

POLSKI ZWIĄZEK JEŹDZIECKI



PRZEPISY KONKURENCJI

A

UJEŹDŻENIE

ważne od 1/09/2023

Zaakceptowane uchwałą Zarządu PZJ nr: U/3659/08/Z/2023 z dn. 7/08/2023

KODEKS POSTĘPOWANIA Z KONIEM

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 wspaniałostwu sportowemu ani celom komercyjnym.

1. Ogólne dobro konia

- a) **Prawidłowe postępowanie z koniem**
Warunki stajenne i karmienie muszą być zgodne z zasadami prawidłowego postępowania z koniem. Koń musi mieć dostęp do czystych pasz treściwych i objętościowych dobrej jakości oraz wody.
- b) **Metody treningowe**
Konie mogą być poddawane jedynie takiemu treningowi, który odpowiada ich możliwościom fizycznym i poziomowi dojrzałości do danej konkurencji. Nie mogą być poddawane żadnym metodom szkoleniowym, które są brutalne lub powodują strach.
- c) **Kucie i sprzęt**
Dbałość o kopyta i kucie musi spełniać wysokie standardy. Sprzęt musi być tak zaprojektowany i dopasowany, aby uniknąć ryzyka bólu lub urazu.
- d) **Transport**
Podczas transportu konie muszą być w pełni zabezpieczone przed urazami i innymi zagrożeniami zdrowia. Pojazd musi być bezpieczny, dobrze wentylowany, utrzymany w wysokim standardzie technicznym, regularnie dezynfekowany i prowadzony przez kompetentnych kierowców. Kompetentna obsługa musi być zawsze gotowa do zaopiekowania się końmi.
- e) **Przejazd**
Wszystkie transporty koni muszą być starannie zaplanowane. Muszą być uwzględnione regularne przerwy na odpoczynek z dostępem do paszy i wody zgodnie z aktualnymi wytycznymi FEI.

2. Przygotowanie do rywalizacji sportowej

- a) **Przygotowanie kondycyjne i umiejętności**
Tylko właściwie przygotowane konie i zawodnicy o potwierdzonych umiejętnościach mogą brać udział w zawodach. Konie muszą mieć zapewniony odpowiedni czas na odpoczynek pomiędzy treningiem a zawodami; podczas podróży powinien być zapewniony dodatkowy czas na odpoczynek.
- b) **Stan zdrowia**
Żaden koń uznany za fizycznie niezdolnego do rywalizacji sportowej nie może zostać dopuszczony do startu ani kontynuować udziału w zawodach. W przypadku jakichkolwiek wątpliwości należy zwrócić się o opinię lekarza weterynarii
- c) **Doping i leczenie**
Jakiegokolwiek działanie lub zamiar zastosowania środków dopingujących oraz niedozwolonego podania leków stanowi poważne naruszenie dobrostanu konia i nie będzie tolerowane.
Po każdym leczeniu weterynaryjnym należy zapewnić koniowi wystarczająco długi czas na pełny powrót do zdrowia przed ponownym udziałem w zawodach.
- d) **Zabiegi chirurgiczne**
Niedozwolone są jakiegokolwiek zabiegi chirurgiczne, które zagrażają dobrostanowi konia uczestniczącego w zawodach, bezpieczeństwu innych koni i/lub zawodników.
- e) **Ciąża/ Klacze po niedawnym porodzie**
Nie mogą startować w zawodach klacze źrebne po upływie czwartego miesiąca ciąży ani klacze ze źrebkiem.
- f) **Nadużycie pomocy**
Nie będzie tolerowane okrucieństwo wobec konia z użyciem naturalnych pomocy jeździeckich lub pomocy dodatkowych (np. bat, ostrogi, itp.).

3. Zawody nie mogą naruszać dobrostanu konia

- a) **Tereny zawodów**
Konie mogą być trenowane i startować wyłącznie na odpowiednim i bezpiecznym podłożu. Wszystkie przeszkody oraz warunki konkursów muszą być zaprojektowane z myślą o bezpieczeństwie konia.

- b) Podłoże
Wszystkie nawierzchnie, po których konie chodzą, trenują lub rywalizują muszą być zaprojektowane i utrzymane tak, aby ograniczyć czynniki mogące prowadzić do kontuzji.
- c) Ekstremalne warunki pogodowe
Zawody nie mogą być rozgrywane w ekstremalnych warunkach pogodowych mogących stanowić zagrożenie dla dobrostanu lub bezpieczeństwa koni. Muszą być zabezpieczone środki i sprzęt niezbędny do szybkiego schłodzenia koni zaraz po zakończeniu przejazdu w konkursie.
- d) Stajnie podczas zawodów
Stajnie muszą być bezpieczne, higieniczne, komfortowe, dobrze wentylowane i o wystarczających wymiarach dla typu i usposobienia konia. Zawsze musi być dostępna myjka oraz woda.

4. Humanitarne traktowanie koni

- a) Leczenie weterynaryjne
Na terenie zawodów zawsze musi być dostępna profesjonalna opieka weterynaryjna. Jeśli koń jest kontuzjowany lub przemęczony podczas zawodów zawodnik musi przerwać start, a lekarz weterynarii musi zbadać konia.
- b) Skierowanie do kliniki dla koni
W razie konieczności koń powinien zostać przetransportowany ambulansem do najbliższej odpowiedniej kliniki dla koni w celu dalszego diagnozowania i leczenia. Kontuzjowane konie muszą przed transportem otrzymać właściwą wspomagającą pomoc lekarsko-weterynaryjną.
- c) Urazy podczas zawodów
Przypadki urazów podczas zawodów powinny być monitorowane. Jakość podłoża, częstotliwość konkursów i wszystkie pozostałe czynniki ryzyka powinny być dokładnie analizowane, aby wskazać sposoby zminimalizowania ryzyka urazów.
- d) Eutanazja
Jeśli urazy są bardzo poważne, ze względów humanitarnych i jedynie w celu zmniejszenia cierpienia, koń może zostać poddany eutanazji przez lekarza weterynarii, tak szybko, jak to możliwe.
- e) Emerytura
Należy dołożyć wszelkich starań, aby zapewnić koniom godne i humanitarne traktowanie po zakończeniu kariery sportowej.

5. Edukacja

FEI wzywa wszystkie osoby zaangażowane w sport jeździecki do osiągnięcia najwyższego możliwego poziomu wiedzy w ich specjalności w zakresie opieki i postępowania z koniem biorącym udział w zawodach.

Niniejszy Kodeks Postępowania może ulegać okresowym modyfikacjom, jesteśmy otwarci na różne poglądy. W szczególności będziemy śledzić nowe wyniki badań naukowych, a FEI zachęca do sponsorowania i wspierania badań służących dobru koni

Spis treści

CZĘŚĆ A - WPROWADZENIE	6
CZĘŚĆ B - CEL I ZASADY UJEŹDŻENIA I PARAUJEŹDŻENIA (OBJECT AND GENERAL PRINCIPLES OF DRESSAGE AND PARA DRESSAGE) 9	
CZĘŚĆ C - UZUPEŁNIENIA	24
CZĘŚĆ D - WYCIĄG Z PRZEPISÓW KONKURENCJI UJEŹDŻENIA FEI NA ZAWODY KRAJOWE (DRESSAGE RULES 26TH EDITION, EFFECTIVE 1ST JANUARY 2023)	32
ROZDZIAŁ I - ZAWODY I KONKURSY	32
ARTYKUŁ 411 - CZWOROBOK I PODŁOŻE.....	32
ROZDZIAŁ III KONKURSY, PUNKTACJA I WYNIKI	34
ARTYKUŁ 418 - ROZPRĘŻANIE PRZED KONKURSEM	34
ARTYKUŁ 419 - WYKONANIE PROGRAMÓW	34
ARTYKUŁ 420 - CZAS I PROBLEMY TECHNICZNE.....	35
ARTYKUŁ 421 - ARKUSZE SĘDZIOWSKIE.....	36
ARTYKUŁ 422 - SĘDZIOWANIE ELEKTRONICZNE (PAPERLESS JUDGING)	36
ARTYKUŁ 423 - OCENY.....	36
ARTYKUŁ 424 - KARY – BŁĄD - ELIMINACJA	37
ARTYKUŁ 425 - WYNIKI I ZLICZANIE PUNKTÓW	39
ARTYKUŁ 426 - OGŁASZANIE WYNIKÓW	41
ARTYKUŁ 427 - WRĘCZANIE NAGRÓD	41
ROZDZIAŁ IV ZAWODNICY	42
ARTYKUŁ 431 - UBIÓR	42
ROZDZIAŁ V KONIE/KUCE	43
ARTYKUŁ 433 - WIEK KONI/KUCÓW	43
ARTYKUŁ 434 - RZĄD - WYPOSAŻENIE	44
ARTYKUŁ 435 - PRZEGLĄDY I KONTROLE WETERYNARYJNE	47
ARTYKUŁ 436 - PASZPORTY KONI	47
ARTYKUŁ 437 - KONTROLA MEDYCZNA KONI.....	47
ARTYKUŁ 438 - BRUTALNE TRAKTOWANIE KONI.....	47
ARTYKUŁ 439 - SZKOLENIE KONI/KUCÓW	47
ZAŁĄCZNIK I	48
ZAŁĄCZNIK II	50

WSTĘP

Niniejsze wydanie przepisów jest merytorycznie zgodne z 26th wydaniem przepisów w ujeżdżeniu (FEI Dressage Rules) Międzynarodowej Federacji Jeździeckiej - FEI obowiązującym od 1/03/2023, zaktualizowanym 24/01/2023 poszerzonych o „General Principles of Dressage”.

Prezentowana 26 wersja Przepisów konkurencji ujeżdżenia FEI została gruntownie zmieniona, znacznie przeredagowana i obejmuje:

Przepisy - dotyczące spraw

- Zawodników
- Koni
- Osób Oficjalnych
- Zawodów i konkursów
- Zapisów i startów
- Oceny konkursów, punktację i wyniki

Odrębnymi dokumentami FEI będącymi nierozłączną, dodatkową częścią przepisów są:

- Cel i zasady ujeżdżenia i para-ujeżdżenia (Object and General Principles of Dressage and Para Dressage);
- Podręcznik dla Sędziów (Dressage Handbook);
- Wytyczne dla Sędziów (Guidelines);
- Wytyczne dotyczące rzędu, sprzętu i ubioru (Guidelines of Use of Tack, Equipment and Dress).

Wersja „Przepisów konkurencji ujeżdżenia na zawody krajowe” obejmuje „Object and General Principles of Dressage and Para Dressage” oraz wybrane fragmenty 26 wydania „FEI Dressage Rules”.

Wyjaśnienia zagadnień nieobjętych niniejszą wersją należy szukać w pełnych wydaniach wyżej wymienionych dokumentów.

CZĘŚĆ A - Wprowadzenie

1. Wymagania stawiane jeźdźcowi

Wszystkie ruchy konia winny być wykonane przy użyciu niewidocznych pomocy i bez widocznego wysiłku ze strony zawodnika. Zawodnik powinien mieć dobrą równowagę, elastyczność, siedząc w najgłębszym punkcie na środku siodła przy rozluźnionych lędźwiach i giętkich stawach biodrowych, spokojnych udach i łydkach wyraźnie opuszczonych w dół. Pięta powinny być najniższym punktem. Górna część tułowia powinna być rozluźniona i wyprostowana. Łączność z pyskiem konia powinna być niezależna od dosiada. Ręce powinny być ustawione blisko siebie z kciukiem jako najwyższym punktem i z linią prostą poprowadzoną od elastycznego łokcia, poprzez dłoń do pyska konia. Łokcie powinny być zbliżone do tułowia. Spełnienie tych wszystkich kryteriów pozwala zawodnikowi na płynne i swobodne podążanie za ruchem konia. Celem jest osiągnięcie maksymalnej harmonii pomiędzy jeźdźcem a koniem.

Niezbędne i sensowne użycie ostróg i bata jest dozwolone, chyba, że ich używanie jest zabronione w danym programie. Pomoc głosu jest niedozwolona.

Dozwolone sposoby trzymania wodzy są opisane w „Zasadach jazdy konnej – cz.1 i cz.2”. Wodze należy trzymać w obydwu rękach, chyba że reguły wykonywania niektórych programów stanowią inaczej.

2. Wymagania stawiane przed koniem wierzchowym

Wyszkolenie konia musi odpowiadać kryteriom skali szkoleniowej. Takt, rozluźnienie, kontakt, impuls, prostowanie i zebranie powinny być dostosowane do wymogów danej klasy i poziomu wyszkolenia.

Osiągnięty stopień przepuszczalności jest wynikiem systematycznego wyszkolenia.

Koń powinien pozwolić jeźdźcowi wygodnie siedzieć, reagując posłusznie i z zaufaniem na pomoce, pozostając całkowicie wyprostowany w ruchu po liniach prostych i odpowiednio wygięty przy jeździe po łukach, poruszający się prosto. Powinien sprawiać wrażenie, że wykonuje stawiane mu zadania z własnej woli.

Stęp powinien być regularny, swobodny i nieskrępowany. Kłus powinien być swobodny, elastyczny, regularny i aktywny. Galop powinien być poprawny, lekki i zrównoważony. Zad musi zawsze być aktywny i zaangażowany. Koń odpowiada na każdy, nawet najdelikatniejszy sygnał jeźdźcy, angażując wszystkie partie ciała i wykazując naturalną, pełną harmonii równowagę tak fizyczną, jak i psychiczną.

Ramy i ustawienie konia powinny odpowiadać stopniowi zebrania, zawsze w odniesieniu do możliwości fizycznych. W każdym ruchu, nawet w zatrzymaniu, koń jest „postawiony na pomoce”. O „postawieniu na pomoce” mówimy wówczas, gdy szyja konia jest uniesiona i zaokrąglona, odpowiednio do stopnia wyszkolenia oraz zamierzonego wydłużenia lub skrócenia chodu, a koń akceptuje wędzidło poprzez lekki, stabilny i miękki kontakt. Głowa niesiona jest w stałym położeniu, zasadniczo nieznacznie przed pionem, a najwyższym punktem szyi jest potylicy. Jeździec nie odczuwa ze strony konia żadnego oporu.

Regularność i wyraźna tendencja do ruchu naprzód powinny być widoczne we wszystkich chodach. W chodach zebranych koń powinien poruszać się płynnie.

3. Ukłon

Ukłon jeździec wykonuje w pozycji „stój”, biorąc wodze do jednej ręki, najczęściej lewej. Ręka trzymająca wodze przytrzymuje równocześnie bat, jeśli jego używanie jest dozwolone. Amazonki oraz jeźdźcy, którzy mają zapięte nakrycie głowy, kłaniają się poprzez jej skłon. W tym czasie, wolna ręka jest opuszczona luźno wzdłuż tułowia, z wnętrzem wyprostowanej dłoni zwróconej do boku konia. Następnie po skinięciu głową biorą wodze do obu rąk.

Zawodnicy startujący w kasku ochronnym w formie cylindra mogą go zdjąć podczas ukłonu lub tylko skłonić głowę. Jeźdźcy zdejmują nakrycie głowy i trzymają je w ręce opuszczonej luźno wzdłuż tułowia tak aby wnętrze tego nakrycia było skierowane do boku konia. Po czym po skinięciu głową, obowiązkowo nakładają nakrycie głowy i biorą wodze do obu rąk.

Jeźdźcy w mundurze salutują.

4. Zawodnicy niepełnosprawni

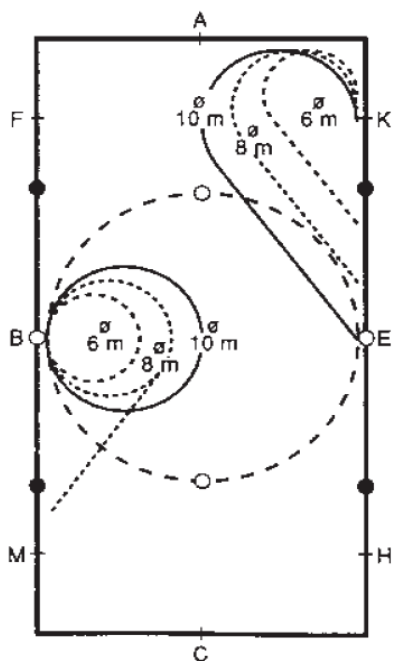
Do zawodów w ujeżdżeniu dopuszcza się osoby niepełnosprawne posiadające kartę klasyfikacyjną FEI i zezwala się im na stosowanie sprzętu, ubioru i pomocy zgodnie z adnotacją w ww. dokumencie.

5. Konkursy w damskim siodle

Organizowanie odrębnych konkursów dla amazoнок w damskim siodle jest nawiązaniem do tradycji ze szczególnym podkreśleniem piękna i elegancji tej części sportu jeździeckiego.

Szczegółowe zasady rozgrywania tych konkursów omówione są w oddzielnym dokumencie.

6. Podstawowe figury na czworoboku



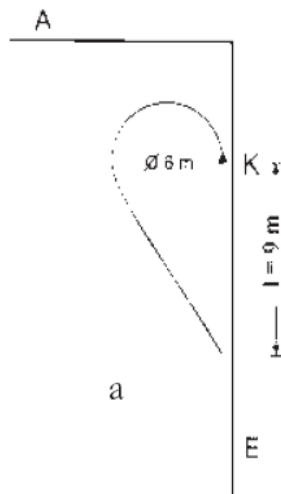
Koła, wolty i półwolty

Przy **wyjeżdżaniu narożników** koń porusza się po wycinku okręgu – ćwiartce okręgu – o określonym promieniu i powinien być odpowiednio wygięty. Wielkość zgięcia konia (głębokość wyjeżdżania narożnika) zależy od stopnia wyszkolenia konia.

Promień ten wynosi:

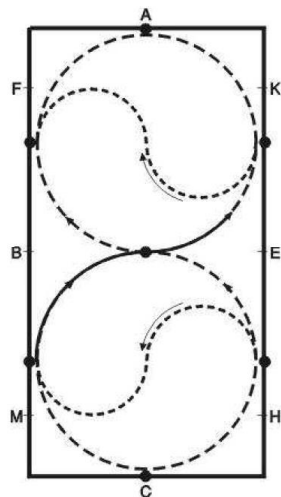
- | | |
|---|-------------------|
| - kl. L | $r = 5 \text{ m}$ |
| - kl. P | $r = 4 \text{ m}$ |
| - kl. C i wyżej | $r = 3 \text{ m}$ |
| - kłus pośredni, galop pośredni, kontrgalop | $r = 5 \text{ m}$ |

To samo dotyczy średnicy wykonywanej wolty – chyba że podano inaczej w konkretnym programie.

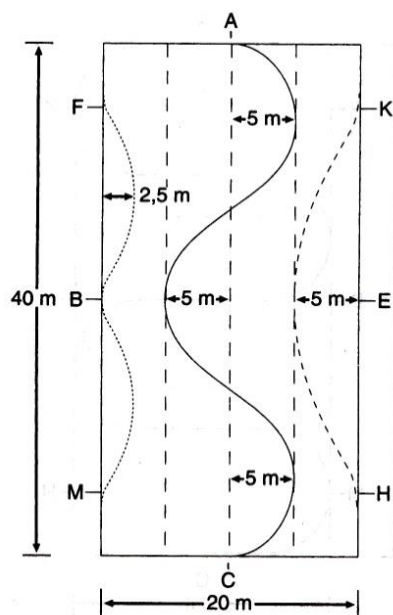


Półwolta (a)

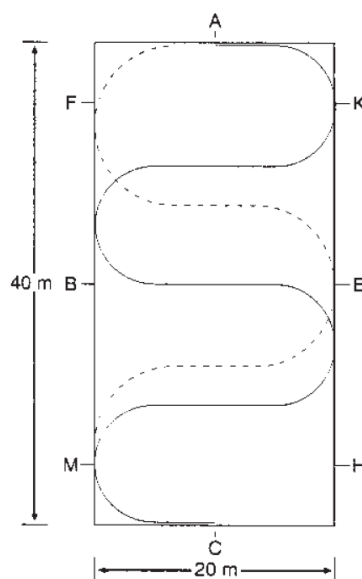
Odległość „l” jest równa trzem promieniom wykonywanej półwolty



Zmiana kół i zmiana kierunku w kole



Węzyki:
pojedynczy, podwójny
oraz potrójny na linii środkowej



Serpentyny:
o trzech i o czterech łukach

**Zasady wykonywania elementów ujeżdżeniowych
oraz prawidłowe użycie pomocy
opisane są dokładnie
w „Zasadach jazdy konnej” – cz.1 i cz.2,
wydanych przez Polski Związek Jeździecki.**

CZĘŚĆ B - CEL I ZASADY UJEŹDŻENIA I PARAUJEŹDŻENIA (Object and General Principles of Dressage and Para Dressage)

CEL I ZASADY UJEŹDŻENIA

W miarę możliwości zawodnik paraujeżdżenia powinien przestrzegać celu i ogólnych zasad ujeżdżenia. Jednakże, ze względu na to, że sportowcy z upośledzeniami nie używają całego ciała, wszelkie odniesienia do pomocy muszą być interpretowane jako obejmujące użycie innych części ciała i/lub odpowiednich i zatwierdzonych pomocy kompensacyjnych.

1. Celem ujeżdżenia jest uczynienie z konia zadowolonego sportowca poprzez harmonijne wyszkolenie. W rezultacie koń powinien stać się spokojny, rozluźniony, wszechstronnie wygimnastykowany, a jednocześnie ufny, uważny i chętny, osiągając doskonałe porozumienie z zawodnikiem.

Cechy te demonstruje poprzez:

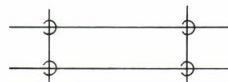
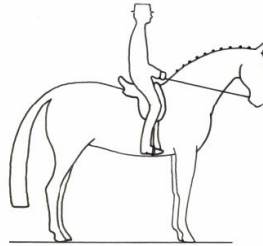
- swobodę i regularność chodów,
 - harmonię, lekkość i łatwość wykonywania ruchów,
 - lekkość przodu i zaangażowanie zadu, wynikające z żywego impulsu,
 - akceptację kielzna przejawiającą się posłuszeństwem/ przepuszczalnością (*Durchlässigkeit*), bez oznak napięcia lub oporu.
2. Dzięki temu koń sprawia wrażenie, że wszystkie postawione zadania wykonuje z własnej woli, poddając się z uwagą i zaufaniem kontroli jeźdźca. W ruchu po linii prostej koń pozostaje absolutnie prosty, z odpowiednim zgięciem podczas ruchu po łukach.
 3. Sęp powinien być regularny, swobodny, aktywny bez oznak napięcia. Kłus powinien być swobodny, elastyczny, regularny i energiczny. Galop powinien być jednolity, lekki i zrównoważony. Zad konia musi być zawsze aktywny i nie może wykazywać oznak wleczenia się. Koń odpowiada na najmniejsze działanie pomocy ze strony zawodnika, a z aktywności zadu powinna wynikać aktywność pozostałych partii konia.
 4. Koń powinien wykonywać wszelkie ćwiczenia chętnie i bez wahania dzięki impulsowi, właściwemu wygimnastykowaniu (giętkości stawów), przy tym być wolnym od usztywnienia wynikającego z oporu. Koń powinien reagować na wszelkie pomoce jeźdźcy spokojnie i precyzyjnie, bez oporu, okazując naturalną i harmonijną równowagę fizyczną i psychiczną.
 5. W ruchu pod jeźdźcem, a także w "stój", koń powinien być postawiony na pomoce. Koń jest postawiony na pomoce jeżeli jego szyja jest bardziej lub mniej wzniesiona i zaokrąglona w zależności od stopnia wyszkolenia oraz skrócenia lub dodania w danym chodzie. Jednocześnie koń powinien posłusznie akceptować kielzno z zachowaniem lekkiego i stałego, miękkiego kontaktu. Głowa powinna pozostawać w stałej pozycji lekko przed pionem, z rozluźnioną potylicą jako najwyższym punktem szyi, zawodnik nie powinien odczuwać żadnego oporu.
 6. Kadencja, okazywana w kłusie i w galopie, wynika z prawidłowej harmonii ruchów konia, kiedy porusza się on regularnie, z impulsem i w równowadze. Kadencja musi być utrzymana nie tylko w różnych rodzajach kłusa i galopu, ale również we wszystkich ćwiczeniach wykonywanych w tych chodach.
 7. Regularność chodów jest podstawą ujeżdżenia.
 8. Wykonanie ruchu w określonym punkcie. Ruch, który należy wykonać w określonym punkcie czworoboku, powinien być zrealizowany w momencie, gdy tułów zawodnika znajduje się powyżej tego punktu, z wyjątkiem przejść, w których koń zbliża się do litery po przekątnej lub prostopadle do punktu, w którym litera jest ustawiona. W takim przypadku przejścia muszą być wykonane, gdy nos konia dotrze do śladu przy literze, tak aby koń był wyprostowany w momencie przejścia. Dotyczy to również wykonania lotnych zmian nogi.

