

POLSKI ZWIĄZEK JEŹDZIECKI



**REGULAMIN KONKURENCJI
E
WOLTYŻERKI**

Wydanie 2026 ważne od 02/03/2026

Zaakceptowane uchwałą Zarządu PZJ nr: U/Gł.IV/02/E/2026

Regulamin Rozgrywania Zawodów w Woltyżerce obowiązuje od dnia 2 marca 2026 r. Wszystkie inne teksty dotyczące tej samej sprawy (pozostałe edycje i wszystkie inne oficjalne dokumenty), wydane wcześniej zostają unieważnione. Wydanie to należy czytać w połączeniu z Przepisami Ogólnymi PZJ, Przepisami Weterynaryjnymi Antydopingowymi i Kontroli Leczenia Koni (Przepisy WAIKLK) oraz Przepisami o Osobach Oficjalnych.

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

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

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

KODEKS POSTĘPOWANIA Z KONIEM

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

Spis treści

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

ROZDZIAŁ V UKŁON, STRÓJ ZAWODNIKA, RZĄD KONIA, PLAC KONKURSOWY 17

Artykuł 15	UKŁON	17
Artykuł 16	UBIÓR ZAWODNIKÓW I LONŻUJĄCYCH	18
Artykuł 17	RZĄD KONIA DO WOLTYŻERKI	19
Artykuł 18	ARENA (PLAC) KONKURSOWA	22

ROZDZIAŁ VI ZAWODY – OSOBY OFICJALNE 25

Artykuł 19	KOMISJA SĘDZIOWSKA	25
Artykuł 20	KOMISARZE	26

ROZDZIAŁ VII ZAWODY – CEREMONIA NAGRADZANIA, NAGRODY 26

Artykuł 21	CEREMONIA NAGRADZANIA ZAWODNIKÓW I KONI	26
Artykuł 22	NAGRODY	27

ROZDZIAŁ VIII DOBRO KONI I ZAWODNIKÓW..... 27

Artykuł 23	POSTĘPOWANIE W PRZYPADKU BRUTALNOŚCI WOBEC KONI....	27
Artykuł 24	KONTROLA LECZENIA I OCHRONA KONI. DOPING	27
Artykuł 25	KONTROLA LECZENIA I OCHRONA ZDROWIA ZAWODNIKÓW	27
Artykuł 26	KOMISARZE	27
Artykuł 27	PROTESTY, SKARGI, ODWOŁANIA	27

ROZDZIAŁ IX KONKURSY 27

Artykuł 28	RODZAJE KONKURSÓW	28
------------	-------------------------	----

Artykuł 29	KONKURSY ZESPOŁOWE.....	28
Artykuł 30	POMIAR CZASU – KONKURSY ZESPOŁOWE.....	31
Artykuł 31	PROGRAM OBOWIĄZKOWY – ZESPOŁY	32
Artykuł 32	PROGRAM DOWOLNY ZESPOŁY.....	33
Artykuł 33	KONKURSY INDYWIDUALNE	34
Artykuł 34	POMIAR CZASU – KONKURSY INDYWIDUALNE.....	37
Artykuł 35	PROGRAM OBOWIĄZKOWY – KONKURSY INDYWIDUALNE.....	38
Artykuł 36	PROGRAM DOWOLNY I TECHNICZNY	40
Artykuł 37	KONKURS PAR (PAS-DE-DEUX)	40
Artykuł 38	POMIAR CZASU – KONKURSY PAR.....	44
Artykuł 39	PROGRAM OBOWIĄZKOWY – PARY	45
Artykuł 40	PROGRAM DOWOLNY PARY	46
	ZAŁĄCZNIK NR 1 – PRZEGLĄD KONI	47
	ZAŁĄCZNIK NR 2 – ĆWICZENIA OBOWIĄZKOWE	48
	ZAŁĄCZNIK NR 3 - ĆWICZENIA TECHNICZNE	69
	ZAŁĄCZNIK NR 4 – DOPUSZCZALNE RODZAJE NACHRAPNIKÓW I WĘDZIDEŁ	70
	ZAŁĄCZNIK NR 5 – HALOWEGO PUCHARU POLSKI W WOLTYŻERCE (HPP-E).....	72
	ZAŁĄCZNIK NR 6 – REGULAMIN KONKURSU LONŻOWANIA	75
	ZAŁĄCZNIK NR 7 – REGULAMIN KWALIFIKACJI ZAWODNIKÓW INDYWIDUALNYCH/ PAR/ ZESPOŁÓW DO STARTU W ZAWODACH MIĘDZYNARODOWYCH	76

ROZDZIAŁ I ORGANIZACJA WSPÓŁZAWODNICTWA SPORTOWEGO W WOLTYŻERCIE

Artykuł 1 POZIOMY WSPÓŁZAWODNICTWA SPORTOWEGO W WOLTYŻERCIE

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

1.1. Poziom Podstawowy (P)

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

1.1.1. Zawodnicy:

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

1.1.2. Lonżujący:

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

1.1.3. Konie:

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

1.1.4. Organizatorzy:

- minimalne wymiary areny konkursowej 18x20 m.

1.2. Poziom Ponadpodstawowy (PP):

Konkursy, w których programy wykonywane są w galopie (galop/galop) lub mieszane (galop/stęp). Konkursy tego typu mogą być rozgrywane w ramach Zawodów Regionalnych (ZR-E) lub Zawodów Ogólnopolskich (ZO-E).

1.2.1. Zawodnicy:

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

1.2.2. Lonżujący:

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

1.2.3. Konie:

- wiek min. 6 lat lub 7 lat (w zależności od kategorii konkursu);
- wymagana rejestracja i licencja WZJ/PZJ.

1.2.4. Organizatorzy:

- minimalne wymiary areny konkursowej 20x25 m.

2. Zawody poziomu Podstawowego (P) – ZR-E oraz poziomu Ponadpodstawowego (PP) – ZR-E/ZO-E, mogą być rozgrywane podczas jednej imprezy sportowej, organizowanej przez tego samego organizatora, w tym samym miejscu i czasie, z uwzględnieniem warunków obowiązujących dla każdego poziomu.
3. W konkursach poziomu Podstawowego (P) i Ponadpodstawowego (PP) dopuszcza się tworzenie zespołów i par składających się z zawodników różnych klubów i/lub zawodników niezrzeszonych (BPK).

ROZDZIAŁ II ZAWODY

Artykuł 2 RODZAJE ZAWODÓW

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

- 1.1. Mistrzostwa Polski Seniorów – MPS
- 1.2. Mistrzostwa Polski Młodych Woltyżerów – MPMW
- 1.3. Mistrzostwa Polski Juniorów – MPJ
- 1.4. Mistrzostwa Polski Dzieci – MPDz
- 1.5. Puchar Polski Seniorów – PPS
- 1.6. Puchar Polski Młodych Woltyżerów – PPMW
- 1.7. Puchar Polski Juniorów – PPJ
- 1.8. Puchar Polski Dzieci – PPDz
- 1.9. Zawody Ogólnopolskie – ZO
- 1.10. Zawody Regionalne – ZR

Zawody wymienione w punktach 1.1 - 1.8 niniejszego artykułu muszą być organizowane jako halowe. Pozostałe zawody wymienione w punktach 1.9-1.10 mogą być organizowane jako zawody na terenie otwartym lub halowe.

Artykuł 3 MISTRZOSTWA POLSKI

(patrz także Przepisy Ogólne PZJ art. 6.1)

1. **Mistrzostwa Polski Seniorów w Woltyżerce** rozgrywane są w konkursie:
 - 1.1. Zespołowym – w najwyższej kategorii seniorskiej – kategoria Az3*, według

Regulaminu:

- skład zespołu – 6 osób;
- wiek zawodników wchodzących w skład zespołu ≥ 7 lat.

1.2. Indywidualnym – w najwyższej kategorii indywidualnej – kategoria Ai3*, według Regulaminu:

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

1.3. Par (pas-de-deux) – w najwyższej kategorii seniorskiej – kategoria Ap2*, według Regulaminu:

- wiek zawodniczek/zawodników ≥ 16 lat.

1.4. Nie ogranicza się liczby zgłaszanych zespołów, par i zawodników indywidualnych.

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

1.6. Ceremonia nagradzania i nagrody - patrz Rozdz. VII (art. 20-21) oraz Przepisy Ogólne PZJ (art. 28-30).

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

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

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

2.2. Nie ogranicza się liczby zgłaszanych zawodników indywidualnych.

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

2.4. Ceremonia nagradzania i nagrody - patrz Rozdz. VII (art. 20-21) oraz Przepisy Ogólne PZJ (art. 28-30).

3. **Mistrzostwa Polski Juniorów w Woltyżerze** rozgrywane są w konkursie:

3.1. Zespołowym – w najwyższej kategorii juniorskiej – kategoria Bz2*, według Regulaminu:

- skład zespołu - 6 osób;
- wiek zawodników wchodzących w skład zespołu 7-18 lat.

3.2. Indywidualnym – w najwyższej kategorii juniorskiej indywidualnej – kategoria Bi2*, według Regulaminu:

- wiek zawodniczek/zawodników 14-18 lat;
- musi być prowadzona osobna klasyfikacja zawodników i zawodniczek.

3.3. Par (pas-de-deux) – w najwyższej kategorii juniorskiej – kategoria Bp2*, według Regulaminu:

- wiek zawodniczek/zawodników 14-18 lat.

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

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

3.6. Ceremonia nagradzania i nagrody - patrz Rozdz. VII (art. 20-21) oraz Przepisy Ogólne PZJ (art. 28-30).

4. **Mistrzostwa Polski Dzieci w Woltyżerce** rozgrywane są w konkursie:

4.1. Indywidualnym – w kategorii Bi1*, według Regulaminu:

- wiek zawodniczek/zawodników 7-13 lat;
- musi być prowadzona osobna klasyfikacja zawodniczek i zawodników.

4.2. Par (pas-de-deux) – w kategorii Bp1*, według Regulaminu:

- wiek zawodniczek/zawodników 7-13 lat.

4.3. Nie ogranicza się liczby zgłaszanych zawodników indywidualnych oraz par.

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

4.5. Ceremonia nagradzania i nagrody - patrz Rozdz. VII (art. 20-21) oraz Przepisy Ogólne PZJ (art. 28-30).

5. **Mistrzostwa Polski (MP)** mogą być rozgrywane w ramach zawodów międzynarodowych lub razem z zawodami międzynarodowymi. W przypadku rozgrywania Mistrzostw Polski w ramach zawodów międzynarodowych stosowane są odpowiednio przepisy FEI i programy międzynarodowe, w tym system limitu startów dla konia. Jeśli Mistrzostwa odbywają się razem z zawodami międzynarodowymi, zawodniczka/zawodnik może wystartować w konkursie międzynarodowym, który odpowiada kategorii konkursowi Mistrzostw Polski. Do klasyfikacji zaliczane są wówczas wyniki końcowe wszystkich zawodników zgłoszonych do Mistrzostw Polski, niezależnie czy brali udział w zawodach krajowych czy międzynarodowych.

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

- Seniorzy - CVI3* lub Az3*, Ai3*, Ap2*;
- Młodzi Woltyżerowie - CVIY2* lub Ai2*-Y;
- Juniorzy - CVIJ2* lub Bz2*, Bi2*, Bp2*;
- Dzieci – CVICh1* lub Bi1*, Bp1*.

Artykuł 4 PUCHAR POLSKI

(patrz także Przepisy Ogólne PZJ art. 6.1)

Puchar Polski może być rozgrywany w dwóch formułach, jako:

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

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

– zawody o Puchar Polski.

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

1.1. Zespołowym – min. w kategorii Az2*, według Regulaminu:

- skład zespołu – 6 osób;
- wiek zawodników wchodzących w skład zespołu ≥ 7 lat.

1.2. Indywidualnym – min. w kategorii indywidualnej Ai2*, według Regulaminu:

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

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

- wiek zawodniczek/zawodników ≥ 16 lat.

1.4. Nie ogranicza się liczby zgłaszanych przez kluby zespołów, zawodników indywidualnych oraz par.

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

1.6. Ceremonia nagradzania i nagrody - patrz Rozdz. VII (art. 20-21) oraz Przepisy Ogólne PZJ (art. 28-30).

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

- OPEN (≥ 16 lat),
- YOUNG (16-21 lat).

Puchar rozgrywany jest w konkursie:

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

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

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

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

2.4. Ceremonia nagradzania i nagrody - patrz Rozdz. VII (art. 20-21) oraz Przepisy Ogólne PZJ (art. 28-30)..

3. **Puchar Polski Juniorów w Woltyżerce** rozgrywany jest w konkursie:

3.1. Zespołowym – w kategorii Bz2*, według Regulaminu:

- skład zespołu – 6 osób;
- wiek zawodników wchodzących w skład zespołu 7-18 lat.

3.2. Indywidualnym – w kategorii indywidualnej Bi2*, według Regulaminu:

- wiek zawodniczek/zawodników 14-18 lat;
- musi być prowadzona osobna klasyfikacja zawodników i zawodniczek.

- 3.3. Par (pas-de-deux) – w kategorii Bp2*, według Regulaminu:
– wiek zawodniczek/zawodników 7-18 lat.
- 3.4. Nie ogranicza się liczby zgłaszanych przez kluby zespołów, zawodników indywidualnych oraz par.
- 3.5. Komisja Sędziowska - patrz Przepisy o Osobach Oficjalnych Załącznik Nr 1.
- 3.6. Ceremonia nagradzania i nagrody - patrz Rozdz. VII (art. 20-21) oraz Przepisy Ogólne PZJ (art. 28-30).
4. **Puchar Polski Dzieci w Woltyżerce** rozgrywany w konkursie:
- 4.1. Indywidualnym – w kategorii Bi1*, według Regulaminu:
– wiek zawodniczek/zawodników 7-13 lat;
– musi być prowadzona osobna klasyfikacja zawodniczek i zawodników.
- 4.2. Par (pas-de-deux) – w kategorii Bp1*, według Regulaminu:
– wiek zawodniczek/zawodników 7-13 lat.
- 4.3. Nie ogranicza się liczby zgłaszanych przez kluby zawodników indywidualnych oraz par.
- 4.4. Komisja Sędziowska - patrz Przepisy o Osobach Oficjalnych Załącznik Nr 1.
- 4.5. Ceremonia nagradzania i nagrody - patrz Rozdz. VII (art. 20-21) oraz Przepisy Ogólne PZJ (art. 28-30).

Artykuł 5 ZAWODY OGÓLNOPOLSKIE

(patrz także Przepisy Ogólne PZJ art. 6.2)

1. Zawody Ogólnopolskie mogą być rozgrywane w konkursach:
- 1.1. Zespołowych – we wszystkich lub w wybranych przez Organizatora kategoriach trudności poziomu Ponadpodstawowego (PP) i wieku, określonych Regulaminem.
- 1.2. Indywidualnych – we wszystkich lub w wybranych przez Organizatora kategoriach trudności poziomu Ponadpodstawowego (PP) i wieku, określonych Regulaminem:
– klasyfikacja konkursów indywidualnych w dwóch najwyższych kategoriach (A i B) może być prowadzona osobno lub wspólnie dla kobiet/dziewcząt i mężczyzn/chłopców.
- 1.3. Par (pas-de-deux) – we wszystkich lub w wybranych przez Organizatora kategoriach trudności poziomu Ponadpodstawowego (PP) i wieku, określonych Regulaminem.
- 1.4. Konie mogą galopować/stępować w prawo lub w lewo.
- 1.5. Organizator może ograniczyć liczbę zespołów, zawodników indywidualnych i par zgłaszanych przez kluby do zawodów .
- 1.6. Skład Komisji Sędziowskiej dla danej kategorii konkursów – patrz Przepisy

o Osobach Oficjalnych Załącznik Nr 1.

- 1.7. Ceremonia nagradzania i nagrody – puchary lub medale za pierwsze 3 miejsca w każdym konkursie. Każdy koń powinien otrzymać rozetę. Pozostałe nagrody w gestii Organizatora.
- 1.8. Rekomendowane jest, aby organizator umieścić w propozycjach konkurs lonżowania (według Regulaminu Konkursu Lonżowania – Załącznik Nr 7).

