny do wewnątrz

7. 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

~~8. Pomiędzy obu testami/rundami musi być przerwa — minimum jednogodzinna.~~

~~9. 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.~~

~~10. 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.~~

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

ZAŁĄCZNIK NR 1 – PRZEGLĄD KONI

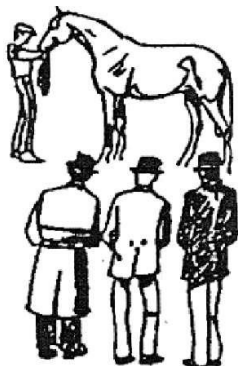


Fig. 1

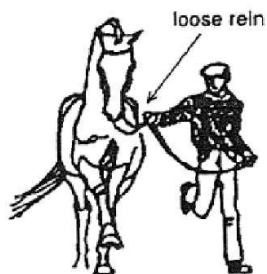


Fig. 2

Inspecting panel - Guidelines

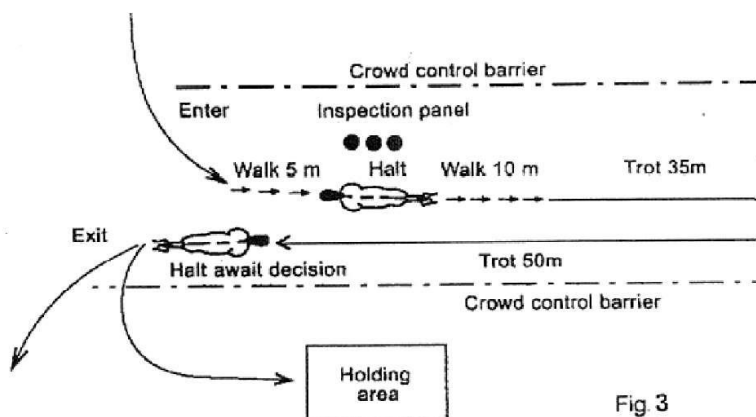


Fig. 3

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

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

ZAŁĄCZNIK NR 2 – ĆWICZENIA OBOWIĄZKOWE

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

Jeśli koń galopuje/stępuje na prawą stronę, wszystkie ćwiczenia obowiązkowe są wykonywane w odbiciu lustrzanym.

1. Ćwiczenia obowiązkowe – wprowadzenie

Ćwiczenia obowiązkowe dzielą się na ćwiczenia statyczne i dynamiczne, 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, kłęk 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 chwytem uchwytów pasa woltażerskiego, barki i biodra zawodnika powinny być równoległe do barków konia. Tułów wyprostowany – pionowy. Po chwytem uchwytów zawodnik wykonuje naskok w kierunku przednich nóg konia, na obie stopy, aby w ten sposób wytworzyć potrzebną energię.

<u>Specyficzne błędy w ćwiczeniach obowiązkowych</u>	
<u>Do 0,5 pkt.</u>	<ul style="list-style-type: none"><u>• Słabe ładowanie (L)</u>
<u>1 pkt.</u>	<ul style="list-style-type: none"><u>• Ładowanie inne niż na 2 stopy po zejściu (F)</u><u>• Za brak kłęku przed flagą i staniem (K)</u>
<u>1pkt.</u>	<ul style="list-style-type: none"><u>• Za każdą brakującą foule galopu w ćwiczeniach statycznych</u>
<u>2 pkt.</u>	<ul style="list-style-type: none"><u>• Powtórzenie (R): natychmiastowe powtórzenie ćwiczenia lub jego części, bez opuszczania konia</u><u>• Zejście z konia przed ukończeniem wskoku, pozostając w kontakcie z co najmniej jednym uchwytem; dozwolone kroki między pierwszą a drugą próbą.</u><u>• Jednokrotne dotknięcie uchwytów i puszczenie ich przed pierwszą próbą wskoku.</u><u>• Powtórzenie (R): wykonanie nieprawidłowego ćwiczenia po którym następuje wykonanie prawidłowego, punkty są odejmowane od prawidłowo wykonanego ćwiczenia wg kolejności</u><u>• Upadek pomiędzy ćwiczeniami (F) punkty są odejmowane od następnego ćwiczenia</u>

<u>Ocena 0</u>	<ul style="list-style-type: none"> • <u>Ćwiczenie nie zostało zaprezentowane</u> • <u>Dwukrotne powtórzenie ćwiczenia</u> • <u>Każde ćwiczenie wykonane w nieprawidłowym chodzie konia i nie powtórzone (w prawidłowym)</u> • <u>Za wszystkie ćwiczenia wykonane z pomocą (nie licząc wskoku w stępie – kat. D)</u> • <u>Ćwiczenia rozpoczynające się po limicie czasu (kategorie zespołowe)</u> • <u>Zejście z konia podczas ćwiczenia (z wyjątkiem wskoku)</u> • <u>Utrata kontaktu z koniem podczas wskoku po zakończeniu fazy naskoku</u> • <u>Każde ćwiczenie zaprezentowane przez woltażera w złej kolejności i niepoprawione</u> • <u>Wykonanie ćwiczenia w złym kierunku</u>
----------------	---

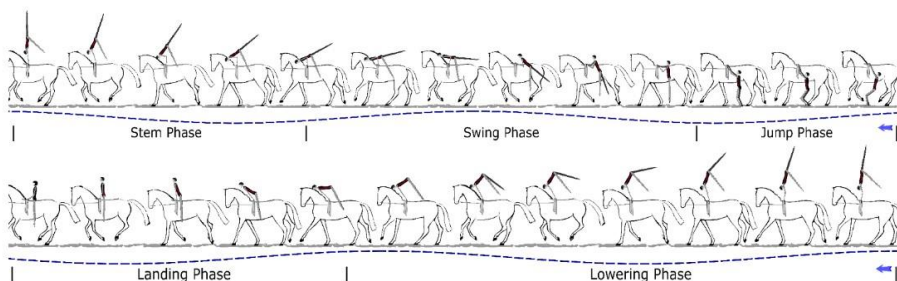
1.1. Wskok (kat. A, B, C)

Istota ćwiczenia: harmonia z ruchem konia, kontrola ciała, postawa; wysokość i pozycja środka ciężkości.

Mechanika ćwiczenia:

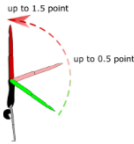
Wskok jest ćwiczeniem dynamicznym i składa się z 5 faz biomechanicznych:

1. Faza naskoku – rozpoczyna się po dotknięciu uchwytów.
2. Faza wymachu – rozpoczyna się, gdy stopy tracą kontakt z podłożem.
3. Faza lotu – zaczyna się w momencie wypchnięcia rękami.
4. Faza opadania – rozpoczyna się po obniżeniu środka ciężkości.
5. Faza lądowania – zaczyna się przy dotknięciu konia (nogi, miednica), a kończy siadem przodem na koniu.



Źródło: FEI VAULTING GUIDELINES 2024 (art. 4.2.1), s. 37

Punkty ujemne:

<u>Do 1,5 pkt.</u>	<u>Odliczenie stosowane, gdy kąt między lewą nogą a tułowiem przekracza 45° (patrz rysunek)</u>	
<u>2 pkt</u>	<p><u>Powtórzenie (litera R):</u> <u>Próba niekompletna – zejście z konia przed ukończeniem wskoku, pozostając w kontakcie z co najmniej jednym uchwytem; dozwolone kroki między pierwszą a drugą próbą.</u> <u>Jednokrotne dotknięcie uchwytów i puszczenie ich przed pierwszą próbą.</u></p>	

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, wnosząc biodra ponad głowę. W tym czasie lewa noga pozostaje wyprostowana i skierowana w dół. W momencie, gdy biodra znajdują się w najwyższym możliwym punkcie, wolyżer opuszcza w dół wyprostowaną, prawą nogę i łąduje miękko na koniu do siadu bezpośrednio za pasem wolyżerskim, do pozycji wyprostowanej i centralnie w stosunku do osi podłużnej konia. Tułów w pozycji pionowej.

