



Jazdectvo Športové pravidlá

Special Olympics





1. OFICIÁLNE PRAVIDLÁ	5
2. OFICIÁLNE DISCIPLÍNY.....	5
2.1 Drezúra.....	5
2.2 Prix Caprilli	5
2.3 Skoky.....	5
2.4 Anglické jazdenie (vyžaduje sa ako rozdeľovací test)	5
2.5 Stock Seat Equitation (vyžaduje sa ako rozdeľovací test)	5
2.6 Westernové jazdenie.....	5
2.7 Working Trails	5
2.8 Showmanship at Halter/Bridle (ohlávke/uzde) triedy	5
2.9 Gymkhana disciplíny.....	5
2.10 Drill tímy dvojíc a štvoric	5
2.11 Unifikované športové štafetové tímy	5
2.12 Unifikované športové drill tímy	5
3. PRAVIDLÁ SÚŤAŽE	6
3.1 Jazdci	6
3.2 Jazdecké tréningy	6
3.3 Uzávierky prihlášok.....	6
3.4 Asistenčné psy	6
3.5 Bezpečnostná inšpekcia	6
3.6 Poškodené vybavenie	6
3.7 Vodiči	6
3.8 Penalizácie za vonkajšiu pomoc	6
3.9 Zásady vizuálnej pomoci	6
3.10 Preklady úloh	6
3.11 Poskytovanie koní na svetových hrách.....	6
3.12 Vhodnosť koňa.....	6
3.13 Cogginsov test	6
3.14 Pravidlá pre kone.....	6
3.15 Viacerí pretekári a kôň	6
3.16 Výmena koňa	6
3.17 Rozhodnutie veterinárneho lekára	6
3.18 Nespôsobilosť	6
3.19 Sťažnosti	6
4. ÚBOR.....	6
4.1 Oblečenie	6
4.2 Čižmy	6
4.3 Prilby	7
4.4 Číslo.....	7
4.5 Tréningový úbor	7
4.6 Ďalšie pokyny.....	7
5. Jazdecká výstroj	7
5.1 Sedlá	7
5.2 Jazdecké sedlo	7
5.3 Prispôbené a osobne vlastnené sedlá.....	7
5.4 Uzdy	7



5.5	Ohlávky.....	7
5.6	Adaptívne vybavenie.....	7
5.7	Zakázaná jazdecká výstroj a vybavenie	7
5.8	Ďalšie pokyny.	7
6.	HODNOTENIE	7
6.1	Zohľadnené body	7
6.2	Výsledky.....	7
6.3	Neoprávnená pomoc.....	7
6.4	Ďalšie pokyny.	8
7.	USPORIADANIE SÚŤAŽE	8
7.1	Požiadavky na vybavenie a zariadenie	8
7.2	Pozvánky a prihlášky	8
7.3	Stretnutie vedúcich trénerov.....	8
7.4	Spárovanie koní	8
7.5	Nácvik	9
8.	ROZDEĽOVANIE	9
8.1	Nazákladeschopností.....	9
8.2	Definície.....	9
8.3	Úrovne divízií.....	9
9.	DISCIPLÍNY ANGLICKÝ ŠTÝL	10
10.1	Všeobecné informácie (Drezúra and Prix Caprilli)	10
10.2	Vybavenie a usporiadanie.....	11
10.3	Hodnotenie.....	11
10.4	Chôdza.....	13
10.5	Poloha a pomôcky jazdca.....	13
10.6	Vykonávanie drezurných skúšok.....	14
10.7	Drezúrne úlohy.....	14
11.1	Všeobecné informácie (Pozri časť Drezúra)	31
11.2	Vybavenie a usporiadanie.....	31
11.3	Hodnotenie.....	31
11.4	Prix Caprilli úlohy.....	32
12.1	Všeobecné informácie	34
12.2	Úrovne súťaže.....	34
12.3	Pravidlá súťaže	34
12.4	Vybavenie a usporiadanie.....	34
12.5	Hodnotenie.....	34
12.6	Chyby v pozícii	35
13.1	Všeobecné informácie	37
13.2	Zostavy triedy a očakávania.....	37
13.3	Úlohy/testy anglického jazdenia	37
14.1	Všeobecné informácie	42
14.2	Hodnotenie.....	42
14.3	English Trail prekážky	43



15. SEKCIA WESTERN DISCIPLÍNY	46
15.1 Stock Seat Equitation	46
15.2 Westernové jazdenie/Western Riding.....	47
16. WESTERN WORKING TRAILS	52
16.1 Všeobecné informácie	52
16.2 Hodnotenie.....	52
16.3 Western Trail prekážky	53
17. ANGLICKÉ A WESTERNOVÉ DISCIPLÍNY: Sekcia B: Showmanship	60
17.1 Všeobecné informácie	60
17.2 Zostava triedy.....	61
17.3 Hodnotenie.....	61
17.4 Chyby.....	62
18. ANGLICKÉ A WESTERNOVÉ DISCIPLÍNY: Sekcia A – Gymkhana	62
18.1 Všeobecné informácie	62
18.2 Pole Bending	66
18.3 Barrel Racing	67
18.4 Figúra osmičky	68
18.5 Tímové štafety	69
19. SKUPINOVÉ DISCIPLÍNY: Drill Tímy z 2 a 4	70
19.1 Všeobecné informácie	70
19.2 Hodnotenie - možných 200 bodov.....	70
19.3 Zloženie tímu.....	70
19.4 Téma - môže byť zobrazená pomocou hudby a kostýmov:	70
20. SKUPINOVÉ DISCIPLÍNY: Unifikované športové štafetové tímy	70
20.1 Unifikované športové štafetové tímy	71
20.2 Požadovaný pomer športovec - partner.	71
20.3 Ponúkané divízie iba v kroku a v kluse.	71
20.4 Pozrite si pravidlá pre Tímové štafety v disciplínach Gymkhana.	71
21. SKUPINOVÉ DISCIPLÍNY: Unifikované športové drill tímy	71
21.1 Unifikované športové cvičiace tímy.....	71
21.2 Požadovaný pomer športovec - partner.....	71
22. Prílohy	72



1. OFICIÁLNE PRAVIDLÁ

Oficiálnymi športovými pravidlami Špeciálnych olympiád pre Jazdectvo sa riadia všetky súťaže Špeciálnych olympiád. Špeciálne olympiády, ako medzinárodný športový program vytvoril tieto pravidlá na základe pravidiel Federation Equestre Internationale (FEI) pre jazdectvo, ktoré nájdete na <http://www.fei.org>. Pravidlá FEI, alebo National Governing Body (NGB) sa uplatňujú s výnimkou prípadov, keď sú v rozpore s oficiálnymi športovými pravidlami pre Jazdectvo Špeciálnych olympiád alebo článkom I. V takýchto prípadoch platia oficiálne športové pravidlá Špeciálnych olympiád pre Jazdectvo.

2. OFICIÁLNE DISCIPLÍNY

Škála disciplín je určená na to, aby ponúkala športové príležitosti pre športovcov všetkých schopností. Programy môžu určovať ponúkané disciplíny a v prípade potreby aj usmernenia pre riadenie týchto disciplín. Tréneri sú zodpovední za poskytovanie tréningov a výber disciplín zodpovedajúcich športovým schopnostiam a záujmom jednotlivých športovcov. Zoznam oficiálnych disciplín, ktoré sú dostupné na hrách Špeciálnych Olympiád:

2.1 Disciplíny anglický štýl

- 2.1.1 Drezúra
- 2.1.2 Prix Caprilli
- 2.1.3 Skoky
- 2.1.4 English Equitation (vyžaduje sa ako rozdeľovací test)
- 2.1.5 Working Trails
- 2.1.6 Showmanship at Halter/Bridle (ohlávke/uzde) triedy
- 2.1.7 Gymkhana disciplíny
 - 2.1.7.1 Pole Bending
 - 2.1.7.2 Team Relays -Tímové štafety
 - 2.1.7.3 Spôsoby jazdenia - Gymkhana disciplíny pre jazdcov CS a BS
- 2.1.8 Drill tímy dvojíc a štvoríc
- 2.1.9 Unifikované športové štafetové tímy
- 2.1.10 Unifikované športové drill tímy

2.2 Disciplíny western štýl

- 2.2.1 Stock Seat Equitation (vyžaduje sa ako rozdeľovací test)
- 2.2.2 Westernové jazdenie
- 2.2.3 Showmanship at Halter/Bridle (ohlávke/uzde) triedy
- 2.2.4 Gymkhana disciplíny
 - 2.2.4.1 Pole Bending
 - 2.2.4.2 Barrel Racing
 - 2.2.4.3 Figúra osmičky závody
 - 2.2.4.4 Tímové štafety
 - 2.2.4.5 Spôsoby jazdenia - Gymkhana disciplíny pre jazdcov CS a BS
- 2.2.5 Drill tímy dvojíc a štvoríc
- 2.2.6 Unifikované športové štafetové tímy
- 2.2.7 Unifikované športové drill tímy



3. PRAVIDLÁ SÚŤAŽE

- 3.1 Jazdci nie sú rozdelení na mužov a ženy a ani podľa veku. Všetci športovci súťažia na základe ich schopností.
- 3.2 Všetci jazdci musia absolvovať minimálne 10 jazdeckých tréningov počas šiestich mesiacov pred súťažou.
- 3.3 Prihlášky musia byť zaslané vedeniu súťaže do uzávierky prihlášok. Žiadne prihlášky po uzávierke nie sú povolené.
- 3.4 Na kolbisku nie sú povolené žiadne psy, okrem vodiacich alebo asistenčných psov.
- 3.5 Pred vysadnutím jazdca na koňa bude vykonaná bezpečnostná kontrola zariadenia a vybavenia.
- 3.6 V prípade poškodeného výstroja alebo straty obuvi počas súťaže môže jazdec pokračovať alebo byť ospravedlnený z okruhu na žiadosť svojho trénera.
- 3.7 Vodiči, menovaní riaditeľom súťaže, zostanú na strategických miestach v súťažnej zóne, aby mohli zasiahnuť v prípade núdze pre jazdcov bez asistencie. Ostatní účastníci sa nemôžu pohybovať v súťažnom okruhu okrem prípadov, keď o to požiadajú rozhodcovia alebo ak je to špecifikované v požiadavkách súťaže.
- 3.8 Vonkajšia pomoc (koučovanie na strane plochy) bude penalizovaná podľa uváženia rozhodcu. Elektronické komunikačné zariadenia používané na komunikáciu medzi jazdcami a jednotlivcami mimo okruhu sú zakázané.
- 3.9 Cue (signálové) karty sa môžu používať pre športovcov so sluchovým postihnutím. Aby boli signály univerzálne, mali by sa označené nasledovne: 1 = chôdza, 2 = klus v sede, 3 = klus v stoji, 4 = cval, 0 = cúvanie, univerzálna značka zastavenia = Halt
- 3.10 Počas svetových hier musia byť všetky úlohy určené rozhodcom preložené do rodného jazyka jazdca. Príkazy vydáva tréner alebo osoba oprávnená trénerom.
- 3.11 Počas svetových hier budú všetci športovci súťažiť s koňmi, ktoré poskytne organizačná komisia.
- 3.12 V pretekoch, v ktorých si jazdci nedovezú vlastné kone, musí byť vyhradený dostatočný čas na určenie vhodnosti jazdca pre koňa.
- 3.13 V súťažiach, kde si jazdci dovezú vlastné kone, môže riaditeľ súťaže vyžadovať dôkaz o negatívnom Cogginsovom teste.
- 3.14 Jazdec musí používať toho istého koňa pri všetkých pretekoch počas celej súťaže.
- 3.15 Na jednom koni môžu súťažiť iba dvaja jazdci. Ak dvaja jazdci zdieľajú jedného koňa, iba jeden z nich môže mať úroveň A.
- 3.16 Výmena koňa je povolená iba z bezpečnostných dôvodov, alebo ak je kôň chorý alebo nespoľahlivý.
- 3.17 Rozhodnutie úradného veterinára, ak ho rozhodca vyzve, pokiaľ ide o spôsobilosť koňa, bude konečné na účely udeľovania medailí a stužiek v triede, pre ktorú bol povolán veterinár. V opačnom prípade rozhodca (rozhodcovia) a riaditeľ prijímú konečné rozhodnutie týkajúce sa schopnosti koňa súťažiť.
- 3.18 Ochorenie koňa neznevýhodňuje súťažiaceho, pokiaľ nie je dostatočne závažné na to, aby narušil požadovaný výkon. V takých prípadoch je udelenie penalty na uvážení rozhodcu.
- 3.19 V prípade sťažností sa riaditeľ súťaže poradí s rozhodcom (rozhodcami), so športovým komisárom a / alebo s Výborom pre pravidlá jazdectva. Ich rozhodnutie bude konečné.

