

POLSKI ZWIĄZEK JEŹDZIECKI



PRZEPISY KONKURENCJI

B

SKOKI PRZEZ PRZESZKODY

wyd. 13 ważne od 01/04/2026

zaakceptowane uchwałą Zarządu PZJ

nr: U/70/03/Z/2026 z dn. 23/03/2026

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 cięży 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

WSTĘP	7
ROZDZIAŁ I WPROWADZENIE	8
Artykuł 200 POSTANOWIENIA OGÓLNE	8
Artykuł 201 PRZEPISY PRZEJŚCIOWE.....	9
ROZDZIAŁ II ZAWODNICY I KONIE.....	9
Artykuł 202 WIEK KONI	9
Artykuł 203 WARUNKI UDZIAŁU W ZAWODACH	9
Artykuł 204 KONKURSY NA UŻYCZONYCH KONIACH	9
Artykuł 205 WIEK ZAWODNIKA.....	10
Artykuł 206 RZĄD KOŃSKI, SPRZĘT ORAZ POMOCE STOSOWANE PRZEZ ZAWODNIKA	10
Artykuł 207 OCHRONNE NAKRYCIE GŁOWY, UBIÓR, UŻYWANIE URZĄDZEŃ ELEKTRONICZNYCH I REKLAMY NA ZAWODNIKACH I KONIACH	10
ROZDZIAŁ III OSOBY OFICJALNE.....	12
Artykuł 208 POSTANOWIENIA OGÓLNE	12
Artykuł 209 KOMISJA SĘDZIOWSKA.....	12
Artykuł 210 KOMISARZE.....	12
Artykuł 211 GOSPODARZ TORU	13
Artykuł 212 KOMISJA WETERYNARYJNA I DELEGAT WETERYNARYJNY.....	13
Artykuł 213 OBSADA OSÓB OFICJALNYCH	13
Artykuł 214 KONFLIKT INTERESÓW	13
Artykuł 215 POMOC TECHNICZNA (WIDEO)	13
ROZDZIAŁ IV METODY USTALANIA WYNIKÓW I RODZAJE KONKURSÓW..	14
Artykuł 216 POSTANOWIENIA OGÓLNE	14

Artykuł 217	PUNKTACJA KONKURSU	14
Artykuł 218	ROZGRYWKI.....	18
Artykuł 219	KONKURSY KLASYCZNE I GRAND PRIX.....	20
Artykuł 220	KONKURSY JEDNONAWROTOWE.....	22
Artykuł 221	KONKURS DWUNAWROTOWY	23
Artykuł 222	KONKURS DWUFAZOWY	26
Artykuł 223	KONKURS Z RUNDĄ ZWYCIĘZCÓW.....	28
Artykuł 224	KONKURS GRUPOWY Z RUNDĄ ZWYCIĘZCÓW	30
Artykuł 225	KONKURS SZYBKOŚCI	30
Artykuł 226	PUCHAR NARODÓW	31
Artykuł 227	KONKURSY ZESPOŁOWE.....	31
Artykuł 228	DERBY	33
Artykuł 229	KONKURS O WZRATAJĄCYM STOPNIU TRUDNOŚCI.....	34
Artykuł 230	KONKURSY SKOCZNOŚCI I ZRĘCZNOŚCI	35
Artykuł 231	KONKURS SZEREGÓW	36
ROZDZIAŁ V	PRZESZKODY	37
Artykuł 232	CHARAKTERYSTYKA OGÓLNA.....	37
Artykuł 233	WYSOKOŚĆ PRZESZKÓD	37
Artykuł 234	STACJONATA	38
Artykuł 235	PRZESZKODA SZEROKA.....	38
Artykuł 236	RÓW Z WODĄ, RÓW ZE STACJONATĄ, LIVERPOOL.....	38
Artykuł 237	SZEREGI	40
Artykuł 238	SZEREGI ZAMKNIĘTE I CZĘŚCIOWO ZAMKNIĘTE	40
Artykuł 239	BANKIETY, GÓRKI I ZESKOKI	41
Artykuł 240	PRZESZKODY ALTERNATYWNE I JOKER	41
ROZDZIAŁ VI	ARENY	42
Artykuł 241	ARENA KONKURSOWA	42

Artykuł 242	ROZPRĘŻALNIA	47
Artykuł 243	PLAC TRENINGOWY.....	49
ROZDZIAŁ VII	KARY PODCZAS PRZEBIEGU	50
Artykuł 244	KARY	50
Artykuł 245	STRĄCENIE PRZESZKODY - ZRZUTKA	50
Artykuł 246	NIEPOŚLUSZEŃSTWA (ODMOWA SKOKU, WYŁAMANIE, OPÓR, WOLTA)	51
Artykuł 247	POMYLENIE TRASY PRZEBIEGU	53
Artykuł 248	UPADKI	54
Artykuł 249	POMOC NIEDOZWOLONA	55
Artykuł 250	PUNKTY ZA PRZEKROCZENIE NORMY CZASU	56
ROZDZIAŁ VIII	CZAS I SZYBKOŚĆ.....	56
Artykuł 251	CZAS PRZEBIEGU	56
Artykuł 252	NORMA CZASU	56
Artykuł 253	CZAS MAKSYMALNY	56
Artykuł 254	POMIAR CZASU.....	56
Artykuł 255	ZATRZYMANIE POMIARU CZASU	57
Artykuł 256	KOREKTA CZASU PRZEJAZDU.....	57
Artykuł 257	ZATRZYMANIE ZAWODNIKA W KONKURSIE.....	58
Artykuł 258	SZYBKOŚĆ	59
ROZDZIAŁ IX	KARY PIENIĘŻNE, OSTRZEŻENIA, ELIMINACJE I Dyskwalifikacje i okrucieństwo wobec koni	59
Artykuł 259	REJESTROWANE OSTRZEŻENIE W KONKURENCJI SKOKI PRZEZ PRZESZKODY (REJESTROWANIE OSTRZEŻENIE B) ..	59
Artykuł 260	ŻÓŁTA KARTKA.....	60
Artykuł 261	OSTRZEŻENIA.....	60
Artykuł 262	KARY FINANSOWE	61
Artykuł 263	ELIMINACJE	61

Artykuł 264	DYSKWALIFIKACJE	64
Artykuł 265	OKRUCIEŃSTWO WOBEC KONII	65
Artykuł 266	KONTROLA OCHRANIACZY I BANDAŻY	66
ROZDZIAŁ X	KLASYFIKACJA	66
Artykuł 267	KLASYFIKACJA INDYWIDUALNA I CEREMONIA DEKORACJI	66
ROZDZIAŁ XI	ORGANIZACJA ZAWODÓW	67
Artykuł 268	ZAPROSZENIA NA ZAWODY	67
Artykuł 269	ZGŁOSZENIA NA ZAWODY	67
Artykuł 270	ZAWODY KRAJOWE - CSN.....	67
Artykuł 271	PRZEGLĄD KONI.....	67
Artykuł 272	KOLEJNOŚĆ STARTU	69
Artykuł 273	DEKLARACJA UDZIAŁU W KONKURSIE.....	70
ZAŁĄCZNIK 1	RZĄD, SPRZĘT ORAZ POMOCE STOSOWANE PRZEZ ZAWODNIKA	71
ZAŁĄCZNIK 2	ELEMENTY REKLAMOWE UMIESZCZONE NA STROJU ZAWODNIKA I RZĘDZIE KONIA.....	77
ZAŁĄCZNIK 3	KODEKSU POSTĘPOWANIA OSÓB OFICJALNYCH	79
ZAŁĄCZNIK 4	TABLICE OBLICZANIA NORMY CZASU	82

WSTĘP

Niniejsze wydanie przepisów jest merytorycznie zgodne z 28 wydaniem Przepisów w skokach przez przeszkody (FEI Jumping Rules) Międzynarodowej Federacji Jeździeckiej - FEI obowiązującym od 01/01/2026.

W niniejszym podręczniku szczegółowo omówiono obowiązujące przepisy, należy jednak pamiętać, że muszą być one stosowane w powiązaniu z wydawanymi oddzielnie:

- Przepisami ogólnymi,
- Regulaminem rozgrywania krajowych zawodów w skokach przez przeszkody,
- Regulaminem rozgrywania krajowych zawodów w kategorii Dzieci i Młodzieży w skokach przez przeszkody,
- Przepisami weterynaryjnymi, antydopingowymi i kontroli leczenia koni,
- Przepisami o osobach oficjalnych.

Nie jest możliwe opisanie w niniejszych przepisach wszystkich zdarzeń jakie mogą mieć miejsce podczas rozgrywania zawodów. Jeżeli wystąpią jakiegokolwiek nieprzewidziane lub wyjątkowe okoliczności, to obowiązkiem właściwych osób lub organów, komisji, ciał, jest podjęcie decyzji w duchu sportu, jak najbardziej zbliżone do intencji zawartych w przepisach konkurencji lub Przepisach Ogólnych. Jeżeli jakiegokolwiek przypadek nie został tu opisany to należy go interpretować w całej rozciągłości zgodnie ze wszystkimi innymi postanowieniami wyżej wymienionych dokumentów oraz z zasadą „fair play”.

ROZDZIAŁ I WPROWADZENIE

Artykuł 200 POSTANOWIENIA OGÓLNE

1. Przepisy i regulaminy dotyczące zawodów w skokach przez przeszkody
 - 1.1. Zarówno zawody jaki i konkursy rozgrywane w ramach zawodów muszą być w zgodzie z niniejszymi Przepisami konkurencji skoki przez przeszkody, Przepisami ogólnymi, właściwymi regulaminami, Przepisami weterynaryjnymi, antydopingowymi i kontroli leczenia koni, Przepisami o osobach oficjalnych oraz Kodeksem postępowania z koniem i wszelkimi innymi dokumentami wydawanymi przez Polski Związek Jeździecki, które mają zastosowanie zgodnie z ich postanowieniami do zawodów w skokach przez przeszkody.
 - 1.2. Dokonując zgłoszenia na zawody i/lub w nich uczestnicząc w jakiegokolwiek roli - zawodnicy, personel pomocniczy, właściciele, szefowie ekip, trenerzy, przedstawiciele Związku, członkowie komitetu organizacyjnego i inne osoby uczestniczące w zawodach - zobowiązują się do przestrzegania Przepisów i Regulaminów PZJ, nie tylko podczas samego wydarzenia, ale także w trakcie przygotowań do niego, i będą ponosić odpowiedzialność i konsekwencje określone w Przepisach i Regulaminach PZJ w przypadku jakiegokolwiek naruszenia.
2. Konkurencja skoki przez przeszkody
 - 2.1. Zawody w skokach przez przeszkody są zawodami, w których para zawodnik i koń jest oceniana w różnych warunkach na torze przeszkód - parkurze. Próba ta ma na celu wykazanie stopnia ujeżdżenia konia, jego przepuszczalności, wytrzymałości i posłuszeństwa w pokonywaniu przeszkód, oraz umiejętności jeździeckich zawodnika.
 - 2.2. Jeżeli zawodnik popełnia błędy takie jak: strącenie przeszkody, odmowa skoku, przekroczenie normy czasu itp. - otrzymuje punkty karne. Zwycięzcą konkursu zostaje zawodnik, który otrzymał najmniej punktów karnych, pokonał tor w najkrótszym czasie lub zdobył najwięcej punktów bonifikacyjnych. Zależy to od rodzaju konkursu.
 - 2.3. Konkursy w skokach przez przeszkody nie mogą być ujednocicone, ponieważ różnorodność układu przeszkód oraz stopień ich trudności, stanowią główny element atrakcji zawodów jak i zainteresowania zarówno widzów jak i zawodników.
3. Warunki techniczne i prawne konkursów muszą być identyczne dla wszystkich startujących zawodników. Podczas zawodów wobec zawodników i koni zawsze musi być stosowana zasada „fair play”. Dlatego zasady rozgrywania konkursów określone są poprzez szczegółowe przepisy, które muszą być ściśle przestrzegane, chyba że PZJ dopuści pewną ich liberalizację uzasadnioną

warunkami lokalnymi. Szczegółowe zasady rozgrywania każdego z konkursów muszą być przedstawione w sposób czytelny w propozycjach zawodów i w programie imprezy.

Artykuł 201 PRZEPISY PRZEJŚCIOWE

Niniejsze wydanie Przepisów wchodzi w życie dnia 01/04/2026 roku.

ROZDZIAŁ II ZAWODNICY I KONIE

Artykuł 202 WIEK KONI

Konie mogą rozpocząć swoją karierę sportową w wieku czterech lat (zgodnie z rokiem urodzenia). Szczegółowy wykaz wieku koni i klas konkursów, w których mogą startować, znajduje się w Regulaminie rozgrywania krajowych zawodów w skokach przez przeszkody oraz Regulaminie rozgrywania krajowych zawodów w kategorii Dzieci i Młodzieży w skokach przez przeszkody.

Artykuł 203 WARUNKI UDZIAŁU W ZAWODACH

Szczegółowe warunki udziału w zawodach krajowych znajdują się w Regulaminie rozgrywania krajowych zawodów w skokach przez przeszkody, Regulaminie rozgrywania krajowych zawodów w kategorii Dzieci i Młodzieży w skokach przez przeszkody oraz Przepisach Ogólnych.

Artykuł 204 KONKURSY NA UŻYCZONYCH KONIACH

1. Zasady ogólne

- 1.1. Komitet organizacyjny musi zapewnić niezbędną liczbę koni (maksymalnie 3 konie na zawodnika).
- 1.2. Co najmniej 24 godziny przed rozpoczęciem pierwszego konkursu odbędzie się losowanie koni dla zespołów lub zawodników indywidualnych.
- 1.3. Losowanie musi odbyć się w obecności szefów ekip lub ich reprezentantów, zawodników, przewodniczącego lub członka komisji sędziowskiej oraz delegata weterynaryjnego lub lekarza weterynarii zawodów. Odpowiednio oznakowane i zidentyfikowane konie muszą znajdować się w pobliżu miejsca losowania z ogłowiami i kietznami przez nie używanymi. To samo ogłowie i kietzno, musi być używane podczas całych zawodów, chyba, że właściciel konia wyrazi zgodę na zmianę.
- 1.4. Komitet organizacyjny powinien zapewnić odpowiednią liczbę koni rezerwowych, na wypadek, gdy komisja weterynaryjna (lub delegat weterynaryjny) nie dopuści konia do startu lub w sytuacji całkowitego braku porozumienia między zawodnikiem i koniem, stwierdzonego przez komisję sędziowską.
- 1.5. Propozycje muszą jasno określać warunki, na których konie zostały

PRZEPISY KONKURENCJI B - wyd.13 - ważne od 01/04/2026

użyczzone i wylosowane oraz dokładne reguły konkursów.

2. Trening na użyzycznych koniach
 - 2.1. Każdy zawodnik ma możliwość odbycia sesji treningowej z wylosowanym koniem co najmniej dwa razy, przy czym każda sesja treningowa nie może trwać dłużej niż godzinę.
 - 2.2. Podczas jednej sesji treningowej można pokonać nie więcej niż sześć przeszkód. Do powyższej liczby nie wlicza się przeszkoda typu krzyżak. Trzy próby pokonania przeszkody liczą się jako jedna pokonana przeszkoda. Dozwolona jest jedna kombinacja podwójna lub jedna kombinacja potrójna, która liczona jest jako jedna przeszkoda.
 - 2.3. Komitet organizacyjny ustala zasady dotyczące sesji treningowych.
 - 2.4. Przeszkody typu Liverpool, rów czy przeszkody naturalne nie mogą być używane podczas treningu.
 - 2.5. Trener konia lub inna osoba może trenować konia podczas zawodów, pod warunkiem uzyskania zgody właściciela.

Artykuł 205 WIEK ZAWODNIKA

Szczegółowe warunki dotyczące wieku zawodników i klas konkursów, w których mogą startować, a także dozwolony dzienny limit startów znajdują się w Regulaminie rozgrywania krajowych zawodów w skokach przez przeszkody oraz Regulaminie rozgrywania krajowych zawodów w kategorii Dzieci i Młodzieży w skokach przez przeszkody.

Artykuł 206 RZĄD KOŃSKI, SPRZĘT ORAZ POMOCE STOSOWANE PRZEZ ZAWODNIKA

Podstawowe przepisy i zasady dotyczące rzędu, sprzętu oraz pomocy stosowanych przez zawodnika zawarte są w Załączniku 1 do niniejszych Przepisów.

Artykuł 207 OCHRONNE NAKRYCIE GŁOWY, UBIÓR, UŻYWANIE URZĄDZEŃ ELEKTRONICZNYCH I REKLAMY NA ZAWODNIKACH I KONIACH

1. Ochronne nakrycie głowy
 - 1.1. Wszystkie osoby dosiadające konia mają obowiązek noszenia prawidłowo zapiętego ochronnego nakrycia głowy.
 - 1.2. Zawodnik, który gubi kask, lub którego paski mocujące kask odpięły się podczas przejazdu, musi zatrzymać się, nałożyć kask i prawidłowo go zapiąć. W takim przypadku zawodnik nie jest karany za zatrzymanie, jednak pomiar czasu nie jest zatrzymywany. Zawodnik, który mając nieprawidłowo zapięty lub rozpięty kask, skacze lub próbuje skoczyć przeszkodę zostanie wyeliminowany, chyba że natychmiastowa próba zatrzymania i poprawienia kasku mogłaby być dla niego niebezpieczna (np. w trakcie pokonywania szeregu lub na jeden czy dwa kroki galopu przed następną

PRZEPISY KONKURENCJI B - wyd.13 - ważne od 01/04/2026

przeszkodą). Jedyne wyjątkiem od tej reguły stanowią pełnoletni zawodnicy, którzy podczas ceremonii dekoracji mogą zdjąć kask w trakcie przyjmowania nagród, grania hymnu narodowego czy podczas innych elementów protokołu ceremonii.

- 1.3. Jeżeli zawodnik decyduje się zdjąć kask siedząc na koniu, niezależnie czy przepisy na to zezwalają, czy nie, to czyni to wyłącznie na własną odpowiedzialność.

2. Ubiór

- 2.1. Zawodnicy zobowiązani są do noszenia stosownego stroju, kiedy pokazują się publiczności. Podczas oglądania toru, startu, prezentacji, ceremonii dekoracji, wszystkich zawodników obowiązuje strój zgodnie z Art. 207.2.

- 2.2. Podczas oglądania toru, zawodnik musi mieć strój czysty i schludny. Zawsze obowiązkowe jest noszenie wysokich butów jeździeckich, białych, kremowych lub jasnobeżowych bryczesów, koszuli z długimi lub krótkimi rękawami, białym krawatem lub białą stójką. Koszula musi mieć biały kołnierzyk. Koszula z długimi rękawami musi mieć białe mankiety.

- 2.3. Podczas startu i ceremonii dekoracji:

- 2.3.1. Osoby cywilne startują w konkursach w strojach zatwierdzonych przez ich federację: marynarka, białe, kremowe lub jasnobeżowe bryczesy, czarne lub brązowe buty. Inne ciemne kolory butów mogą być akceptowane przez PZJ. Buty mogą mieć tylko jeden kontrastujący kolor na cholewach, czubku i/lub wokół pięty. Buty muszą mieć obcas. Koszula może mieć długie lub krótkie rękawy, z białym kołnierzykiem; długie rękawy muszą mieć białe mankiety. Obowiązuje biały krawat lub stójka. Marynarka konkursowa może być dowolnego koloru i musi posiadać guziki skierowane na zewnątrz. Jeśli marynarka posiada kołnierz musi być to kołnierz z klapami, który może być tego samego koloru co marynarka bądź innego koloru. Marynarki bez kołnierza są dozwolone pod warunkiem, że kołnierzyk koszuli i krawat są widoczne, gdy marynarka jest zapięta.

- 2.3.2. Zawodnicy, którym przysługuje prawo noszenia mundurów, mogą w nich startować, zgodnie z przepisami organizacji, ustalających wzór umundurowania.

- 2.3.3. Podczas zawodów Dzieci i Młodzieży obowiązuje strój zgodny z Regulaminem rozgrywania krajowych zawodów w kategorii Dzieci i Młodzieży w skokach przez przeszkody.

- 2.3.4. Zawodnicy do lat 15 włącznie zobowiązani są używać kamizelek ochronnych, zawsze, gdy dosiadają koni.

- 2.3.5. Wyjątki spowodowane warunkami pogodowymi:

- a) Podczas złej pogody, komisja sędziowska może zezwolić na

założenie przez zawodników płaszczy lub kurtek przeciwdeszczowych zamiast fraków.

- b) Jeżeli jest upalnie, komisja sędziowska może zezwolić na jazdę bez fraków.

Jeżeli zawodnicy startują bez fraków (patrz Art. 207.2.3.5 wyjątki spowodowane warunkami pogodowymi), koszule mogą mieć zarówno krótkie jak i długie rękawy.

2.4. Przepisy dotyczące elementów reklamowych umieszczonych na stroju zawodnika i rzędzie konia zawarte są w Załączniku 2 do niniejszych Przepisów.

3. Elektroniczne urządzenia komunikacyjne

3.1. Zawodnikom nie wolno używać telefonów komórkowych, innych elektronicznych urządzeń komunikacyjnych ani słuchawek na terenie rozprężalni. Nieprzestrzeganie niniejszego przepisu skutkować będzie otrzymaniem ostrzeżenia zgodnie z Przepisami Ogólnymi.

3.2. Telefony komórkowe, inne elektroniczne urządzenia komunikacyjne ani słuchawki nie mogą być używane w trakcie konkursu. Nieprzestrzeganie niniejszego przepisu skutkować będzie eliminacją z konkursu.

3.3. Podczas zawodów, w każdym innym miejscu i czasie niż te, o których mowa w Art. 207.3.1 i 207.3.2., zawodnicy, luzacy lub inne osoby mogą używać jednej słuchawki, gdy dosiadają konia.

ROZDZIAŁ III OSOBY OFICJALNE

Artykuł 208 POSTANOWIENIA OGÓLNE

1. Wszystkie osoby oficjalne pełniące obowiązki na zawodach, muszą przestrzegać Kodeksu postępowania osób oficjalnych (Załącznik 3 do niniejszych Przepisów) oraz przepisu o konflikcie interesów, który opisany jest w Art. 214, a także wykonywać swoje obowiązki zgodnie z Przepisami o osobach oficjalnych.
2. Szczegółowe przepisy dotyczące powoływania osób oficjalnych na zawody krajowe znajdują się: w Przepisach o osobach oficjalnych PZJ - komisja sędziowska, komisarze, komisja weterynaryjna, gospodarze toru i delegaci techniczni.

Artykuł 209 KOMISJA SĘDZIOWSKA

Szczegółowe regulacje dotyczące sędziów znajdują się w Rozdziale II Przepisów o osobach oficjalnych.

Artykuł 210 KOMISARZE

Szczegółowe regulacje dotyczące komisarzy znajdują się w Rozdziale III Przepisów

o osobach oficjalnych.

Artykuł 211 GOSPODARZ TORU

Szczegółowe regulacje dotyczące gospodarzy toru znajdują się w Rozdziale IV Przepisów o osobach oficjalnych.

Artykuł 212 KOMISJA WETERYNARYJNA I DELEGAT WETERYNARYJNY

Szczegółowe regulacje dotyczące lekarzy weterynarii znajdują się w Rozdziale VI Przepisów o osobach oficjalnych.

Artykuł 213 OBSADA OSÓB OFICJALNYCH

Tabela minimalnych obsad osób oficjalnych na zawodach krajowych znajduje się w Załączniku I do Przepisów o osobach oficjalnych.

Artykuł 214 KONFLIKT INTERESÓW

Istotny pozór konfliktu interesów występuje, gdy na podstawie danych okoliczności można racjonalnie wywnioskować, że konflikt istnieje. Konflikt interesów definiuje się jako wszelkie relacje osobiste, zawodowe lub finansowe, w tym relacje między członkami rodziny, które mogą wpływać lub być postrzegane jako wpływające na obiektywizm podczas pełnienia obowiązków osoby oficjalnej (patrz Załącznik 3 Kodeks postępowania osób oficjalnych).

Artykuł 215 POMOC TECHNICZNA (WIDEO)

1. Konkursy muszą być rozgrywane w sposób sprawiedliwy dla wszystkich sportowców. Aby osiągnąć ten cel, dozwolone jest korzystanie z wszelkich dostępnych środków wsparcia technicznego, zawierających między innymi oficjalne nagrania wideo, aby pomóc osobom oficjalnym w wykonywaniu ich obowiązków zgodnie z przepisami.
2. Za oficjalne nagranie wideo uważa się nagranie wykonane przez sieć telewizyjną transmitującą zawody lub firmę wynajętą przez organizatora zawodów. Nagrania - aby można było użyć ich jako dowodu - muszą być przedstawione sędziemu głównemu zawodów w czasie do 30 minut po ogłoszeniu oficjalnych wyników.
3. Na podstawie zapisu wideo, komisja sędziowska może zmienić wyniki konkursu po ich ogłoszeniu, jeżeli nagranie zawiera niezbité dowody, że pierwotne orzeczenie było błędne.
4. Dowód wideo powinien być użyty zawsze w ramach zastosowanych przepisów i nie może zmieniać obowiązującego przepisu.