1.2. Wskok (kat. D)

W kategorii DG 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 chwytą podudzie/podudzie i biodro wolyżera 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,

1.3. Siad podstawowy

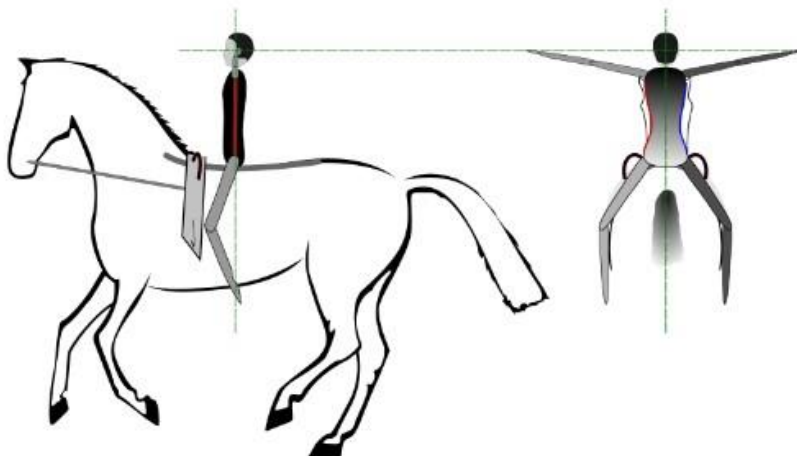
Istota ćwiczenia: harmonia z ruchem konia, równowaga, kontrola ciała i postawa.

Mechanika ćwiczenia:

Siad podstawowy jest ćwiczeniem statycznym i składa się z 3 faz

biomechanicznych:

1. Faza budowania – zaczyna się od siadu przodem z rękami na uchwytach.
2. Faza statyczna – rozpoczyna się od ustawienia siadu podstawowego.
3. Faza zejścia – rozpoczyna się po zakończeniu fazy statycznej.



Źródło: FEI VAULTING GUIDELINES 2024 (art. 4.2.2), s. 41

faza wymachu,

4.3. Flagafaza zatrzymania ruchu,

1.4.

Istota ćwiczenia: harmonia z ruchem konia, równowaga, kontrola ciała i postawa.

Mechanika ćwiczenia:

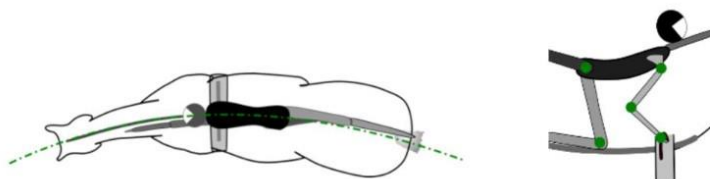
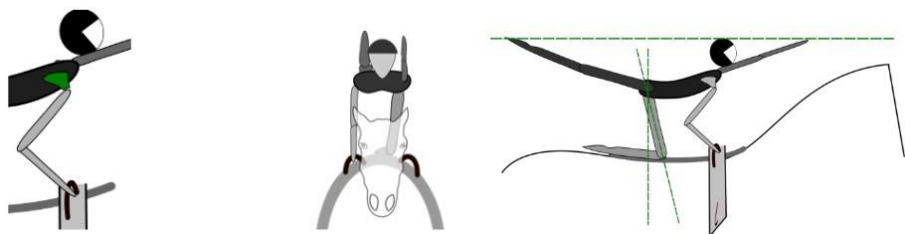
Flaga jest ćwiczeniem statycznym i składa się z 3 faz biomechanicznych: faza zejścia do siadu,

1. Faza budowania – zaczyna się od siadu przodem na koniu.
2. Faza statyczna – rozpoczyna się, gdy zaprezentowana jest pozycja flagi.
3. Faza zejścia – rozpoczyna się po zakończeniu fazy statycznej.

W obowiązkach Test C1* oraz D obie ręce pozostają na uchwytach.

REGULAMIN KONKURENCJI WOLTYŻERKI - wyd. 20234 – ważne od 01/045/20234

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



Źródło: FEI VAULTING GUIDELINES 2024 (art. 4.2.3), s. 43-44

Punkty ujemne:

Do 1 pkt.	Błędy w prawidłowym budowaniu lub schodzeniu z ćwiczenia, np. wyprostowanie prawej nogi do dołu przed jej uniesieniem lub brak jednoczesnego uniesienia nogi i reki
1 pkt	Błąd klęku przed flagą (K).
2 pkt	Jedna lub dwie ręce na pasie a nie na szczycie uchwytów.

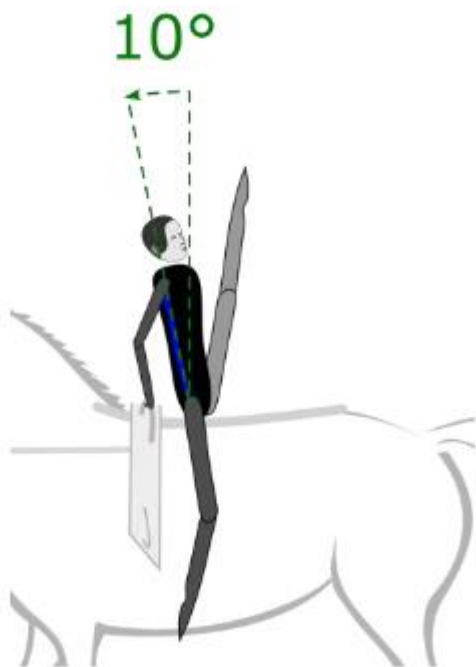
1.5. Młynek

Istota ćwiczenia: harmonia z ruchem konia, gibkość (rozciągnięcie), kontrola ciała i postawa.

Mechanika ćwiczenia:

Młynek jest ćwiczeniem, które składa się z 4 faz biomechanicznych:

1. Faza 1 – zaczyna się od siadu przodem.
2. Faza 2 – zaczyna się od siadu bokiem do wewnątrz.
3. Faza 3 – zaczyna się od siadu tyłem.
4. Faza 4 – zaczyna się od siadu bokiem do zewnątrz.



Źródło: FEI VAULTING GUIDELINES 2024 (art. 4.2.5), s. 47

Punkty ujemne:

1 pkt	Dla każdej fazy młynka za brakującą foule galopu (T)
-------	--

1.6. Wyrzut przodem

Istota ćwiczenia: harmonia z ruchem konia, jakość ruchu, kontrola ciała i postawa.

Mechanika ćwiczenia:

Wyrzut przodem jest ćwiczeniem dynamicznym i składa się z 4 faz biomechanicznych:

1. Faza wymachu – rozpoczyna się w pozycji siadu przodem, zamachem nogami do tyłu.
2. Faza wyrzutu – rozpoczyna się, gdy ciało traci kontakt z koniem, a jedynym punktem kontaktu są ręce.
3. Faza opadania – rozpoczyna się w punkcie maksymalnej wysokości.
4. Faza lądowania – rozpoczyna się w momencie dotknięcia konia (nogami, miednicą), a kończy w siadzie przodem.

1.7. Wyrzut tyłem + zeskok odwrotny do wewnątrz

Istota ćwiczenia: harmonia z ruchem konia, jakość ruchu, kontrola ciała i postawa.

Mechanika ćwiczenia:

Wyrzut tyłem, po którym następuje zeskok do wewnątrz, jest ćwiczeniem dynamicznym i składa się z 5 faz biomechanicznych:

1. Faza wymachu – zaczyna się od siadu tyłem.
2. Faza wyrzutu – rozpoczyna się, gdy ciało traci kontakt z koniem, a ręce są jedynym punktem kontaktu.
3. Faza opadania – rozpoczyna się za punktem maksymalnej wysokości.
4. Faza lądowania – rozpoczyna się w momencie dotknięcia konia/derki nogą.
5. Faza zeskoku – zaczyna się od siadu tyłem, a kończy lądowaniem na ziemi.

Istota ćwiczenia: wysokość i pozycja środka ciężkości

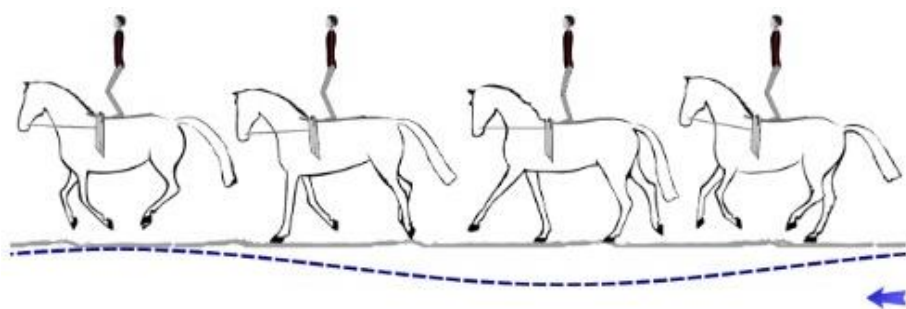
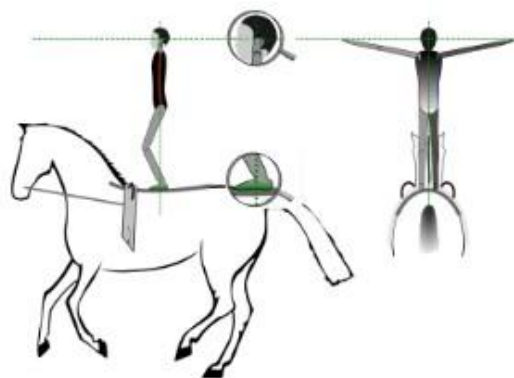
1.8. Stanie

Istota ćwiczenia: harmonia z ruchem konia, równowaga, kontrola ciała i postawa.