4. ÚBOR

- 4.1 Úbor musí byť korektný a upravený.
- 4.2 Čižmy
 - 4.2.1 Všetci jazdci musia mať obuté čižmy s podpätkami.
 - 4.2.2 Jazdci, ktorí musia nosiť obuv v dôsledku telesného postihnutia, musia mať k dispozícii doklad od lekára so svojím profilom jazdca. V takom prípade sú povinné bezpečnostné strmene.



- 4.2.3 Jazdci anglického štýlu musia používať bezpečnostné strmene Peacock, strmene tvaru S alebo topánky Devonshire, v prípade ak nemôžu mať obuté určené čižmy.
- 4.3 Prilby: Všetci jazdci musia nosiť ochranné prilby schválené podľa SEI-ASTM alebo BHS s plným postrojom na brady, ktoré musia byť vždy pripnuté, keď jazdci robia okolo koní.
- 4.4 Číslo: Súťažiaci musia mať pridelené číslo zreteľne zobrazené na chrbte počas súťaže, tréningu na súťaži a počas súťaže v „holdingovom priestore“ (pódium).
- 4.5 Počas tréningu musia mať športovci prilbu, čižmy a dlhé nohavice, ale môžu mať oblečenú košeľu s krátkym rukávom bez kabátu.
- 4.6 Pokyny týkajúce sa vhodného oblečenia, alebo pre rôznu jazdeckú výstroj nájdete v anglickej a westernovej časti knihy pravidiel.

5. JAZDECKÁ VÝSTROJ

- 5.1 Sedlá musia sedieť na koňa. Vhodné vybavenie poskytuje vedenie súťaže po dohode s majiteľom koňa.
- 5.2 Športovec môže používať svoje sedlo iba vtedy, ak je vhodné na koňa, na ktorom jazdí. Ak jazdec plánuje používať vlastné sedlo, musí to byť uvedené v profile jazdca.
- 5.3 Prispôsobené a osobne vlastnené sedlá musia byť pred súťažou schválené riaditeľom podujatia a majiteľom koňa.
- 5.4 Uzdy musia zodpovedať zaradenej triede a musia spĺňať požiadavky pravidiel. V medzinárodnej, národnej a Chapter súťaži je potrebné nechať zubadlá spadnúť a skontrolovať ich pred súťažou.
- 5.5 Vo všetkých podporovaných triedach sú povinné ohlávky. Vodiace lano musí byť pripevnené k ohlávke a nie k uzde. Ohlávka môže byť nad alebo pod uzdu, pokiaľ to nezasahuje do používania zubadla alebo opraty.
- 5.6 Jazdci môžu používať adaptívne vybavenie bez penalizácie. (Poznámka: Jazdci nesmú byť v žiadnom prípade pripevnení na koňa alebo sedlo.) Adaptívne vybavenie musí byť uvedené v profile jazdca.
- 5.7 Zakázaná postroj a vybavenie (vzťahuje sa na zahrievací tréning aj na súťaž):
 - 5.7.1 Drezúrne, bočné alebo bežecké opraty.
 - 5.7.2 Poťahy na sedadlá - Ak jazdec potrebuje poťah na sedenie, musí byť uvedený v profile jazdca.
 - 5.7.3 Čižmy a bandáže, okrem prípadov, keď sú osobitne schválené pre danú triedu. Čižmy sa môžu používať, iba ak je kôň vždy jazdený s čižmami a majiteľ na nich trvá.
 - 5.7.4 Klapky na oči
 - 5.7.5 Kryty na nos
- 5.8 Pokyny týkajúce sa vhodného postroja pre rôzne jazdné štýly nájdete v anglickej a westernovej časti knihy pravidiel.

6. HODNOTENIE

- 6.1 Pri posudzovaní všetkých tried sa rovnako berú do úvahy nasledujúce body (v prípade potreby):
 - 6.1.1 Rovnováha jazdca
 - 6.1.2 Sedadlo jazdca
 - 6.1.3 Použitie pomôcok
 - 6.1.4 Schopnosť dodržiavať pokyny, etiketa a bezpečnosť na okruhu.
 - 6.1.5 Športové správanie
- 6.2 Výsledky preukázané výkonom koňa sa nepovažujú za dôležitejšie ako metóda použitá na ich získanie.
- 6.3 Neoprávnená pomoc zo strany vodičov koní a bočných chodcov bude mať za následok penalizáciu.



- 6.3.1 Boční chodci nemusia vydávať ústne príkazy ani ďalšie fyzické podnety, s výnimkou núdzových situácií.
- 6.3.2 Osobitná pozornosť sa bude venovať jazdcom so zrakovým alebo sluchovým postihnutím alebo ťažkým telesným postihnutím.
- 6.3.3 Počas posudzovania tohto športovca nesmú tréneri pôsobiť ako vodiči koní, boční chodci alebo dozor pre svojich vlastných športovcov.
- 6.4 Pokyny na posudzovanie konkrétnych udalostí nájdete v anglickej a westernovej časti knihy pravidiel.

7. USPORIADANIE SÚŤAŽE

- 7.1 Požiadavky na vybavenie a zariadenie - všeobecné požiadavky pre všetky disciplíny
 - 7.1.1 Zvukový systém.
 - 7.1.2 Prenosný systém oplotenia na kontrolu davu a označovanie iných vyhradených priestorov.
 - 7.1.3 Vyhradené priestory pre divákov nachádzajúce sa v dostatočnej vzdialenosti od vstupných a výstupných brán arény / kruhu.
 - 7.1.4 Počas súťaže je cvičebný / rozcvičovací okruh umiestnený v dostatočnej vzdialenosti od súťažného okruhu, aby nezasahoval do hodnotenia športovcov.
 - 7.1.5 Pevné rampy alebo schody na upevnenie koňa.
 - 7.1.6 Arény s robustným oplotením a pevnými bránami, dobrou drenážou a vhodnou vodorovnou základňou s nasledujúcimi minimálnymi rozmermi:
 - 7.1.6.1 Prix Caprilli-min. 70 x 30 metrov
 - 7.1.6.2 Skoky – min. 60 x 30 metrov
 - 7.1.6.3 Gymkhana disciplíny, Drezúra, Westernové jazdenie a Drill Tímy - 50 x 30 metrov
 - 7.1.6.4 Working Trails, Showmanship, Equitation—30 x 25 metrov
 - 7.1.6.5 Rozcvičovacie priestory 40 x 20 metrov alebo akákoľvek kombinácia, ktorá sa rovná 35 metrov celkového priestoru plochy a nie je kratšia ako 20 metrov.
- 7.2 Pozvánky a prihlášky
 - 7.2.1 Vedenie súťaže zašle pozvánky s informáciami o dátume, čase, mieste konania, termíne na zaslanie prihlášky, disciplínach a ďalších dôležitých údajoch.
 - 7.2.2 Záujemcovia o účasť v súťaži by mali do termínu uzávierky zaslať prihlášku a riadne vyplniť profil jazdca.
- 7.3 Stretnutie vedúcich trénerov
 - 7.3.1 Pred začiatkom súťaže menuje vedenie súťaže, deň a čas stretnutia vedúcich trénerov, kde majú účastníci možnosť zoznámiť sa so zariadeniami.
 - 7.3.2 Vedenie súťaže je zodpovedné za poskytnutie všetkých dôležitých informácií účastníkom potrebných na zabezpečenie riadneho priebehu súťaže.
 - 7.3.3 Vedenie podujatia je povinné zodpovedať presne a podrobne všetky otázky, ktoré účastníci môžu mať. V prípade potreby určí manažment podujatia dátum iného stretnutia vedúcich trénerov.
- 7.4 Spárovanie koní

Dôležitou charakteristikou špeciálnych olympiád je skutočnosť, že kone sú poskytované manažmentom podujatí. Spárovanie koní je prvou a jednou z najdôležitejších etáp. Organizátor navrhne jazdcovi kone na základe informácií uvedených v profile jazdca. Preto je mimoriadne dôležité vyplniť tento formulár



maximálne starostlivo a pozorne. Toto je zodpovednosť trénera.

7.5 Nácvik

- 7.5.1 Ak si jazdci nedovezú vlastné kone, musí sa vyhradiť dostatočný čas na určenie vhodnosti jazdca pre koňa.
- 7.5.2 Každý jazdec je oprávnený si skúsiť prvky disciplíny, v ktorej súťaží. Preto je manažment súťaže povinný zabezpečiť prístup k:
- 7.5.2.1 Tréningový okruh
- 7.5.2.2 Drezúrna aréna - pre jazdcov súťažiacich v Drezúre a Prix Caprilli.
- 7.5.2.3 Niektoré zložité prvky dráhy pre Working Equitation - pre jazdcov zúčastňujúcich sa na tejto disciplíny.
- 7.5.2.4 Prvky Gymkhana disciplíny
- 7.5.2.5 Skoky - V rozcvičovacej aréne musia byť 2 skoky pre jazdcov, ktorí súťažajú v skokoch.
- 7.5.3 Počas tréningu musia tréneri v konečnom dôsledku a nepochybne zistiť, či je kôň vhodný pre jazdca. Výmena koní z bezpečnostných dôvodov je v tejto fáze stále povolená. Po rozdeľovacích testoch je výmena koní možná iba vtedy, keď je kôň chorý alebo nespoľahlivý.

8. ROZDEĽOVANIE

- 8.1 Je potrebné poznamenať, že všetci jazdci súťažajú na základe ich schopností. Jazdci nie sú rozdelení podľa pohlavia alebo veku. Podľa športových pravidiel Špeciálnych olympiád by divízie mali pozostávať z 3 - 8 jazdcov.
- 8.2 Definície:
- 8.2.1 Podporovaný/Support (S) - jazdec potrebuje fyzickú podporu jedného alebo dvoch bočných chodcov a / alebo prítomnosť vodcu. Akákoľvek pomoc v aréne sa považuje za „podporovanú“.
- 8.2.2 Nezávislý/Independent (I) - Nezávislým jazdcom sa nemusí počas súťaže pomáhať.
- 8.3 Úrovne divízie:
- 8.3.1 Úroveň A: Krok, Klus/Jog, Cval/Lope. Iba nezávislý. Očakáva sa, že jazdec bude súťažiť bez úprav pravidiel NGB. Môže predviesť akékoľvek požiadavky triedy.
- 8.3.2 Úroveň B: Krok, Klus/Jog
- 8.3.2.1 BI - Nezávislý, predviesť akékoľvek požiadavky triedy.
- 8.3.2.2 BS - Podporovaný, môže fyzicky predviesť všetky požiadavky triedy.
- 8.3.3 Úroveň C: Jazdci pôjdu na koni iba krokom.
- 8.3.3.1 CI—Nezávislý
- 8.3.3.2 CS—Podporovaný
- 8.3.4 Úroveň divízie jazdca

Disciplína	Anglické jazdenie/ Western	CS	CI	BS	BI	A
Drezúra	Anglické	Áno	Áno	Áno	Áno	Áno
Prix Caprilli	Anglické	Nie	Nie	Nie	Nie	Áno
Skoky	Anglické	Nie	Áno	Nie	Áno	Áno
Anglické jazdenie	Anglické	Áno	Áno	Áno	Áno	Áno
English Working Trail	Anglické	Áno	Áno	Áno	Áno	Áno
Stock Seat Equitation	Westernové	Áno	Áno	Áno	Áno	Áno
Western Working Trail	Westernové	Áno	Áno	Áno	Áno	Áno
Gymkhana – Pole Bending	Oboje	Nie	Áno	Nie	Áno	Áno
Gymkhana – Barrell Racing	Westernové	Nie	Nie	Nie	Áno	Áno
Gymkhana – Osmička	Westernové	Nie	Nie	Nie	Áno	Áno
Gymkhana – Concepts of Riding	Oboje	Áno	Nie	Áno	Nie	Nie

Gymkhana – štafeta	Oboje	Áno	Áno	Áno	Áno	Áno
Showmanship at Halter/Bridle	Oboje	Nie	Áno	Nie	Áno	Áno
Drill Tímy	Oboje	Áno	Áno	Áno	Áno	Áno
Unifikované športové štafetové tímy	Oboje	Áno	Áno	Áno	Áno	Áno
Unifikované športové drill tímy	Oboje	Áno	Áno	Áno	Áno	Áno

8.3.4.1 Prvý krok v rozdelení:

8.3.4.1.1 Jazdci sú pridelení do úrovne divízie (CS, CI, BS, BI, A) podľa ich schopnosti bezpečne zdolať akékoľvek pohyby potrebné v disciplíne. Schopnosť je označená profilom jazdca, ktorý je pred súťažou vyplnený trénerom špeciálnych olympiád a predloží ho spolu s prihláškou.

8.3.4.1.2 Profil jazdca musí uvádzať informácie o fyzickej neschopnosti nosiť topánky s opätkom, potvrdené lekárom.

8.3.4.1.3 Pre manažment súťaže - tieto podmienky musia byť vyznačené na formulári rozhodcu a na čísle na chrbte jazdca. Jazdci sa môžu zahlásiť na ktorúkoľvek alebo všetky disciplíny zo svojej divízie, nemôžu však striedať úrovne divízie.