Artykuł 6 ZAWODY REGIONALNE

(patrz także Przepisy Ogólne PZJ art. 7),

1. Zawody Regionalne mogą być rozgrywane w konkursach:
 - 1.1. Zespołowych – we wszystkich lub w wybranych przez Organizatora kategoriach trudności poziomu Podstawowego (P) i Ponadpodstawowego (PP) i wieku, określonych Regulaminem PZJ/WZJ.
 - 1.2. Indywidualnych – we wszystkich lub w wybranych przez Organizatora kategoriach trudności poziomu Podstawowego (P) i Ponadpodstawowego (PP) i wieku, określonych Regulaminem PZJ/WZJ:
 - klasyfikacja konkursów indywidualnych w dwóch najwyższych kategoriach (A i B) może być prowadzona osobno lub wspólnie dla kobiet/dziewcząt i mężczyzn/chłopców.
 - 1.3. Par (pas-de-deux) – we wszystkich lub w wybranych przez Organizatora kategoriach trudności poziomu Podstawowego (P) i Ponadpodstawowego (PP) i wieku, określonych Regulaminem PZJ/WZJ.
 - 1.4. Konie mogą galopować/stępować w prawo lub w lewo.
 - 1.5. Organizator może ograniczyć liczbę zespołów, zawodników indywidualnych i par zgłaszanych przez kluby do zawodów.
 - 1.6. Skład Komisji Sędziowskiej dla danej kategorii konkursów - patrz Przepisy o Osobach Oficjalnych Załącznik Nr 1.
 - 1.7. Ceremonia nagradzania i nagrody - puchary lub medale za pierwsze 3 miejsca w każdym konkursie. Każdy koń powinien otrzymać rozetę. Pozostałe nagrody w gestii Organizatora.
 - 1.8. Rekomendowane jest, aby organizator umieścić w propozycjach konkurs lonżowania (według Regulaminu Konkursu Lonżowania – Załącznik Nr 7).

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

ROZDZIAŁ III UDZIAŁ ZAWODNIKÓW I KONI W ZAWODACH

Artykuł 7 ZAWODNICZY

1. Kategorie wiekowe obowiązujące na zawodach rozgrywanych w Polsce:

Seniorzy (S)	Konkurs zespołowy	≥ 7 lat
	Konkurs par	≥ 16 lat
	Konkurs indywidualny	≥ 16 lat
Młody Wołyżer – YOUNG (Y)	Konkurs indywidualny	16 – 21 lat
Młody Wołyżer – OPEN (Y-O)	Konkurs indywidualny	≥ 16 lat
Juniorzy (J)	Konkurs zespołowy	7 – 18 lat
	Konkurs par	7 – 18 lat
	Konkurs indywidualny	14 – 18 lat
Dzieci (Dz)	Konkurs par	7 – 13 lat
	Konkurs indywidualny	7 – 13 lat

2. Warunkiem udziału w zawodach ZO-E/ZR-E jest spełnienie wymogów wiekowych oraz posiadanie odpowiednich uprawnień sportowych (patrz „Warunki i tryb uzyskiwania uprawnień sportowych w wołyżerze”). Zawodnicy, którzy w swojej karierze sportowej startowali w konkursach poziomu Ponadpodstawowego (PP) w kategoriach A-Senior, Ai2*Y, Ai2*Y-O – Młody Wołyżer lub B-Junior/Dzieci mogą cofnąć się wyłącznie do konkursów poziomu Ponadpodstawowego rozgrywanych w formule mieszanej (galop/stęp). Niedopuszczalny jest ich start w konkursach poziomu Podstawowego (P), rozgrywanych wyłącznie w stępie (stęp/stęp). Dotyczy to startów indywidualnych, w parze i w zespole.
3. W zawodach rangi MP/PP zawodnik może w danym roku startować w konkursach indywidualnych i par wyłącznie w jednej kategorii: Senior (S), Młody Wołyżer (Y)/Młody Wołyżer (Y-O), Junior (J) lub Dzieci (Dz). Nie ogranicza się startu w konkursie zespołowym (dotyczy MP/PP S i J).
4. W ramach danej kategorii wiekowej Organizator może w poszczególnych konkursach wprowadzić dodatkowy podział na grupy wiekowe. Stosowna informacja musi się znaleźć w Propozycjach zawodów.
5. W zawodach ZO-E/ZR-E, w konkursach indywidualnych, par oraz zespołowych zawodnik/zawodnicy mogą startować na więcej niż jednym koniu.
6. Niezbędne dokumenty dopuszczające zawodnika do startu w zawodach (patrz

Przepisy Ogólne PZJ art. 14).

Artykuł 8 LONŻUJĄCY

1. Lonżujący musi mieć ukończone 18 lat (nie dotyczy konkursu lonżowania – patrz Załącznik Nr 7).
2. Warunkiem udziału w zawodach jest posiadanie aktualnej licencji lonżującego, ważnej na rok kalendarzowy (w przypadku konkursu lonżowania – patrz Załącznik Nr 7). Licencja taka wydawana jest przez PZJ/WZJ na podstawie ukończonego szkolenia (uprawnienia wynikające z odbytego szkolenia/kursu doszkalającego/warsztatów są ważne przez trzy lata).
3. Przynależność klubowa lonżującego nie musi być taka sama jak zawodników.

Artykuł 9 KOŃ

(patrz także Przepisy Ogólne PZJ art. 14)

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

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

2. Program obowiązkowy i dowolny jednej lub dwóch rund musi być wykonywany na tym samym koniu, lonżowanym przez tego samego lonżującego. W danym konkursie nie można zmienić konia.

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

W jednym dniu zawodów koń/kuc nie może przekroczyć limitu 2 punktów startowych.

	Program obowiązkowy		Program dowolny/techniczny	
	galop	stęp	galop	stęp
Konkurs zespołowy	0,5	0,25	0,5	0,25
Konkurs par	0,25	0,125	0,25	0,125
Konkurs indywidualny*	0,125	0,0625	0,125	0,0625
*dla koni 6-letnich	0,25	0,0625	0,25	0,0625

3. Niezbędne dokumenty warunkujące udział konia w zawodach (patrz Przepisy Ogólne PZJ art. 14 oraz Przepisy WAIKLK).

Artykuł 10 PRZEGLĄD KONI

1. Na zawodach rangi Mistrzostwa Polski, Puchar Polski i Zawody Ogólnopolskie przegląd koni jest obowiązkowy. Na pozostałych zawodach przegląd jest zalecany. Jeżeli Zawody Regionalne rozgrywane są razem z wyżej wymienionymi zawodami, to konie zgłoszone do startu w zawodach regionalnych również muszą przejść przegląd koni.
2. Przegląd koni przeprowadzany jest przez Komisję Weterynaryjną w składzie: Delegat Weterynaryjny, Przewodniczący Komisji Sędziowskiej, zgodnie z Przepisami WAIKLK.

ROZDZIAŁ IV ZAWODY ORGANIZACJA

Artykuł 11 PROPOZYCJE ZAWODÓW

(patrz także art. 8-10 Przepisy Ogólne PZJ)

1. Zawody rangi MP/PP/ZO muszą zostać wpisane do Kalendarza imprez centralnych, a ich propozycje zatwierdzone przez PZJ.
2. Zawody regionalne muszą zostać wpisane do Kalendarza imprez regionalnych, a ich propozycje zatwierdzone przez właściwy Związek Wojewódzki.

Artykuł 12 ZGŁOSZENIA

(patrz także art. 12-13 Przepisy Ogólne PZJ)

1. Zgłoszenia na zawody powinny być przysyłane do Organizatora w określonym w propozycjach terminie.
2. Termin zgłoszeń ostatecznych powinien przypadać na min. 5 dni przed dniem rozpoczęcia zawodów.

Artykuł 13 LISTY STARTOWE

(patrz także art. 15 Przepisów Ogólnych PZJ).

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

Artykuł 14 ARKUSZE SĘDZIOWSKIE

1. Organizator zobowiązany jest przygotować arkusze dla sędziów według aktualnego wzoru dostępnego na stronie PZJ, w zakładce Konkurencje jeździeckie – Woltyżerka.

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

Artykuł 15 UKŁON

(patrz także Przepisy Ogólne PZJ art. 23)

1. We wszystkich konkursach, które odbywają się na arenie konkursowej, pod nadzorem Komisji Sędziowskiej, każdy zawodnik i lonżujący zobowiązany jest do

ukłonu, składanego sędziemu w literze A, przed i po starcie. Sędzia w literze A powinien odwzajemnić ukłon.

2. Przed rozpoczęciem wykonywania programu, we wszystkich rodzajach konkursów, koń musi wykonać obowiązkową rundę w kłusie. Po sygnale dzwonkiem sędziego w literze A, koń musi przejść do chodu, w którym prezentowany będzie program.
3. Wbieg, wybieg oraz sposób wykonania ukłonu pozostaje w gestii zawodników, jednak nie powinny zawierać żadnych elementów *show*.
4. Wbieg i wybieg mogą odbywać się przy akompaniamencie muzyki, chyba że Przewodniczący Komisji Sędziowskiej zadecyduje inaczej.
5. Zawodnicy i lonżujący z koniem muszą wbiegać na arenę konkursową możliwie najkrótszą drogą. Przypadki ekstremalne obiegania areny konkursowej przez zawodników lub lonżującego z koniem przed ustawieniem się do ukłonu, mogą spowodować eliminację zawodnika, pary lub zespołu z konkursu (decyzja sędziego w literze A).
6. Zawodnicy i lonżujący z koniem muszą ukłonić się sędziemu w literze A ze środka koła konkursowego. Wypinacze mogą być odpięte (lub w przypadku wypinaczy trójkątnych poluzowane) przed lub po końcowym ukłonie, ale nie później niż przed opuszczeniem areny konkursowej. Nieprzestrzeganie tego nakazu będzie skutkowało ostrzeżeniem od sędziego w literze A.

Artykuł 16 UBIÓR ZAWODNIKÓW I LONŻUJĄCYCH

(patrz także Przepisy Ogólne PZJ art. 24-25)

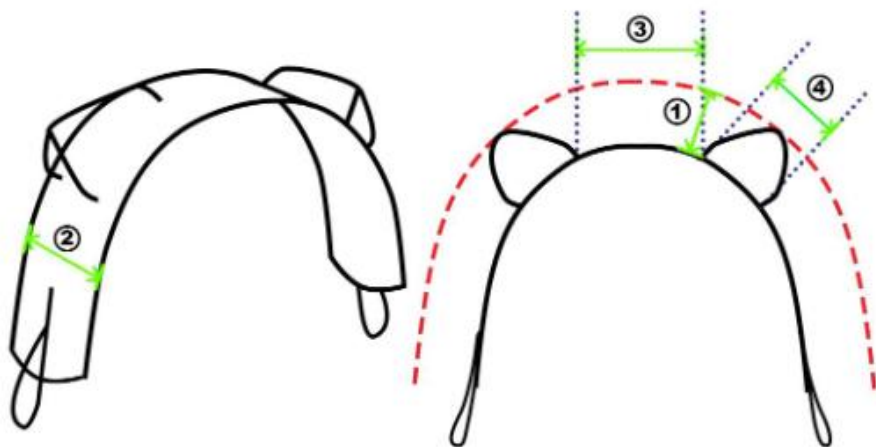
1. W konkursie zespołowym każdy zawodnik zespołu musi nosić na prawym ramieniu, prawej nodze lub na plecach, łatwy do odczytania numer (od 1 do 6). Ubiór lonżującego powinien harmonizować z ubiorem zawodników zespołu.
2. Podczas startu, zawodnicy indywidualni muszą nosić na prawym ramieniu lub na prawej nodze łatwy do odczytania numer startowy, przydzielony im przez Komitet Organizacyjny.
3. Strój zawodników (indywidualnych, pary, zespołu) musi być bezpieczny zarówno dla zawodnika, współcwiczących, jak i dla konia. Nie może w żaden sposób ograniczać ruchów zawodnika, stwarzać możliwości zahaczenia się o elementy rzędu konia lub skaleczenia, bądź przesłaniać widzenie samego zawodnika i/lub współcwiczących i/lub konia. Ponadto powinien być dostosowany do charakteru sportu konnego.
4. Stroje zawodników i wszystkie ich elementy muszą być dopasowane/przylegać do ciała przez cały czas, tak by sędziowie mieli możliwość oceny poszczególnych ćwiczeń.

5. Spodnie muszą być zabezpieczone pod stopą, a spódniczki mogą być noszone tylko na rajstopy/legginsy.
6. Wszelkie akcesoria dekoracyjne i rekwizyty typu: paski, maski, pelerynki, czapki, kapelusze, piłki, skakanki i inne tego typu gadzety, są całkowicie zabronione w trakcie startu i podczas przebywania na arenie konkursowej.
7. Strój w żaden sposób nie może dawać efektu nagości.
8. Strój zawodników (indywidualnych, pary i zespołu) do 13 roku życia włącznie, nie może mieć żadnego fragmentu w kolorze ciała lub wykonanego z przezroczystego materiału, za wyjątkiem kończyn dolnych i górnych.
9. Podczas startu dopuszcza się jedynie obuwie o miękkiej podeszwie.
10. Stroje zawodników – członków zespołu powinny ze sobą współgrać.
11. Włosy zawodników muszą być schludnie upięte (nierozpuszczone).

Niezastosowanie się do wymogów punktów 1 i 2 będzie skutkowało ostrzeżeniem / upomnieniem od sędziego w literze A lub sędziego głównego. Naruszenie zasad określonych w punktach 3-9 wiąże się z odjęciem 1 punktu za kompozycję w programie dowolnym.

Artykuł 17 RZĄD KONIA DO WOLTYŻERKI

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



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

3. Derka ochronna:

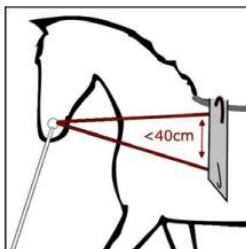
Derka ochronna jest obowiązkowa i musi być wykonana z materiału, który dopasowuje się do grzbietu konia i redukuje oddziaływanie sił zewnętrznych. Dodatkowo dopuszcza się jedną podkładkę żelową.

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

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

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

4. Wędzidła (patrz Załącznik Nr 4)
Grubość wędzidła dla konia min. 12mm;
Grubość wędzidła dla kuca min. 10 mm;
5. Ogłowie (patrz Załącznik Nr 4). Kawecan może być stosowany zamiast ogłowia. Można go używać zarówno z wędzidłem, jak i bez, przy czym w przypadku wykorzystania wędzidła musi być ono zgodne z powyższymi zasadami. Poza sprzączkami i wyściółką wszystkie części kawecanu muszą być wykonane w całości ze skóry lub materiału skóropodobnego. Metalowe wzmocnienia na nachrapniku są niedozwolone. Do wzmocnienia skóry w ogłowie można użyć nylon lub innego materiał niemetalowego, ale nie może on mieć bezpośredniego kontaktu z koniem. Wyściółka jest dozwolona.
6. Na arenie konkursowej dozwolone są wypinacze lub wypinacze trójkątne. Wypinacze mogą być przypięte do kółek wędzidła lub kółek kawecanu. Wypinacze trójkątne muszą być przymocowane od pasa przez kółka wędzidła i z powrotem do pasa po tej samej stronie. Przymocowanie wypinaczy trójkątnych przez kółka kawecanu nie jest dozwolone. Odległość między dwoma punktami przymocowania (górnym i dolnym) po każdej stronie pasa nie może być większa niż 40 centymetrów. Wszelkie własne modyfikacje regulacji wypinaczy trójkątnych (na przykład poprzez zrobienie węzła lub dodanie karabińczyka do przypięcia do wędzidła) są niedozwolone. Wodze stałe/martwe lub pomocnicze są zabronione.



Źródło: FEI VAULTING RULES 2025 (art. 719.2.5), s. 23

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

7. Pas woltyżerski oraz derka ochronna mogą być zmieniane do każdego programu.
8. Lonża musi być przypięta do wewnętrznego kółka wędzidła lub do kółka z przodu albo po wewnętrznej stronie nachrapnika kawecanu (nie przez głowę i nie do zewnętrznego kółka wędzidła lub kawecanu).
9. Bat do lonżowania.

Używanie bata do lonżowania jest obowiązkowe.

10. Dopuszcza się stosowanie bandaży i/lub ochraniaczy oraz kaloszy.
11. Dopuszcza się stosowanie nauszników i zatyczek do uszu. Swoboda poruszania uszami musi zostać zachowana. Nauszniki nie mogą zasłaniać oczu konia. Kolorystyka i design nauszników powinien być dyskretny. Nauszniki nie mogą być mocowane do nachrapnika.