STÓJ (ZATRZYMANIE I NIERUCHOMOŚĆ)

1. W „stój” koń powinien pozostać uważny, podstawiony, nieruchomy, prosty, stać równo i równomiernie obciążać wszystkie cztery (4) kończyny. Szyja powinna być uniesiona, potylica najwyższym punktem, a nos nieco przed pionem. W „stój” koń powinien być postawiony na pomoce, spokojnie przeżuwać kielzno i wykazywać gotowość ruszenia na najmniejszy sygnał zawodnika. Koń musi pozostać nieruchomy przez co najmniej 3 sekundy jak

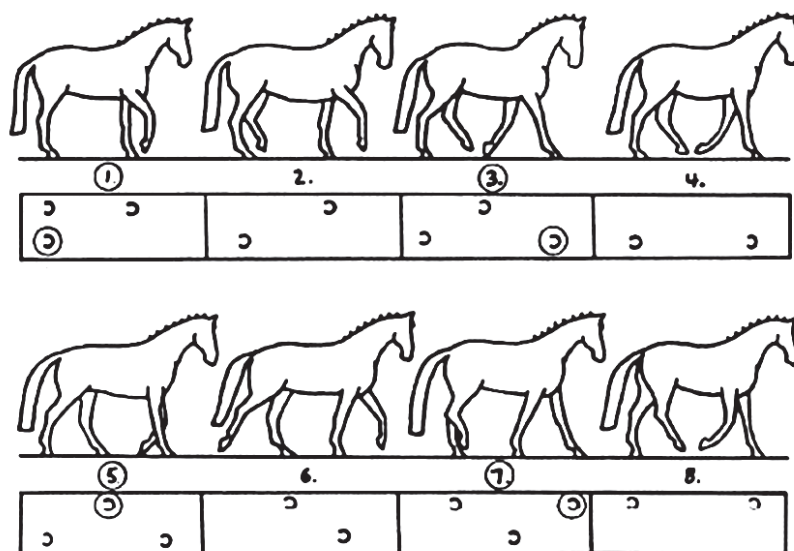
również podczas ułonu jeźdźca.

- Przejście do „stój” uzyskuje się w wyniku przesunięcia ciężaru na zad konia, spowodowanego wzrastającym działaniem dosiady i tydek zawodnika, wysyłającego konia na miękko zamkniętą rękę. Wynikiem tego jest prawie natychmiastowe, ale nie gwałtowne zatrzymanie we wcześniej określonym miejscu. Zatrzymanie jest przygotowane przez serię półparad (patrz przejścia).
- Jakość chodów przed i po zatrzymaniu jest nierozłączną częścią oceny.



STĘP

- Stęp jest chodem kroczącym, z regularnymi wyraźnie zaznaczonymi czterema (4) uderzeniami kopyt o ziemię i równymi odstępami pomiędzy nimi. Regularność połączona z pełnym rozluźnieniem musi być utrzymana we wszystkich ruchach w stępie.
- Jeżeli boczna para kończyn (np. lewa przednia i lewa tylna) wykazuje tendencje do prawie jednoczesnego stawiania na ziemi, wtedy stęp wykazuje cechy inochodu. Taka nieregularność, która może przerodzić się w inochód, jest uważana za poważną wadę stępa.
- Wyróżnia się następujące rodzaje stępa: stęp pośredni, zebrany, wyciągnięty i swobodny. W poszczególnych rodzajach stępa musi być pokazana wyraźna różnica w postawie konia i w przekraczaniu śladów.
 - Stęp pośredni.** Wyraźny, regularny i niewymuszony stęp o średniej długości wyroku. Koń postawiony na pomoce kroczy energicznie, w rozluźnieniu, równomiernymi i zdecydowanymi krokami, przy czym ślady pozostawione przez kopyta tylnych kończyn wypadają przed śladami kopyt kończyn przednich. W stępie pośrednim zawodnik utrzymuje lekki, miękki i stały kontakt z pyskiem, pozwalając na naturalny ruch głowy i szyi.
 - Stęp zebrany.** Koń postawiony na pomoce, zdecydowanie porusza się naprzód, z zaznaczonym uniesieniem i zaokrągleniem szyi wykazując wyraźne samoniesienie. Głowa zbliżona do pionu, utrzymany jest lekki kontakt. Zaznaczone jest zaangażowanie zadu i wyraźna praca stawów skokowych. Stęp musi wyraźnie wykazywać cechy chodu kroczącego i energicznego, kończyny stawiane w regularnej sekwencji. Wyrok w stępie zebrany jest krótszy aniżeli w stępie pośrednim, przy jednocześnie wyższym unoszeniu kończyn ze względu na większe zgięcie w stawach. Stęp zebrany jest krótszy aniżeli stęp pośredni, pomimo większej aktywności.
 - Stęp wyciągnięty.** Koń kroczy z maksymalnie możliwym dla siebie wykretem, bez pośpiechu i bez utraty regularności. Ślady pozostawione przez tylne kopyta wypadają wyraźnie przed śladami kopyt przednich. Zawodnik pozwala koniowi na wyciągnięcie szyi i głowy (do przodu i w dół) bez utraty kontaktu z pyskiem i kontroli głowy. Nos musi być wyraźnie przed pionem.
 - Stęp swobodny.** Stęp swobodny jest chodem związanym z rozluźnieniem, w którym pozwala się koniowi na całkowitą swobodę w obniżeniu i wyciągnięciu głowy i szyi. Stopień krycia terenu i długość wyroku, gdzie ślady stawiane przez kopyta tylne wypadają wyraźnie przed śladami stawianymi przez kopyta przednie, są zasadnicze dla oceny jakości stępa swobodnego.



Stępa jest chodem czterotaktowym (4) z ośmioma (8) fazami ruchu
(Cyfry w kółkach oznaczają kolejne uderzenia kopyt o podłoże)

- 3.5. **Obniżenie i wydłużenie szyi - tzw. „żucie z ręki”.** Ćwiczenie to pozwala na ocenę stopnia przepuszczalności konia i jest sprawdzianem równowagi, giętkości, posłuszeństwa i rozluźnienia. Aby poprawnie wykonać ćwiczenie „wydłużenia i obniżenia szyi”, zawodnik stopniowo oddaje wodze w miarę jak koń wydłuża szyję do przodu i w dół. Ponieważ szyja wyciąga się do przodu i w dół, szpara pyskowa powinna sięgać mniej więcej do poziomej linii przechodzącej przez staw barkowy. Należy utrzymać elastyczną i stałą łączność pomiędzy pyskiem konia a rękoma jeźdźca. Rytm chodu musi być utrzymany a koń powinien pokazać swobodę łopatek i zaangażowanie zadu. Podczas skracania wodzy koń musi akceptować kontakt bez oporu w pysku bądź w potylicy.

KŁUS

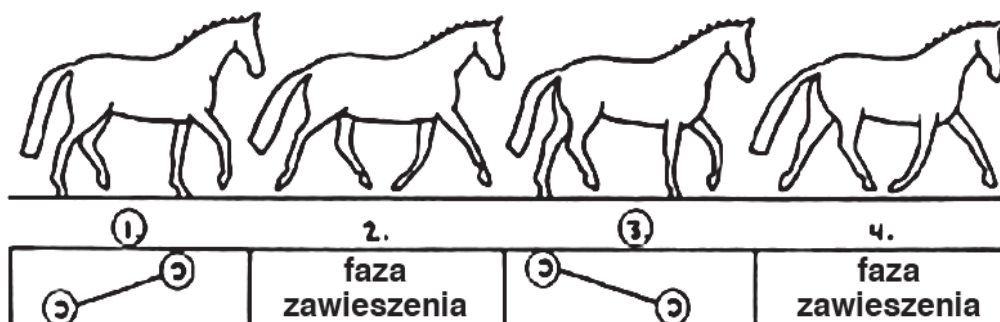
1. Kłus jest chodem dwutaktowym (2). W fazie podparcia znajdują się naprzemiennie dwie kończyny po przekątnej (lewa przednia i prawa tylna lub prawa przednia i lewa tylna) rozdzielone fazą zawieszenia.
2. Kłus powinien charakteryzować się swobodą, aktywnością i regularnością kroków.
3. Jakość kłusa ocenia się uwzględniając ogólne wrażenie, tzn. regularność i elastyczność kroków, kadencję i impuls tak w zebraniu jak i w wyciągnięciu. Jakość chodu wynika z rozluźnienia grzbietu i dobrego zaangażowania zadu oraz zdolności do utrzymania tego samego rytmu i naturalnej równowagi we wszystkich rodzajach kłusa.
4. Wyróżniamy następujące rodzaje kłusa: kłus roboczy, wydłużenie wykroków, kłus zebrany, kłus pośredni, kłus wyciągnięty.
 - 4.1. **Kłus roboczy.** Zajmuje miejsce pomiędzy kłusem zebrany a pośrednim. Kłus roboczy jest wymagany od koni, które nie są wystarczająco rozwinięte i przygotowane do chodów zebranych. Koń powinien poruszać się w równowadze, być postawiony na pomoce, poruszać się z tendencją do przodu równymi elastycznymi krokami przy aktywnej pracy stawów skokowych. Określenie „aktywna praca stawów skokowych” podkreśla ważność impulsu pochodzącego z aktywności tylnych kończyn.
 - 4.2. **Wydłużenie wykroków.** W programach dla koni czteroletnich (4) wymagane jest „wydłużenie wykroków”. Jest to ruch pomiędzy kłusem roboczym a pośrednim i jest wymagany od koni, które jeszcze nie są wystarczająco wyszkolone i przygotowane do kłusa pośredniego
 - 4.3. **Kłus zebrany.** Koń jest postawiony na pomoce, przy wyraźnej zaznaczonej tendencji do ruchu naprzód, z uniesioną i zaokrągloną szyją. Stawy skokowe, pozostając zaangażowane i elastyczne, muszą utrzymać energię impulsu, aby łopatki mogły poruszać się z większą swobodą, wówczas demonstrowane jest pełne samoniesienie. Kroki konia są krótsze, aniżeli w innych rodzajach kłusa, bez utraty elastyczności i kadencji.

4.4. **Kłus pośredni.** Jest to chód zbliżony długością wy kroków do kłusa wyciągniętego, przy czym jest bardziej „okrągły” niż ten ostatni. Bez spieszenia koń porusza się z wyraźną tendencją do ruchu naprzód z wydłużeniem wy kroków i z impulsem pochodzącym od zadu. Zawodnik pozwala koniowi na nieznaczne wysunięcie głowy przed pion w porównaniu do kłusa zebranego i roboczego, z nieznacznym obniżeniem głowy i szyi. Kroki powinny być regularne, a całość ruchu w równowadze i bez usztywnienia.

4.5. **Kłus wyciągnięty.** Koń pokrywa możliwie jak najwięcej przestrzeni. Bez śpieszenia następuje maksymalne wydłużenie wy kroku na skutek silnego impulsu pochodzącego z zadu. Zawodnik pozwala koniowi powiększyć rami i maksymalnie kryć przestrzeń, jednocześnie kontrolując pozycję potylicy. Kopyto przedniej kończyny powinno dotknąć ziemi w miejscu przez nie wskazanym. Wydłużenie ruchu przedniej i tylnej kończyny powinno być równe w momencie wysunięcia do przodu. Całość ruchu powinna charakteryzować się równowagą, a przejście do kłusa zebranego płynne, wynikające z przeniesienia ciężaru na zad.

5. We wszystkich rodzajach kłusa obowiązuje dosiad ćwiczebny, z wyjątkiem sytuacji opisanych w programie.

6. **Wydłużenie i obniżenie szyi, tzw. „żucie z ręki”.** Ćwiczenie to pozwala na ocenę stopnia przepuszczalności konia i jest sprawdzianem równowagi, giętkości, posłuszeństwa i rozluźnienia. Aby poprawnie wykonać ćwiczenie „wydłużenia i obniżenia szyi”, jeździec stopniowo oddaje wodze w miarę jak koń wydłuża się do przodu i w dół. Ponieważ szyja wyciąga się do przodu i w dół, szpara pyskowa powinna sięgać mniej więcej do poziomej linii przechodzącej przez staw barkowy. Należy utrzymać elastyczną i stałą łączność pomiędzy pyskiem konia a rękoma jeźdźca. Rytm chodu musi być utrzymany, a koń powinien pokazać swobodę łopatek i zaangażowanie zadu. Podczas skracania wodzy koń musi akceptować kontakt bez oporu w pysku czy w potylicy.



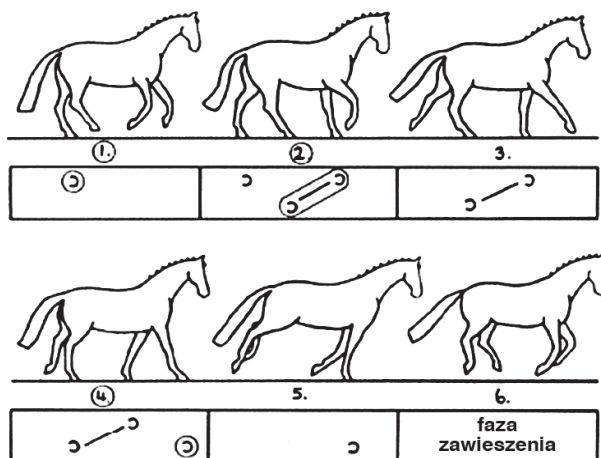
Kłus jest chodem dwutaktowym (2) z czterema (4) fazami ruchu (Cyfry w kółkach oznaczają kolejne uderzenia kopyt o podłoże)

GALOP

- Galop jest chodem trójtaktowym (3). Kolejność stawiania kończyn, na przykład w galopie w prawo, jest następująca: lewa tylna, lewa przekątna (jednocześnie lewa przednia i prawa tylna), prawa przednia, po której następuje faza zawieszenia, kiedy wszystkie cztery kończyny znajdują się w powietrzu, zanim rozpocznie się następny skok (foulé) galopu.
- Galop powinien charakteryzować się lekkością, kadencją i regularnością. Przejścia do galopu powinny odbywać się bez wahania.
- Jakość galopu jest oceniana na podstawie ogólnego wrażenia, regularności i lekkości skoków, wyniosłości (tendencją „do góry”) i kadencji, wynikających z przyjęcia kielzna przy zachowaniu rozluźnienia w potylicy, zaangażowania tylnych kończyn oraz aktywności stawów skokowych. Ponadto oceniana jest umiejętność utrzymania rytmu i zachowania naturalnej równowagi, również przy przejściu z jednego rodzaju galopu do drugiego. Koń powinien być wyprostowany na linii prostej i prawidłowo zgięty na łukach.
- Wyróżnia się następujące rodzaje galopu: galop roboczy, wydłużenie skoków galopu, galop zebrany, galop pośredni i galop wyciągnięty.
 - 4.1. **Galop roboczy.** Jest to chód pomiędzy galopem zebrany a pośrednim, wymagany od koni, które nie są wystarczająco wyszkolone i przygotowane do chodów zebranych. Koń powinien pokazać naturalną równowagę będąc postawionym na pomoce, poruszać się z tendencją do przodu, lekkimi i aktywnymi

skokami, z dobrą pracą stawów skokowych. Określenie „dobra praca stawów skokowych” podkreśla wagę impulsu pochodzącego z aktywności zadu.

- 4.2. **Wydłużenie skoków galopu.** W programach dla koni czteroletnich (4) wymagane jest „wydłużenie skoków galopu”. Jest to chód pomiędzy galopem roboczym a pośrednim i jest wymagany od koni, które jeszcze nie są wystarczająco wyszkolone i przygotowane do galopu pośredniego.
- 4.3. **Galop zebrany.** Koń jest postawiony na pomoce, przy wyraźnie zaznaczonej tendencji do ruchu naprzód, z wyraźnie uniesioną i zaokrągloną szyją. Silnie zaangażowane stawy skokowe utrzymują energiczny impuls umożliwiając pełną swobodę ruchu w łopatkach, co skutkuje samoniesieniem i wyniosłością. Skoki (foulé) konia w galopie zebrany są krótsze niż w innych rodzajach galopu, jednak bez utraty elastyczności i kadencji.
- 4.4. **Galop pośredni.** Galop pośredni jest chodem pomiędzy galopem roboczym a wyciągniętym. Bez spieszenia, koń wydłuża wyraźnie skoki galopu z impulsem pochodzącym od zadu. Zawodnik pozwala koniowi postawionemu na pomocach na nieznaczne wysunięcie głowy przed pion w przód w porównaniu do galopu zebranego i galopu roboczego, a jednocześnie na nieznaczne obniżenie głowy i szyi. Skoki galopu pośredniego powinny być w równowadze i bez usztywnienia.
- 4.5. **Galop wyciągnięty.** Koń maksymalnie pokrywa przestrzeń. Skoki galopu są maksymalnie wydłużone, bez spieszenia. Koń utrzymuje spokój, lekkość i wyprostowanie wynikające z mocnego zaangażowania zadu. Zawodnik pozwala koniowi poszerzyć ramy kontrolując pozycję potylicy i wydłużenie. Całość ruchu powinna być dobrze zrównoważona, a przejścia do galopu zebranego wykonane płynnie z przeniesieniem ciężaru na zad.
- 4.6. **Kontrgalop.** Kontrgalop jest ruchem pokazującym równowagę i wyprostowanie, wykonywanym w zebraniu. Jest to galop w prawidłowej sekwencji z prowadzącą zewnętrzną przednią kończyną i z ustawieniem w stronę kończyny prowadzącej. Kończyna przednia powinna być stawiana na tym samym śladzie co tylna.
- 4.7. **Zwykła zmiana nogi w galopie.** Jest to ruch, w którym po bezpośrednim przejściu z galopu do stępa i po trzech (3) do pięciu (5) prawidłowych krokach stępa następuje niezwłoczne zagalopowanie z przeciwnej nogi.
- 4.8. **Lotna zmiana nogi.** Lotna zmiana nogi polega na równoczesnej zmianie kolejności stawiania przednich i tylnych kończyn podczas jednego (1) skoku galopu. Zmiana prowadzącej przedniej i tylnej kończyny następuje w czasie fazy lotu (zawieszenia). Pomoce powinny być precyzyjne i dyskretne. Lotne zmiany nogi mogą być wykonywane w serii, co 4, 3, 2 lub co 1 skok galopu (foulé). Nawet w trakcie serii zmian koń pozostaje lekki, spokojny, prosty, z wyraźnym impulsem, utrzymuje rytm i równowagę podczas całej serii. Aby nie ograniczyć lub nie utracić lekkości, płynności i krycia przestrzeni podczas serii lotnych zmian należy zachować dostateczny impuls. Lotne zmiany nogi mają na celu pokazanie reakcji, czułości i posłuszeństwa konia na pomoce do zmiany nogi.



Galop jest chodem trzytaktowym (3) z sześcioma (6) fazami ruchu.
(Cyfry w kółkach oznaczają kolejne uderzenia kopyt o podłoże)

COFANIE

1. Cofanie jest ruchem wstecz, w którym przekątne pary kończyn w dwutaktowym (2) rytmie są unoszone bez fazy zawieszenia. Każda para przekątnych nóg jest unoszona i stawiana na przemian, a kończyny przednie powinny być stawiane na tej samej linii, co kończyny tylne.
2. W całym ćwiczeniu koń powinien być postawiony na pomoce, wykazując stałą gotowość do ruchu naprzód.
3. Uprzedzanie lub przyspieszanie ruchu, opór lub uciekanie z kontaktu, zbaczanie zadu z linii prostej, rozstawianie tylnych kończyn lub brak ich aktywności, wleczenie kończyn przednich zaliczamy do poważnych błędów.
4. Liczbę kroków określa się na podstawie cofania kolejnej przedniej kończyny. Po wykonaniu wymaganej liczby kroków cofania koń powinien równo stanąć lub natychmiast ruszyć do przodu w żądanym chodzie. W programach wymagających cofnięcia o jedną długość konia należy wykonać trzy (3) lub cztery (4) kroki.
5. Seria cofań (*Schaukel - huśtawka*) jest kombinacją dwóch cofnięć z krokami stępa pomiędzy nimi. Powinna być wykonana z płynnymi przejściami i z wymaganą liczbą kroków.

PRZEJŚCIA

Zmiany chodów i zróżnicowanie rodzajów chodów powinny być wyraźnie zaznaczone przy odpowiednim punkcie (literze). Kadencja (oprócz stępa) powinna być zachowana do momentu zmiany chodu lub zatrzymania konia. Przejścia w obrębie chodu powinny być wykonane wyraźnie, z utrzymaniem tego samego rytmu i kadencji. Koń powinien pozostać lekki w rękę, spokojny i zachować poprawną postawę. Te same zasady dotyczą przejść z jednego ruchu do drugiego, np. z pasażu do piaffu i na odwrót.

PÓLPARADA

Każdy ruch lub przejście powinny być poprzedzone prawie niewidoczną półparadą. Półparada jest prawie jednoczesnym, skoordynowanym działaniem dosiada, tydek i rąk jeźdźcy, mającym na celu pobudzenie uwagi konia i poprawę równowagi przed wykonaniem poszczególnych ruchów lub przejść do niższych lub wyższych chodów. Lekkie przesunięcie środka ciężkości w kierunku zadu poprawia zaangażowanie i uzyskanie równowagi, z korzyścią dla lekkości przodu i równowagi konia w całości.

ZMIANY KIERUNKU

1. Przy zmianie kierunku koń powinien dostosować swoje zgięcie do krzywizny linii, po której się porusza, zachowując rozluźnienie i reagującym na wskazówki zawodnika, bez oporu, zmiany chodu, rytmu lub tempa.
2. Zmiany kierunku mogą być wykonywane w następujący sposób:
 - a. przez ujeżdżalnię z wyjeżdżaniem narożnika (jedna czwarta wolty o średnicy w przybliżeniu 6 m).
 - b. po krótkiej lub długiej przekątnej
 - c. przez półwoltę lub pół koła z zmianą wodzy prowadzącej
 - d. przez półpiruet lub zwrot na zadzie
 - e. przez łuki serpentyny
 - f. naprzemienna zmiana kierunku w zygaku*. Koń musi być wyprostowany na moment przed zmianą kierunku.

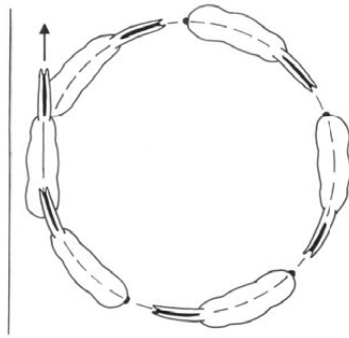
* Zygak: ruch złożony z więcej niż dwóch ciągów połączony ze zmianą kierunku.

FIGURY

Figury wymagane w programach ujeżdżeniowych to wolty, serpentyny i ósemki

1. Wolta.

Wolta jest kołem o średnicy sześciu (6), ośmiu (8) lub dziesięciu (10) metrów. Jeżeli średnica jest większa niż dziesięć 10 metrów używamy określenia koło podając jego średnicę.

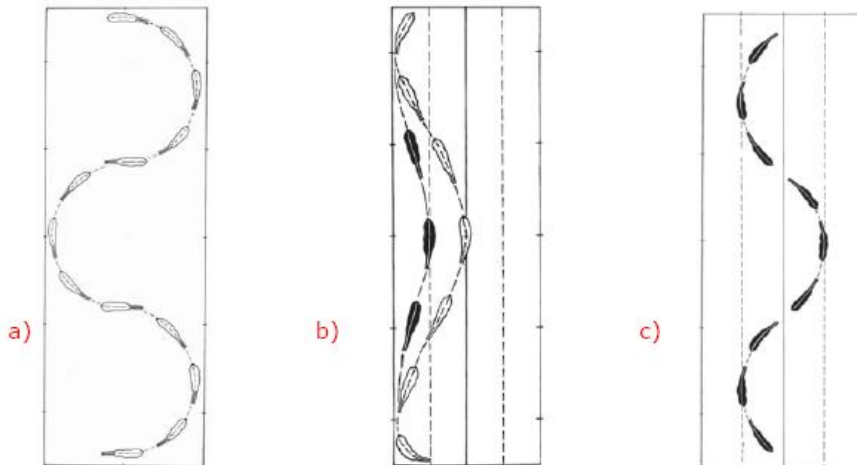


2. Serpentyna i wężyk

Serpentyna o kilku łukach stycznych do długiej ściany czworoboku składa się z półkoli połączonych linią prostą. W trakcie przekraczania linii środkowej końcówki powinny być ustawione równoległe do krótkiej ściany (a). W zależności od wielkości półkoli zmienia się długość linii prostej łączącej półkola.

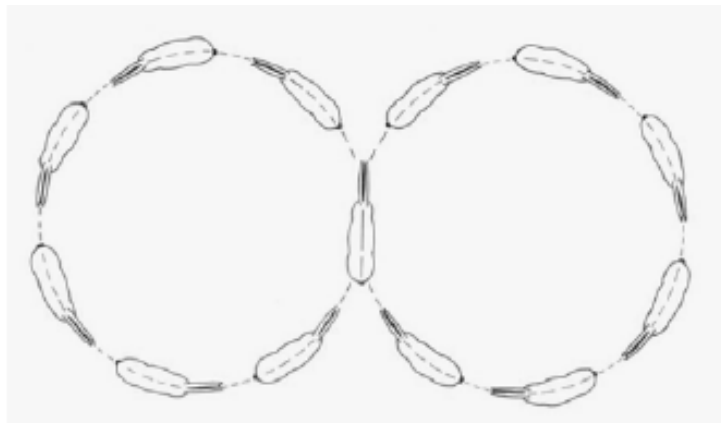
Wężyk z jednym łukiem na długiej ścianie jest wykonywany na odległość pięciu (5) lub dziesięciu (10) metrów od ściany (b).