Mechanika ćwiczenia:

Stanie jest ćwiczeniem statycznym i składa się z 3 faz biomechanicznych:

1. Faza budowania – rozpoczyna się od siadu przodem; w Test 1 i C2* od klęku.
2. Faza statyczna – rozpoczyna się od momentu ustawienia pozycji statycznej.
3. Faza zejścia – rozpoczyna się w momencie zakończenia fazy statycznej, a kończy w siadzie przodem.



Źródło: FEI VAULTING GUIDELINES 2024 (art. 4.2.10), s. 61

Punkty ujemne:

1 pkt	Za brak kłęk przed stanieniem (K)
-------	-----------------------------------

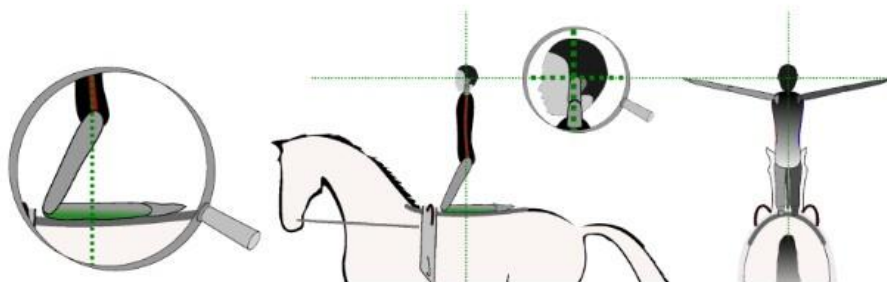
1.9. Kłęk

Istota ćwiczenia: harmonia z ruchem konia, równowaga, kontrola ciała i postawa.

Mechanika ćwiczenia:

Kłęk jest ćwiczeniem statycznym i składa się z 3 faz biomechanicznych:

1. Faza budowania – rozpoczyna się od siadu przodem.
2. Faza statyczna – rozpoczyna się od momentu ustawienia pozycji statycznej.
3. Faza zejścia – rozpoczyna się w momencie zakończenia fazy statycznej.



Źródło: FEI VAULTING GUIDELINES 2024 (art. 4.2.11), s. 64

Punkty ujemne:

<u>Do 1 pkt</u>	<u>Podudzia nie są ustawione równoległe do kręgosłupa konia</u> <u>Kolana szerszej niż biodra</u> <u>Powolne lub niepełne budowanie pozycji</u>
<u>Do 2 pkt</u>	<u>Ciężar nierównomiernie rozłożony na podudziach</u>

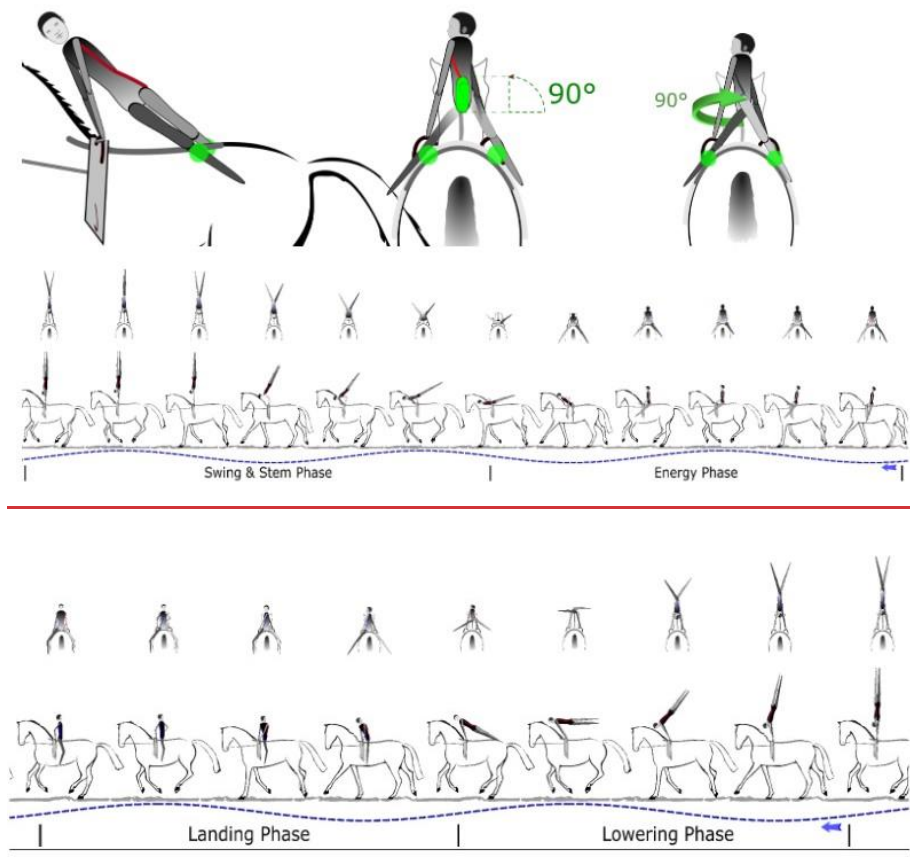
1.10. Nożyce przodem

Istota ćwiczenia: harmonia z ruchem konia, jakość ruchu, kontrola ciała i postawa.

Mechanika ćwiczenia:

Nożyce przodem są ćwiczeniem dynamicznym i składają się z 4 faz biomechanicznych:

1. Faza wymachu – rozpoczyna się w pozycji siadu przodem, zamachem nogami do tyłu.
2. Faza wyrzutu – rozpoczyna się, gdy ciało traci kontakt z koniem, a jedynym punktem kontaktu są ręce; środek ciężkości znajduje się nad powierzchnią nośną.
3. Faza opadania – rozpoczyna się po osiągnięciu maksymalnej wysokości.
4. Faza lądowania – rozpoczyna się w momencie dotknięcia konia (nogami, miednicą), a kończy w siadzie tyłem.



Źródło: FEI VAULTING GUIDELINES 2024 (art. 4.2.7), s. 51

1.11. Nożyce tyłem

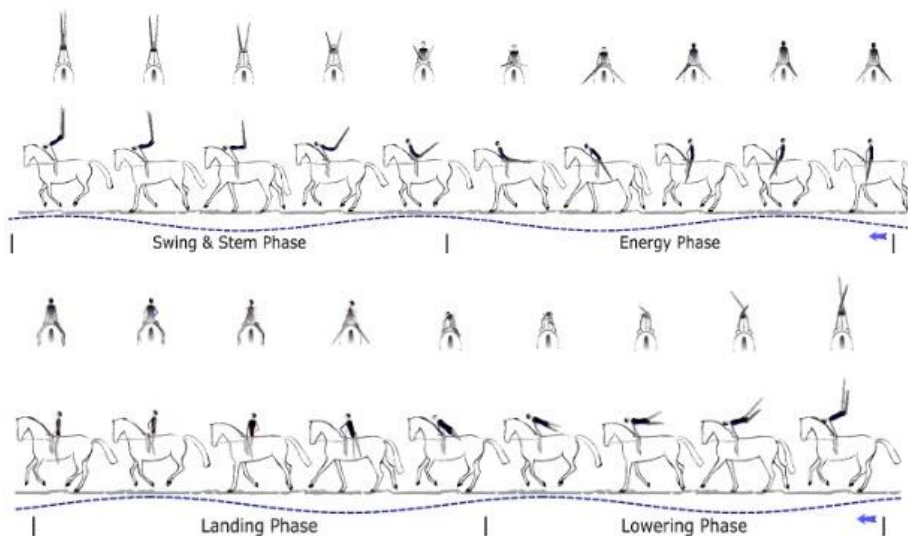
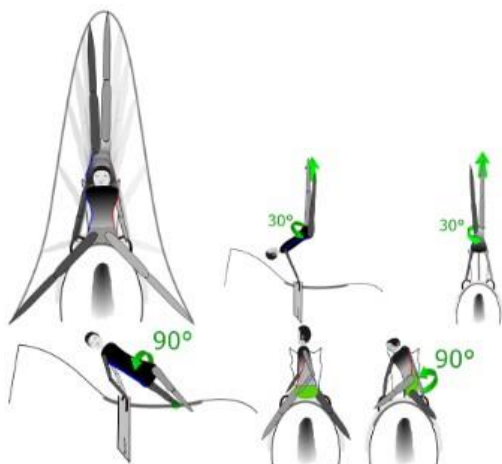
İstota ćwiczenia: harmonia z ruchem konia, jakość ruchu, kontrola ciała i postawa.