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

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

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

12. Rząd konia dopuszczalny na rozprężalni.

Na rozprężalni dopuszcza się stosowanie:

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

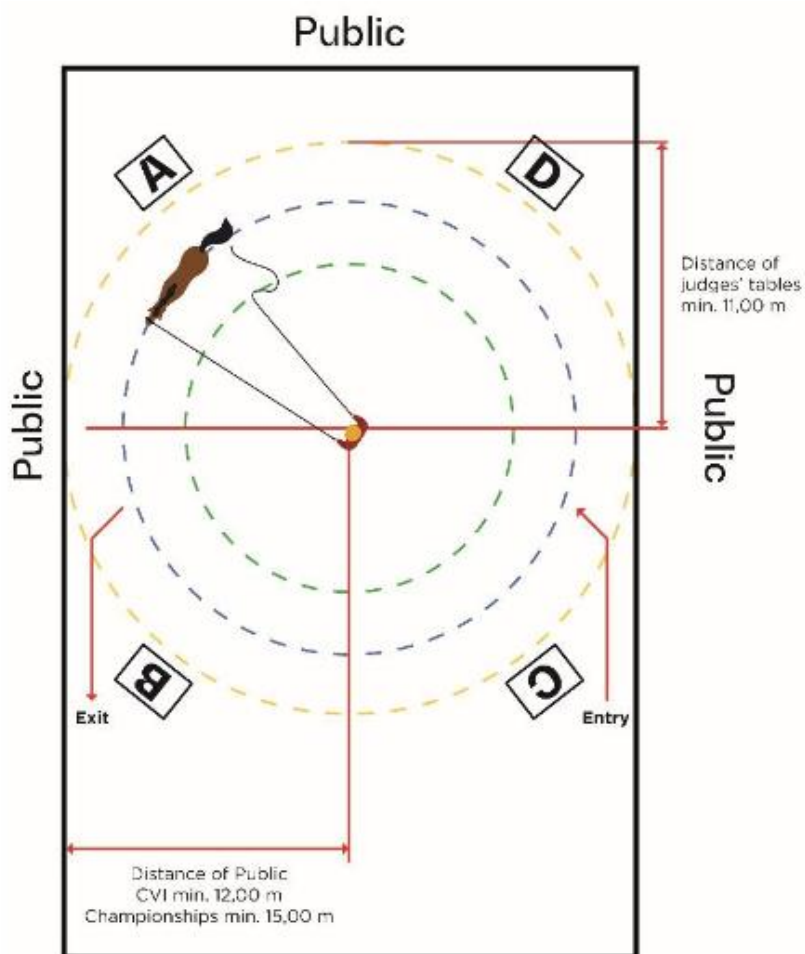
13. Każdy członek ekipy oficjalnie zgłoszony w zgłoszeniach ostatecznych może pracować z koniem pod siodłem. W pracy z koniem pod siodłem obowiązuje odpowiednie obuwie oraz ochronny kask na głowie.

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

Artykuł 18 ARENA (PLAC) KONKURSOWA

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

2. W przypadku rozgrywania konkursów w hali minimalna wysokość hali w świetle musi wynosić 4,5 m (dotyczy to rozgrywania konkursów zespołowych kategorii A/B. W pozostałych konkursach minimalna wysokość wynosi 4,0 m).
3. Podłoże areny konkursowej musi być równe, miękkie i sprężyste.
4. Publiczność musi być oddalona co najmniej 12 m od środka koła do lonżowania.
5. Plac do rozprężania koni jest obowiązkowy i musi spełniać warunki opisane w punkcie 1 niniejszego artkułu. Zaleca się przygotowanie dwóch lub więcej miejsc do rozprężania koni. W przypadku rozgrywania konkursów w hali należy zapewnić wszystkim uczestnikom równy dostęp do rozprężalni znajdującej się na terenie obiektu.
6. Zaleca się umieszczenie stanowisk sędziowskich na podwyższeniu, około 50-60 cm powyżej poziomu podłogi.
7. Stoliki sędziowskie powinny znajdować się w odległości minimum 11 m od środka koła do lonżowania.



ROZDZIAŁ VI ZAWODY – OSOBY OFICJALNE

Artykuł 19 KOMISJA SĘDZIOWSKA

Patrz Przepisy Ogólne PZJ art. 43-46 oraz

Przepisy o Osobach Oficjalnych art. 4, 6, 7, 19, 25-28, oraz Załącznik Nr 1, pkt 5.

1. Minimalną liczbę sędziów określają Przepisy o Osobach Oficjalnych. Poniżej przedstawiono obowiązujący podział ocenianych elementów w zależności od liczby sędziów i kategorii konkursu:

1.1. Konkursy kategorii A i B

1.1.1. Czterech sędziów (A,B,C,D) – sędziowanie rozdzielne:

Program obowiązkowy:

- sędzia A – koń (25%),
- sędziowie B, C i D – ćwiczenia obowiązkowe (po 25%).

Program dowolny lub techniczny:

- sędzia A – koń (25%),
- sędziowie B i D – wykonanie (po 25%),
- sędzia C – kompozycja (25%).

1.1.2. Trzech sędziów (A,B,C) – sędziowanie rozdzielne :

Program obowiązkowy:

- sędzia A – koń (25%),
- sędziowie B i C – ćwiczenia obowiązkowe (po 37,5%).

Program dowolny lub techniczny:

- sędzia A – koń (25%),
- sędzia B – wykonanie (45%),
- sędzia C – kompozycja (30%).

1.1.3. Dwóch sędziów, tylko konkursy 1* (A,B) – sędziowanie rozdzielne:

Program obowiązkowy:

- koń - 25%,
- ćwiczenie obowiązkowe - 75%.

Program dowolny:

- koń - 25%,
- wykonanie - 50%,
- kompozycja - 25%.

1.2. Konkursy kategorii C

1.2.1. Trzech sędziów (A,B,C) – sędziowanie rozdzielne:

Program obowiązkowy:

- sędzia A – koń (25%),
- sędziowie B i C – ćwiczenie obowiązkowe (po 37,5%).

Program dowolny:

- A – kompozycja i koń (33,33%),
- B i C – wykonanie i koń (po 33,33%).

1.2.2. Dwóch sędziów (A,B) – sędziowanie rozdzielne:

Program obowiązkowy:

- koń - 25%,
- ćwiczenie obowiązkowe - 75%.

Program dowolny:

- koń - 25%,
- wykonanie - 50%,
- kompozycja - 25%.

1.3. Konkursy kategorii D

1.3.1. Dwóch sędziów (A,B) – sędziowanie rozdzielne lub łączne:

Program obowiązkowy:

- koń - 25%,
- ćwiczenie obowiązkowe - 75%;

Program dowolny:

- koń - 25%,
- wykonanie - 50%,
- kompozycja - 25%.

2. W konkursach rozgrywanych z udziałem dwóch sędziów oceniają oni zarówno konia, jak i wszystkie elementy programu obowiązkowego i programu dowolnego. Ocena końcowa stanowi średnią arytmetyczną ocen obu sędziów za dany program.

Artykuł 20 KOMISARZE

(patrz Przepisy o Osobach Oficjalnych art. 29- 32, 37-40 oraz Załącznik Nr 1, pkt 5)

ROZDZIAŁ VII ZAWODY – CEREMONIA NAGRADZANIA, NAGRODY

Artykuł 21 CEREMONIA NAGRADZANIA ZAWODNIKÓW I KONI

1. Ceremonia nagradzania zawodników i koni powinna być ważny, wydarzeniem, przeprowadzanym na arenie konkursowej, w uroczystej oprawie, nadającej jej odpowiednią rangę.
2. Udział w ceremonii nagradzania jest obowiązkowy. Nieuczestniczenie skutkuje

utrata miejsca zajętego w klasyfikacji końcowej, a co za tym idzie wszelkich nagród (rozety, nagrody rzeczowej, nagrody pieniężnej itd.). Wyjątek od tego stanowi wydana przez Sędziego Głównego zawodów zgoda.

3. Konie biorące udział w ceremonii dekoracji muszą być prezentowane w ogłowie i w pasie woltyżerskim lub pasie do lonżowania z podkładką.
4. Podczas ceremonii dekoracji obowiązuje strój schludny, elegancki i stosowny do charakteru sportu konnego. Strój powinien zakrywać kolana. Dopuszcza się eleganckie obuwie lub obuwie sportowe oraz reprezentacyjne stroje klubowe, w tym: długie sukienki, spodnie lub spódnice o długości co najmniej za kolano, koszulki lub bluzy klubowe.
5. Ceremonię nagradzania należy przeprowadzać dla każdej rangi zawodów osobno.

Artykuł 22 NAGRODY

1. Wszystkie konie biorące udział w zawodach powinny otrzymać rozetę.
2. Wszyscy zawodnicy biorący udział w zawodach powinni otrzymać upominek/rozetę.
3. Puchary lub medale przyznaje się pierwszym trzem sklasyfikowanym w danym konkursie zawodnikom, zawodniczkom, parom oraz zespołom.
4. Pozostałe nagrody według uznania Organizatora.

ROZDZIAŁ VIII DOBRO KONI I ZAWODNIKÓW

Artykuł 23 POSTĘPOWANIE W PRZYPADKU BRUTALNOŚCI WOBEC KONI

Patrz Przepisy Ogólne PZJ art. 38, 39.

Artykuł 24 KONTROLA LECZENIA I OCHRONA KONI. DOPING

Patrz Przepisy Ogólne PZJ art. 42 oraz Przepisy WAIKLK.

Artykuł 25 KONTROLA LECZENIA I OCHRONA ZDROWIA ZAWODNIKÓW

Patrz Przepisy Ogólne PZJ art. 40, 41.

Artykuł 26 KOMISARZE

Patrz Przepisy Ogólne PZJ art. 45.

Artykuł 27 PROTESTY, SKARGI, ODWOŁANIA

Patrz Przepisy Ogólne PZJ art. 48-53

ROZDZIAŁ IX KONKURSY

Artykuł 28 RODZAJE KONKURSÓW

1. W trakcie zawodów w woltyżerce, w poszczególnych kategoriach wiekowych mogą być rozgrywane następujące rodzaje konkursów:
 - zespołowe – zespół składa się z 4-6 (w zależności od kategorii) zawodników dowolnej płci,
 - indywidualne – dla kobiet/dziewcząt i mężczyzn/chłopców,
 - par – para składa się z 2 zawodników, tej samej lub różnej płci.
2. Konkursy Specjalne –do końca roku kalendarzowego poprzedzającego kolejny sezon startowy Komisja Woltyżerki PZJ określa zasady rozgrywania Konkursów Specjalnych podczas zawodów krajowych (ZO-E/ZR-E).
Regulaminy Konkursów Specjalnych zatwierdza Komisja Woltyżerki PZJ.
3. Wszystkie konkursy na zawodach woltyżerskich muszą być rozgrywane zgodnie z Przepisami Ogólnymi PZJ oraz z niniejszym Regulaminem.

Artykuł 29 KONKURSY ZESPOŁOWE

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

Poziom	Chody	Kat. wiek	Oznaczenie konkursu	RUNDA I		RUNDA II	
				PROGRAM 1	PROGRAM 2		PROGRAM 3
POZIOM PONADPODSTAWOWY (PP)	Galop/galop	SENIORZY ≥ 7 lat	Az1*	Program obowiązkowy test 1	Program dowolny test 1	II runda opcjonalna, zgodnie z propozycjami	Program dowolny test 1
			Az2*	Program obowiązkowy test 2	Program dowolny test 2	II runda opcjonalna, zgodnie z propozycjami II runda obowiązkowa. w PP rozgrywanych w formule jednorazowych zawodów o PP	Program dowolny test 2
			Az3*	Program obowiązkowy test 3Z	Program dowolny test 2	II runda obowiązkowa jedynie w przypadku MP i PP (jw.), w pozostałych zawodach opcjonalna	Program dowolny test 2
		JUNIORZY 7-18 lat	Bz1*	Program obowiązkowy test 1	Program dowolny test 1	II runda opcjonalna, zgodnie z propozycjami	Program dowolny test 1
			Bz2*	Program obowiązkowy test 2	Program dowolny test 2	II runda obowiązkowa jedynie w przypadku MP i PP, w pozostałych zawodach opcjonalna	Program dowolny test 1
	Galop/ tęp	≥ 7 lat	Cz1*	Program obowiązkowy test C1* (galop)	Program dowolny (stęp)	Konkurs rozgrywany tylko w jednej rundzie	Nie rozgrywa się

			Cz2*	Program obowiązkowy test C2* (galop)	Program dowolny (stęp)	Konkurs rozgrywany tylko w jednej rundzie	Nie rozgrywa się
POZIOM PODSTAWOWY (P)	Stęp/stęp	≥ 7 lat	Dz	Program obowiązkowy test D (stęp)	Program dowolny (stęp)	Konkurs rozgrywany tylko w jednej rundzie	Nie rozgrywa się

3. W skład zespołu woltyżerskiego wchodzi: 6 zawodników/zawodniczek (kategorie A i B) i 4-6 zawodników/zawodniczek (kategorie C i D), koń oraz lonżujący. W kategoriach C i D dopuszcza się pomocnika (asystenta), który pomaga zawodnikom wskoczyć na konia w galopie/stępie/. Pomocnik ten musi wbiec razem z zespołem na arenę konkursową i uklonić się. W programie obowiązkowym kategorii C wskok z asystą skutkuje otrzymaniem oceny „zero”. W programie dowolnym kategorii C i D wymagany jest wskok z asystą.
4. Koń galopuje (z prawidłowej nogi) lub stępuje w lewą/prawą stronę, po kole o średnicy minimum 15 m. Zaleca się wyraźne oznaczenie środka koła.
5. Na Mistrzostwach Polski i Pucharze Polski konkursy zespołowe muszą być rozgrywane w dwóch rundach. Na pozostałych zawodach konkursy zespołowe mogą być rozgrywane w jednej lub w dwóch rundach, w zależności od tego, co organizator podał w propozycjach.

6. Runda I składa się z programu obowiązkowego i programu dowolnego. Programy te muszą być pokazywane rozdzielnie, w odstępie minimum jednej godziny W kategoriach C i D program obowiązkowy i dowolny pokazywane są łącznie (program dowolny bezpośrednio po programie obowiązkowym). W kategorii C po programie obowiązkowym w galopie, lonżujący ma obowiązek wydłużyć wypinacze, dostosowując je do stępa.
7. Zaleca się, aby program obowiązkowy i program dowolny wykonywane były z podkładem muzycznym. Muzykę należy dostarczyć zgodnie z warunkami podanymi w propozycjach zawodów.

Artykuł 30 POMIAR CZASU – KONKURSY ZESPOŁOWE

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

Program \ Kategoria	Az2*/Az3*/Bz2*	Az1*/Bz1*	Cz1*/Cz2*	Dz
Obowiązkowy	6 min	6 min	7 min	6 min
Dowolny	3 min 30 s	3 min	4 min	4 min

3. Dzwonek jest używany przez sędziego w literze A w następujących przypadkach:
 - aby dać sygnał zespołowi i lonżującemu do wejścia na arenę konkursową;
 - aby dać sygnał do rozpoczęcia programu obowiązkowego i dowolnego;
 - aby zasygnalizować upływ limitu czasu;
 - aby zasygnalizować zatrzymanie czasu, po upadku zawodnika, w którym zawodnik wylądował inaczej niż tylko na obie stopy i nie jest w stanie natychmiast kontynuować ćwiczeń lub wrócić do szeregu;
 - aby dać sygnał do zatrzymania zawodnika lub przebiegu programu, w przypadku gdy koń wykazuje jakąkolwiek nieregularność, znalazł się bez kontroli lub stanowi zagrożenie dla zawodników;
 - aby dać sygnał do zatrzymania zawodnika lub przebiegu programu, w przypadku nieprzewidzianych zdarzeń, do których zalicza się naprawę lub

dopasowanie sprzętu lub w przypadku wszystkich innych sytuacji wymagających natychmiastowej reakcji;

- aby dać sygnał zawodnikowi do kontynuowania programu po przerwaniu jego wykonywania. Zegar zostaje ponownie włączony w momencie, gdy zawodnik dotknie uchwytu. Kontynuacja wykonywania programu musi nastąpić w ciągu 30 sekund, po tym sygnale.

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

Artykuł 31 PROGRAM OBOWIĄZKOWY – ZESPOŁY

W programie obowiązkowym wszyscy zawodnicy zespołu muszą zaprezentować każde z ćwiczeń obowiązkowych.

1. TEST 1

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

2. TEST 2

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

3. TEST 3Z

- wskok do siadu
- flaga
- młynek
- nożyce z siadu przodem
- nożyce z siadu tyłem
- stanie

- flanka 1. część zakończona odepchnięciem się i zeskokiem do wewnątrz
4. TEST C1*
- wskok do siadu (tylko samodzielny wskok jest oceniany)
 - siad podstawowy
 - flaga (tylko uniesiona noga)
 - podpór przodem
 - klęk
 - ½ młynka do siadu tyłem
 - podpór tyłem obie ugięte nogi na grzbiecie konia + zeskok odwrotny do wewnątrz
5. TEST C2*
- wskok do siadu (tylko samodzielny wskok jest oceniany)
 - siad podstawowy
 - flaga (uniesiona ręka i noga)
 - stanie
 - wyrzut nóg z siadu przodem
 - ½ młynka do siadu tyłem
 - wyrzut nóg z siadu tyłem + zeskok odwrotny do wewnątrz
6. TEST D
- wskok do siadu (z pomocą asystenta)
 - siad podstawowy
 - flaga (tylko uniesiona noga)
 - podpór przodem
 - klęk
 - ½ młynka do siadu tyłem
 - podpór tyłem z uniesioną pionowo nogą + zeskok odwrotny do wewnątrz
7. Wszystkie ćwiczenia obowiązkowe opisane zostały w Załączniku Nr 2.