ROZDZIAŁ IV METODY USTALANIA WYNIKÓW I RODZAJE KONKURSÓW

Artykuł 216 POSTANOWIENIA OGÓLNE

1. Każdy konkurs, niezależnie od rodzaju, musi być rozgrywany według Tabeli A lub Tabeli C. Wynik pary ustalany jest na podstawie kar za błędy popełnione w trakcie przejazdu, zgodnie z Art. 217.1 (Tabela A) lub Art. 217.2 (Tabela C), zgodnie z informacją zawartą w propozycjach zawodów.
2. Istnieje duża różnorodność indywidualnych i zespołowych konkursów w skokach przez przeszkody. Niniejsze przepisy uwzględniają konkursy najbardziej popularne. Wszystkie konkursy opisane w tym rozdziale muszą odbywać się dokładnie według niniejszych Przepisów. Komitety organizacyjne mają prawo organizowania innych typów konkursów pod warunkiem ich zgodności z obowiązującymi przepisami i regulacjami PZJ oraz zatwierdzenia formuły ich rozgrywania przez właściwe Kolegium Sędziów.

Artykuł 217 PUNKTACJA KONKURSU

1. Tabela A
 - 1.1. Błędy są karane punktami karnymi lub eliminacją zgodnie z poniższą tabelą:

TABELA A	
RODZAJ PRZEWINIENIA	KARA
Błąd techniczny: a. strącenie przeszkody podczas skoku b. błąd na rowie z wodą (patrz Art. 236.1.3)	4 punkty karne
Pierwsze nieposłuszeństwo: a. zwykle - bez naruszenia przeszkody	4 punkty karne
b. powodujące konieczność odbudowania przeszkody	4 punkty karne + 6 sekund korekty
Drugie nieposłuszeństwo (w konkursach do 125 cm włącznie): a. zwykle - bez naruszenia przeszkody	8 punktów karnych
b. powodujące konieczność odbudowy przeszkody	8 punktów karnych + 6 sekund korekty
Drugie nieposłuszeństwo w konkursach powyżej 125 cm	eliminacja
Trzecie nieposłuszeństwo w konkursach do 125 cm włącznie)	
Inny przypadek opisany w Art. 263	
Upadek jeźdźca lub konia	eliminacja
Przekroczenie normy czasu we wszystkich konkursach rozgrywanych wg. Tabeli A z wyłączeniem konkursów w ramach Mistrzostw i Pucharów Polski	1 punkt karny za każde rozpoczęte 4 sekundy
Przekroczenie normy czasu we wszystkich rozgrywkach, rundach zwycięzców oraz konkursach rozgrywanych wg. Tabeli A podczas Mistrzostw i Pucharów Polski	1 punkt karny za każdą rozpoczętą sekundę
Przekroczenie czasu maksymalnego	eliminacja
Nienaprawione pomylenie trasy	eliminacja
Pomoc niedozwolona	eliminacja

- 1.2 Wynikiem zawodnika uzyskanym w przebiegu jest suma punktów karnych otrzymanych za błędy i za ewentualne przekroczenie normy czasu. Oficjalne wyniki konkursu muszą zawierać całkowitą liczbę punktów karnych otrzymanych przez zawodnika, a także wyodrębnione punkty za przekroczenie normy czasu.
- 1.3 Konkursy sędziowane według Tabeli A mogą być rozgrywane jako konkursy dokładności i zwykłe.
- 1.4 Zawodnicy z jednakową liczbą punktów karnych, mogą być klasyfikowani według czasu przebiegu, zgodnie z warunkami określonymi w propozycjach zawodów.
- 1.5 Kary za nieposłuszeństwa kumulują się w całym przebiegu konkursu, a nie tylko na tej samej przeszkodzie.
2. Tabela C
 - 2.1. Błędy według Tabeli C są wyrażane w sekundach karnych, które są dodawane do czasu przejazdu zawodnika, lub karane eliminacją zgodnie z poniższą tabelą:

TABELA C	
RODZAJ PRZEWINIENIA	KARA
Błąd techniczny: a. strącenie przeszkody podczas skoku b. błąd na rowie z wodą (patrz Art. 236.1.3)	4 sekundy karne
	3 sekundy karne: ○ w II fazie konkursu dwufazowego, ○ w rozgrywce wg Tabeli C
	3 sekundy w zawodach halowych
Pierwsze nieposłuszeństwo: a. zwykłe - bez naruszenia przeszkody	0 sekund karnych
b. powodujące konieczność odbudowania przeszkody	+ 6 sekund karnych
Drugie nieposłuszeństwo (w konkursach do 125 cm włącznie): a. zwykłe - bez naruszenia przeszkody	0 sekund karnych
b. powodujące konieczność odbudowy przeszkody	+ 6 sekund karnych
Drugie nieposłuszeństwo w konkursach powyżej 125 cm	eliminacja
Trzecie nieposłuszeństwo w konkursach do 125 cm włącznie	
Inny przypadek opisany w Art. 263	
Upadek jeźdźca lub konia	eliminacja
Przekroczenie czasu maksymalnego: a. 120 sekund dla parkurów o długości do 600 m b. 180 sekund dla parkurów o długości 600 m lub dłuższych	eliminacja
Nienaprawione pomylenie trasy	eliminacja
Pomoc niedozwolona	eliminacja

- 2.2. Wynik według Tabeli C ustalany jest w następujący sposób: do czasu przebiegu (zawierającego czas korekty - o ile wystąpił) dodawane są sekundy karne za każdą zrzutkę. Wynik podawany jest w sekundach.
3. Trening w konkursach według Tabeli A lub C
Zawodnicy, którzy w celach szkoleniowych konia, chcą wystartować w konkursie rozgrywanym na czas według Tabeli A, lub konkursie szybkości rozgrywanym według Tabeli C, muszą powiadomić o tym komisję sędziowską przed rozpoczęciem konkursu. Wystartują wtedy jako pierwsi w konkursie. W przeciwnym przypadku mogą zostać wyeliminowani z konkursu, zgodnie z Art. 263.5.4.

Artykuł 218 ROZGRYWKI

1. Postanowienia ogólne
 - 1.1. Żaden konkurs nie może mieć więcej niż jednej rozgrywki, chyba że niniejsze Przepisy stanowią inaczej (patrz Art. 230 Konkursy skoczności i zręczności).
 - 1.2. Propozycje zawodów muszą określać warunki rozgrywki. W przeciwnym razie, konkursy zostaną uznane za konkursy bez rozgrywki.
 - 1.3. Rozgrywki mogą odbywać się zgodnie z zapisami w propozycjach, jeżeli:
 - 1.3.1. Więcej niż jedna para nie otrzymała żadnych punktów karnych w przebiegu podstawowym;
 - 1.3.2. Pary zajmują pierwsze miejsce ex aequo po jednej lub kilku rundach przebiegu podstawowego;
 - 1.3.3. Pary zajmują miejsca ex aequo na podium podczas Mistrzostw czy Pucharów Polski.
 - 1.4. Z wyjątkiem Art. 218.1.5, wszystkie rozgrywki muszą odbyć się bezpośrednio po zakończeniu przebiegu podstawowego.
 - 1.5. Propozycje zawodów mogą zawierać warunek, że każdy zawodnik, który ukończył przebieg podstawowy bez punktów karnych, musi wystartować w rozgrywce bezpośrednio po zakończeniu przebiegu podstawowego. W takim przypadku zawodnik zakwalifikowany do rozgrywki nie opuszcza toru, otrzymuje sygnał do startu i rozpoczyna przejazd, podczas którego obowiązuje zasada czasu 45 sekund opisana w Art. 241.6.1.2. Ten sposób stosowania rozgrywek może mieć miejsce jedynie przy konkursach sędziowanych według Tabeli A i jest niedozwolony w odniesieniu do konkursów Grand Prix i konkursów o najwyższej puli nagród w zawodach, jeśli nie jest to konkurs Grand Prix. Jeżeli żaden z zawodników nie ukończył przebiegu podstawowego bez punktów karnych, wszyscy są klasyfikowani zgodnie z regułami konkursów opisanych w Art. 220.1.1 lub 220.2.1.1.

- 1.6. Rozgrywka - w zasadzie - powinna odbywać się w oparciu o te same tabele i przepisy, według których był rozgrywany przebieg podstawowy, oraz o przepisy dotyczące rozgrywek w tego typu konkursie. Jednakże rozgrywka może być sędziowana według Tabeli C, pomimo że przebieg podstawowy był sędziowany według Tabeli A, o ile informacja ta została zawarta w propozycjach.
 - 1.7. Zawodnicy muszą wystartować w rozgrywce na tym samym koniu, co w przebiegu podstawowym.
 - 1.8. Kolejność startu w rozgrywkach jest taka sama jak w przebiegu podstawowym, z wyjątkiem zastrzeżenia innego sposobu jej rozegrania, zawartego w propozycjach lub w przepisach. Jeżeli zawodnik zakwalifikował się do rozgrywki dwoma końmi, to za zgodą komisji sędziowskiej może wystartować w rozgrywce pierwszym koniem tym, którym kończył przebieg podstawowy jako drugi. Identyczna zasada dotyczy startu w II nawrocie konkursu dwunawrotowego.
2. Przeszkody w rozgrywce
- 2.1. W rozgrywkach wymiary przeszkód (wysokość i szerokość) mogą zostać zmienione częściowo lub całkowicie, z uwzględnieniem ograniczeń zawartych w niniejszych Przepisach lub propozycjach. Jednakże mogą one zostać powiększone tylko wtedy, gdy zawodnicy pretendujący do pierwszego miejsca nie popełnili błędów na przeszkodach w przebiegu podstawowym.
 - 2.2. Jeżeli przebieg podstawowy zawiera szereg, to rozgrywka musi także zawierać, co najmniej jeden szereg.
 - 2.3. Liczba przeszkód w rozgrywce może być zmniejszona do sześciu (szereg jest liczony jako jedna przeszkoda).
 - 2.4. Kształt, kolor i rodzaj przeszkód nie mogą być zmienione, ale można usunąć jeden - pierwszy lub ostatni - człon szeregu.
 - 2.5. Kolejność przeszkód w rozgrywce może być inna niż w przebiegu podstawowym.
 - 2.6. W rozgrywce odległość pomiędzy członami szeregu nigdy nie może być zmieniana.
 - 2.7. Do rozgrywki można włączyć maksymalnie dwie nowe przeszkody.
 - 2.7.1. Obie przeszkody muszą stać na torze (lub mogą być przebudowane z przeszkód używanych w przebiegu podstawowym), gdy oglądają go zawodnicy przed startem w konkursie. Jeżeli przeszkody z przebiegu podstawowego są zbudowane inaczej lub z użyciem nowego materiału w rozgrywce, nie będą traktowane jako dodatkowe do rozgrywki, pod warunkiem ich zaakceptowania przez komisję sędziowską i zaznaczenia ich na planie toru przeszkód. Obie dodane

przeszkody mogą być pionowe lub szerokie, lub jedna pionowa i jedna szeroka. Zarówno na planie parkuru jak i przy danej przeszkodzie/przeszkodach musi być jasno określone, czy przeszkoda pionowa jest skakana z obu stron, czy tylko z jednej strony. Jeżeli przeszkoda z przebiegu podstawowego jest skakana w rozgrywce z przeciwnej strony lub została zmieniona z pionowej na szeroką albo odwrotnie, to jest ona uważana za jedną z dwóch przeszkód, które można włączyć do rozgrywki.

2.7.2. W rozgrywce można użyć szeregu składającego się z dwóch przeszkód pionowych, skakanych w stronę przeciwną niż w przebiegu podstawowym. Ta kombinacja wyczerpuje limit dwóch nowych przeszkód użytych w rozgrywce.

3. Eliminacja, rezygnacja lub wycofanie się z rozgrywki lub drugiego nawrotu lub rundy zwycięzców
 - 3.1. Zawodnicy, którzy są wyeliminowani, zrezygnują lub wycofają się, za zgodą Komisji Sędziowskiej, z rozgrywki, drugiego nawrotu lub rundy zwycięzców, będą sklasyfikowani ex aequo jako ostatni w rozgrywce, drugim nawrocie lub rundzie zwycięzców, po wszystkich zawodnikach, którzy ukończyli rundę.
 - 3.2. Zawodnik, który wycofa się z rozgrywki, drugiego nawrotu lub rundy zwycięzców bez zgody Komisji Sędziowskiej lub bez jej poinformowania o wycofaniu, będzie sklasyfikowany za zawodnikami, którzy zrezygnowali lub zostali wyeliminowani z rozgrywki, drugiego nawrotu lub rundy zwycięzców.
 - 3.3. Jeżeli przed ostateczną rozgrywką zawodnicy zakwalifikowani do rozgrywki wycofają się z rozgrywki, pozostawia się do decyzji komisji sędziowskiej czy wycofanie ma być przyjęte, czy odrzucone. W przypadku przyjęcia wycofania, komitet organizacyjny przyzna nagrody rzeczowe na podstawie losowania, a nagrody pieniężne dla tych miejsc będą zsumowane i podzielone równo między tych zawodników. Jeżeli pomimo niewyrażenia zgody przez komisję sędziowską, zawodnicy nadal odmawiają wzięcia udziału w rozgrywce, nagrody rzeczowe nie zostaną przyznane, a każdy z nich zostanie sklasyfikowany na najniższym miejscu, o które toczyłaby się rozgrywka i otrzyma nagrodę pieniężną za to miejsce.

Artykuł 219 KONKURSY KLASYCZNE I GRAND PRIX

1. Konkursy klasyczne i Grand Prix (warunki ich rozgrywania muszą być szczegółowo określone w propozycjach) są to konkursy, w których zasadniczym kryterium w ustalaniu kolejności miejsc jest bezbłędne pokonanie przeszkód. Szybkość może decydować o tej kolejności, jeżeli zachodzi konieczność

wyłonienia zwycięzcy poprzez przeprowadzenie rozgrywki. Konkursy te są sędziowane według Tabeli A (na czas lub nie na czas), ale zawsze z obowiązującą normą czasu.

2. Rodzaje konkursów Grand Prix

2.1. Konkursy Grand Prix muszą być rozgrywane zgodnie z jedną z podanych poniżej zasad:

2.1.1. Jednonawrotowy z rozgrywką na czas;

2.1.2. Dwunawrotowy (z takimi samymi lub różnymi nawrotami) z rozgrywką na czas;

2.1.3. Dwunawrotowy, z drugim nawrotem na czas.

2.2. W przypadku konkursu Grand Prix rozgrywanego na zasadach konkursu dwunawrotowego, wszystkie pary, które ukończą pierwszy nawrót bez punktów karnych, mają prawo startu w drugim nawrocie.

3. Warunki kwalifikacji do konkursu Grand Prix

Jeśli propozycje przewidują warunki kwalifikacyjne do konkursu Grand Prix dla zawodników lub par (zawodnik/koń), wszystkie konkursy kwalifikacyjne muszą zostać rozegrane według Tabeli A na czas, Tabeli A z rozgrywką, jako konkurs dwunawrotowy (Art. 221), konkurs z rundą zwycięzców (Art. 223) lub normalny konkurs dwufazowy (Art. 222.1). Konkurs w grupach z rundą zwycięzców (Art. 224) oraz konkurs dwufazowy specjalny (Art. 222.2) nie mogą być stosowane jako konkursy kwalifikujące do Grand Prix.

4. Za wyjątkiem zawodów jednodniowych, zawodnik startujący w konkursie Grand Prix musi ukończyć na koniu zgłoszonym do GP przynajmniej jeden z poprzedzających go konkursów, rozgrywanych według poniższych artykułów:

4.1. Konkursy klasyczne;

4.2. Konkurs szybkości;

4.3. Konkurs zespołowy;

4.4. Inne konkursy zespołowe;

4.5. Konkurs o wzrastającym stopniu trudności;

4.6. Konkurs dwunawrotowy;

4.7. Pierwsza faza normalnego konkursu dwufazowego;

4.8. Obie fazy specjalnego konkursu dwufazowego;

4.9. Konkurs w grupach z rundą zwycięzców;

4.10. Konkurs z rundą zwycięzców;

4.11. Derby;

4.12. Konkurs szeregow.

Artykuł 220 KONKURSY JEDNONAWROTOWE

1. Konkurs dokładności (według Tabeli A nie na czas)
 - 1.1. Konkursy dokładności mogą być rozgrywane zgodnie z jednym z poniższych formatów (w każdym przypadku obowiązuje norma czasu):
 - 1.1.1. Zawodnicy z tą samą liczbą punktów karnych zajmują miejsca ex aequo, a nagrody muszą być podzielone; konkurs rozgrywany jest bez rozgrywki.
 - 1.1.2. W przypadku jednakowej liczby punktów karnych, o pierwsze miejsce odbędzie się rozgrywka na zasadach konkursu dokładności. Pozostali zawodnicy klasyfikowani są według punktów karnych uzyskanych w przebiegu podstawowym. Zawodnicy z tą samą liczbą punktów karnych, na miejscach innych niż pierwsze, zajmują miejsca ex aequo, a nagrody muszą być podzielone.
 - 1.1.3. W przypadku jednakowej liczby punktów karnych, o pierwsze miejsce odbędzie się rozgrywka na zasadach konkursu zwykłego. Pozostali zawodnicy klasyfikowani są według punktów karnych uzyskanych w przebiegu podstawowym. Zawodnicy z tą samą liczbą punktów karnych, na miejscach innych niż pierwsze, zajmują miejsca ex aequo, a nagrody muszą być podzielone.
 - 1.2. Rozgrywki, które odbywają się zgodnie z jednym z formatów określonych w Art. 220.1.1, mogą odbywać się na skróconej trasie oraz na przeszkodach, których wymiary mogą być zmienione (zgodnie z Art. 218.2.1).
2. Konkurs zwykły (według Tabeli A na czas)
 - 2.1. Konkursy zwykłe mogą być rozgrywane zgodnie z jednym z poniższych formatów (w każdym przypadku obowiązuje norma czasu):
 - 2.1.1. Zawodnicy z jednakową liczbą punktów karnych, klasyfikowani są według czasu przebiegu; konkurs rozgrywany jest bez rozgrywki.
 - 2.1.2. W przypadku jednakowej liczby punktów karnych, o pierwsze miejsce odbędzie się rozgrywka na zasadach konkursu zwykłego. Pozostali zawodnicy zostaną sklasyfikowani według punktów karnych i czasu uzyskanego w przebiegu podstawowym.
 - 2.1.3. W przypadku jednakowej liczby punktów karnych, o pierwsze miejsce odbędzie się rozgrywka według Tabeli C; informacja o sposobie przeprowadzania rozgrywki musi być zawarta w propozycjach. Pozostali zawodnicy zostaną sklasyfikowani według punktów karnych i czasu uzyskanego w przebiegu podstawowym.
 - 2.1.4. W przypadku jednakowej liczby punktów karnych i czasu przebiegu, o pierwsze miejsce odbędzie się rozgrywka na zasadach konkursu zwykłego. Pozostali zawodnicy zostaną sklasyfikowani według

punktów karnych i czasu uzyskanego w przebiegu podstawowym.

- 2.2. Rozgrywki, które odbywają się zgodnie z jednym z formatów określonych w Art. 220.2.1, mogą odbywać się na skróconej trasie oraz na przeszkodach, których wymiary mogą być zmienione (zgodnie z Art. 218.2.1).

Artykuł 221 KONKURS DWUNAWROTOWY

1. Konkurs ten składa się z dwóch nawrotów, w których obowiązuje ta sama szybkość, przy czym tory przeszkód w obu nawrotach mogą być identyczne, lub mogą różnić się trasą, albo liczbą przeszkód i ich wymiarami. Zawodnik musi pokonać oba nawroty dosiadając tego samego konia. Zawodnicy, którzy zostali wyeliminowani lub zrezygnowali z kontynuowania przejazdu w pierwszym nawrocie, nie uczestniczą w drugim nawrocie i nie są klasyfikowani.
2. Wszyscy zawodnicy muszą wziąć udział w pierwszym nawrocie. Propozycje muszą określać, którzy zawodnicy przechodzą do drugiego nawrotu, a mogą to być:
 - 2.1. Wszyscy zawodnicy;
lub
 - 2.2. Ograniczona liczba zawodników (procent startujących lub konkretna liczba; w każdym przypadku nie mniej jednak niż 25%), zgodnie z ich miejscami w pierwszym nawrocie (punkty karne i czas lub tylko punkty karne zgodnie z warunkami zawartymi w propozycjach). Dokładny procent lub liczba zawodników startujących w drugim nawrocie muszą być podane w propozycjach.
 - 2.2.1. Jeżeli pierwszy nawrót jest rozgrywany jako konkurs dokładności, wszyscy zawodnicy z tą samą liczbą punktów na pierwszym miejscu, oraz wszyscy zawodnicy sklasyfikowani ex aequo na ostatnim miejscu dającym możliwość kwalifikacji do drugiego nawrotu, nawet jeśli liczba startujących w drugim nawrocie byłaby większa niż określona w propozycjach.
 - 2.2.2. Jeżeli pierwszy nawrót rozgrywany jest jako konkurs zwykły, komitet organizacyjny może wybrać jedną z poniższych opcji (w propozycjach należy określić którą):
 - 2.2.2.1. Nie mniej niż 25% lub określona liczba zawodników (procent lub liczba musi być podana w propozycjach), na podstawie punktów karnych i czasu pierwszego nawrotu;
lub
 - 2.2.2.2. Nie mniej niż 25% lub określona liczba zawodników, (procent lub liczba musi być podana w propozycjach), na podstawie punktów karnych czasu pierwszego nawrotu, w każdym

przypadku wszyscy zawodnicy bez punktów karnych w pierwszym nawrocie mają prawo startu w drugim nawrocie. Niezależnie od powyższego, we wszystkich konkursach Grand Prix, rozgrywanych jako konkursy dwunawrotowe, wszyscy zawodnicy bez punktów karnych w pierwszym nawrocie mają prawo startu w drugim nawrocie, nawet jeśli ich liczba jest wyższa niż procent ustalony w propozycjach.

3. Sposób sędziowania tego konkursu musi określony w propozycjach zgodnie z poniższą tabelą:

KONKURS DWUNAWROTOWY			
I NAWRÓT		II NAWRÓT	ROZGRYWKA
<u>Tabela A</u>	<u>Tabela A</u>	<u>Kolejność startu</u>	<u>Kolejność startu</u>
3.1. zwykły	dokładności	odwrotna do liczby punktów karnych i czasu w pierwszym nawrocie; zawodnicy zachowują wylosowaną kolejność w przypadku równości punktów karnych i czasu przebiegu	taka sama jak w drugim nawrocie
3.2. dokładności	dokładności	odwrotna do liczby punktów karnych w pierwszym nawrocie; zawodnicy zachowują wylosowaną kolejność w przypadku równości punktów karnych	taka sama jak w drugim nawrocie
3.3.1. zwykły	zwykły	odwrotna do liczby punktów karnych i czasu w pierwszym nawrocie; zawodnicy zachowują wylosowaną kolejność w przypadku równości punktów karnych i czasu przebiegu	bez rozgrywki
3.3.2. dokładności	zwykły	odwrotna do liczby punktów karnych w pierwszym nawrocie; zawodnicy zachowują wylosowaną kolejność w przypadku równości punktów karnych	bez rozgrywki
3.4.1. zwykły	zwykły	odwrotna do liczby punktów karnych i czasu w pierwszym nawrocie; zawodnicy zachowują wylosowaną kolejność w przypadku równości punktów karnych i czasu przebiegu	taka sama jak w drugim nawrocie
3.4.2. dokładności	zwykły	odwrotna do liczby punktów karnych w pierwszym nawrocie; zawodnicy zachowują wylosowaną kolejność w przypadku równości punktów karnych	taka sama jak w drugim nawrocie

4. Klasyfikacja

- 4.1. Tabela 3.1 - zawodnicy będą klasyfikowani zgodnie z punktami karnymi i czasem uzyskanym w rozgrywce. Pozostali zawodnicy zostaną sklasyfikowani zgodnie z sumą punktów karnych uzyskanych w obu nawrotach i czasem uzyskanym w pierwszym nawrocie. Zawodnicy nie biorący udziału w drugim nawrocie będą sklasyfikowani według punktów i czasu pierwszego nawrotu.
- 4.2. Tabela 3.2 - zawodnicy będą klasyfikowani zgodnie z punktami karnymi i czasem uzyskanym w rozgrywce. Pozostali zawodnicy zostaną sklasyfikowani zgodnie z sumą punktów karnych uzyskanych w obu nawrotach. Zawodnicy nie biorący udziału w drugim nawrocie będą sklasyfikowani według punktów pierwszego nawrotu.
- 4.3. Tabela 3.3.1 i 3.3.2 - zawodnicy będą sklasyfikowani zgodnie z sumą punktów karnych uzyskanych w obu nawrotach i czasem uzyskanym w drugim nawrocie. Zawodnicy nie biorący udziału w drugim nawrocie będą sklasyfikowani według punktów i czasu pierwszego nawrotu (jeżeli pierwszy nawrót rozgrywany jest jako konkurs zwykły) lub według punktów pierwszego nawrotu (jeżeli pierwszy nawrót rozgrywany jest na zasadzie konkursu dokładności).
- 4.4. Tabela 3.4.1 i 3.4.2 - zawodnicy będą klasyfikowani zgodnie z punktami karnymi i czasem uzyskanym w rozgrywce. Pozostali zawodnicy zostaną sklasyfikowani zgodnie z sumą punktów karnych uzyskanych w obu nawrotach i czasem uzyskanym w drugim nawrocie. Zawodnicy nie biorący udziału w drugim nawrocie będą sklasyfikowani według punktów i czasu pierwszego nawrotu (jeżeli pierwszy nawrót rozgrywany jest jako konkurs zwykły) lub punktów pierwszego nawrotu (jeżeli pierwszy nawrót rozgrywany jest na zasadzie konkursu dokładności).