8.3.4.2 Druhý krok - rozdeľovací test:

- i. Povinné pre všetkých jazdcov.
- ii. Anglické jazdenie alebo Stock Seat Equitation test sa použije na rozdelenie jazdcov do správnych divízií na základe ich schopností.
- iii. Po spárovaní koňa a tréningu sa všetci jazdci zúčastnia rozdeľovacích testov.
- iv. Všetky testy zodpovedajú úrovni divízií uvedených v profile jazdca.
- v. Všetky rozdeľovacie testy musia byť oznámené pred súťažou. (Na stretnutí vedúcich trénerov, v príručke trénerov atď.) Nie je stanovený test na jazdenie. Rozhodcovia požiadajú jazdcov, aby predviedli úlohy na preukázanie toho, čo sa požaduje na hodnotiacom hárku.
- vi. Úloha rozhodcov je v tejto fáze rozhodujúca! Na základe ich výsledkov budú pretekári zaradení do príslušných divízií aby súperili s jazdcami podobných schopností. Je veľmi dôležité, aby rozhodcovia presne posúdili schopnosti jazdcov, rozlíšili zlé, priemerné a veľmi dobré výkony.

9. DISCIPLÍNY ANGLICKÝ ŠTÝL

10. DREZÚRA

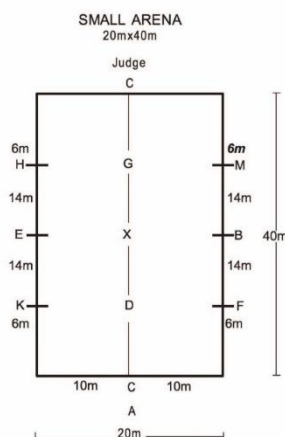
Disciplína	CS	CI	BS	BI	A
Drezúra	Áno	Áno	Áno	Áno	Áno

10.1 Všeobecné informácie (Drezúra a Prix Caprilli)

- 10.1.1 Predmetom drezúry je harmonický vývoj fyzických schopností koňa. Výsledkom komunikácie a porozumenia s jazdcom je, že kôň nie je iba pokojný, poddajný a vyvážený, ale aj sebavedomý, pozorný a horlivý. Kôň tak vyvoláva dojem, že sám robí to, čo sa od neho vyžaduje. S dôverou a pozornosťou sa veľkodušne podriaďuje kontrole jazdca.
- 10.1.2 Počas celého drezúrneho testu by sa mal jazdec snažiť držať koňa „na príhnutí“, čo je zručnosť, ktorá je výsledkom dôslednej a nepretržitej práce medzi koňom a jazdcom



V súťažiach, kde jazdci súťažia s vypožičanými koňmi, postačuje primeraný kontakt.



10.2 Vybavenie a usporiadanie

10.2.1 Aréna by mala byť na čo na najrovnejšom povrchu a mala by merať 40 m krát 20 m. Tieto merania sú určené pre vnútorné haly.

10.2.2 Ohraničenie má tvoriť nízka biela ohrádka (12 ")asi 30 cm vysoká. Časť ohrádky v A musí byť ľahko odstrániteľná, aby mohli súťažiaci vchádzať a vychádzať do a von z obdĺžnika. Písmeno A by sa malo umiestniť najmenej 5 metrov od arény.

10.2.3 Písmená majú byť umiestnené mimo ohraničenia obdĺžnika, asi 0,5 m od ohrádky. Všetky písmená by mali byť zreteľne vyznačené a dostatočne veľké, aby boli viditeľné aj z diaľky.

10.2.4 Aby si rozhodcovia mohli všimnúť presný bod na dráhe oproti každému písmenu, vo vnútri by mal byť proti plotu červený kolík alebo na plote nakreslená červená čiara.

10.2.5 Celá stredová čiara a tri body D, X a G by mali byť čo najjasnejšie označené.

Na trávinatej ploche by mala byť stredová čiara kosená kratšie ako ostatné časti arény. Na pieskovej ploche by mala byť stredová čiara uvalcovaná alebo zhrabnutá.

10.2.6 Je dovolené vyzdobiť arénu kvetmi a zeleňou, pokiaľ dekorácie nerušia kone.

10.2.7 Umiestnenie rozhodcov

10.2.7.1 V ideálnom prípade budú dvaja rozhodcovia - jeden na písmene C a jeden na písmene B alebo E. Ak je iba jeden rozhodca, mal by byť umiestnený 5 metrov od konca arény na C.

10.2.7.3 Každý rozhodca by mal mať k dispozícii uzavreté stanovisko. Aby sa rozhodcovia poskytol dobrý výhľad na arénu, stanovisko by byť minimálne 0,50 metra nad zemou.

10.2.8 Malý diagram arény

10.3 Hodnotenie

10.3.1 Známkou pre každý pohyb pri drezúrnom teste by mala najprv preukázať skutočnosť, či bol pohyb predvedený buď nedostatočne (4 alebo menej) alebo dostatočne (5 alebo viac).

10.3.2 Presnosť (mierna) by mala byť faktorom iba vtedy, ak nepresnosť vylučuje ťažkosti s pohybom.

10.3.3 Pohyb, ktorý sa musí vykonať v určitom bode arény, by sa mal vykonať v okamihu, keď sa nachádza telo pretekára v danom bode.

10.3.4 Ak sa chyba objaví raz, rozhodca to môže posúdiť len ľahko. Opakovanie chyby by sa mali trestať prísnejšie.

- 10.3.5 V prípade pádu koňa a / alebo jazdca nebude pretekár vylúčený zo súťaže. Bude penalizovaný za pád pri predvedení vykonávaného pohybu, ako aj v kolektívnych známkach.
- 10.3.6 Ak počas testu kôň opustí arénu (všetky štyri nohy mimo plotu alebo čiary označujúcej obvod arény), jazdec je vylúčený, ale môže podľa uváženia rozhodcu test dokončiť.
- 10.3.7 Pretekár, ktorý opustí arénu na konci jazdy iným spôsobom, ako je predpísané v teste, bude penalizovaný chybou.
- 10.3.8 Rozhodca môže zastaviť úlohu a / alebo povoliť športovcovi, aby znovu začal od začiatku alebo z ktoréhokoľvek vhodného bodu testu, ak sa vyskytli neobvyklé okolnosti, ktoré prerušili úlohu.
- 10.3.9 Keď zaznie zvonček alebo píšťalka na začatie, jazdec má 90 sekúnd na vstup do arény. Ak tak neurobí, bude jazdec vylúčený.
- 10.3.10 Od jazdca sa nemôže požadovať, aby jazdil bez oznámenia 1-2 hodiny pred plánovaným časom.
- 10.3.11 Všetky cviky a prechody z jedného do druhého, ktoré majú byť rozhodcami hodnotené, sú číslované na rozhodcovskom hárku. Každý pohyb je hodnotený skóre od 0 do 10. Najnižšia známka je 0 a je pridelená za pohyb, ktorý „nebol vykonaný“, znamená, že prakticky nič z požadovaného cviku nebolo predvedené. Desať predstavuje najvyššiu známku.
- 10.3.12 Stupnica známk je nasledovná:
- | | | | |
|----|-------------|---|----------------|
| 10 | Vynikajúci | 5 | Dostatočný |
| 9 | Veľmi dobrý | 4 | Nedostatočný |
| 8 | Dobrá | 3 | Skoro zlý |
| 7 | Dosť dobrý | 2 | Zlý |
| 6 | Uspokojivý | 1 | Veľmi zlý |
| | | 0 | Nebol vykonaný |
- 10.3.13 Súhrnné známky, ako aj určité a / alebo často sa opakujúce cviky dostanú koeficient, čo znamená, že sú vynásobené číslom koeficientu. Koeficienty sú uvedené v rozhodcovských hárkoch.
- 10.3.14 Súhrnné známky sa udeľujú Potom čo jazdec skončí svoju úlohu v týchto kategóriách:
- 10.3.14.1 Pozícia a sed jazdca
- 10.3.14.2 Jazdecký pocit a správnosť a účinnosť pomôcok.
- 10.3.14.3 Sebadôvera jazdca a udržanie činnosti koňa.
- 10.3.14.4 Schopnosť jazdca ovplyvniť smer koňa a presnosť.
- 10.3.15 Po každom predvedení, keď každý rozhodca dal súhrnnú známku a listinu podpísal, sú listiny odovzdané k spočítaniu do rúk zapisovateľov, ktorí zaznamenávajú skóre nasledujúcim spôsobom:
- 10.3.15.1 Znamky sa vynásobia zodpovedajúcimi koeficientmi, ak sú použité, a potom sú sčítané.
- 10.3.15.2 Trestné percentuálne body za omyly v kurze sa odpočítajú z celkového skóre (za rozhodcu).
- 10.3.15.3 Skóre za klasifikáciu sa získa súčtom celkových bodov.
- 10.3.15.4 S viac ako jedným rozhodcom sa celková suma klasifikuje.
- 10.3.15.5 Ak sú dvaja alebo viacerí rozhodcovia, body pridelené každým rozhodcom sa okrem celkového skóre zverejnia osobitne.
- 10.3.15.6 Vo všetkých súťažiach je víťazom súťažiaci, ktorý dosiahol najvyšší počet bodov, druhý je s ďalším najvyšším súčtom bodov atď.
- 10.3.15.7 V prípade rovnosti počtu bodov, rozhodnú o lepšom umiestnení vyššie súhrne známky.

- 10.3.15.8 Ak je skóre v súhrnných známkach tiež rovnaké, môže sa od rozhodcu požadovať, aby skontroloval výsledkové listiny a vyhlásil víťaza alebo sa rozhodol nerozhodne.
- 10.4 Spôsoby chôdze
- 10.4.1 Zastavenie
- 10.4.1.1 Pri zastavení by mal byť krk koňa zdvihnutý, zátylok je najvyšším bodom a hlava mierne pred kolmicou.
- 10.4.1.2 Kôň zostane „na prílnutí“ a udržuje mäkké a ľahké spojenie s rukou jazdca, kôň môže jemne prežívať zubadlo a je pripravený k pohybu na jemnejšiu pomôcku jazdca.
- 10.4.2 Krok
- 10.4.2.1 **Pracovný:** Pravidelná a neobmedzená chôdza, pri ktorej je kôň energický, ale pokojný, pohybuje sa rovnomerne a odhodlane, s pravidelným a výrazným štvortaktom. Zadné nohy by mali stúpať dopredu do stôp predných nôh. Jazdec by mal udržiavať ľahký a stabilný kontakt s hubou koňa.
- 10.4.2.2 **Stredný:** Čistý, pravidelný a nenútený krok stredného predĺženia s rovnakými a rozhodnými krokmi. Zadné nohy došľapujú pred stopy predných nôh. Jazdec udržuje ľahké, mäkké a stále spojenie s hubou.
- 10.4.2.3 **Voľný:** Voľný krok je krokom k uvoľneniu, pričom je koni daná úplná voľnosť k zníženiu hlavy a k natiahnutiu krku.
- 10.4.3 Klus: Rozoznávame nasledovné druhy klusu:
- 10.4.3.1 **Pracovný klus.** Je chod medzi zhromaždeným a stredným klusom, v ktorom kôň ešte nie je vycvičený a pripravený pre zhromaždené chody. Kôň ukazuje v tomto ruchu dobrú rovnováhu, zostáva „na prílnutí“, ide dopredu rovnakými a pružnými krokmi a s dobrou akciou záde. Výraz „dobrá akcia záde“ podčiarkuje dôležitosť kmihu vychádzajúceho z aktivity zadku.
- 10.4.3.2 **Stredný klus.** Je chod stredného predĺženia, porovnateľný s predĺženým klusom ale „okručnejší“. Kôň ide dopredu, bez toho aby utekal, s jasne predĺženými krokmi a posunom zozadu. Jazdec „na prílnutí“ dovoľuje koni, niesť hlavu trochu viac pred kolmicou, než v zhromaždenom alebo pracovnom kluse a dovoľí mu tiež znížiť hlavu a krk. Kroky majú byť rovnaké a celý pohyb vyvážený a nenútený.
- 10.4.4 Cval: Rozoznávame nasledovné druhy cvalu:
- 10.4.4.1 **Pracovný cval.** Je chod, v ktorom kôň ukazuje prirodzenú rovnováhu, zostáva „na prílnutí“, ide dopredu v rovnakých a ľahkých a aktívnych skokoch, s „dobrou akciou záde“. Výraz „dobrá akcia záde“, zdôrazňuje dôležitosť impulzu vychádzajúceho z aktívnej záde.
- 10.4.4.2 **Stredný cval.** Kôň ide dopredu s jasným predĺžením skokov a kmihom zo záde. Jazdec „na prílnutí“ dovoľuje koni niesť hlavu trochu viac pred kolmicou než pri zhromaždenom alebo pracovnom cvale a dovoľí mu tiež mierne znížiť hlavu a krk.
- 10.5 Poloha a pomôcky jazdca
- 10.5.1 Všetky cviky majú byť dosiahnuté bez zjavnej námahy jazdca.
- 10.5.2 Jazdec má sedieť v dobrej rovnováhe a nohy by mali byť stabilné.
- 10.5.3 Vrchná časť tela má byť vzpriamená a uvoľnená.
- 10.5.4 Ruky majú byť tesne vedľa seba, s palcom ako najvyšším bodom a rovnou líniou od uvoľnených lakťov cez ruku do huby koňa.