Artykuł 32 PROGRAM DOWOLNY ZESPOŁY

1. TEST 1

Program wykonywany w galopie może składać się z ćwiczeń dowolnych wykonywanych pojedynczo i w dwójkach. W tym programie nie ma oceny za stopień trudności.

2. TEST 2

Program wykonywany w galopie może składać się z ćwiczeń dowolnych wykonywanych pojedynczo, w dwójkach i w trójkach. Do oceny za stopień

trudności liczy się 25 najtrudniejszych ćwiczeń w przypadku seniorów oraz 20 w przypadku juniorów.

3. TEST C/D

Program wykonywany w stępie może składać się z ćwiczeń dowolnych wykonywanych pojedynczo, w dwójkach i w trójkach. Może zawierać jednakże max. 6 ćwiczeń trójkowych statycznych. W tych programach dowolnych nie ocenia się stopnia trudności.

Artykuł 33 KONKURSY INDYWIDUALNE

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

Poziom	Chody	Kat. wiek	Oznaczenie konkursu	RUNDA I		RUNDA II	
				PROGRAM 1	PROGRAM 2		PROGRAM 3
POZIOM PONADPODSTAWOWY (PP)	Galop/galop	SENIORZY ≥ 16 lat	Ai1*	Program obowiązkowy test 1	Program dowolny test 1	II runda opcjonalna, zgodnie z propozycjami	Program dowolny test 1
			Ai2*	Program obowiązkowy test 2	Program dowolny test 2	II runda opcjonalna na ZO/ZR II runda obowiązkowa na PP	Program dowolny test 2
			Ai3*	Program obowiązkowy test 3	Program techniczny lub program dowolny test 2	II runda obowiązkowa na MP/PP/ZO/ZR	Program dowolny test 2 lub program techniczny (w zależności od programu I rundy)
	Galop/galop	MŁODY WOLTYŻER YOUNG 16-21 lat/ OPEN ≥ 16 lat	Ai2*Y Ai2*Y-O	Program obowiązkowy test 2	Program techniczny Y	II runda obowiązkowa na MP/PP/ZO/ZR	Program dowolny test 2)

		7-18 lat	Bi1*	Program obowiązkowy test 1	Program dowolny test 1	II runda obowiązkowa jedynie w przypadku MP i PP, w pozostałych zawodach opcjonalna	Program dowolny test 1
			Bi2*	Program obowiązkowy test 2	Program dowolny test 2	II runda obowiązkowa jedynie w przypadku MP i PP, w pozostałych zawodach opcjonalna	Program dowolny test 2
	Galop/stęp	≥7 lat	Ci1*	Program obowiązkowy test C1* (galop)	Program dowolny (stęp)	Konkurs rozgrywany tylko w jednej rundzie. Organizator zawodów może ustalić w propozycjach podział konkursu na kategorie wiekowe.	
			Ci2*	Program obowiązkowy test C2* (galop)	Program dowolny (stęp)	Konkurs rozgrywany tylko w jednej rundzie. Organizator zawodów może ustalić w propozycjach podział konkursu na kategorie wiekowe.	
	Step/stęp	7 -13 lat	Di	Program obowiązkowy test D (stęp)	Program dowolny (stęp)	Konkurs rozgrywany tylko w jednej rundzie. Organizator zawodów może ustalić w propozycjach podział konkursu na podkategorie wiekowe.	
POZIOM PODSTAWOWY (P)	Step/stęp	7 -13 lat	Di	Program obowiązkowy test D (stęp)	Program dowolny (stęp)	Konkurs rozgrywany tylko w jednej rundzie. Organizator zawodów może ustalić w propozycjach podział konkursu na podkategorie wiekowe.	

3. Zawodnik/zawodniczka indywidualny/a kategorii A i B wbiega na arenę konkursową tylko w towarzystwie lonżującego z koniem. Jakakolwiek pomoc z zewnątrz jest niedozwolona. W kategoriach C i D dopuszcza się pomocnika (asystenta), który pomaga zawodnikom wskoczyć na konia w galopie/stępie. Pomocnik ten musi wbiec razem z zawodnikami na arenę konkursową i ukłonić się. W programie obowiązkowym kategorii C wskok z asystą skutkuje otrzymaniem oceny „zero”. W programie dowolnym kategorii C i D wymagany jest wskok z asystą.
4. W całym konkursie (niezależnie z ilu rund się on składa) zarówno program obowiązkowy, jak i program techniczny oraz dowolny muszą być wykonywane na tym samym koniu.
5. Koń galopuje (z prawidłowej nogi) lub stępuje w lewą/prawą stronę, po kole o średnicy minimum 15 m. Zaleca się wyraźne oznaczenie środka koła.
6. Konkursy indywidualne mogą być rozgrywane w jednej lub w dwóch rundach.
7. Dopuszcza się, podczas jednego startu, wykonywanie łącznie programu obowiązkowego i technicznego/dowolnego w I rundzie, pod następującymi warunkami:
 - organizator przewidział w propozycjach zawodów taką możliwość;
 - limit dzienny startów dla konia nie jest przekroczony i wynosi maksymalnie 2 punkty – patrz art. 10 ust. 4;
8. Zaleca się, aby program obowiązkowy oraz program dowolny i techniczny wykonywane były z podkładem muzycznym. Muzykę należy dostarczyć zgodnie z warunkami podanymi w propozycjach zawodów.
9. W zależności od warunków podanych w propozycjach zawodów (ZO-E/ZR-E), w kategoriach A i B, zawodnicy/zawodniczki indywidualni/e mogą być klasyfikowani oddzielnie lub razem. Do startu w konkursie indywidualnym dopuszczeni są zawodnicy/zawodniczki, którzy posiadają wymagany wiek, odpowiednie i aktualne uprawnienia sportowe, przedłożą wymienione w Przepisach Ogólnych PZJ inne wymagane dokumenty oraz zostaną zgłoszeni w wyznaczonym przez Organizatora zawodów terminie zgłoszeń.

Artykuł 34 POMIAR CZASU – KONKURSY INDYWIDUALNE

1. Zawodnicy i lonżujący muszą wykonać ukłon w ciągu 30 sekund od dzwonka sędziego w literze A, będącego sygnałem do wejścia na arenę konkursową. Pierwsze ćwiczenie musi zostać rozpoczęte przez zawodnika najpóźniej po upływie 30 sekund po sygnale dzwonka, oznaczającym zakończenie prezentacji konia na kole w klusie i ostateczne jego dopuszczenie do startu.
2. Nie określa się limitu czasu na wykonanie przez zawodnika programu obowiązkowego. Jeżeli na tym samym koniu startuje więcej zawodników, to każdy

następny zawodnik rozpoczyna swój program obowiązkowy natychmiast po zeskoku końcowym zawodnika poprzedniego, nie czekając na sygnał.

3. Czas potrzebny zarówno na wykonanie programu dowolnego, jak też programu technicznego wynosi 1 minutę i rozpoczyna się w chwili, gdy zawodnik dotknie uchwytów lub konia.
4. Jeżeli program obowiązkowy jest wykonywany łącznie z programem technicznym lub dowolnym (I runda), to najpierw wszyscy zawodnicy startujący na tym samym koniu wykonują po kolei najpierw swój program obowiązkowy, a następnie w tej samej kolejności program techniczny/dowolny.
5. Dzwonek jest używany przez sędziego w literze A w następujących przypadkach:
 - aby dać sygnał zawodnikom i lonżującemu do wejścia na arenę konkursową,
 - aby dać pierwszemu zawodnikowi sygnał do rozpoczęcia programu obowiązkowego i każdemu zawodnikowi do rozpoczęcia programu technicznego i dowolnego,
 - aby zasygnalizować upływ limitu czasu; jeżeli w trakcie wykonywania programu dowolnego lub technicznego nastąpił upadek zawodnika, to czas jest zatrzymywany do momentu, gdy zawodnik ponownie dotknie uchwytów lub konia, aby ponownie wskoczyć na niego. Wykonywanie programu musi być kontynuowane w ciągu 30 sekund po sygnale dzwonka oznajmującego upadek;
 - aby dać sygnał do zatrzymania zawodnika lub przebiegu programu, w przypadku gdy koń wykazuje jakąkolwiek nieregularność, znalazł się bez kontroli lub stanowi zagrożenie dla zawodników,
 - aby dać sygnał do zatrzymania zawodnika lub przebiegu programu, w przypadku nieprzewidzianych zdarzeń,
 - aby dać sygnał zawodnikowi do kontynuowania programu po przerwaniu jego wykonywania. W przypadku nieprzewidzianych zdarzeń lub jeżeli sygnał został dany, aby zatrzymać zawodnika z jakiegokolwiek powodu, pomiar czasu zostaje zatrzymany do momentu, gdy zawodnik ponownie dotknie uchwytów lub konia w celu wykonania wskoku;
6. W sytuacjach niejasnych Przewodniczący Komisji Sędziowskiej lub sędzia w literze A i lonżujący lub zawodnik mogą się porozumiewać.

Artykuł 35 PROGRAM OBOWIĄZKOWY – KONKURSY INDYWIDUALNE

W programie obowiązkowym zawodnik musi zaprezentować wszystkie ćwiczenia obowiązkowe:

1. TEST 1
 - wskok do siadu
 - siad podstawowy
 - flaga

- stanie
 - wyrzut nóg z siadu przodem
 - ½ młynka do siadu tyłem
 - wyrzut nóg z siadu tyłem + zeskok odwrotny do wewnątrz
2. TEST 2
- wskok do siadu
 - siad podstawowy
 - flaga
 - młynek
 - nożyce z siadu przodem
 - nożyce z siadu tyłem
 - stanie
 - flank 1. część, zakończona odepchnięciem się i zeskokiem do wewnątrz
3. TEST 3
- wskok do siadu
 - flaga
 - młynek
 - nożyce z siadu przodem
 - nożyce z siadu tyłem
 - stanie
 - flank 1. część i powrót do siadu przodem
 - zeskok zawrotny na zewnątrz
4. TEST C1*
- wskok do siadu (tylko samodzielny wskok jest oceniany)
 - siad podstawowy
 - flaga (tylko uniesiona noga)
 - podpór przodem
 - klęk
 - ½ młynka do siadu tyłem
 - podpór tyłem obie ugięte nogi na grzbiecie konia + zeskok odwrotny do wewnątrz
5. TEST C2*
- wskok do siadu (tylko samodzielny wskok jest oceniany)
 - siad podstawowy
 - flaga (uniesiona ręka i noga)

- stanie
- wyrzut nóg z siadu przodem
- ½ młynka do siadu tyłem
- wyrzut nóg z siadu tyłem + zeskok odwrotny do wewnątrz

6. TEST D

- wskok do siadu (z pomocą asystenta)
- siad podstawowy
- flaga (tylko uniesiona noga)
- podpór przodem
- klęk
- ½ młynka do siadu tyłem
- podpór tyłem z uniesioną pionowo nogą + zeskok odwrotny do wewnątrz

7. Wszystkie wymienione ćwiczenia obowiązkowe opisane zostały w Załączniku Nr 2.

Artykuł 36 PROGRAM DOWOLNY I TECHNICZNY

1. TEST 1

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

2. TEST 2

Program wykonywany w galopie składa się z ćwiczeń statycznych i dynamicznych. Do oceny za stopień trudności liczy się 10 najtrudniejszych ćwiczeń.

3. TEST C/D

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

4. Program techniczny

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

5. Program techniczny Y

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

Artykuł 37 KONKURS PAR (PAS-DE-DEUX)

1. Wszystkie konkursy na zawodach woltyżerskich muszą być rozgrywane zgodnie z

Przepisami Ogólnymi PZJ oraz Regulaminem PZJ/WZJ.

2. Wprowadza się następujące kategorie trudności konkursów par:

Poziom	Chody	Kat. wiek	Oznaczenie konkursu	RUNDA I		RUNDA II	
				PROGRAM 1	PROGRAM 2		PROGRAM 3
POZIOM PONADPODSTAWOWY (PP)	Galop/galop	SENIORZY ≥16 lat	Ap1*	Program obowiązkowy test 1	Program dowolny test 1	Nie rozgrywa się II rundy	-
			Ap2*	Program dowolny test 2	x	II runda opcjonalnie, zgodnie z propozycjami	Program dowolny test 2
	Galop/galop	7-18	Bp1*	Program obowiązkowy test 1	Program dowolny test 1	Nie rozgrywa się II rundy	-
			Bp2*	Program dowolny test 1	x	II runda opcjonalnie, zgodnie z propozycjami	Program dowolny test 1
	Galop/stęp	≥ 7 lat	Cp1*	Program obowiązkowy test C1* (galop)	Program dowolny (stęp)	Nie rozgrywa się II rundy	
			Cp2*	Program obowiązkowy test C2* (galop)	Program dowolny (stęp)	Nie rozgrywa się II rundy	

POZIOM PODSTAWOWY (P)	Stęp/stęp	≥ 7 lat	Dp	Program obowiązkowy test D (stęp)	Program dowolny (stęp)	Nie rozgrywa się II rundy
----------------------------------	------------------	--------------	-----------	---	-------------------------------------	---------------------------

3. Para składa się z dwojga zawodników/zawodniczek (para mieszana, żeńska lub męska) lonżującego oraz konia.
4. Para kategorii A i B wbiega na arenę konkursową tylko w towarzystwie lonżującego z koniem. Jakakolwiek pomoc zewnętrzna jest niedozwolona. W kategoriach C i D dopuszcza się pomocnika (asystenta), który pomaga zawodnikom wskoczyć na konia w galopie/stępie. Pomocnik ten musi wbiec razem z zespołem na arenę konkursową i uklonić się. W programie obowiązkowym kategorii C wskok z asystą skutkuje otrzymaniem oceny „zero”. W programie dowolnym kategorii C i D wymagany jest wskok z asystą.
5. W całym konkursie (niezależnie z ilu rund się on składa) zarówno program obowiązkowy, jak i program dowolny muszą być wykonywane na tym samym koniu.
6. Koń galopuje (z prawidłowej nogi) lub stępuje w lewą/prawą stronę, po kole o średnicy minimum 15 m. Zaleca się wyraźne oznaczenie środka koła.
7. Pomiędzy rundami wymagana jest co najmniej godzinna przerwa.
8. Zaleca się, aby program obowiązkowy oraz program dowolny wykonywane były z podkładem muzycznym. Muzykę należy dostarczyć zgodnie z warunkami podanymi w propozycjach zawodów.

Artykuł 38 POMIAR CZASU – KONKURSY PAR

1. Para musi wykonać ukłon w ciągu 30 sekund od dzwonka sędziego w literze A, będącego sygnałem do wejścia na arenę konkursową. Pierwsze ćwiczenie musi zostać rozpoczęte przez zespół najpóźniej po upływie 30 sekund po sygnale dzwonka, oznaczającym koniec prezentacji konia na kole w klusie i ostateczne dopuszczenie go do startu.
2. Czas potrzebny na wykonanie programu obowiązkowego i dowolnego rozpoczyna się w chwili, gdy pierwszy zawodnik dotknie uchwytów, a kończy z upływem limitu czasu. W konkursie par Ap1* i Bp1* oboje/obie zawodnicy/zawodniczki pary, w I rundzie muszą wykonać program obowiązkowy. Obaj/obie zawodnicy/zawodniczki wbiegają razem na arenę konkursową. Drugi zawodnik/zawodniczka pary rozpoczyna swój program obowiązkowy, bezpośrednio po zeskoku poprzednika, nie czekając na dzwonek sędziego. Nie ma limitu czasu na wykonanie programu obowiązkowego.
3. Limity czasu programu dowolnego dla poszczególnych kategorii trudności określone są w tabeli poniżej.