Artykuł 222 KONKURS DWUFAZOWY

1. Normalny konkurs dwufazowy

- 1.1. Konkurs ten jest rozgrywany w dwóch fazach, następujących bezpośrednio jedna po drugiej, a linia mety pierwszej fazy jest jednocześnie linią startu drugiej fazy. Szybkość w obu fazach może być jednakowa lub różna. Zawodnicy, którzy nie otrzymali punktów karnych w pierwszej fazie, kontynuują przebieg w drugiej fazie, która kończy się po przekroczeniu drugiej linii mety.
- 1.2. Tor pierwszej fazy składa się z 7 do 9 przeszkód, z szeregami lub bez nich. Tor dla drugiej fazy składa się z 4 do 6 przeszkód i może zawierać jeden szereg.
- 1.3. Zawodnicy, którzy otrzymali punkty karne w pierwszej fazie, są

zatrzymywani dzwonkiem po pokonaniu ostatniej przeszkody w pierwszej fazie lub (jeśli przekroczona została norma czasu dla pierwszej fazy) po przekroczeniu linii mety pierwszej fazy. Zawodnicy ci muszą zatrzymać się po przekroczeniu pierwszej linii mety i nie mogą kontynuować przebiegu w fazie drugiej.

- 1.4. Sposób sędziowania tego konkursu musi być określony w propozycjach zgodnie z poniższą tabelą:

NORMALNY KONKURS DWUFAZOWY		
PIERWSZA FAZA	DRUGA FAZA	KLASYFIKACJA
4.1 Tabela A dokładności	Tabela A dokładności	Zgodnie liczbą punktów karnych otrzymanych w drugiej fazie, a pozostali zgodnie z liczbą punktów karnych z pierwszej fazy.
4.2 Tabela A dokładności	Tabela A zwykły	Zgodnie z liczbą punktów karnych i czasem w drugiej fazie, a pozostali zgodnie z liczbą punktów karnych z pierwszej fazy.
4.3 Tabela A zwykły	Tabela A zwykły	Zgodnie z liczbą punktów karnych i czasem w drugiej fazie, a pozostali zgodnie z liczbą punktów karnych i czasem z pierwszej fazy.
4.4 Tabela A dokładności	Tabela C	Zgodnie z uzyskanym czasem łącznym (Tabela C) w drugiej fazie, a pozostali zgodnie z liczbą punktów karnych w pierwszej fazie
4.5 Tabela A zwykły	Tabela C	Zgodnie z uzyskanym czasem łącznym (Tabela C) w drugiej fazie, a pozostali zgodnie z liczbą punktów karnych i czasem w pierwszej fazie.

- 1.5. Zawodnicy zatrzymani po pierwszej fazie konkursu będą sklasyfikowani po zawodnikach, którzy wzięli udział w drugiej fazie. Zawodnicy, którzy zostali wyeliminowani lub zrezygnowali w drugiej fazie będą sklasyfikowani ex aequo na ostatnim miejscu, za wszystkimi zawodnikami, którzy ukończyli drugą fazę.
- 1.6. W przypadku identycznych wyników zawodników na pierwszym miejscu, zostaną oni sklasyfikowani ex aequo.
- 1.7. Aby spełnić wymogi kwalifikacyjne dla konia do startu w Grand Prix (patrz PRZEPISY KONKURENCJI B - wyd.13 - ważne od 01/04/2026

Art. 219.4) wystarczy ukończyć pierwszą fazę konkursu zgodnie ze schematem opisanym Art. 222.1.4.

2. Specjalny konkurs dwufazowy

2.1. Konkurs ten jest rozgrywany w dwóch fazach, następujących bezpośrednio jedna po drugiej, a linia mety pierwszej fazy jest jednocześnie linią startu drugiej fazy. Szybkość w obu fazach może być jednakowa lub różna. Zawodnicy, którzy ukończą pierwszą fazę, mogą kontynuować przebieg w drugiej fazie konkursu, która kończy się po przekroczeniu drugiej linii mety.

2.2. Tor pierwszej fazy składa się z pięciu do siedmiu przeszkód, z szeregami lub bez nich. Całkowita liczba przeszkód w obydwu fazach nie może być mniejsza niż jedenaście i większa niż trzynaście. Druga faza może zawierać jeden szereg.

2.3. Konkurs ten musi być sędziowany według poniższego schematu:

SPECJALNY KONKURS DWUFAZOWY		
PIERWSZA FAZA	DRUGA FAZA	KLASYFIKACJA
Tabela A dokładności (od 5 do 7 przeszkód)	Tabela A Zwykły (przeszkody w obu fazach razem 11 -13)	Według sumy punktów karnych w obu fazach (błędy na przeszkodach i punkty za przekroczenie normy czasu w każdej z faz), a następnie według czasu drugiej fazy.

2.4. Zawodnicy wyeliminowani lub którzy zrezygnowali z udziału w którejkolwiek z faz nie będą klasyfikowani.

2.5. W przypadku takiego samego wyniku na pierwszym miejscu zawodnicy będą klasyfikowani ex aequo.

2.6. Aby spełnić wymogi kwalifikacyjne dla konia do startu w Grand Prix (patrz Art. 219.4) należy ukończyć obydwie fazy konkursu zgodnie ze schematem opisanym Art. 222.2.3.

Artykuł 223 KONKURS Z RUNDĄ ZWYCIĘZCÓW

1. Konkurs z dwiema rundami i rundą zwycięzców

1.1. W konkursie tym 16 najlepszych zawodników z pierwszej rundy kwalifikuje się do drugiej rundy, w której startują w kolejności odwrotnej do wyników (punkty karne i czas) z pierwszej rundy. Ośmiu najlepszych zawodników, sklasyfikowanych na podstawie łącznej liczby punktów karnych i czasu z obu rund lub tylko z drugiej rundy, uczestniczy w rundzie zwycięzców. Kolejność startu w rundzie zwycięzców jest odwrotna do łącznej liczby punktów karnych i czasu z obu rund lub tylko z drugiej rundy, zgodnie

z warunkami określonymi w propozycjach. W rundzie zwycięzców wszyscy zawodnicy startują z zerowym kontem punktów karnych. Konkurs ten nie może być rozgrywany jako Grand Prix i nie może być konkursem o najwyższej puli nagród (jeśli nie jest to Grand Prix).

- 1.2. Wszystkie trzy rundy sędziowane są według Tabeli A, na zasadach konkursu zwykłego. Jeśli w rundzie zwycięzców para przekroczy normę czasu, zostanie ukarana jednym punktem karnym za każdą rozpoczętą sekundę powyżej normy czasu.
 - 1.3. Tor przeszkód drugiej rundy może różnić się od toru pierwszej rundy. Tor przeszkód rundy zwycięzców musi być skrócony i obejmować przeszkody z pierwszej i/lub drugiej rundy. Dozwolone jest włączenie maksymalnie dwóch nowych przeszkód pojedynczych.
 - 1.4. Jeśli zawodnik zakwalifikowany do rundy zwycięzców nie wystartuje w tej rundzie, nie zostanie zastąpiony przez innego zawodnika.
 - 1.5. Szczegółowe informacje na temat klasyfikacji zawodników, którzy wycofali się, zrezygnowali lub zostali wyeliminowani z rundy zwycięzców, znajdują się w Art. 218.3.
2. Konkurs z jedną rundą i rundą zwycięzców
- 2.1. W konkursie tym co najmniej 25% i przynajmniej 10 zawodników z pierwszej rundy kwalifikuje się do rundy zwycięzców, w której startują w kolejności odwrotnej do wyników (punkty karne i czas) z pierwszej rundy. W rundzie zwycięzców wszyscy zawodnicy startują z zerowym kontem punktów karnych. Konkurs ten nie może być rozgrywany jako Grand Prix i nie może być konkursem o najwyższej puli nagród (jeśli nie jest to Grand Prix).
 - 2.2. Dokładny procent lub liczba zawodników, którzy kwalifikują się do rundy zwycięzców, musi zostać określona w propozycjach, zgodnie z jednym z poniższych schematów:
 - 2.2.1. Co najmniej 25% lub określona liczba zawodników, w każdym przypadku nie mniej niż 10 zawodników, kwalifikuje się do rundy zwycięzców na podstawie punktów karnych i czasu pierwszej rundy;
lub
 - 2.2.2. Co najmniej 25% lub określona liczba zawodników, w każdym przypadku nie mniej niż 10 zawodników, kwalifikuje się do rundy zwycięzców na podstawie punktów karnych i czasu pierwszej rundy, oraz w każdym przypadku wszyscy zawodnicy bez punktów karnych w pierwszej rundzie.
 - 2.2.3. Obie rundy sędziowane są według Tabeli A, na zasadach konkursu zwykłego. Jeśli w rundzie zwycięzców para przekroczy normę czasu, zostanie ukarana jednym punktem karnym za każdą rozpoczętą

sekundę powyżej normy czasu.

- 2.2.4. Tor przeszkód rundy zwycięzców musi być skrócony i obejmować przeszkody z pierwszej rundy. Dozwolone jest włączenie maksymalnie dwóch nowych przeszkód pojedynczych.
- 2.2.5. Jeśli zawodnik zakwalifikowany do rundy zwycięzców nie wystartuje w tej rundzie, nie zostanie zastąpiony przez innego zawodnika.
- 2.2.6. Szczegółowe informacje na temat klasyfikacji zawodników, którzy wycofali się, zrezygnowali lub zostali wyeliminowani z rundy zwycięzców, znajdują się w Art. 218.3.

Artykuł 224 KONKURS GRUPOWY Z RUNDĄ ZWYCIĘZCÓW

1. Zawodnicy zgłoszeni do tego konkursu są podzieleni na grupy. Podział ten może być dokonany w oparciu o losowanie, wyniki konkursu kwalifikacyjnego lub istniejący ranking, zgodny z propozycjami. Sposób, w jaki zawodnicy są podzieleni na grupy oraz sposób ustalania kolejności startu w grupach, musi być określony w propozycjach. Jako pierwsi startują wszyscy zawodnicy z pierwszej grupy, następnie wszyscy zawodnicy z drugiej grupy i tak dalej. Najlepszy zawodnik z każdej grupy kwalifikuje się do rundy zwycięzców. Komitet organizacyjny może określić w propozycjach, że ograniczona liczba zawodników, którzy nie uzyskali najlepszego wyniku w swojej grupie, ale którzy są kolejnymi najlepszymi ze wszystkich zawodników, również kwalifikuje się do rundy zwycięzców. W rundzie zwycięzców wszyscy zawodnicy startują z zerowym kontem punktów karnych. W rundzie zwycięzców zawodnicy zachowują kolejność startu z pierwszej rundy lub, jeśli tak określono w propozycjach, startują w odwrotnej kolejności do wyników (punkty karne i czas) w pierwszej rundzie. Konkurs ten nie może być rozgrywany jako Grand Prix i nie może być konkursem o najwyższej puli nagród (jeśli nie jest to Grand Prix), ani jako konkurs kwalifikujący do innego konkursu.
2. Przebieg podstawowy jak i runda zwycięzców sędziowane są według Tabeli A, na zasadach konkursu zwykłego.
3. Wszyscy zawodnicy uczestniczący w rundzie zwycięzców muszą otrzymać nagrody pieniężne.
4. Jeśli zawodnik zakwalifikowany do rundy zwycięzców nie wystartuje w tej rundzie, nie zostanie zastąpiony przez innego zawodnika.

Artykuł 225 KONKURS SZYBKOŚCI

1. Konkursy te są sędziowane według Tabeli C. W przypadku jednakowych wyników na pierwszym miejscu, zawodnicy będą sklasyfikowani ex aequo, chyba że w propozycjach przewidziano rozgrywkę.
2. Trasa przebiegu musi być kręta, a przeszkody różnorodne, dopuszcza się przeszkody alternatywne, dające zawodnikowi możliwość wyboru krótszej trasy

PRZEPISY KONKURENCJI B - wyd.13 - ważne od 01/04/2026

przejazdu, ale poprzez wybór trudniejszej przeszkody.

3. Plan parkuru nie może wyznaczać obowiązkowej trasy i musi być oznaczony jedynie serią strzałek wskazujących kierunek, w którym należy pokonać każdą przeszkodę. Przejazdy obowiązkowe są stosowane tylko w przypadkach, kiedy jest to absolutnie konieczne.

Artykuł 226 PUCHAR NARODÓW

Niniejszy Artykuł przepisów międzynarodowych (FEI Jumping Rules) nie ma zastosowania w zawodach krajowych i szczegółowo opisuje zasady rozgrywania Pucharu Narodów podczas zawodów międzynarodowych oficjalnych (CSIO).

Artykuł 227 KONKURSY ZESPOŁOWE

1. Postanowienia ogólne

Konkurs zespołowy ma na celu porównanie umiejętności zawodników i koni różnych drużyn przy zachowaniu następujących warunków:

- 1.1. W konkursie tym nie jest prowadzona klasyfikacja indywidualna;
- 1.2. Aby konkurs mógł nosić nazwę konkursu zespołowego muszą wziąć w nim udział, co najmniej 3 zespoły;
- 1.3. W konkursie tym przyznawane są zespołom nagrody pieniężne i/lub rzeczowe;
- 1.4. Nagrody muszą być przyznane wszystkim drużynom biorącym udział w drugim nawrocie;
- 1.5. Konkurs odbywa się w dwóch nawrotach, na tym samym torze, tego samego dnia;
- 1.6. Konkurs w obu nawrotach jest sędziowany według Tabeli A, jako konkurs zwykły.

2. Przeszkody i warunki techniczne zgodnie z klasą rozgrywania konkursu.

3. Zawodnicy

- 3.1. Pełna drużyna konkursu zespołowego składa się z czterech zawodników, z których każdy dosiada tego samego konia przez cały czas trwania konkursu. Jeżeli którakolwiek z drużyn nie może wystawić zespołu składającej się z czterech zawodników, może zgłosić zespół składający się z trzech zawodników. Wszyscy zawodnicy każdego zespołu muszą wziąć udział w pierwszym nawrocie.
- 3.2. Jeżeli zespół składający się z czterech zawodników nie może poprawić swojego miejsca w pierwszym lub drugim nawrocie po przejeździe swojego trzeciego zawodnika, to czwarty zawodnik zespołu może zostać wycofany.

4. Uczestnictwo

- 4.1. Skład zespołu startującego w konkursie zespołowym jest ustalany na dzień przed konkursem. Wtedy też ustalana jest kolejność startu zawodników w zespole.

PRZEPISY KONKURENCJI B - wyd.13 - ważne od 01/04/2026

- 4.2. W przypadku, gdy zespół dysponuje tylko trzema zawodnikami i trzema końmi, szef ekipy musi zgłosić ich do konkursu.
5. Kolejność startu
 - 5.1. Kolejność startu poszczególnych zespołów jest ustalana drogą losowania.
 - 5.2. Najpierw startują kolejno wszyscy zawodnicy z numerem 1, potem z numerem 2 i tak dalej. Szefowie ekip liczących tylko trzech zawodników mogą wybrać, na których z czterech miejsc będą startowali ich zawodnicy.
 - 5.3. Kolejność startu zespołów w drugim nawrocie jest odwrotna do łącznej liczby punktów karnych w pierwszym nawrocie, uzyskanych przez trzech najlepszych zawodników w każdym zespole. W przypadku równej liczby punktów karnych, zespoły wystartują w odwrotnej kolejności do łącznej liczby punktów karnych i czasów trzech najlepszych zawodników w pierwszej rundzie.
 - 5.4. Zawodnicy każdego zespołu startują w drugim nawrocie w takiej samej kolejności jak w pierwszym nawrocie.
6. Liczba zespołów i zawodników w drugim nawrocie.

W zależności od decyzji organizatora, w drugim nawrocie bierze udział określona w propozycjach liczba najlepszych zespołów po pierwszym nawrocie, w pełnym składzie osobowym.
7. Eliminacja, dyskwalifikacja, wycofanie i rezygnacja
 - 7.1. Jeżeli dwóch lub więcej zawodników zespołu składającego się z czterech zawodników zostało wyeliminowanych, zdyskwalifikowanych lub zrezygnowało z kontynuowania przebiegu, to cały zespół zostaje wyeliminowany z nawrotu, w którym to nastąpiło.
 - 7.2. Jeżeli co najmniej jeden zawodnik zespołu składającego się z trzech zawodników został wyeliminowany, zdyskwalifikowany lub zrezygnował z kontynuowania przebiegu, to cały zespół zostaje wyeliminowany z nawrotu, w którym to nastąpiło.
 - 7.3. Zespoły wyeliminowane w drugim nawrocie klasyfikowane są ex aequo na ostatnim miejscu w drugim nawrocie i są uprawnione do otrzymania nagród finansowych.
 - 7.4. Jeżeli zespół zakwalifikował się do drugiego nawrotu, a jeden z zawodników został wyeliminowany lub zrezygnował z kontynuowania przebiegu w pierwszym nawrocie, to może on wystartować w drugim nawrocie.
 - 7.5. W przypadku upadku na rozprężalni przed startem, Komisja Sędziowska przyzna danemu zawodnikowi nowe miejsce startowe, jeśli uzna to za konieczne.
 - 7.6. Zespół zakwalifikowany do udziału w drugim nawrocie może wycofać się z drugiego nawrotu wyłącznie za zgodą Komisji Sędziowskiej. W takim

przypadku zespół ten nie otrzyma nagrody pieniężnej i zostanie sklasyfikowany na podstawie wyniku z pierwszego nawrotu. Zespół ten nie zostanie zastąpiony przez inną drużynę.

8. Klasyfikacja

8.1. Klasyfikacja to ranking wszystkich zawodników, którzy brali udział w konkursie. Klasyfikacja zespołów opiera się na łącznej liczbie punktów karnych trzech najlepszych zawodników z każdego zespołu. Jeżeli zespół nie brał udziału w drugim nawrocie, o kolejności decyduje wynik z pierwszego nawrotu. Zespoły z równą liczbą punktów karnych są klasyfikowane na podstawie łącznej liczby punktów karnych i czasów trzech najlepszych zawodników.

8.2. Klasyfikacja zespołów po drugim nawrocie jest ustalana w następujący sposób:

8.2.1. W przypadku równej liczby punktów zespołów na pierwszym miejscu, odbędzie się rozgrywka, w której wystartuje po jednym zawodniku z każdego zespołu. Szef ekipy wskaże, który zawodnik zespołu weźmie udział w rozgrywce. Może nim być każdy z członków zespołu. Rozgrywka odbędzie się na zasadach konkursu zwykłego, na minimum sześciu przeszkodach. W przypadku równej liczby punktów karnych i czasu po rozgrywce, drużyny, których to dotyczy, będą klasyfikowane ex aequo na pierwszym miejscu;

8.2.2. Zespoły, które po drugim nawrocie uzyskały równą liczbę punktów na pozostałych miejscach, będą klasyfikowane na podstawie łącznej liczby punktów karnych trzech najlepszych zawodników w obu nawrotach oraz łącznych czasów trzech najlepszych zawodników w drugim nawrocie. W przypadku równej liczby punktów karnych i łącznych czasów w drugim nawrocie, zespoły, których to dotyczy, zostaną rozdzielone łącznymi czasami trzech najlepszych zawodników w pierwszym nawrocie.

9. Komitety organizacyjne mogą organizować inne typy konkursów zespołowych niż opisane w niniejszym Artykule, pod warunkiem ich zgodności z obowiązującymi przepisami i regulacjami PZJ oraz zatwierdzenia formuły ich rozgrywania przez właściwe Kolegium Sędziów.

Artykuł 228 DERBY

1. Konkurs jest rozgrywany na dystansie od 1000 m do 1300 m (podczas zawodów halowych 600 - 800 m), na torze składającym się przynajmniej w 50 % z przeszkód naturalnych. Konkurs jest rozgrywany w jednym nawrocie z ewentualną jedną rozgrywką, o ile przewidziano ją w propozycjach.
2. Konkurs może być sędziowany według Tabeli A lub C. Jeżeli sędziowany jest

według Tabeli C, nie obowiązuje norma czasu, a jedynie czas maksymalny, natomiast jeśli długość trasy przejazdu przekracza warunki podane w Tabeli C (patrz Art. 217.2), to czas maksymalny może być zwiększony przez komisję sędziowską.

3. Nawet, jeśli Derby jest konkursem o najwyższej puli nagród w zawodach, to każdy z zawodników może posiadać maksymalnie czterech koni, zgodnie z warunkami zawartymi w propozycjach.

Artykuł 229 KONKURS O WZRATAJĄCYM STOPNIU TRUDNOŚCI

1. Konkurs ten rozgrywany jest na sześciu, ośmiu lub dziesięciu przeszkodach o wzrastającym stopniu trudności. Szeregi nie są dozwolone. Rosnąca trudność przeszkód wynika nie tylko z ich wysokości czy szerokości, lecz również z trudności trasy.
2. Punkty bonifikacyjne są przyznawane następująco: 1 punkt za bezbłędnie pokonaną pierwszą przeszkodę, 2 punkty za drugą, 3 za trzecią itd. Suma powinna wynosić odpowiednio (w zależności od liczby przeszkód): 21, 36 lub 55 punktów. Za przeszkodę strąconą nie przyznaje się punktów. Błędy inne niż zrzutki oceniane są według Tabeli A.
3. Konkurs może być rozgrywany jako:
 - 3.1. Zwykły bez rozgrywki;
 - 3.2. Zwykły z rozgrywką w przypadku równej liczby punktów na pierwszym miejscu po przebiegu podstawowym;
 - 3.3. Dokładności z rozgrywką w przypadku równej liczby punktów na pierwszym miejscu po przebiegu podstawowym.

Tor rozgrywki musi składać się z minimum sześciu przeszkód, których wymiary - wysokość i/lub szerokość mogą być odpowiednio powiększone. Przeszkody w rozgrywce muszą być skakane w takiej samej kolejności jak w przebiegu podstawowym,

a przypisane im numery (liczba możliwych do zdobycia punktów) są takie same jak w przebiegu podstawowym.

4. Jeżeli konkurs rozgrywany jest jako dokładności z rozgrywką, to zawodnicy, którzy nie zakwalifikowali się do rozgrywki zajmują miejsca zgodnie z liczbą uzyskanych punktów, niezależnie od osiągniętego czasu. Jeżeli konkurs rozgrywany jest jako zwykły z rozgrywką, to zawodnicy, którzy nie zakwalifikowali się do rozgrywki zajmują miejsca zgodnie ze zdobytymi punktami bonifikacyjnymi i czasem przejazdu.
5. Ostatnią przeszkodą toru może być przeszkoda alternatywna, w której jedną jej częścią jest tzw. Joker, który musi być trudniejszy, niż przeszkoda alternatywna, a liczba punktów za prawidłowe jego pokonanie jest dwukrotnie większa. W przypadku strącenia Jokera, jego wartość odjęta będzie od sumy punktów

bonifikacyjnych zdobytych do tej pory przez zawodnika. W gestii gospodarza toru pozostaje możliwość włączenia dwóch Jokerów zamiast jednej alternatywy ostatniej przeszkody. W tym przypadku liczba punktów za prawidłowe pokonanie pierwszego Jokera będzie wynosić 150% ostatniej przeszkody toru przeszkód. Za prawidłowe pokonanie drugiego - trudniejszego Jokera, liczba punktów będzie wynosić 200% ostatniej przeszkody toru przeszkód. Zawodnik może pokonać jeden z dwóch Jokerów jako alternatywę ostatniej przeszkody. Jeżeli Joker zostanie strącony, wtedy odpowiednio 150% lub 200% punktów za ostatnią przeszkodę, zostanie odjęte od sumy punktów bonifikacyjnych zdobytych do tej pory przez zawodnika.