- 10.5.5 Lakte majú byť tesne pri tele, aby jazdec mohol nasledovať pohyby koňa mäkko a voľne, ako aj nepostrehnuteľne aplikovať svoje pomôcky.
- 10.5.6 Jazdenie oboma rukami je povinné.
- 10.6 Vykonávanie drezurných skúšok
- 10.6.1 Volané Testy
- 10.6.1.1 Všetky drezúry a Prix Caprilli Špeciálnych olympiád sa môžu nazývať volané/ čítané.
- 10.6.1.2 Ak je úloha volaná, je úlohou trénera zariadiť, aby si osoba prečítala úlohu. Na svetových hrách môže tréner prečítať úlohu v rodnom jazyku športovca.
- 10.6.1.3 Oneskorenie pri volaní pohybov a chýb pri čítaní testu nezabaví jazdca od sankcií za chyby.
- 10.6.1.4 Volanie testu je obmedzené na čítanie pohybu, pretože je napísané iba raz. Opakovanie pohybov volajúcim budú predstavovať neoprávnenú pomoc.
- 10.6.1.5 Volanie s výnimkou bezpečnostných dôvodov, neoprávnená pomoc zo strany osoby, ktorá volá skúšku, alebo ktokoľvek iný, je zakázaná a je dôvodom na vylúčenie.
- 10.6.2 Pozdrav
- 10.6.2.1 Pri pozdrave musí jazdec držať oŕaže v jednej ruke, nechať druhú ruku voľne padať pozdĺž tela a potom mierne nakloniť hlavu.
- 10.6.3 Hlas
- 10.6.3.1 Použitie hlasu alebo mŕaskania raz alebo opakovane, je vážnou chybou, ktorá bude zohľadnená odpočítaním najmenej 1–2 bodov za pohyb, pri ktorom použitie hlasu došlo.
- 10.6.4 Omyly
- 10.6.4.1 Keď sa súťažiaci dopustí „omylu v kurze“ (urobí zlý obrat, vynechá cvik a pod.), rozhodca ho upozorní zazvonením alebo zapískaním píšťalkou. Rozhodca súťažiacemu ukáže bod, keď ho treba, od ktorého musí pokračovať v úlohe a nasledujúci cvik, ktorý má byť predvedený, a potom ho nechá pokračovať samotného.
- 10.6.4.2 V niektorých prípadoch, aj keď sa jazdec dopustí „omylu v kurze“, a zazvonenie by zbytočne ovplyvnilo plynulosť predvádzania. V týchto prípadoch je na uvážení rozhodcu, či bude zvonieť alebo nie.
- 10.6.4.3 Pri úlohách Special Olympics musí byť každý „omyl v kurze“, či už je zvonенý alebo nie, musí byť penalizovaný nasledovným spôsobom:
- Prvý omyl o 1 bod
 - Druhý omyl o 2 body
 - Tretí omyl o 4 body
 - Štvrtý omyl elimináciou, aj keď športovec môže pokračovať vo svojom výkone až do konca.
- 10.6.4.4 Keď sa súťažiaci dopustí „omylu v cviku“ (pri pozdrave nezoberie oŕaže do jednej ruky a pod.) musí byť penalizovaný ako za „omyl v kurze“. To isté platí pre jazdca, ktorý opúšťa arénu na konci svojho výkonu iným spôsobom, ako je predpísané v úlohe.
- 10.6.4.5 Ak rozhodca nezaznamenal chybu, potom sa súťažiacemu nepočíta (súťažiaci má z toho opomenutia výhodu).
- 10.6.4.6 Trestné body sa odpočítavajú na liste každého rozhodcu z celkového počtu bodov, ktoré získa športovec.
- 10.7 Drezúrne úlohy
- 10.7.1 Všetky klusové pohyby v drezúre môžu byť vedené v sede alebo v stoji, ako si to súťažiaci želá.
- 10.7.2 Na ukončenie každej úlohy musí byť poskytnutá lehota najmenej päť minút.

10.7.3 Nasledujúce drezúrne úlohy sa používajú na súťažiach Špeciálnych Olympiád. Tieto formuláre môžu byť použité ako hodnotiace listy pre rozhodcov.

LEVEL A TEST 1 (WALK-TROT-CANTER)

No. _____ Name of Rider _____ Name of Horse _____

Scale of marks
10 excellent
9 very good
8 good
7 fairly good
6 satisfactory

5 sufficient
4 insufficient
3 fairly bad
2 bad
1 very bad
0 not executed

Errors of course : first error -1
second error -2
third error -4
fourth error elimination

TEST	DIRECTIVE IDEAS	MARK	REMARK
1. A X	Enter working walk Halt through medium walk. Salute. Proceed at working trot	Straightness on centreline Balance in transition, immobility in halt	
2. C	Track left	Balance and bend	
3. E E	Circle left 20m, develop canter in first quarter of circle, canter half circle transition to trot before E Straight ahead	Shape and size of circle, bend and balance in transitions	
4. Between K and A	Medium walk	Balance in transition, energy in walk	
5. F-E	Free walk	Freedom to stretch Neck forward	
6. E-H	Medium walk	Energy in walk	
7. Between H&C	Working trot	Balance in transition	
8. B B	Circle right 20m. develop canter in first quarter, canter half circle, trot before B Straight ahead	Size and shape of circle, balance in transitions	
9. A X	Down center line Halt through medium walk, Salute.	Straightness on center line, immobility in halt.	

Leave arena in free walk. Exit at A

COLLECTIVE MARKS	MARK	REMARK
Rider's position, seat And balance	X2	
Rider's correct and efficient use of aids	X2	
Ability to keep horse moving forward, Calmness and overall presentation of test	X2	

Total marks available 150

Subtotal _____

Errors _____

Total marks _____

Judges signature _____

Percent _____

Final

DRESSAGE LEVEL A - TEST 2 (WALK - TROT _ CANTER)

Competition: EQ Equestrian Dressage **Level:** A **Bib#:** _____
Division: _____ **Horse Name:** _____ **Name of Rider:** _____
Scale of marks: **Delegation:** _____
 10 Excellent 5 Sufficient **Errors on course:** First Error -1
 9 Very Good 4 Insufficient Second Error - 2
 8 Good 3 Fairly Bad Third Error - 4
 7 Fairly Good 2 Bad Fourth Error - Elimination
 6 Satisfactory 1 Very Bad
 0 Not Executed

Maximum possible points: 190

	TEST	DIRECTIVE IDEAS	POINTS	COEF.	TOTAL	REMARKS
1. A X C	Enter working trot, Halt through walk, Salute. Proceed working trot. Track right	Straightness on centerline, Square halt and immobility at halt. Balance in transitions				
2. B	Circle right 20 meters	Size and shape of circle				
3. Between B & F	Canter	Transitions				
4. A	Circle right 20 meters at canter	Size and shape of circle Balance of rider				
5. A-K K-X-M	Between A & K trot Change rein at trot	Transitions				
6. M-C-H-E	Working trot	Energy in trot				
7. E	Circle left 20 meters	Size and shape of circle				
8. Between E & K	Canter	Correct lead and transition				
9. A	Circle left 20 meters	Size and shape of circle				
10. Between A & F Between F & B	Trot Develop medium walk	Transition				
11. B & H H	B to H free walk, H medium walk	Energy in walk allowing freedom to stretch neck				
12. C-M-B-F	Trot	Transition				
13. F & A X	Walk down center Halt and salute	Straightness, square halt and immobility				

Leave arena at walk Exit at A

COLLECTIVE MARKS:

Riders position, seat and balance		X2		
Riders correct and efficient use of aids		X2		
Ability to keep horse moving forward, calmness and overall presentation of test		X2		

Further Remarks:

SUBTOTAL: _____ **ERRORS:** _____ **TOTAL POINTS:** _____ **PERCENT:** _____

Judges Signature: _____

Revision Date: September 2016

LEVEL BI TEST 1 (WALK - TROT)

NO. _____ Name of Rider _____ Name of horse _____

Scale of marks	5 sufficient	Errors of course: first error	-1
10 excellent	4 insufficient	second error	-2
9 very good	3 fairly bad	third error	-4
8 good	2 bad	fourth error	elimination
7 fairly good	1 very bad		
6 satisfactory	0 not executed		

	TEST	DIRECTIVE IDEAS	MARK	REMARKS
1.	A X XC	Enter working trot Halt, salute Proceed medium walk	Straightness Square halt , immobility Transitions	
2.	C CM	Turn right Trot	Bend and balance in transition	
3.	MXK	Working trot	Straightness on diagonal	
4.	A	Circle left 20m.	Shape and size of circle.	
5.	AF FB	Working trot Transition to walk	Smoothness of transitions	
6.	B X	Turn left Halt 5 count	Bend on turn Immobility at halt	
7.	XE E	Proceed in walk Turn right	Transition and bend at E	
8.	H C	Working trot Circle right 20m	Shape and size of circle	
9.	CM F	Free walk	Freedom to stretch head and neck	
10.	FA A X	Working walk center line Halt, salute	Straightness on centreline. Square halt.	

Leave arena at free walk. Exit at A

COLLECTIVE MARKS	MARK	REMARKS
Rider's position, seat and balance	X2	
Rider's correct and efficient use of aids	X2	
Ability to keep horse moving forward.	X2	
Calmness and overall presentation of test		

Total marks available 160

Subtotal _____

Errors _____

Total marks _____

Judge's signature _____

Percentage _____

LEVEL BI TEST 1 (WALK - TROT)

NO. _____ Name of Rider _____ Name of horse _____

Scale of marks 5 sufficient
10 excellent 4 insufficient
9 very good 3 fairly bad
8 good 2 bad
7 fairly good 1 very bad
6 satisfactory 0 not executed

Errors of course: first error -1
second error -2
third error -4
fourth error elimination

	TEST	DIRECTIVE IDEAS	MARK	REMARKS
1.	A X XC	Enter working trot Halt, salute Proceed medium walk	Straightness Square halt , immobility Transitions	
2.	C CM	Turn right Trot	Bend and balance in transition	
3.	MXK	Working trot	Straightness on diagonal	
4.	A	Circle left 20m.	Shape and size of circle.	
5.	AF FB	Working trot Transition to walk	Smoothness of transitions	
6.	B X	Turn left Halt 5 count	Bend on turn Immobility at halt	
7.	XE E	Proceed in walk Turn right	Transition and bend at E	
8.	H C	Working trot Circle right 20m	Shape and size of circle	
9.	CM F	Free walk	Freedom to stretch head and neck	
10.	FA A X	Working walk center line Halt, salute	Straightness on centreline. Square halt.	

Leave arena at free walk. Exit at A

COLLECTIVE MARKS	MARK	REMARKS
Rider's position, seat and balance	X2	
Rider's correct and efficient use of aids	X2	
Ability to keep horse moving forward. Calmness and overall presentation of test	X2	

Total marks available 160

Subtotal _____

Errors _____

Total marks _____

Judge's signature _____

Percentage _____

LEVEL CI TEST 1 (WALK)

No. _____ Name of Rider _____ Name of Horse _____

Scale of marks	5 sufficient	Errors of course: first error	-1
10 excellent	4 insufficient	second error	-2
9 very good	3 fairly bad	third error	-4
8 good	2 bad	fourth error	elimination
7 fairly good	1 very bad		
6 satisfactory	0 not executed		

	TEST	DIRECTIVE IDEAS	MARK	REMARK
1.	A X	Enter walking walk Halt, Salute		
2.	C HXF	Track left Free walk		
3.	FK KH	Working walk 5m. loop		
4.	HM MX X XK	Working walk Walk Halt Proceed at working walk		
5.	KF FM	Working walk 5m. loop		
6.	MCH HK KA	Working walk Free walk Working walk		
7.	A X	Down centreline Halt and salute		

Leave arena in free walk. Exit at A

COLLECTIVE MARKS	MARK	REMARK
Rider's position, seat and balance	X2	
Rider's correct and efficient use of aids	X2	
Ability to keep horse moving forward. Calmness and overall presentation of test	X2	

Total marks available 130

Subtotal _____

Errors _____

Total marks _____

Percentage _____

Judge's signature _____

SPECIAL OLYMPICS

BS TEST

No _____ Horse _____ Rider _____

1.	A enter at walk X halt salute	10		
2.	C turn left. Trot H to K	10		
3.	K A B walk B turn left E turn right	10		
4.	C halt 5 seconds	10		
5.	M F trot	10		
6.	A turn right up center line	10		
7.	X halt salute. Exit at on a long rein at A	10		

1.	Rider's balance and position	10	X2	
2.	Correct use of aids	10	X2	
3.	Independence of Rider	10	X2	

Judges signature _____

Total marks _____

LEVEL C1 TEST 2 (WALK)

No. _____ Name of Rider _____ Name of Horse _____

Scale of marks 5 sufficient
10 excellent 4 insufficient
9 very good 3 fairly bad
8 good 2 bad
7 fairly good 1 very bad
6 satisfactory 0 not executed

Errors of course: first error -1
second error -2
third error -4
fourth error elimination

	TEST	DIRECTIVE IDEAS	MARK	REMARK
1.	A X	Enter medium walk Halt, salute, proceed medium walk	Straightness on center line. Square halt, immobility.	
2.	C	Track left	Balance and bend in turn	
3.	E	Circle left 20m.	Shape and size of circle	
4.	EKAF	Medium walk	Energy in walk, balance in corners	
5.	FE	Free walk	Freedom to stretch head and neck, straightness on line	
6.	EC C	Medium walk Halt 5 secs. Proceed at medium walk	Straight halt and immobility	
7.	B	Circle right 20m.	Size and shape of circle	
8.	BA	Medium walk	Energy in walk	
9.	A X	Down centreline Halt ,salute	Straightness Square halt.	