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

4. Dzwonek jest używany przez sędziego w literze A w następujących przypadkach:
 - aby dać sygnał parze i lonżującemu do wejścia na arenę konkursową;
 - aby dać sygnał do rozpoczęcia programu obowiązkowego i dowolnego;
 - aby zasygnalizować upływ limitu czasu;
 - aby zasygnalizować zatrzymanie czasu, po upadku zawodnika, w którym zawodnik wylądował inaczej niż tylko na obie stopy i nie jest w stanie natychmiast kontynuować ćwiczeń lub wrócić do szeregu;
 - aby dać sygnał do zatrzymania zawodnika lub przebiegu programu, w przypadku gdy koń wykazuje jakąkolwiek nieregularność, znalazł się bez kontroli lub stanowi zagrożenie dla zawodników;
 - aby dać sygnał do zatrzymania zawodnika lub przebiegu programu, w przypadku nieprzewidzianych zdarzeń, do których zalicza się naprawę lub dopasowanie sprzętu lub w przypadku wszystkich innych sytuacji wymagających natychmiastowej reakcji;
 - aby dać sygnał zawodnikowi do kontynuowania programu po przerwaniu jego wykonywania. Zegar zostaje ponownie włączony w momencie, gdy zawodnik

dotknie uchwytu. Kontynuacja wykonywania programu musi nastąpić w ciągu 30 sekund, po tym sygnale.

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

Artykuł 39 PROGRAM OBOWIĄZKOWY – PARY

W programie obowiązkowym wszyscy zawodnicy muszą zaprezentować każde z ćwiczeń obowiązkowych.

1. TEST 1

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

2. TEST C1*

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

3. TEST C2*

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

4. TEST D

- wskok do siadu (z pomocą asystenta)
- siad podstawowy

- flaga (tylko uniesiona noga)
- podpór przodem
- klęk
- ½ młynka do siadu tyłem
- podpór tyłem z uniesioną pionowo nogą + zeskok odwrotny do wewnątrz

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

Artykuł 40 PROGRAM DOWOLNY PARY

1. TEST 1

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

2. TEST 2

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

3. TEST C/D

Program wykonywany w stępie obejmuje pojedyncze wskoki, zeskoki i ćwiczenia dwójkowe. Podczas występu obaj zawodnicy/zawodniczki muszą pozostawać w kontakcie z koniem, uchwytami lub sobą nawzajem (z wyjątkiem podskoków). Nie ocenia się stopnia trudności.

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

ZAŁĄCZNIK NR 1 – PRZEGLĄD KONI

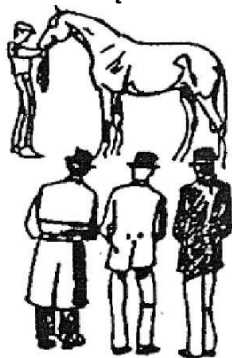


Fig. 1

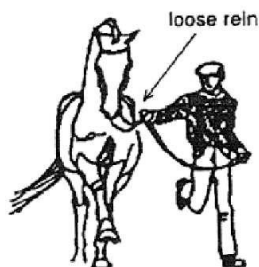


Fig. 2

Inspecting panel - Guidelines

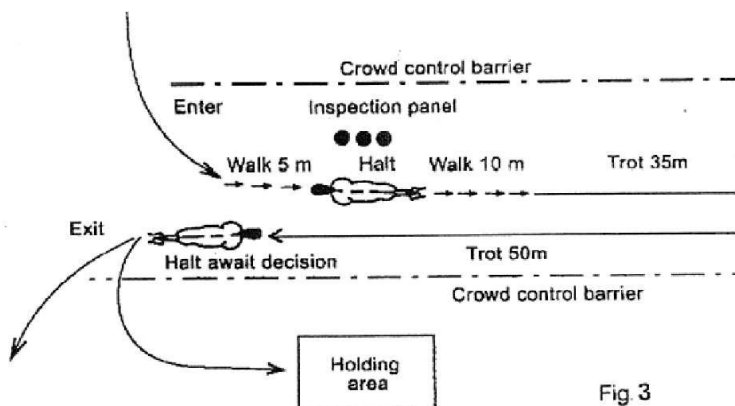


Fig. 3

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

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

ZAŁĄCZNIK NR 2 – ĆWICZENIA OBOWIĄZKOWE

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

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

1. Ćwiczenia obowiązkowe – wprowadzenie

Ćwiczenia obowiązkowe dzielą się na ćwiczenia statyczne i dynamiczne. Każde kolejne ćwiczenie powinno rozpoczynać się bezpośrednio po zakończeniu poprzedniego. Statyczne ćwiczenia obowiązkowe (siad podstawowy, flaga, klęk i stanie) muszą być wytrzymane przez cztery foule galopu lub cztery kroki stępa konia.

Wykonanie ćwiczeń rozpoczyna się od wskoku na konia.

Specyficzne błędy w ćwiczeniach obowiązkowych	
Do 0,5 pkt.	• Słabe lądowanie (L)
1 pkt.	• Lądowanie inne niż na 2 stopy po zejściu (F) • Za brak klęku przed flagą i stanem (K)
1pkt.	• Za każdą brakującą foule galopu / krok stępa w ćwiczeniach statycznych
2 pkt.	• Powtórzenie (R): natychmiastowe powtórzenie ćwiczenia lub jego części, bez opuszczania konia • Zejście z konia przed ukończeniem wskoku, pozostając w kontakcie z co najmniej jednym uchwytem; dozwolone kroki między pierwszą a drugą próbą • Jednokrotne dotknięcie uchwytów i puszczenie ich przed pierwszą próbą wskoku • Powtórzenie (R): wykonanie nieprawidłowego ćwiczenia po którym następuje wykonanie prawidłowego, punkty są odejmowane od prawidłowo wykonanego ćwiczenia wg kolejności • Upadek pomiędzy ćwiczeniami (F) punkty są odejmowane od następnego ćwiczenia
Ocena 0	• Ćwiczenie nie zostało zaprezentowane • Dwukrotne powtórzenie ćwiczenia • Każde ćwiczenie wykonane w nieprawidłowym chodzie konia i nie powtórzone (w prawidłowym) • Za wszystkie ćwiczenia wykonane z pomocą (nie licząc wskoku w stępie – kategoria D) • Ćwiczenia rozpoczynające się po limicie czasu (kategorie zespołowe) • Zejście z konia podczas ćwiczenia (z wyjątkiem wskoku)

	• Utrata kontaktu z koniem podczas wskoku po zakończeniu fazy naskoku • Każde ćwiczenie zaprezentowane przez wołyżera w złej kolejności i niepoprawione • Wykonanie ćwiczenia w złym kierunku
--	---

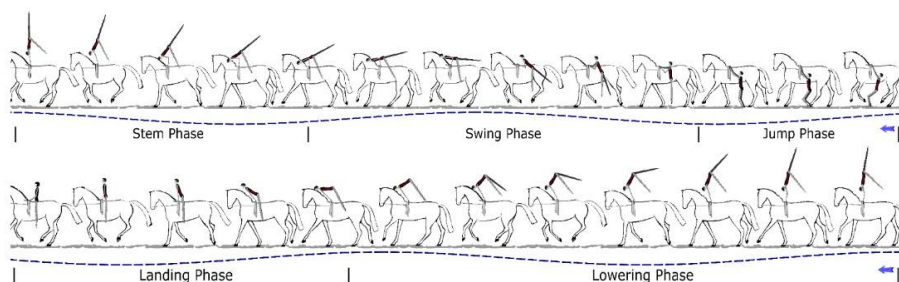
1.1. Wskok (kategorie A, B, C)

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

Mechanika ćwiczenia:

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

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



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

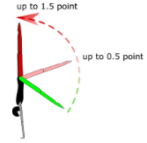
Opis ćwiczenia:

1. Wołyżer biegnie blisko konia, chwyta pas i odbija się jednocześnie obiema stopami. Górna część ciała jest wyprostowana.
2. Prawa noga jest w jednej linii z tułowiem i unosi się jak najwyżej. W tym czasie lewa noga pozostaje wyprostowana i skierowana w dół.
3. Na początku fazy lotu wołyżer przechodzi do momentu wypchnięcia rękami. Prawa noga pozostaje w jednej linii z górną częścią ciała, gdy wołyżer osiąga pionową pozycję stania na rękach. Miednica i barki są równoległe do osi łopatek konia.
4. Po osiągnięciu najwyższej możliwej pozycji (stania na rękach) wołyżer przesuwa barki do przodu, aby utrzymać środek ciężkości powyżej środka

obszaru podparcia (dłoni), jednocześnie amortyzując ruch galopu i utrzymując wyprost ramion. Prawa noga i tułów są opuszczane powoli, kontrolowanym i płynnym ruchem.

5. Woltyżer ląduje miękko na koniu do siadu bezpośrednio za pasem woltyżerskim, do pozycji wyprostowanej.

Punkty ujemne:

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

1.2. Wskok (kategoria D)

W kategorii D ćwiczenia wykonywane są w stępie. Wskok wykonywany jest z pomocą asystenta. Asystentem może być zawodnik z zespołu lub osoba trzecia, która musi wbiec na arenę konkursową razem z zespołem i uklonić się. Asystent chwyta podudzie lub podudzie i biodro woltyżera od spodu pomagając mu w fazie odbicia dla uzyskania potrzebnej energii. Prawa noga jest w jednej linii z tułowiem i unosi się jak najwyżej. W tym czasie lewa noga pozostaje wyprostowana i skierowana w dół. Na koniec, gdy biodra znajdują się w najwyższym możliwym punkcie, zawodnik opuszcza w dół wyprostowaną prawą nogę i ląduje miękko na koniu do siadu bezpośrednio za pasem woltyżerskim, do pozycji wyprostowanej. Po zakończeniu wskoku asystent wraca z powrotem do środka koła.

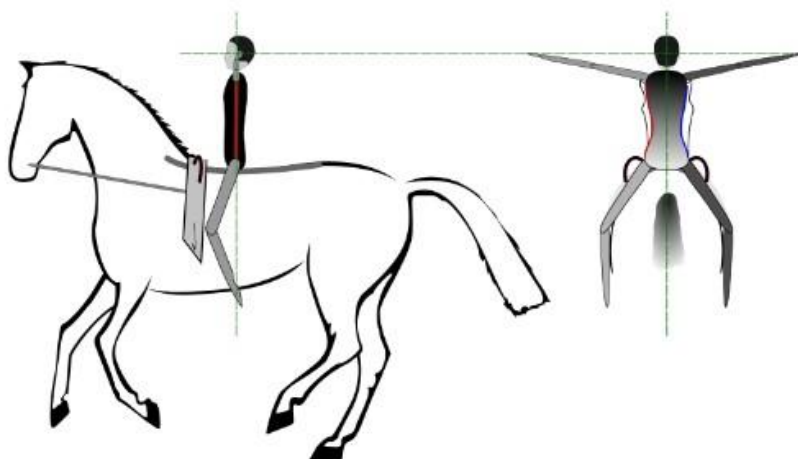
1.3. Siad podstawowy

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

Mechanika ćwiczenia:

Siad podstawowy jest ćwiczeniem statycznym i składa się z 3 faz biomechanicznych:

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



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

Opis ćwiczenia:

1. W siadzie przodem woltyżer podnosi równocześnie w bok wyprostowane ramiona; głowa skierowana jest do przodu.
2. Górna część ciała znajduje się w prawidłowej pozycji pionowej. Głowa, barki, biodra i kostki tworzą linię pionową wzdłuż płaszczyzny czołowej. Nogi pozostają w stałym, lekkim kontakcie z bokami konia. Woltyżer siedzi w trzypunktowym siadzie, w którym 2/3 ciężaru rozkłada się równo na obie kości kulszowe, a 1/3 na udach. Tułów utrzymuje górną część ciała w neutralnej pozycji, biodra pozostają rozluźnione, co pozwala zamortyzować ruch konia. Stopy (z obciążniętymi palcami) są skierowane w dół. Ramiona są wyprostowane do boku wzdłuż płaszczyzny czołowej, a czubki palców dłoni znajdują się na wysokości oczu. Woltyżer znajduje się w stabilnej i kontrolowanej pozycji.
3. Po zakończeniu fazy statycznej, woltyżer jednocześnie opuszcza ręce, nadal amortyzując ruch konia, i chwytą górną część uchwytów.

1.4. Flaga

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

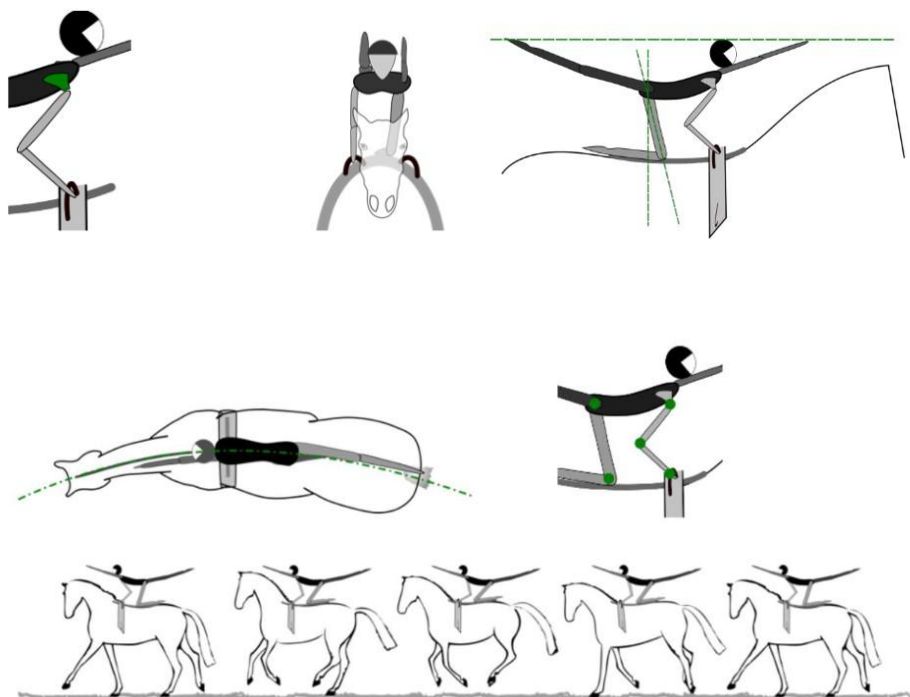
Mechanika ćwiczenia:

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

1. Faza budowania – zaczyna się od siadu przodem na koniu.

2. Faza statyczna – rozpoczyna się, gdy zaprezentowana jest pozycja flagi.
3. Faza zejścia – rozpoczyna się po zakończeniu fazy statycznej.

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



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

Opis ćwiczenia:

1. Z siadu przodem woltażer lekkim zamachem nóg przechodzi do pozycji klęku podpartego, lądując nogami po przekątnej grzbiecie konia. Lewe kolano jest nieco na lewo, a lewa stopa nieco na prawo od kręgosłupa konia. Podniesiona głowa skierowana jest do przodu. Z pozycji klęku podpartego woltażer jednocześnie podnosi wyprostowaną prawą nogę i lewą rękę. Podudzie pozostaje w stałym kontakcie z grzbietem konia, a ciężar ciała rozłożony jest równomiernie.
2. Faza statyczna, a przy tym liczenie kroków konia, rozpoczyna się, gdy zaprezentowana jest pozycja flagi. Łopatki są ściągnięte (płaskie). Prawa dłoń

pozostaje na uchwycie. Barki są równoległe do podłoża i znajdują się bezpośrednio nad pasem wołyżerskim. Prawy bark znajduje się mniej więcej na tej samej wysokości co biodra. Aby zamortyzować ruch konia, barki wołyżera poruszają się (do przodu i do tyłu oraz w górę i w dół) względem pasa podczas całego ćwiczenia. Podniesiona głowa skierowana jest do przodu, a podbródek znajduje się wyżej niż ramiona. Barki, klatka piersiowa i miednica są równoległe do grzbietu konia. Środkowa podłużna linia przechodząca przez tułów podąża za zgięciem konia na kole. Czubki palców dłoni, czubek głowy i czubki palców stopy powinny tworzyć jedną linię. Prawa noga nie jest zrotowana w stawie biodrowym. Podczas całej fazy statycznej górna linia ciała utrzymuje tę samą odległość od podłoża, a ruch jest amortyzowany przez stawy prawego ramienia (bark, łokieć i nadgarstek, a nie łopatki i klatkę piersiową) oraz lewej nogi (biodro i kolano, a nie miednicę czy kręgosłup). Kąt rozwarcia lewego biodra zmienia się w zależności od fazy ruchu konia. Wołyżer utrzymuje równowagę oraz stabilną, kontrolowaną pozycję przez cały czas trwania ćwiczenia. Liczenie kroków konia kończy się wraz z rozpoczęciem fazy zejścia.

3. Po zakończeniu fazy statycznej wołyżer opuszcza prawą nogę i lewą rękę, chwyta uchwyt, przenosi ciężar ciała na obie ręce spoczywające na uchwytach, wyprostowuje pionowo w dół lewą nogę i miękko opuszcza się do siadu przodem na koniu.