Wężyk wzdłuż linii środkowej jest wykonywany pomiędzy liniami ćwiartkowymi (c).



3. Ósemka.

Ósemka składa się z dwóch (2) stycznych do siebie wolt lub kół jednakowej wielkości o średnicy podanej w programie. Zawodnik powinien wyprostować konia w punkcie styczności na chwilę przed zmianą kierunku.



PRACA NA DWÓCH (2) ŚLADACH

1. Rozróżniamy następujące ruchy: ustępowanie od łydki, łopatką do wewnątrz, trawers, renvers i ciąg.
2. Celem pracy na dwóch (2) śladach jest:
 - 2.1. Poprawa posłuszeństwa konia na współdziałające pomoce jeźdźca:
 - 2.2. Uelastycznienie wszystkich części ciała konia, zwiększając w ten sposób swobodę łopatek i elastyczność zadu, a także poprawa elastyczności więzadeł łączących pysk, potylicę, szyję, grzbiet i zad
 - 2.3. Poprawienie kadencji, równowagi i rytmu oraz doprowadzenie chodów do harmonii.

USTĘPOWANIE OD ŁYDKI

1. Celem wykonywania ustępowania od łydki jest pokazanie rozluźnienia i reakcji na pomoce przesuwające w bok.
2. W programach FEI ustępowanie od łydki jest wykonywane w klusie roboczym. Koń jest prawie prosty, z wyjątkiem lekkiego ustawienia w potylicy w kierunku przeciwnym do ruchu tak, że zawodnik jest w stanie zobaczyć oko i nozdrze konia po stronie wewnętrznej. Wewnętrzne kończyny przekraczają i krzyżują się przed kończynami zewnętrznymi.

Ustępowanie od łydki powinno być włączone do szkolenia konia zanim jest on gotowy do pracy w zebraniu. Później, wraz z bardziej zaawansowanym ruchem jakim jest łopatką do wewnątrz, jest ono najlepszym sposobem wyćwiczenia giętkości, rozluźnienia i swobody prowadzącym do osiągnięcia swobody, elastyczności i regularności chodów oraz harmonii, lekkości i łatwości ruchów.

Ustępowanie od łydki może być wykonane wzdłuż przekątnej i w takim przypadku koń powinien być ustawiony możliwie jak najbardziej równolegle do długiej ściany czworoboku, ale kończyny przednie powinny nieco wyprzedzać tylne. Ustępowanie może być wykonywane także wzdłuż ściany, w tym wypadku koń powinien być ustawiony pod kątem 35° względem kierunku, w którym się porusza.

RUCHY BOCZNE

1. Celem ruchów bocznych – z wyjątkiem ustępowania od łydki - jest rozwinięcie i pogłębienie zaangażowania zadu a w konsekwencji również zebrania.
2. We wszystkich ruchach bocznych - łopatki do wewnątrz, trawersie, renwersie i ciągu - koń jest lekko zgięty i porusza się po różnych liniach.
3. Zgięcie lub wygięcie nie może być przesadne i nie może zaburzać rytmu, równowagi i płynności wykonywanych ruchów.
4. We wszystkich ruchach bocznych chód powinien pozostać swobodny i regularny, pełen impulsu oraz charakteryzować się rozluźnieniem, kadencją i równowagą. Często w ruchach bocznych następuje utrata impulsu ponieważ zawodnik zbyt koncentruje się na zgięciu konia i ruchu w bok.

• **Łopatką do wewnątrz.** Ruch łopatką do wewnątrz jest wykonywany w klusie zebranym. Koń porusza się w lekkim, ale równomiernym zgięciu wokół wewnętrznej łydki zawodnika, utrzymując kadencję i stałe ustawienie pod kątem około 30 stopni do linii ruchu. Wewnętrzna przednia kończyna krzyżuje się z przednią zewnętrzną; wewnętrzna tylna kończyna wkracza na wprost pod środek ciężkości konia po tym samym śladzie co zewnętrzna przednia, z jednoczesnym obniżeniem wewnętrznego stawu biodrowego. Koń jest zgięty w stronę przeciwną do kierunku ruchu.

• **Trawers.** Trawers może być wykonywany w klusie zebranym lub w galopie zebranym. Koń jest lekko zgięty wokół wewnętrznej łydki zawodnika, ale z większym stopniem zgięcia niż w łopatce do wewnątrz. Należy pokazać stałe ustawienie pod kątem około 35 stopni do kierunku ruchu (patrząc z przodu lub z tyłu widzimy 4 linie). Kończyny przednie pozostają na śladzie, a kończyny tylne przesuwają się do wewnątrz. Zewnętrzne kończyny konia krzyżują się przed wewnętrznymi. Koń jest zgięty w kierunku ruchu.

Przy rozpoczęciu trawersu kończyny tylne muszą opuścić ślad, lub po wyjechanym narożniku lub kole nie mogą wrócić na ślad. Na zakończenie trawersu kończyny tylne wracają na ślad, (koń pozostaje bez jakiegokolwiek odwrotnego zgięcia w szyi/potylicy), jak po zakończeniu jazdy na kole.

Celem trawersu jest pokazanie płynnego, zebranego klusa na linii prostej i w prawidłowym zgięciu. Kończyny przednie i tylne krzyżują się, koń zachowuje równowagę i kadencję.

• **Renwers.** Jest ruchem odwrotnym do trawersu. Kończyny tylne pozostają na śladzie, a kończyny przednie przesuwają się do wewnątrz. Na zakończenie renwersu kończyny przednie wracają na ślad tylnych. Pozostałe zasady i warunki są takie same jak w trawersie.

Koń jest lekko zgięty wokół wewnętrznej łydki zawodnika. Zewnętrzne kończyny konia krzyżują się przed wewnętrznymi. Koń jest zgięty w kierunku ruchu.

Celem renwersu jest pokazanie płynnego zebranego kłusa na linii prostej z większym stopniem zgięcia niż w łopatkce do wewnątrz. Kończyny przednie i tylne krzyżują się, koń zachowuje równowagę i kadencję.

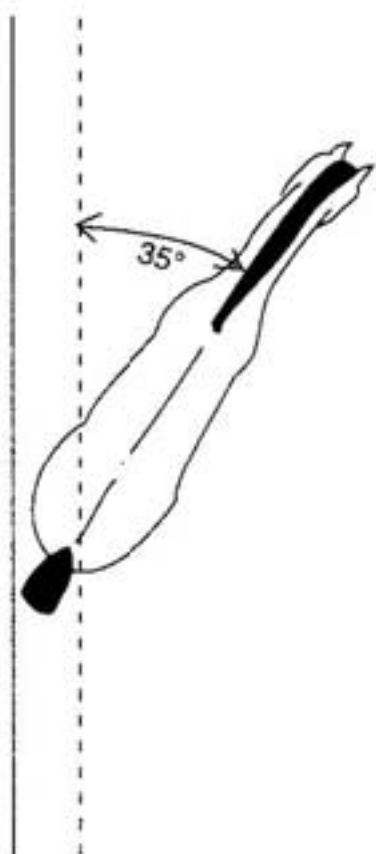
• **Ciąg.** Ciąg jest odmianą trawersu wykonywaną po przekątnej zamiast wzdłuż ściany. Może być wykonywany w kłusie zebrany (oraz w pasażu w programie dowolnym) lub w galopie zebrany. Koń powinien być lekko zgięty w kierunku ruchu wokół wewnętrznej łydki zawodnika. Podczas całego ruchu powinien zachowywać kadencję i równowagę. Aby zapewnić swobodę i możliwość ruchu w łopatkach bardzo ważne jest zachowanie impulsu, szczególnie przez zaangażowanie wewnętrznej tylnej kończyny. Koń powinien być prawie równoległy do długiej ściany czworoboku, z nieznacznym wyprzedzaniem zadu przez przód.

W kłusie, zewnętrzne kończyny krzyżują się przed wewnętrznymi. W galopie ruch jest wykonywany w seriach skoków w przód i w bok.

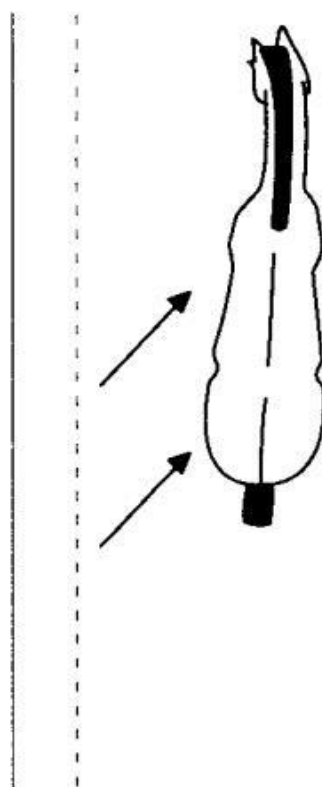
Celem ciągu w kłusie jest pokazanie płynnego zebranego kłusa na przekątnej z większym stopniem zgięcia niż w łopatkce do wewnątrz. Kończyny przednie i tylne krzyżują się, koń zachowuje równowagę i kadencję.

Celem ciągu w galopie jest pokazanie i rozwijanie zebrania i elastyczności galopu w płynnym ruchu do przodu i w bok bez jakiegokolwiek utraty rytmu, równowagi, rozluźnienia posłuszeństwa w zgięci

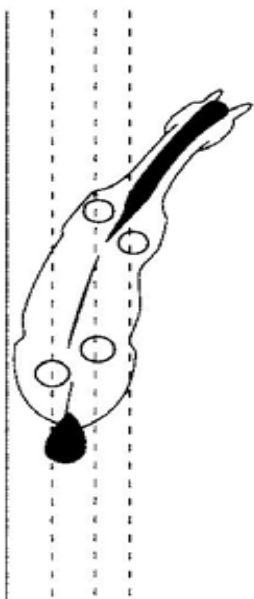
Ustępowanie łydki wzdłuż ściany



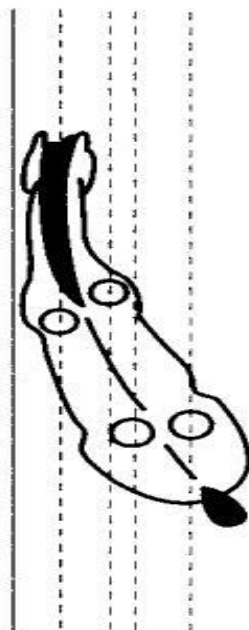
Ustępowanie od łydki wzdłuż przekątnej



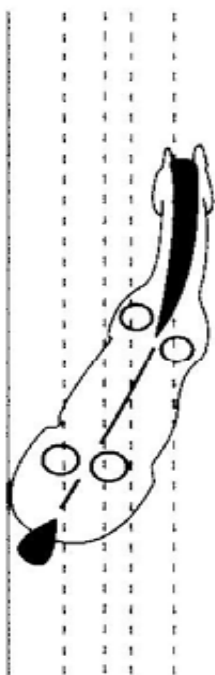
Łopatką do wewnątrz



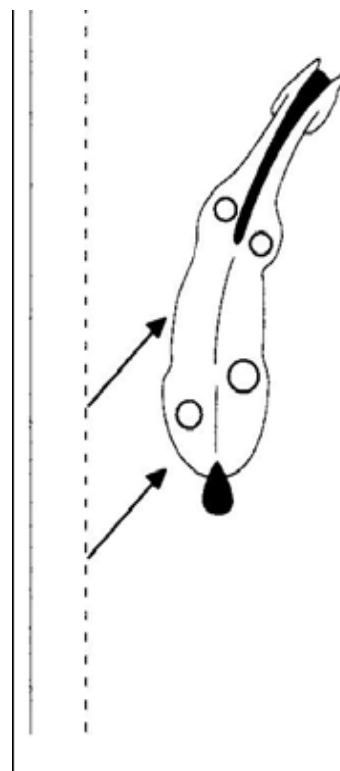
Trawers



Renwers

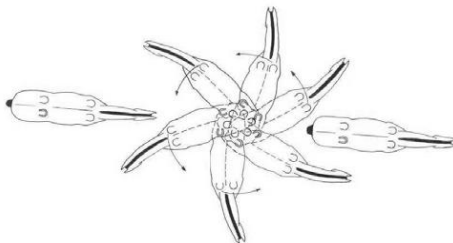


Ciąg



PIRUET, PÓLPIRUET I ZWROT NA ZADZIE

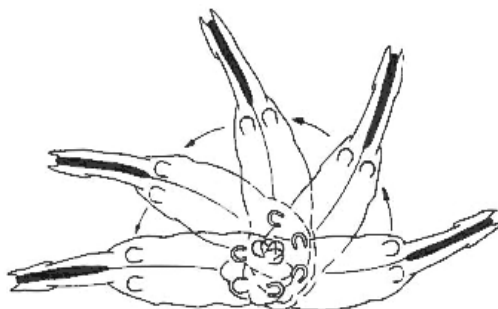
1. **Piruet (półpiruet)** jest obrotem o trzysta sześćdziesiąt (360) stopni (sto osiemdziesiąt (180) stopni w półpiruecie) wykonywanym na dwóch (2) śladach o promieniu równym długości konia, gdzie przód porusza się wokół zadu.
2. Piruety (półpiruety) wykonuje się zwykle w stępie zebranym lub zebranym galopie, mogą być także wykonywane w piaffie.
3. W piruecie (półpiruecie) kończyny przednie i zewnętrzna tylna poruszają się wokół wewnętrznej tylnej. Wewnętrzna tylna kończyna zakreśla możliwie jak najmniejsze koło.
4. Niezależnie od chodu, w którym piruet (półpiruet) jest wykonywany, koń jest lekko zgięty w kierunku, w którym jest prowadzony, postawiony na pomoce, na lekkim kontakcie, obraca się spokojnie zachowując kolejność i rytm stawiania nóg w danym chodzie. Potylca pozostaje najwyższym punktem w całości ruchu.
5. W czasie wykonywania piruetów (półpiruetów) koń powinien utrzymać aktywność (także w stępie) i nigdy nie powinien poruszać się do tyłu ani w bok.
6. Przy wykonywaniu piruetów (półpiruetów) w galopie zawodnik powinien utrzymać lekkość ruchu, przy jednoczesnym akcentowaniu zebrania. Koń demonstruje zaangażowanie i obniżenie zadu wyraźnie zginając stawy. Integralną częścią oceny ruchu jest jakość skoków galopu poprzedzających i kończących piruet. Skoki galopu powinny charakteryzować się podwyższoną aktywnością i zebraniem przed rozpoczęciem piruetu, a po jego zakończeniu koń powinien pozostać w równowadze.



Piruet i półpiruet w galopie

Cele piruetu i półpiruetu w galopie: pokazać chęć konia do obrotu wokół wewnętrznej tylnej kończyny na małym promieniu z nieznacznym zgięciem w kierunku obrotu, utrzymanie aktywności i czystości galopu, wyprostowania i równowagi przed i po zakończeniu figury oraz prawidłowych skoków galopu w czasie obrotu. W czasie wykonywania piruetu lub półpiruetu sędziowie powinni móc rozpoznać prawdziwe skoki galopu mimo tego, że kopyta stawiane po przekątnej – wewnętrzna tylna i zewnętrzna przednia – nie są stawiane na podłożu równocześnie.

7. Ocena jakości piruetów (półpiruetów) obejmuje rozluźnienie, lekkość i regularność oraz precyzję i płynność wejścia i wyjścia. W piruecie w galopie powinno być od sześciu (6) do ośmiu (8) skoków, natomiast od trzech (3) do czterech (4) w półpiruecie.
8. **Półpiruet w stępie** (sto osiemdziesiąt – 180 stopni) jest wykonywany w stępie zebranym z zebraniem utrzymanym podczas całego ćwiczenia. Po zakończeniu półpiruetu koń powraca na ślad bez krzyżowania kończyn tylnych.



Półpiruet w stępie

9. **Zwrot na zadzie ze stępa** (Pólpiruet roboczy). Dla młodych koni, które nie są gotowe do pokazania stępa zebranego, zwrot na zadzie jest ćwiczeniem zbierającym. Zwrot jest wykonywany ze stępa pośredniego poprzez półparady skracające wykroki i poprawiające umiejętność zgięcia stawów zadu. Koń nie przechodzi do zatrzymania przed i po wykonaniu zwrotu. Zwrot na zadzie ze stępa może być wykonany z większym promieniem (ok. ½ m) niż półpiruet w stępie, ale kryteria skali szkoleniowej dotyczące rytmu, kontaktu, aktywności i wyprostowania są takie same.
10. **Zwrot na zadzie z zatrzymania do zatrzymania** (sto osiemdziesiąt - 180 stopni). Dla utrzymania tendencji do ruchu naprzód dozwolony jest jeden (1) lub dwa (2) kroki naprzód przed rozpoczęciem zwrotu. Obowiązują te same kryteria jak przy zwrocie na zadzie ze stępa.

PASAŻ

1. Pasaż jest miarowym kłusem, o wysokim stopniu zebrania, wyniosłym i z dużą kadencją. Charakteryzuje go mocno zaznaczone zaangażowanie zadu i wyraźnie akcentowane zginanie stawów kolanowego i skokowego. Elastyczny ruch powinien być pełen gracji. Każda przekątna para kończyn powinna unosić się i powracać naprzemiennie na ziemię, w kadencji wraz z przedłużonym momentem zawieszenia.
2. Co do zasady czubek kopyta przedniej kończyny powinien być uniesiony na wysokość środka nadpęcia kończyny przedniej będącej w fazie podparcia. Czubek kopyta unoszonej tylnej kończyny powinien być nieznacznie powyżej stawu pęcinowego kończyny będącej w fazie podparcia.
3. Szyja powinna być uniesiona i wygięta z gracją, z potylicą jako najwyższym punktem i linią nosa zbliżoną do pionu. Koń powinien być postawiony na pomoce bez zmiany kadencji. Impuls pozostaje wyraźny i żywy.
4. Nieregularne kroki przednich lub tylnych kończyn, kołysanie przodu lub zadu na boki, urywane ruchy przednich lub tylnych kończyn, wleczenie tylnych kończyn lub podwójny rytm w fazie zawieszenia zaliczane są do poważnych błędów.

Celem pasażu jest pokazanie najwyższego stopnia zebrania, kadencji i wyraźnie zaznaczonej fazy zawieszenia w kłusie.

PIAFF

1. Piaff jest rytmicznym ruchem kończyn po przekątnej, charakteryzującym się wysokim stopniem zebrania, wyniosłością, sprawia wrażenie pozostawania w miejscu. Grzbiet konia jest rozluźniony i elastyczny. Zad powinien być obniżony, stawy skokowe mocno zaangażowane, co przyczynia się do większej swobody, lekkości i obszerności ruchu łopatek i kończyn przednich. Przekątne pary kończyn są unoszone i stawiane na ziemię na przemian, sprężyście i regularnie.
 - 1.1. W piaffie czubek kopyta przedniej kończyny powinien unosić się na wysokość środka nadpęcia kończyny będącej w fazie podparcia. Czubek kopyta unoszonej tylnej kończyny powinien znaleźć się nieznacznie powyżej stawu pęcinowego kończyny będącej w fazie podparcia.
 - 1.2. Szyja powinna być uniesiona i z gracją zaokrąglona, z potylicą jako najwyższym punktem. Koń powinien być postawiony na pomoce z elastyczną potylicą. Kontakt powinien być lekki i delikatny. Kłoda konia powinna poruszać się w górę i w dół ze swobodą, w harmonijnym ruchu.
 - 1.3. Piaff powinien wykazywać prawdziwe zaangażowanie, aktywność i charakteryzować się idealną równowagą. Sprawiając wrażenie pozostawania w miejscu, musi pojawić się wyraźna skłonność do dążności do ruchu naprzód, okazana w momencie zaprzestania działania pomocy żądających od konia piaffu.
 - 1.4. Nawet nieznaczny ruch do tyłu, nieregularne lub urywane kroki tylnych lub przednich kończyn, nieczyste stawianie przekątnych, krzyżowanie przednich lub tylnych kończyn, kołysanie na boki przodem lub zadem, szerokie stawianie zadu lub przodu, przesuwanie się za dużo do przodu lub podwójnie wybijany rytm, są poważnymi błędami.
Cele piaffu: zademonstrowanie najwyższego stopnia zebrania sprawiające wrażenie pozostawania w miejscu.

IMPULS / POSŁUSZEŃSTWO

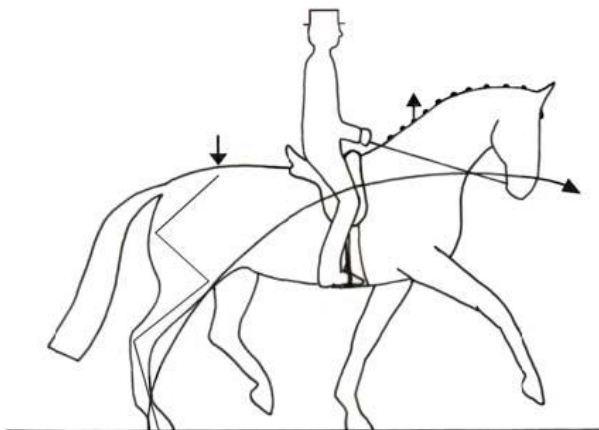
1. **Impuls** jest określeniem opisującym przekształcenie aktywnej, ale kontrolowanej energii wytwarzanej przez zad konia na energiczny ruch. Wyraża się on jedynie przez miękkość i elastyczność grzbietu i kontrolę przez łagodny kontakt z ręką jeźdźca.
 - 1.1. Tempo samo w sobie ma niewiele wspólnego z impulsem, najczęściej powoduje spłaszczenie chodów. Widoczną oznaką impulsu jest wyraźnie akcentowana i płynna (nie w rytmie staccato) praca tylnych kończyn. Stawy skokowe w momencie odrywania się kopyta od ziemi powinny poruszać się w kierunku do przodu, a nie być podciągane pionowo, a na pewno nie mogą być skierowane do tyłu. Głównym elementem impulsu jest czas trwania fazy zawieszenia w stosunku do fazy podparcia. Z tego względu impuls odnosi się tylko do chodów, w których występuje faza zawieszenia.
 - 1.2. Impuls jest wstępnym warunkiem prawidłowego zebrania w kłusie i w galopie. Tam, gdzie brak impulsu, nie można mówić o zebraniu.
2. **Posłuszeństwo** nie oznacza podporządkowania lecz uległość przejawiającą się przez stałą uwagę, gotowość i zaufanie w całym zachowaniu konia, jak również przez harmonię, lekkość i łatwość, z jaką wykonuje on różne ruchy. Stopień posłuszeństwa przejawia się także przez sposób, w jaki koń akceptuje kielzno, przy lekkim, miękkim kontakcie i giętkiej potylicy. Opór, ucieczka przed ręką jeźdźca, ustawienie „przed” lub „poza” kielznem wskazują na brak posłuszeństwa. Główny kontakt z pyskiem konia musi być utrzymywany przez wędzidło.
 - 2.1. Wystawianie języka, trzymywanie go nad wędzidłem lub podciąganie, podobnie jak zgrzytanie zębami lub kręcenie ogonem są najczęściej oznakami nerwowości, napięć lub oporu ze strony konia i muszą być wzięte pod uwagę przez sędziego w ocenie rozpatrywanego ruchu, jak również w ocenie ogólnej.
 - 2.2. Przy ocenie posłuszeństwa w pierwszym rzędzie należy wziąć pod uwagę chęć współpracy, to czy koń rozumie postawione mu zadania i czy ma wystarczające zaufanie do zawodnika, by reagować na pomoce bez strachu i napięcia.
 - 2.3. Wyprostowanie konia, tendencja do „ruchu pod górę” (wyniosłość) i równowaga umożliwiają koniowi pozostanie przed łydką jeźdźca i ruch do przodu z samoniesieniem i akceptacją wędzidła. Właśnie to naprawdę tworzy obraz harmonii i lekkości. Spełnianie wymogów i ruchów programów ujeżdżeniowych jest głównym kryterium posłuszeństwa.

ZEBRANIE

1. Celem zebrania konia jest:
 - a) umożliwienie zrównoważenia się i uzyskania równowagi w ruchu konia, która została zakłócona przez dodatkowy ciężar zawodnika;
 - b) rozwinięcie umiejętności konia do obniżenia i zaangażowania zadu, co prowadzi do lekkości i swobody przodu;
 - c) uzyskanie odpowiedniej postawy celem łatwiejszego powodowania koniem i uczynienia go przyjemniejszym w jeździe.
2. Zebranie rozwija się przez stosowanie półparad, a także ćwiczenie ruchów bocznych: łopatki do wewnątrz, trawersu, renwersu, ciągu.
3. Zebranie osiąga się i poprawia za pomocą dosiady i łydek oraz wstrzymującego działania ręki, co prowadzi do zaangażowania zadu. Wyraźniejsze zginanie i giętkość stawów umożliwiają podstawianie kończyn tylnych pod kłode konia.
4. Kończyny tylne nie mogą jednak być podstawione zbyt daleko do przodu pod kłode ponieważ mogłoby to skrócić zbyt mocno podstawę podparcia i uniemożliwić ruch konia. W takich przypadkach linia grzbietu mogłaby być za mocno wydłużona i uniesiona w stosunku do podstawy podparcia na nogach, zakłócając stabilność i utrudniając osiągnięcie właściwej harmonii oraz równowagi.
5. Z drugiej strony konie o zbyt wydłużonej podstawie podparcia są niezdolne lub niechętne do głębszego podstawiania kończyn pod kłode, a tym samym większego zaangażowania zadu i nie mogą osiągnąć właściwego zebrania, które charakteryzuje się swobodą i łatwością wykonywania ruchów przy zachowaniu właściwej postawy

i aktywności zadu.