Artykuł 230 KONKURSY SKOCZNOŚCI I ZRĘCZNOŚCI

1. Postanowienia ogólne
 - 1.1. Celem tych konkursów jest wykazanie zdolności koni do pokonywania określonej liczby dużych przeszkód.
 - 1.2. Konkursy te sędziowane są według Tabeli A.
 - 1.3. W przypadku jednakowych wyników, o pierwsze miejsce muszą być rozegrane kolejne rozgrywki. Przeszkody w rozgrywkach muszą być zawsze takie same w typie, kształcie i kolorze jak w przebiegu podstawowym. Jeżeli po zakończeniu trzeciej rozgrywki nie ma pojedynczego zwycięzcy, komisja sędziowska może zakończyć konkurs. Po czwartej rozgrywce komisja sędziowska musi zakończyć konkurs. Przy braku rozstrzygnięcia w ostatniej rozgrywce zawodnicy zajmują miejsca ex aequo. Jeżeli po trzeciej rozgrywce zawodnicy nie chcą kontynuować konkursu, komisja sędziowska musi go zakończyć. Czwarta rozgrywka nie może się odbyć, jeżeli zawodnicy nie uzyskali bezbłędneho wyniku w trzeciej rozgrywce.
 - 1.4. Czas nigdy nie jest czynnikiem decydującym w przypadku równej liczby punktów karnych. W konkursach nie obowiązuje norma czasu ani czas maksymalny.
2. Potęga skoku
 - 2.1. Podstawowy przebieg składa się z czterech do sześciu pojedynczych przeszkód, wśród których musi znajdować się, co najmniej jedna przeszkoda pionowa. Wszelkie szeregi, rowy z wodą i przeszkody naturalne są zabronione. Dozwolone jest używanie muru z pochyłą ścianą po stronie odskoku, odchyloną przy podstawie nie więcej niż 30 cm.
 - 2.2. Zamiast muru może być użyta stacjonarna zbudowana z: desek z drągiem umieszczonym na szczycie, kombinacji desek i drągów z drągiem na szczycie, lub z samych drągów.
 - 2.3. W przypadku jednakowych wyników, o pierwsze miejsce muszą być rozegrane kolejne rozgrywki na dwóch przeszkodach, z których jedną musi

być mur lub przeszkoda pionowa, a drugą przeszkoda szeroka. W rozgrywkach obie przeszkody muszą być regularnie podwyższane, a przeszkoda szeroka także poszerzana. Mur lub przeszkoda pionowa mogą być podwyższane tylko przypadku, gdy zawodnicy kwalifikujący się do pierwszego miejsca nie popełnili błędu w poprzedniej rozgrywce.

3. Sześć barier

- 3.1. W konkursie tym ustawionych jest sześć przeszkód pionowych w jednej linii prostej, w odległości około 11 metrów jedna od drugiej. W przypadku niewielkich rozmiarów placu konkursowego liczba przeszkód może zostać zmniejszona do minimum czterech
- 3.2. Wszystkie przeszkody muszą być zbudowane identycznie z drągów tego samego typu. Głębokość łyżek podtrzymujących drągi nie może być większa niż 20 mm.
- 3.3. Przeszkody mogą być ustawione w następujący sposób:
 - 3.3.1. Wszystkie przeszkody ustawione na tej samej wysokości np. 1.20 m;
 - 3.3.2. Według stopniowo wzrastającej wysokości, np. 1.10 m, 1.20 m, 1.30 m, 1.40 m, 1.50 m, 1.60 m;
 - 3.3.3. Pierwsze dwie przeszkody ustawione na wysokości 1.20 m, kolejne dwie na wysokości 1.30 m itd.
- 3.4. W przypadku wyłamania lub odmowy skoku zawodnik musi kontynuować przebieg od przeszkody, na której został popełniony błąd.
- 3.5. Pierwsza rozgrywka musi odbyć się na sześciu (lub co najmniej czterech) przeszkodach (zgodnie z Art. 230.3.1), które muszą być podwyższone, chyba że uczestnicy rozgrywki popełnili błędy w przebiegu podstawowym. Począwszy od drugiej rozgrywki liczbę przeszkód można zmniejszyć do minimum czterech (najniższe przeszkody powinny zostać usunięte z placu), lecz dystans między nimi pozostaje bez zmian, tzn. około 11 metrów.

Artykuł 231 KONKURS SZEREGÓW

1. W tym konkursie tor musi składać się z sześciu przeszkód; przeszkodą pierwszą jest przeszkoda pojedyncza, reszta przeszkód to szeregi. Przynajmniej jeden z szeregów musi być trójczłonowy.
2. Konkurs może być sędziowany według Tabeli A lub C.
3. Jeżeli, zgodnie z warunkami propozycji, przewidziana jest rozgrywka, to jej tor musi składać się z sześciu przeszkód. Tor musi zawierać: szereg podwójny, szereg potrójny i cztery przeszkody pojedyncze lub trzy szeregi podwójne i trzy przeszkody pojedyncze.

Z uwagi na powyższe, niektóre elementy przeszkód z przebiegu podstawowego muszą zostać usunięte.
4. Ustalenia Art. 241.2.4 nie mają zastosowania w tym konkursie. Jednakże długość

trasy nie może przekraczać 600 m.

ROZDZIAŁ V PRZESZKODY

Artykuł 232 CHARAKTERYSTYKA OGÓLNA

1. Przeszkody składają się z elementów, na których sędziowane są błędy (elementy ruchome) oraz mogą zawierać elementy podtrzymujące (stojaki, słupki itp.). Zarówno w przypadku przeszkód pionowych jak i szerokich, sędziowana część przeszkody oznaczona jest chorągiewkami i co najmniej $\frac{1}{4}$ wysokości w górnej jej części, składa się z elementów możliwych do zrzucenia (drągi/deski/elementy muru). Stojaki jako boczne elementy podtrzymujące przeszkody, nie stanowią części, na której sędziowane są błędy.
2. Przeszkody muszą zachęcać do skoku, ze względu na swój kształt i wygląd, być zróżnicowane i dobrze wkomponowane w otoczenie oraz muszą być zaprojektowane z zachowaniem zasad sztuki jeździeckiej oraz zasad fair play. Ruchome elementy przeszkód, muszą mieć taki ciężar, aby zachować możliwość zrzucenia. Nie mogą być zbyt lekkie, aby nie spadały na skutek lekkiego dotknięcia, ale też niezbyt ciężkie, aby nie powodować upadku lub kontuzji konia.
3. Drągi i inne elementy przeszkód są podtrzymywane przez wsporniki - tzw. tyżki (kłódki). Drąg powinien mieć możliwość toczenia się w tyżce, a głębokość tyżki musi zawierać się w granicach od 18 do 20 mm. W przypadku przeszkód zbudowanych ze szczególnych materiałów, desek, balustrad, płotków, bramek, itp., wsporniki muszą być jeszcze bardziej otwarte, a nawet płaskie.

Artykuł 233 WYSOKOŚĆ PRZESZKÓD

1. W żadnym przypadku wysokość przeszkód na parkurze nie może przekraczać 1.70 m, z wyjątkiem konkursów potęgi skoku i sześciu barier. Szerokość przeszkód nie może przekraczać 2.00 m, z wyjątkiem triple baru, którego maksymalna rozpiętość wynosi 2.20 m. Rów z wodą nie może przekraczać 4.00 m szerokości, łącznie z elementem odbicia. Wysokość przeszkód na zawodach halowych nie może przekraczać 1.65 m, z wyjątkiem konkursów potęgi skoku i sześciu barier.
2. Ograniczenia wysokości i szerokości przeszkód ustanowione tymi Przepisami oraz podane w propozycjach muszą być ściśle przestrzegane. Jednakże:
 - 2.1. Jeżeli zdarzy się, że maksymalny wymiar został nieznacznie przekroczony z powodu materiału użytego do budowy i/lub ustawienia przeszkody uważa się, że maksymalny wymiar nie został przekroczony pod warunkiem, że używając dostępnych materiałów dołożono wszelkich starań, aby nie przekroczyć maksymalnych wymiarów określonych w propozycjach;

- 2.2. W konkursach, dla których propozycje wskazują maksymalną wysokość 1,45m lub więcej, wysokość przeszkód w konkursie może, według uznania gospodarza toru, przekroczyć wysokość wskazaną w propozycjach maksymalnie o 3 cm.

Artykuł 234 STACJONATA

Przeszkoda pionowa - stacjonata - jest przeszkodą wymagającą od konia skoku na wysokość, a wszystkie jej elementy (np. drągi, deski) umieszczone są i sędziowane w jednej pionowej płaszczyźnie.

Artykuł 235 PRZESZKODA SZEROKA

1. Przeszkoda szeroka jest przeszkodą zbudowaną w sposób wymagający od konia skoku na wysokość i szerokość. Wszystkie przeszkody szerokie mogą mieć wyłącznie jeden drąg z tyłu. Do przeszkód szerokich zaliczają się oksery i triple bary.
2. Tyłne stojaki każdej przeszkody szerokiej muszą być wyposażone w łyżki bezpiecznikowe o głębokości od 18 do 20 mm. W przypadku triple baru, łyżki bezpiecznikowe muszą znajdować się na środkowych i tylnych stojakach przeszkody. łyżki bezpiecznikowe muszą być używane zarówno na arenie konkursowej, jaki i rozprężalni oraz placach treningowych.
3. Przewodniczący Komisji Sędziowskiej odpowiada za przestrzeganie przepisów dotyczących użycia łyżek bezpiecznikowych. Delegat Sędziowski PZJ zobowiązany jest do ujęcia w swoim sprawozdaniu wszelkich odstępstw od tych przepisów. łyżki bezpiecznikowe powinny mieć certyfikat wyrobu. Producent łyżek bezpiecznikowych, które są używane podczas zawodów, musi być wymieniony w propozycjach.

Artykuł 236 RÓW Z WODĄ, RÓW ZE STACJONATĄ, LIVERPOOL

1. Rów z wodą
 - 1.1. Przeszkoda wodna o nazwie „rów z wodą” nie może mieć żadnej dodatkowej przeszkody umieszczonej z przodu, z tyłu czy nad lustrem wody. Przeszkoda taka musi mieć minimalną szerokość 2.00 m i musi być wkopana w podłoże (konieczność wkopania rowu nie obowiązuje przy zastosowaniu go jako przeszkody alternatywnej). Od strony odskoku jest umieszczony element wskazujący początek rowu z wodą (hyrda, murek, płotek itp.) o wysokości od 40 do 50 cm. Szerokość frontu rowu z wodą, musi być przynajmniej o 30% większa od długości rowu. Jeżeli dno rowu z wodą wykonane jest z betonu lub innego twardego materiału, należy je pokryć miękkim materiałem np. matą z włókniny lub gumy.
 - 1.2. Po stronie lądowania, rów z wodą musi być ograniczony listwą o szerokości od 6 do 8 cm, pokrytą warstwą kontrastującej plasteliny

PRZEPISY KONKURENCJI B - wyd.13 - ważne od 01/04/2026

o grubości około 1 cm. Fragment plasteliny musi być wymieniany za każdym razem, kiedy koń zostawi na niej ślad. Organizator powinien posiadać odpowiedni zapas plasteliny, w takiej ilości, aby w każdej chwili zapewnić wymianę uszkodzonego fragmentu. Listwa musi być umieszczona na granicy lustra wody i być odpowiednio umocowana do podłoża. Na czas inspekcji toru przeszkód przez komisję sędziowską listwa musi dotykać wody na całej długości.

1.3. Błąd na rowie z wodą ma miejsce w następujących przypadkach:

1.3.1. Jeżeli koń pozostawi co najmniej jeden ślad na taśmie ograniczającej rów z wodą. Błędem jest dotknięcie taśmy kopytem, podkową i pozostawienie śladu. Odcisk stawu pięcinowego lub ochraniacza nie jest błędem;

1.3.2. Jeżeli koń co najmniej jedną nogą dotknie lustra wody.

1.4. Potrącenie, wywrócenie lub przemieszczenie elementu wskazującego początek rowu z wodą nie jest błędem.

1.5. W przypadku przewrócenia lub przemieszczenia jednej z 4 chorągiewek, decyzję czy nastąpiło wyłamanie, podejmuje sędzia przy rowie z wodą w zależności od tego, po której stronie koń minął chorągiewkę. Jeżeli sędzia zadecyduje, że nastąpiło wyłamanie, należy dać sygnał dzwonkiem, zatrzymać pomiar czasu i poprawić chorągiewkę. W takim przypadku 6 sekund korekty zostanie dodane do czasu przejazdu zawodnika zgodnie z Art. 256 (niezależnie od tego, czy konkurs sędziowany jest według Tabeli A, czy w Tabeli C). Sędzia przy rowie z wodą musi być członkiem komisji sędziowskiej, a jego decyzja jest ostateczna.

1.6. W przypadku błędu na rowie z wodą, sędzia ma obowiązek zanotować numer konia i rodzaj popełnionego błędu.

1.7. Sędzia główny, w porozumieniu z gospodarzem toru może zdecydować czy rów z wodą może być użyty w konkursach rozgrywanych przy sztucznym świetle.

2. Stacjonata nad rowem z wodą

Nad rowem z wodą może zostać ustawiona jedynie stacjonata nie wyższa niż 150 cm, z dowolną liczbą drągów, leżących w łyżkach bezpiecznikowych o głębokości od 18 do 20 mm. Przeszkoda nie może być umieszczona dalej niż 2 m od początku linii wody. Tak zbudowana przeszkoda jest sędziowana jako przeszkoda pionowa, a nie jako rów z wodą. Z tego powodu nie jest konieczne używanie listwy lub innych elementów ograniczających, czy też wkopywanie rowu w podłoże. Użycie listwy jest tylko elementem wizualnym. Nadeptnięcie jej nie jest błędem. To samo dotyczy przemieszczenia elementu odbicia. Drągi umieszczone nad rowem z wodą muszą mieć długość co najmniej 3.50 m.

3. Z wyjątkiem przypadku opisanego w Art. 236.2, jeśli woda lub jej imitacja

znajduje się przed, pod, lub za przeszkodą (przeszkoda ta nazywana jest Liverpool), całkowita szerokość przeszkody łącznie z wodą nie może przekraczać 2.00 m. Otwarty rów o szerokości przekraczającej 2.00 m nie może być użyty jako Liverpool. W przypadku wszystkich przeszkód typu Liverpool, jego przednia krawędź musi być umieszczona w tej samej płaszczyźnie co przednie drągi przeszkody lub przed tą płaszczyzną.

Artykuł 237 SZEREGI

1. Szereg to zespół dwóch, trzech lub więcej przeszkód, będących członami jednej przeszkody, ustawionych w odległości od 7 m do 12 m (nie dotyczy kategorii kuców). Wyjątkiem są niektóre konkursy szybkości sędziowane według Tabeli C, w których przeszkody stałe i terenowe, mogą mieć odległości pomiędzy poszczególnymi członami mniejsze niż 7 m i które wymagają dwóch lub więcej kolejnych skoków. Odległość między poszczególnymi członami mierzona jest od podstawy przeszkody po stronie lądowania do podstawy następnej przeszkody po stronie odskoku.
2. Każdy z członów szeregu musi być skakany kolejno i oddzielnie bez okrążania któregokolwiek z nich.
3. W przypadku odmowy skoku lub wyłamania, zawodnik jest zobowiązany do powtórnego pokonania wszystkich członów szeregu - chyba, że jest to szereg zamknięty lub częściowo zamknięty (patrz Art. 238), lub jest to konkurs sześciu barier.
4. Punkty lub sekundy karne za błędy na każdym członie i podczas każdej próby skoku liczone są oddzielnie i sumowane.
5. Triple bar może być ustawiony wyłącznie jako pierwszy człón szeregu.

Artykuł 238 SZEREGI ZAMKNIĘTE I CZĘŚCIOWO ZAMKNIĘTE

1. Szereg uważa się za całkowicie zamknięty, jeżeli pokonanie go, z którejkolwiek strony wymaga wykonania skoku. Szereg zamknięty może mieć formę przeszkody na skok - wyskok, może być zbudowany w kształcie zagrody kwadratowej lub sześciokątnej, albo podobnej, traktowanej jako szereg zamknięty na skutek decyzji komisji sędziowskiej.
2. Szereg jest uważany za częściowo zamknięty, jeżeli jedna część szeregu jest zamknięta, a druga otwarta.
3. Nieposłuszeństwa
 - 3.1. W przypadku nieposłuszeństwa połączonego z naruszeniem konstrukcji któregokolwiek członu przeszkody, należy doliczyć 6 sekund korekty do czasu przejazdu zawodnika, po ponownym uruchomieniu zegara i wznowieniu przejazdu.
 - 3.2. W przypadku odmowy skoku w zamkniętej części szeregu, zawodnik musi wyskoczyć z szeregu w kierunku pokonywania szeregu.

PRZEPISY KONKURENCJI B - wyd.13 - ważne od 01/04/2026

- 3.3. W przypadku odmowy skoku lub wyłamania w szeregu częściowo zamkniętym:
 - 3.3.1. Jeśli nieposłuszeństwo nastąpiło w zamkniętej części szeregu, zawodnik musi wyskoczyć z szeregu w kierunku pokonywania szeregu;
 - 3.3.2. Jeśli nieposłuszeństwo nastąpiło w otwartej części szeregu, zawodnik jest zobowiązany do powtórnego pokonania wszystkich członów szeregu. Niewykonanie tego powoduje eliminację zawodnika.
4. Komisja sędziowska musi zdecydować przed rozpoczęciem konkursu, czy szereg będzie sędziowany jako zamknięty lub częściowo zamknięty, co musi być zaznaczone na planie parkuru.
5. Jeżeli kombinacja nie jest wymieniona na planie parkuru jako zamknięta lub częściowo zamknięta, należy ją traktować jako kombinację otwartą i sędziować jako taką.

Artykuł 239 BANKIETY, GÓRKI I ZESKOKI

1. Za przeszkodę wieloczłonową należy uważać: bankiety, górki, zeskoki i podjazdy, niezależnie od tego czy zawierają jakąkolwiek przeszkodę i w jakim kierunku należy je pokonywać. Wyjątkiem jest przypadek opisany w Art. 239.2.
2. Bankiet lub górka bez dodatkowej przeszkody lub zabudowane tylko jednym lub kilkoma drągami nad nimi, mogą być pokonywane jednym skokiem i nie będzie to zaliczane jako błąd.
3. Na zawodach halowych jedyną przeszkodą naturalną może być bankiet o nazwie „stół” o wysokości do 1 m. Inne typy przeszkód takie jak: bankiety, górki, zeskoki i podjazdy nie mogą być używane.

Artykuł 240 PRZESZKODY ALTERNATYWNE I JOKER

1. Kiedy w konkursie dwie przeszkody ustawione na torze mają ten sam numer, zawodnik sam wybiera, którą z przeszkód ma skoczyć:
 - 1.1. Jeżeli nastąpiło nieposłuszeństwo bez naruszenia przeszkody, zawodnik nie musi ponawiać próby skoku na tej samej przeszkodzie. Może skakać drugą przeszkodę o tym samym numerze;
 - 1.2. Jeżeli nastąpiło nieposłuszeństwo z koniecznością odbudowy przeszkody, to zawodnik wznawia przejazd po odbudowie przeszkody i otrzymaniu sygnału od komisji sędziowskiej. W takim przypadku zawodnik nie musi skakać przeszkody odbudowanej, może skakać drugą przeszkodę o tym samym numerze.
2. Czerwone i białe chorągiewki muszą być umieszczone na obu przeszkodach alternatywnych.
3. Joker jest przeszkodą trudną, ale nie może mieć niesportowego charakteru

i może być używany wyłącznie w konkursie o wzrastającym stopniu trudności. Jeśli zawodnik zdecyduje się pokonać Jokera zamiast standardowej przeszkody alternatywnej, zdobędzie więcej punktów.

ROZDZIAŁ VI ARENY

Artykuł 241 ARENA KONKURSOWA

1. Postanowienia ogólne
 - 1.1. Tor konkursowy (parkur, arena) musi być ogrodzony. Kiedy koń znajduje się na torze, podczas trwania konkursu, wszystkie wejścia i wyjścia muszą być zabezpieczone. Zagrodzenie w postaci przeszkody postawionej przy wejściu/wyjściu z parkuru, mającej za zadanie utrudnić niekontrolowane opuszczenie parkuru przez konia, spełnia wymogi powyższego zapisu.
 - 1.2. Powierzchnia toru konkursowego:
 - 1.2.1. Zawody halowe ogólnopolskie i regionalne muszą być rozgrywane na torze o powierzchni nie mniejszej niż 1200 m², z krótszym bokiem o długości przynajmniej 20 m;
 - 1.2.2. Zawody otwarte ogólnopolskie muszą być rozgrywane na torze o powierzchni nie mniejszej niż 4000 m², z krótszym bokiem o długości przynajmniej 50 m;
 - 1.2.3. Zawody otwarte regionalne muszą być rozgrywane na torze o powierzchni nie mniejszej niż 3200 m², z krótszym bokiem o długości przynajmniej 40 m;
 - 1.2.4. W uzasadnionych przypadkach Komisja Skoków (w odniesieniu do zawodów ogólnopolskich) i właściwy WZJ (w odniesieniu do zawodów regionalnych) mogą wydać zgodę na odstępstwo od tego przepisu.
2. Tor przeszkód i jego wymiary
 - 2.1. Przed rozpoczęciem konkursu przedstawiciel komisji sędziowskiej musi skontrolować prawidłowość i bezpieczeństwo przygotowanego toru przeszkód, przechodząc jego trasę. Trasa przebiegu jest to droga, jaką zawodnik na koniu musi pokonać w czasie konkursu, od linii startu przekroczonej we właściwym kierunku, do linii mety, wzdłuż linii normalnie pokonywanej przez konia. Linia ta powinna przebiegać poprzez środki przeszkód.
 - 2.2. W Mistrzostwach i konkursach Grand Prix - sędzia główny lub jego przedstawiciel musi towarzyszyć Gospodarzowi Toru podczas mierzenia kołem trasy przejazdu, aby upewnić się, że pomiar został wykonany prawidłowo. W wyjątkowych przypadkach komisja sędziowska może zmienić normę czasu, jeżeli zaistniały okoliczności wymienione w Art. 241.2.3.

- 2.3. Po rozpoczęciu konkursu, tylko komisja sędziowska w porozumieniu z gospodarzem toru może zadecydować o tym, że został popełniony znaczny błąd pomiaru długości trasy. Może to nastąpić najpóźniej po przejeździe trzech zawodników (a przed startem następnego), którzy ukończyli przejazd bez nieposłuszeństwa lub innych przerw w przebiegu, przyjmując, że tych trzech zawodników rozpoczęło swój przejazd zanim upłynął czas 45 sekund przed startem. W takim przypadku komisja sędziowska może zmienić normę czasu. Jeżeli norma została zwiększona, to wyniki tych zawodników, którzy ukończyli przebieg przed zmianą normy czasu, zostaną odpowiednio skorygowane. Zmniejszyć normę można tylko do wartości, przy której żaden z zawodników, który ukończył już swój przebieg, nie otrzyma punktów karnych za przekroczenie normy czasu na skutek jej zmniejszenia.
 - 2.4. Długość trasy w konkursie wyrażona w metrach nie może przekraczać liczby ustawionych przeszkód, pomnożonej przez 60 metrów.
 - 2.5. Linia startu nie może znajdować się bliżej niż 6 m i dalej niż 15 m od pierwszej przeszkody, a linia mety nie bliżej niż 6 m i nie dalej niż 15 m od ostatniej przeszkody. Obie te linie muszą być oznaczone czerwoną chorągiewką po prawej, a białą po lewej stronie. Zalecane jest umieszczenie obok chorągiewek linii startu tablicy z napisem S - Start, a obok linii mety tablicy z napisem F - Finisz.
3. Plan parkuru
- 3.1. Dokładny plan, zawierający wszystkie szczegóły toru przeszkód musi być dostarczony komisji sędziowskiej przez gospodarza toru, a jego dokładna kopia wywieszona w pobliżu wjazdu na arenę konkursową, co najmniej pół godziny przed rozpoczęciem każdego konkursu. Norma czasu może być dopisana na planie parkuru później niż pół godziny przed rozpoczęciem konkursu, niezwłocznie po zakończeniu pomiaru trasy przez gospodarza toru. W przypadku wszystkich konkursów, trasa zmierzona przez gospodarza toru musi być zaznaczona na planie udostępnionym przed konkursem.
 - 3.2. Przeszkody są numerowane zgodnie z kolejnością ich pokonywania. Wyjątkiem od tej zasady są niektóre konkursy specjalne.
 - 3.3. Przeszkody wielocłonowe (szeregi) oznaczone są jednym numerem. Dla wygody zawodników i dla ułatwienia pracy komisji sędziowskiej, może on być powtórzony na każdym członie szeregu. W każdym przypadku człony szeregu należy oznaczyć literami: A, B, C, itd.
 - 3.4. Plan toru przeszkód musi zawierać:
 - 3.4.1. Usytuowanie linii startu i mety; o ile nie zaznaczono inaczej mogą być one przekraczane w czasie przebiegu bez sankcji wynikających z tabeli

błędów;

- 3.4.2. Rozmieszczenie przeszkód na torze i ich rodzaj (np. stacjonata, okser, triple bar, rów), oraz oznakowanie numerami i literami;
- 3.4.3. Wszystkie obowiązkowe przejazdy oznaczone chorągiewkami, białą po lewej, a czerwoną po prawej stronie;
- 3.4.4. Trasę, którą powinien przejechać zawodnik zaznaczoną linią ciągłą (w takim przypadku jazda zgodnie z tą linią jest obowiązkowa) lub serią strzałek wskazujących w jakim kierunku przeszkoda ma być pokonana (w takim przypadku zawodnik ma swobodę wyboru własnej trasy). Jeżeli na torze jest przewidziany przejazd obowiązkowy, obydwie metody muszą być zastosowane do pokazania trasy przejazdu;
- 3.4.5. Rodzaj tabeli błędów stosowanej w konkursie;
- 3.4.6. Szybkość w konkursie o ile ma zastosowanie;
- 3.4.7. Długość trasy;
- 3.4.8. Normę czasu i czas maksymalny o ile obowiązuje lub limit czasu w niektórych konkursach specjalnych;
- 3.4.9. Przeszkody, długość trasy, normę czasu i czas maksymalny w rozgrywkach;
- 3.4.10. Informację czy szereg jest uważany za zamknięty lub częściowo zamknięty;
- 3.4.11. Wszystkie decyzje lub zmiany naniesione przez komisję sędziowską, a odnoszące się do tego parkuru.