Punkty ujemne:

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

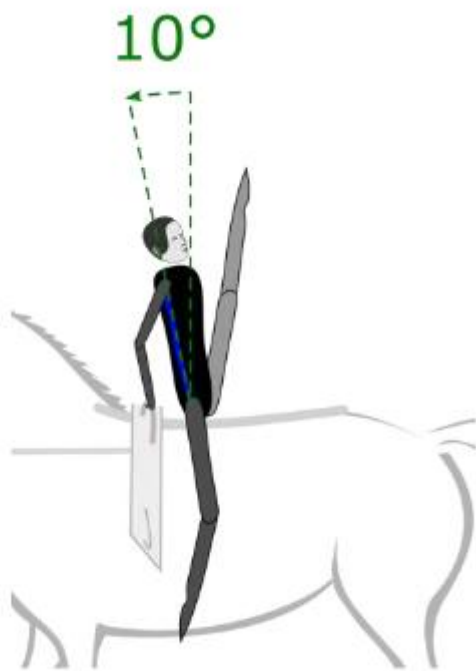
1.5. Młynek

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

Mechanika ćwiczenia:

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

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



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

Opis ćwiczenia:

1. Pierwsza faza rozpoczyna się z siadu przodem. Prawa wyprostowana noga jest przenoszona nad szyją konia. Pierwsze przejście kończy się, gdy wolyżer siedzi bokiem do wewnątrz.
2. Druga faza rozpoczyna się z siadu bokiem do wewnątrz, wtedy lewa wyprostowana noga jest przenoszona nad zadem konia do siadu tyłem.
3. Trzecia faza rozpoczyna się z siadu tyłem. Prawa wyprostowana noga jest przenoszona nad zadem konia do siadu bokiem na zewnątrz.
4. Ostatnia faza zaczyna się z siadu bokiem na zewnątrz, wtedy lewa wyprostowana noga jest przenoszona nad szyją konia do siadu przodem.

Podczas całego ćwiczenia zawodnik utrzymuje równowagę oraz prawidłową pozycję siedzącą. Uszy, ramiona, barki i kostka w pozycji spoczynkowej tworzą pionową linię. Stopy mają obciążone palce. Podczas przekładania nogi górna część ciała może odchylić się do tyłu pod maksymalnym kątem 10° od pionu, aby zachować równowagę. W siadzie bokiem, oś ramion wolyżera jest równoległa do kręgosłupa konia, a nogi przylegają do jego boków. Wszystkie przełożenia nóg są wykonywane wysokim, szerokim i symetrycznym łukiem, z maksymalnym uniesieniami i dużym zakresem

ruchu. Ruchy są płynne, kontrolowane i wykonywane ze stałą prędkością. Każdy uchwyt jest po kolei puszczany i ponownie chwytyany w trakcie ruchów nóg. Moment puszczenia lub ponownego chwycenia uchwytów zależy od wołyżera. Ręce są albo na uchwycie, albo pozostają wolne, jednak nie mają kontaktu z derką lub koniem. Głowa, ramiona i miednica obracają się jednocześnie.

Młynek jest wykonywany w rytmie czterotaktowym. W obowiązku Test 1, C1*, C2* oraz D wykonywane jest tylko ½ młynka (2 pierwsze fazy) do siadu tyłem.

Punkty ujemne:

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

1.6. Wyrzut przodem

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

Mechanika ćwiczenia:

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

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

Opis ćwiczenia:

1. W siadzie przodem wołyżer generuje energię poprzez uniesienie nóg do przodu i do góry, a następnie wykonuje nimi wymach w dół i do tyłu, jednocześnie przesuwając górną część ciała do przodu i w dół. Ręce znajdują się na uchwytach.
2. Gdy tylko ciało traci kontakt z koniem (z wyjątkiem rąk na uchwytach), wyprostowane nogi są wyrzucane do góry, aby osiągnąć pozycję stania na rękach. Ręce i całe ciało pozostają wyprostowane. Oś miednicy i ramion jest równoległa do osi łopatek konia.
3. Po osiągnięciu maksymalnej wysokości, wołyżer przesuwa ramiona do przodu, aby utrzymać środek ciężkości powyżej środka obszaru podparcia (dłoni), jednocześnie amortyzując ruch konia i utrzymując wyprost ramion. Nogi i ciało są opuszczane powoli, kontrolowanym i płynnym ruchem. Barki i miednica są ustawione równoległe do pasa.
4. Wołyżer ląduje miękko na koniu do siadu bezpośrednio za pasem

woltyżerskim, do pozycji wyprostowanej.

1.7. Wyrzut tyłem + zeskok odwrotny do wewnątrz

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

Mechanika ćwiczenia:

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

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

Opis ćwiczenia:

1. W siadzie tyłem woltyżer generuje energię poprzez cofnięcie nóg, a następnie wykonuje nimi wymach do przodu i do góry, jednocześnie przesuując górną część ciała do tyłu.
2. Gdy tylko ciało traci kontakt z koniem (z wyjątkiem rąk), wyprostowane nogi są wyrzucane do góry, aby osiągnąć punkt maksymalnego uniesienia. Kąt rozwarcia pomiędzy rękami a tułowiem powinien być jak największy. Ramiona są w pełni wyprostowane.
3. Następnie woltyżer opada kontrolowanym i płynnym ruchem. Środek ciężkości pozostaje nad powierzchnią podparcia (pasem). Woltyżer amortyzuje ruch konia z niemal prostymi ramionami.
4. Z wyprostowanymi nogami woltyżer miękko opuszcza się z powrotem do siadu tyłem na koniu.
5. Następnie z pozycji siadu tyłem zawodnik przenosi obszernym łukiem (tak jak opisano w młynku) lewą wyprostowaną nogę ponad zadem konia, prawa noga zostaje wyprostowana i dołączona do lewej. Przenosząc nogę zawodnik jednocześnie obraca swoje ciało, jak najbardziej w kierunku do przodu (w kierunku ruchu konia) i ze złączonymi obiema nogami i wyprostowaniem w biodrach odpycha się nieznacznie w górę w momencie puszczenia uchwytów. Woltyżer ląduje na ziemię ze stopami prawie złączonymi.

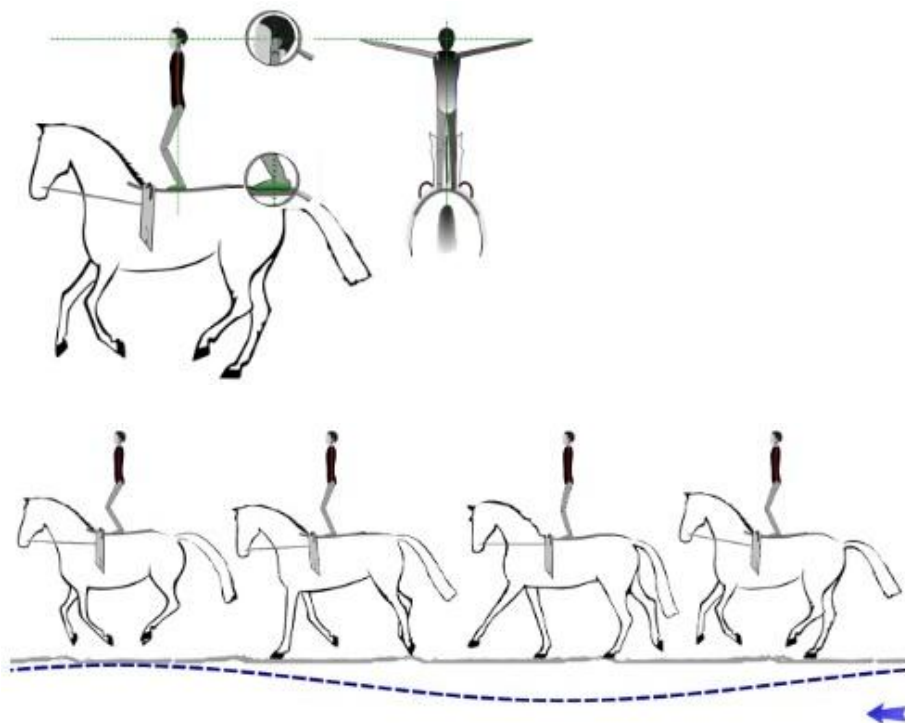
1.8. Stanie

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

Mechanika ćwiczenia:

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

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



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

Opis ćwiczenia:

1. Z siadu przodem* woltyżer lekkim zamachem nóg przechodzi do pozycji klęku podpartego, jednocześnie stale amortyzując ruch galopu konia, natychmiast przeskakuje obiema stopami do stania z jak najwyżej uniesioną miednicą. Po przeskoczeniu na stopy, obie ręce równocześnie puszcza uchwytów, a woltyżer unosi się, aby osiągnąć pozycję stojącą i wyciąga ramiona do boku (w trakcie podnoszenia się lub po uzyskaniu w pełni stojącej pozycji).
W Test 1 i C1* ćwiczenie zaczyna się w klęku.
2. Faza statyczna, a przy tym liczenie fouli galopu konia, rozpoczyna się, gdy zaprezentowana jest pozycja stania. Ruch galopu jest amortyzowany przez woltyżera, głównie przez stawy kończyn dolnych (od stóp do bioder). Stawy

nóg są zgięte tylko na tyle, na ile jest to konieczne do amortyzacji zmian wysokości uniesienia grzbietu konia. Górna część ciała pozostaje w prawidłowej, wyprostowanej postawie. Barki, miednica i stopy pozostają w płaszczyźnie poprzecznej konia, równoległej do pasa. Nogi są równoległe do środkowej płaszczyzny konia. Kolana i stopy są rozstawione na szerokość bioder i skierowane do przodu. Stopy pozostają nieruchome, a ciężar ciała jest równomiernie rozłożony na podeszwy stóp. Ramiona są wyprostowane do boku wzdłuż płaszczyzny czołowej, a czubki palców dłoni znajdują się na wysokości oczu. Woltyżer znajduje się w stabilnej i kontrolowanej pozycji. Liczenie kroków konia kończy się wraz z rozpoczęciem fazy zejścia.

- Po zakończeniu fazy statycznej woltyżer jednocześnie opuszcza ręce, stale amortyzując ruch galopu konia, następnie chwytą uchwyty, przenosi ciężar ciała na obie ręce, wyciąga nogi w dół i miękko opuszcza się do siadu przodem na koniu.

Punkty ujemne:

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

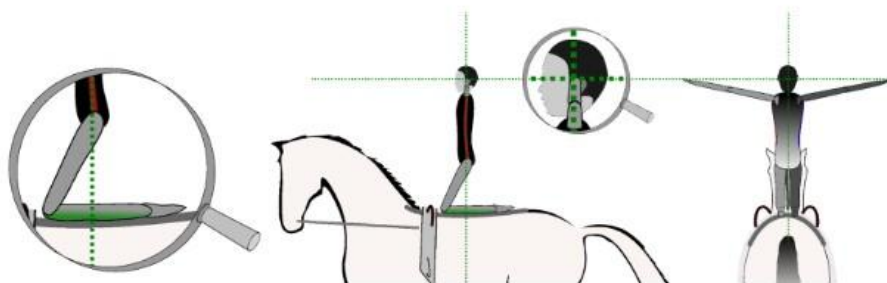
1.9. Klęk

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

Mechanika ćwiczenia:

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

- Faza budowania – rozpoczyna się bezpośrednio po podporze przodem.
- Faza statyczna – rozpoczyna się od momentu ustawienia pozycji statycznej.
- Faza zejścia – rozpoczyna się w momencie zakończenia fazy statycznej.



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

Opis ćwiczenia:

1. Po wykonaniu podporu wołyżer przenosi ciężar ciała na obie ręce spoczywające na uchwytach, jednocześnie przysuwa obie nogi do przodu, aby ukleknąć na koniu tuż za pasem. Głowa pozostaje uniesiona w górę i skierowana do przodu przez cały czas trwania ćwiczenia.
2. Faza statyczna, a przy tym liczenie kroków konia, rozpoczyna się, gdy zaprezentowana jest pozycja kłku. Ruch konia jest amortyzowany przez wołyżerę, głównie przez stawy kończyn dolnych (od stóp do bioder). Stawy nóg są zgięte tylko na tyle, na ile jest to konieczne do amortyzacji zmian wysokości uniesienia grzbietu konia. Górna część ciała pozostaje w prawidłowej, wyprostowanej postawie. Barki i miednica pozostają w płaszczyźnie poprzecznej konia, równoległej do pasa. Nogi są równoległe do środkowej płaszczyzny konia. Kolana są rozstawione na szerokość bioder. Kolana i stopy pozostają nieruchome, a ciężar ciała jest równomiernie rozłożony na podudzia. Ramiona są wyprostowane do boku wzdłuż płaszczyzny czołowej, a czubki palców dłoni znajdują się na wysokości oczu. Wołyżer znajduje się w stabilnej i kontrolowanej pozycji. Liczenie kroków konia kończy się wraz z rozpoczęciem fazy zejścia.
3. Po zakończeniu fazy statycznej wołyżer jednocześnie opuszcza ręce, stale amortyzując ruch konia, następnie chwyta uchwyty, przenosi ciężar ciała na obie ręce, wyciąga nogi w dół i miękko opuszcza się do siadu przodem na koniu.

Punkty ujemne:

Do 1 pkt	Podudzia nie są ustawione równoległe do kręgosłupa konia Kolana szerzej niż biodra Powolne lub nie płynne budowanie pozycji
Do 2 pkt	Ciężar nierównomiernie rozłożony na podudziach

1.10. Podpór przodem

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

Mechanika ćwiczenia:

Podpór przodem jest ćwiczeniem statycznym i składa się z 3 faz biomechanicznych:

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

Opis ćwiczenia:

1. Po wykonaniu flagi wołyżer najpierw kładzie wyprostowaną prawą nogę na zadzie konia, a następnie prostuje i dokłada lewą nogę.

2. Faza statyczna, a przy tym liczenie kroków konia, rozpoczyna się, gdy zaprezentowana jest pozycja podporu. Ruch konia jest amortyzowany przez wołyżera, głównie przez stawy kończyn górnych. Ciało jest napięte, a barki, biodra i stopy powinny tworzyć prostą linię. Wołyżer utrzymuje równowagę opierając ręce na uchwytach. Stopy są obciążone (nie mogą się wbijać w grzbiet konia). Liczenie kroków konia kończy się wraz z rozpoczęciem fazy zejścia.
3. Po zakończeniu fazy statycznej wołyżer przenosi ciężar ciała na obie ręce spoczywające na uchwytach, jednocześnie przysuwa obie nogi do przodu, aby uklęknąć na koniu tuż za pasem. .

1.11. Podpór tyłem i zeskok do wewnątrz

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

Mechanika ćwiczenia:

Podpór tyłem, po którym następuje zeskok do wewnątrz, jest ćwiczeniem statycznym i składa się z 4 faz biomechanicznych:

1. Faza budowania – rozpoczyna się od siadu tyłem.
2. Faza statyczna – rozpoczyna się od momentu ustawienia pozycji statycznej.
3. Faza zejścia – rozpoczyna się w momencie zakończenia fazy statycznej.
4. Faza zeskoku – zaczyna się od siadu tyłem, a kończy lądowaniem na ziemi.

Opis ćwiczenia:

1. Z siadu tyłem wołyżer stawia na zadzie obie stopy, stale amortyzując ruch konia. Następnie unosi biodra i prostuje jedną nogę jednocześnie podnosząc ją do góry.
2. Faza statyczna, a przy tym liczenie kroków konia, rozpoczyna się, gdy zaprezentowana jest pozycja podporu. Ruch konia jest amortyzowany przez wołyżera przez stawy kończyn górnych (nadgarstki, łokcie i barki) i dolnych (kostka i kolano). Obie ręce pozostają na uchwytach, biodra są uniesione do góry i razem z grzbietem pozostają w jednej linii. Głowa pozostaje uniesiona w górę. Liczenie kroków konia kończy się wraz z rozpoczęciem fazy zejścia.
3. Po zakończeniu fazy statycznej wołyżer opuszcza wyprostowaną nogę w dół, później drugą i delikatnie siada tyłem na koniu.
4. Następnie z pozycji siadu tyłem zawodnik przenosi obszernym łukiem (tak jak opisano w „młynku”) lewą wyprostowaną nogę ponad zadem konia, prawa noga zostaje wyprostowana i dołączona do lewej. Przenosząc nogę zawodnik jednocześnie obraca swoje ciało, jak najbardziej w kierunku do przodu (w kierunku ruchu konia) i ze złączonymi obiema nogami i wyprostowaniem w biodrach odpycha się nieznacznie w górę w momencie puszczenia uchwytów. Wołyżer ląduje na ziemię ze stopami prawie złączonymi.