Leave arena in free walk. Exit at A

COLLECTIVE MARKS	MARK	REMARK
Rider's position, seat and balance	X2	
Riders correct and efficient use of aids	X2	
Ability to keep horse moving forward. Calmness and overall presentation of test	X2	

Total marks available 150

Subtotal _____

Errors _____

Total marks _____

Judges signature _____

Percentage _____

Final
EQ Level C1 Division C Dressage Test 3
SPECIAL OLYMPICS WALK TEST #3

Competition: **EQ Equestrian Dressage** Level: **C-I** Bib No: _____
 Division: _____ Name of Rider: _____
 Horse Name: _____ Delegation: _____

Arena: Small (20m x 40m)

Maximum possible points: 140

	TEST	POINTS	REMARKS
1. A X	Enter working walk, Halt, Salute, proceed working walk		
2. C M X K	Turn Right		
3. A	Circle left 20 meters		
4. FXH X	Change rein Halt 5 seconds Proceed at working walk to H		
5. C	Circle right 20 meters		
6. MBF F	Free walk on a long rein Working walk		
7. A X	Down centerline Halt, salute		

Collective Remarks	Pts.	Coef.	Total	Remarks
Rider's balance & Position		2		
Equestrian feel & skill, the effectiveness of the aids		2		
Confidence of the rider & keeping activity of the horse		2		
Rider's ability to influence of the horse & the accuracy		1		

Further Remarks;

Subtotal: _____

Errors: (—) _____

Total Points: _____

Percentage: _____

Judges Signature: _____

10.7.4 Nasledujú príklady formulárov, ktoré sa použili v roku 2017 na Špeciálnych olympijských hrách na Novom Zélande.



Special Olympics New Zealand National Summer Games 2017



Final

EQ Level A Dressage (Walk-Trot-Canter) Test #1

Competition : EQ Equestrian Dressage

Division 1

Name of Rider: Mike Ryan

Rider No: 999

Delegation : LNW.MTU

Horses Name : Neddy

Scale of Marks

10 Excellent	9 Very Good	8 Good
7 Fairly Good	6 Satisfactory	5 Sufficient
4 Insufficient	3 Fairly Bad	2 Bad
1 Very Bad	0 Not Executed	

Errors of Course:

First Error	-1
Second Error	-2
Third Error	-4
Fourth Error	Elimination

Test		Points	COEF.	Total	Remarks
1. A C	Enter working trot and proceed down centre line without halting. Track right	10			
2. MXF	One loop from M to X to F	10			
3. Between F & A	Working canter right lead	10			
4. E	Circle right 20 metres	10			
5. H	Working trot	10			
6. B Before B B	Circle right 20 metres, trot rising, letting the horse gradually take the reins out of hands. Gradually take up the reins. Working trot and proceed straight ahead	10		2	
7. A	Medium walk	10			
8. KXM M	Free walk on a long rein Medium walk	10		2	
9. C	Working Trot	10			
10. HXK	One loop from H to X to K	10			
11. Between K & A	Working canter left lead	10			
12. B	Circle left 20 metres	10			
13. M	Working trot	10			
14. E B	Turn Left Turn right	10			
15. A X	Down centreline Halt through medium walk Salute	10			

Leave arena in free walk. Exit at A

Collective Marks	Mark			Remarks
Paces (freedom and regularity)	10		2	
Impulsion (desire to move, forward, elasticity of steps and suppleness of back)	10		2	
Submission (acceptance of aids, confidence, balance, lightness and ease of movements).	10		2	
Riders position and seat (correctness and effect of the aids)	10		2	

Subtotal : _____

Maximum possible marks 250

Errors : (-) _____

Total Points : _____

Judges Name : _____

Percentage: _____

Judges Signature : _____

Revision Date: July 2017



Special Olympics New Zealand National Summer Games 2017



Final

EQ Level A Dressage (Walk-Trot-Carter) Test #2

Competition : EQ Equestrian Dress age

Division 1

Name of Rider: Mike Ryan

Rider No: 999

Delegation : LNW.MTU

Horses Name : Neddy

Scale of Marks

10 Excellent	9 Very Good	8 Good
7 Fairly Good	6 Satisfactory	5 Sufficient
4 Insufficient	3 Fairly Bad	2 Bad
1 Very Bad	0 Not Executed	

Errors of Course:

First Error	-1
Second Error	-2
Third Error	-4
Fourth Error	Elimination

Test		Points	COEF.	Total	Remarks
1. A C	Enter working trot and proceed down centre line without halting. Track left	10			
2. E	Circle left 20 metres diameter	10			
3. Between K & A	Working canter left lead	10			
4. A	Circle left 20 metres diameter	10			
5. Between B & M	Working trot	10			
6. C	Medium walk	10			
7. HXF F	Free walk on a long rein Medium walk	10			
8. A	Working Trot	10			
9. E	Circle right 20 metres diameter	10			
10. Between H & C	Working canter right lead	10			
11. C	Circle right 20 metres diameter	10			
12. Between B & F	Working trot	10			
13. A X	Down centreline Halt Salute	10			

Leave arena in free walk. Exit at A

Collective Marks	Mark			Remarks
Paces (freedom and regularity)	10		2	
Impulsion (desire to move, forward, elasticity of steps and suppleness of back)	10		2	
Submission (acceptance of aids, confidence, balance, lightness and ease of movements).	10		2	
Riders position and seat (correctness and effect of the aids)	10		2	

Subtotal : _____

Maximum possible marks 210

Errors : (- _____)

Total Points : _____

Judges Name : _____

Percentage: _____

Judges Signature : _____

Revision Date: July 2017



Special Olympics New Zealand National Summer Games 2017



Final

EQ Level BI & BS Dressage (Walk-Trot) Test #1

Competition : EQ Equestrian Dress age

Level B-I

Name of Rider: Mike Ryan

Rider No: 999

Delegation : LNW.MTU

Horses Name : Neddy

Scale of Marks

10 Excellent	9 Very Good	8 Good
7 Fairly Good	6 Satisfactory	5 Sufficient
4 Insufficient	3 Fairly Bad	2 Bad
1 Very Bad	0 Not Executed	

Errors of Course:
 First Error -1
 Second Error -2
 Third Error -4
 Fourth Error Elimination

	Test	Points	COEF.	TOTAL	Remarks
1.	A Enter working trot rising				
2.	C Track right				
3.	M Working trot rising				
4.	B Circle right 20 mtr, working trot rising B Straight Ahead				
5.	Between B & F Medium Walk				
6.	KXM Free Walk on a long rein M Medium Walk				
7.	C Working trot rising				
8.	E Circle left 20 mtr, working trot rising E Straight Ahead				
9.	A Down Centre line X Halt. Immobility. Salute				

Leave arena in free walk on long rein. Exit at A

Collective Marks	Points	COEF.	TOTAL	Remarks
Paces (freedom and regularity)		10		
Impulsion (desire to move forward, suppleness, elasticity of steps, engagement of hindquarters)		10		
Submission (attention and obedience, lightness and ease of movements, acceptance of the bridle)		10 x 2		
Equestrian feel and skill of rider. Accuracy		10 x 2		

Maximum possible marks 150

Subtotal : _____

Judges Name : _____

Errors : (- _____)

Judges Signature : _____

Total Marks : _____

Percentage: _____

Revision Date: - June 2017



Special Olympics New Zealand National Summer Games 2017



Final

EQ Level BI & BS Dressage (Walk-Trot) Test #2

Competition : EQ Equestrian Dressage

Level B-I

Name of Rider: Mike Ryan

Rider No: 999

Delegation : LNW.MTU

Horses Name : Neddy

Scale of Marks

10 Excellent	9 Very Good	8 Good
7 Fairly Good	6 Satisfactory	5 Sufficient
4 Insufficient	3 Fairly Bad	2 Bad
1 Very Bad	0 Not Executed	

Errors of Course:

First Error	-1
Second Error	-2
Third Error	-4
Fourth Error	Elimination

	Test	Points	COEF.	TOTAL	Remarks
1.	A X Enter in medium walk Halt. Immobility. Salute Proceed in medium walk				
2.	C H Track left Working trot, continue around the arena to A				
3.	A A F Circle left 20mtr diameter Working trot				
4.	F B E Medium Walk Turn left Track right				
5.	H Working trot, continue around the arena to A				
6.	A A K Circle right 20mtr diameter Working trot				
7.	K E - H - M Medium walk Free walk				
8.	C Working trot, continue around arena to A				
9.	A X Down Centre line Halt. Immobility Salute				

Leave arena in free walk on long rein. Exit at A

Sitting trot, OR a rising trot should be used when trot is required.

Collective Marks	Points	COEF.	TOTAL	Remarks
Paces (freedom and regularity)		10		
Impulsion (desire to move forward, suppleness, elasticity of steps, engagement of hindquarters)		10		
Submission (attention and obedience, lightness and ease of movements, acceptance of the bridle)		10 x 2		
Equestrian feel and skill of rider. Accuracy		10 x 2		

Maximum possible marks 150

Subtotal : _____

Judges Name : _____

Errors : (- _____)

Total Marks : _____

Judges Signature : _____

Percentage : _____

Revision Date: - June 2017



Special Olympics New Zealand National Summer Games 2017



Final

EQ Level CI-CS Dressage (Walk) Test #1

Competition : EQ Equestrian Dressage

Level C-S

Name of Rider: Mike Ryan

Rider No: 999

Delegation : LNW.MTU

Horses Name : Neddy

Scale of Marks

10 Excellent	9 Very Good	8 Good
7 Fairly Good	6 Satisfactory	5 Sufficient
4 Insufficient	3 Fairly Bad	2 Bad
1 Very Bad	0 Not Executed	

Errors of Course:

First Error	-1
Second Error	-2
Third Error	-4
Fourth Error	Elimination

	Test	Marks	Judges Marks	Remarks
1.	A X Enter in medium walk Halt, immobility, salute.	10		
2.	C Track left	10		
3.	E Circle left 20 mtr E Straight ahead	10		
4.	FXH Change rein at medium walk	10		
5.	H-C-M Medium walk	10		
6.	MXF Free walk on a long rein F Medium walk	10		
7.	A-K-E Medium walk E Circle right 20 mtr	10		
8.	MXK Change the rein	10		
9.	A Down centerline X Halt, immobility Salute	10		

Leave arena in free walk. Exit at A

Collective Marks	Mark		Remarks
Rider's position & influence .	10	X 2	
Relaxation and correct contact	10	X 2	
Regularity and freedom	10	X 2	
General impression	10	X 2	

Subtotal : _____

Maximum possible marks 150

Errors : (- _____)

Judges Name : _____

Total Marks : _____

Judges Signature : _____

Percentage: _____

Revision Date: - June 2017



Special Olympics New Zealand National Summer Games 2017



Final

EQ Level CI-CS Dressage (Walk) Test #2

Competition : EQ Equestrian Dressage

Level C-S

Name of Rider: Mike Ryan

Rider No: 999

Delegation : LNW.MTU

Horses Name : Neddy

Scale of Marks

10 Excellent	9 Very Good	8 Good
7 Fairly Good	6 Satisfactory	5 Sufficient
4 Insufficient	3 Fairly Bad	2 Bad
1 Very Bad	0 Not Executed	

Errors of Course:

First Error	-1
Second Error	-2
Third Error	-4
Fourth Error	Elimination

Test	Points	Remarks
1. A X Enter medium walk Halt Develop a medium walk continue to C		
2. C M-X-K K Turn right in medium walk Walk - Develop free walk Develop medium walk		
3. A Free walk Continue down long side to C		
4. C Circle left 20 mtr		
5. H-X-F Change rein Free walk		
6. A Circle right 20 mtr		
7. A-K-E E Medium Walk Turn right		
8. B Turn right, continue to A		
9. A X Down centerline Halt through medium walk. Salute		

Leave arena in free walk on long rein. Exit at A

Collective Marks	COEF.	Remarks
Gaits (freedom and regularity)	X 2	
Impulsion (desire to move freely forward in a clear steady tempo)	X 2	
Submission (obedience, confidence and relaxed acceptance of the side; horse should be ridden on a light but steady contact)	1	
Rider (correctness of position, balance and harmony with horse; effectiveness and use of aids)	X 4	

Further Remarks:-

Maximum possible marks 180

Subtotal : _____

Errors : (- _____)

Total Marks : _____

Percentage : _____

Judges Name : _____

Judges Signature : _____

11. PRIX CAPRILLI

Disciplína	CS	CI	BS	BI	A
Prix Caprilli	Nie	Nie	Nie	Nie	Áno

11.1 Všeobecné informácie (Pozri časť Drezúra)

11.2 Vybavenie a usporiadanie

11.2.1 Aréna by mala byť nastavená rovnako ako pre drezúru s rozmermi 20m x 60m.

11.2.2 Skokové prekážky:

11.2.2.1 Prekážky 1 a 2 by mali byť umiestnené na čiare AXC so stredmi presne 11 metrov (36 ') od X.

11.2.2.2 Výška prekážok 1 a 2 by mala byť nastavená na 45 cm.

11.2.2.3 Prekážky 3 a 4 by mali byť umiestnené na čiare BXE vo vzdialenosti 2,5 m (8 ') od ohrádky arény.

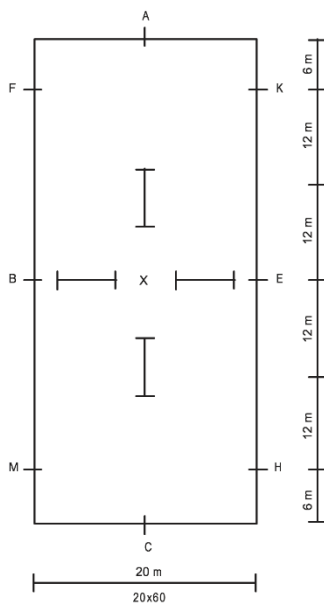
11.2.2.4 Výška prekážky 3 by mala byť nastavená na 60 cm (24 ").

11.2.2.5 Prekážkou 4 bude ohrada umiestnená vo výške 60 cm (24 ") so šírkou maximálne 60 cm (24").

11.2.2.6 Vrchné prvky všetkých prekážok musia spočívať v hákoch umiestnených na skokových štandardoch.

11.2.2.7 Prekážky by mali byť natreté bielou alebo neutrálnou farbou a môžu byť vkusne zdobené kvetmi, kríkmi atď.

11.2.2.8 Minimálna šírka medzi štandardmi skoku je 3 m (10 '). Maximálna šírka medzi štandardmi skoku je 3,6 m (12 ').



11.3 Hodnotenie

11.3.1 Za každý cvik v teste sa udeľuje 0 - 10 bodov ako pri drezúre.

11.3.2 Trestné body za skoky:

- | | |
|----------------------|---------|
| 1) Zhodenie prekážky | 2 chyby |
| 2) Prvá neposlušnosť | 3 chyby |

- 3) Druhá neposlušnosť
- 4) Tretia neposlušnosť

3 chyby
Eliminácia, hoci športovec môže pokračovať vo svojom výkone až do konca.

11.3.3 Omyl kurzu:

- 1) Prvý omyl
- 2) Druhý omyl
- 3) Tretí omyl
- 4) Štvrtý omyl

1 trestný bod
2 trestné body
4 trestné body
Eliminácia, hoci športovec môže pokračovať vo svojom výkone až do konca.
2 trestné body

- 5) Použitie hlasu

11.3.4 Na liste rozhodcov sú známky pridelené každému cviku vyznačené v tabuľke ako v drezúre a trestné body sa odpočítajú od súčtu.

11.4 Prix Caprilli Testy

11.4.1 Test môže byť volaný/prečítaný športovcovi. Prečítajte si pravidlá na predvádzanie testov v časti drezúra.

11.4.2 Krok bude predvedený pracovný a klus bude predvedený stúpajúci, pokiaľ nie je uvedené inak.

LA2015 World Games

Final

Level A Prix Caprilli Test

Competition: EQ Equestrian English Equitation Level: A Bib No: _____

Division: _____

Name of Rider: _____

Horse Name: _____

Delegation: _____

Arena: Small (20m x 40m)

Maximum possible points: 200

	TEST	POINTS	REMARKS
1. A A K E H C	Enter and immediately halt, Salute Turn left, proceed at working walk to C		
2. Between C & M A C	Working trot to A Turn down center making two loops by leaving fence No. 1 on the right and fence No. 2 on the left Turn left		
3. E B M	Half circle left on diameter EB and jump fence No 1 Working trot to C		
4. C A	Turn down center making two loops by leaving fence No 1 on the left and fence No. 2 on the right Turn right		
5. E	Half circle right on diameter and jump fence No 2		
6. B F A K E H	Working trot to A Working trot sitting		
7. Between H & C M B F K E H C	Working center right lead Around arena to C		
8. After C	Turn right and jump fence No. 3 and return to track near A leaving No. 1 on right		
9. Before H C M X X X K	Working trot Walk Change rein at working walk Halt immobile for 6 seconds Working walk		
10. A	Working trot sitting		
11. Between M & C H E K A F B M C	Working canter left lead Around arena to C		
12. After C	Turn left and jump fence No. 4 and return to track near A, leaving fence No. 1 on left		
13. Before M C E X	Working trot Walk Half circle left on diameter E X Halt, Salute facing the judge and leave arena at free walk on long rein at A		

Leave arena at walk at A - Sitting trot, rising trot or any combination thereof may be used when trot work is requires.

Collective Remarks	Pts.	Coef.	Total	Remarks
Rider's balance & position		2		
Equestrian feel & skill, the effectiveness of the aids		2		
Confidence of the rider & keeping activity of the horse		2		
Rider's ability to influence direction of the horse & the accuracy		1		

Further Remarks; _____

Subtotal: _____

Errors: (-) _____

Total Points: _____

Judges Name: _____

Judges Signature: _____

Revision Date: September 2016

12. EQUITATION JUMPING/PARKÚROVÉ JAZDECTVO

Disciplína	CS	CI	BS	BI	A
Equitation Jumping	Nie	Áno	Nie	Áno	Áno

12.1 Všeobecné informácie: Equitation Jumping (Parkúrové jazdectvo) je jazdecká disciplína, v ktorej jazdec s koňom prekonáva stanovenú dráhu s umelými prekážkami. Preteky trvajú jedno alebo dve kolá bez časového limitu. Jazdec sa posudzuje podľa správneho prístupu k prekážke a polohy nad prekážkou. Víťazom je jazdec s najvyšším skóre.

Vybavenie a usporiadanie. Aréna 30mx60m.

12.2 Úrovne súťaže

12.2.1 Krok (Úrovne CI) – Jazdci prejdu krokom cez 4-8 tyčí a budú hodnotení na presnosť kurzu správny prístup k skoku a poloha nad skokom. Skoky budú 15 cm.

12.2.2 Krok-Klus (Úrovne, BI) - Jazdci prejdu krokom / klusom kurz 6-8 pozemných tyčí a budú hodnotení podľa presnosti správneho prístupu k skoku a polohy nad skokom. Jazdci úrovne BI pôjdu kurz klusom. **MAXIMÁLNA VÝŠKA PRE ÚROVEŇ BI je 30 cm. TOTO SÚ PREKÁŽKY, NIE TYČE**

12.2.3 Krok - Klus - Cval (Úroveň A) - Športovci cvalom prejdu kurz s 5-8 prekážkami s maximálnou výškou 60 cm a budú hodnotení podľa presnosti správneho prístupu k skoku a polohy nad skokom. Mali by byť 6-8 PREKÁŽOK

12.3 Pravidlá súťaže

12.3.1 Prejazd cez parkúr nebude časovaný.

12.3.2 Bičičky a ostrohy nie sú povolené, s výnimkou osobitného povolenia od vedenia súťaže, vyžiadaného pred začiatkom triedy.

12.3.3 V úrovni A, keď rozhodca zapíska na píšťalku, môže športovec pred začatím parkúru urobiť zdvorilostné kolečko.

12.3.4 Na úrovni A má jazdec povolené urobiť zdvorilostné kolečko po poslednej prekážke pred opustením kolbiska .

12.4 Vybavenie a usporiadanie

12.4.1 Kurz parkúru by mal byť umiestnený v oplotenej aréne/kolbisku.

12.4.2 Vrchné prvky všetkých prekážok musia spočívať v hákoch umiestnených na skokových štandardoch.

12.4.3 Prekážky by mali byť natreté bielou alebo neutrálnou farbou a môžu byť vkusne zdobené kvetmi, kríkmami atď.

12.4.4 Minimálna šírka medzi štandardmi skoku je 3 m (10 '). Maximálna šírka medzi štandardmi skoku je 3,6 m (12 ').

12.4.5 Kurzy by mali zahŕňať stĺpy okolo okraja kolbiska a na diagonále so zmenou smeru.

12.4.6 Stredná časť pozemných tyčí by mala byť natretá inou farbou.

12.4.7 Kurz by mal byť zaslaný v dostatočnom predstihu pred súťažou, a pokiaľ je to možné, športovcom by malo byť umožnené si kurz preštudovať.

12.4.8 Jazdec s najvyšším skóre je víťazom, pretože každý skok je označený z 10 bodov, pričom 10 je najvyššie skóre (pozri rozhodcovskú listinu).

12.5 Hodnotenie – Každá prekážka / pozemná tyč je ohodnotená z 10 bodov. Dôraz by sa mal klásť na polohu a efektívnosť jazdca, nie na kvalitu koňa.

12.5.1 Penalizácie za skoky

Zhodenie prekážky (Úroveň A)	2 chyby
Zhodenie tyče (Úrovne B,C)	2 chyby
Prvá neposlušnosť (run out)	3 chyby
Druhá neposlušnosť	3 chyby
Tretia neposlušnosť	Vylúčenie (pretekár môže dokončiť kurz)
Ne prejazd cez stredný úsek tyče na zemi (Úrovne B, C)	Až 10 trestných bodov

12.6 Chyby v pozícii (Príklady, pozri rozhodcovský hárok)

12.6.1 Strata rovnováhy / pozície nad prekážkou 2 trestné body, všetky sú určené rozhodcom a vyznačené ako na rozhodcovskom hároku

12.6.2 Neschopnosť udržať určený chod

12.6.3 Neúčinné použitie pomôcok

AD19 World Games

**Equitation Jumping
Level: _____**

Rider Name: _____ **BIB #:** _____

Horse Name: _____ **BIB #:** _____

DIVISION: _____ **DELEGATION:** _____

FAULTS:

1st Refusal - 3 Faults

2nd Refusal - 3 Faults

3rd Refusal - Elimination

Knock Down - 2 Faults

Each error on course - 2 Faults

JUMP	REFUSALS	KNOCKS	WRONG COURSE	MARKS	REMARKS
1.					
2.					
3.					
4.					
5.					
6.					
7.					
8.					
Effort Marks					

Judging		
Each jump marked out of 10. Effort marked out of 5. Up to 5 for approach, aids, quiet hands, straight for center pole. Up to 5 for position and balance over pole. Total 10 for jump Faults for knock down, refusal and wrong course to be deducted from total marks for jumps.	MARKS	
	DEDUCTIONS	
	TOTAL POINTS	

Judges Name: _____

Judges Signature: _____

13. ANGLICKÉ JAZDENIE

Disciplína	CS	CI	BS	BI	A
Anglické jazdenie	Áno	Áno	Áno	Áno	Áno

13.1 Všeobecné informácie

- 13.1.1 Anglické jazdenie je povinné ako kvalifikačný test po výbere koňa a tréningu.
- 13.1.2 Anglické jazdenie je tiež jednou z voliteľných jazdeckých disciplín.
- 13.1.3 Rozhodca umiestnený v aréne dáva jazdcovi povely.
- 13.1.4 Na svetových hrách povely vydáva tréner alebo osoba menovaná trénerom v rodnom jazyku jazdca. Príkazy musia byť presným prekladom rozhodcovho slova bez akýchkoľvek ďalších pripomienok. Tlmočník môže byť prítomný vedľa osoby, ktorá vydáva povely.
- 13.1.5 Žiadny určený test sa nepoužíva. Je na rozhodcovi, aby požiadal, čo by chcel, aby jazdec urobil, aby mohol ohodnotiť pohyb, ako je uvedené v rozhodcovskom hárku.