4. Zmiana trasy przebiegu

- 4.1. Jeżeli jakiegokolwiek ważne okoliczności zmuszają do zmiany planu parkuru po jego wywieszeniu, może to nastąpić tylko za zgodą komisji sędziowskiej. O zmianach muszą być zawiadomieni szefowie wszystkich ekip i wszyscy startujący zawodnicy.
- 4.2. Z chwilą rozpoczęcia konkursu nie mogą ulegać zmianie jego warunki, w tym - trasa przebiegu czy przeszkody. Jeżeli zachodzi konieczność przerwania konkursu (burza, złe oświetlenie, itp.), wówczas przy wznowieniu obowiązują te same warunki, a konkurs jest kontynuowany od momentu, w którym został przerwany. W konkursach zespołowych, stosuje się Art. 226.3.6.
- 4.3. Przeszkoda może być przestawiona w trakcie nawrotu lub pomiędzy nawrotami, jeżeli komisja sędziowska uzna, iż warunki pokonania przeszkody pogorszyły się, lub zaistniały inne okoliczności wymagające takiej zmiany. Przeszkody, które nie mogą być przestawione, takie jak rów z wodą lub inne przeszkody stałe, muszą być wyłączone z trasy przebiegu. Jeżeli przeszkoda została wyłączona w trakcie trwania nawrotu, wyniki

wszystkich zawodników, którzy w tym nawrocie, na tej przeszkodzie popełnili błędy, muszą zostać skorygowane przez anulowanie punktów lub sekund karnych otrzymanych na przeszkodzie wyłączonej. Nie ulegają anulowaniu eliminacji zawodników i punkty karne za przekroczenie normy czasu. Jeżeli jest to niezbędne, nowa norma czasu i czas maksymalny powinny być ustalone dla zmienionej trasy przebiegu.

5. Chorągiewki

- 5.1. Czerwone i białe chorągiewki muszą być używane do wyznaczania granic przeszkód. Jedna chorągiewka czerwona i jedna biała muszą znajdować się przy przeszkodach pionowych, a przynajmniej po dwie chorągiewki czerwone i dwie białe muszą wyznaczać granice przeszkody szerokiej. Stojaki z chorągiewkami ograniczającymi rów z wodą po stronie lądowania nie mogą być wykonane z materiału, który się łamie czy kruszy. Uderzone muszą się uginać; chorągiewki nie mogą mieć ostrych krawędzi czy narożników.
- 5.2. Chorągiewki mogą być przymocowane do jakiegokolwiek części stojaka lub stać niezależnie. W przypadku przeszkód typu mur lub innych rodzajów przeszkód, które nie mają tradycyjnych stojaków, obowiązkowe jest użycie wysokich chorągiewek. Chorągiewki te muszą znajdować się co najmniej 60 cm nad wysokością przeszkody i wyraźnie określać jej granice, aby zapewnić odpowiednią widoczność i możliwość prawidłowego pokonywania przeszkód przez zawodników. Wysokie chorągiewki wymagane są również w celu zapewnienia komisji sędziowskiej jasnego punktu odniesienia w sytuacji oceny poprawności pokonania przeszkody.
- 5.3. Zawodnik musi pokonać przeszkody, linie startu i mety oraz obowiązkowe przejazdy pomiędzy chorągiewkami, mając czerwoną chorągiewkę po swojej prawej, a białą po lewej stronie.
 - 5.3.1. Chorągiewki na przeszkodach ze stojakami: Jeśli zawodnik minie chorągiewki po niewłaściwej stronie, musi zawrócić i minąć je po właściwej stronie, zanim będzie mógł kontynuować swój przebieg. Jeśli zawodnik nie naprawi swojego błędu, zostanie wyeliminowany.
 - 5.3.2. Chorągiewki na przeszkodach bez stojaków: Jeśli komisja sędziowska ma wątpliwości czy zawodnik i koń pokonali przeszkodę w granicach wyznaczonych przez wysokie chorągiewki, zawodnik powinien kontynuować swój przejazd, po którego zakończeniu komisja sędziowska musi podjąć decyzję czy zawodnik ten będzie wyeliminowany. Jeżeli dla komisji sędziowskiej jest jasne, że zawodnik i koń nie pokonali przeszkody w granicach wyznaczonych przez wysokie chorągiewki, zawodnik zostanie natychmiast wyeliminowany.
- 5.4. Przewrócenie chorągiewki w jakimkolwiek miejscu toru nie jest karane.

Jeżeli jednak chorągiewka ograniczająca przeszkodę, przejazd obowiązkowy lub linię mety, została przewrócona na skutek nieposłuszeństwa konia (bez przekroczenia tej linii) lub jest wynikiem nieprzewidzianych okoliczności, to nie będzie ona natychmiast poprawiona. Zawodnik musi kontynuować przejazd, a przeszkoda lub przejazd obowiązkowy będą sędziowane tak, jakby chorągiewka znajdowała się na właściwym miejscu. Chorągiewka musi być ponownie ustawiona prawidłowo przed startem następnego zawodnika.

- 5.5. Jeżeli w wyniku nieposłuszeństwa lub nieprzewidzianych okoliczności, została strącona chorągiewka wyznaczająca granicę rów z wodą, przeszkody naturalnej lub poprzez strącenie chorągiewki został zmieniony charakter przeszkody, komisja sędziowska przerwie przejazd zawodnika. Pomiar czasu musi zostać zatrzymany do czasu poprawiania chorągiewki, a 6 sekund czasu korekcyjnego zostanie dodane do czasu przejazdu zawodnika zgodnie z Art. 256.
- 5.6. W niektórych konkursach specjalnych linie startu i mety mogą być przekraczane w obu kierunkach. Wtedy muszą być one oznaczone 4 chorągiewkami; czerwoną i białą na każdym końcu linii.

6. Dzwonek

- 6.1. Dzwonek jest używany przez komisję sędziowską do komunikowania się z zawodnikami. Odpowiedzialnym za użycie dzwonka jest sędzia prowadzący konkurs. Dzwonek służy do:
 - 6.1.1. Udzielenia zawodnikom zgody na wejście na tor po ustawieniu przeszkód w celu zapoznania się z parkurem i do oznajmienia, że oglądanie toru zostało zakończone;
 - 6.1.2. Dania sygnału startu i rozpoczęcia odliczania 45 sekund (w dół), których upływ musi być wyświetlany na tablicy wyników lub innym wyświetlaczu znajdującym się w bezpośrednim sąsiedztwie parkuru. Odliczany w dół czas 45 sekund jest to czas, który zawodnik otrzymuje przed rozpoczęciem swojego przejazdu poprzez przekroczenie linii startu we właściwym kierunku;
W przypadku wystąpienia nieprzewidzianych okoliczności, komisja sędziowska ma prawo przerwać odliczanie. Nieposłuszeństwa i inne błędy mające miejsce pomiędzy sygnałem startu, a przekroczeniem linii startu przez parę zawodnik/koń we właściwym kierunku, nie są karane (patrz Art. 246.6.2). Jednakże, upadek zawodnika i/lub konia, który ma miejsce po wjechaniu na plac konkursowy, a przed przekroczeniem linii startu we właściwym kierunku, niezależnie, czy zawodnik otrzymał sygnał do startu, skutkuje czasowym zawieszeniem prawa startu w nawrocie lub konkursie. Przekroczenie

po raz drugi linii startu we właściwym kierunku, po sygnale, a przed skoczeniem pierwszej przeszkody, jest traktowane jak nieposłuszeństwo i jest karane. Jednakże, jeżeli sytuacja tego wymaga, komisja sędziowska może podjąć decyzję o nieaktywowaniu procedury startu lub o jej anulowaniu, dać nowy sygnał do startu i ponownie rozpocząć odliczanie 45 sekund, w szczególności, jeżeli zawodnik przekraczając linię startu robi to bez intencji rozpoczęcia przebiegu i pokonywania pierwszej przeszkody w parkurze.

- 6.1.3. Zatrzymania zawodnika, z określonych przyczyn lub w wyniku nieprzewidzianych okoliczności, a także podania sygnału, aby zawodnik wznowił przejazd (patrz Art. 245.3 i 257);
- 6.1.4. Zasygnalizowania, że przeszkoda, której konstrukcja została naruszona na skutek nieposłuszeństwa konia została odbudowana i zawodnik może kontynuować przejazd (patrz Art. 257);
- 6.1.5. Zasygnalizowania przedłużonym i powtórzonym sygnałem, że zawodnik został wyeliminowany z konkursu.
- 6.2. Jeżeli zawodnik nie zatrzyma się po otrzymaniu sygnału może zostać wyeliminowany. Decyduje o tym komisja sędziowska (patrz Art. 257.2 i 263.5)
- 6.3. Jeżeli, po przerwaniu przebiegu zawodnik, wznowia przebieg, próbuje skakać, lub skacze nie czekając na sygnał zezwalający na kontynuację przebiegu, to zostaje wyeliminowany (patrz Art. 263.4.15).

Artykuł 242 ROZPRĘŻALNIA

1. Organizator ma obowiązek zapewnić plac wraz z przeszkodami treningowymi, przeznaczony na rozprężalnię, gdzie zawodnicy wraz ze swoimi końmi mogą przygotować się do startu przed konkursem. Rozprężalnia musi znajdować się w pobliżu placu konkursowego.
2. Dozwolona liczba koni
Liczba koni, które mogą jednocześnie przebywać na rozprężalni, musi być bezpośrednio powiązana z jej wielkością. Szef Komisarzy ma prawo ograniczyć tę liczbę w zależności od wielkości areny i mając na uwadze bezpieczeństwo rozprężających się zawodników
3. Nadzór komisaryczny
Rozprężalnia musi być zawsze nadzorowana przez co najmniej jednego komisarza w momencie, gdy dostępna jest dla zawodników.
4. Wymogi dotyczące przeszkód na rozprężalni
 - 4.1. Używanie do budowy przeszkód elementów innych niż dostarczone przez organizatora jest zabronione pod karą dyskwalifikacji i/lub kary finansowej (patrz Art. 264.3.5 i 262.1.5). Przeszkody mogą być pokonywane tylko

- w kierunku wyznaczonym przez chorągiewki. Żadna część przeszkody nie może być trzymana przez kogokolwiek.
- 4.2. Na rozprężalni musi znajdować się co najmniej jedna przeszkoda pionowa i jedna szeroka. Podłoże musi być odpowiednio przygotowane do rozprężenia koni. Jeżeli w konkursach uczestniczy wielu zawodników, a rozmiar rozprężalni na to pozwala, organizator powinien zapewnić dodatkowe przeszkody. Wszystkie przeszkody muszą być zbudowane w typowy sposób, a stojaki przeszkód muszą być zaopatrzone w białe i czerwone chorągiewki. Zamiast chorągiewek można użyć stojaków w odpowiednim kolorze lub taśmy do ich oznaczenia.
 - 4.3. Podczas konkursów o maksymalnej wysokości przeszkód do 1.40 m, wymiary przeszkód na rozprężalni nie mogą przekraczać o więcej niż 10 cm maksymalną wysokość i szerokość przeszkód w aktualnie rozgrywanym konkursie. Jeżeli wysokość aktualnie rozgrywanego konkursu jest wyższa niż 1.40 m, to przeszkody na rozprężalni nie mogą być wyższe niż 1.65 m i szersze niż 1.80 m. W konkursach dla kuców, wymiary przeszkód na rozprężalni nie mogą przekraczać wymiarów dozwolonych w rozgrywanym konkursie.
 - 4.4. Drągi - wskazówki mogą być umieszczone bezpośrednio pod pierwszym elementem frontu przeszkody lub maksymalnie 1.00 m przed nią. Jeżeli wskazówka umieszczona jest po stronie odskoku stacjonaty, wskazówka może być także umieszczona po stronie lądowania, w identycznej odległości, nie przekraczającej 1.00 m. Wskazówka nigdy nie może być umieszczona po stronie lądowania przeszkody szerokiej.
 - 4.5. Każda przeszkoda o wysokości 1.30 m lub wyższa, musi zawierać minimum dwa drągi po stronie odskoku, niezależnie od tego czy przed przeszkodą znajduje się wskazówka czy nie. Niższy drąg musi być zawsze umieszczony poniżej 1.30 m i jednym końcem spoczywać w tyżce. Drugi koniec tego drąga może spoczywać na ziemi.
 - 4.6. Drągi kierunkowe (tj. drąg lub równoległe drągi ułożone prostopadłe do stojaków przeszkody po stronie odskoku lub lądowania) mogą być używane podczas rozprężenia do konkursu, aby prowadzić konia po linii prostej do przeszkody i za nią.
 - 4.7. Wskazówki, odkosy i inne drągi pomocnicze umieszczonymi w odległości około 6,0 metrów lub więcej od przeszkody po obu jej stronach są zabronione podczas rozprężenia do konkursu.
 - 4.8. Jeżeli skrzyżowane drągi stosowane są jako najwyższe części przeszkody, to muszą one mieć możliwość spadania niezależnie. Górne końce drągów muszą znajdować się w tyżkach, które mogą być zawieszane na maksymalnej wysokości 1.30 m (niezależnie od wysokości rozgrywanego

konkursu). Dopuszczalne jest umieszczenie za nimi poziomego drąga, co najmniej 20 cm wyżej niż punkt skrzyżowania drągów.

- 4.9. Górne drągi przeszkody muszą spoczywać obydwoma końcami w kłódkach. Jeżeli drąg spoczywa na krawędzi łyżki, musi być to krawędź od strony lądowania, nigdy od strony odskoku.
- 4.10. Zabronione jest pokonywanie drągów w stępie, jeżeli są podniesione lub spoczywają jednym lub obydwoma końcami w łyżkach.
- 4.11. Organizator może udostępnić na rozprężalni materiał symulujący rów z wodą.
- 4.12. Trening gimnastyczny jest zabroniony podczas rozprężenia do konkursu.
- 4.13. Szeregi są zabronione podczas rozprężenia do konkursu, z wyjątkiem konkursu sześciu barier.

Artykuł 243 PLAC TRENINGOWY

1. Organizator powinien zapewnić co najmniej jeden plac treningowy do pracy ujeżdżeniowej, który jest wystarczająco duży, aby zapewnić optymalne warunki treningowe. W sytuacji, gdy rozprężalnia używana jest w celach treningowych, może mieć to miejsce jedynie poza czasem rozprężenia do konkursów. Plac treningowy powinien być dostępny dla zawodników w wyznaczonych godzinach, w celu odbycia treningu skokowego. Jeśli plac treningowy znajduje się na obszarze dostępnym dla publiczności, ze względów bezpieczeństwa należy utworzyć wokół jego obwodu strefę buforową o szerokości około jednego metra, aby uniemożliwić publiczności bezpośredni kontakt z końmi.
2. Nadzór komisaryczny
Plac treningowy musi być zawsze nadzorowany przez co najmniej jednego komisarza w momencie, gdy dostępny jest dla zawodników.
3. Wymagania dotyczące przeszkód na placu treningowym
 - 3.1. Na placu treningowym musi znajdować się co najmniej jedna przeszkoda pionowa i jedna szeroka. Podłoże musi być odpowiednio przygotowane do treningu koni. W przypadku dużej liczby zawodników i wystarczającej ilości miejsca, należy zapewnić dodatkowe przeszkody. Wszystkie przeszkody muszą być zbudowane w standardowy sposób, a stojaki przeszkód muszą być zaopatrzone w białe i czerwone chorągiewki. Zamiast chorągiewek można użyć stojaków w odpowiednim kolorze lub taśmy do ich oznaczenia.
 - 3.2. Jeżeli na placu treningowym jest wystarczająco dużo miejsca, można użyć drągów pomocniczych leżących na ziemi po stronie odskoku, w odległości nie bliższej niż 2.50 m od przeszkody pionowej, nie przekraczającej 1.30 m wysokości. Drąg leżący na ziemi może znajdować się po stronie lądowania przeszkody pionowej, nie bliżej niż 2.50 m dla skoków w kłusie lub 3.00 m dla skoków w galopie. Drąg umieszczony sześć metrów lub dalej od

przeszkody, po jednej lub po obu jej stronach, nie jest uważany za drąg pomocniczy, zatem może być używany zarówno z przeszkodą pionową jak i szeroką.

- 3.3. Trening koni może odbywać się na przeszkodach gimnastycznych, z użyciem drągów pomocniczych leżących na ziemi, pod warunkiem, że wysokość przeszkód nie przekracza 1.30 m. Jeżeli na placu treningowym jest odpowiednio dużo miejsca, zawodnicy mogą używać kombinacji składającej się z maksymalnie trzech przeszkód pionowych ustawionych jedna po drugiej, w odległościach na skok - wyskok, nie wyższych niż 1.00 m. Minimalna odległość między przeszkodami wynosi 2.50 m, maksymalna odległość to 3.00 m. Przeszkody szerokie nie mogą być używane do tego typu treningu gimnastycznego.
- 3.4. Jeżeli na placu treningowym jest wystarczająca ilość miejsca, można ustawić szereg, z zachowaniem odpowiednich odległości. Na zatłoczonym placu treningowym zawodnicy mogą używać tylko pojedynczych przeszkód.
- 3.5. Zawodnicy mogą wprowadzać drobne zmiany w przeszkodach, pod warunkiem, że spełniają one wymogi Art. 243.3, natomiast wszystkie istotne zmiany wymagają zgody komisarza nadzorującego plac treningowy.

ROZDZIAŁ VII KARY PODCZAS PRZEBIEGU

Artykuł 244 KARY

1. W czasie przebiegu zawodnik karany jest za przewinienia takie jak:
 - 1.1. Strącenie przeszkody;
 - 1.2. Błąd na rowie z wodą (patrz Art. 236.1.3);
 - 1.3. Nieposłuszeństwo konia;
 - 1.4. Pomylenie trasy przebiegu;
 - 1.5. Upadek konia i/lub zawodnika;
 - 1.6. Pomoc niedozwolona;
 - 1.7. Przekroczenie normy czasu lub czasu maksymalnego.
2. Sposób naliczania kar za błędy zależy jest od rodzaju tabeli, według której sędziowany jest dany konkurs - patrz Tabela A (Art. 217.1) oraz Tabela C (Art. 217.2).

Artykuł 245 STRĄCENIE PRZESZKODY - ZRZUTKA

1. Strącenie przeszkody ma miejsce (i jest karane), gdy w wyniku błędu konia lub zawodnika:
 - 1.1. Cała lub jakakolwiek górna część przeszkody upada, nawet jeżeli część upadająca zostaje zatrzymana i podparta przez inny element przeszkody;
 - 1.2. Przynajmniej jeden koniec górnego elementu przeszkody (drąg,

deska itp.) nie spoczywa w tyżce, będącej jego podporą. Jeżeli przeszkoda pionowa lub jej część zbudowana jest z kilku elementów ułożonych jeden nad drugim, leżących w jednej płaszczyźnie pionowej to karane jest tylko strącenie najwyższego elementu.

W przypadku przeszkody szerokiej, która jest pokonywana jednym skokiem, a która składa się z elementów umieszczonych w różnych płaszczyznach pionowych, strącenie jednego lub kilku górnych elementów jest zaliczane wyłącznie jako jeden błąd, bez względu na ich liczbę.

2. Zrzutki karane są, jeśli miały miejsce w czasie, kiedy startująca para znajduje się pomiędzy liniami startu i mety. Wyjątkiem jest strącenie ostatniej przeszkody, które będzie karane również, gdy górny element przeszkody uderzony podczas skoku upada lub opuszcza jedną lub obie tyżki, po przecięciu przez zawodnika linii mety, ale zanim opuści on arenę przekraczając szranki lub zanim następny zawodnik otrzyma sygnału startu - w zależności od tego, co nastąpi wcześniej.
3. W przypadku, jeżeli jakakolwiek część strąconej przeszkody przeszkadza zawodnikowi w najeździe lub skoczeniu kolejnej przeszkody, należy dać sygnał dzwonkiem, zatrzymać pomiar czasu do momentu usunięcia tego elementu i ponownie dać sygnał do kontynuowania przebiegu.
4. Strącenie lub przemieszczenie przeszkody i/lub jej chorągiewki na skutek nieposłuszeństwa jest karane wyłącznie jako nieposłuszeństwo. Jeżeli strącenie lub przemieszczenie przeszkody (z wyłączeniem chorągiewek) jest wynikiem nieposłuszeństwa, to należy dać sygnał i zatrzymać pomiar czasu, w celu odbudowania/poprawienia przeszkody. Nie zalicza się tego jako zrzutki, a jako nieposłuszeństwo oraz dolicza się czas korekty zgodnie z Art. 256.
5. Poniższe przypadki nie podlegają karze za zrzutkę:
 - 5.1. Dotknięcie i przemieszczenie jakiegokolwiek części przeszkody nieobjętej Art. 245.1 podczas skoku. Należy jednak pamiętać, że przemieszczenie elementu szeregu zamkniętego skutkuje eliminacją zgodnie z Art. 263.4.24. W razie wystąpienia wątpliwości komisja sędziowska powinna wydać decyzję na korzyść zawodnika;
 - 5.2. Strącenie, dotknięcie lub przesunięcie chorągiewek na przeszkodzie, podczas skoku. Należy pamiętać, że zgodnie z Art. 241.5.5, w przypadku rowu z wodą, może zostać nałożona kara 6 sekund czasu korekcyjnego;
 - 5.3. Jeżeli zawodnik bezbłędnie przeskoczy źle odbudowaną przeszkodę;
 - 5.4. Przewrócenie wypełnienia przeszkody (np. kwiatów, drzew, żywopłotów itp.).

Artykuł 246 NIEPOŚLUSZEŃSTWA (ODMOWA SKOKU, WYŁAMANIE, OPÓR, WOLTA)

1. Za nieposłuszeństwo uważa się:

PRZEPISY KONKURENCJI B - wyd.13 - ważne od 01/04/2026

- 1.1. Odmowę skoku;
 - 1.2. Wyłamanie;
 - 1.3. Opór;
 - 1.4. Woltę lub grupę mniej lub bardziej regularnych wolt, bez względu na miejsce i powód wykonania. Za nieposłuszeństwo uważa się także okrążenie ostatnio pokonanej przeszkody, chyba, że wymaga tego trasa przejazdu. Za nieposłuszeństwo nie jest uważane krążenie po torze do 45 sekund po odmowie skoku lub wyłamaniu (niezależnie od tego, czy przeszkoda wymaga odbudowy, czy nie) dla zajęcia dogodnej pozycji do wykonania skoku.
2. Odmowa skoku
 - 2.1. Z zastrzeżeniem Art. 246.2.2, odmową nazywamy zatrzymanie się konia przed przeszkodą, którą powinien skoczyć, bez względu na to czy ją strącił, czy przesunął.
 - 2.2. Nie jest odmową, zatrzymanie się konia przed przeszkodą, bez jej strącenia i bez wykonania ruchu cofania, a następnie oddanie skoku z miejsca. Za odmowę uważa się każde przedłużające się w czasie zatrzymanie lub cofnięcie się konia, choćby o jeden krok.
 - 2.3. Jeżeli koń „prześlizgnie” się przez przeszkodę (strącając ją lub naruszając jej konstrukcję), sędzia prowadzący konkurs musi natychmiast zdecydować: czy zaliczyć to jako odmowę czy jako zrzutkę.
 - 2.3.1. Jeśli sędzia uzna, że jest to odmowa, to musi dać sygnał i zatrzymać pomiar czasu, a zawodnik musi być gotowy do powtórnego pokonania przeszkody, gdy tylko zostanie odbudowana. Jeśli po sygnale dzwonka zawodnik z rozpędu przeskoczy kolejny człon szeregu, nie zostanie wyeliminowany ani nie zostanie ukarany za błędy popełnione na tym członie, jednak po odbudowaniu szeregu musi ponownie pokonać wszystkie jego człony, na których ewentualne błędy będą podlegały karom.
 - 2.3.2. Jeżeli sędzia uzna, że jest to zrzutka, nie daje sygnału, a zawodnik musi kontynuować przejazd. Zawodnik zostaje wówczas ukarany tak, jak za strącenie przeszkody.
3. Wyłamanie
 - 3.1. Wyłamaniem nazywamy utratę przez zawodnika kontroli nad koniem i ominięcie przeszkody, którą powinien przeskoczyć lub obowiązkowego przejazdu, który powinien przejechać.
 - 3.2. Za wyłamanie uważa się również sytuację, gdy koń lub jakkolwiek część ciała konia przekroczy linię przedłużającą czoło przeszkody do pojedynczej, członu szeregu, linii mety lub obowiązkowego przejazdu, jeżeli wymieniony element parkuru ma być pokonany jako następny w kolejności.