6. Pozycja głowy i szyi konia w chodach zebranych jest naturalnie uzależniona od stopnia wyszkolenia, jak również w pewnym stopniu od jego budowy. Wymaga się pokazania swobodnie uniesionej szyi tworzącej harmonijną krzywiznę od kłębu do potylicy będącej najwyższym punktem, z nosem lekko przed pionem.
7. W chwili, gdy zawodnik używa pomocy aby uzyskać chwilowy efekt zbierający głowa może pozostawać mniej więcej w pionie. Łuk szyi jest bezpośrednio związany ze stopniem zebrania.



DOSIAD I POMOCE ZAWODNIKA W UJEŹDŻENIU

1. Wszystkie ruchy konia winny być wykonane przy użyciu niewidocznych pomocy i bez widocznego wysiłku ze strony zawodnika. Zawodnik powinien mieć dobrą równowagę, elastyczność, siedzieć głęboko na środku siodła i płynnie amortyzować ruchy konia lędźziami, biodrami i miękkimi udami, ze spokojnymi łydkami mocno obciążniętymi w dół. Pięta powinny być najniższym punktem. Górna część tułowia powinna być nieusztynwiona i wyprostowana. Kontakt powinien być niezależny od dosiadu, ręce powinny być ustawione blisko siebie z kciukiem jako najwyższym punktem i z linią prostą poprowadzoną od elastycznego łokcia, poprzez dłoń do pyska konia. Łokcie powinny być zbliżone do tułowia. Spełnienie tych wszystkich kryteriów pozwala zawodnikowi na płynne i swobodne podążanie za ruchem konia.
2. Skuteczność pomocy jeźdźca umożliwia precyzyjne wykonanie poszczególnych zadań wymaganych w programach. Powinno być zawsze wrażenie harmonijnej współpracy pomiędzy koniem a zawodnikiem.
3. Prowadzenie konia obydwoma rękami jest obowiązkowe we wszystkich programach na zawodach FEI. W trakcie opuszczania czworoboku stępem na długiej wodzy po wykonaniu programu zawodnik może, według własnego uznania, prowadzić konia jedną (1) ręką.
W programach dowolnych – patrz Wytyczne dla sędziów w programach dowolnych oraz Wytyczne do oceny stopnia trudności programów dowolnych na stronie www.fei.org.

- 3.1. Oprócz zatrzymania i ukłonu, kiedy zawodnik ma obowiązek wziąć wodze w jedną rękę, prowadzenie konia obydwoma rękami jest obowiązkowe na wszystkich zawodach FEI, jednak dyskretne poklepanie po szyi w nagrodę za dobrze wykonane ćwiczenie lub dla uspokojenia konia jest całkowicie akceptowalne (podobnie jak sytuacja, gdy zawodnik musi zetrzeć sobie muchę z oka lub inne okoliczności takie jak poprawianie ubioru, czapraka itp.)

Jeżeli jednak zawodnik celowo bierze wodze w jedną rękę w celu użycia wodzy lub drugiej ręki do uzyskania od konia większego impulsu lub sprowokowania widowni do oklasków podczas programu będzie to uznane za błąd i będzie odzwierciedlone zarówno w ocenie za ruch jak i w ocenie ogólnej.

W programach dowolnych – patrz Wytyczne dla sędziów w programach dowolnych oraz Wytyczne do oceny stopnia trudności programów dowolnych FEI.

DOSIAD I POMOCE ZAWODNIKA W PARAUJEŹDŻENIU

1. Zawodnik powinien się starać o stabilne zrównoważenie w siodle, dostosowując się w miarę możliwości do definicji FEI dosiadu jeźdźca. zawodnika. Prawidłowy dosiad pozwala zawodnikowi prawidłowe i płynne

stosowanie pomocy, co umożliwi pokazanie, że wszystkie ruchy i przejścia można wykonać przy jak najmniejszym wysiłku. Pomoce, które przekazują koniowi sygnały zawodnika, mają ogromne znaczenie w ujeżdżeniu.

2. Tam, gdzie jest to możliwe, Prowadzenie konia obydwoma rękami jest obowiązkowe we wszystkich programach na zawodach paraujeżdżenia, nie tylko podczas prezentowania jakichkolwiek oficjalnych testów paraujeżdżenia opublikowanych przez FEI, ale także podczas wykonywania każdego testu narodowego, który może być włączony do programu tych samych zawodów. W trakcie opuszczania czworoboku stępem na długiej wodzy po wykonaniu programu zawodnik może, według własnego uznania, prowadzić konia jedną (1) ręką.

2.1. Dyskretne „poklepanie po szyi” za dobrze wykonane ćwiczenie lub dodanie koniowi otuchy jest całkowicie dopuszczalne (podobnie jak sytuacja zawodnika, który musi usunąć muchę z oka lub inne sytuacje, takie jak poprawianie stroju, czapraków itp.) .

Jednakże, jeśli jeździec celowo weźmie wodze w jedną rękę, aby użyć wodzy lub drugiej ręki, aby uzyskać większy impuls od konia lub wywołać aplauz widzów podczas testu, zostanie to uznane za błąd i znajdzie wyraz zarówno w ocenie za ruch, jak i w ocenie ogólnej za dosiad i pomoce jeźdźca. Jeśli używane są wodze nożne, nie wolno używać rąk ani ramion.

3. Głos – Zawodnicy grup I, II i III mogą używać swojego głosu jako pomocy, pod warunkiem, że robią to z umiarem. Jeźdźcy grup IV i V nie mogą używać głosu w żadnym momencie podczas wykonywania testu. Po rozpoczęciu przejazdu zawodnik nie może rozmawiać z żadną inną osobą, chyba że poprosi o to sędziego. Użycie głosu jest karane odjęciem co najmniej dwóch (2) punktów przez każdego sędziego od oceny wystawionej za ruch, w którym to nastąpiło.

CZĘŚĆ C - UZUPEŁNIENIA

Artykuł P-1 - PROGRAMY

Każdy konkurs jest rozgrywany według obowiązującego programu. Oficjalne programy publikowane są upoważnienia FEI i w żadnym wypadku nie mogą być modyfikowane ani upraszczane bez zgody FEI.

Wyróżnia się następujące programy:

1. Programy dla młodych koni:
 - 1.1. programy dla koni czteroletnich (4) (używane tylko na zawodach krajowych)
 - 1.2. programy dla koni pięcioletnich (5)
 - 1.3. programy dla koni sześcioletnich (6)
 - 1.4. programy dla koni siedmioletnich (7).
2. **Program Św. Jerzego** - program o średnim stopniu trudności. Program odzwierciedla średni stopień zaawansowania w treningu. Zawiera ćwiczenia demonstrujące posłuszeństwo konia wobec wymogów klasycznej sztuki jeździeckiej, a także sprawdzające stopień osiągniętej równowagi psychicznej i fizycznej oraz rozwoju pozwalającego na wykonanie ćwiczeń z harmonią, lekkością i łatwością.
3. **Program Intermediate I (Inter I)** - program o średnio-zaawansowanym stopniu trudności
Celem tego programu jest stopniowe przygotowanie konia, bez uszczerbku dla jego kondycji psychicznej i fizycznej, od poprawnego wykonania programu Św. Jerzego do bardziej wymagających ruchów konkursu Intermediate II.
4. Intermediate A
5. Intermediate B
6. **Program Intermediate II (Inter II)** - program zaawansowany. Celem jest przygotowanie konia do Grand Prix.
7. **Program Grand Prix** - program o najwyższym stopniu trudności.
Konkurs z programem GP jest konkursem o najwyższym stopniu trudności, wydobywającym z konia doskonałą lekkość, charakteryzującą się całkowitym brakiem oporu oraz osiągnięciem pełnego zebrania i impulsu; obejmuje to wszystkie chody szkolne i wszystkie podstawowe ruchy.
 - 7.1. **Program Grand Prix Skrócony** – program o takim samym stopniu trudności jak program Grand Prix. Grand Prix Skrócony jest używany we wszystkich zawodach Pucharu Świata, o których mowa w odpowiednich Przepisach.
8. **Grand Prix Special** - program o takim samym stopniu trudności jak Grand Prix.
Jest to konkurs na tym samym poziomie co Grand Prix, ze szczególnym zwróceniem uwagi na przejścia.
9. **Program dowolny (Freestyle)**
Jest to program ujeżdzeniowy do muzyki zawierający elementy artystyczne, o stopniu trudności odpowiadającym programom dla zawodników na kucach, juniorów, młodych jeźdźców, Intermediate I lub Grand Prix. Obejmuje wszystkie podstawowe chody i zasadnicze ruchy zawarte w programach dla danego poziomu. Zawodnik ma jednak pełną dowolność wyboru sposobu i formy prezentacji w ramach ustalonego czasu. Prezentowany program powinien w sposób zasadniczy zademonstrować jedność pomiędzy zawodnikiem i koniem, jak również harmonię we wszystkich ruchach i przejściach.
 - 9.1. Stopień trudności: System Freestyle (dowolny) FEI musi być stosowany na Mistrzostwach, Igrzyskach, Finałach oraz WEL CDI-W na poziomie Grand Prix. Na zawodach CDI/CDIO podczas konkursów na poziomie Grand Prix może być stosowany według uznania Komitetu Organizacyjnego. Informacja o jego zastosowaniu musi być zamieszczona w Propozycjach zatwierdzonych przez FEI. Patrz wytyczne do stosowania Systemu Freestyle FEI na stronie internetowej FEI.
10. **Inne programy.** Na zawodach ujeżdzeniowych FEI nie wolno korzystać z innych programów niż oficjalne programy FEI. Jeżeli KO zamierza wypróbować nowy program lub format konkursu można to uczynić w ramach konkursu lub konkursów pokazowych rozgrywanych obok CDI, z uwzględnieniem ich w Propozycjach. Wszelkie tego rodzaju programy wymagają zatwierdzenia przez FEI.

11. Oficjalne programy dla młodych jeźdźców, juniorów, zawodników na kucach i dzieci dostępne są w osobnych Przepisach publikowanych przez FEI. Programy te mogą być wykorzystywane w zawodach dla seniorów tylko za wcześniejszą zgodą FEI. Warunki udziału w nich są określone w art. 422 Przepisów Ujeżdżenia. To samo dotyczy programów używanych w FEI World Dressage Challenge.

Artykuł P-2 - WARUNKI UCZESTNICTWA

1. Poziomy konkursów

- 1.1. Konkurs według programu Św. Jerzego. Konkurs ten jest dostępny dla wszystkich koni.
- 1.2. Konkurs wg programu Intermediate I. Konkurs ten jest albo dostępny dla wszystkich koni albo, jeżeli konkurs Intermediate I został przewidziany w Propozycjach po konkursie Św. Jerzego, Intermediate I musi być dostępny, ale nie obowiązkowy dla przynajmniej sześciu (6) najlepszych par zawodnik/koń, którzy zakwalifikowali się w konkursie Św. Jerzego.
- 1.3. Konkurs dowolny na poziomie Intermediate I. Konkurs ten może być przewidziany tylko po rozegraniu konkursu Św. Jerzego lub Intermediate I. Konkurs dowolny Intermediate I jest dostępny, ale nie obowiązkowy dla (minimum) sześciu (6) do piętnastu (15) (maksymalnie, włącznie z 15 miejscem ex aequo) najlepszych par zawodnik/koń, którzy zakwalifikowali się w konkursie Św. Jerzego lub Intermediate I. Od decyzji Komitetu Organizacyjnego zależy, czy konkurs dowolny jest obowiązkowy czy nie. Warunek ten musi być to podany/zawarty w Propozycjach zawodów.
- 1.4. Konkurs Intermediate A. Konkurs ten jest dostępny dla wszystkich koni.
- 1.5. Konkurs Intermediate B. Konkurs ten jest albo dostępny dla wszystkich koni albo, jeżeli w Propozycjach przewidziano rozegranie Intermediate B po Intermediate A, Intermediate B musi być dostępny, ale nie obowiązkowy dla minimum sześciu (6) najlepszych par zawodnik/koń zakwalifikowanych w konkursie Intermediate A.
- 1.6. Konkurs dowolny na poziomie Intermediate A/B. Konkurs ten może być przewidziany tylko po rozegraniu Intermediate A lub B. Konkurs dowolny Intermediate A/B jest dostępny, ale nie obowiązkowy dla (minimum) sześciu (6) do piętnastu (15) (maksimum, włączając 15 miejsce ex aequo) najlepszych par zawodnik/koń zakwalifikowanych w konkursie Intermediate A lub B. Od decyzji Komitetu Organizacyjnego zależy, czy konkurs dowolny jest obowiązkowy czy nie. Warunek ten musi być to podany/zawarty w Propozycjach zawodów.
- 1.7. Konkurs Intermediate II. Konkurs ten jest albo otwarty dla wszystkich koni, albo, jeżeli Intermediate II został przewidziany po Intermediate A lub B, wówczas Intermediate II musi być otwarty, ale nie obowiązkowy dla minimum sześciu (6) najlepszych par zawodnik/koń zakwalifikowanych w konkursie Intermediate A lub B.
- 1.8. Konkurs Grand Prix. Konkurs ten jest otwarty dla wszystkich koni, albo, jeśli Grand Prix został zaplanowany jako konkurs finałowy po konkursie Intermediate II, to, według uznania Komitetu Organizacyjnego, Grand Prix może być otwarty dla wszystkich koni lub dla co najmniej sześciu (6) do maksymalnie piętnastu (15) najlepszych par zakwalifikowanych z konkursu Intermediate II (włączając 15 miejsce ex aequo). Opcja wybrana przez Komitet Organizacyjny musi być podana w propozycjach, a Komitet decyduje o tym, czy Grand Prix będzie obowiązkowy, czy nie.
- 1.9. Konkurs Grand Prix Special. Konkurs GPS może być rozgrywany tylko po konkursie Grand Prix. Na zawodach CDI3* i wyższej rangi konkurs GPS musi być otwarty dla minimum sześciu (6) do maksimum piętnastu (15) (włącznie z 15 miejscem ex aequo) najlepszych par zawodnik/koń, które się zgłosiły i zakwalifikowały z konkursu GP. Jeśli zakwalifikowało się mniej niż sześć (6) par wszystkie mają prawo startu. Jeśli w eliminacyjnym Grand Prix jest trzydzieści (30) albo więcej par Komitet Organizacyjny musi umożliwić piętnastu (15) startującym udział w Grand Prix Special. Zawodnicy, którzy zadeklarowali chęć startu w GPS, w przypadku zakwalifikowania się, są zobowiązani do startu. Zawodnik może startować tylko na jednym (1) koniu. W zawodach CDI0, Mistrzostwach i Igrzyskach Olimpijskich obowiązują art. 449 i 456 Przepisów Ujeżdżenia. Dla zakwalifikowanej pary udział w konkursie jest obowiązkowy. W przypadkach uzasadnionego anulowania startu pary z powodu choroby lub innych nieprzewidzianych okoliczności, zamiast niej kwalifikuje się następna para zawodnik/koń z konkursu Grand Prix.
- 1.10. Konkurs dowolny na poziomie Grand Prix. Konkurs dowolny na poziomie GP może być rozgrywany tylko po konkursie Grand Prix. Na zawodach CDI-W konkurs dowolny na poziomie GP jest obowiązkowy. Konkurs

dowolny na poziomie GP musi być otwarty dla minimum sześciu (6) do maksymalnie piętnastu (15) najlepszych par zawodnik/koń (włączając zawodników zajmujących wspólnie 15 miejsc), którzy zgłosili się i zakwalifikowali z konkursu GP. Jeśli zakwalifikowało się mniej niż sześć (6) par wszystkie mają prawo startu. Jeśli jest trzydzieści (30) albo więcej par w eliminacyjnym Grand Prix, Komitet Organizacyjny musi umożliwić piętnastu (15) startującym udział w Grand Prix dowolnym. Zawodnicy, którzy zadeklarowali chęć startu w konkursie dowolnym na poziomie GP są zobowiązani do startu w przypadku zakwalifikowania się. Zawodnik może startować tylko na jednym (1) koniu. Dla zawodów CDIO, Mistrzostw i Igrzysk Olimpijskich patrz art. 449 i 456. Dla zakwalifikowanej pary udział w konkursie jest obowiązkowy.

W przypadkach uzasadnionego anulowania startu pary z powodu choroby lub innych nieprzewidzianych okoliczności zamiast niej kwalifikuje się następną para zawodnik/koń z konkursu Grand Prix.

1.11. Konkurs pocieszenia. Konie niezakwalifikowane do Grand Prix Special lub konkursu dowolnego na poziomie Grand Prix oraz pary, które wcześniej zadeklarowały w nim udział, mogą wystartować w konkursie pocieszenia (Intermediate II lub Grand Prix, jeśli tak zaplanowano). Udział w konkursach pocieszenia GP nie stanowi podstawy przyznania punktów rankingowych FEI lub uzyskania kwalifikacji do Mistrzostw FEI lub Igrzysk Olimpijskich, a nagrody pieniężne w konkursach pocieszenia muszą być niższe niż w konkursach kwalifikacyjnych, za które przyznawane są punkty rankingowe. Oceny uzyskane w konkursach pocieszenia nie liczą się dla potrzeb uzyskania wyników kwalifikujących.

1.11.1. Konkursy pocieszenia mogą być też rozgrywane w ramach małej i średniej rundy.

1.11.2. Konkurs pocieszenia może być sędziowany tylko przez trzech (3) sędziów i musi być wyraźnie oznaczony w Propozycjach oraz w wynikach.

1.12. Zawodnik, który nie wystartuje bez uzasadnionego powodu w konkursie, w którym start był obowiązkowy, traci zdobyte miejsce i nagrody pieniężne wygrane we wcześniejszych konkursach na tych zawodach oraz podlega dyskwalifikacji.

2. Protokoły konkursów.

2.1. Kwalifikacje do wszystkich programów dowolnych i Grand Prix Special. Koń musi uzyskać wynik na poziomie minimum sześćdziesięciu procent (60%) w konkursie kwalifikacyjnym aby uzyskać prawo startu w programie dowolnym na wszystkich poziomach lub Grand Prix Special.

2.2. Liczba koni mogących wystartować w jednym konkursie pod tym samym zawodnikiem.

2.2.1. We wszystkich zawodach CDI o liczbie koni, na których zawodnik może startować w każdym konkursie, z wyjątkiem konkursów dowolnych i Grand Prix Special, w których zawodnik może startować tylko na jednym (1) koniu, decyduje Komitet Organizacyjny.

2.2.2. Zasada ta obowiązuje również na zawodach CDIO, z wyjątkiem konkursu GP, w którym zawodnik może startować tylko na jednym (1) koniu (patrz także art. 448 Przepisów Ujeżdżeniowych).

2.2.3. W szczególnych przypadkach, w CDI gdzie jest mniej niż piętnaście (15) par zawodnik/koń zgłoszonych i startujących w konkursie eliminacyjnym, Komitet Organizacyjny może wystąpić do FEI o specjalne pozwolenie umożliwiające zawodnikom na udział w konkursie eliminacyjnym na dwóch (2) koniach i kwalifikowanie się do konkursu dowolnego. Jeśli pozwolenie zostanie udzielone oba konie otrzymają punkty do ogólnoświatowej listy rankingowej FEI (WDRL). Takie same zasady odnoszą się do konkursu GP Special lub innych konkursów przewidzianych pomiędzy konkursem eliminacyjnym a dowolnym. Informacja o takim specjalnym pozwoleniu musi zostać umieszczona w zatwierdzonych Propozycjach.

2.2.4. Jeżeli Propozycje zawodów w niektórych konkursach dopuszczają start zawodników na więcej aniżeli jednym (1) koniu, powinny one zawierać zastrzeżenie, że w przypadku otrzymania zbyt wielu zgłoszeń imiennych w późniejszym terminie, przed zamknięciem zgłoszeń, możliwość startu zawodnika w tym samym konkursie na kilku koniach zostanie zniesiona.

2.2.5. Jeśli zawodnik zakwalifikuje się na dwóch (2) koniach do konkursu dowolnego lub do konkursu uważanego za konkurs finałowy, w którym udział jest dozwolony tylko na jednym (1) koniu, to zawodnik może wybrać konia, na którym chce wystartować.

2.3. **Alternatywa.** Na zawodach CDI (z wyjątkiem kategorii młodzieżowych) gdzie przewidziane są 3 konkursy w rundzie zawodnicy muszą podać, najpóźniej w dacie zgłoszeń ostatecznych, do którego z dwóch (2)

następujących konkursów chcą się kwalifikować. Zawodnik może podać opcję pierwszą i drugą jeśli Komitet Organizacyjny na to zezwala (tzn. zawodnik może podać GP dowolny jako pierwszą opcję a GP Special jako drugą). Komitet Organizacyjny może także zaliczyć zawodników do konkursów na podstawie wyników pierwszego konkursu. Jeśli po zakończeniu pierwszego konkursu którykolwiek z następujących dwóch konkursów ma zbyt dużo zgłoszeń, zawodnik ma prawo wystartować w drugim z tych konkursów. Na tym samym koniu możliwy jest start tylko w jednym (1) z tych konkursów, a pierwotny wybór konkursu nie może być zmieniony jeżeli w konkursie są miejsca.

2.3.1. Jeśli w Propozycjach przewidziany jest konkurs pocieszenia GP, zawodnik może wybrać opcję startu w tym konkursie GP pocieszenia najpóźniej w zgłoszeniach ostatecznych. W zawodach CDI3* i wyższych poza Europą i Ameryką Północną zawodnik może wystartować w trzech konkursach Grand Prix (Grand Prix, Grand Prix Special i Grand Prix dowolnym), ale Grand Prix Special i Grand Prix dowolny są dostępne tylko dla minimum sześciu (6) do maksimum piętnastu (15) (włącznie z 15 miejscem ex aequo) najlepszych par zawodnik/koń, którzy zakwalifikowali się w konkursie Grand Prix.

2.4. **Podział konkursu** na dwa (2) dni. Jeżeli w konkursie liczba startujących przekracza mniej więcej czterdziestu (40), Komitet Organizacyjny zawodów musi podzielić taki konkurs na 2 dni lub na dwa osobne konkursy. W przypadkach nadzwyczajnych, jeżeli liczba startujących przekracza osiemdziesięciu (80) zawodników, FEI podejmie ostateczną decyzję jak rozwiązać tę sytuację. Ewentualne zmiany w przewidzianym programie zawodów muszą być uzgodnione z FEI.

2.5. **Wybór konkursów.** Na każdym zawodach para zawodnik/koń może brać udział w konkursach na tym samym poziomie tylko na następujących zasadach:

- Mała runda: Św. Jerzy - Intermediate I - Intermediate I dowolny
- Runda średnia: Intermediate A – Intermediate B– Intermediate II; Intermediate A/B dowolny
- Duża runda: Intermediate II – Grand Prix – Grand Prix Special – Grand Prix dowolny

2.6. Możliwości startu w zawodach ujeżdżeniowych dla seniorów (nie wyczerpujące)

Młode konie:

- Program Wstępny dla koni 5-letnich – Program dla koni pięcioletnich (5) – Finał
- Program wstępny dla koni 6-letnich – Program dla koni sześciioletnich (6) – Finał
- Program Wstępny dla koni 7 letnich - Program dla koni siedmioletnich (7) – Finał.

Mała runda :

- konkurs Św. Jerzego.
- konkurs Św. Jerzego – Intermediate I.
- konkurs Św. Jerzego – Intermediate I dowolny
- konkurs Św. Jerzego – Intermediate I - Intermediate I dowolny
- konkurs Św. Jerzego – do wyboru Intermediate I lub Intermediate I dowolny
- Intermediate I.
- Intermediate I – Intermediate I dowolny.

Średnia runda :

- Intermediate A
- Intermediate B
- Intermediate A - Intermediate B
- Intermediate A – Intermediate II
- Intermediate B – Intermediate II
- Intermediate A – Intermediate B – Intermediate II
- oprócz tego, zgodnie z decyzją Komitetu Organizacyjnego, można rozegrać konkurs dowolny średniej rundy, (dozwolone są maksimum trzy programy, wybór będzie możliwy, jeśli zaplanowano trzy testy).