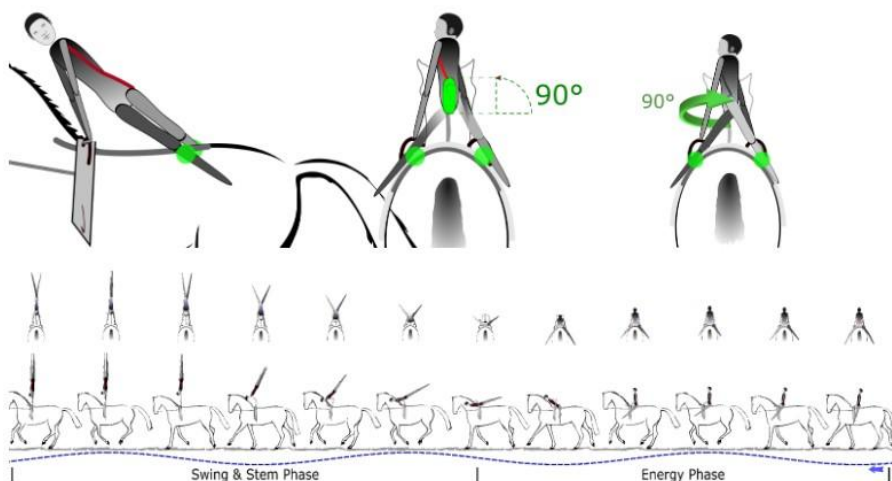
1.12. Nożyce przodem

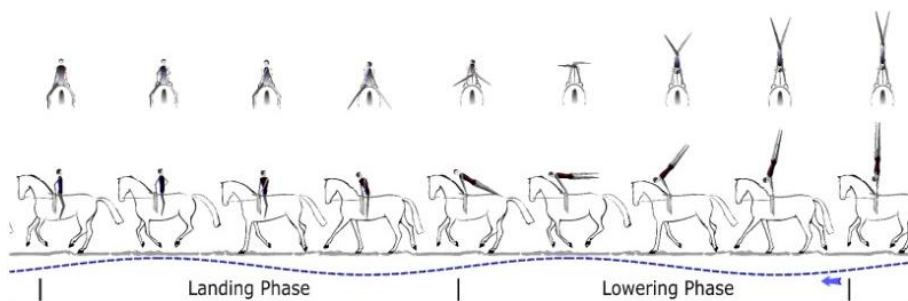
Istota ćwiczenia: harmonia z ruchem konia, jakość ruchu, kontrola ciała i postawa.

Mechanika ćwiczenia:

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

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





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

Opis ćwiczenia:

1. W siadzie przodem wołyżer generuje energię poprzez uniesienie nóg do przodu i do góry, a następnie wykonuje nimi wymach w dół i do tyłu, jednocześnie przesuując górną część ciała do przodu i w dół.
2. Wołyżer wyrzuca nogi do góry, aby osiągnąć pozycję maksymalnego uniesienia (niemal do stania na rękach), z całkowicie wyprostowanymi rękami i barkami. Gdy tylko ciało traci kontakt z koniem (z wyjątkiem rąk na uchwytach) nogi są wyprostowane. Wołyżer płynnie inicjuje kontrolowany i jednostajny skręt wokół własnej osi podłużnej; gdy jego środek ciężkości znajduje się nad powierzchnią podparcia. Aby wykonać nożycę nogi mijają się blisko siebie w równej odległości od podłoża; osiągają tzw. „pozycję kroku” (stopy rozstawione - z prawą nogą z przodu, a lewą z tyłu). Ruch zaczyna się w najwyższym punkcie fazy wyrzutu i kończy się na samym początku fazy opadania. Miednica jest obrócona pod kątem co najmniej 60° przed rozpoczęciem kolejnej fazy.
3. Wołyżer przesuwa miednicę do przodu, aby utrzymać środek ciężkości powyżej środka obszaru podparcia (dłoni), jednocześnie amortyzując ruch konia i utrzymując niemal wyprostowane ramiona. Nogi pozostają w „pozycji kroku”. Ciało jest powoli opuszczane w kontrolowanym, płynnym ruchu. Podczas fazy opadania odległość między stopami osiąga szerokość konia.
4. Wołyżer dotyka derki wyprostowanymi nogami, do tego czasu jego miednica wykonuje obrót o co najmniej 90 stopni. Następnie kończy rotację i ląduje miękko na koniu do siadu tyłem bezpośrednio za pasem, do pozycji wyprostowanej.

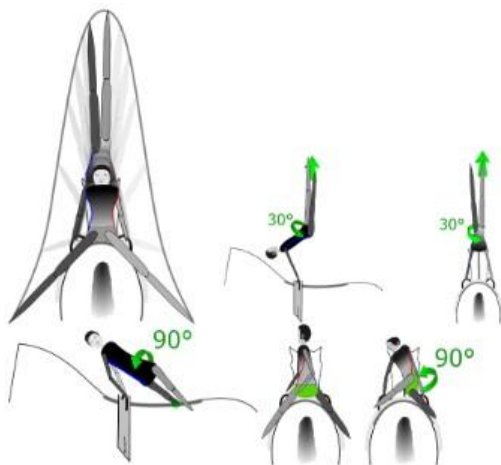
1.13. Nożycę tyłem

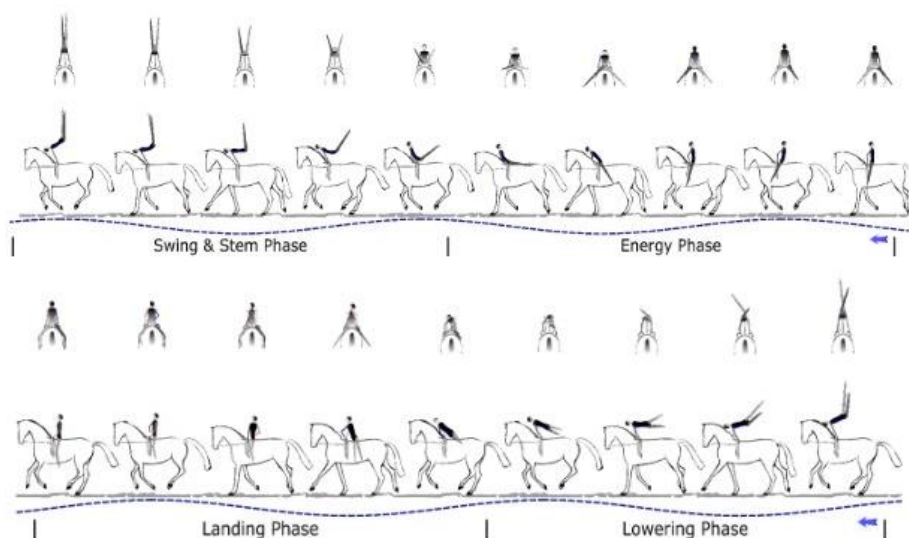
Istota ćwiczenia: harmonia z ruchem konia, jakość ruchu, kontrola ciała i postawa.

Mechanika ćwiczenia:

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

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





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

Opis ćwiczenia:

1. W siadzie tyłem woltyżer generuje energię poprzez cofnięcie nóg, a następnie wykonuje nimi wymach do przodu i do góry, jednocześnie przesuując górną część ciała do tyłu.
2. Gdy tylko ciało traci kontakt z koniem (z wyjątkiem rąk), wyprostowane nogi są wyrzucane do góry, aby osiągnąć punkt maksymalnego uniesienia. Kąt rozwarcia pomiędzy rękami a tułowiem powinien być jak największy. Ramiona są w pełni wyprostowane, a nogi blisko pionu. Woltyżer płynnie inicjuje kontrolowany i jednostajny skręt wokół własnej osi podłużnej, do czasu rozpoczęcia fazy opadania, miednica jest obrócona pod kątem co najmniej 30°, podczas gdy lewa noga jest wypychana wzdłuż pionu, aby osiągnąć punkt maksymalnego uniesienia.
3. Nogi mijają się, a sam ruch zaczyna się w najwyższym punkcie i kończy się w trakcie fazy opadania. Woltyżer kontynuuje rotację miednicy. Środek ciężkości pozostaje nad powierzchnią podparcia (pasem). Woltyżer amortyzuje ruch konia z niemal prostymi ramionami. Ciało jest opuszczane powoli, kontrolowanym i płynnym ruchem. Podczas fazy opadania odległość między stopami osiąga szerokość konia.
4. Woltyżer dotyka derki wyprostowanymi nogami, do tego czasu jego miednica wykonuje obrót o co najmniej 90 stopni. Następnie kończy rotację i ląduje miękko na koniu do siadu przodem bezpośrednio za pasem, do pozycji

wyprostowanej.

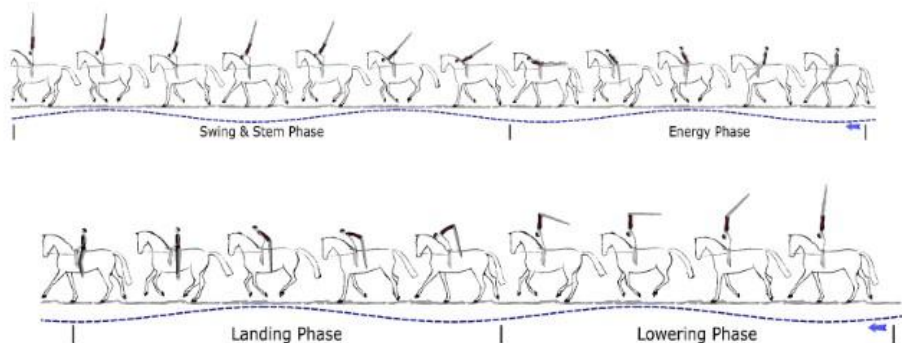
1.14. Flanka 1. część i powrót do siadu przodem

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

Mechanika ćwiczenia:

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

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



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

Opis ćwiczenia:

1. W siadzie przodem woltyżer generuje energię poprzez uniesienie nóg do przodu i do góry, a następnie wykonuje nimi wymach w dół i do tyłu, jednocześnie przesuując górną część ciała do przodu i w dół. Ręce znajdują się na uchwytach.
2. Gdy tylko ciało traci kontakt z koniem (z wyjątkiem rąk na uchwytach), wyprostowane nogi są wyrzucane do góry, aby osiągnąć pozycję stania na rękach. Ręce i całe ciało pozostają wyprostowane. Oś miednicy i ramion jest równoległa do osi łopatek konia.
3. Po osiągnięciu maksymalnej wysokości, woltyżer przesuwa ramiona do przodu, aby utrzymać środek ciężkości powyżej środka obszaru podparcia

(dłoni), jednocześnie amortyzując ruch konia i utrzymując wyprost ramion. Nogi i ciało (ze zgiętymi biodrami) są opuszczane powoli, kontrolowanym i płynnym ruchem. Barki i miednica są ustawione równolegle do pasa.

4. Woltyżer łąduje miękko po wewnętrznej stronie konia, bezpośrednio za pasem woltyżerskim. Nogi są złączone, a barki i miednica są ustawione równolegle i skierowane w stronę rąk. Wyprostowany woltyżer siada bokiem do wewnątrz. Oś ramion jest lekko skierowana do przodu. Z siadu bokiem woltyżer przekłada wysokim, szerokim łukiem (jak w młynku) wyprostowaną prawą nogę nad szyją konia. Górna część ciała jest wyprostowana, a lewa noga pozostaje opuszczona i w kontakcie z koniem (bez zmiany pozycji). Ćwiczenie kończy się w siadzie przodem.

Punkty ujemne:

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

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

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

Mechanika ćwiczenia:

Flanka 1. część, zakończona odepchnięciem się i zeskokiem do wewnątrz, jest ćwiczeniem dynamicznym i składa się z 5 faz biomechanicznych:

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

Opis ćwiczenia:

1. W siadzie przodem woltyżer generuje energię poprzez uniesienie nóg do przodu i do góry, a następnie wykonuje nimi wymach w dół i do tyłu, jednocześnie przesuwając górną część ciała do przodu i w dół. Ręce znajdują się na uchwytach.
2. Gdy tylko ciało traci kontakt z koniem (z wyjątkiem rąk na uchwytach), wyprostowane nogi są wyrzucane do góry, aby osiągnąć pozycję stania na

rękach. Ręce i całe ciało pozostają wyprostowane. Oś miednicy i ramion jest równoległa do osi łopatek konia.

3. Po osiągnięciu maksymalnej wysokości, wolyżer przesuwa ramiona do przodu, aby utrzymać środek ciężkości powyżej środka obszaru podparcia (dłoni), jednocześnie amortyzując ruch konia i utrzymując wyprost ramion. Nogi i ciało (ze zgiętymi biodrami) są opuszczane powoli, kontrolowanym, i płynnym ruchem. Barki i miednica są ustawione równoległe do pasa.
4. Wolyżer ląduje miękko po wewnętrznej stronie konia, bezpośrednio za pasem wolyżerskim. Nogi są złączone, a barki i miednica są ustawione równoległe i skierowane w stronę rąk. Wyprostowany wolyżer siada bokiem do wewnątrz. Oś ramion jest lekko skierowana do przodu.
5. Ze złączonymi nogami i wyprostowanym ciałem zawodnik obraca się do przodu i odpycha się od uchwytu. Faza kończy się prawidłowym lądowaniem na ziemi.

Punkty ujemne:

Do 1 pkt	Odchylenia od opisanego sposobu zeskoku do wewnątrz
----------	---

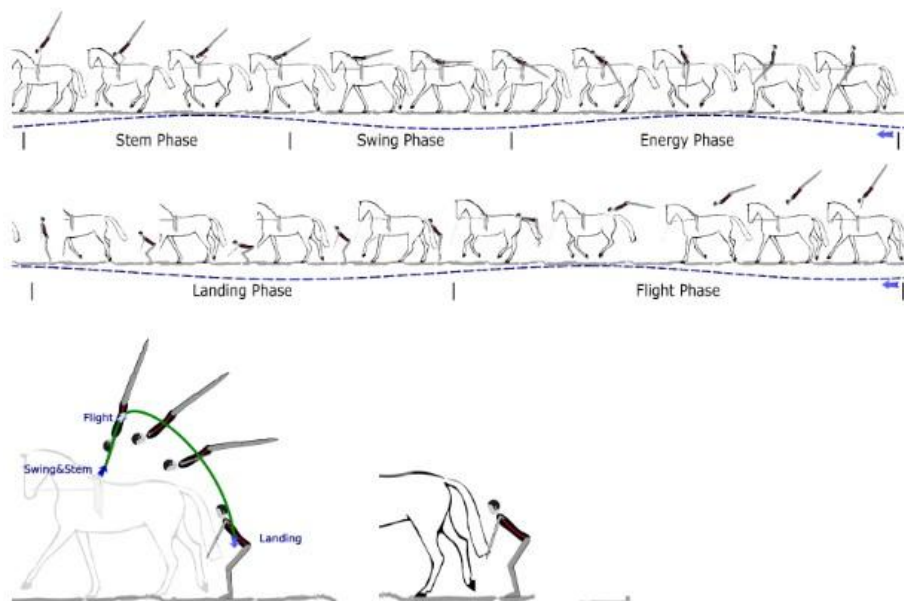
1.16. Zeskok zawrotny do zewnątrz

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

Mechanika ćwiczenia:

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

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



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

Opis ćwiczenia:

1. W siadzie przodem woltyżer generuje energię poprzez uniesienie nóg do przodu i do góry, a następnie wykonuje nimi wymach w dół i do tyłu, jednocześnie przesuwając górną część ciała do przodu i w dół.
2. Gdy tylko ciało traci kontakt z koniem (z wyjątkiem rąk na uchwytach), wyprostowane i złączone nogi są wyrzucane do góry. Górna część ciała pozostaje wyprostowana. Pod kątem od 80° do 90° do podłoża, woltyżer jednocześnie odpycha się obiema rękami od uchwytów.
3. Na początku fazy lotu woltyżer zyskuje dodatkową wysokość i kontynuuje płynny ruch w górę i w tył. Nogi pozostają wyprostowane przez całą fazę lotu. Ramiona są prawie proste; łokcie i nadgarstki mogą być lekko zgięte. Ramiona mogą znajdować się w dowolnej pozycji/kierunku, o ile są symetrycznie ułożone i wykonują płynny ruch, który jest w harmonii z ruchem ciała.
4. Ćwiczenie kończy się prawidłowym lądowaniem na ziemi.