Mechanika ćwiczenia:

Nożyce tyłem są ćwiczeniem dynamicznym i składają się z 4 faz biomechanicznych:

1. Faza wymachu – rozpoczyna się w pozycji siadu tyłem.
2. Faza wyrzutu – rozpoczyna się, gdy ciało traci kontakt z koniem, a jedynym punktem kontaktu są ręce.

3. Faza opadania – rozpoczyna się po osiągnięciu maksymalnej wysokości.
4. Faza lądowania – rozpoczyna się w momencie dotknięcia konia (nogami, miednicą), a kończy w siadzie przodem.



Źródło: FEI VAULTING GUIDELINES 2024 (art. 4.2.8), s. 54

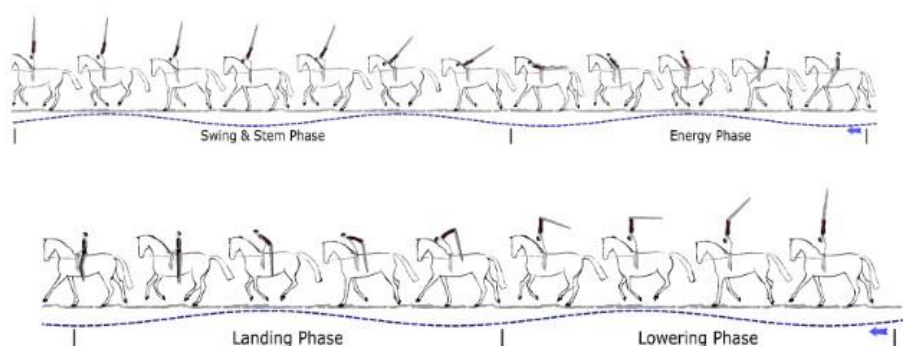
1.12. Flanka 1. część i powrót do siadu przodem

Istota ćwiczenia: harmonia z ruchem konia, jakość ruchu, kontrola ciała i postawa.

Mechanika ćwiczenia:

Flanka 1. część, jest ćwiczeniem dynamicznym i składa się z 4 faz biomechanicznych:

1. Faza wymachu – rozpoczyna się w pozycji siadu przodem oraz zamachu nogami do tyłu.
2. Faza wyrzutu – rozpoczyna się, gdy ciało traci kontakt z koniem, a jedynym punktem kontaktu są ręce.
3. Faza opadania – rozpoczyna się w punkcie maksymalnej wysokości.
4. Faza lądowania – rozpoczyna się w momencie dotknięcia konia (nogami, miednicą) w siadzie bokiem do wewnątrz, a kończy przełożeniem wyprostowanej nogi nad szyją konia do siadu przodem.



Źródło: FEI VAULTING GUIDELINES 2024 (art. 4.2.12), s. 65-66

Punkty ujemne:

Do 0,5 pkt	<u>Za inny niż opisany sposób przełożenia nogi do siadu przodem</u>
Do 1 pkt	<u>W obowiązku Test 2: Odchylenia od opisanego sposobu zeskoku do wewnątrz</u>

1.13. Flanka 1. część, zakończona odepchnięciem się i zeskokiem do wewnątrz

Istota ćwiczenia: harmonia z ruchem konia, jakość ruchu, kontrola ciała i postawa.

Mechanika ćwiczenia:

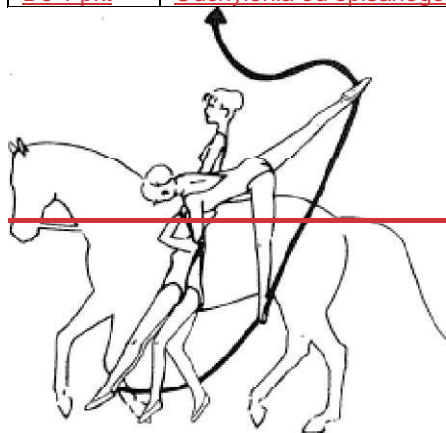
Flanka 1. część, zakończona odepchnięciem się i zeskokiem do wewnątrz,

jest ćwiczeniem dynamicznym i składa się z 5 faz biomechanicznych:

1. Faza wymachu – rozpoczyna się w pozycji siadu przodem, zamachem nogami do tyłu.
2. Faza wyrzutu – rozpoczyna się, gdy ciało traci kontakt z koniem, a jedynym punktem kontaktu są ręce.
3. Faza opadania – rozpoczyna się w punkcie maksymalnej wysokości.
4. Faza lądowania – rozpoczyna się w momencie dotknięcia konia (nogami, miednicą), kończy w siadzie bokiem do wewnątrz.
5. Faza zeskoku - rozpoczyna się w siadzie bokiem do wewnątrz z osią ramion lekko obróconą do przodu. Ze złączonymi nogami i wyprostowanym ciałem zawodnik obraca się do przodu i odpycha się od uchwytu. Faza kończy się prawidłowym lądowaniem na ziemi.

Punkty ujemne:

<u>Do 1 pkt</u>	<u>Odchylenia od opisanego sposobu zeskoku do wewnątrz</u>
-----------------	--



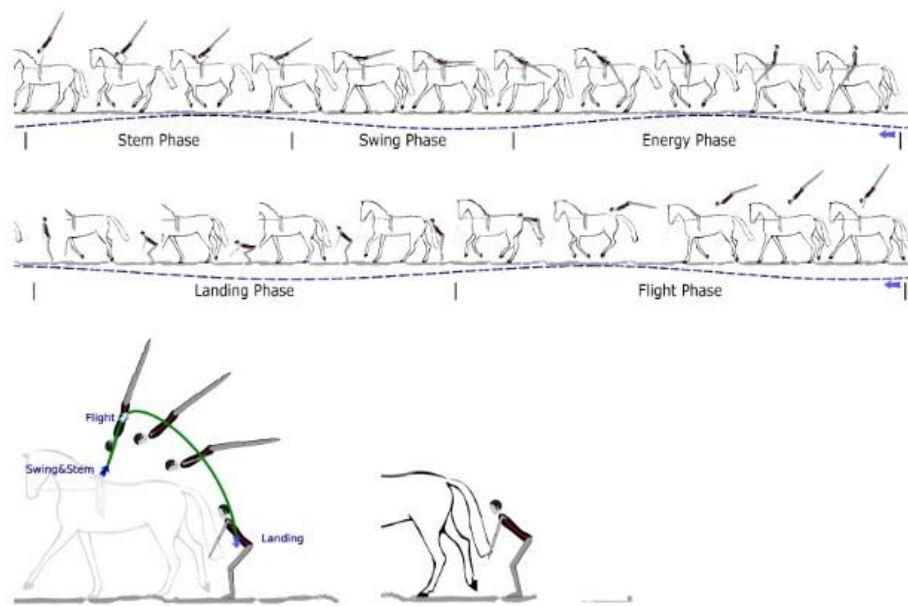
1.14. Zeskok zawrotny do zewnątrz

Istota ćwiczenia: harmonia z ruchem konia, jakość ruchu, kontrola ciała i postawa.