Duża runda :

- Intermediate II
- Intermediate II – Grand Prix
- Intermediate II – Grand Prix – Grand Prix dowolny lub Grand Prix Special.
- Grand Prix
- Grand Prix – opcja: Grand Prix Special lub Grand Prix dowolny.
- Grand Prix – Grand Prix Special.
- Grand Prix – Grand Prix dowolny

- Grand Prix – Grand Prix Special - Grand Prix dowolny.
- Formuła Pucharu Narodów na CDIO: Grand Prix i Grand Prix Special lub Grand Prix dowolny.
- Formuła Mistrzowska na CDIO i Mistrzostwa FEI: Grand Prix – Grand Prix Special – Grand Prix dowolny

*Uwaga do wydania polskiego: **skrócone Grand Prix** jest traktowane jako program dopuszczony w Polsce na zawodach krajowych, i występuje w formule Mistrzostw Polski Seniorów*

Konkurs pocieszenia (duża runda):
Intermediate II
Grand Prix

CDI1*: do Intermediate I, włącznie z Intermediate I dowolnym

CDI2*: do i włącznie z Grand Prix, bez Grand Prix Special i Grand Prix dowolnego

CDI-Am (Amatorów): Programy dla seniorów do i włącznie z Grand Prix FEI, bez Grand Prix Special i Grand Prix dowolnego

Odrębna mała runda dla koni w wieku 7 – 9 lat może być rozgrywana pod warunkiem równoczesnego rozgrywania otwartej małej rundy. Odrębna mała runda średnia dla koni w wieku 8 – 10 lat może być rozgrywana pod warunkiem równoczesnego rozgrywania otwartej rundy średniej. Odrębna duża runda dla koni w wieku 8 – 10 lat może być rozgrywana pod warunkiem równoczesnego rozgrywania otwartej dużej rundy. Wyniki dużej rundy z limitem wieku dla koni nie mogą być liczone do Światowej Listy Rankingowej.

2.7. Dozwolona jest organizacja konkursów typu Derby, z zamianą koni. Są one dostępne i obowiązkowe dla trzech (3) najlepszych par z jednego (1) lub dwóch (2) konkursów kwalifikacyjnych (zaznaczonych w Propozycjach). Niedozwolona jest zmiana siodła, ogłowia lub kielzna. Konie muszą startować z tym samym siodłem, ogłowiem i kielznią. Każdy koń startuje pod każdym kolejnym zawodnikiem, najpierw pod własnym jeźdźcem, kolejność pozostałych jest ustalana drogą losowania. Wyniki tego rodzaju konkursów nie są zaliczane do Światowego Rankingu FEI. Zawodnik może startować na innym koniu, na którym niekoniecznie musiał jechać w konkursie kwalifikacyjnym.

3. Możliwości planowania zawodów kategorii młodzieżowych:

3.1. Młodzi Jeźdźcy

3.1.1. Oficjalne programy FEI dla Młodych Jeźdźców to:

- (I) Program wstępny
- (II) Program zespołowy
- (III) Program indywidualny
- (IV) Program dowolny z muzyką – dla najlepszych sześciu (6) do osiemnastu (18) zawodników z konkursu indywidualnego (włączając 18 miejsce ex aequo).

Programy II – IV są obowiązkowe na CDIOY i Mistrzostwach oraz rekomendowane na wszystkich zawodach międzynarodowych dla Młodych Jeźdźców. Programy te muszą być wykonywane całkowicie z pamięci.

3.1.2. **Konkurs wstępny** jest nieobowiązkowy. Jeżeli w propozycjach nie zaplanowano konkursu z programem wstępnym, to należy wyznaczyć zawodnikom czas na zapoznanie się z czworobokiem głównym przed konkursem zespołowym.

3.1.3. **Konkurs zespołowy**. Konkurs z programem zespołowym jest równocześnie pierwszym indywidualnym konkursem kwalifikacyjnym do klasyfikacji indywidualnej.

3.1.4. **Konkurs indywidualny**. Konkurs z programem indywidualnym jest otwarty dla wszystkich par, które wcześniej ukończyły konkurs zespołowy.

3.1.5. **Konkurs dowolny**. Konkurs z programem dowolnym jest ograniczony dla najlepszych sześciu (6) do osiemnastu (18) par (włączając 18 miejsce ex aequo) z konkursu indywidualnego. Zawodnicy mogą startować tylko na jednym (1) koniu. Organizator decyduje, czy udział w konkursie dowolnym jest obowiązkowy, czy nie. Informacja ta musi być zamieszczona w propozycjach.

3.1.6. **Konkurs pocieszenia**. Pary, które nie zakwalifikowały się do konkursu dowolnego, mogą wystartować w konkursie pocieszenia, jeśli jest przewidziany w propozycjach. Zwycięzcy konkursu pocieszenia (z programem indywidualnym lub dowolnym Młodych Jeźdźców), powinni otrzymać wyłącznie nagrody rzeczowe lub nagrody pieniężne, które powinny być mniejsze niż te w konkursach kwalifikacyjnych. Konkurs Pocieszenia musi być wyraźnie oznaczony w Propozycjach i listach wyników i może być

oceniany tylko przez trzech (3) Sędziów.

3.2. Juniorzy

3.2.1. Oficjalne programy FEI dla Juniorów to:

- (I) Program wstępny
- (II) Program zespołowy
- (III) Program indywidualny
- (IV) Program dowolny z muzyką – dla najlepszych sześciu (6) do osiemnastu (18) zawodników z konkursu indywidualnego (włączając 18 miejsce ex aequo).

Programy II – IV są obowiązkowe na CDIOJ i Mistrzostwach oraz rekomendowane na wszystkich zawodach międzynarodowych dla Juniorów. Programy te muszą być wykonywane całkowicie z pamięci.

3.2.2. **Konkurs wstępny** jest nieobowiązkowy. Jeżeli w propozycjach nie zaplanowano konkursu z programem wstępnym, to należy wyznaczyć zawodnikom czas na zapoznanie się z czworobokiem głównym przed konkursem zespołowym.

3.2.3. **Konkurs zespołowy**. Konkurs z programem zespołowym jest równocześnie pierwszym indywidualnym konkursem kwalifikacyjnym do klasyfikacji indywidualnej.

3.2.4. **Konkurs indywidualny**. Konkurs z programem indywidualnym jest otwarty dla wszystkich par, które wcześniej ukończyły konkurs zespołowy.

3.2.5. **Konkurs dowolny**. Konkurs z programem dowolnym jest ograniczony dla najlepszych sześciu (6) do osiemnastu (18) par (włączając 18 miejsce ex aequo) z konkursu indywidualnego. Zawodnicy mogą startować tylko na jednym (1) koniu. Organizator decyduje, czy udział w konkursie dowolnym jest obowiązkowy, czy nie. Informacja ta musi być zamieszczona w propozycjach.

3.2.6. **Konkurs pocieszenia**. Pary, które nie zakwalifikowały się do konkursu dowolnego, mogą wystartować w konkursie pocieszenia, jeśli jest przewidziany w propozycjach. Zwycięzcy konkursu pocieszenia (z programem indywidualnym lub dowolnym Juniorów), powinni otrzymać wyłącznie nagrody rzeczowe lub nagrody pieniężne, które powinny być mniejsze niż te w konkursach kwalifikacyjnych. Konkurs Pocieszenia musi być wyraźnie oznaczony w Propozycjach i listach wyników i może być oceniany tylko przez trzech (3) Sędziów.

3.3. Dzieci

3.3.1. Oficjalne programy FEI dla Dzieci to:

- (I) Program wstępny – test A
- (II) Program wstępny – test B
- (III) Program zespołowy
- (IV) Program indywidualny – dla najlepszych sześciu (6) do osiemnastu (18) zawodników z konkursu indywidualnego (włączając 18 miejsce ex aequo).

Programy II – IV są obowiązkowe na CDIO-Ch i Mistrzostwach oraz rekomendowane na wszystkich zawodach międzynarodowych dla Juniorów. Programy te muszą być wykonywane całkowicie z pamięci.

3.3.2. **Konkurs wstępny** jest nieobowiązkowy. Jeżeli w propozycjach nie zaplanowano konkursu z programem wstępnym, to należy wyznaczyć zawodnikom czas na zapoznanie się z czworobokiem głównym przed konkursem zespołowym.

3.3.3. **Konkurs zespołowy**. Konkurs z programem zespołowym jest równocześnie pierwszym indywidualnym konkursem kwalifikacyjnym do klasyfikacji indywidualnej.

3.3.4. **Konkurs indywidualny**. Konkurs z programem dowolnym jest ograniczony dla najlepszych sześciu (6) do osiemnastu (18) par (włączając 18 miejsce ex aequo) z konkursu zespołowego. Zawodnicy mogą startować tylko na jednym (1) koniu. Organizator decyduje, czy udział w konkursie dowolnym jest obowiązkowy, czy nie. Informacja ta musi być zamieszczona w propozycjach.

3.3.5. **Konkurs pocieszenia**. Pary, które nie zakwalifikowały się do konkursu indywidualnego, mogą wystartować w konkursie pocieszenia, jeśli jest przewidziany w propozycjach. Zwycięzcy konkursu pocieszenia (z programem zespołowym lub indywidualnym Dzieci), powinni otrzymać wyłącznie nagrody rzeczowe lub nagrody pieniężne, które powinny być mniejsze niż te w konkursach

kwalifikacyjnych. Konkurs Pocieszenia musi być wyraźnie oznaczony w Propozycjach i listach wyników i może być oceniany tylko przez trzech (3) Sędziów.

3.4. Jeźdźcy na kucach

3.4.1. Oficjalne programy FEI dla jeźdźców na kucach to:

- (I) Program wstępny
- (II) Program zespołowy
- (III) Program indywidualny
- (IV) Program dowolny – dla najlepszych sześciu (6) do osiemnastu (18) zawodników z konkursu indywidualnego (włączając 18 miejsce ex aequo).

Programy II – IV są obowiązkowe na CDIOP i Mistrzostwach oraz rekomendowane na wszystkich zawodach międzynarodowych dla Jeźdźców na kucach. Programy te muszą być wykonywane całkowicie z pamięci.

3.4.2. **Konkurs wstępny** jest nieobowiązkowy. Jeżeli w propozycjach nie zaplanowano konkursu z programem wstępnym, to należy wyznaczyć zawodnikom czas na zapoznanie się z czworobokiem głównym przed konkursem zespołowym.

3.4.3. **Konkurs zespołowy**. Konkurs z programem zespołowym jest równocześnie pierwszym indywidualnym konkursem kwalifikacyjnym do klasyfikacji indywidualnej.

3.4.4. **Konkurs indywidualny**. Konkurs z programem indywidualnym jest otwarty dla wszystkich par, które wcześniej ukończyły konkurs zespołowy.

3.4.5. **Konkurs dowolny**. Konkurs z programem dowolnym jest ograniczony dla najlepszych sześciu (6) do osiemnastu (18) par (włączając 18 miejsce ex aequo) z konkursu indywidualnego. Zawodnicy mogą startować tylko na jednym (1) koniu. Organizator decyduje, czy udział w konkursie dowolnym jest obowiązkowy, czy nie. Informacja ta musi być zamieszczona w propozycjach.

3.4.6. **Konkurs pocieszenia**. Pary, które nie zakwalifikowały się do konkursu indywidualnego, mogą wystartować w konkursie pocieszenia, jeśli jest przewidziany w propozycjach. Zwycięzcy konkursu pocieszenia (z programem indywidualnym lub dowolnym jeźdźców na Kucach), powinni otrzymać wyłącznie nagrody rzeczowe lub nagrody pieniężne, które powinny być mniejsze niż te w konkursach kwalifikacyjnych. Konkurs Pocieszenia musi być wyraźnie oznaczony w Propozycjach i listach wyników i może być oceniany tylko przez trzech (3) Sędziów.

3.5. Jeźdźcy U25

3.5.1. Oficjalne programy FEI dla jeźdźców U25 to:

- (I) Program Intermediate A
- (II) Program Intermediate B
- (III) Program Intermediate II
- (IV) Program Grand Prix 16-25
- (V) Program dowolny z muzyką Grand Prix – dla najlepszych sześciu (6) do piętnastu (15) zawodników z konkursu Grand Prix (włączając 15 miejsce ex aequo).

Programy III – V są obowiązkowe na CDIO U25 i Mistrzostwach oraz rekomendowane na wszystkich zawodach międzynarodowych dla jeźdźców U25. Programy te muszą być wykonywane całkowicie z pamięci.

3.5.2. **Konkurs z programem** Intermediate II. Konkurs z programem Intermediate II jest równocześnie pierwszym indywidualnym konkursem kwalifikacyjnym do konkursu Grand Prix 16-25.

3.5.3. **Konkurs z programem** Grand Prix 16-25. Konkurs ten jest otwarty dla wszystkich par, które wcześniej ukończyły konkurs Intermediate II..

3.5.4. **Konkurs dowolny Grand Prix**. Konkurs jest ograniczony dla najlepszych sześciu (6) do osiemnastu (15) par (włączając 15 miejsce ex aequo) z konkursu Grand Prix. Zawodnicy mogą startować tylko na jednym (1) koniu. Organizator decyduje, czy udział w konkursie dowolnym jest obowiązkowy, czy nie. Informacja ta musi być zamieszczona w propozycjach.

3.5.5. **Konkurs pocieszenia**. Pary, które nie zakwalifikowały się do konkursu dowolnego Grand Prix, mogą wystartować w konkursie pocieszenia, jeśli jest przewidziany w propozycjach. Zwycięzcy konkursu pocieszenia (z programem Grand Prix lub Grand Prix dowolnym), powinni otrzymać wyłącznie nagrody

rzeczowe lub nagrody pieniężne, które powinny być mniejsze niż te w konkursach kwalifikacyjnych. Konkurs Poczucia musi być wyraźnie oznaczony w Propozycjach i listach wyników i może być oceniany tylko przez trzech (3) Sędziów.

Artykuł P-3 - LOSOWANIE KOLEJNOŚCI STARTÓW

1. Losowanie musi być przeprowadzone oddzielnie dla każdego konkursu. Losowanie powinno odbyć się w obecności Przewodniczącego Komisji Sędziowskiej i Sędziego Zagranicznego, Delegata Technicznego i Szefów Ekip lub Osób Odpowiedzialnych oraz Zawodnika Zagranicznego.

W miarę możliwości grupy powinny mieć taką samą liczbę startujących; jeżeli jest to możliwe pięciu (5) zawodników w każdej grupie. Jeżeli liczba zawodników nie dzieli się dokładnie przez 5 pierwsza grupa będzie najmniej liczna, np. dla 23 zawodników grupa 1 liczy 3 zawodników, grupa 2=5, grupa 3=5, grupa 4=5 i grupa 5=5 zawodników. Zawodnicy zajmujący to samo miejsce na światowej liście rankingowej są losowani w tej samej grupie, a grupy muszą być odpowiednio zmodyfikowane.

2. **Konkursy indywidualne.** Losowanie kolejności startu w konkursach indywidualnych powinno być przeprowadzone niezależnie od narodowości. Jeżeli zawodnik w danym konkursie startuje na więcej niż jednym (1) koniu kolejność startu powinna być dopasowana w taki sposób, ażeby pomiędzy dwoma jego końmi był odstęp minimum jednej (1) godziny. Jeżeli liczba uczestników jest zbyt mała, aby zapewnić wymagany odstęp, zawodnik może zdecydować o kolejności startu swoich koni.

We wszystkich konkursach nie ujętych niniejszymi przepisami należy przeprowadzić zwykłe losowanie.

3. Programy dowolne

We wszystkich zawodach CDI losowanie do startu w konkursie dowolnym jest przeprowadzane w grupach po pięciu (5) zawodników. Kolejność startu jest losowana najpierw w obrębie grupy zawodników, którzy zajęli miejsce od 11 do 15 włącznie z miejscem 15 ex aequo, a następnie w grupie zawodników, którzy zajęli miejsca od 6 do 10, a na końcu wśród zawodników, którzy zajęli miejsca od 1 do 5, tzn. pięć (5) najlepszych par startuje jako ostatnie.

CZĘŚĆ D - Wyciąg z Przepisów konkurencji ujeżdżenia FEI na zawody krajowe (DRESSAGE RULES 26th edition, effective 1st January 2023)

ROZDZIAŁ I - ZAWODY I KONKURSY

Artykuł 411 - CZWOROBOK I PODŁOŻE

1. Wymiary. Diagramy areny, placów rozprężeniowych i obszarów treningowych: patrz Załącznik 1
2. Zatwierdzenie
 - 2.1. Na Igrzyskach Olimpijskich i Regionalnych oraz Mistrzostwach FEI czworobok konkursowy musi być sprawdzony i zaakceptowany przez Delegata Technicznego
 - 2.2. Podczas wszystkich innych zawodów międzynarodowych plac konkursowy musi być sprawdzony i zatwierdzony przez sędziego zagranicznego lub Przewodniczącego Komisji Sędziowskiej.
3. **Opis czworoboku.** Czworobok musi być płaski, równy, o wymiarach: długość 60 m, szerokość 20 m. Różnica poziomów wzdłuż przekątnej lub wzdłuż długiej ściany nie powinna w żadnym przypadku przekraczać sześćdziesięciu (60) cm. Różnica poziomów wzdłuż krótkiej ściany nie powinna być większa niż dwadzieścia (20) cm. Nawierzchnia musi być zasadniczo piaskowa. Wymiary placu są odniesione do wnętrza ogrodzenia, które musi być oddzielone od publiczności odległością nie mniejszą niż dziesięć (10) m. Wyjątek od tego przepisu może być akceptowany przez FEI. W zawodach halowych odległość minimalna powinna wynosić dwa (2) m od ściany.

Czworobok musi być ogrodzony niskim, białym płotkiem (nie może być w formie stałego ogrodzenia), o wysokości około trzydziestu (30) cm. Część ogrodzenia przy literze A musi ruchoma w celu umożliwienia zawodnikowi wjazdu i wyjazdu z placu. Wjazd musi być zamknięty podczas przejazdu każdego zawodnika i pomiędzy programami do chwili aż sędzia w literze C da sygnał do startu. Szerokość wjazdu musi wynosić co najmniej dwa (2) metry. Elementy ogrodzenia powinny być połączone w taki sposób, żeby zapobiec włożeniu nogi przez konia. Szranki nie mogą zawierać metalowych elementów.
4. Reklamy na szrankach czworoboku oraz na budkach/stolikach sędziowskich
 - 4.1. FEI ma wyłączne prawo do umieszczania reklam na szrankach czworoboku na wszystkich Mistrzostwach FEI oraz zawodach FEI rozgrywanych w seriach. Na tych zawodach Komitety Organizacyjne mogą uzyskać od FEI powierzchnie reklamowe wyłącznie na mocy wcześniejszej umowy, z wyjątkiem powierzchni liter na czworoboku i ich uchwytów, gdzie żadne reklamy nie są dozwolone.
 - 4.2. Reklama może być umieszczona tylko na wewnętrznej stronie szranek czworoboku, może być tylko w kolorze czarnym i, z wyjątkiem litery A, musi pozostawiać co najmniej półtora (1,5) metra wolnej powierzchni bez reklam po obu stronach liter. Na krótkiej ścianie przy literach M, C, H nie może być żadnych reklam. Reklamy przy literach B i E muszą pozostawiać co najmniej trzy (3) m wolnej przestrzeni po obu stronach liter B i E. Dozwolona długość reklam na szynach to czterdzieści cztery (44) m. Reklamy muszą być rozmieszczone symetrycznie, tak by każda długa ściana czworoboku była dokładnym odzwierciedleniem drugiej długiej ściany.
 - 4.3. Wysokość logo/marki sponsora nie powinna przekraczać dwudziestu (20) cm i reklama musi być przymocowana równo z górną krawędzią szranek czworoboku. Reklama może być umieszczona tylko od wewnątrz czworoboku, nigdy na stronie zewnętrznej, a wszystkie obowiązujące umowy pomiędzy FEI a reklamodawcami muszą być przestrzegane.
 - 4.4. Wszystkie reklamy na szrankach lub na budkach/stolikach sędziowskich muszą być również zaakceptowane przez Sędziego Zagranicznego lub Zagranicznego Delegata Technicznego przed rozpoczęciem zawodów. Powierzchnia ewentualnych reklam z przodu budek sędziowskich nie może przekraczać dwóch (2) metrów kwadratowych.
 - 4.5. Zgodnie z powyższymi zasadami umieszczania reklam, dozwolone jest umieszczanie nazwy oraz/lub logo zawodów zatwierdzonych przez FEI na szrankach czworoboku. Na przykład: CDIO Aachen/CDI5*

- 4.6. Komitety Organizacyjne, które naruszają powyższe przepisy zostaną obciążone przez FEI karami finansowymi zgodnie z niniejszymi przepisami i Przepisami Ogólnymi, a/lub zawody mogą utracić rangę CDI.
5. **Litery.** Litery na zewnątrz ogrodzenia powinny być umieszczone w odległości pięćdziesięciu centymetrów (50 cm) od szranek i wyraźnie zaznaczone. Obowiązkowe jest umieszczenie specjalnego znaku na szrankach na wysokości odpowiedniej litery niezależnie od niej samej. Niedozwolone są reklamy na literach lub ich uchwytach. Litery powinny być również widoczne dla publiczności.
6. **Stanowiska sędziów.**
- 6.1. Stanowiska trzech (3) sędziów znajdują się na zewnątrz krótkiej ściany w odległości maksymalnie pięciu metrów (5 m) i minimalnie trzech metrów (3 m) od szranek na terenie otwartym i najlepiej minimalnie dwóch metrów (2 m) na zawodach halowych. Stanowisko Sędziego w C znajduje się na przedłużeniu linii środkowej, stanowiska dwóch (2) pozostałych sędziów (M i H) dwa i pół metra (2,50 m) od przedłużenia długich ścian w stronę środka. Stanowiska sędziów bocznych (B i E) znajdują się na zewnątrz długich ścian w odległości maksymalnie pięciu metrów (5 m) i minimalnie trzech metrów (3 m) od ogrodzenia, odpowiednio w literach B i E. W zawodach halowych zalecana jest minimalna odległość dwóch metrów (2 m). W konkursach sędziowanych przez siedmiu (7) sędziów dwaj (2) dodatkowi sędziowie są usytuowani na krótkiej ścianie przeciwległej do sędziego w literze C, pięć metrów (5 m) od niej, po wewnętrznej stronie przedłużenia długiej ściany. Odstępstwa od tych reguł są dozwolone tylko po akceptacji przez FEI.
- 6.2. W konkursie sędziowanym przez trzech (3) sędziów muszą oni być rozmieszczeni następująco: dwóch (2) na krótkiej ścianie (w literze C a drugi w literze H lub M) a stanowisko jednego (1) z nich powinno znajdować na przeciwległej długiej ścianie (B lub E).
7. **Budki sędziowskie.**
- 7.1. Oddzielna budka lub platforma musi być przygotowana dla każdego sędziego. Powinna być podwyższona co najmniej o pięćdziesiąt centymetrów (50 cm) od poziomu czworoboku, aby zapewnić sędziom dobry widok na czworobok. Budka powinna mieć wielkość odpowiednią dla pomieszczenia czterech (4) osób. Budki sędziowskie powinny zapewniać dobry widok na cały czworobok. W przypadku Mistrzostw FEI i Igrzysk oraz na poziomie Grand Prix każda budka sędziowska musi być wyposażona w przycisk podłączony do Sędziowskiego Systemu Sygnalizacji, który pozwala każdemu sędziemu na dyskretne poinformowanie sędziego w literze C w przypadku zauważonego krwawienia konia, kulawizny, błędu w przebiegu lub nieprzepisowego sprzętu. Na innych zawodach przycisk Sygnalizacji Sędziowskiej jest opcjonalny.
- 7.2. Komitet Organizacyjny musi zapewnić schronienie, odpowiednie ogrzewanie lub chłodzenie budek sędziowskich w zależności od warunków atmosferycznych.
- 7.3. W budkach sędziowskich mogą przebywać tylko osoby pełniące funkcje na zawodach (włącznie z osobami zdobywającymi kwalifikacje do promocji). Ewentualne wnioski o wyjątki muszą być wcześniej zatwierdzone przez Przewodniczącą Komisji Sędziowskiej i muszą zostać uwzględnione w sprawozdaniu Sędziego Zagranicznego dla FEI. W budkach sędziowskich nie mogą przebywać przedstawiciele mediów ani żaden sprzęt nagrywający.
8. **Przerwa.** W celu wyrównania nawierzchni placu należy po przejeździe sześciu (6) do dziesięciu (10) zawodników przewidzieć 10-minutową przerwę.
9. **Podłoże:** zgodnie z zaleceniami Standardu Podłoża FEI

ROZDZIAŁ III KONKURSY, PUNKTACJA I WYNIKI

Artykuł 418 - ROZPRĘŻANIE PRZED KONKURSEM

1. Trening na czworoboku konkursowym
 - 1.1. Zawodnicy i konie pod karą dyskwalifikacji nie mogą korzystać z czworoboku konkursowego w innym czasie niż w czasie startu, chyba że za zgodą Komitetu Organizacyjnego plac konkursowy jest udostępniony do treningu (patrz poniżej). Wszelkie odstępstwa muszą być zaaprobowane przez Delegata Technicznego lub Przewodniczącego Komisji Sędziowskiej.
2. Czworobok treningowy.
 - 2.1. Przynajmniej jeden (1) czworobok treningowy o wymiarach sześćdziesiąt (60) metrów na dwadzieścia (20) metrów musi być dostępny dla zawodników minimum na dwa (2) dni przed pierwszym konkursem zawodów. Jeżeli jest to możliwe, nawierzchnie placu konkursowego i treningowego powinny być jednakowe.
 - 2.2. Jeśli nie ma praktycznych możliwości zapewnienia czworoboku treningowego o wymiarach sześćdziesiąt (60) na dwadzieścia (20) metrów zawodnicy muszą mieć możliwość pracy z końmi na placu konkursowym.
 - 2.3. W Propozycjach musi znaleźć się ustalony harmonogram korzystania z czworoboku treningowego przez zawodników. Jeżeli dozwolony jest trening na czworoboku konkursowym zaleca się, aby ostatnia sesja rozprężenia na czworoboku konkursowym odbywała się w warunkach jak najbardziej zbliżonych do ostatecznych warunków konkursowych.
3. „Czworobok 10-minutowy”
 - 3.1. „Czworobok 10-minutowy” jest ostatnim placem treningowym przed wjazdem na czworobok konkursowy. Jest on obowiązkowy podczas Igrzysk Olimpijskich oraz Mistrzostw FEI, a zalecany na wszystkich innych CDI/CDIO
 - 3.2. Czworobok dziesięciominutowy (10) musi mieć taką samą nawierzchnię jak czworobok konkursowy.
 - 3.3. Zawodnik może wjechać na czworobok dziesięciominutowy po wyjeździe zawodnika, który rozpoczyna przejazd na czworoboku konkursowym. Na czworoboku dziesięciominutowym (10) nie może nigdy znajdować się więcej niż jeden (1) zawodnik, chyba że Delegat Techniczny lub Sędzia Zagraniczny postanowią inaczej.
 - 3.4. Zawodnik nie ma obowiązku skorzystania z czworoboku dziesięciominutowego (10)
 - 3.5. Na czworoboku dziesięciominutowym (10) dopasowywanie rzędu i normalna pielęgnacja konia są dozwolone.
4. Komisarz musi nadzorować wszystkie treningi/rozprężanie od oficjalnej godziny otwarcia stajni i może egzekwować przestrzeganie przepisów przed oficjalnym rozpoczęciem zawodów.
5. Zaznajomienie (familiaryzacja). Na Mistrzostwach, Igrzyskach i Finałach obowiązkowy jest harmonogram Zaznajomienie koni na w pełni przygotowanym czworoboku konkursowym, w tym, jeśli to możliwe, wyposażonym w sprzęt do filmowania (jeśli dotyczy). Zaznajomienie jest również zalecane w CDI i CDIO.