- 3.3. Jeżeli koń skacze przez przeszkodę pomiędzy dwiema czerwonymi lub dwiema białymi chorągiewkami uznaje się, że przeszkoda nie została pokonana prawidłowo. Zawodnik karany jest jak za wyłamanie i musi ponownie prawidłowo pokonać przeszkodę.
4. Opór
 - 4.1. Za opór uważa się każdy przypadek, w którym koń - bez względu na powód - odmawia poruszania się naprzód, zatrzymuje się, wykonuje regularne lub nieregularne obroty, wspina się lub cofa.
 - 4.2. Za opór uważa się również przypadek, kiedy zawodnik zatrzymuje konia w dowolnym momencie bez względu na przyczynę, z wyjątkiem przypadku źle odbudowanej przeszkody lub w celu wskazania komisji sędziowskiej wystąpienia nieprzewidzianych okoliczności (patrz Art. 257.3.2).
 - 4.3. Opór trwający 45 kolejnych sekund, powoduje eliminację, natomiast opór trwający krócej jest karany jak odmowa.
5. W przypadku odmowy, wyłamania lub oporu, czas przejazdu nie jest zatrzymywany, z wyjątkiem konieczności odbudowy przeszkody.
6. Nieposłuszeństwa podczas przerwy w pomiarze czasu
 - 6.1. Pomiar czasu przebiegu jest przerywany wyłącznie zgodnie z warunkami zawartymi w Art. 256 i 257.
 - 6.2. Nieposłuszeństwa nie są karane, jeżeli miały miejsce podczas przerwy w pomiarze czasu, z wyjątkiem kolejnej odmowy, następującej po rozbudowaniu przeszkody.
 - 6.3. Przepisy dotyczące eliminacji zawodnika obowiązują również podczas przerwy w pomiarze czasu.

Artykuł 247 POMYLENIE TRASY PRZEBIEGU

1. Pomylenie trasy przebiegu występuje, jeżeli zawodnik:
 - 1.1. Nie podąży trasą wyznaczoną na planie parkuru;
 - 1.2. Nie przekroczy we właściwym kierunku, pomiędzy chorągiewkami, linii startu lub linii mety;
 - 1.3. Ominie przejazd obowiązkowy;
 - 1.4. Nie pokonuje przeszkód po kolei i we właściwym kierunku, z wyłączeniem niektórych konkursów specjalnych;
 - 1.5. Skoczy lub usiłuje skoczyć przeszkodę nie należącą do przebiegu;
 - 1.6. Omija przeszkodę należącą do przebiegu.
2. W przypadku pomylenia trasy przebiegu, czas przebiegu nie jest zatrzymywany.
3. Niepoprawione pomylenie trasy przebiegu powoduje eliminację (patrz Art. 263.4). Przeszkody nienależące do trasy przebiegu powinny być specjalnie oznakowane (zamknięte), aby było jasne, że nie stanowią jej części. Brak oznakowania nie wyklucza eliminacji zawodnika za skoczenie takiej przeszkody.

Artykuł 248 UPADKI

1. Definicja upadku

- 1.1. Upadek zawodnika na arenie konkursowej: Upadek zawodnika ma miejsce wtedy, gdy zawodnik, umyślnie lub nie, rozłączył się ze swoim koniem, w taki sposób, że dotyka ziemi lub aby ponownie usiąść w siodle, zmuszony jest skorzystać z jakiegokolwiek formy podparcia bądź pomocy z zewnątrz. Wątpliwości czy zawodnik podparł się lub skorzystał z pomocy zewnętrznej, aby uchronić się przed upadkiem, muszą być rozstrzygnięte na jego korzyść.
- 1.2. Upadek zawodnika w jakimkolwiek miejscu poza areną konkursową: Upadek zawodnika ma miejsce wtedy, gdy zawodnik rozłączył się ze swoim koniem w sposób nieumyślny. Jeżeli zawodnik zeskoczył z konia umyślnie, nie jest to uznawane za upadek.
- 1.3. Upadek konia: Upadek konia ma miejsce, kiedy jego biodro i łopatka dotknęły podłoża lub przeszkody i podłoża.

2. Protokół postępowania w sytuacji upadku

- 2.1. W sytuacji upadku zawodnika i/lub konia w dowolnym momencie na arenie konkursowej, rozprężalni lub w jakimkolwiek miejscu na terenie zawodów:
 - 2.1.1. Zawodnik musi poddać się kontroli medycznej, zanim będzie mógł ponownie dosiąść konia oraz uzyskać zezwolenie na dalsze starty w konkursie/zawodach; oraz
 - 2.1.2. Koń musi zostać poddany kontroli weterynaryjnej zanim będzie mógł uzyskać zezwolenie na dalsze starty w konkursie/zawodach.

2.2. Konsekwencje upadku

- 2.2.1. Upadek na arenie konkursowej przed rozpoczęciem przejazdu: Upadek jeźdźca i/lub konia na arenie konkursowej, w jakimkolwiek czasie poprzedzającym rozpoczęcie startu, skutkuje czasowym zawieszeniem prawa startu w nawrocie lub konkursie, do czasu uzyskaniu zgody zgodnie z Art. 248.2.1.
- 2.2.2. Upadek na arenie konkursowej w trakcie przejazdu: Upadek jeźdźca i/lub konia podczas przejazdu w konkursie, skutkuje eliminacją (patrz Art 263.4.26)
- 2.2.3. Upadek na arenie konkursowej po przekroczeniu linii mety: Upadek jeźdźca i/lub konia po przecięciu linii mety nie skutkuje eliminacją. Obowiązują jednak następujące zasady:
 - a) Jeżeli zdarzenie ma miejsce w konkursie z natychmiastową rozgrywką para jest eliminowana z rozgrywki i zostanie sklasyfikowana ex aequo z tymi, którzy wycofali się, zrezygnowali lub zostali wyeliminowani w rozgrywce;
 - b) Jeżeli zdarzenie ma miejsce w konkursie z rozgrywką, ale nie

natychmiastową lub upadek ma miejsce po przekroczeniu linii mety pierwszego nawrotu w konkursie dwunawrotowym, zawodnik i/lub koń mogą wziąć udział w rozgrywce lub drugim nawrocie tylko po uzyskaniu zgody zgodnie z Art. 248.2.1.

2.2.4. Upadek na rozprężalni: W sytuacji upadku zawodnika i/lub konia podczas rozprężenia do konkursu, start pary możliwy jest po uzyskaniu zgody zgodnie z Art. 248.2.1.

2.3. W przypadku upadku zawodnika i/lub konia podczas zawodów, komisja sędziowska może:

2.3.1. Przyznać zawodnikowi późniejszą pozycję startową, jeśli uzna to za konieczne;

2.3.2. Opóźnić rozgrywkę (jeśli ma zastosowanie) o rozsądny czas, aby umożliwić przeprowadzenie kontroli zgodnie z Art. 248.2.1;

2.3.3. Wykluczyć zawodnika i/lub konia z dalszego udziału w konkursie i/lub zawodach.

Artykuł 249 POMOC NIEDOZWOLONA

1. Jakakolwiek fizyczna pomoc osób trzecich, udzielona zawodnikowi lub jego koniowi, pomiędzy przekroczeniem linii startu we właściwym kierunku, a przekroczeniem linii mety we właściwym kierunku, po skoczeniu ostatniej przeszkody, niezależnie od tego czy zawodnik o nią zabiegał czy nie, jest traktowana jako pomoc niedozwolona. Obejmuje to między innymi pomoc udzieloną zawodnikowi na koniu polegająca na poprawieniu ogłowia, rzędu lub na podaniu bata. Pomoc niedozwolona w czasie przebiegu powoduje eliminację.

2. Poniższe sytuacje nie stanowią pomocy niedozwolonej:

2.1. Podanie zawodnikowi będącemu na koniu kasku i/lub okularów podczas przebiegu;

2.2. W wyjątkowych przypadkach komisja sędziowska może pozwolić zawodnikowi na wejście na tor pieszo lub na udzielenie mu pomocy przez inną osobę bez potraktowania tego jako pomoc niedozwoloną;

2.3. Jeśli poduszka powietrzna w kamizelce zawodnika została aktywowana w wyniku nieposłuszeństwa, którego następstwem jest rozbudowanie przeszkody (należy wówczas dać sygnał dzwonkiem i zatrzymać pomiar czasu), zawodnik może zdjąć kamizelkę, w razie potrzeby korzystając z pomocy osoby na ziemi. Dopóki kamizelka nie zostanie zdjęta, sędzia nie daje sygnału do kontynuowania przebiegu;

2.4. Jeśli poduszka powietrzna w kamizelce zawodnika zostanie aktywowana w innym, dowolnym momencie przebiegu, zawodnik może zatrzymać się i zdjąć kamizelkę, w razie potrzeby korzystając z pomocy osoby na ziemi. Zawodnik nie zostanie ukarany za zatrzymanie, ale sędzia nie zatrzyma

czasu przebiegu.

Artykuł 250 PUNKTY ZA PRZEKROCZENIE NORMY CZASU

Przekroczenie normy czasu obowiązującej w danym konkursie, powoduje naliczenie punktów karnych.

ROZDZIAŁ VIII CZAS I SZYBKOŚĆ

Artykuł 251 CZAS PRZEBIEGU

1. Czas przebiegu, mierzony w sekundach i setnych częściach sekundy, jest to czas, w którym zawodnik pokonał trasę przebiegu, powiększony o ewentualny czas korekty (patrz Art. 256), obliczany w następujący sposób:
 - 1.1. Pomiar czasu przebiegu rozpoczyna się w momencie, gdy zawodnik na koniu, po otrzymaniu sygnału startu, po raz pierwszy przekracza linię startu we właściwym kierunku z zamiarem pokonania pierwszej przeszkody lub w momencie, kiedy upłynęło 45 sekund od sygnału startu odliczanych w dół (patrz art. 241.6.1.2), w zależności od tego, co nastąpi wcześniej. Tablica wyświetlająca odliczany w dół czas 45 sekund musi znajdować się w pobliżu areny w miejscu dobrze widocznym dla zawodników na torze;
 - 1.2. Pomiar czasu zostaje zakończony w momencie, gdy zawodnik na koniu po skoczeniu ostatniej przeszkody, przekroczy linię mety we właściwym kierunku.

Artykuł 252 NORMA CZASU

Norma czasu, jest ustalana na podstawie długości trasy parkuru i obowiązującej w konkursie szybkości określonych w Art. 258 oraz Załączniku 4.

Artykuł 253 CZAS MAKSYMALNY

Czas maksymalny równy jest dwukrotnej normie czasu, dla wszystkich konkursów, w których się ją oblicza.

Artykuł 254 POMIAR CZASU

1. W każdym konkursie na tych samych zawodach, pomiar czasu musi być dokonywany tym samym urządzeniem pomiarowym lub urządzeniem tego samego typu.
2. Elektroniczny pomiar czasu jest obowiązkowy na zawodach rangi ogólnopolskiej i wyższej.
3. Osoba obsługująca elektroniczny pomiar czasu jest zobowiązana do zarejestrowania numeru konia i zmierzonego czasu przebiegu. Czas przebiegu musi być mierzony w sekundach i setnych częściach sekundy
4. Komisja sędziowska musi dysponować przynajmniej trzema stoperami

cyfrowymi. Dwa z nich używane są do pomiaru czasu przebiegu w przypadku braku lub awarii elektronicznego pomiaru czasu. Trzeci stoper potrzebny jest do pomiaru czasu trwania przerw spowodowanych nieposłuszeństwem, czasu pomiędzy dwoma kolejnymi skokami, czasu trwania oporu itp.

5. We wszystkich konkursach, w których czas mierzony jest za pomocą stoperów (w tym z powodu awarii elektronicznego urządzenia do pomiaru czasu), czas musi być rejestrowany w sekundach i setnych częściach sekundy. Jeżeli czas przebiegu mierzony jest przez dwóch sędziów, tylko pomiar jednego z nich jest brany pod uwagę. Czas zmierzony przez drugiego sędziego traktowany jest jako zabezpieczenie.
6. Zapis wideo nie może być nigdy używany w celu ustalenia czasu przejazdu zawodnika.
7. Jeżeli miejsce przekraczania przez zawodnika linii startu lub mety nie jest dobrze widoczne z łoża sędziowskiej, to na jednej lub obu tych liniach należy ustawić osoby z chorągiewkami, aby sygnalizowały moment przekraczania linii przez zawodnika.

Artykuł 255 ZATRZYMANIE POMIARU CZASU

1. Od momentu zatrzymania pomiaru czasu w konkursie, zawodnik może swobodnie poruszać się po torze, aż do chwili otrzymania sygnału pozwalającego na kontynuowanie przebiegu.
2. Pomiar czasu jest ponownie uruchamiany w momencie, gdy zawodnik znajdzie się dokładnie w tym samym miejscu, gdzie pomiar czasu został zatrzymany z wyjątkiem nieposłuszeństwa połączonego z koniecznością odbudowania przeszkody (patrz Art. 256).
3. Sędzia prowadzący konkurs jest odpowiedzialny za uruchamianie i zatrzymywanie pomiaru czasu. Urządzenia mierzące czas, musi umożliwiać wykonanie tej procedury. Osoba obsługująca elektroniczny pomiar czasu nie jest odpowiedzialna za niniejszą procedurę
4. Elektroniczne urządzenie do pomiaru czasu musi rejestrować czas przejazdu zawodnika i ewentualny czas korekty.

Artykuł 256 KOREKTA CZASU PRZEJAZDU

1. Jeżeli w wyniku nieposłuszeństwa, zawodnik przemieści lub strąci jakąkolwiek przeszkodę lub chorągiewkę wyznaczającą granice rowu z wodą lub przeszkody naturalnej, a także we wszystkich przypadkach, gdy charakter przeszkody zostanie zmieniony przez strącenie chorągiewki, komisja sędziowska musi dać sygnał przerywający przejazd i zatrzymać pomiar czasu do momentu odbudowania przeszkody. Po odbudowaniu przeszkody komisja sędziowska daje sygnał, aby wskazać, że trasa jest gotowa i zawodnik może kontynuować przejazd. Zawodnik zostaje ukarany za odmowę i 6 sekund korekty zostanie

PRZEPISY KONKURENCJI B - wyd.13 - ważne od 01/04/2026

dodane do czasu przejazdu. Pomiar czasu zostaje ponownie uruchomiony, w momencie odskoku konia lub w przypadku wystąpienia kolejnego nieposłuszeństwa niepowodującego rozbudowy przeszkody, w momencie, gdy nastąpiło to nieposłuszeństwo. Jeżeli nieposłuszeństwo z naruszeniem przeszkody wystąpiło na drugim lub kolejnych członach szeregu, to pomiar czasu jest uruchamiany w momencie ponownego odskoku konia przed pierwszym jego członem.

2. W przypadku zatrzymania pomiaru czasu, wywołanym koniecznością odbudowy przeszkody po nieposłuszeństwie, czas 45 sekund na pokonanie przeszkody, liczony jest ponownie od momentu sygnału do wznowienia przebiegu. W konkursach, w których dozwolone jest drugie nieposłuszeństwo, kontrola upływu czasu 45 sekund na pokonanie przeszkody rozpoczyna się ponownie od chwili wystąpienia drugiego nieposłuszeństwa.

Artykuł 257 ZATRZYMANIE ZAWODNIKA W KONKURSIE

1. Jeżeli komisja sędziowska uzna, że z jakichkolwiek powodów lub nieprzewidzianych okoliczności zawodnik nie może kontynuować przebiegu, należy dać sygnał przerywając przejazd. Kiedy pewnym jest, że zawodnik się zatrzymuje, pomiar czasu zostaje zatrzymany. Kiedy tor jest gotowy do kontynuowania przebiegu, należy dać sygnał i ponownie uruchomić pomiar czasu w chwili, gdy zawodnik dojedzie do miejsca, w którym pomiar czasu został zatrzymany. W takim przypadku zawodnik nie jest karany i nie stosuje się korekty czasu.
2. Jeżeli - pomimo sygnału - zawodnik nie zatrzyma się, to kontynuuje przebieg na własne ryzyko i pomiar czasu nie jest przerywany. Komisja sędziowska musi zdecydować: czy zawodnik ma być wyeliminowany za niepodporządkowanie się sygnałowi, czy też, bez względu na okoliczności, może kontynuować przebieg. Jeżeli pozwala się zawodnikowi na kontynuowanie przebiegu, to punkty uzyskane na przeszkodach, przed i po sygnale zatrzymania, będą zaliczone.
3. Jeżeli zawodnik zatrzymuje się dobrowolnie, sygnalizując komisji sędziowskiej, że przeszkoda, która ma pokonać jest źle odbudowana lub zaistniały nieprzewidziane okoliczności od niego niezależne, nie pozwalające mu na kontynuowanie przejazdu w normalnych warunkach, to pomiar czasu musi zostać natychmiast zatrzymany.
 - 3.1. Jeżeli wymiary przeszkody są właściwe, a przeszkoda jest odbudowana prawidłowo lub zgłoszone wystąpienie nieprzewidzianych okoliczności nie zostanie uznane przez komisję sędziowską, zawodnik zostanie ukarany jak za zatrzymanie w konkursie (patrz art. 246.4), a do czasu jego przejazdu zostanie dodane 6 sekund korekty.
 - 3.2. Jeżeli przeszkoda lub jej część wymaga odbudowy lub jeżeli

nieprzewidziane okoliczności zostaną uznane przez komisję sędziowską, zawodnik nie jest karany. Czas przerwy zostanie odliczony, a pomiar czasu uruchomiony, gdy zawodnik znajdzie się dokładnie w tym samym miejscu, gdzie znajdował się, kiedy pomiar czasu zatrzymano. Każde opóźnienie obciążające zawodnika, musi być uwzględnione, a odpowiednia liczba sekund odjęta od zarejestrowanego czasu przejazdu.

Artykuł 258 SZYBKOŚĆ

1. Szybkość w konkursach określona jest w Regulaminie rozgrywania krajowych zawodów w skokach przez przeszkody oraz Regulaminie rozgrywania krajowych zawodów w kategorii Dzieci i Młodzieży w skokach przez przeszkody, jednakże:
 - 1.1. Generalnie (jeśli nie określono inaczej): od minimum 325 m/min. do maksymalnie 400 m/min.
 - 1.2. W konkursach dla młodych koni: minimum 325 m/min.
 - 1.3. W konkursach: skoczności i zręczności: nie określa się minimalnej szybkości.
 - 1.4. W przypadku pogorszenia się stanu podłoża, komisja sędziowska może zmienić szybkość podaną w udostępnionym planie parkuru, przed startem pierwszego zawodnika w konkursie.

ROZDZIAŁ IX KARY PIENIĘŻNE, OSTRZEŻENIA, ELIMINACJE I DYSKWALIFIKACJE I OKRUCIEŃSTWO WOBEC KONI

Sankcje określone w niniejszym Rozdziale mogą być stosowane łącznie, a także dodatkowo z wszelkich innych karami, które mogą zostać nałożone zgodnie z Przepisami i Regulaminami PZJ.

Artykuł 259 REJESTROWANE OSTRZEŻENIE W KONKURENCJI SKOKI PRZEZ PRZESZKODY (REJESTROWANIE OSTRZEŻENIE B)

1. Jakikolwiek krwawienie u konia spowodowane przez rząd, sprzęt oraz jakiegokolwiek krwawienie spowodowane przez działanie zawodnika wykryte podczas zawodów (od momentu rozprężenia do zakończenia kontroli po konkursie) będzie skutkowało następującymi konsekwencjami nałożonymi na zawodnika przez przewodniczącego komisji sędziowskiej:

Pierwsze przewinienie - Rejestrowanie Ostrzeżenie B

Drugie przewinienie - Rejestrowanie Ostrzeżenie B

Jeżeli ten sam zawodnik otrzyma dwa lub więcej Rejestrowane Ostrzeżenia B, podczas tych samych lub innych zawodów w ciągu 12 miesięcy od otrzymania

pierwszego Rejestrowanego Ostrzeżenia B, zawodnik zostanie automatycznie zawieszony na okres jednego miesiąca, a zawieszenie rozpocznie się w dniu następującym po ostatnim dniu zawodów, w których wydano drugie Rejestrowane Ostrzeżenie B. Dodatkowo, na zawodnika nałożona zostanie kara finansowa, przewidziana za dane wykroczenie w Przepisach Ogólnych.

Biuro Polskiego Związku Jeździeckiego powiadomi zawodnika (lub osobę za niego odpowiedzialną w przypadku zawodników niepełnoletnich) o zawieszeniu jego licencji i potwierdzi datę obowiązywania zawieszenia. Dla uniknięcia wątpliwości, powiadomienie zawodnika po dacie rozpoczęcia okresu zawieszenia w żaden sposób nie unieważnia ani nie opóźnia rozpoczęcia okresu zawieszenia. W przypadku zawodników posiadających licencję FEI, uprawniającą do udziału w zawodach rangi międzynarodowej, Rejestrowane Ostrzeżenia B (FEI Jumping Recorded Warning) nałożone podczas wszystkich zawodów międzynarodowych, uznawane będą przez PZJ.

Zobacz także Art. 264.2.1 dotyczący obowiązkowej dyskwalifikacji za nadmierne używanie ostróg lub bata oraz Art. 265 dotyczący okrucieństwa wobec koni.

2. W innych przypadkach krwawienia u konia wykrytego podczas zawodów (na przykład przy drobnych śladach krwi w pysku, spowodowanych przygryzieniem języka czy warg lub gdy koń krwawi z nozdrzy), komisja sędziowska może zezwolić na przepłukanie lub wytarcie krwi i zezwolić zawodnikowi na dalszy udział w konkursie, pod warunkiem, że koń zostanie uznany za zdolnego do startu zgodnie z Art. 259.3. Zawodnik nie otrzyma Rejestrowanego Ostrzeżenia B, jeśli niniejszy Artykuł ma zastosowanie.
3. We wszystkich przypadkach krwawienia u konia zgodnie z niniejszym Artykułem, koń może dostać zgodę na dalszy udział w konkursie lub w zawodach wyłącznie w przypadku, gdy komisja sędziowska w porozumieniu z lekarzem weterynarii zawodów uzna konia za zdolnego do startu.

Artykuł 260 ŻÓŁTA KARTKA

Zgodnie z Przepisami Ogólnymi do nakładania kary żółtej kartki, upoważnieni są sędzia główny i szef komisarzy zawodów.

Artykuł 261 OSTRZEŻENIA

Zgodnie z Przepisami Ogólnymi do nakładania kary ostrzeżenia, upoważnieni są sędzia główny i szef komisarzy zawodów.

Artykuł 262 KARY FINANSOWE

1. Kary finansowe mogą być nakładane zgodnie z Przepisami Ogólnymi przez sędziego głównego w następujących przypadkach:
 - 1.1. Jeżeli zawodnik po wyeliminowaniu nie opuści niezwłocznie toru;
 - 1.2. Jeżeli zawodnik nie opuści niezwłocznie toru po zakończeniu przebiegu;
 - 1.3. Jeżeli zawodnik, który został wyeliminowany lub zrezygnował z przejazdu, zanim opuści tor, wykonuje więcej niż jedną próbę skoku na przeszkodzie pojedynczej lub skacze ją w odwrotnym kierunku;
 - 1.4. Jeżeli zawodnik został wyeliminowany za skok przez jedną lub kilka przeszkód po przekroczeniu linii mety;
 - 1.5. Jeżeli zawodnik używa na rozprężalni innych przeszkód niż te, które zostały udostępnione przez komitet organizacyjny (patrz Art. 264.3.5 i 243.3);
 - 1.6. Jeżeli niemożliwe jest odczytanie numeru identyfikacyjnego konia, o ile wykroczenie to się powtarza (patrz Art. 271.3.2);
 - 1.7. Jeżeli zawodnik nie przestrzega przepisów dotyczących reklamy lub zasad dotyczących ubioru, rzędu, sprzętu oraz pomocy stosowanych przez zawodnika (patrz Art 206, Art. 207, Załącznik 1 i Załącznik 2);
 - 1.8. Jeżeli zawodnik nie przestrzega zaleceń organizatora zawodów;
 - 1.9. Jeżeli zawodnik w jakikolwiek sposób zmienia przeszkody na torze;
 - 1.10. Jeżeli zawodnik nie podporządkowuje się poleceniom osób oficjalnych lub zachowuje się niewłaściwie wobec nich, lub innych uczestników zawodów (pozostali zawodnicy, pracownicy lub osoby reprezentujące PZJ, dziennikarze, publiczność, itp.);
 - 1.11. Jeżeli zawodnik po udzieleniu ostrzeżenia popełnia następne przewinienie;
 - 1.12. Jeżeli wystąpią inne okoliczności, w których obowiązujące przepisy umożliwiają nałożenie kary pieniężnej podczas zawodów.
2. Wszystkie kary finansowe nałożone podczas zawodów ogólnopolskich przez przewodniczącego komisji sędziowskiej pobierane są przez organizatora i przekazywane do PZJ, a nałożone podczas zawodów regionalnych - do WZJ, na terenie, którego rozgrywane są zawody.

Artykuł 263 ELIMINACJE

1. Eliminacja oznacza, że zawodnik na danym koniu nie ma prawa kontynuować udziału w danym konkursie, chyba, że niniejsze przepisy lub warunki konkursu stanowią inaczej. Kara eliminacji może zostać zastosowana wstecznie.
2. Przewodniczący Komisji Sędziowskiej lub jego zastępca może użyć sygnału dzwonka (lub polecić sędziemu prowadzącemu konkurs użycie sygnału dzwonka) w celu eliminacji pary zawodnik/koń w trakcie przebiegu, jeśli uzna, że leży to w najlepszym interesie dobra i/lub bezpieczeństwa konia i/lub zawodnika. Decyzja o eliminacji jest ostateczna i nie podlega odwołaniu ani protestowi.