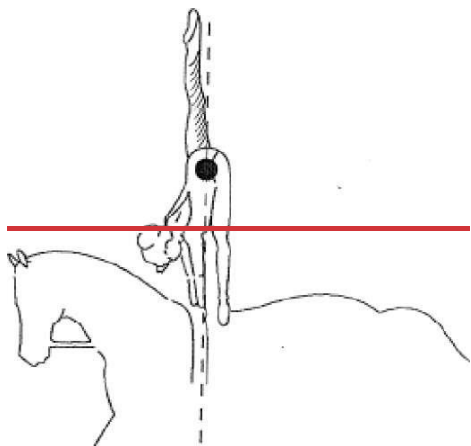
Mechanika ćwiczenia:

Zeskok zawrotny do zewnątrz jest ćwiczeniem dynamicznym i składa się z 4 faz biomechanicznych:

1. Faza wymachu – rozpoczyna się w pozycji siadu przodem, zamachem nogami do tyłu.
2. Faza wyrzutu – rozpoczyna się, gdy ciało traci kontakt z koniem, a jedynym punktem kontaktu są ręce.
3. Faza lotu – rozpoczyna się, gdy ręce tracą kontakt z uchwytami.
4. Faza lądowania – rozpoczyna się tuż przed dotknięcia stóp z ziemią, a kończy biegiem zgodnie z kierunkiem ruchu konia.

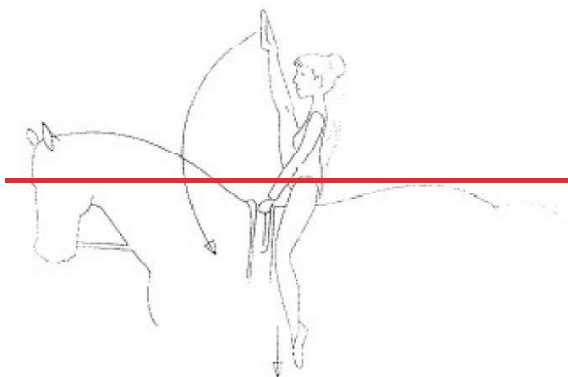


Źródło: FEI VAULTING GUIDELINES 2024 (art. 4.2.15), s. 70



1.4. 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.



1.5. 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

1.6. Siad

Siad przodem jest pozycją wyjściową i końcową każdego ćwiczenia obowiązkowego, we wszystkich kategoriach. Zawodnik siedzi bezpośrednio za pasem woltażerskim, 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

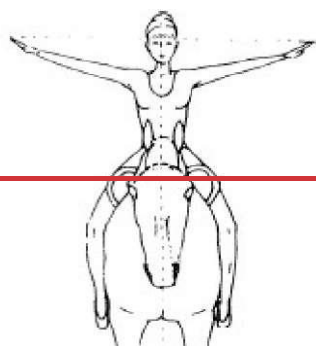
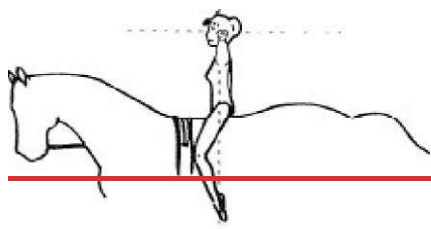
2.1. Siad podstawowy (kat. A, B, C, D)

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 statym 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 chwytą 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,)

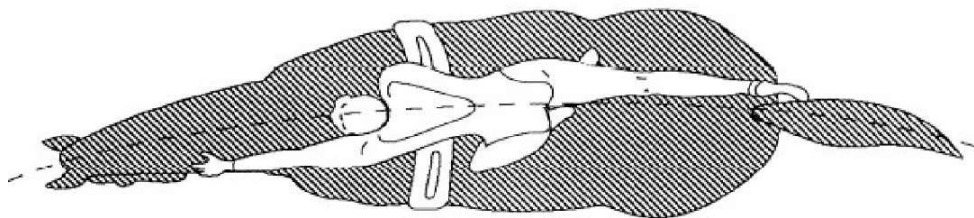
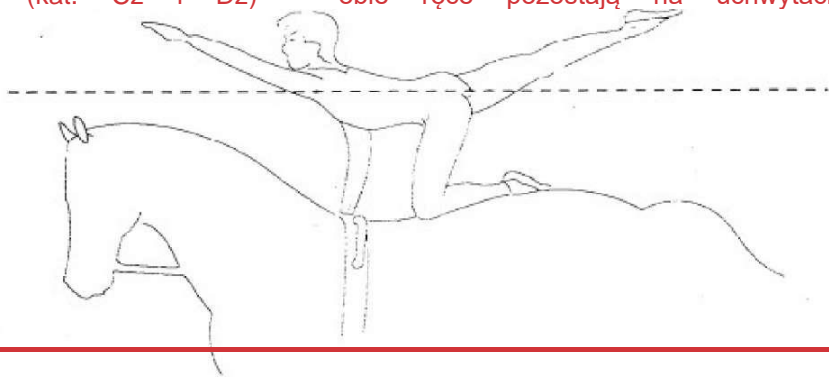
Z siadu na koniu przodem zawodnik podrzuca biodra lekkim zamachem nóg, równocześnie kłękając obunóż na grzbiecie konia — wzdłuż linii przekątnej. Ciężar jest równomiernie rozłożony na obu podudziach. Od kolana do czubków palców podudzia pozostają w równomiernym, statym kontakcie z grzbietem

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 woltażerskim. Ciało woltażera 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, chwytą 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. — Młynec i ½ młynka do siadu tyłem (faza 1 i 2)

Młynec 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 przeniesioną 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 wykroków przednich nóg konia.

Faza 1-

Prawa noga jest przenoszona ponad szyją konia. Każdy z uchwytów jest kolejno zwalniany i ponownie chwytywany 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 połączone, 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

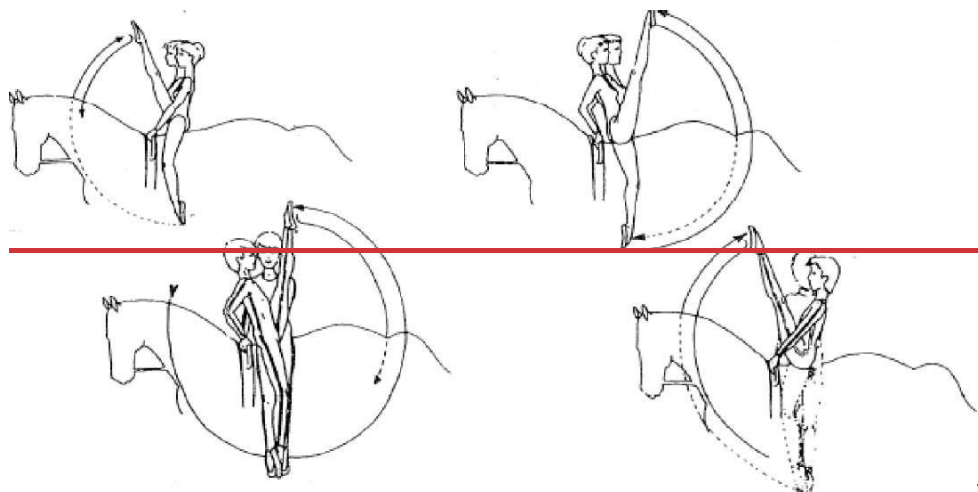
Prawa noga jest przenoszona ponad zadem. Faza 3. kończy się, gdy woltyżer siedzi w pozycji siadu zewnętrznego – głowa skierowana w kierunku na wprost, prostopadle do osi barków. Nogi połączone, przylegają do boku konia. Ręce zmieniają swoją pozycję na uchwytach.