Artykuł 419 - WYKONANIE PROGRAMÓW

1. Oficjalne programy FEI muszą być wykonywane wyłącznie z pamięci, a wszystkie ruchy muszą być wykonane w kolejności określonej w programie.
2. Sygnał dzwonka.
 - 2.1. Po otrzymaniu sygnału zawodnik zobowiązany jest do wjazdu na czworobok w literze A w ciągu czterdziestu pięciu (45) sekund. W programach dowolnych z muzyką zawodnik ma czterdzieści pięć (45) sekund na zasygnalizowanie włączenia muzyki i musi wjechać na czworobok w ciągu trzydziestu (30) sekund od chwili jej rozpoczęcia.
 - 2.2. Wjazd na czworobok. W konkursach, w których nie ma możliwości objechania wokół czworoboku przed wjazdem zawodnicy mogą wjechać na czworobok przed sygnałem do startu. Po sygnale zawodnik rozpoczyna przejazd programu będąc już wewnątrz czworoboku.

- 2.3. W przypadku, kiedy koń oddaje mocz lub wypróżnia się, po sygnale do startu, ale przed rozpoczęciem programu, zegar zostanie zatrzymany do czasu, kiedy koń będzie gotowy do kontynuowania i wówczas zegar zostanie ponownie włączony.
3. Ukłon.
- 3.1. Przy ukłonie zawodnicy muszą brać wodze w jedną (1) rękę.
4. Początek i koniec programu
- 4.1. Wykonanie programu rozpoczyna się wjazdem na czworobok w literze A i kończy się po ukłonie na zakończenie programu z chwilą, gdy koń rusza naprzód. Przejazd uznaje się za zakończony dopiero po kontroli konia pod kątem pojawienia się krwi i sprawdzenia prawidłowości sprzętu. Wydarzenia mające miejsce przed rozpoczęciem programu lub po jego zakończeniu nie mają wpływu na ocenę. Zawodnik powinien opuścić czworobok w sposób opisany w treści programu.
- 4.2. W programach dowolnych z muzyką zatrzymania do ukłonu na rozpoczęcie i po zakończeniu przejazdu muszą być wykonane na linii środkowej w kierunku sędziego w literze C. Pomiar czasu rozpoczyna się w momencie ruszenia ze stój i kończy w momencie wykonania ukłonu na zakończenie.

Artykuł 420 - CZAS I PROBLEMY TECHNICZNE

1. Pomiar czasu programów
- 1.1. Czas jest mierzony tylko podczas wykonywania programów dowolnych z muzyką. Czas wykonania wpisany na arkuszach innych programów ma tylko informacyjne znaczenie
- 1.2. Sędzia w literze C jest odpowiedzialny za używanie sygnału i za stoper. Zegar pokazujący czterdzieści pięć (45) sekund powinien być używany kiedy tylko jest to możliwe i powinien być zawsze dobrze widoczny dla zawodnika.
2. **Zatrzymanie przejazdu.** W razie jakiegokolwiek awarii technicznej, która wpływa na przebieg konkursu sędzia w literze C używa dzwonka. W przypadku wyraźnych zakłóceń zewnętrznych zaleca się zastosowanie tej samej procedury. W ekstremalnych warunkach pogodowych lub innych sytuacjach ekstremalnych Sędzia w literze C może użyć dzwonka, aby przerwać przejazd. Delegat Techniczny/Komitet Organizacyjny może również zasugerować Sędziemu w C przerwanie konkursu. Zawodnik, którego przejazd przerwano powinien rozpocząć przejazd ponownie, gdy pozwolą na to warunki.
- 2.1. Podczas programów dowolnych z muzyką, w przypadku awarii technicznej lub opóźnienia w rozpoczęciu odtwarzania muzyki, Sędzia C może przerwać liczenie czasu i wznowić je po rozwiązaniu problemu.
- 2.2. W sytuacji, gdy nastąpi awaria muzyki podczas przejazdu dowolnego, a nie ma systemu zastępczego zawodnik, za pozwoleniem Sędziego w literze C, może opuścić czworobok. Należy minimalizować przesunięcie czasu startu następnym zawodnikom. Poszkodowany zawodnik, który opuścił czworobok powinien wystartować ponownie w czasie przerwy, lub na końcu konkursu. Sędzia w literze C, w porozumieniu z zawodnikiem, ustala kiedy zawodnik powróci na czworobok. Od decyzji zawodnika zależy, czy zaczyna przejazd od początku, czy od momentu kiedy nastąpiła awaria muzyki. Bez względu na sytuację wystawione wcześniej noty nie mogą być zmienione.
- 2.3. W przypadku, gdy na czworoboku pojawią się jakiegokolwiek obiekty zewnętrzne mogące wpłynąć na wykonanie programu, przejazd musi być zatrzymany a zawodnik może kontynuować po usunięciu takiego obiektu.
- 2.4. Jeśli zawodnik musi ponownie rozpocząć program dowolny z muzyką, może rozpocząć go od początku lub od miejsca zatrzymania. W każdym innym programie zawodnik musi wznowić przejazd od miejsca, w którym został zatrzymany, chyba że musiał opuścić czworobok, W tym przypadku zawodnik musi mieć możliwość rozpoczęcia programu od początku lub od miejsca, w którym został zatrzymany. Wszystkie wystawione wcześniej noty nie mogą być zmienione.

Artykuł 421 - ARKUSZE SĘDZIOWSKIE

1. Zasady ogólne

- 1.1. Arkusze sędziowskie zawierają dwie (2) kolumny: w pierwszej wpisuje się ocenę pierwotną, natomiast w drugiej kolumnie wstawia się ocenę skorygowaną. Ocena skorygowana musi zostać parafowana przez sędziego, który dokonał korekty. Arkusze sędziowskie muszą być podpisane przez sędziego.
- 1.2. Na arkuszach sędziowskich znajduje się kolumna na uwagi, w której sędzia w miarę możliwości powinien uzasadnić postawioną ocenę. Uwagi powinny być w języku angielskim. Zdecydowanie zaleca się zamieszczenie uwag w przypadku oceny pięć (5) lub niższej. Uwagi przeznaczone są dla informacji zawodnika. Oryginały arkuszy sędziowskich wszystkich sklasyfikowanych par zawodnik/koń w Igrzyskach Olimpijskich Komitet Organizacyjny zobowiązany jest wysłać do FEI wraz z wynikami każdego konkursu oraz dokładnym wykazem ocen procentowych, jakie uzyskał każdy zawodnik od każdego z sędziów. Kopie arkuszy sędziowskich powinny być udostępniane zawodnikom.
- 1.3. Ostateczne wyniki konkursu muszą być podpisane przez Przewodniczącą Komisji Sędziowskiej lub Sędziego Zagranicznego/Delegata Technicznego, w zależności od sytuacji.
- 1.4. Wszystkie arkusze programów ujeżdżeniowych FEI mogą być pobierane ze strony internetowej FEI
- 1.5. W przypadku powołania Sędziowskiego Panelu Kontrolnego (JSP) do arkusza ocen powinna być dołączona korekta dokonana przez SPK. Arkusz sędziowski wraz z korektą może być udostępniony zawodnikom. Kopia arkusza ocen zostaje przekazana sędziemu, którego nota została zmieniona.

2. Sędziowanie klasyczne (Paper Judging)

- 2.1. Oryginały arkuszy sędziowskich z CDI i z CDIO powinny być udostępniane zawodnikom po konkursie. Kopie nie są wymagane przez FEI.

Artykuł 422 - SĘDZIOWANIE ELEKTRONICZNE (PAPERLESS JUDGING)

1. Korzystanie z elektronicznego systemu oceniania podlega zatwierdzeniu przez FEI i musi być podane w propozycjach zawodów.
2. Można używać wyłącznie elektronicznych systemów oceny zgodnych z wymaganiami FEI opublikowanymi na stronie internetowej FEI. Używanie systemu, który nie został zatwierdzony przez FEI, może prowadzić do unieważnienia wyników, a FEI może również nałożyć sankcje na Komitet Organizacyjny.
3. Na wszystkich zawodach wersja papierowa testów ujeżdżenia musi być dostępna dla sędziów podczas konkursów jako rozwiązanie awaryjne.
4. Elektroniczne arkusze sędziów zostaną udostępnione zawodnikom w formacie elektronicznym za pośrednictwem platformy FEI po konkursie. Dostęp do elektronicznych kart sędziowskich jest indywidualną sprawą zawodników

Artykuł 423 - OCENY

1. Wszystkie ruchy oraz określone przejścia z jednego ruchu do drugiego oraz oceny ogólne, podlegające ocenie przez sędziów, są kolejno numerowane na arkuszach sędziowskich.
2. Ruchy są oceniane przez każdego sędziego w skali od zera (0) do dziesięciu (10), przy czym zero (0) jest najniższą oceną, a dziesięć (10) najwyższą.
3. Skala ocen jest następująca:

10	doskonale		4	niedostatecznie
9	bardzo dobrze		3	prawie źle
8	dobrze		3	źle
7	dość dobrze		1	bardzo źle
6	zadowolająco		0	ruch niewykonany
5	dostatecznie			

4. Oceny połówkowe od 0,5 do 9,5 mogą być używane zarówno w ocenie ruchów, jak i w ocenach ogólnych, według uznania sędziego.
5. Pod pojęciem "ruch niewykonany" należy rozumieć, że praktycznie nic z wymaganego ruchu nie zostało wykonane.
6. W programach dowolnych z muzyką połówki ocen mogą być używane we wszystkich notach, natomiast dziesiątne części punktu, 0,1 mogą być używane do wystawiania ocen za wrażenie artystyczne.
7. W programach dla młodych koni pięcioletnich (5) i sześcioletnich (6) mogą być używane oceny z dokładnością do dziesiątnej części punktu (0,1), dla koni siedmioletnich (7) oceny z dokładnością do dziesiątnej części punktu (0,1) mogą być używane do oceny jakości chodów.
8. W programach dla dzieci oceny z dokładnością do dziesiątnej części punktu (0,1) mogą być używane do oceny jakości jazdy.
9. Ocena ogólna. Po zakończeniu przejazdu przez zawodnika wystawiana jest ocena ogólna za wrażenie ogólne.
10. Ocena ogólna, jak również oceny za pewne trudne ruchy mogą być przemnażane przez współczynniki, których wartość jest ustalana przez FEI.

Artykuł 424 - KARY – BŁĄD - ELIMINACJA

1. Błąd w przebiegu.

- 1.1. W przypadku, kiedy zawodnik popełnia „błąd w przebiegu” (wykonuje zakręt w nieprawidłową stronę, opuszcza ruch, itp.) Sędzia w literze C udziela mu ostrzeżenia poprzez użycie dzwonka. Sędzia w literze C informuje zawodnika, jeśli to konieczne, od którego momentu wykonanie programu musi być powtórzone i zawodnik kontynuuje przejazd. Jeżeli jednak, w niektórych przypadkach, użycie sygnału przy pomyłce zawodnika mogłoby zakłócić płynność wykonania, np. jeżeli zawodnik wykonał przejście z kłusa pośredniego do stępa zebranego w literze V zamiast w K, lub galopując na linii środkowej wykonuje piruet w literze D zamiast w literze L, wtedy o użyciu sygnału decyduje Sędzia w literze C. Jeśli sygnał nie został użyty po błędzie w przebiegu, a w programie jest powtórzony taki sam ruch i zawodnik powtórnie popełnia taki sam błąd, to jest karany tylko jeden raz.
- 1.2. Decyzję, czy był popełniony błąd w przebiegu czy też nie, podejmuje Sędzia w literze C. Wyniki pozostałych sędziów muszą zostać stosownie skorygowane.

2. Błąd programu/wykonania.

- 2.1. Jeśli zawodnik popełnia pomyłkę polegającą na wykonaniu ruchu w inny sposób, niż opisano w programie (np. wykonuje kłus anglezowany zamiast ćwiczebnego itp.) jest karany tak samo, jak przy „błędzie w przebiegu”. W zasadzie zawodnik nie może powtórzyć ruchu, z wyjątkiem sytuacji, gdy Sędzia w literze C zasygnalizuje błąd w przebiegu (użyje sygnału). Jeżeli zawodnik rozpoczął wykonanie ruchu i próbuje powtórzyć wykonanie tego samego ruchu, sędziowie muszą ocenić pierwsze wykonanie i jednocześnie ukarać zawodnika za błąd w przebiegu.

3. Niezauważony błąd.

- 3.1. Jeśli Komisja Sędziowska nie zauważyła pomyłki sytuacja jest interpretowana na korzyść zawodnika i nie zostanie on ukarany za ten błąd.

4. Kary.

4.1. „Błąd w przebiegu” i błąd programu/wykonania

- 4.1.1. Każdy błąd w przebiegu albo błąd programu/wykonania musi być ukarany, niezależnie od tego, czy był sygnalizowany czy nie, z wyjątkiem sytuacji opisanej powyżej. Pierwszy błąd (-) dwa (2) punkty procentowe od wyniku końcowego (od każdego sędziego). Drugi błąd – eliminacja.
- 4.1.2. W programach dla młodych koni, dla dzieci, dla zawodników na kucach oraz w programach dla juniorów za pierwszy błąd odlicza się pół punktu procentowego (0,5%) od wyniku końcowego, za drugi błąd jeden procent (1%), a trzeci błąd karany jest eliminacją.

4.2. Inne kary – Błędy techniczne.

- 4.2.1. Decyzja o zastosowaniu kary należy do zakresu obowiązków sędziego w literze C, a arkusze pozostałych sędziów powinny zostać odpowiednio oznaczone dla zachowania zgodności.
- 4.2.2. Wszystkie poniższe przypadki traktowane są jako błędy techniczne i za każdy z nich odlicza się 0,5% (zero przecinek pięć punktu procentowego) przez każdego sędziego, ale odliczenia te nie są kumulowane i nie mogą spowodować eliminacji (włączając programy dowolne):

Opis błędu technicznego	Komentarz
Wjazd w obszar wokół czworoboku z batem, w ochraniaczach/bandażach na nogach konia lub w nieprzepisowym stroju (np. bez rękawiczek),	
Wjazd na czworobok z batem, w ochraniaczach/bandażach końskich nóg lub w nieprzepisowym stroju (np. bez rękawiczek).	Jeśli niezgodność z przepisami zostanie zauważona po rozpoczęciu przejazdu Sędzia w literze C zatrzymuje zawodnika i jeżeli jest to konieczne i możliwe, luzak może wejść na czworobok by usunąć nieprawidłowość. Zawodnik następnie kontynuuje przejazd od punktu, w którym został zatrzymany lub od początku programu (ale z wewnątrz szranek). Oceny wystawione przed zatrzymaniem przejazdu nie ulegają zmianie;
Wjazd na czworobok przed sygnałem;	
Nie wjechanie na czworobok w ciągu czterdziestu pięciu (45) sekund, ale przed upływem dziewięćdziesięciu (90) sekund po sygnale;	
W programie dowolnym z muzyką, wjazd na czworobok później niż w ciągu trzydziestu (30) sekund od rozpoczęcia muzyki;	
Użycie głosu lub powtarzające się cmokanie;	
Nie trzymanie wodzy w jednej (1) ręce podczas ukłonu.	

- 4.2.3. Jeżeli czas wykonania programu dowolnego z muzyką jest dłuższy lub krótszy od podanego na arkuszu, od końcowej oceny za wykonanie artystyczne odejmuje się pół punktu procentowego (0,5%); za inne błędy techniczne 0,5% (zero przecinek pięć punktów procentowych) zostanie odjęte od wyniku technicznego.

- 4.3. **Procentowe punkty karne.** Punkty karne odliczane są na arkuszu każdego sędziego od łącznej liczby punktów uzyskanych przez zawodnika. W konkursach dla dzieci i w konkursach dla koni siedmioletnich (7) procentowe punkty karne są odliczane w obu systemach sędziowania (od oceny technicznej i oceny jakościowej).

5. Powody eliminacji

- 5.1. **Kulawizna.** W przypadku znacznej kulawizny sędzia w literze C informuje zawodnika o jego eliminacji. Od tej decyzji nie ma odwołania.
- 5.2. **Opór.** Opór trwający ponad dwadzieścia (20) sekund uniemożliwiający kontynuowanie programu powoduje eliminację. Jednakże opór stwarzający niebezpieczeństwo dla zawodnika, konia, osób oficjalnych lub publiczności będzie karany eliminacją ze względów bezpieczeństwa wcześniej niż po upływie dwudziestu (20) sekund. Dotyczy to również wszelkich form oporu przed wjazdem na czworobok.
- 5.3. **Upadek.** W razie upadku konia i/lub zawodnika, zawodnik jest eliminowany.
- 5.4. **Opuszczenie czworoboku w trakcie wykonywania programu.** Koń, który opuści czworobok całkowicie, czterema (4) nogami, w czasie między początkiem a końcem programu, zostaje wyeliminowany.
- 5.5. **Pomoc niedozwolona.** Każda zewnętrzna pomoc głosem, dawanie sygnałów itp. (włącznie z zastosowaniem słuchawek i/lub elektronicznych urządzeń komunikacyjnych) traktowana jest jako zabroniona lub niedozwolona pomoc dla zawodnika lub konia. Zawodnik lub koń otrzymujący pomoc niedozwoloną musi zostać wyeliminowany.

5.6. Krwawienie

- 5.6.1. Jeśli sędzia w literze C podejrzewa, że podczas przejazdu konkursowego gdziekolwiek na koniu pojawiła się świeża krew zatrzymuje konia do kontroli. Jeśli jest to świeże krwawienie, koń zostaje wyeliminowany. Decyzja o eliminacji jest ostateczna. Jeśli sędzia podczas kontroli stwierdzi, że krew nie jest świeża, koń może kontynuować przejazd i zakończyć program.
- 5.6.2. Jeśli podczas kontroli rządu po zakończeniu przejazdu komisarz zauważy świeże krwawienie w pysku konia lub w okolicy ostróg, zobowiązany jest powiadomić o tym fakcie sędziego w literze C, który podejmuje decyzję o eliminacji konia i zawodnika.
- 5.6.3. Jeżeli komisarz FEI podczas kontroli na koniec testu stwierdzi świeżą krew w jakimkolwiek innym miejscu na ciele konia (tj. poza pyskiem konia lub w okolicy ostróg), para zawodnik/koń nie jest automatycznie eliminowana, ale powinna zostać zbadana przez lekarza weterynarii FEI, który doradzi szefowi komisarzy FEI i sędziemu w C czy koń może dalej startować w kolejnych konkursach zawodów. Jeżeli sędzia C zdecyduje, że koń nie jest zdolny do dalszych startów, koń nie ma prawa dalszych startów na tych zawodach, ale wynik(i) uzyskany przez parę zawodnik/koń we wszystkich zakończonych konkursach będą ważne i zostaną uwzględnione w wynikach/rankingu.
- 5.6.4. W przypadku eliminacji konia w sytuacji opisanej powyżej lub jeżeli koń zostanie zraniony podczas wykonywania programu i zacznie krwawić po jego zakończeniu, powinien zostać zbadany przez lekarza weterynarii FEI przed następnym konkursem w celu ustalenia, czy jest w stanie kontynuować zawody w kolejnych dniach. Od decyzji lekarza weterynarii nie przysługuje odwołanie.

5.7. Inne przyczyny eliminacji

- 5.7.1. Para koń i zawodnik nie odpowiada poziomem skali trudności programu
 - 5.7.2. Wykonanie programu jest sprzeczne z dobrem konia i/lub wykazuje znamiona okrucieństwa wobec konia
 - 5.7.3. Para koń i zawodnik nie wjeżdża na czworobok w czasie dziewięćdziesięciu (90) sekund po otrzymaniu sygnału do wjazdu. Wyjątkiem może być uzasadniony powód, o którym został powiadomiony sędzia w literze C (takim uzasadnionym powodem może być np. zgubienie podkowy).
 - 5.7.4. Jazda z niedozwolonym sprzętem, który nie odpowiada Przepisom FEI.
6. Nie wystartowanie w konkursie obowiązkowym. Zawodnik, który nie wystartuje bez uzasadnionego powodu w konkursie, w którym start był obowiązkowy, traci zdobyte miejsce i nagrody pieniężne wygrane we wcześniejszych konkursach na tych zawodach oraz podlega dyskwalifikacji.

Artykuł 425 - WYNIKI I ZLICZANIE PUNKTÓW

1. Po zakończeniu programu przez zawodnika i po wystawieniu ocen i podpisaniu arkuszy przez wszystkich sędziów arkusze są przekazywane do komisji zliczającej. Oceny są przemnażane przez odpowiednie współczynniki i następnie sumowane.
2. Klasyfikacja indywidualna
 - 2.1. Klasyfikacja indywidualna (CDI) ustalana jest w sposób następujący:
 - 2.1.1. We wszystkich konkursach zwycięzcą jest zawodnik, który uzyskał najwyższy wynik końcowy w procentach, drugi w kolejności jest zawodnik z kolejną liczbą procentów itd.
 - 2.1.2. Klasyfikacja ex aequo. W przypadku jednakowej liczby punktów zdobytych przez trzech (3) pierwszych zawodników, o kolejności decyduje najwyższa ogólna mediana wyniku otrzymanego od sędziów. Mediana to ocena środkowa. Aby obliczyć medianę określonych ocen należy umieścić te oceny w kolejności od najmniejszej do największej np. 68,5% - 69% - 70% - 70,5% - 71%. W tym przypadku medianą jest ocena 70%.
 - 2.2. Ex aequo w konkursach dowolnych z muzyką
 - 2.2.1. W przypadku równej liczby punktów procentowych w programie dowolnym z muzyką uzyskanych przez pierwszych trzech (3) zawodników o kolejności decyduje lepsza ocena za wykonanie artystyczne. Jeśli

te oceny są jednakowe, decyduje wyższa ocena za harmonię. Jeśli ciągle brak rozstrzygnięcia o kolejności decyduje wyższa ocena za choreografię.

2.2.2. W przypadku uzyskania równego wyniku procentowego przez pozostałych zawodników zostają oni sklasyfikowani na tym samym miejscu.

3. Ex aequo w konkursach młodych koni. W przypadku równości procentowej dla pierwszych trzech (3) miejsc, do ustalenia kolejności należy zastosować następujący system: sumę ocen za „podporządkowanie” i „perspektywy” należy podzielić przez dwa; para jeździec/koń z wyższą średnią oceną zostanie sklasyfikowana wyżej. Jeśli nadal nie będzie rozstrzygnięcia, decyduje wyższa ocena za „przepuszczalność”. Jeśli nadal będzie ex aequo, pary podzielą miejsca.

4. Klasyfikacja zespołowa (CDIO, Mistrzostwa I Igrzyska Kontynentalne/Regionalne)

4.1. We wszystkich konkursach zespołowych (CDIO) zwycięża ten zespół, którego trzech (3) najlepszych zawodników zgromadziło największą liczbę punktów, następny jest zespół z kolejną liczbą punktów procentowych itd.