3. Po wyeliminowaniu, zawodnik ma prawo do jednej próby skoku na pojedynczej przeszkodzie należącej do toru konkursu. Nie dotyczy to eliminacji spowodowanej upadkiem zawodnika lub konia.
4. Zawodnik musi zostać wyeliminowany przez komisję sędziowską w następujących przypadkach:
 - 4.1. Za skok lub próbę skoku przez przeszkodę znajdującą się na torze przed rozpoczęciem przebiegu;
 - 4.2. Za rozpoczęcie przebiegu przed sygnałem i skoczenie pierwszej przeszkody na torze (patrz Art 241.6.1.2);
 - 4.3. Jeżeli zawodnik nie skoczył pierwszej przeszkody toru w ciągu 45 sekund od momentu rozpoczęcia odliczania czasu przejazdu z wyjątkiem wystąpienia okoliczności, na które zawodnik nie miał wpływu (patrz Art 241.6.1.2);
 - 4.4. Za opór konia w czasie przebiegu trwający ponad 45 sekund (patrz Art. 246.4.3);
 - 4.5. Za przekroczenie czasu 45 sekund pomiędzy dwiema kolejnymi przeszkodami;
 - 4.6. Za przekroczenie czasu 45 sekund pomiędzy ostatnią przeszkodą a przekroczeniem linii mety;
 - 4.7. Za skoczenie pierwszej przeszkody bez przekroczenia linii startu we właściwym kierunku (patrz Art. 247.1.2);
 - 4.8. Za ominięcie obowiązkowego przejazdu lub nieprzejechanie trasy zaznaczonej linią ciągłą na planie parkuru;
 - 4.9. Za skoczenie lub próbę skoku przeszkody nie należącej do toru konkursu (patrz Art. 247.1.5);
 - 4.10. Za ominięcie przeszkody toru (patrz Art 247.1.6), lub za nieponowienie próby pokonania przeszkody, na której nastąpiło nieposłuszeństwo;
 - 4.11. Za skoczenie przeszkody w niewłaściwej kolejności (patrz Art. 247.1.4);
 - 4.12. Za skoczenie przeszkody w niewłaściwym kierunku (patrz Art. 247.1.4);
 - 4.13. Za przekroczenie czasu maksymalnego (patrz Art. 253);
 - 4.14. Za skok lub próbę skoku przez przeszkodę naruszoną w wyniku nieposłuszeństwa, a przed jej odbudowaniem;
 - 4.15. Za skok lub próbę skoku przez przeszkodę po przerwaniu przebiegu, bez czekania na sygnał do wznowienia przejazdu (patrz Art. 241.6.3);
 - 4.16. Za nieskoczenie ponownie wszystkich członów szeregu po nieposłuszeństwie konia (patrz Art. 237.3), z wyjątkiem przypadku dotyczącego zamkniętej części szeregu (patrz Art. 238);
 - 4.17. Za nieskoczenie kolejno i oddzielnie wszystkich członów szeregu (patrz Art. 237.2);
 - 4.18. Za nieprzekroczenie linii mety we właściwym kierunku po skoczeniu ostatniej przeszkody toru (z wyłączeniem niektórych konkursów

- specjalnych) przed opuszczeniem areny (patrz Art. 251);
- 4.19. Za opuszczenie toru przez zawodnika i/lub konia bez zezwolenia komisji sędziowskiej, również przed startem;
 - 4.20. Za opuszczenie toru przez konia bez zawodnika przed zakończeniem przebiegu;
 - 4.21. Za przyjęcie przez zawodnika znajdującego się na koniu, w czasie przebiegu, jakiegokolwiek przedmiotu, za wyjątkiem kasku i/lub okularów;
 - 4.22. Za naruszenie przepisów dotyczących rzędu, sprzętu przez zawodnika (patrz Art. 206 i Załącznik 1);
 - 4.23. Po wypadku zawodnika lub konia, nie pozwalającym na dokończenie przebiegu (jeśli pomimo wypadku zawodnik ukończy przebieg, ale nie opuści placu konkursowego na koniu, zawodnik nie podlega eliminacji);
 - 4.24. Za opuszczenie szeregu zamkniętego w niewłaściwym kierunku lub przemieszczenie elementu szeregu zamkniętego;
 - 4.25. Za drugie nieposłuszeństwo w przebiegu w konkursach powyżej 125 cm oraz za trzecie nieposłuszeństwo w przebiegu w konkursach do 125 cm łącznie (patrz art. (patrz Art. 217.1 i 217.2);
 - 4.26. Za upadek zawodnika lub konia w przebiegu (patrz Art. 248). Upadek po przekroczeniu linii mety nie powoduje eliminacji (patrz Art. 248.2.2.3);
 - 4.27. Jeżeli komisja sędziowska uzna, że istnieje powód, dla którego koń lub zawodnik nie są zdolni do kontynuowania przebiegu;
 - 4.28. Za skok lub próbę skoku przez przeszkodę na parkurze po zakończeniu przejazdu, chyba, że warunki powodują, że zawodnik nie jest w stanie uniknąć skoku przez przeszkodę, np. w konkursach z natychmiastową rozgrywką lub dwufazowym, w sytuacji, gdy dzwonek jest dany za późno, aby zawodnik bezpiecznie zatrzymał się przed przeszkodą;
 - 4.29. Za skok lub próbę skoku przez przeszkodę z nieprawidłowo zapiętym kaskiem ochronnym lub rozpiętymi paskami mocującym kask ochronny, chyba że okoliczności uniemożliwiły zawodnikowi natychmiastowe zatrzymanie się w celu ponownego zapięcia kasku (patrz Art. 207.1);
 - 4.30. Za używanie przez zawodnika telefonu komórkowego, innych elektronicznych urządzeń komunikacyjnych lub słuchawek na placu konkursowym podczas konkursu (patrz Art 207.3.2);
 - 4.31. Jeżeli wystąpią inne okoliczności, w których obowiązujące przepisy wymagają zastosowania kary eliminacji podczas zawodów.
5. Komisja sędziowska może podjąć decyzję o eliminacji zawodnika w następujących przypadkach:
 - 5.1. Za niestawienie się na torze niezwłocznie po wywołaniu zawodnika albo numeru startowego;
 - 5.2. Za wejście lub opuszczenie toru konkursowego inaczej niż na koniu

(z wyjątkiem upadku po przekroczeniu linii mety, kiedy zawodnikowi nie wolno ponownie dosiąść konia przed opuszczeniem placu konkursowego i uzyskaniem zgody służb medycznych zawodów);

- 5.3. Za wszelkie przypadki niedozwolonej pomocy;
- 5.4. Za przejazd szkoleniowy w konkursie rozgrywanym na czas według Tabeli A, lub konkursie szybkości rozgrywanym według Tabeli C, bez poinformowania o tym przed rozpoczęciem konkursu komisji sędziowskiej.
- 5.5. Za nieprzerwanie przebiegu po otrzymaniu sygnału;
- 5.6. Jeżeli wystąpią inne okoliczności, w których obowiązujące przepisy umożliwiają zastosowania kary eliminacji podczas zawodów.

Artykuł 264 DYSKWALIFIKACJE

1. Dyskwalifikacja oznacza, że zawodnik i/lub jego koń (konie) nie mogą więcej brać udziału w danym konkursie lub w żadnym innym konkursie zawodów. Kara dyskwalifikacji może być nałożona wstecz.
2. Komisja sędziowska musi nałożyć karę dyskwalifikacji w następujących przypadkach:
 - 2.1. Zauważenie śladów wskazujących na nadmierne użycie ostróg lub bata, gdziekolwiek na ciele konia (możliwe jest zastosowanie dodatkowych sankcji, patrz Art 259.1 i Art. 265.2) ;
 - 2.2. Skakanie jakichkolwiek przeszkód na terenie zawodów poza wyznaczonymi do tego celu;
 - 2.3. Przeniesienie konia do stajni innej niż oficjalna stajnia udostępniona przez organizatora bez zgody komisji sędziowskiej podczas Mistrzostw Polski i Pucharów Polski;
 - 2.4. Gdy koń opuszcza teren zawodów podczas Mistrzostw Polski i Pucharów Polski;
 - 2.5. Jeżeli wystąpią inne okoliczności, w których obowiązujące przepisy wymagają zastosowania kary dyskwalifikacji podczas zawodów.
3. Komisja sędziowska może nałożyć karę dyskwalifikacji w następujących przypadkach:
 - 3.1. Za wejście pieszo na tor konkursowy po rozpoczęciu konkursu;
 - 3.2. Za trenowanie na torze, skakanie lub usiłowanie skakania przeszkód bez pozwolenia komisji sędziowskiej;
 - 3.3. Za skoczenie lub próbę skoczenia przez jakąkolwiek przeszkodę stanowiącą element następnego konkursu;
 - 3.4. Za rezygnację z udziału w rozgrywce bez uzyskania zgody komisji sędziowskiej lub bez ważnego powodu;
 - 3.5. Za trenowanie koni w czasie zawodów na innych przeszkodach niż te które zostały wyznaczone przez komitet organizacyjny;

- 3.6. Za skakanie przeszkód na rozprężalni i placu treningowym w niewłaściwym kierunku;
- 3.7. Za wszystkie przypadki okrucieństwa lub złego traktowania koni, zgłoszone przez członków komisji sędziowskiej, komisarzy zawodów, lub zgłoszone osobom oficjalnym przez inne osoby, zawierające między innymi wszystkie przypadki, ale nie ograniczające się do przypadków zawartych w przepisach weterynaryjnych;
- 3.8. Jeżeli wystąpią inne okoliczności, w których obowiązujące przepisy umożliwiają zastosowania kary dyskwalifikacji podczas zawodów.

Artykuł 265 OKRUCIEŃSTWO WOBEC KONI

1. Wszelkie formy okrutnego, niehumanitarnego i brutalnego obchodzenia się z końmi są surowo zabronione (patrz również Kodeks postępowania z koniem stanowiący wstęp do niniejszych Przepisów).

Poniższe działania uważane są za niedozwolone postępowanie z końmi:

1.1. Barowanie

1.1.1. Termin "barowanie" jest używany w odniesieniu do wszystkich nienaturalnych technik mających na celu skłonienie konia do skakania przez przeszkody wyżej lub z większą ostrożnością. Nie jest praktyczne możliwe wymienienie wszystkich możliwych sposobów barowania konia, ale generalnie polega ono na tym, iż zawodnik i/lub jego pomocnik, niedosiadający konia, za którego zachowanie odpowiada zawodnik uderzają nogi konia (nie ma znaczenia czym i który z nich to robi) albo celowo powodują, by koń sam się uderzał, poprzez budowanie przeszkód zbyt wysokich i/lub zbyt szerokich, ustawianie fałszywych wskazówek, umieszczanie drągów lub elementów kombinacji w niewłaściwych odległościach, celowe powstrzymywanie lub popychanie konia w przeszkodę, a także utrudnianie lub uniemożliwianie koniowi pokonania przeszkody bez uderzenia w nią nogami.

1.1.2. W przypadku barowania lub jakiegokolwiek innej brutalnej praktyki treningowej w okresie jurysdykcji Komisji Sędziowskiej, zawodnik i koń, którego to dotyczy, zostanie zdyskwalifikowany ze wszystkich konkursów na co najmniej 24 godziny. Ponadto, Komisja Sędziowska może nałożyć inne sankcje w zależności od okoliczności, takie jak np. dyskwalifikacja zawodnika i/lub konia z całych zawodów.

1.2. Nadmierna użycie bata

Każde nadmierne użycie bata jest surowo zabronione. Za nadmierne użycie bata uznaje się:

1.2.1. Użycie bata z celu rozładowania emocji zawodnika;

- 1.2.2. Użycie bata w okolicy głowy konia;
- 1.2.3. Użycie bata więcej niż trzy razy z rzędu;
- 1.2.4. Użycie bata w sposób powodujący pęknięcie lub uszkodzenie skóry konia;
- 1.2.5. Użycie bata po eliminacji.

Zawodnik, który nadużywa bata, lub używa go w niewłaściwy sposób będzie zdyskwalifikowany i może zostać dodatkowo ukarany według uznania komisji sędziowskiej.

- 1.3. Inne formy niedozwolonego postępowania z końmi.

Jakiegokolwiek inne formy niedozwolonego postępowania z końmi (między innymi uwarzliwianie lub znieczulanie kończyn, stosowanie zabronionych metod treningowych, nadmierne użycie ostróg i inne przypadki opisane w Przepisach weterynaryjnych, antydopingowych i kontroli leczenia koni lub innych regulacjach, są także zabronione i muszą być odpowiednio karane, zgodnie z niniejszymi Przepisami.

2. Jakiegokolwiek działanie lub seria działań, które w opinii komisji sędziowskiej mogą być uznane za niedozwolone postępowanie z koniem, będzie karane zgodnie z Przepisami Ogólnymi jedną z poniższych kar:
 - 2.1. Żółta kartka ostrzegawcza;
 - 2.2. Kara finansowa;
 - 2.3. Eliminacja;
 - 2.4. Dyskwalifikacja.

Artykuł 266 KONTROLA OCHRANIACZY I BANDAŻY

Kontrola ochraniaczy i bandaży obowiązkowa jest dla wszystkich koni biorących udział w konkursie Grand Prix, konkursie o najwyższej puli nagród (jeśli nie jest to konkurs Grand Prix), konkursie potęgi skoku i sześciu barier oraz w konkursach finałowych Mistrzostw Polski i Pucharów Polski. Zaleca się również sprawdzanie bandaży i ochraniaczy w innych konkursach.

ROZDZIAŁ X KLASYFIKACJA

Artykuł 267 KLASYFIKACJA INDYWIDUALNA I CEREMONIA DEKORACJI

1. Klasyfikację zawodników ustala jest na podstawie punktacji, zgodnie ze stosowaną w konkursie Tabelą (A lub C), warunkami zawodów podanymi w propozycjach oraz ewentualnymi zmianami naniesionymi na planie parkuru.
2. Zawodnicy, którzy zdobyli w konkursie nagrody, muszą wziąć udział w ceremonii ich wręczenia i powinni uczynić to na koniach, na których je zdobyli. W uzasadnionych przypadkach komisja sędziowska może uczynić odstępstwa od tej zasady. W przypadku nieobecności podczas ceremonii dekoracji bez

uzasadnionego powodu, komisja sędziowska może zezwolić organizatorowi na wstrzymanie przyznania nagrody (nagród) danemu zawodnikowi.

3. Organizator musi umieścić w propozycjach informację o liczbie zawodników, która ma wziąć udział w ceremonii dekoracji. Jeżeli tego nie uczyni - wszyscy zawodnicy, którym przyznano nagrody muszą wziąć w niej udział.
4. O ile, w szczególnych okolicznościach, komisja sędziowska nie zadecyduje inaczej, podczas ceremonii dekoracji konie nie mogą występować w derkach, z wyjątkiem derek otrzymanych od sponsora konkursu.
5. Komisja sędziowska może przerwać przejazd zawodnika, który popełnił błędy niedające mu szans na zajęcie w konkursie miejsca objętego nagrodami.
6. Zawodnicy, którzy nie ukończyli pierwszego nawrotu konkursu nie mają prawa do jakichkolwiek nagród, z wyjątkiem niektórych konkursów specjalnych.
7. Zwycięzcy konkursów kwalifikacyjnych zatrzymują nagrody, które otrzymali, nawet w przypadku odmowy wzięcia udziału w konkursie finałowym, do którego zostali zakwalifikowani.

ROZDZIAŁ XI ORGANIZACJA ZAWODÓW

Artykuł 268 ZAPROSZENIA NA ZAWODY

Zaproszenia na zawody mają charakter otwarty.

Artykuł 269 ZGŁOSZENIA NA ZAWODY

Szczegółowe warunki i procedura zgłaszania koni i zawodników na zawody krajowe znajdują się w Regulaminie rozgrywania krajowych zawodów w skokach przez przeszkody i Przepisach Ogólnych oraz muszą być opisane w propozycjach zawodów.

Artykuł 270 ZAWODY KRAJOWE - CSN

Zawody oznaczone symbolem CSN są zawodami krajowymi, na których może wystartować maksymalnie 15 zawodników zagranicznych z maksymalnie 4 innych państw. Do limitów nie wlicza się zawodników - rezydentów. Przekroczenie tych wartości powoduje, że zawody takie muszą być organizowane i sędziowane według przepisów międzynarodowych (FEI).

Artykuł 271 PRZEGLĄD KONI

1. Badania weterynaryjne, przeglądy koni i kontrola paszportów.
 - 1.1. Przeglądy koni, badania weterynaryjne i kontrola paszportów muszą być przeprowadzane zgodnie z Przepisami weterynaryjnymi, antydopingowymi i kontroli leczenia koni.
 - 1.2. Badanie po przybyciu na miejsce zawodów i kontrola paszportów.
 - 1.2.1. Badanie po przybyciu na miejsce zawodów i kontrola paszportów muszą być przeprowadzane zgodnie z Przepisami weterynaryjnymi,
- PRZEPISY KONKURENCJI B - wyd.13 - ważne od 01/04/2026

antydotyngowymi i kontroli leczenia koni.

1.2.2. W przypadku istotnych nieprawidłowości w paszporcie należy stosować sankcje przewidziane Przepisami weterynaryjnymi, antydotyngowymi i kontroli leczenia koni.

1.2.3. Podczas weryfikacji danych w paszporcie należy sprawdzić wiek konia, jeśli konkursy lub zawody są ograniczone do koni w określonym wieku.

1.3. Przegląd koni

1.3.1. Przegląd koni, o ile został przewidziany, musi zostać przeprowadzony w ciągu 24 godzin przed rozpoczęciem pierwszego konkursu zawodów lub pierwszego konkursu danej kategorii Mistrzostw i Pucharów Polski. Szefowie ekip i/lub osoby odpowiedzialne powinny tak zorganizować plan dnia, aby konie wzięły udział w przeglądzie zgodnie z przygotowanym harmonogramem. Harmonogram przeglądu powinien być dostępny przynajmniej dwa dni przed pierwszym konkursem, aby uniknąć niepotrzebnych opóźnień. W uzasadnionych przypadkach, komisja sędziowska w uzgodnieniu z delegatem weterynaryjnym, może zezwolić na późniejszy, uzupełniający przegląd koni, dla tych, które nie mogły uczestniczyć w przeglądzie określonym w propozycjach z powodu wyjątkowych, nieprzewidzianych okoliczności.

1.3.2. Na Mistrzostwach Polski może być zaplanowany drugi przegląd koni przed konkursem finałowym.

1.3.3. Koń może być prezentowany wyłącznie na zwykłym wędzidle lub munsztuku. Jakakolwiek inna uprząż czy sprzęt typu derki, nauszniki, bandaże, itp. muszą być zdjęte. Od powyższej reguły nie ma odstępstw.

1.3.4. Jakikolwiek ukrywanie elementów identyfikujących konia, przez użycie farby czy barwnika jest zabronione.

1.3.5. Szef ekipy musi być obecny, oprócz zawodników i/lub luzaków, podczas przeglądu koni jego ekipy.

1.3.6. Zawodnik i/lub osoba odpowiedzialna musi być obecna, oprócz luzaków, podczas przeglądu jego koni.

1.3.7. Na Mistrzostwach Polski, zawodnik musi osobiście prezentować swoje konie podczas przeglądu. Na wniosek szefa ekipy lub zawodnika, sędzia główny może odstąpić od tej reguły.

1.3.8. Przegląd koni nie jest szczegółowym badaniem weterynaryjnym i powinien być przeprowadzony, tak szybko, jak to możliwe.

2. Kontrola leczenia koni

Postępowanie dotyczące kontroli leczenia koni przed i w trakcie zawodów jest

opisane w Przepisach Ogólnych oraz w Przepisach weterynaryjnych, antydopingowych i kontroli leczenia koni.

3. Paszport i numer identyfikacyjny konia

3.1. Paszport

3.1.1. Koń biorący udział w zawodach musi posiadać paszport, w którym podano właściciela konia.

3.1.2. Na zawodach rangi ogólnopolskiej konie muszą posiadać paszporty wystawione lub autoryzowane przez Polski Związek Jeździecki.

3.1.3. Na zawodach rangi regionalnej konie muszą posiadać oficjalny paszport urzędowy konia wystawiony przez PZHK/PZJ lub innej narodowej federacji jeździeckiej.

3.1.4. W dokumentach koni przedstawianych na zawodach muszą być wpisane aktualne szczepienia przeciwko grypie koni.

3.2. Numer identyfikacyjny

Od momentu przybycia przez cały czas trwania zawodów, konie muszą nosić ten sam numer identyfikacyjny przydzielony przez organizatora, zawsze, kiedy opuszczają stajnię, aby było możliwe ich zidentyfikowanie przez wszystkie osoby oficjalne. Nieumieszczenie tego numeru na koniu w sposób widoczny spowoduje najpierw udzielenie ostrzeżenia, a w przypadku powtarzającego się wykroczenia nałożenie kary finansowej na zawodnika przez komisję sędziowską (patrz art. 262.1.6).

Artkuł 272 KOLEJNOŚĆ STARTU

1. Losowanie

1.1. Konkursy indywidualne: kolejność startu ustalana jest w drodze losowania. Jeżeli zawodnik bierze udział w konkursie na więcej niż jednym koniu, komisja sędziowska powinna tak ustalić kolejność startów, aby, jeżeli jest to możliwe, pomiędzy jego startami istniał odstęp przynajmniej dziesięciu koni.

1.2. Konkursy zespołowe: losowanie musi odbywać się za każdym razem osobno. Szczegółowe informacje na temat losowania kolejności startowej w konkursach zespołowych znajdują się w Art. 227.5.

1.3. Wylosowana kolejność startów nie może być kolejnością alfabetyczną nazwisk zawodników ani nazw koni.

2. Rotacja kolejności startu w konkursach indywidualnych

Rotacja kolejności startu jest obowiązkowa, a system rotacji, który zostanie zastosowany, leży w gestii organizatora.

3. Kolejność startu w Grand Prix.

3.1. Kolejność startu we wszystkich konkursach Grand Prix musi zostać ustalona według jednej z następujących metod:

3.1.1. Kolejność startów ustalana jest w drodze oddzielnego losowania;

- 3.1.2. Jeżeli podczas zawodów prowadzony jest ranking najlepszych zawodników lub par zawodnik/koń, jako kolejność startów można zastosować ranking w odwrotnej kolejności sprzed Grand Prix.
 - 3.2. Przewodniczący komisji sędziowskiej musi być obecny podczas losowania do Grand Prix. Zastosowana metoda ustalania kolejności startu musi być określona w propozycjach zawodów.
4. Zmiana kolejności startu
 - 4.1. Zawodnik, którego koń zgubił podkowę przed startem w przebiegu podstawowym, otrzyma późniejszą pozycję startową. Jeżeli koń zgubił podkowę przed startem w rozgrywce, to otrzyma pozycję startową o trzy miejsca dalszą. Jeżeli koń, o którym mowa nie jest gotowy do startu, po upływie przyznanego mu czasu, komisja sędziowska zadecyduje, czy zawodnik otrzyma nową pozycję startową, czy zostanie wyeliminowany z konkursu.
 - 4.2. Komisja Sędziowska może również przyznać późniejszą pozycję startową w przypadku upadku (Art. 248.2.3).

Artykuł 273 DEKLARACJA UDZIAŁU W KONKURSIE

1. Na wszystkich zawodach rangi ogólnopolskiej i wyższej szefowie ekip lub zawodnicy indywidualni muszą dokonać zgłoszeń do konkursów dnia następnego w sposób i w terminie określonym w propozycjach.
2. W przypadku choroby lub niedyspozycji zgłoszonego zawodnika i/lub konia, szef ekipy lub zawodnik indywidualny mogą dokonać zmiany, polegającej na zastąpieniu go innym zawodnikiem, najpóźniej na godzinę przed rozpoczęciem pierwszego konkursu zawodów.

ZAŁĄCZNIK 1 RZĄD, SPRZĘT ORAZ POMOCE STOSOWANE PRZEZ ZAWODNIKA

1. Pomoce stosowane przez zawodnika

1.1. Ostrogi

1.1.1. Na terenie zawodów, dosiadając konia dozwolone jest używanie wyłącznie jednej ostrogi na każdym z butów.

1.1.2. Ostrogi z obrotowym dyskiem, karbowanym lub ząbkowanym są zabronione na terenie zawodów. Ostrogi z dyskiem, którego krawędź nie jest karbowana lub ząbkowana są dozwolone.

1.2. Bata

1.2.1. Dosiadając konia dozwolone jest posługiwanie się tylko jednym bitem.

1.2.2. Używanie bata ujeżdżeniowego, jest dozwolone podczas pracy ujeżdżeniowej, ale surowo zabronione jest noszenie bata zakończony jakimkolwiek obciążnikiem. Posiadanie bata dłuższego niż 75 cm zabronione jest na torze konkursowym, rozprężalni i placu treningowym podczas pokonywania drągów lub skakania przez przeszkodę. Żaden substytut bata nie może być używany.

2. Rząd i sprzęt

2.1. Na torze konkursowym - podczas startu w konkursie.

2.1.1. Zabronione są okulary i maski przeciw owadom, które zasłaniają koniom oczy.

2.1.2. Dodatkowe elementy na paskach policzkowych ogłowia takie jak skórzane nakładki, owcze futro, gąbka, itp. mogą być używane pod warunkiem, że nie przekraczają 3 cm mierzonych od głowy konia.