Faza 4

Lewa noga jest przenoszona ponad szyją konia. Każdy z uchwytów jest kolejno zwalniany i ponownie chwytywany podczas przenoszenia nogi. Faza 4. kończy się, gdy woltyżer siedzi w pozycji siadu przodem i rozpoczyna zeskok 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. — Nożycy

Mechanika:

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

Z siadu przodem

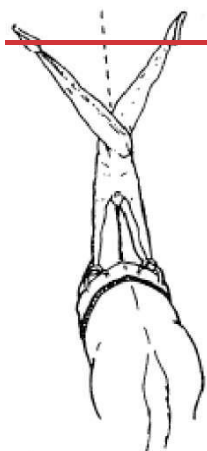
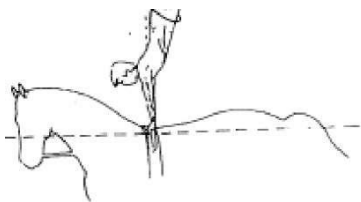
Z siadu przodem zawodnik wymachem obu wyprostowanych nóg wynosi wyprostowane ciało do pozycji bliskiej stania na rękach — ręce wyprostowane. Zachowując płynność ruchu biodra skręcane są w tym czasie w lewą stronę o 1/4 obrotu, umożliwiając w tej pozycji przemieszczenie nóg względem siebie, na wysokości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

Z siadu tyłem

Z siadu tyłem woltażer 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

Wyrzut z siadu tyłem + zeskok odwrotny do wewnątrz

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

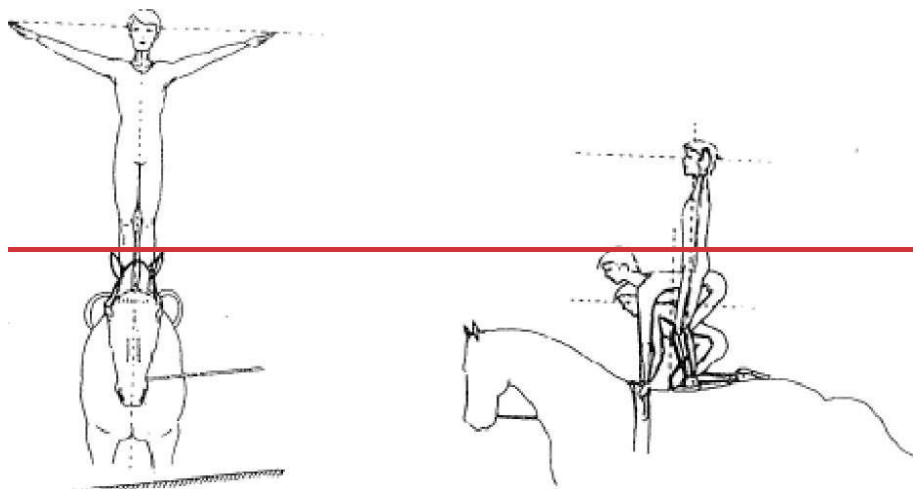
6. — Stanie

Mechanika:

Z siadu przodem zawodnik przechodzi lekkim zamachem nóg i podrzutem bioder do kłku 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 podszewie 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 chwyci oba uchwyty równocześnie. Podczas miękkiego opuszczania się do wyprostowanego siadu przodem, głowa zawodnika pozostaje uniesiona w górę i skierowana do przodu.

Istota stania:

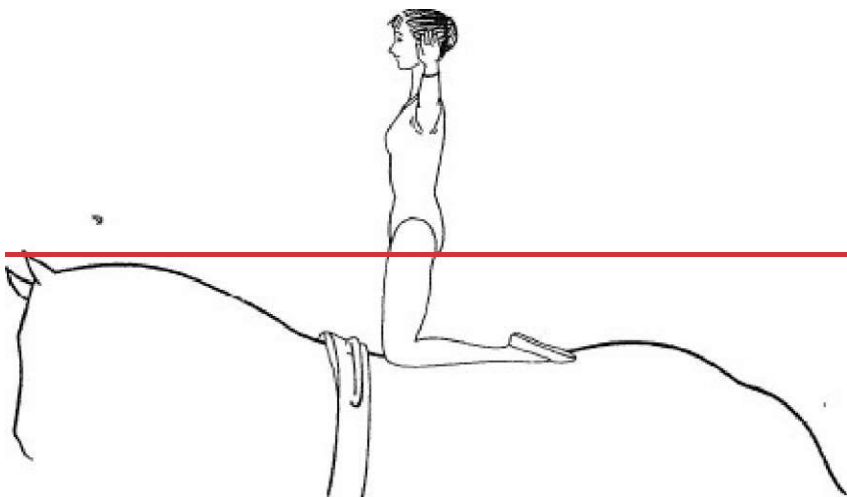
Równowaga i postawa.



7. — 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.



8. — 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. Pomiedzy 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

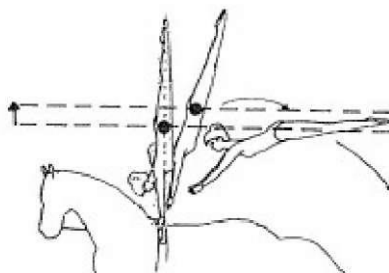
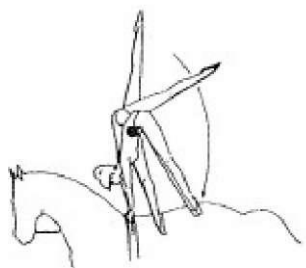
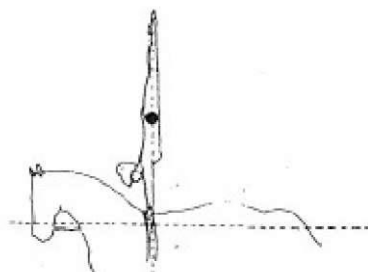
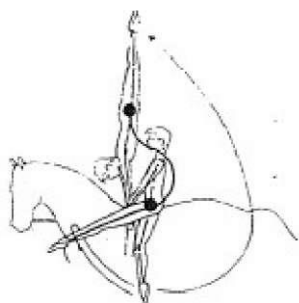
i barki skierowane są prawie do przodu.

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:

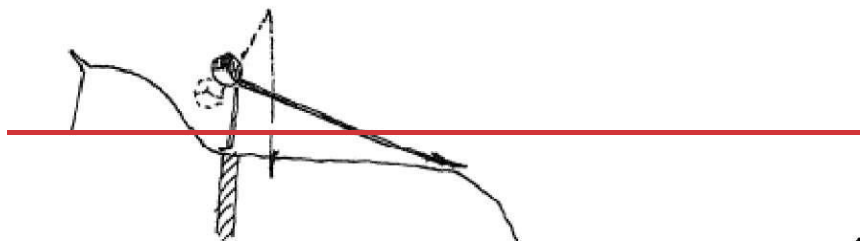
Wysokość i pozycja środka ciężkości.



9. 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.



4

ZAŁĄCZNIK NR 3 - ĆWICZENIA TECHNICZNE

~~Ćwiczenia techniczne sprawdzają następujące kategorie sprawności motorycznej: Dla konkursu indywidualnego kategorii A – wykonywany w prawidłowym galopie w lewo.~~

- ~~– skoczność~~
- ~~– koordynacja (rytm, timing)~~
- ~~– gibkość~~
- ~~– **koordynacja (równowaga)**~~
- ~~– siła~~

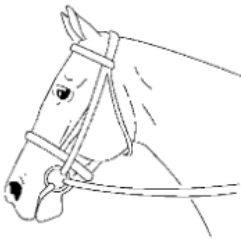
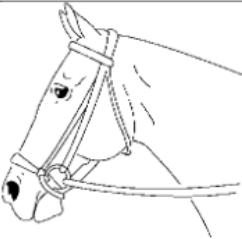
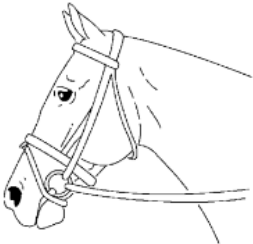
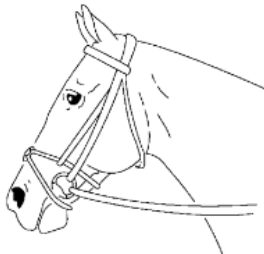
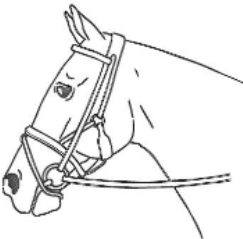

Aktualne ćwiczenia techniczne to:






- Wskok do stania na barku (skoczność)
- Gwiazda z szyi na grzbiecie (koordynacja)
- Igła tyłem na grzbiecie (gibkość)
- Stanie tyłem na grzbiecie (równowaga)




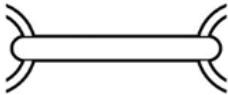
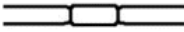



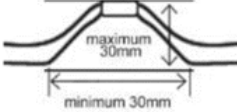
– Stanie bokiem na przedramieniu (siła) ~~Ćwiczenia techniczne ze względu na to, iż ulegają zmianie znajdują się w osobnym załączniku.~~

Pełen opis ćwiczeń technicznych dostępny w FEI VAULTING GUIDELINES 2024 (art. 6).