4.2. Klasyfikacja ex aequo. W przypadku jednakowej liczby punktów wyżej sklasyfikowany zostanie ten zespół, którego najniżej sklasyfikowany zawodnik z trzech (3) ma lepszy wynik.

4.3. Nie dolicza się punktów procentowych z konkursów zespołowych i indywidualnych, ale wszystkie konkursy rozpoczynają się od zera (0), tj. wszyscy zawodnicy wystartują w każdym konkursie z zerowym (0) kontem.

5. Obliczanie wyników.

5.1. Po każdym przejeździe zawodnika obliczany i ogłaszany jest wynik procentowy przyznany przez każdego sędziego jako wynik tymczasowy, niezależnie od łącznego wyniku końcowego.

5.2. Wynik będący podstawą klasyfikacji jest uzyskiwany na drodze sumowania punktów uzyskanych przez zawodnika od każdego sędziego, ewentualnie skorygowany o zmiany dokonane przez SPK i zamieniony na procenty. Karne punkty procentowe za błędy w przebiegu są odejmowane od wyniku końcowego (każdego sędziego). Wszystkie wyniki i oceny (w tym oceny % za wartość techniczną i wykonanie artystyczne) muszą być publikowane w formie procentów do trzech (3) miejsc po przecinku.

5.3. Maksymalna liczba punktów jako odniesienie do obliczeń jest określona na każdym arkuszu. Na przykład: Grand Prix: 460 punktów, Grand Prix dowolny z muzyką: 200 punktów za wartość techniczną i 200 punktów za wrażenie artystyczne, Finał młodych koni siedmioletnich: 350 punktów za wartość techniczną i 50 punktów za jakość wykonania.

5.4. Wynik procentowy: wszystkie obliczenia procentowe muszą być zaokrąglone w górę lub w dół do trzech (3) punktów po przecinku według następującej zasady, na przykład: 0,0011-0,0014 w dół; 0,0015-0,0019 w górę.

5.5. W programach, gdzie występują tylko oceny techniczne, łączny średni procent od każdego sędziego obliczany jest przez dodanie wszystkich ocen za ruchy i podzielenie przez łączną maksymalną liczbę punktów i pomnożone przez 100.

5.6. W programach dowolnych z muzyką łączny średni procent od sędziego jest obliczany poprzez dodanie procentów technicznych i artystycznych oraz podzielenie przez dwa (2).

5.7. W programach dla dzieci i koni siedmioletnich z ocenami technicznymi i jakościowymi ostateczny wynik procentowy uzyskuje się przez dodanie procentów za ocenę techniczną (lub średniej z trzech (3) technicznych) i za ocenę jakościową podzielonych przez dwa (2).

5.8. W klasach młodych koni pięcio- i sześciioletnich pięć ocen dodaje się i mnoży przez 2, co daje łączny wynik.

5.9. Ostateczną wartość procentową uzyskuje się poprzez dodanie całkowitej średniej wartości procentowej od każdego z sędziów podzielonej przez liczbę sędziów.

Łączny średni wynik procentowy od sędziego:	Wynik
sędzia w E	69,990%,
sędzia w H	70,333%,
sędzia w C	70,205%,
sędzia w M	71,120%,
sędzia w B	69,660%
Ostateczny procentowy wynik	70,262%

5.10. Mistrzostwa kategorii młodzieżowych. Na Mistrzostwach kategorii młodzieżowych, z pięciosobową komisją sędziowską, jeśli ostateczny wynik sędziego dla pary koń/jeździec różni się (powyżej lub poniżej) o pięć procent (5)% lub więcej od średniej ocen innych sędziów dla tej pary, ten konkretny wynik zostanie zmieniony na taki sam, jak następny najbliższy wynik. Postanowienie to nie ma zastosowania do Kategorii Dzieci.

Artykuł 426 - OGŁASZANIE WYNIKÓW

1. Wszystkie wyniki końcowe muszą być podawane w procentach z dokładnością do trzech (3) miejsc po przecinku.
2. W Mistrzostwach Kontynentalnych FEI Seniorów, Igrzyskach Regionalnych, Mistrzostwach Świata FEI, Finale Pucharu Świata FEI w Ujeżdżeniu i Igrzyskach Olimpijskich punkty przyznawane przez każdego z sędziów za każdy ruch wykonywany przez zawodnika muszą być przedstawione w formie zbiorczej (osobny arkusz dla każdego zawodnika) do dyspozycji sędziów, zawodników, szefów ekip i mediów.
3. Jeśli przed konkursem zawodnik wycofa się, zrezygnuje z uzasadnionych przyczyn, zostanie wyeliminowany lub „nie wystartuje” przed lub w czasie wykonywania programu, określenia „wycofany”, „zrezygnował”, „wyeliminowany” lub „nie wystartował” (lub skróty) muszą zostać umieszczone przy nazwisku zawodnika na arkuszu wyników.

wycofany	zawodnik zrezygnował ze startu przed konkursem z ważnych powodów, za zgodą Sędziego Głównego;
rezygnacja:	wystartował, ale zrezygnował w trakcie przejazdu;
eliminacja	zawodnik wystartował, ale nie ukończył przejazdu z powodu naruszenia Przepisów Ujeżdżeniowych;
nie wystartował	zawodnik nie zgłosił się na start bez podania żadnych informacji.

4. Oceny. Oceny wyświetlane w czasie konkursu nie mogą być widoczne dla sędziów. Zaleca się stosowanie rozwiązań umożliwiających pokazywanie widowni wyników na bieżąco (łączny średni wynik procentowy) oraz jawnego oceniania (średni wynik za ruch u wszystkich sędziów).

Artykuł 427 - WRĘCZANIE NAGRÓD

1. Udział w ceremonii rozdania nagród jest obowiązkowy dla par, które zajęły miejsca nagradzane. Nieobecność w czasie wręczania nagród powoduje utratę miejsca (flots, plakiety, nagrody rzeczowej, nagrody pieniężnej). Zgodę na odstąpienie od tej zasady może wydać tylko Przewodniczący Komisji Sędziowskiej/Zagraniczny Delegat Techniczny i/lub Sędzia z litery C albo Szef Komisarzy danego konkursu.
2. Strój i rządy w czasie rozdania nagród powinien być identyczny ze strojem obowiązującym w konkursie, chociaż dopuszcza się zakładanie białych lub czarnych bandaży, ochraniaczy, zatyczek (stoperów) do uszu koni oraz dozwolony jest wjazd z batem. Ze względów bezpieczeństwa zawodnikom zabrania się trzymania flag lub podobnych rekwizytów podczas ceremonii rozdania nagród. Prawo do występowania w derce w czasie ceremonii dekoracji ma tylko zwycięzski koń.
3. Wstęgi honorowe (flots) powinny być przypięte do ogłowia przed ceremonią rozdania nagród

4. Przewodniczący Komisji Sędziowskiej lub Sędzia z litery C może brać udział w uroczystości wręczania nagród i udziela zgody na ewentualne odstępstwa od opisanej powyżej procedury jeśli zajdzie taka potrzeba.
5. Patrz także zalecenia do ceremonii rozdania nagród na stronie internetowej FEI. Bardzo głośna muzyka, która może pobudzać lub płoszyć konie jest niedozwolona, a we wszystkich sytuacjach występowania grupy koni razem – tzn. w czasie wręczania nagród, przeglądu weterynaryjnego koni, itp. – zawodnicy i/lub luzacy i wszystkie inne osoby powinny zachowywać się w sposób odpowiedzialny.
6. Niedbalstwo lub nieodpowiedzialne zachowanie może być powodem udzielenia ostrzeżenia w postaci Żółtej Karty. Poważna nieodpowiedzialność lub niedbalstwo powodujące wypadek podlega zgłoszeniu do FEI celem dalszego postępowania. Patrz – Przepisy Ogólne FEI.

ROZDZIAŁ IV ZAWODNICY

Artykuł 431 - UBIÓR

1. Kask ochronny

- 1.1. Zgodnie z przepisami ogólnymi, wszyscy zawodnicy (jak również wszystkie inne osoby) dosiadający koni są zobowiązani do używania kasku ochronnego, natomiast dzieci, zawodnicy na kucach, juniorzy i młodzi jeźdźcy oraz U25 także podczas przeglądu koni. Zaleca się również używanie go przez wszelkie inne osoby prezentujące konie podczas przeglądu koni.
- 1.2. Każdemu zawodnikowi (jak również każdej innej osobie) łamiącej ten przepis zostanie natychmiast zakazana dalsza jazda do czasu prawidłowego założenia kasku ochronnego.
- 1.3. Jeśli zawodnik zdejmie nakrycie głowy, zgodnie lub niezgodnie z niniejszymi przepisami, zawsze będzie to na jego własną odpowiedzialność
- 1.4. Kask ochronny w formie cylindra może być używany w takich samych sytuacjach jak standardowy cylinder. Definicja kasku ochronnego jest podana w załączniku A do Przepisów Ogólnych FEI

2. Zawodnicy cywilni. Obowiązkowe są:

Kask ochronny	czarny lub ciemnego koloru
Bryczesy	białe lub kremowe
Plastron lub krawat	białe lub kremowe
Rękawiczki	białe, kremowe lub tego samego koloru co frak,
Buty do jazdy	czarne lub ciemnego koloru
Ostrogi	Zgodnie z art. 431

- 2.1. Frak/marynarka: dozwolony jest dowolny jednokolorowy frak lub marynarka (zatwierdzona przez Narodową Federację Zawodnika). Fraki lub marynarki w paski lub wielokolorowe są niedozwolone. Dopuszczalne są gustowne i dyskretne akcenty, takie jak kołnierz w innym odcieniu lub skromne lamówki lub kryształowe zdobienia.
 - 2.2. Na wszystkich CDIP/CDICH/CDIYH (5- i 6-letnich koni) zawodników obowiązują marynarki jeździeckie.
 - 2.3. W przypadku złej pogody Komisja Sędziowska może zezwolić na użycie lekkiej kurtki wodoodpornej. W przypadku upałów Komisja Sędziowska może zezwolić zawodnikom na jazdę bez fraków/marynarek
3. **Wojskowi, policjanci itp.** mogą nosić ubiór cywilny lub służbowy na wszystkich zawodach międzynarodowych. Służbowy ubiór jest dozwolony nie tylko dla wojskowych i policjantów, ale także dla członków i pracowników/uczniów organizacji państwowych, paramilitarnych i narodowych jednostek hodowlanych/szkoł/institutów. Muszą się jednak stosować do zasad używania kasku ochronnego.

4. **Ostrogi**, oprócz zawodów CDIP i CDICH, są obowiązkowe i muszą być wykonane z metalu. Bodziec musi być zakrzywiony lub prosty i wychodzący dokładnie ze środka ostrogi, gdy znajduje się ona na bucie jeźdźca. Zakończenia bodźców ostróg muszą być gładkie i tępe. Jeżeli stosowane są ostrogi z gwiazdką musi być ona gładka/tępa i ruchoma (bez ostrych krawędzi). Metalowe ostrogi z okrągłymi wybrzuszeniami z twardego tworzywa są dozwolone (ostrogi „impulsowe”). Ostrogi „ślepe”, bez bodźca są dozwolone.
- 4.1. W zawodach dla dzieci i zawodach jeźdźców na kucach ostrogi mogą być stosowane opcjonalnie, ale jeśli są używane, to tylko tępe metalowe ostrogi nie dłuższe niż trzy i pół centymetra (3,5 cm) mierzone od buta do czubka bodźca. Ostrogi z kółkami są niedozwolone.
5. Słuchawki i inne elektroniczne urządzenia do komunikacji są surowo zabronione podczas startu w zawodach FEI w ujeżdżeniu, a ich użycie jest karane eliminacją. Używanie słuchawek i tym podobnych urządzeń jest dozwolone podczas treningów i rozgrzewki.

ROZDZIAŁ V KONIE/KUCE

Artykuł 433 - WIEK KONI/KUCÓW

1. Konie dowolnego pochodzenia mogą brać udział w zawodach międzynarodowych w ujeżdżeniu w wieku:

Kategorie programów		Minimalny wiek konia
Seniorzy	CDI1*	Minimum siedem (7) lat
	CDI2* i powyżej	Minimum osiem (8) lat
U25	wszystkie	Minimum osiem (8) lat
Młodzi Jeźdźcy	wszystkie	Minimum siedem (7) lat
Juniorzy	wszystkie	Minimum sześć (6) lat
Dzieci	wszystkie	Minimum sześć (6) lat
Kuce	wszystkie	Minimum sześć (6) lat

- 1.1. Odrębne kategorie wiekowe: konkursy/zawody dla pięcioletnich (5), sześcioletnich (6) i siedmioletnich (7) młodych koni.
2. Wiek konia liczony jest od dnia 1 stycznia roku urodzenia (1 sierpnia dla południowej półkuli). Jeśli kraj urodzenia jest nieznany, to wiek konia określa się wg półkuli północnej.
- A – wiek konia (w latach)
C – bieżący rok
B – rok urodzenia

Na północnej półkuli wiek konia wylicza się następująco (standardowe określenie wieku):

$$A = C - B$$

Na południowej półkuli wiek zmienia się 1 sierpnia (zamiast 1 stycznia) i jest wyliczany następująco:

Ujeżdżenie		Bieżąca data	
		Przed i do 31 lipca	Od i po 1 sierpnia
Data urodzenia	Przed 31 lipca	$A = C - B$	$A = C - B + 1$
	Po 1 sierpnia	$A = C - B - 1$	$A = C - B$

3. Wzrost
- Wzrost w kłębie koni rywalizujących na wszystkich poziomach musi przekraczać metr czterdzieści osiem (148 cm) bez podków,
 - Wzrost i pomiar kuca: patrz Regulamin Weterynaryjny.

4. Zawody dla dzieci (CDICh): Start na kucach jest dozwolony podczas CDICh odbywających się poza Europą Zachodnią (nie dotyczy Mistrzostw Kontynentalnych Dzieci w Ujeżdżeniu FEI).

Artykuł 434 - RZĄD - WYPOSAŻENIE

Proszę również zapoznać się z opublikowanymi na stronie internetowej FEI *Wytycznymi dotyczącymi używania sprzętu, wyposażenia i ubioru w ujeżdżeniu i paraujeżdżeniu*, aby uzyskać najnowsze informacje.

Obowiązkowe są następujące elementy rzędu:

1. Siodło ujeżdżeniowe, które musi być dobrze dopasowane i mieć długie, prawie pionowe tybinki, oraz strzemiona typu angielskiego lub bezpieczne oraz popręg.
 - 1.1. Strzemiona muszą mieć zamknięte kabłąki i nie mogą być przymocowane do popręgu. Strzemiona bezpieczeństwa muszą mieć zamknięte kabłąki, ale mogą mieć otwierany zewnętrzny kabłąk. Stopa nie może być całkowicie ani częściowo osłonięta i nie może być w żaden sposób przymocowana do strzemienia (na przykład przy pomocy magnesu).
 - 1.2. Czaprak powinien być biały lub kremowy. Dozwolone są kolory kontrastowe i lamówki. Niedozwolone są czapraki w paski lub wielokolorowe.
 - 1.3. Pokrycia na siodło są niedozwolone.
 - 1.4. Dozwolone są paski przymocowane do łęku.
2. Ogłowie z nachrapnikiem
 - 2.1. Z wyjątkiem klamerek i podkładek ochronnych ogłowia i nachrapnik muszą być wykonane ze skóry i/lub materiału skóropodobnego. Na ogłowia dozwolone jest stosowanie podkładek ochronnych. Tworzywo sztuczne lub inny materiał nie będący metalem mogą być stosowane do wzmocnienia skóry, ale nie mogą wchodzić w bezpośredni kontakt ze skórą konia. Dozwolone są wstawki elastyczne na pasku potylicznym i paskach policzkowych, ale nie mogą wchodzić w bezpośredni kontakt ze skórą konia ani z kielzmem.
 - 2.2. Wymagany jest naczółek i z wyjątkiem części, które przymocowują go do paska potylicznego lub ogłowia, nie musi on być wykonany ze skóry ani materiału skóropodobnego.
 - 2.3. Pasek potyliczny ogłowia musi leżeć tuż za potylicą, może pokrywać potylicę, ale nie może być tak dopasowany, by leżał za czaszką konia.
 - 2.4. Wymagane jest podgardle, z wyjątkiem ogłowia z nachrapnikiem kombinowanym lub ogłowia typu Micklem.
 - 2.5. Wodze stanowią ciągłą, niezakłóconą linię od kielzna do ręki. Dodatki do wodzy lub elementy doczepiane są niedozwolone. Każde kielzno musi być przymocowane do oddzielnej wodzy i wodze muszą być przymocowane tylko do kielzna. Wodze nie mogą być wykonane ze sznurka lub podobnego materiału.
 - 2.6. Na żadnym poziomie konkursu nachrapnik nie może być zapięty tak mocno, by sprawiać koniowi ból i musi być sprawdzany zgodnie z protokołem dotyczącym nachrapników zamieszczonym w Podręczniku dla Komisarzy.
 - 2.7. Zabronione jest stosowanie jakichkolwiek elementów sprzętu, które ograniczają ruchomość uszu.
 - 2.8. Ogłowie munsztukowe musi mieć nachrapnik typu "kawecan" oraz wędzidełko i munsztuk z łańcuszkiem. Nachrapnik kombinowany może być używany bez skośnika. Ani nachrapnik, ani łańcuszek nie mogą być nigdy tak mocno podpięte, aby na żadnym poziomie konkursu sprawiać koniowi ból.
 - 2.9. Ogłowie wędzidłowe lub munsztukowe są dozwolone na CDI1* i CDI2*, CDIO1*, CDIO2*, CDIJ, CDIOJ, CDIY, CDIOY, CDIU25 (do poziomu testu Inter II) oraz CDIYH dla koni siedmioletnich (7), a także na Mistrzostwach Juniorów i Młodych Jeźdźców.
 - 2.9.1. Ogłowie wędzidłowe jest używane na zawodach CDIP/Ch, Mistrzostwach dla dzieci i jeźdźców na kucach, na CDIYH dla koni pięcioletnich (5) i sześciioletnich (6), dozwolone jest kielzno wędzidłowe, jak wskazano w programach.
 - 2.9.2. Ze zwykłym kielzmem wędzidłowym wymagane jest użycie zwykłego nachrapnika angielskiego, hanowerskiego, kombinowanego, meksykańskiego, ogłowia typu Micklem lub podobnego ogłowia.

3. Zarówno wędzidło, wędzidełko, jak i munsztuk muszą być gładkie o jednolitej powierzchni. Niedozwolone są kielżna skręcane lub druciane. Kielżna muszą być wykonane z metalu i/lub z twardego tworzywa i mogą być pokryte gumą/lateksem. Kielżno nie może stanowić mechanicznego ograniczenia dla języka. Grubość wędzidełka/wędzidla lub munsztuka musi być taka by nie sprawić koniowi bólu. Minimalna średnica ścięgierza munsztuka wynosi dwanaście milimetrów (12 mm), natomiast wędzidełka dziesięć milimetrów (10 mm). Minimalna średnica wędzidla wynosi dwanaście milimetrów (12 mm) dla koni i dziesięć milimetrów (10 mm) dla kuców. Grubość kielżna mierzy się przy kółkach lub czankach
- 3.1. Kielżno wędzidłowe – kielżno wędzidłowe dozwolone jest w przypadkach, gdy nie jest wymagane użycie kielżna munsztukowego.
- 3.1.1. Wędzidla mogą mieć luźny pierścień lub pierścień w kształcie litery D, może to być wędzidło oliwkowe oraz ze zwisającymi wąsami. Można używać wędzidla pojedynczo lub podwójnie łamanego, z wąsami w górę lub w dół, czankami zwisającymi, pełnymi lub czankami typu Fulmer. Luźne kółko może być pokryte materiałem ochronnym.
- 3.1.2. Wędzidło łamane może mieć do dwóch łączy. W wędzidle podwójnie łamanym środkowa część może mieć kształt walca lub kulki, jednak powierzchnia części środkowej musi być gładka bez żadnych innych części ruchomych poza walcem. Część środkowa może być pod kątem w stosunku do całości wędzidla, ale musi mieć zaokrąglone krawędzie i nie może mieć działania podobnego do płytki na język.
- 3.1.3. Wędzidło podwójnie łamane lub wędzidło z częścią obrotową może mieć taki kształt by odciążyć język. Maksymalna wysokość odkształcenia wynosi 30 mm od części niższej leżącej na języku do najwyższego punktu odkształcenia. Najszersza część odkształcenia musi wypadać w miejscu, gdzie wędzidło przylega do języka i musi mieć minimalną szerokość 30 mm. Wędzidło łamane lub niełamane może mieć kształt zakrzywiony w ramach wymiarów podanych powyżej.
- 3.2. Wędzidełko – wędzidełko jest definiowane jako wędzidło używane razem z munsztukiem, tworząc razem ogłowie podwójne.
- 3.2.1. Wędzidełko może mieć pierścienie luźne lub oliwkowe.
- 3.2.2. Wędzidełka mogą być pojedynczo lub podwójnie (2) łamane. W wędzidle podwójnie łamanym środkowa część może mieć kształt walca lub kulki, jednak powierzchnia części środkowej musi być gładka bez żadnych innych części ruchomych poza walcem. Część środkowa nie może mieć działania podobnego do płytki na język.
- 3.2.3. Wędzidełka, w których środkowe ogniwo (ogniwa) mogą się blokować i wywołać efekt mullena w jamie ustnej, są niedozwolone
- WAŻNE - Efekt Mullena - W przypadku niewielkiego ślinienia, występuje efekt " gumki ", wędzidło staje się "tępe" i niewygodne dla konia – przyp.WP**
- 3.3. Munsztuki
- 3.3.1. Ramię czanki munsztuka nie może być dłuższe niż dziesięć (10) cm (długość poniżej ścięgierza). Górne ramię czanki nie może być dłuższe niż ramię dolne i nie może przekraczać pięciu centymetrów (5 cm). Jeśli munsztuk ma ruchomy ścięgierz, dolna część czanek mierzona od ścięgierza w najwyższej pozycji nie może być dłuższa niż dziesięć (10) cm.
- 3.3.2. Munsztuk może mieć czanki proste lub w kształcie litery S. Ramiona czanek mogą być obrotowe.
- 3.3.3. Ścięgierz może być prosty lub posiadać kształt odciążający język. Maksymalna wysokość odkształcenia wynosi 30 mm od części niższej leżącej na języku do najwyższego punktu odkształcenia. Najszersza część odkształcenia musi wypadać w miejscu, gdzie ścięgierz przylega do języka i musi mieć minimalną szerokość 30 mm.
- 3.3.4. Łańcuszek munsztuka może być metalowy, skórzany lub zrobiony z kombinacji tych materiałów. Podkładka pod łańcuszek może być skórzana, gumowa lub z kozuszką. Haczyki do łańcuszka mogą być stałe lub ruchome. Jarzemko i gumowa, skórzana lub owcza osłona łańcuszka są opcjonalne.
4. **Bat.** Na wszystkich zawodach międzynarodowych zabrania się jazdy z jakimkolwiek batem na czworoboku. Jazda z jednym (1) batem o łącznej maksymalnej długości stu dwudziestu (120) cm (zawody dla jeźdźców na kucach

maksymalnie jeden (1) metr), jest dozwolona na czworoboku treningowym. Bat musi być odrzucony przed wjazdem na plac wokół czworoboku, w przeciwnym wypadku zawodnik będzie ukarany.