13.2 Zostavy triedy a očakávania

- 13.2.1 Jazdci predvedú chod podľa divízie, v ktorej sú prihlásení.
- 13.2.2 Od jazdcov sa požaduje, aby predviedli akékoľvek vhodné úlohy určené rozhodcami a riaditeľom súťaže.
- 13.2.3 Od každého jazdca alebo všetkých jazdcov sa požaduje predvedenie vhodných úloh zahrnutých v požiadavkách na danú triedu. Úlohy sa môžu predvádzať buď spoločne alebo jednotlivo.
- 13.2.4 Všetky úlohy musia predvedené na rovine bez prekážok (on the flat).
- 13.2.5 Rozhodcovia by mali požadovať predvedenie najmenej troch úloh.
- 13.2.6 Jazdci budú hodnotení na sede, pomôckach a schopnosti ovládať koňa. Výsledky preukázané výkonom koňa sa nepovažujú za dôležitejšie ako metóda použitá jazdcovi. Jazdci vstupujú do kruhu chodom, ktorý požaduje rozhodca.
- 13.2.7 Od jazdcov sa očakáva, že budú jazdiť v oboch smeroch okolo kruhu, buď individuálne alebo ako skupina, podľa toho, ako to vyžaduje rozhodca. V kluse sa očakáva, že jazdci budú v správnej diagonále. Z dôvodu bezpečnosti vystupujú ako skupina.

13.3 Úlohy/testy anglického jazdenia - Rozhodcovia si môžu vybrať z nasledujúcich úloh:

- 13.3.1 Jazdci predvedú chod podľa divízií, do ktorých sú prihlásení. Spoločná práca v kroku, kluse alebo cvale.
- 13.3.2 Prechody:
V niektorých prípadoch, keď sa súťažiaci dopustí „omylu v kurze“, zvuk zvonca môže zbytočne ovplyvniť plynulosť predvádzania. V týchto prípadoch je na uvážení rozhodcu, či bude zvoniť alebo nie.
 - 13.3.2.1 C Úroveň - Vofný krok/Pracovný krok
 - 13.3.2.2 B Úroveň - krok/klus/krok
 - 13.3.2.3 A Úroveň - klus/cval/klus alebo krok/cval/klus
- 13.3.3 Zastavenie (4-6 sekúnd) z kroku, klusu alebo cvalu
- 13.3.4 Malý kruh (10m) krokom alebo klusom.
- 13.3.5 Veľký kruh (20m) krokom alebo klusom.
- 13.3.6 Osmička krokom alebo klusom. (kruhy medzi 6–15 m)
- 13.3.7 Diagonálne čiary krokom alebo klusom.

- 13.3.8 Reverzný smer o pol kruh (6 m) Krokom alebo klusom.
- 13.3.9 Vlnovka v kluse ukazujúc zmenu diagonál (pre jazdcov A Úrovne).
- 13.3.10 Výmena vedenia v cvale, demonštrujúc jednoduchú alebo prerušenú zmenu vedenia.
- 13.3.11 Osmička v cvale (kruhy medzi 15 - 20 m), ktorý demonštruje správne vedenie na kruhoch s jednoduchou zmenou smeru, keď sa jazdec pohybuje z jedného kruhu na druhý.

**AD19 World Games
Final**

EQUITATION JUDGES FORM LEVEL A WALK, TROT CANTER

Competition: EQ Equestrian English Equitation

Division: _____

Level: A

Athlete Details	Walk	Trot	Canter	Halt	Transitions	Circle	Use of Aids	Seat and Balance	Ability to control and show Horse	Total	Place
No#											
Horse:											
No#											
Horse:											
No#:											
Horse:											
No#:											
Horse:											

EACH MOVEMENT IS MARKED OUT OF 10

Judges Name: _____

Judges Signature: _____

**AD19 World Games
Final**

EQUITATION JUDGES FORM LEVEL BS AND BI TROT ON LEAD TROT OFF LEAD

Competition: EQ Equestrian English Equitation

Division: _____

Level: B-I

Athlete Details	Walk	Trot	Halt	Transitions	Circle	Use of Aids	Seat and Balance	Ability to Maintain Paces	Total	Place
No#										
Horse: No#										
Horse: No#:										
Horse: No#:										
Horse: No#:										

EACH MOVEMENT IS MARKED OUT OF 10

Judges Name: _____

Judges Signature: _____

**AD19 World Games
Final**

EQUITATION JUDGES FORM LEVEL CS AND CI TROT ON LEAD WALK OFF LEAD

Competition: EQ Equestrian English Equitation

Division: _____

Level: C-S

Athlete Details	Walk	Free Walk	Halt	Transitions	Circle	Use of Aids	Seat and Balance	Ability to Maintain Paces	Total	Place
No#										
Horse: No#										
Horse: No#:										
Horse: No#:										
Horse:										

EACH MOVEMENT IS MARKED OUT OF 10

Judges Name: _____

Judges Signature: _____

14. ENGLISH WORKING TRAILS

Disciplína	CS	CI	BS	BI	A
Trail	Áno	Áno	Áno	Áno	Áno

14.1 Všeobecné informácie

- 14.1.1 Trail kone sú povinné prejsť ponad a cez prekážky.
- 14.1.2 Žiadny kôň nesmie vstúpiť do oblasti trate, kým nie je trať a rozhodca pripravený.
- 14.1.3 Jazdci budú mať možnosť skontrolovať trať pešo počas pokynov rozhodcu pred začiatkom danej triedy.
- 14.1.4 Všetky trasy a prekážky musia byť postavené s ohľadom na bezpečnosť, aby sa predchádzalo nehodám.
- 14.1.5 Rozhodcovia musia pred súťažou trať prejsť. Rozhodcovia majú právo / povinnosť zmeniť trať akýmkoľvek spôsobom alebo odstrániť alebo zmeniť prekážku, ktorá sa považuje za nebezpečnú alebo neprekonateľnú.
- 14.1.6 Bezpečnosť chodu medzi prekážkami je na uvážení rozhodcov.
- 14.1.7 Trasa musí byť pripravená tak, aby každý kôň musel predviesť tri druhy chodu (krok, klus, cval), vhodné pre jeho divíziu.
- 14.1.8 Musí byť zabezpečený dostatočný priestor na predvedenie koňa v kluse 10m, v cvale 15m, aby mohol rozhodca chody ohodnotiť v príslušných divíziách.
- 14.1.9 Vonkajším zariadeniam sa odporúča, aby do trate zakomponovali prírodné prekážky (t. J. stromy, zátoky, kríky, kopce, priekopy atď.), pokiaľ sa tieto prekážky dajú bezpečne prejsť a sú ľahko prístupné a viditeľné pre rozhodcu.
- 14.1.10 Konzervatívne sfarbené bandáže a papuče na konských nohách sú povolené iba v triedach Trail
- 14.1.11 Povinné prekážky:
- 14.1.11.1 Jazdci v divízii A
- Kurz by mal obsahovať tri prvky zo zoznamu povinných prekážok a najmenej tri z nepovinného zoznamu.
 - Kurz by mal obsahovať minimálne šesť a maximálne desať prvkov.
- 14.1.11.2 Jazdci v divíziách CI and BI
- Kurz by mal obsahovať tri prvky zo zoznamu povinných prekážok.
 - Kurz by mal obsahovať najmenej päť prvkov a maximálne sedem.
- 14.1.11.3 Jazdci v divíziách CS and BS
- Kurz by mal obsahovať dva prvky zo zoznamu povinných prekážok.
 - Kurz by mal obsahovať minimálne štyri prvky a maximálne šesť.

14.2 Hodnotenie

14.2.1 Každá jazda sa bude posudzovať na základe schopnosti jazdca viesť koňa cez určenú trať. Kredit bude pripísaný koňom, ktorí správne prekonávajú prekážky a reagujú na podnety jazdca.

14.2.2 Ak kôň potrebuje príliš veľa času na prejazd prekážkou, rozhodca odporúči posunúť ho na ďalšiu prekážku. Kôň bude penalizovaný za každé zbytočné spomalenie pred prekážkou.

14.2.3 Mimo trate (off course) je definované ako:

14.2.3.1 Prejdenie prekážky v nesprávnom smere alebo z nesprávnej strany.

14.2.3.2 Prekonanie prekážky inak, ako je predpísané vo vzore

14.2.3.3 Vynechanie prekážky, pokiaľ to nie je nariadené rozhodcom.

14.2.3.4 Prejdenie prekážok v inom poradí.

14.2.3.5 Neschopnosť jazdca dokončiť prekážku podľa pokynov rozhodcu.

14.3 English Trail prekážky

14.3.1 Zakázané prekážky

14.3.1.1 Pneumatiky

14.3.1.2 Zvieratá (živé alebo mŕtve)

14.3.1.3 Zvieracie kože

14.3.1.4 Zosadenie z koňa, odloženie koňa

14.3.1.5 Skoky cez prekážky

14.3.1.6 Hojdacie alebo pohyblivé mosty

14.3.1.7 Plamene, suchý ľad, hasiace prístroje atď.

14.3.1.8 Polená alebo tyče naukladané na seba tak, že môžu spadnúť

14.3.2 Povinné prekážky

14.3.2.1 Jazda cez najmenej štyri drevá alebo kavalety.

14.3.2.1.1 Tie môžu byť v jednej priamke alebo tzv. cik-cak a oblúkové.

14.3.2.1.2 Vzdialenosť medzi drevami sa musí merať na trase, ktorú má kôň prekonať:

- Pre krok (nezvýšené) - rozstup minimálne 40 - 50 cm (15 - 20 ").
- Pre krok (vyvýšené) - by mali byť najmenej 56 cm od seba a môžu byť byť zvýšené do 30 cm, merané od zeme po vrchol prvku.
- Pre klus (nezvýšené) - rozstup minimálne 90-107cm (3'-3'6").
- Pre cval (nezvýšené) - rozstup minimálne 2m (6-7').

14.3.2.2 Slalomové prekážky pre krok, klus alebo cval.

14.3.2.2.1 Prekážky môžu zahŕňať:

- Oranžové bezpečnostné kužele
- Koly vysoké 2 m (6'6 "), vyrobené z plastu, dreva alebo iných vhodných, bezpečných materiálov, umiestnené v základni skonštruovanej tak, aby nenarušali trasu koňa
- Sudy alebo štvrt'ové bubny
- Rastliny v bezpečných nádobách alebo kvetináčoch
- Prírodné prekážky, ako sú stromy a kríky, ktoré sú upravené v dostatočnej výške, aby pre športovcov nepredstavovali bezpečnostné riziko.

14.3.2.3 Vzdialenosť by mala byť minimálne:

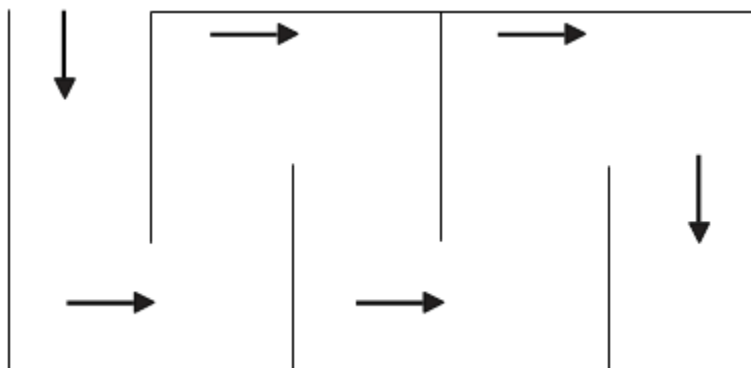
- 2m (6–7') pre krok
- 3m (9–10') pre klus
- 10m (33') pre cval

14.3.2.4 Pri navrhovaní trasy pre asistovaných jazdcov musí tvorca trasy pamätať na to, aby bol dostatočný priestor pre postranných chodcov.