ZAŁĄCZNIK NR 4 – DOPUSZCZALNE RODZAJE NACHRAPNIKÓW I WĘDZIDEŁ

		
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 – 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 Komisję Woltyżerki PZJ /KWWZJ lub menadżera konkurencji.
4. Opłaty za wpis zawodów towarzyskich autoryzowanych do Kalendarza imprez WZJ według wg obowiązujących cenników.
5. Do sędziowania konkursów w zawodach towarzyskich autoryzowanych uprawnieni są sędziowie min. 3 klasy, posiadający aktualną licencję.
6. Dopuszcza się organizowanie zawodów towarzyskich autoryzowanych w terminie imprezy regionalnej, organizowanej przez tego samego organizatora.

ZAŁĄCZNIK NR 6 – HALOWEGO PUCHARU POLSKI W WOLTYŻERCE (HPP-E)

1. Postanowienia ogólne.
 - 1.1. Halowy Puchar Polski w Woltyżerce rozgrywany jest zgodnie z przepisami i regulaminami PZJ właściwymi dla konkurencji woltyżerki oraz zapisami niniejszego Regulaminu Rozgrywania Zawodów w Woltyżerce.
 - 1.2. –Do Halowego Pucharu Polski brane będą pod uwagę wyłącznie wyniki zawodników zarejestrowanych w PZJ jako członkowie klubów lub „BPK” – zawodników bez przynależności klubowej, zarejestrowanych w PZJ.
 - 1.3. Zawodnicy mają obowiązek w zgłoszeniach ostatecznych zaznaczyć, że na danych zawodach ZO-E zamierzają startować w konkursach przewidzianych jako kwalifikacyjne HPP-E.
2. Warunki rywalizacji:
 - 2.1. Rywalizacja może odbywać się we wszystkich kategoriach wiekowych i konkursach przewidzianych Regulaminem Rozgrywania Zawodów w Woltyżerce w ramach Pucharu Polski (art. 4, ust. 1-4).
 - 2.2. Komisja Woltyżerki PZJ ustala na początku roku, w jakich kategoriach wiekowych i w jakich konkursach rozgrywany będzie HPP-E w danym roku oraz na jakich zawodach rozgrywane będą konkursy kwalifikacyjne i konkursy finałowe.
 - 2.3. Nie ogranicza się startu zawodników w kilku kategoriach wiekowych, pod warunkiem spełnienia wymogów wiekowych określonych w Regulaminie.
 - 2.4. Organizator zawodów kwalifikacyjnych ZO-E ma obowiązek umieszczenia w propozycjach zawodów konkursy, będące jednocześnie kwalifikacyjnymi do zawodów finałowych HPP-E:
 - 2.5. Zawodnicy/pary/zespoły zgłoszeni do startu w HPP-E, startując w konkursach ZO-E (~~BA~~z2*, ~~BA~~z2*, Ap2*, Bp2*, Bp1*, Ai2*, Bi2*, Bi1*) klasyfikowani są w ZO-E oraz zdobywają jednocześnie punkty pucharowe.
 - 2.6. W kategorii wiekowej Young/Young-Open Organizator zawodów ZO-E zobowiązany jest umieścić dodatkowo konkurs składający się z programu technicznego rozgrywany w ramach kwalifikacji do zawodów finałowych HPP-E.
 - 2.7. Na zawodach kwalifikacyjnych konkursy ZO-E:
 - ~~AB~~z2*/~~BA~~z2* - muszą być rozgrywane w dwóch rundach (I runda: ~~program-~~ obowiązkowy i ~~program-~~ dowolny, II runda: program dowolny);
 - Ap2*/Bp2* - muszą być rozgrywane w dwóch rundach (I runda: program dowolny, II runda: program dowolny);
 - Bi1* i Bp1* - muszą być rozgrywane w dwóch rundach (I runda:

- program- obowiązkowy i program- dowolny, II runda: program dowolny)
- Ai2*/Bi2* - muszą być rozgrywane w dwóch rundach (I runda: program- obowiązkowy i program- dowolny, II runda: program dowolny)
 - Do punktacji pucharowej liczy się wynik końcowy zawodów w danym konkursie, który jest jednocześnie określony jako kwalifikacyjny HPP-E.
 - kategorii Young i Young-OPEN do punktacji pucharowej na danych zawodach liczony jest wynik I rundy w konkursie Ai2*/Bi2* (program obowiązkowy i program dowolny) oraz wynik programu technicznego (Young) uzyskany w konkursie HPP-E. Wynik końcowy to średnia wyniku I rundy i wyniku uzyskanego przez zawodnika w programie technicznym.
- 2.8. Do konkursu kwalifikacyjnego HPP-E na danych zawodach, zespół/para/zawodnik ind. mogą zostać zgłoszeni tylko na jednym koniu. Dopuszcza się zmianę konia w kolejnych zawodach kwalifikacyjnych, bez wpływu na ilość zdobytych już punktów pucharowych. Zawodnicy startujący w więcej niż jednym konkursie kwalifikacyjnym na danych zawodach w każdym z nich mogą startować na innym lub na tym samym koniu, pod warunkiem nie przekroczenia dziennych limitów startów dla konia (patrz art.12 pkt 4).
3. Zasady rozgrywania Halowego Pucharu Polski w Woltyżerze w formule serii konkursów kwalifikacyjnych na zawodach ZO-E w ciągu roku.
- 3.1. Zawodnicy/pary/zespoły zbierają punkty do rankingu pucharowego startując w odpowiednich konkursach na zawodach ZO-E oraz w konkursie finałowym. Zawodnicy/pary/zespoły muszą zostać zgłoszone do udziału w konkursach HPP-E w zgłoszeniach ostatecznych do zawodów ZO-E.
- 3.2. Żeby móc wystartować w konkursie finałowym HPP-E trzeba przynajmniej raz zostać sklasyfikowanym w takim samym konkursie kwalifikacyjnym HPP-E w danym roku.
- 3.3. W przypadku uzyskania przez zawodników takiej samej liczby punktów kwalifikacyjnych w konkursie zawodów finałowych HPP-E, o kolejności miejsc w klasyfikacji końcowej decyduje większa ilość punktów uzyskanych przez zawodnika/zespół/pary w finale.
- 3.4. Zawodnicy/zespoły/pary, którzy nie wystartują w konkursach finałowych sklasyfikowani są za zawodnikami/zespołami/parami startującymi w konkursach finałowych zgodnie z liczbą punktów kwalifikacyjnych zdobytych w konkursach kwalifikacyjnych HPP-E na zawodach ZO-E w ciągu roku.
4. Nagrody.

- 4.1. W zawodach kwalifikacyjnych za nagrody odpowiedzialny jest organizator, w finale honorowe puchary i flots dla zwycięzców poszczególnych kategorii (miejsca I-III) sponsorowane są przez Komisję Woltyżerki PZJ.
- 4.2. Nagroda główna HPP-E ustalana jest każdego roku przez KWKomisje Woltyżerki PZJ.
5. Postanowienia inne:
 - 5.1. Dokumentacja. Konie i zawodnicy startujący w zawodach w konkurencji woltyżerki muszą posiadać aktualnie obowiązującą dokumentację, zgodnie z Przepisami Ogólnymi (odpowiedzialność za dokumentację ponosi klub zgłaszający, w przypadku zawodników niezrzeszonych, sam zawodnik albo jego opiekun). Zgodnie z art.17 i 18 Przepisów Ogólnych PZJ, zgłoszenie do konkursu konia lub zawodnika, nieposiadającego aktualnych uprawnień sportowych lub ważnych badań lekarskich powoduje niedopuszczenie do startu.
 - 5.2. Wiek zawodnika określa się zgodnie z rokiem urodzenia (w którym osiąga ono kreślony wiek).
 - 5.3. Wszystkie konkursy kwalifikacyjne do HPP-E oceniane są przez min. 3 sędziów (rozdzielne sędziowanie).
 - 5.4. Odpłatność:

Zgłoszenie i start w konkursach kwalifikacyjnych HPP-E podlega dodatkowej opłacie w wysokości:

 - zespół - PLN 60_{,-}
 - para – PLN 40_{,-}
 - zawodnik indywidualny – PLN 35,którą Organizator ZO-E przekazuje upoważnionemu przedstawicielowi KWKomisji Woltyżerki PZJ. Uzyskane w ten sposób pieniądze przechowywane będą przez KWPZJ i przeznaczone będą w całości na nagrody honorowe w konkursach finałowych.