2.1.3. Dozwolone jest używanie jedynie ruchomego wytoka. W celu uniknięcia możliwości ograniczenia ruchomości wytoka, użyty może być wyłącznie jeden stoper na każdej z wodzy.

2.1.4. Przepisy nie zawierają zakazów dotyczących budowy kietzna lub nachrapnika. Jednakże komisja sędziowska ma prawo, na podstawie opinii lekarza weterynarii, zakazać używania kietzna lub nachrapnika, który może powodować obrażenia u konia.

2.1.5. Wodze muszą być połączone z wędzidłem albo bezpośrednio z ogłowiem. Dozwolone jest używanie maksymalnie dwóch par wodzy. W takim przypadku jedna para musi być połączona z wędzidłem lub bezpośrednio z ogłowiem. Dozwolone jest używanie wędzidła dźwigowego (gag) oraz hackamore.

2.1.6. Zabronione jest używanie „czarnej wodzy” podczas startu w konkursie. Zakaz nie dotyczy ceremonii dekoracji i parad.

2.1.7. Naruszenie któregośkolwiek z postanowień zawartych w Załączniku 1

PRZEPISY KONKURENCJI B - wyd.13 - ważne od 01/04/2026

Pkt. 2.1 spowoduje eliminację (patrz Art. 263.4.22).

2.2. Na całym terenie zawodów

2.2.1. Ze względu na bezpieczeństwo, pułsisko i strzemię (dotyczy także strzemion otwieranych) musi swobodnie zwiisać z zamka siodła, po zewnętrznej stronie tybinki. Zawodnikowi nie wolno, pośrednio lub bezpośrednio, mocować jakiegokolwiek części swego ciała do siodła czy rzędu konia.

2.2.2. Całkowita waga sprzętu zakładanego na nogę konia, przednią czy tylną (pojedyncze, podwójne ochraniacze, kółka ochronne, itp.) nie może przekraczać 500 gramów (bez podkowy lub jej zamiennika), także gdy sprzęt jest mokry.

2.2.3. W konkursach dla młodych koni, w odniesieniu do tylnych ochraniaczy, muszą być przestrzegane następujące kryteria:

2.2.3.1. Dozwolone są ochraniacze posiadające wyłącznie wewnętrzny, zaokrąglony element ochronny. Ochraniacze mogą mieć po wewnętrznej stronie maksymalnie 16 cm długości, natomiast zapięcie musi być szerokie co najmniej na 5 cm. Ochraniacze z dodatkowym elementem ochronnym pęciny (patką ochronną), znajdującym się poniżej zaokrąglonej części wewnętrznej ochraniacza są dozwolone, pod warunkiem, że element ten wykonany jest z miękkiego, giętkiego materiału. Dodatkowy element ochronny pęciny nie jest zaliczany do długości ochraniacza;

2.2.3.2. Ochraniacze muszą być zaprojektowane w taki sposób, aby obie strony można było zgąć, aby bez wysiłku dopasować je do nogi konia. Zaokrąglony element ochronny ochraniacza musi być umieszczony wokół wewnętrznej strony pęciny;

2.2.3.3. Wewnętrzna strona ochraniacza musi być gładka i nie może powodować podrażnień, co oznacza, że jego wewnętrzna powierzchnia musi być równa i nie może tam być żadnego elementu powodującego ucisk; jednakże wewnętrzny szew, który mocuje wewnętrzną wyściółkę do ochraniacza jest dopuszczalny. Dozwolona jest wyściółka z owczego futra;

2.2.3.4. Dozwolone są wyłącznie nieelastyczne zapięcia typu „rzep”. Zapięcia na haczyki, sprzączki, klamry, czy inne nie mogą być stosowane. Wewnętrzna część zapięcia, mająca bezpośredni lub pośredni kontakt ze skórą konia, musi być gładka i nie może powodować podrażnień. Zapięcia muszą być jednokierunkowe, to znaczy, że muszą bezpośrednio łączyć jedną stronę ochraniacza z drugą i nie mogą owijać całego ochraniacza.

- Dozwolone jest dodatkowe zapięcie typu rzep, skierowane pionowo, służące wyłącznie zabezpieczeniu właściwego zapięcia;
- 2.2.3.5. Żaden dodatkowy element nie może być włożony do ochraniacza ani używany razem z nim. Pod tylnymi ochraniaczami dozwolone są wyłącznie bandaże kohezyjne (typu weterynaryjnego). Jeśli to możliwe, powinny być założone przy Komisarzu. Komisarz może w dowolnym momencie zażądać zdjęcia bandaża i jego ponownego założenia;
- 2.2.3.6. Pierścienie pęciny mogą być wykorzystane do celów ochronnych, pod warunkiem, że są odpowiednio dopasowane i luźne a całkowita waga sprzętu na nodze konia nie przekracza 500 gramów (Załącznik 1 Pkt 2.2.2). Opaski na pęciny są dozwolone, pod warunkiem, że nie są zapięte zbyt mocno.
- 2.2.4. Na wszystkich zawodach krajowych tylne ochraniacze muszą spełniać następujące wymogi:
- 2.2.4.1. Ochraniacze zgodne z wymogami dla młodych koni;
- 2.2.4.2. Ochraniacze posiadające wyłącznie zaokrąglony wewnętrzny element ochronny oraz ochraniacze składające się zarówno z wewnętrznego jak i zewnętrznego zaokrąglonego elementu ochronnego („skorupy”), które owijają tył pęciny, jeśli spełniają następujące warunki:
- 2.2.4.2.1. Wszystkie ochraniacze muszą być zaprojektowane w taki sposób, aby obie strony można było zgiąć, aby bez wysiłku dopasować je do nogi konia. Ochraniacze składające się z wewnętrznego i zewnętrznego elementu ochronnego, muszą być fabrycznie uformowane w kształt pęciny konia, aby naturalnie się do niej dopasowywać. Ochraniacze, które wymagają zapięcia, aby umożliwić ich dopasowanie wokół pęciny konia, są niedozwolone. Ochraniacz może mieć maksymalną długość 20 cm w najdłuższym punkcie. Ochraniacze z dodatkowym elementem ochronnym pęciny (patką ochronną), znajdującym się poniżej zaokrąglonej części ochraniacza są dozwolone, pod warunkiem, że element ten wykonany jest z miękkiego, giętkiego materiału. Dodatkowy element ochronny pęciny nie jest zaliczany do długości ochraniacza;
- 2.2.4.2.2. Zaokrąglona część ochronna musi być umieszczona wokół pęciny (dla ochraniaczy z wyłącznie wewnętrznym

elementem ochronnym, część ta musi być umieszczona wokół wewnętrznej części pięciny);

2.2.4.2.3. Wewnętrzna strona ochraniacza musi być gładka i nie może powodować podrażnień, co oznacza, że jego wewnętrzna powierzchnia musi być równa i nie może tam być żadnego elementu powodującego ucisk; jednakże wewnętrzny szew, który mocuje wewnętrzną wyściółkę do ochraniacza jest dopuszczalny. Dozwolona jest wyściółka z owczego futra;

2.2.4.2.4. Ochraniacz może mieć nie więcej niż 2 zapięcia. Tylko następujące typy zapięć są dozwolone:

a) zapięcie typu rzep:

- musi mieć minimum 2,5 cm szerokości, jeśli ochraniacz posiada 2 paski,
- musi mieć minimum 5 cm szerokości, jeśli ochraniacz posiada wyłącznie 1 pasek,
- ochraniacze z wyłącznie wewnętrznym elementem ochronnym - paski mogą być elastyczne bądź nieelastyczne,
- ochraniacze typu „skorupy” - pasek musi być elastyczny,

b) zapięcie typu kołki:

- paski muszą być elastyczne,
- pasek musi mieć minimum 2,5 cm szerokości,
- pasek posiada otwory, pasujące do kołka na ochraniaczu,

c) zapięcie typu haczyk:

- paski muszą być elastyczne,
- pasek musi mieć minimum 2,5 cm szerokości,
- pasek posiada haczyk, pasujący do oczka na ochraniaczu.

2.2.4.2.5. Wewnętrzna część zapięcia, mająca bezpośredni lub pośredni kontakt ze skórą konia, musi być gładka i nie może powodować podrażnień, Zapięcia muszą być jednokierunkowe, to znaczy, że muszą bezpośrednio łączyć jedną stronę ochraniacza z drugą i nie mogą owijać całego ochraniacza. Dozwolone jest dodatkowe zapięcie typu rzep, skierowane pionowo, służące wyłącznie

- zabezpieczeniu właściwego zapięcia;
- 2.2.4.2.6. Żaden dodatkowy element nie może być włożony do ochraniacza ani używany razem z nim. Pod tylnymi ochraniaczami dozwolone są wyłącznie bandaże kohezyjne (typu weterynaryjnego). Jeśli to możliwe, powinny być założone przy Komisarzu. Komisarz może w dowolnym momencie zażądać zdjęcia bandaża i jego ponownego założenia;
- 2.2.4.2.7. Pierścienie pęcínowe mogą być wykorzystane do celów ochronnych, pod warunkiem, że są odpowiednio dopasowane i luźne a całkowita waga sprzętu na nodze konia nie przekracza 500 gramów. Opaski na pęciny są dozwolone, pod warunkiem, że nie są zapięte zbyt mocno.
- 2.2.5. Plastikowe osłony, zakrywające oczy konia (okulary itp.) są zabronione, podczas wszystkich rodzajów treningów pod siodłem i lonżowania. Mogą być używane wyłącznie w stajniach i podczas wypasu koni.
- 2.2.6. Podwiązywanie języka jest zabronione w jakiegokolwiek postaci.
- 2.2.7. Niezastosowanie się do któregośkolwiek z postanowień zawartych w niniejszym Załączniku spowoduje eliminację (patrz Art. 263.4.22).
- 2.2.8. Przepisy dotyczące elementów reklamowych umieszczonych na stroju zawodnika i rzędzie konia zawarte są w Załączniku 2.
3. Przepisy dotyczące rzędu, sprzętu oraz pomocy stosowanych przez zawodnika podczas Zawodów Dzieci i Młodzieży zawiera Regulamin rozgrywania krajowych zawodów w kategorii Dzieci i Młodzieży w skokach przez przeszkody.

ZAŁĄCZNIK 2 ELEMENTY REKLAMOWE UMIESZCZONE NA STROJU ZAWODNIKA I RZĘDZIE KONIA

1. Elementy reklamowe umieszczone na stroju zawodnika i rzędzie konia.
Zawodnicy mają prawo nosić nazwę i logo producenta ubrań i sprzętu lub alternatywnie sponsora jak przedstawiono poniżej:
 - 1.1. Nazwa i logo producenta nie będącego sponsorem.
Podczas obecności na terenie konkursowym oraz podczas ceremonii dekoracji nazwa i logo producenta, który nie jest sponsorem, może pojawić się raz na każdej części odzieży czy sprzętu, na powierzchni nie większej niż 3 cm².
 - 1.2. Nazwa i logo sponsora
 - 1.2.1. Podczas obecności na terenie konkursowym oraz podczas ceremonii dekoracji, nazwa i/lub logo sponsora (-ów) zawodnika i/lub federacji narodowej, może pojawić na powierzchni nie większej niż:
 - a) 80 cm² po każdej stronie marynarki lub innej górnej części stroju, na wysokości kieszeni na piersi;
 - b) 16 cm² po obu stronach kołnierzyka koszuli, plastronu lub centralnie na środku kołnierzyka damskiej bluzki;
 - c) 80 cm² tylko raz, wzdłuż lewej nogawki bryczesów, na powierzchni o maksymalnych wymiarach 20 cm długości i 4 cm szerokości;
 - d) 125 cm² na powierzchni o maksymalnych wymiarach 25 cm długości i 5 cm szerokości, pionowo w środkowej części kasku; nazwa i/lub logo mogą być umieszczone poziomo, pod warunkiem zachowania wymiarów;
 - e) 200 cm² po każdej stronie czapra;ka;
 - f) 75 cm² na logo na nausznikach.
 - 1.2.2. Organizator może prezentować nazwę i/lub logo sponsora konkursu i/lub zawodów na strojach osób obsługujących zawody oraz na derkach zakładanych na konie na placu konkursowym lub podczas ceremonii dekoracji, na wszystkich zawodach pod patronatem PZJ. Powierzchnia na numerze startowym zawodnika, na której umieszczono nazwę i/lub logo nie może przekraczać 100 cm².
 - 1.3. Identyfikacja narodowości zawodnika
 - 1.3.1. Podczas obecności na terenie konkursowym oraz podczas ceremonii dekoracji, nazwa lub logo narodowości zawodnika, jej symbol i/lub flaga, i/lub logo lub nazwa federacji zawodnika mogą być prezentowane na powierzchni nie większej niż:
 - a) rozsądnej wielkości po każdej stronie marynarki lub innej

- górnej części stroju, na wysokości kieszeni na piersi i na kołnierzyku;
- b) 200 cm² na jednym ramieniu marynarki lub innej górnej części stroju lub po 100 cm² no obu ramionach;
 - c) pionowo, na środku kasku;
 - d) 80 cm², tylko raz, wzdłuż lewej nogawki bryczesów, na powierzchni o maksymalnych wymiarach 20 cm długości i 4 cm szerokości;
 - e) 200 cm² po każdej stronie czapaka;
 - f) 75 cm² logo na nausznicach.

Znak identyfikujący narodowość zawodnika może zostać umieszczony razem z nazwą/logo sponsora zawodnika, sponsora ekipy, federacji, pod warunkiem zgodności z Art. 1.2.1 i 1.3.1.

1.4. Nazwisko i imię zawodnika

Podczas obecności na terenie konkursowym oraz podczas ceremonii dekoracji nazwisko i imię zawodnika można zaprezentować na powierzchni na 80 cm², tylko raz, wzdłuż lewej nogawki bryczesów, na powierzchni o maksymalnych wymiarach 20 cm długości i 4 cm szerokości.

- 1.5. Jeżeli nie ustalono inaczej w tym artykule, żadna reklama, materiał promocyjny nie może być prezentowana przez zawodnika, osobę oficjalną, konia, czy na sprzęcie jeździeckim, na terenie zawodów lub podczas występu. Jednakże zawodnicy oglądający tor przed startem mogą nosić logo swoich sponsorów, sponsorów swoich ekip i/lub federacji, i/lub oznaczenia narodowości na powierzchni nie przekraczającej 400 cm² (z przodu i tyłu górnej części strojów wierzchnich) i na nakryciu głowy na powierzchni nie przekraczającej 50 cm².
- 1.6. Szef Komisarzy jest odpowiedzialny za upewnienie się, że zawodnicy respektują powyższe postanowienia przed wjazdem na plac konkursowy. Zawodnicy nie przestrzegający tych ustaleń nie będą mogli wjechać na parkur w trakcie konkursu.
- 1.7. Reklamy mogą być umieszczane na przeszkodach i na ogrodzeniu placu konkursowego pod warunkiem, że organizator posiada zgodę właściciela treści reklamy na jej użycie. Zgoda taka może być też wyrażona przez zapisy umieszczone w Internecie lub obowiązujące prawo.
- 1.8. Jeżeli w innym dokumencie PZJ nie ustalono inaczej, definicja na potrzeby niniejszego artykułu określa, że teren konkursowy obejmuje wszystkie miejsca, gdzie zawodnik jest oceniany lub jego koń bierze udział w przeglądzie koni. Nie obejmuje on terenu rozprężalni.

ZAŁĄCZNIK 3 KODEKSU POSTĘPOWANIA OSÓB OFICJALNYCH

1. Każda osoba oficjalna - jako oficjalny przedstawiciel Polskiego Związku Jeździeckiego (dalej PZJ) - zobowiązana jest do przestrzegania wszelkich Przepisów i Regulaminów PZJ, a w szczególności Kodeksu etyki oraz Kodeksu postępowania z koniem oraz unikania wszelkiego konfliktu interesów opisanego między innymi w niniejszym załączniku.
2. Podczas pełnienia funkcji, zgodnie z posiadanymi uprawnieniami, osoba oficjalna reprezentuje PZJ na wszelkich zawodach organizowanych w ramach systemu imprez sportowych PZJ, na które została wyznaczona. Osoba oficjalna musi być również świadoma swojej roli jako autorytetu i związanego z tym obowiązku posiadania odpowiedniej wiedzy oraz znajomości obowiązujących Przepisów i Regulaminów PZJ oraz stosowania ich w sposób uczciwy i spójny.
3. Osoba oficjalna zobowiązana jest spełniać wszelkie wymogi PZJ, odnoszące się do wszystkich zawodów, na które została wyznaczona.
4. Podczas pełnienia funkcji, do której została wyznaczona, osoba oficjalna zobowiązana jest:
 - 4.1. Zachowywać się w sposób odpowiedni i pełen szacunku wobec ludzi i zwierząt, zwracając stałą uwagę na ich bezpieczeństwo, a wszystkie obowiązki wykonywać w sposób profesjonalny;
 - 4.2. Powstrzymać się od spożywania alkoholu i nie używać żadnych substancji ani leków, które mogłyby zaburzyć ocenę sytuacji;
 - 4.3. Nie brać udziału w zawodach;
 - 4.4. Być chętna do udzielania odpowiedzi na pytania osób zainteresowanych (w tym między innymi zawodników, właścicieli koni i trenerów, luzaków, organizatorów oraz pozostałych osób oficjalnych). Poświęcać czas na uprzejme i obiektywne wyjaśnienie swoich decyzji, jeśli będzie to możliwe;
 - 4.5. Znać wszystkie stosowne Przepisy i Regulaminy oraz być dobrze przygotowana do każdego zawodów;
 - 4.6. Współpracować z organizatorem zawodów i pozostałymi osobami oficjalnymi;
 - 4.7. Być punktualna i odpowiednio ubrana.
5. Konflikt interesów
 - 5.1. Osoba oficjalna zobowiązana jest unikać wszelkich rzeczywistych lub domniemyanych konfliktów interesów. Konflikt interesów definiuje się jako wszelkie osobiste, zawodowe lub finansowe powiązania, w tym powiązania członków rodziny, które mogłyby wpłynąć lub być postrzegane jako wpływające na obiektywizm podczas reprezentowania lub podejmowania innych działań w imieniu lub na rzecz PZJ.
 - 5.2. Osoba oficjalna zobowiązana jest zachować neutralne, niezależne

i uczciwe stanowisko wobec zawodników, właścicieli, trenerów, luzaków, organizatorów, innych osób oficjalnych oraz pozostałych osób zainteresowanych. Interesy finansowe i/lub osobiste nigdy nie mogą mieć wpływu na obowiązki związane z pełnieniem funkcji osoby oficjalnej i należy dołożyć wszelkich starań, aby uniknąć takiego wrażenia.

- 5.3. Zabronione jest dokonywanie jakichkolwiek wkładów finansowych, darowizn zarówno w postaci finansowej jak i niefinansowej, ani wspieranie organizatora w żaden inny sposób w zamian za wyznaczenie do pełnienia funkcji osoby oficjalnej.
- 5.4. Działania, które prowadzą lub mogą prowadzić do konfliktu interesów podczas pełnienia funkcji osoby oficjalnej podczas zawodów, obejmują między innymi:
 - 5.4.1. Trenowanie zawodników biorących udział w danych zawodach;
 - 5.4.2. Bycie właścicielem/współwłaścicielem konia biorącego udział w danych zawodach;
 - 5.4.3. Znajdowanie się w sytuacji zależności finansowej lub uzyskiwanie korzyści finansowych od uczestniczących w danych zawodach właścicieli, zawodników, trenerów lub organizatorów;
 - 5.4.4. Posiadanie bliskiej osobistej relacji z zawodnikiem biorącym udział w danych zawodach;
 - 5.4.5. Niedawne leczenie konia biorącego udział w zawodach.
- 5.5. W przypadku powzięcia wiedzy o potencjalnym konflikcie interesów, osoba oficjalna zobowiązana jest do niezwłocznego powiadomienia PZJ (w przypadku gdy konflikt wystąpi i/lub zostanie zidentyfikowany podczas zawodów, przewodniczącego komisji sędziowskiej) o każdym z powyższych lub innych możliwych konfliktach interesów lub okolicznościach, które mogą być postrzegane jako takie. Konfliktów interesów należy unikać, gdy tylko jest to możliwe. Jednakże konflikty mogą być związane z doświadczeniem i wiedzą fachową niezbędną w danym przypadku. Szczególną równowagę pomiędzy konfliktem a wiedzą fachową regulują odpowiednie przepisy sportowe, w tym przepisy PZJ.
6. W ramach pełnienia obowiązków lub reprezentując PZJ, osoba oficjalna zobowiązana jest powstrzymać się od składania publicznych oświadczeń, w tym w mediach społecznościowych, które mogłyby zaszkodzić PZJ lub sportowi jeździeckiemu w ogóle. Dotyczy to również oświadczeń, które mogłyby stwarzać wrażenie stronniczości.
7. Zabronione jest obstawianie zakładów na zawodników i konie biorące udział w zawodach organizowanych w ramach systemu imprez sportowych PZJ, ani - w żaden inny sposób - czerpanie korzyści finansowych lub innych z tytułu określonego wyniku.

8. Naruszenie jakichkolwiek zapisów Kodeksu postępowania osób oficjalnych i/lub jakichkolwiek innych Przepisów i Regulaminów PZJ może skutkować następującymi sankcjami wobec osób oficjalnych, określonymi w Przepisach o osobach oficjalnych PZJ:
 - 8.1. List pouczający;
 - 8.2. Kara upomnienia, nagany, nagany z ostrzeżeniem;
 - 8.3. Odrzucenie wniosku awansowego;
 - 8.4. Skierowanie na seminarium/kurs doszkalający;
 - 8.5. Skierowanie na egzamin weryfikujący;
 - 8.6. Obniżenie klasy sędziowskiej/komisarycznej;
 - 8.7. Zawieszenie, pozbawienie uprawnień promotora, wykładowcy;
 - 8.8. Podjęcie decyzji o zakazie pełnienia funkcji sędziego głównego lub sędziego delegata PZJ/ WZJ na określony czas;
 - 8.9. Wystąpienie do Zarządu PZJ o skierowanie wniosku do FEI o wykreślenie osoby oficjalnej z listy FEI;
 - 8.10. Wniosek do Zarządu PZJ o zawieszenie licencji;
 - 8.11. Skierowanie sprawy do Rzecznika Dyscyplinarnego PZJ.

ZAŁĄCZNIK 4 TABLICE OBLICZANIA NORMY CZASU

Czas podany w tabelach wyrażony jest w sekundach.

300 m/min.										
m	00	10	20	30	40	50	60	70	80	90
100	20	22	24	26	28	30	32	34	36	38
200	40	42	44	46	48	50	52	54	56	58
300	60	62	64	66	68	70	72	74	76	78
400	80	82	84	86	88	90	92	94	96	98
500	100	102	104	106	108	110	112	114	116	118
600	120	122	124	126	128	130	132	134	136	138
700	140	142	144	146	148	150	152	154	156	158
800	160	162	164	166	168	170	172	174	176	178
900	180	182	184	186	188	190	192	194	196	198

325 m/min.										
m	00	10	20	30	40	50	60	70	80	90
100	19	21	23	24	26	28	30	32	34	36
200	37	39	41	43	45	47	48	50	52	54
300	56	58	60	61	63	65	67	69	71	72
400	74	76	78	80	82	84	85	87	89	91
500	93	95	96	98	100	102	104	106	108	109
600	111	113	115	117	119	120	122	124	126	128
700	130	132	133	135	137	139	141	143	144	146
800	148	150	152	154	156	157	159	161	163	165
900	167	168	170	172	174	176	178	180	181	183

350 m/min.										
m	00	10	20	30	40	50	60	70	80	90
100	18	19	21	23	24	26	28	30	31	33
200	35	36	38	40	42	43	45	47	48	50
300	52	54	55	57	59	60	62	64	66	67
400	69	71	72	74	76	78	79	81	83	84
500	86	88	90	91	93	95	96	98	100	102
600	103	105	107	108	110	112	114	115	117	119
700	120	122	124	126	127	129	131	132	134	136
800	138	139	141	143	144	146	148	150	151	153
900	155	156	158	160	162	163	165	167	168	170

375 m/min.

m	00	10	20	30	40	50	60	70	80	90
100	16	18	20	21	23	24	26	28	29	31
200	32	34	36	37	39	40	42	44	45	47
300	48	50	52	53	55	56	58	60	61	63
400	64	66	68	69	71	72	74	76	77	79
500	80	82	84	85	87	88	90	92	93	95
600	96	98	100	101	103	104	106	108	109	111
700	112	114	116	117	119	120	122	124	125	127
800	128	130	132	133	135	136	138	140	141	143
900	144	146	148	149	151	152	154	156	157	159

400 m/min.

m	00	10	20	30	40	50	60	70	80	90
100	15	17	18	20	21	23	24	26	27	29
200	30	32	33	35	36	38	39	41	42	44
300	45	47	48	50	51	53	54	56	57	59
400	60	62	63	65	66	68	69	71	72	74
500	75	77	78	80	81	83	84	86	87	89
600	90	92	93	95	96	98	99	101	102	104
700	105	107	108	110	111	113	114	116	117	119
800	120	122	123	125	126	128	129	131	132	134
900	135	137	138	140	141	143	144	146	147	149