ZAŁĄCZNIK NR 3 - ĆWICZENIA TECHNICZNE

Ćwiczenia techniczne sprawdzają następujące kategorie sprawności motorycznej:

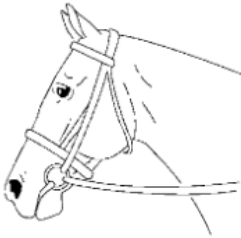
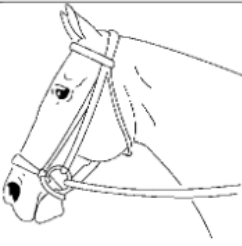
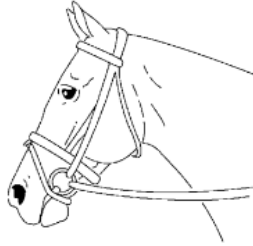
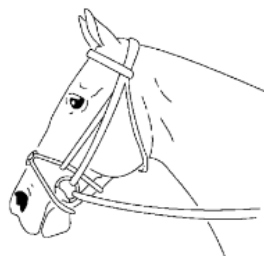
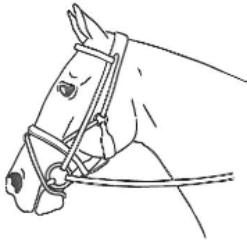
- **skoczność**
- **koordynacja** (rytm, timing)
- **gibkość**
- **równowaga**
- **siła**

Aktualne ćwiczenia techniczne to:

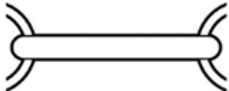
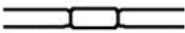
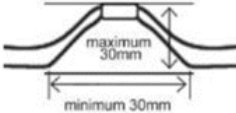
- Wskok do stania na barku (skoczność)
- Gwiazda z szyi na grzbiet (koordynacja)
- Igła tyłem na grzbiecie (gibkość)
- Stanie tyłem na grzbiecie (równowaga)
- Stanie bokiem na przedramieniu (siła)

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

ZAŁĄCZNIK NR 4 – DOPUSZCZALNE RODZAJE NACHRAPNIKÓW I WĘDZIDEŁ

		
Ex. of Cavesson noseband	Ex. of dropped noseband	Ex. of flash strap
		
Ex. of crossed/mexican/grackle noseband	Ex. of combined noseband – no throat lash necessary	Ex. of Micklem style bridle – no throatlash necessary

		
Ex. of Loose Ring cheek	Ex. of Eggbutt cheek	Ex. of D-Ring cheek
		
Ex. of upper cheek	Ex. of full cheek	

		
Ex. of single jointed mouthpiece	Ex. of double jointed mouthpiece	Ex. of double jointed mouthpiece
		
Ex. of unjointed mouthpiece	Ex. of barrel joint	Ex. of ball joint
		
Ex. of double ball joint	Ex. of centrepiece with a roller	Port deviation measurements

ZAŁĄCZNIK NR 5 – HALOWEGO PUCHARU POLSKI W WOLTYŻERCIE (HPP-E)

1. Postanowienia ogólne.

- 1.1. Halowy Puchar Polski w Woltyżerze rozgrywany jest zgodnie z przepisami PZJ właściwymi dla konkurencji woltyżerki oraz zapisami niniejszego Regulaminu Rozgrywania Zawodów w Woltyżerze.
- 1.2. Do Halowego Pucharu Polski brane są pod uwagę wyłącznie wyniki zawodników zarejestrowanych w PZJ jako członkowie klubów lub „BPK” – zawodników bez przynależności klubowej, zarejestrowanych w PZJ.
- 1.3. Zawodnicy mają obowiązek w zgłoszeniach ostatecznych zaznaczyć, że na danych zawodach ZO-E zamierzają startować w konkursach przewidzianych jako kwalifikacyjne HPP-E.

2. Warunki rywalizacji:

- 2.1. Rywalizacja może odbywać się we wszystkich kategoriach wiekowych i konkursach przewidzianych Regulaminem Rozgrywania Zawodów w Woltyżerze w ramach Pucharu Polski (art. 4, ust. 1-4).
- 2.2. Komisja Woltyżerki PZJ ustala na początku roku, w jakich kategoriach wiekowych i w jakich konkursach rozgrywany będzie HPP-E w danym roku oraz na jakich zawodach rozgrywane będą konkursy kwalifikacyjne i konkursy finałowe.
- 2.3. Nie ogranicza się startu zawodników w kilku kategoriach wiekowych, pod warunkiem spełnienia wymogów wiekowych określonych w Regulaminie.
- 2.4. Organizator zawodów kwalifikacyjnych ZO-E ma obowiązek umieszczenia w propozycjach zawodów konkursy, będące jednocześnie kwalifikacyjnymi do zawodów finałowych HPP-E:
- 2.5. Zawodnicy, pary oraz zespoły zgłoszeni do startu w HPP-E, startując w konkursach ZO-E (Az2*, Bz2*, Ap2*, Bp2*, Bp1*, Ai2*, Bi2*, Bi1*) klasyfikowani są w ZO-E oraz zdobywają jednocześnie punkty pucharowe.
- 2.6. W kategorii wiekowej Young/Young-Open Organizator zawodów ZO-E zobowiązany jest umieścić dodatkowo konkurs składający się z programu technicznego rozgrywany w ramach kwalifikacji do zawodów finałowych HPP-E.
- 2.7. Na zawodach kwalifikacyjnych konkursy ZO-E:
 - Az2*/Bz2* - muszą być rozgrywane w dwóch rundach (I runda: program obowiązkowy i program dowolny, II runda: program dowolny);
 - Ap2*/Bp2* - muszą być rozgrywane w dwóch rundach (I runda: program dowolny, II runda: program dowolny);
 - Bi1* i Bp1* - muszą być rozgrywane w dwóch rundach (I runda: program obowiązkowy i program dowolny, II runda: program dowolny)
 - Ai2*/Bi2* - muszą być rozgrywane w dwóch rundach (I runda: program obowiązkowy i program dowolny, II runda: program dowolny)

- Do punktacji pucharowej liczy się wynik końcowy zawodów w danym konkursie, który jest jednocześnie określony jako kwalifikacyjny HPP-E.
 - kategorii Young i Young-OPEN do punktacji pucharowej na danych zawodach liczony jest wynik I rundy w konkursie Ai2*/Bi2* (program obowiązkowy i program dowolny) oraz wynik programu technicznego (Young) uzyskany w konkursie HPP-E. Wynik końcowy to średnia wyniku I rundy i wyniku uzyskanego przez zawodnika w programie technicznym.
- 2.8. Do konkursu kwalifikacyjnego HPP-E na danych zawodach, zespół, para, zawodnicy indywidualni mogą zostać zgłoszeni tylko na jednym koniu. Dopuszcza się zmianę konia w kolejnych zawodach kwalifikacyjnych, bez wpływu na ilość zdobytych już punktów pucharowych. Zawodnicy startujący w więcej niż jednym konkursie kwalifikacyjnym na danych zawodach w każdym z nich mogą startować na innym lub na tym samym koniu, pod warunkiem nieprzekroczenia dziennych limitów startów dla konia (patrz art. 9 pkt 3).
3. Zasady rozgrywania Halowego Pucharu Polski w Woltyżerze w formule serii konkursów kwalifikacyjnych na zawodach ZO-E w ciągu roku.
- 3.1. Zawodnicy, pary i zespoły zbierają punkty do rankingu pucharowego startując w odpowiednich konkursach na zawodach ZO-E oraz w konkursie finałowym. Zawodnicy, pary oraz zespoły muszą zostać zgłoszone do udziału w konkursach HPP-E w zgłoszeniach ostatecznych do zawodów ZO-E.
- 3.2. Żeby móc wystartować w konkursie finałowym HPP-E trzeba przynajmniej raz zostać sklasyfikowanym w takim samym konkursie kwalifikacyjnym HPP-E w danym roku.
- 3.3. W przypadku uzyskania przez zawodników takiej samej liczby punktów kwalifikacyjnych w konkursie zawodów finałowych HPP-E, o kolejności miejsc w klasyfikacji końcowej decyduje większa ilość punktów uzyskanych przez zawodnika, zespół lub parę w finale.
- 3.4. Zawodnicy, zespoły i pary, którzy nie wystartują w konkursach finałowych klasyfikowani są za zawodnikami, zespołami oraz parami startującymi w konkursach finałowych zgodnie z liczbą punktów kwalifikacyjnych zdobytych w konkursach kwalifikacyjnych HPP-E na zawodach ZO-E w ciągu roku.
4. Nagrody.
- 4.1. W zawodach kwalifikacyjnych za nagrody odpowiedzialny jest organizator, w finale honorowe puchary i flots dla zwycięzców poszczególnych kategorii (miejsca I-III) sponsorowane są przez Komisję Woltyżerki PZJ.
- 4.2. Nagroda główna HPP-E ustalana jest każdego roku przez Komisję Woltyżerki PZJ.
5. Postanowienia inne:
- 5.1. Dokumentacja. Konie i zawodnicy startujący w zawodach w konkurencji woltyżerki muszą posiadać aktualnie obowiązującą dokumentację, zgodnie

z Przepisami Ogólnymi (odpowiedzialność za dokumentację ponosi klub zgłaszający, w przypadku zawodników niezrzeszonych, sam zawodnik albo jego opiekun). Zgodnie z art. 12-14 i 17 Przepisów Ogólnych PZJ, zgłoszenie do konkursu konia lub zawodnika, nieposiadającego aktualnych uprawnień sportowych lub ważnych badań lekarskich powoduje niedopuszczenie do startu.

- 5.2. Wiek zawodnika określa się zgodnie z rokiem urodzenia (w którym osiąga on/a określony wiek).
- 5.3. Wszystkie konkursy kwalifikacyjne do HPP-E oceniane są przez min. 3 sędziów (rozdzielne sędziowanie).

ZAŁĄCZNIK NR 6 – REGULAMIN KONKURSU ŁONŻOWANIA

1. Rekomendowane jest, aby na każdych zawodach ZR-E/ZO-E Organizator umieścić w propozycjach zawodów konkursu lonżowania (L1 i/lub L2).
2. Konkurs oceniany jest przez min. 2 sędziów (wspólne sędziowanie w literze A).
3. Aktualne programy konkursów lonżowania L1 i L2 oraz arkusze sędziowskie znaleźć można na stronie PZJ.
4. Obowiązują zasady lonżowania jak na zawodach woltyżerskich.
5. Każdy lonżujący biorący udział w zawodach, na których organizowany jest konkurs lonżowania, może wziąć w nim udział bez ponoszenia dodatkowych opłat z tego tytułu.
6. Lonżujący, którzy nie biorą udziału w zawodach, na których organizowany jest konkurs lonżowania, zobowiązani są do wniesienia opłaty organizacyjnej, jak za start w konkursie zawodnika indywidualnego.
7. Do udziału w konkursie mogą być zgłaszane konie z aktualną licencją WZJ/PZJ, w wieku ≥ 5 lat, zarówno biorące udział w zawodach, na których organizowany jest konkurs lonżowania jak i nie biorące w nich udziału.
8. Do udziału w konkursie lonżowania uprawnione są wszystkie osoby w wieku ≥ 16 lat, posiadające jedno z następujących uprawnień:
 - aktualną licencję lonżującego;
 - aktualną licencję min. wstępną zawodnika (wszystkie konkurencje);
 - aktualną licencję sędziego;
 - aktualną licencję szkoleniowca;
 - aktualną licencję komisarza.
9. Osoby niepełnoletnie muszą posiadać zgodę rodziców lub opiekunów prawnych na udział w konkursie lonżowania.
10. Rząd konia do konkursu lonżowania:
- 10.1. Należy używać sprzętu zgonie z wymaganiami dla konkursu woltyżerskiego (patrz art. 18);
- 10.2. Dopuszcza się również użycie pasa do lonżowania zamiast pasa woltyżerskiego;
11. Ubiór lonżującego do konkursu lonżowania powinien być taki sam jak w konkursie woltyżerskim.

**ZAŁĄCZNIK NR 7 – REGULAMIN KWALIFIKACJI ZAWODNIKÓW INDYWIDUALNYCH/
PAR/ ZESPOŁÓW DO STARTU W ZAWODACH
MIĘDZYNARODOWYCH**

1. Niniejszy Regulamin dotyczy wszystkich (bez wyjątku) zawodników indywidualnych, par oraz zespołów, ubiegających się o dopuszczenie do startu w zawodach międzynarodowych.
2. Zawodnicy indywidualni, pary i zespoły ubiegający się o dopuszczenie do startu na zawodach międzynarodowych muszą uzyskać na zawodach ogólnopolskich (ZO) minimalną ocenę kwalifikacyjną, wyszczególnioną w poniższej tabeli.

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

	Zawodnicy indywidualni		Pary		Zespoły	
	Min. ocena	Kwalifikacja do	Min. ocena	Kwalifikacja do	Min. ocena	Kwalifikacja do
Seniorzy od 18 lat	6,0 w Ai1* (I runda)	CVI1*	6,0 w Ap1* (końcowa)	CVI1*	6,0 w Az1*/Bz1* (I runda)	CVI1*
	6,0 w Ai2* (I runda)	CVI1*/2*	6,0 w Ap2* (końcowa)	CVI1*/2*/3*	6,0 w Az2*/Bz2* (I runda)	CVI1*/2*
	6,0 w Ai3* (końcowa)	CVI3*			6,0 w Az3* (I runda)	CVI3*
Młodzi Woltyżerowie 16-21 lat	6,0 w Ai2*-Y (końcowa)	CVIY2*	X		X	
Juniorzy 14-18 lat	6,0 w Bi1* (I runda)	CVIJ1*	6,0 w Bp1* (końcowa)	CVIJ1*	6,0 w Bz1* (I runda)	CVIJ1*
	6,0 w Bi2* (I runda)	CVIJ1*/2*	6,0 w Bp2* (końcowa)	CVIJ1*/2*	6,0 w Bz2* (I runda)	CVIJ1*/2*
Dzieci 12-14 lat	5,5 w Bi1* (I runda)	CVICH1*	X		X	
	5,5 w Bi2* (I runda)	CVICH1*/2*				

3. Wszystkie konie dopuszczane do startu na zawodach międzynarodowych muszą uzyskać na zawodach ogólnopolskich (ZO) minimalną ocenę kwalifikacyjną 6,0 pod jakimkolwiek zawodnikiem indywidualnym, parą lub zespołem w kategorii A lub B. Wynik musi zostać uzyskany w programie dowolnym lub technicznym i dotyczy tylko oceny za konia.

4. Zawodnik indywidualny, para lub zespół powinni każdorazowo, przy przejściu do wyższej kategorii międzynarodowej (zgodnie z zasadami FEI kwalifikacji do wyższych kategorii konkursów – dotyczy zawodników indywidualnych i par), uzyskać minimalną ocenę kwalifikacyjną na ZO, dopuszczającą do startu w zawodach międzynarodowych w danej kategorii.
5. Ocenę minimalną zawodnik indywidualny, para lub zespół powinni uzyskać przed upłynięciem terminu zgłoszeń ostatecznych do zawodów międzynarodowych, w których zamierzają wystartować.
6. W przypadku gdy termin zawodów krajowych kwalifikacyjnych przypada po terminie zgłoszeń ostatecznych do zawodów międzynarodowych, Komisja Woltyżerki PZJ warunkowo może zezwolić na zgłoszenie zawodnika indywidualnego/pary/zespołu do startu w zawodach międzynarodowych, np. na podstawie wyników uzyskanych w poprzednich startach krajowych i/lub zagranicznych. Zgłoszenie takie może nastąpić na wniosek zainteresowanego/ych, który powinien zostać, w formie pisemnej, przesłany do Komisji Woltyżerki PZJ, w terminie min. 5 dni przed upływem zgłoszeń ostatecznych.
7. Zawodnicy indywidualni, pary i zespoły, którzy w roku poprzedzającym starty w zawodach międzynarodowych uzyskali kwalifikację do danej kategorii zobligowani są do startu w min. jednym ZO-E w ciągu 2026 roku. Niespełnienie tego warunku skutkować będzie koniecznością ponownego uzyskania wymaganych kwalifikacji na zawodach krajowych.
8. Zawodnicy na stałe przebywający i trenujący za granicą zobowiązani są do startu w min. jednym krajowych zawodach kwalifikacyjnych w roku 2026.
9. Zawodnicy indywidualni, pary, zespoły oraz konie i lonżujący ubiegający się o dopuszczenie na ZO do startu na zawodach międzynarodowych, muszą posiadać odpowiednie dokumenty (licencję, ważne badania lekarskie, ubezpieczenie, odpowiednią odznakę) uprawniające do startu w ZO. Ze względu na długi czas załatwiania spraw formalnych związanych z uzyskaniem licencji FEI (dla konia, zawodników i lonżującego), zaleca się by przed przystąpieniem do ZO, na których zawodnicy indywidualni, pary lub zespoły zamierzają uzyskać ocenę minimalną dopuszczającą do startu w zawodach międzynarodowych, wykupić wszystkie potrzebne licencje międzynarodowe.
10. Zawodnicy indywidualni, pary, zespoły oraz konie i lonżujący, którzy w dniu zgłoszeń ostatecznych na dane zawody międzynarodowe nie będą posiadać kompletu wymaganych dokumentów, nie zostaną zgłoszeni do zawodów.