- 4.1. Po przyjeździe na miejsce rozgrywania zawodów tylko zawodnik podczas jazdy, stępowania w rękę, oprowadzania lub lonżowania konia (bat do lonżowania jest dozwolony) może używać bata (maksymalna długość 120 cm, zawody dla jeźdźców na kucach maksimum 1 metr) na całym terenie zawodów. Podobnie luzak może stępować, oprowadzać lub lonżować konia jak powyżej. Inne osoby mogą mieć przy sobie bat, jeśli nie ma to związku z trenowaniem konia. Ze względów bezpieczeństwa baty są dozwolone podczas ceremonii dekoracji.
5. **Środki pomocnicze.** Wytoki, napierśniki, ślinianki, różnego rodzaju środki pomocnicze (wypinacze, czarne lub równoważne wodze, plastry na nos) oraz wszelkiego rodzaju okulary, które ograniczają pole widzenia konia są niedozwolone pod karą eliminacji podczas treningu, rozprężania i konkursów.
6. Elementy dodatkowe:
 - 6.1. **Sztuczne ogony/ przedłużanie ogona** jest dozwolone. Sztuczne ogony nie mogą mieć żadnych metalowych części (z wyjątkiem haczyków i dziurek), ani dodatkowego obciążenia.. Wyrwkowe kontrole będą przeprowadzane podczas sprawdzania sprzętu po zakończeniu przejazdu, a naruszenie tej zasady pociągnie za sobą ukaranie żółtą kartką i eliminację.
 - 6.2. Używanie nauszników jest dozwolone na wszystkich zawodach, mogą one również służyć do wytłumienia hałasu. Nauszniki nie mogą jednak zasłaniać oczu konia. Nauszniki powinny być dyskretne w kolorze i wzornictwie. Nauszniki nie mogą być przytwierdzone do nachrapnika.
 - 6.3. Zabronione jest używanie zatyczek do uszu (stoperów) dla koni, ale ze względów bezpieczeństwa jest dozwolone jednak podczas przeglądów weterynaryjnych i ceremonii dekoracji. Wyrwkowe kontrole będą przeprowadzane podczas sprawdzania sprzętu po zakończeniu przejazdu, a naruszenie tej zasady pociągnie za sobą ukaranie zawodnika żółtą kartką i eliminację.
 - 6.4. Jakiegokolwiek sztuczne dekoracje konia są niedozwolone. Zabrania się malowania jakiegokolwiek części ciała konia. ani zasłaniać istniejącej rany lub urazu. Naruszenie tej zasady pociągnie za sobą ukaranie żółtą kartką i eliminację
 - 6.5. Surowo zabrania się używania jakichkolwiek substancji (np. pianki cukrowej („marshmallow fluff”), kremu do golenia itp.) wokół pyska konia w celu imitowania pienienia; jest to uważane za oszustwo i narusza dobrostan koni, ponieważ może ukryć urazy warg. Naruszenie tej zasady pociągnie za sobą ukaranie zawodnika żółtą kartką i eliminację.
7. Ochroniacze przeciwko owadom: używanie okularów i masek zakrywających oczy konia podczas treningu i na czworoboku konkursowym jest niedozwolone, ale może być dozwolone podczas rozprężania i na czworobokach treningowych za zgodą szefa Komisarza i sędziego Głównego.
8. **Sprawdzanie rzędu.** Wizualna kontrola rzędu przed opuszczeniem ostatniej rozprężalni może być przeprowadzona przez komisarza, aby uniemożliwić zawodnikom wjazd na plac konkursowy z nieprzepisowym sprzętem. Zawodnik może odmówić poddania się kontroli wizualnej ponieważ jej celem jest pomoc zawodnikowi i nie jest ona obowiązkowa. Tym niemniej to zawodnik ponosi pełną odpowiedzialność za start w przepisowym rzędzie.

Do sprawdzenia rzędu każdego konia bezpośrednio po opuszczeniu placu konkursowego musi być wyznaczony komisarz. Jakakolwiek niezgodność z obowiązującymi przepisami musi zostać niezwłocznie zgłoszona do sędziego w literze C i w przypadku potwierdzenia powoduje natychmiastową eliminację. Sprawdzenie kielzna musi się odbywać z największą ostrożnością ponieważ niektóre konie są bardzo drażliwe i czułe w okolicach pyska (patrz Podręcznik Komisarza FEI).

 - 8.1. Za zdjęcie nauszników jest odpowiedzialny zawodnik/luzak. Komisarz musi używać chirurgicznych/ochronnych rękawiczek, gdy sprawdza kielzna - (jedna (1) para rękawiczek na każdego konia).
9. **Rozprężalnie i place treningowe.** Wymogi określone w punktach 1 do 7 powyżej obowiązują także na placach rozprężeniowym i treningowym. Przy stosowaniu kielzna wędzidłowego mogą być używane nachrapniki: angielski, hanowerski, meksykański lub irlandzki, ochroniacze i bandaże.
 - 9.1. Kawecan, wypinacze pojedyncze lub podwójne (wypinacz trójkątny/ wodza trójkątna) są dozwolone podczas

lonżowania. Lonżowanie jest dozwolone tylko na pojedynczej (1) lonży przypiętej do kawecanu lub do ogłowia wędzidłowego/wędzidelka ogłowia munsztukowego. Niedozwolone jest lonżowanie na lonży przypiętej do munsztuka

10. **Numer identyfikacyjny.** Przez cały okres zawodów każdy koń posiada ten sam numer identyfikacyjny, zapewniony przez zawodnika. Koń musi nosić obowiązkowo ten numer podczas udziału w konkursie, a także podczas pracy na rozprężalniach lub placach treningowych, jak również podczas oprowadzania w rękę (od momentu przybycia na zawody aż do ich zakończenia), tak, aby mógł być zidentyfikowany przez wszystkie osoby oficjalne oraz komisarzy. Brak tego numeru w widocznym miejscu po raz pierwszy pociąga za sobą ostrzeżenie, natomiast powtarzające się przypadki skutkują nałożeniem kary na zawodnika przez Komisję Sędziowską. Numer identyfikacyjny musi być dyskretny, na białym tle, kolor cyfr może być różny. Numer identyfikacyjny musi być umieszczony przynajmniej po jednej stronie konia
11. **Ochraniacze na nogi i bandaże.** Na wszystkich zawodach międzynarodowych ochraniacze i/lub bandaże na nogi konia są niedozwolone podczas przejazdów konkursowych. Przed wjazdem na teren wokół czworoboku konkursowego należy zdjąć ochraniacze i/lub bandaże, pod groźbą ukarania zawodnika.

Artykuł 435 - PRZEGLĄDY I KONTROLE WETERYNARYJNE

Przeeglądy i kontrole weterynaryjne koni muszą być przeprowadzone zgodnie z Przepisami Weterynaryjnymi.

Artykuł 436 - PASZPORTY KONI

Sprawę paszportów koni regulują Przepisy Ogólne FEI.

Artykuł 437 - KONTROLA MEDYCZNA KONI

Kontrola medyczna koni musi być przeprowadzona zgodnie z Przepisami Ogólnymi FEI i Przepisami Weterynaryjnymi, Przepisami Antydopingowymi i Kontroli Medycznej Koni, a także wszelkimi innymi przepisami i regulaminami FEI.

Artykuł 438 - BRUTALNE TRAKTOWANIE KONI

Zagadnienia dotyczące brutalnego traktowania koni regulowane są w Przepisach Ogólnych FEI i przepisy te mają zastosowanie do wszystkich zawodów FEI w ujeżdżeniu.

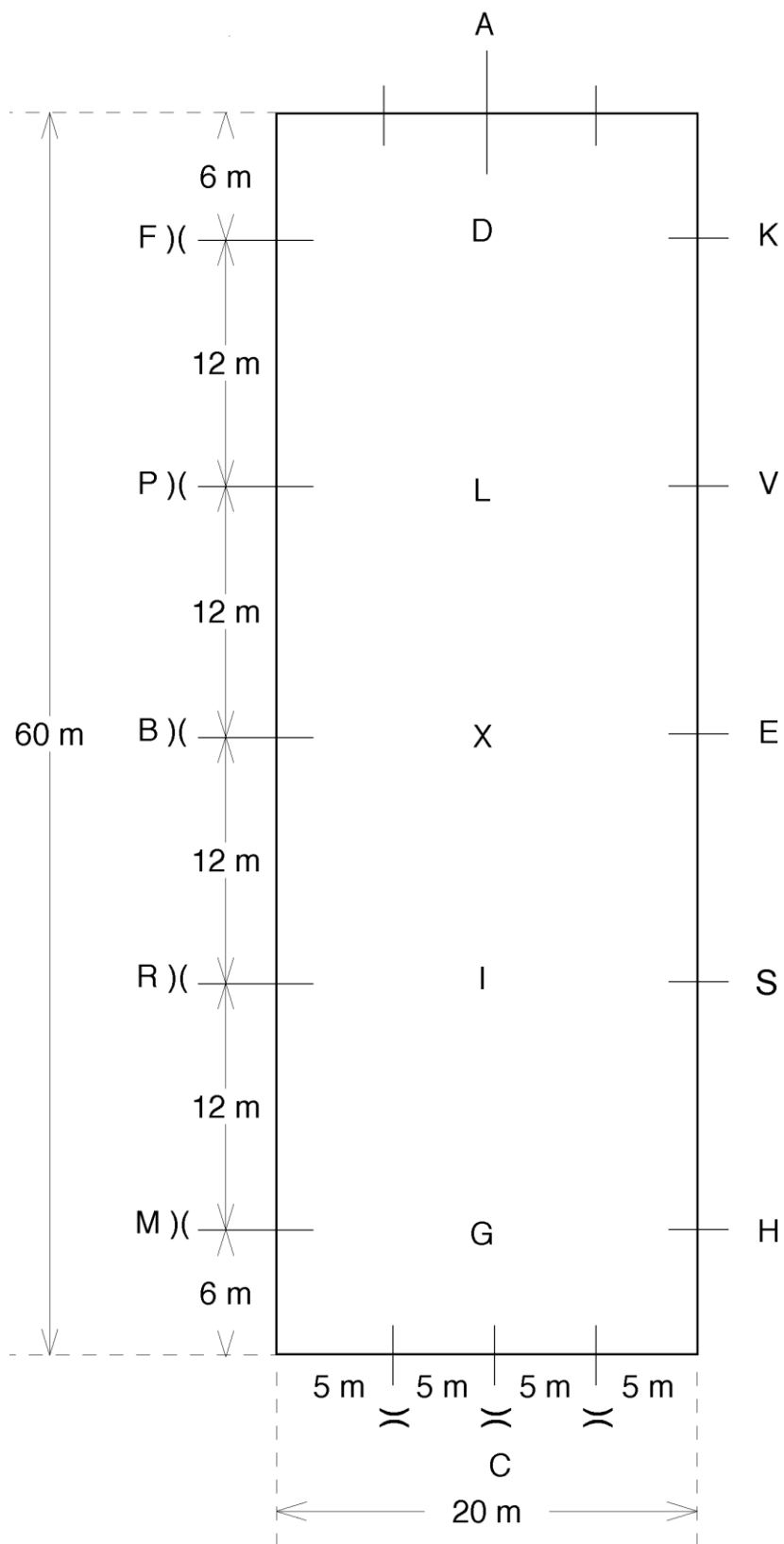
Artykuł 439 - SZKOLENIE KONI/KUCÓW

1. Po oficjalnym otwarciu stajni zgodnie z Propozycjami zatwierdzonymi przez FEI oraz przez cały czas trwania zawodów nikt inny niż zawodnik nie ma prawa jeździć na koniu/kucu zgłoszonym na zawody, pod karą dyskwalifikacji. Oznacza to na przykład, że luzak siedzący na koniu/kucu może stępować na długiej, bezpiecznej wodzy, lonżowanie przez niego konia, oraz pomoc głosowa z ziemi od trenera lub osoby reprezentującej go jest dozwolona. Odstępstwo od tej reguły może mieć miejsce w wyjątkowej sytuacji po uzyskaniu pisemnej zgody FEI lub Przewodniczącego Komisji Sędziowskiej.
2. W żadnym przypadku nie wolno szkolić koni na innych terenach niż oficjalnie do tego wyznaczonych. Szkolenie koni na jakimkolwiek terenie, który nie może być nadzorowany przez komisarzy, jest zabronione. Naruszenie tej zasady pociągnie za sobą ukaranie żółtą kartką i eliminację.
3. Konie nie mają prawa opuszczać stajni, placów konkursowych ani innych terenów nadzorowanych przez komisarzy w żadnym celu, chyba że za zgodą osoby oficjalnej FEI pełniącej funkcję na zawodach lub lekarza weterynarii działającego w interesie zdrowia i dobra konia.

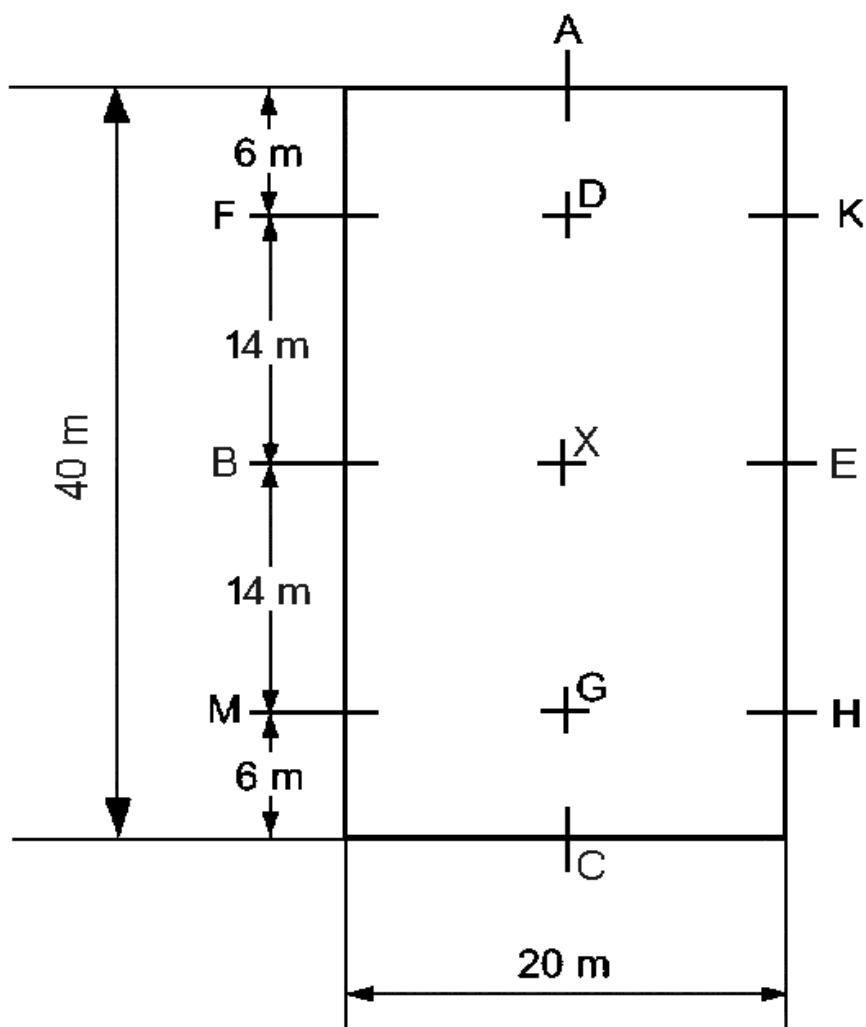
ZAŁĄCZNIK I

SCHEMATY CZWOROBOKÓW

Schemat czworoboku ujeżdżeniowego 20 x 60 m



Schemat czworoboku ujeżdżeniowego 20 x 40 m



ZAŁĄCZNIK II

SANKCJE – PODSUMOWANIE

Oprócz wymienionych w tabeli sankcji, inne kary mogą zostać nałożone przez odpowiedni organ zgodnie z Przepisami Ogólnymi FEI

Numer artykułu	Wyciąg z artykułu	Sankcja
416	<p>W przypadku zawodów, gdzie maksymalna liczba zawodników może brać udział w konkursie po uzyskaniu kwalifikacji w poprzednim konkursie na tych samych zawodach, następny w kolejności zawodnik wejdzie na miejsce zawodnika wycofanego, a w przypadku, gdy lista startowa konkursu została już przygotowana, zastępujący Zawodnik/Koń zajmie miejsce na liście startowej zamiast wycofanej pary.</p> <p>Tego rodzaju wycofanie lub zamiana musi zostać zgłoszona Przewodniczącemu Komisji Sędziowskiej przez Komitet Organizacyjny. Niedopełnienie tego podlega karze w postaci Żółtej Karty ostrzegawczej.</p>	Żółta Karta ostrzegawcza
418	Zawodnicy i konie pod karą dyskwalifikacji nie mogą korzystać z czworoboku konkursowego w innym czasie niż w czasie startu, chyba że za zgodą Komitetu Organizacyjnego plac konkursowy jest udostępniony do treningu (patrz poniżej). Wszelkie odstępowstwa muszą być zaaprobowane przez Delegata Technicznego lub Przewodniczącego Komisji Sędziowskiej.	Dyskwalifikacja
424	Wjazd w obszar wokół czworoboku z batem, w ochroniaczach/bandażach na nogach konia lub w nieprzepisowym stroju (np. bez rękawiczek),	Odjęcie 0,5%
424	Wjazd na czworobok z batem, w ochroniaczach/bandażach końskich nóg lub w nieprzepisowym stroju (np. bez rękawiczek).	Odjęcie 0,5%
424	Wjazd na czworobok przed sygnałem;	Odjęcie 0,5%
424	Nie wjechanie na czworobok w ciągu czterdziestu pięciu (45) sekund, ale przed upływem dziewięćdziesięciu (90) sekund po sygnale;	Odjęcie 0,5%
424	W programie dowolnym z muzyką, wjazd na czworobok później niż w ciągu trzydziestu (30) sekund od rozpoczęcia muzyki;	Odjęcie 0,5%
424	Użycie głosu lub powtarzające się cmokanie;	Odjęcie 0,5%
424	Nie trzymanie wodzy w jednej (1) ręce podczas ukłonu.	Odjęcie 0,5%
424	Jeżeli czas wykonania programu dowolnego z muzyką jest dłuższy lub krótszy od podanego na arkuszu, od końcowej oceny za wykonanie artystyczne odejmuje się pół punktu procentowego (0,5%); za inne błędy techniczne 0,5% (zero przecinek pięć punktów procentowych) zostanie odjęte od wyniku technicznego.	Odjęcie 0,5%
424	Nie wystartowanie w konkursie obowiązkowym. Zawodnik, który nie wystartuje bez uzasadnionego powodu w konkursie, w którym start był obowiązkowy, traci zdobyte miejsce i nagrody pieniężne wygrane we wcześniejszych konkursach na tych zawodach oraz podlega dyskwalifikacji.	Dyskwalifikacja
424	Każdy błąd w przebiegu albo błąd programu/wykonania musi być ukarany, niezależnie od tego, czy był sygnalizowany czy nie, z wyjątkiem sytuacji opisanej powyżej. Pierwszy błąd - dwa (2) punkty procentowe od wyniku końcowego (od każdego sędziego). Drugi błąd – eliminacja.	<p>Pierwszy błąd - odlicza się dwa (2) punkty procentowe od wyniku końcowego (od każdego sędziego).</p> <p>Drugi błąd –</p>

		eliminacja.
424	W programach dla młodych koni, dla dzieci, dla zawodników na kucach oraz w programach dla juniorów za pierwszy błąd odlicza się pół punktu procentowego (0,5%) od wyniku końcowego, za drugi błąd jeden procent (1%), a trzeci błąd karany jest eliminacją.	Pierwszy błąd odlicza się pół punktu procentowego (0,5%) od wyniku końcowego, Drugi błąd jeden procent (1%), Trzeci błąd karany jest eliminacją.
424	W przypadku znacznej kulawizny sędziego w literze C informuje zawodnika o jego eliminacji. Od tej decyzji nie ma odwołania	Eliminacja
424	Opór trwający ponad dwadzieścia (20) sekund uniemożliwiający kontynuowanie programu powoduje eliminację. Jednakże opór stwarzający niebezpieczeństwo dla zawodnika, konia, osób oficjalnych lub publiczności będzie karany eliminacją ze względów bezpieczeństwa wcześniej niż po upływie dwudziestu (20) sekund. Dotyczy to również wszelkich form oporu przed wjazdem na czworobok.	Eliminacja
424	W razie upadku konia i/lub zawodnika, zawodnik jest eliminowany	Eliminacja
424	Koń, który opuści czworobok całkowicie, czterema (4) nogami, w czasie między początkiem a końcem programu, zostaje wyeliminowany.	Eliminacja
424	Każda zewnętrzna pomoc głosem, dawanie sygnałów itp. (włącznie z zastosowaniem słuchawek i/lub elektronicznych urządzeń komunikacyjnych) traktowana jest jako zabroniona lub niedozwolona pomoc dla zawodnika lub konia. Zawodnik lub koń otrzymujący pomoc niedozwoloną musi zostać wyeliminowany.	Eliminacja
424	Jeśli sędzia w literze C podejrzewa, że podczas przejazdu konkursowego gdziekolwiek na koniu pojawiła się świeża krew zatrzymuje konia do kontroli. Jeśli jest to świeże krwawienie, koń zostaje wyeliminowany. Decyzja o eliminacji jest ostateczna. Jeśli sędzia podczas kontroli stwierdzi, że krew nie jest świeża, koń może kontynuować przejazd i zakończyć program.	Eliminacja
424	Jeśli podczas kontroli rzędu po zakończeniu przejazdu komisarz zauważy świeże krwawienie w pysku konia lub w okolicy ostróg, zobowiązany jest powiadomić o tym fakcie sędziego w literze C, który podejmuje decyzję o eliminacji konia i zawodnika.	Eliminacja
424	Jeżeli komisarz FEI podczas kontroli na koniec testu stwierdzi świeżą krew w jakimkolwiek innym miejscu na ciele konia (tj. poza pyskiem konia lub w okolicy ostróg), para zawodnik/koń nie jest automatycznie eliminowana, ale powinna zostać zbadana przez lekarza weterynarii FEI, który doradzi szefowi komisarzy FEI i sędziemu w C czy koń może dalej startować w kolejnych konkursach zawodów. Jeżeli sędzia C zdecyduje, że koń nie jest zdolny do dalszych startów, koń nie prawa dalszych startów na tych zawodach, ale wynik(i) uzyskany przez parę zawodnik/koń we wszystkich zakończonych konkursach będą ważne i zostaną uwzględnione w wynikach/rankingu.	Koń nie prawa dalszych startów na tych zawodach
424	W przypadku eliminacji konia w sytuacji opisanej powyżej lub jeżeli koń zostanie zraniony podczas wykonywania programu i zacznie krwawić po jego zakończeniu, powinien zostać zbadany przez lekarza weterynarii FEI przed następnym konkursem w celu ustalenia, czy jest w stanie kontynuować zawody w kolejnych dniach. Od decyzji lekarza weterynarii nie przysługuje odwołanie.	Koń nie prawa dalszych startów na tych zawodach
424	Para koń i zawodnik nie odpowiada poziomem skali trudności programu	Eliminacja

424	Wykonanie programu jest sprzeczne z dobrem konia i/lub wykazuje znamiona okrucieństwa wobec konia	Eliminacja
424	Para koń i zawodnik nie wjeżdża na czworobok w czasie dziewięćdziesięciu (90) sekund po otrzymaniu sygnału do wjazdu. Wyjątkiem może być uzasadniony powód, o którym został powiadomiony sędzia w literze C (takim uzasadnionym powodem może być np. zgubienie podkowy).	Eliminacja
427	Wręczanie nagród. Niedbalstwo lub nieodpowiedzialne zachowanie może być powodem udzielenia ostrzeżenia w postaci Żółtej Karty.	Żółta Karta ostrzegawcza
431	Kask ochronny. Naruszenie zasad dotyczących kasku ochronnego.	Żółta Karta ostrzegawcza
431	Słuchawki i inne elektroniczne urządzenia do komunikacji są surowo zabronione podczas startu w zawodach FEI w ujeżdżeniu, a ich użycie jest karane eliminacją. Używanie słuchawek i tym podobnych urządzeń jest dozwolone podczas treningów i rozgrzewki.	Eliminacja
434	Środki pomocnicze. Wytoki, napierśniki, ślinianki, różnego rodzaju środki pomocnicze (wypinacze, czarne lub równoważne wodze, plastry na nos) oraz wszelkiego rodzaju okulary, które ograniczają pole widzenia konia są niedozwolone pod karą eliminacji podczas treningu, rozprężania i konkursów.	Eliminacja
434	Sztuczne ogony/ przedłużanie ogona jest dozwolone. Sztuczne ogony nie mogą mieć żadnych metalowych części, (z wyjątkiem haczyków i dziurek) ani dodatkowego obciążenia. Wyrwkowe kontrole będą przeprowadzane podczas sprawdzania sprzętu po zakończeniu przejazdu, a naruszenie tej zasady pociągnie za sobą ukaranie żółtą kartką i eliminację.	Eliminacja
434	Zabronione jest używanie zatyczek do uszu (stoperów) dla koni, ale ze względów bezpieczeństwa jest dozwolone tylko podczas przeglądów weterynaryjnych i ceremonii dekoracji. Wyrwkowe kontrole będą przeprowadzane podczas sprawdzania sprzętu po zakończeniu przejazdu, a naruszenie tej zasady pociągnie za sobą ukaranie zawodnika żółtą kartką i eliminację.	Żółta Karta ostrzegawcza
434	Jakiegolwiek sztuczne dekoracje konia są niedozwolone. Zabrania się malowania jakiegolwiek części ciała konia. ani zasłaniania istniejącej rany lub urazu. Naruszenie tej zasady pociągnie za sobą ukaranie żółtą kartką i eliminację	Żółta Karta ostrzegawcza
434	Surowo zabrania się używania jakichkolwiek substancji (np. pianki cukrowej („marshmallow fluff”), kremu do golenia itp.) wokół pyska konia w celu imitowania pienienia; jest to uważane za oszustwo i narusza dobrostan koni, ponieważ może ukryć urazy warg. Naruszenie tej zasady pociągnie za sobą ukaranie zawodnika żółtą kartką i eliminację.	Żółta Karta ostrzegawcza
439	Po oficjalnym otwarciu stajni zgodnie z Propozycjami zatwierdzonymi przez FEI oraz przez cały czas trwania zawodów nikt inny niż zawodnik nie ma prawa jeździć na koniu/kucu zgłoszonym na zawody, pod karą dyskwalifikacji.	Dyskwalifikacja
439	W żadnym przypadku nie wolno szkolić koni na innych terenach niż oficjalnie do tego wyznaczonych. Szkolenie koni na jakimkolwiek terenie, który nie może być nadzorowany przez komisarzy, jest zabronione. Naruszenie tej zasady pociągnie za sobą ukaranie żółtą kartką i eliminację.	Żółta Karta ostrzegawcza/ Eliminacja