ZAŁĄCZNIK NR 7 – REGULAMIN KONKURSU ŁONŻOWANIA

1. Rekomendowane jest, aby Nna każdych zawodach ZR-E/ZO-E Organizator ~~zobowiązany jest do~~ umieściłszczenia w propozycjach zawodów konkursu lonżowania (L1 i/lub L2).
2. Konkurs oceniany jest przez min. 2 sędziów (wspólne sędziowanie w literze -A).
3. Aktualne program/-my konkursów lonżowania L1 i L2/arkusze sędziowskie znaleźć można na stronie PZJ.
4. Obowiązują zasady lonżowania jak na zawodach wołyżerskich.
5. Każdy lonżujący biorący udział w zawodach, na których organizowany jest konkurs lonżowania, może wziąć w nim udział bez ponoszenia dodatkowych opłat z tego tytułu.
6. Lonżujący, nie biorący udziału w zawodach, na których organizowany jest konkurs lonżowania, zobowiązani są do wniesienia opłaty organizacyjnej, jak za start w konkursie zawodnika indywidualnego.
7. Do udziału w konkursie mogą być zgłaszane konie z aktualną licencją WZJ/PZJ, w wieku ≥ 5 lat, zarówno biorące udział w zawodach, na których organizowany jest konkurs lonżowania jak i nie biorących udziału.
8. Do udziału w konkursie lonżowania uprawnione są wszystkie osoby w wieku ≥ 16 lat, posiadające jedno z nw. uprawnień:
 - aktualną licencję lonżującego;
 - aktualną licencję min. wstępną zawodnika (wszystkie konkurencje);
 - aktualną licencję sędziego;
 - aktualną licencję szkoleniowca;
 - aktualną licencję komisarza.
9. Osoby niepełnoletnie obowiązuje zgoda rodziców/opiekunów prawnych dotycząca udziału w konkursie lonżowania.
10. Rząd konia do konkursu lonżowania:
 - 10.1. Jak do konkursu wołyżerskiego;
 - 10.2. Pas do lonżowania;
 - 10.3. Dopuszcza się stosowanie wedzy-wypinaczy trójkątnych (~~wedze trójkątne zapinane po bokach konia~~) zamiast wypinaczy;
11. Ubiór lonżującego do konkursu lonżowania - jak w konkursie wołyżerskim.

**ZAŁĄCZNIK NR 8 – REGULAMIN KWALIFIKACJI ZAWODNIKÓW
INDYWIDUALNYCH/PAR/ZESPOŁÓW DO STARTU
W ZAWODACH MIĘDZYNARODOWYCH**

1. Niniejszy Regulamin dotyczy wszystkich (bez wyjątku) zawodników indywidualnych/par/zespołów, ubiegających się o dopuszczenie do startu w zawodach międzynarodowych.

2. Zawodnicy indywidualni/pary/zespoły ubiegający się o dopuszczenie do startu na zawodach międzynarodowych muszą uzyskać na zawodach ogólnopolskich (ZO) minimalną ocenę kwalifikacyjną, wyszczególnioną w poniższej tabeli.

W szczególnych przypadkach, na wniosek zainteresowanego Komisja Woltyżerki PZJ może uznać wynik uzyskany na zawodach regionalnych (ZR).

	Zawodnicy indywidualni		Pary		Zespoły	
	<u>Min. ocena</u>	<u>Kwalifikacja do</u>	<u>Min. ocena</u>	<u>Kwalifikacja do</u>	<u>Min. ocena</u>	<u>Kwalifikacja do</u>
Seniorzy od 18 lat	<u>6,0 w Ai1* (I runda)</u>	<u>CVI1*</u>	<u>6,0 w Ap1* (końcowa)</u>	<u>CVI1*</u>	<u>6,0 w Az1*/Bz1* (I runda)</u>	<u>CVI1*</u>
	<u>6,0 w Ai2* (I runda)</u>	<u>CVI1*/2*</u>	<u>6,0 w Ap2* (końcowa)</u>	<u>CVI1*/2*/3*</u>	<u>6,0 w Az2*/Bz2* (I runda)</u>	<u>CVI1*/2*</u>
	<u>6,0 w Ai3* (końcowa)</u>	<u>CVI3*</u>			<u>6,0 w Az3* (I runda)</u>	<u>CVI3*</u>
Młodzi Woltyżerowie 16-21 lat	<u>6,0 w Ai2*-Y (końcowa)</u>	<u>CVIY2*</u>	<u>X</u>		<u>X</u>	
Juniorzy 14-18 lat	<u>6,0 w Bi1* (I runda)</u>	<u>CVIJ1*</u>	<u>6,0 w Bp1* (końcowa)</u>	<u>CVIJ1*</u>	<u>6,0 w Bz1* (I runda)</u>	<u>CVIJ1*</u>
	<u>6,0 w Bi2* (I runda)</u>	<u>CVIJ1*/2*</u>	<u>6,0 w Bp2* (końcowa)</u>	<u>CVIJ1*/2*</u>	<u>6,0 w Bz2* (I runda)</u>	<u>CVIJ1*/2*</u>
Dzieci 12-14 lat	<u>5,5 w Bi1* (I runda)</u>	<u>CVICh1*</u>	<u>X</u>		<u>X</u>	
	<u>5,5 w Bi2* (I runda)</u>	<u>CVICh1*/2*</u>				

3. Wszystkie konie dopuszczane do startu na zawodach międzynarodowych muszą uzyskać na zawodach ogólnopolskich (ZO) minimalną ocenę kwalifikacyjną 6,0 pod jakimkolwiek zawodnikiem indywidualnym, parą lub

- zespołem w kategorii A lub B. Wynik musi zostać uzyskany w programie dowolnym lub technicznym i dotyczy tylko oceny za konia.
4. Zawodnik indywidualny/para/zespół powinni każdorazowo, przy przejściu do wyższej kategorii międzynarodowej (zgodnie z zasadami FEI kwalifikacji do wyższych kategorii konkursów – dotyczy zawodników indywidualnych i par), uzyskać minimalną ocenę kwalifikacyjną na ZO, dopuszczającą do startu w zawodach międzynarodowych w danej kategorii.
 5. Ocenę minimalną zawodnik indywidualny/para/zespół powinni uzyskać przed upływem terminu zgłoszeń ostatecznych do zawodów międzynarodowych, w których zamierzają wystartować.
 6. W przypadku gdy termin zawodów krajowych kwalifikacyjnych przypada po terminie zgłoszeń ostatecznych do zawodów międzynarodowych, Komisja Woltyżerki PZJ warunkowo może zezwolić na zgłoszenie zawodnika indywidualnego/pary/zespołu do startu w zawodach międzynarodowych, np. na podstawie wyników uzyskanych w poprzednich startach krajowych i/lub zagranicznych. Zgłoszenie takie może nastąpić na wniosek zainteresowanego/ych, który powinien zostać, w formie pisemnej, przesłany do Komisji Woltyżerki PZJ, w terminie min. 5 dni przed upływem zgłoszeń ostatecznych.
 7. Zawodnicy indywidualni/pary/zespoły, którzy w roku poprzedzającym starty w zawodach międzynarodowych uzyskali kwalifikację do danej kategorii zobligowani są do startu w min. jednym ZO-E w ciągu 2024 roku. Nie spełnienie tego warunku skutkować będzie koniecznością ponownego uzyskania wymaganych kwalifikacji na zawodach krajowych.
 8. Zawodnicy na stałe przebywający i trenujący za granicą zobowiązani są do startu w min. jednym zawodach krajowych kwalifikacyjnych w roku 2024.
 9. Zawodnicy indywidualni/pary/zespoły oraz konie i lonżujący ubiegający się o dopuszczenie na ZO do startu na zawodach międzynarodowych, muszą posiadać odpowiednie dokumenty (licencje, ważne badania lekarskie, ubezpieczenie, odpowiednią odznakę) uprawniające do startu w ZO. Ze względu na długi czas załatwiania spraw formalnych związanych z uzyskaniem licencji FEI (dla konia, zawodników i lonżującego), zaleca się by przed przystąpieniem do ZO, na których zawodnicy indywidualni/pary/zespoły zamierzają uzyskać ocenę minimalną dopuszczającą do startu w zawodach międzynarodowych, wykupić wszystkie potrzebne licencje międzynarodowe.
 10. Zawodnicy indywidualni/pary/zespoły oraz konie i lonżujący, którzy w dniu zgłoszeń ostatecznych na dane zawody międzynarodowe nie będą posiadać kompletu wymaganych dokumentów, nie zostaną zgłoszeni do startu w tych zawodach.
11. Niniejszy Regulamin obowiązuje od chwili jego ogłoszenia do 31.12.2024.