14.3.2.5 Prenášanie predmetov z jednej časti kolbiska na druhú. Nepoužívajte plastové sáčky a kovové plechovky

14.3.3 Voliteľné prekážky

- 1) Vybratie a vloženie materiálu do poštovej schránky.
- 2) Prejazd labyrintom (obrázok 2E uvedený nižšie)



- 3) Štvorec zo 4 tyčí dĺžky minimálne 1,55m; každý účastník musí do tohto štvorca vstúpiť. Keď sú všetky štyri nohy koňa vnútri štvorca, jazdec by mal vykonať predpísaný manéver a vyjsť cez určený stĺp.
- 4) Prechod medzi dvoma stojanmi (koza na rezanie dreva) štandardných rozmerov s plnými koncami. Stojany by mali byť od seba vzdialené 1,83 m (6 '). Každý stojan by mal byť zakrytý sedlovou prikrývkou.
- 5) Zastavenie koňa pred, nad alebo za tyčou.
- 6) Prejazd cez alebo pod krík.
- 7) Navigovanie koňa cez vzor stĺpov L, V alebo Z.
- 8) Prechod do alebo von z priekopy bez toho, aby sa kôň vrátil alebo skočil.
- 9) Môže sa použiť akákoľvek iná bezpečná a zvládnuteľná prekážka, ktorá je schválená rozhodcom. (Pri navrhovaní týchto prekážok uveďte rázvor koňa 1,53 m alebo 5', od predných kopyt po zadné kopytá.)
- 10) Prechod cez kombináciu dvoch alebo viacerých prekážok



**LA2015 World Games
Final**



EQ WORKING TRAIL JUDGES FORM

Competition : EQ Equestrian Working Trails

Division : 10

Level: B-I

Date:- 07/31/2015 9:00:00 AM

Athlete Name and Number	Horse Name and Number	Element										Walk	Trot	Canter	Total	Place			
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10						Effort		
Buttigieg, John No# 38 SO Gibraltar	28-Ruby																		
Dimitrov, Hristo Yordanov No# 17 SO Bulgaria	5-Buffy																		
Drymoussi, Niovi No# 51 SO Hellas (Greece)	36-Clerence																		
Dumbleton, Lynette Jane No# 42 SO Great Britain	3-Dakota																		
Geertsema, Cindy Christina No# 74 SO Netherlands	52-Rio																		
Swazey, Amanda Caissa No# 121 SO USA	93-Bamney																		
Wimbleton, Glen Francis No# 39 SO Gibraltar	31-Algo																		

EACH MOVEMENT IS MARKED OUT OF 10 10=Excellent, 9=Very Good, 8=Good, 7=Fairly Good, 6=Satisfactory, 5=Sufficient, 4=Insufficient, 3=Fairly Poor, 2=Poor, 1=Very Poor, 0= Not Executed

2 Marks Deducted for Every time the judge has to tell the Rider where to go,

Judges Name : _____
Judges Signature : _____

15. SEKCIA WESTERN DISCIPLÍNY

15.1 Stock Seat Equitation

15.1.1 Všeobecné informácie

15.1.1.1 Od každého jazdca alebo všetkých jazdcov sa môže požadovať predvedenie vhodných úloh zahrnutých v požiadavkách pre súťaž danej triedy. Úlohy sa môžu predvádzať buď spoločne alebo jednotlivo.

15.1.1.2 Možno požadovať jednotlivé vzory pozostávajúce z kombinácie prvkov.

15.1.1.3 Rozhodcom sa odporúča, aby požadovali predvedenie najmenej dvoch úloh.

15.1.1.4 Od jazdcov sa nebude požadovať výmena koní.

15.1.1.5 Pokyny musia byť verejne oznámené. Odporúča sa, aby boli písomné pokyny k vzoru uvedené v príručke pre trénerov, alebo aby boli zverejnené minimálne jednu hodinu pred súťažou.

15.1.2 Zostavy tried a očakávania

15.1.2.1 Súťažiaci vstúpia do kolbiska krokom alebo klusom a sú hodnotení v kolbisku v štvortaktnom kroku, dvoj-taktnom kluse a troj-taktnom cvale v súlade so špecifikáciami divízie.

15.1.2.2 Jazdci sa potom zoradia a na povel kone ustúpia.

15.1.2.3 V cvale sa očakáva, že kone budú na správnej nohe.

15.1.3 Stock Seat Equitation úlohy - Rozhodcovia si môžu vybrať z nasledujúcich testov:

15.1.3.1 Veľký kruh krokom alebo klusom

15.1.3.2 Zastavenie

15.1.3.3 Cúvanie zo zastavenia, kroku alebo klusu

15.1.3.4 Zastavenie z cvalu

15.1.3.5 Rollback, haunch spins alebo polobraty

15.1.3.6 Osmička v kroku

15.1.3.7 Osmička v cvale v správnom vedení, demonštrujúc jednoduchý, prerušený alebo letný preskok

15.1.3.8 Preskok smerom do stredu kruhu, predviesť najmenej 3 preskoky

15.1.4 Stock Seat Equitation tabuľka

Iba usmernenia				Povinné
	Dobré	Menšie chyby	Väčšie chyby	Vylúčenie
Sed	Byť v rovnováhe, sed v strede sedla Úplný kontakt so sedlom Rovný chrbát	Sedenie mimo stredu Húpanie Prehnutý chrbát Strata rovnováhy	Nadmerný pohyb tela Vyskakovanie zo sedla	Podľa uváženia rozhodcov Pád koňa alebo jazdca
Ruky	Ruky uvoľnené Udržiavanie konzistentnej polohy hlavy	Nestabilita Obmedzenia spôsobujúce nesprávny chod	Otváranie huby Ťažké ruky Neustále narážanie	Podľa uváženia rozhodcov Pád koňa alebo jazdca

Nohy	Bezpečná poloha nôh Správna hmotnosť v strmeňoch Ovládanie pohybu Váha rovnomerne na chodidle Podpätky nižšie ako prsty	Nerovnomerné strmene Pohyb v nohách Nedostatočná váha v strmeňoch	Kolízia s iným jazdcom Nadmerné pobádanie Strata kontaktu medzi nohami a sedlom a strmeňom Kontakt s prekážkou alebo inými jazdcami Strata strmeňa	Podľa uváženia rozhodcov Pád koňa alebo jazdca
Ovládanie	Schopnosť udržať koňa pri stálom chode Schopnosť udržať koňa aj pri nepriaznivých podmienkach	Prerušenie z kroku do klusu Prerušenie z klusu do cvalu Nestojí v rade	Prerušenie z klusu do kroku Prerušenie z klusu do kroku Umožnenie prehnutého chrbta koňa Vynechanie preskoku	Podľa uváženia rozhodcov Pád koňa alebo jazdca
Celkový vzhľad	Vhodné dobre padnúce oblečenie Upravený kôň Vyčistené vybavenie	Sedlo nie je vhodné pre veľkosť jazdca Nesprávne padnúce oblečenie Špinavé topánky	Špinavá výstroj Neočesaný kôň Neupravený kôň	Podľa uváženia rozhodcov Pád koňa alebo jazdca
Všeobecné	Dobré správanie ku koňovi a rozhodcovi Konzistentnosť štýlu jazdcov	Vybavenie, ktoré sa nehodí koňovi Nepoužívanie rohov a držadla Vhodnosť koňa a jazdca	Nadmerné hlasové povely Nadmerné krúženie Veľké oneskorenia pri prechodoch	Podľa uváženia rozhodcov Pád koňa alebo jazdca

15.2 Westernové jazdenie/Western Riding

15.2.1 Všeobecné informácie

15.2.1.1 Táto súťaž nie je akrobaciou, ani závodom, ale mala by sa predvádzať s primeranou rýchlosťou.

15.2.1.2 Westernové jazdenie je súťažou v predvádzaní a vlastnostiach citlivého, dobre jazditeľného, uvoľneného a ľahko sa pohybujúceho koňa.

15.2.1.3 Kone sa budú posudzovať podľa jazdných vlastností chodu a zmeny vedenia (jednoduché, prerušené alebo lietajúce) a schopnosti jazdca ovplyvniť koňa.

15.2.1.4 Všetky úlohy Špeciálnych Olympiád sa môžu vyvolávať/čítať. (Pozri pravidlá o vyvolávaní úloh v drezúre.)

15.2.1.5 Rozhodca vyberie dráhu, ktorá sa má predviesť na príslušnej úrovni. Rozhodca je zodpovedný za správne nastavenie vzoru.

15.2.2 Vybavenie a usporiadanie

15.2.2.1 Značky v aréne musia byť od seba vzdialené najmenej 9,14 m (30 ') a maximálne 15,24 m (50') použitím 5 značiek. (Pozri diagramy úloh nižšie)

15.2.2.1.1 Vo všetkých dráhach musia byť značky v súlade s príslušnými značkami na opačnej strane.

15.2.2.1.2 Značky by mali byť od steny minimálne 4,7 m (15 ').

15.2.2.1.3 Šírka dráhy by mala byť minimálne 15,24 m (50 ') a maximálne 24,38 m (80'), ako to aréna umožňuje.

15.2.2.2 Mali by sa používať pevné tyče alebo stĺpy dlhé minimálne 2,44 m (8 ')

15.2.3 Hodnotenie: Jazdci budú hodnotení v:

15.2.3.1 Schopnosť viesť koňa určeným kurzom

15.2.3.2 Schopnosť udržať konzistentný chod a plynulé prechody pri zmene chodu a smeru

15.2.3.3 Všeobecný prístup

15.2.3.4 Používanie iba jednej ruky na oťaži

15.2.3.5 Keď je kôň v pohybe, držanie rúk mimo koňa a sedla

Kredit sa dáva za dôraz kladený na plynulosť, rovnomernosť chôdze a schopnosť koňa presne a ľahko meniť vedenie (zozadu a spredu) v strede medzi značkami. Kôň by mal prejsť cez kládu bez prerušenia chodu alebo radikálnej zmeny kroku.

15.2.4 Bodovanie: Jazdci budú hodnotení od 0 do 100, pričom 70 znamená priemerný výkon.

15.2.4.1 Body sa pripočítajú alebo odčítajú za manévry podľa nasledujúceho rozsahu od plus 1,5 po mínus 1,5.

Mínus:

1.5	Extrémne zle
1.0	Veľmi zle
0.5	Zlé
0.0	Priemerne

Plus:

0.5	Dobre
1.0	Veľmi dobre
1.5	Excelentne

15.2.4.1.1 Skóre za manévry sa rozhodnú nezávislé od trestných bodov (penalty). Nasledujúce charakteristiky sa považujú za chyby a mali by byť hodnotené adekvátne v skóre manévrov:

- Nadmerné otváranie huby
- Predvídanie povelu koňom
- Zakopnutie

15.2.4.2 Súťažiaci by mal byť zakaždým penalizovaný v nasledujúcich prípadoch:

15.2.4.2.1 Päť bodov

- Chyba v zmene vedenia
- Vykopávanie
- Očividná neposlušnosť

15.2.4.2.2 Tri body

- Nedodržanie predpísaných chodov (klus alebo cval) alebo zastavenie podľa požadovanej úlohy do 3 m od požadovanej značky,
- Prerušenie chodu v cvale
- Dodatočné opakovanie pohybov volajúcim / čitateľom
- Neúspešná zmena vedenia po jednom kroku, ale dokončenie zmeny vedenia pred ďalším určeným miestom zmeny
- Ďalšie zmeny vedenia kdekoľvek v úlohe
- Vo vzore jedna, divízia A: nacválávanie viac ako 9 m za klusom prekonanú kladinou,
- Vo vzore jedna, divízia B: Neschopnosť začať klusať do 6m po prekročení stredovej čiary
- Prerušenie chodu v kroku alebo kluse o viac ako 2 kroky.

15.2.4.2.3 Jeden bod

- Prerušenie chodu v kroku alebo kluse do 2 krokov
- Zavadenie o klátu alebo jej posunutie,
- Oneskorený preskok o jeden cvalový skok.

d) Spriechenie prekážky medzi obe predné alebo obe zadné nohy v cvale.

15.2.4.2.4 1/2 bodu

- a) Ľahký dotyk kláty
- b) Zadné nohy skočia alebo idú spoločne počas výmeny
- c) Oneskorený preskok o pol až jeden cvalový skok.

15.2.4.2.5 Pretekár bude diskvalifikovaný (0 bodov) za:

- a) Zakázaná výstroj alebo úmyselné zneužitie b) mimo arény
- c) Zakopnutie o značku alebo kužel'
- d) Úplné vynechanie kláty
- e) Veľký odpor koňa (zastavenie a cúvanie viac ako 2 kroky alebo 4 kroky s prednými nohami)
- f) Veľká neposlušnosť kone ako je vzpínanie atď.
- g) Kôň alebo jazdec spadnú na zem
- h) Neoprávnená pomoc, s výnimkou bezpečnosti

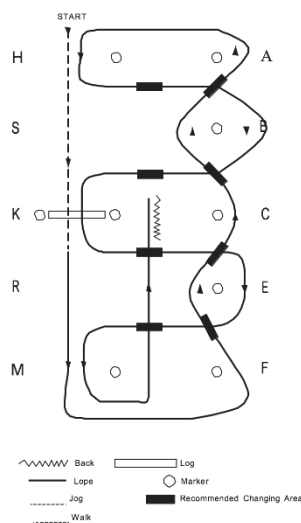
15.2.4.2.6 Pretekár získa body k dobru za:

- a) Preskok súčasne prednými aj zadnými nohami
- b) Preskok presne v predpísanom mieste
- c) Presné a plynulé prejdenie úlohy
- d) Pravidelný chod
- e) Ľahké vedenie koňa
- f) Dobré správanie a dispozície koňa

15.2.5 Divízia A - test 1

Vstúpiť. Začiatok krokom

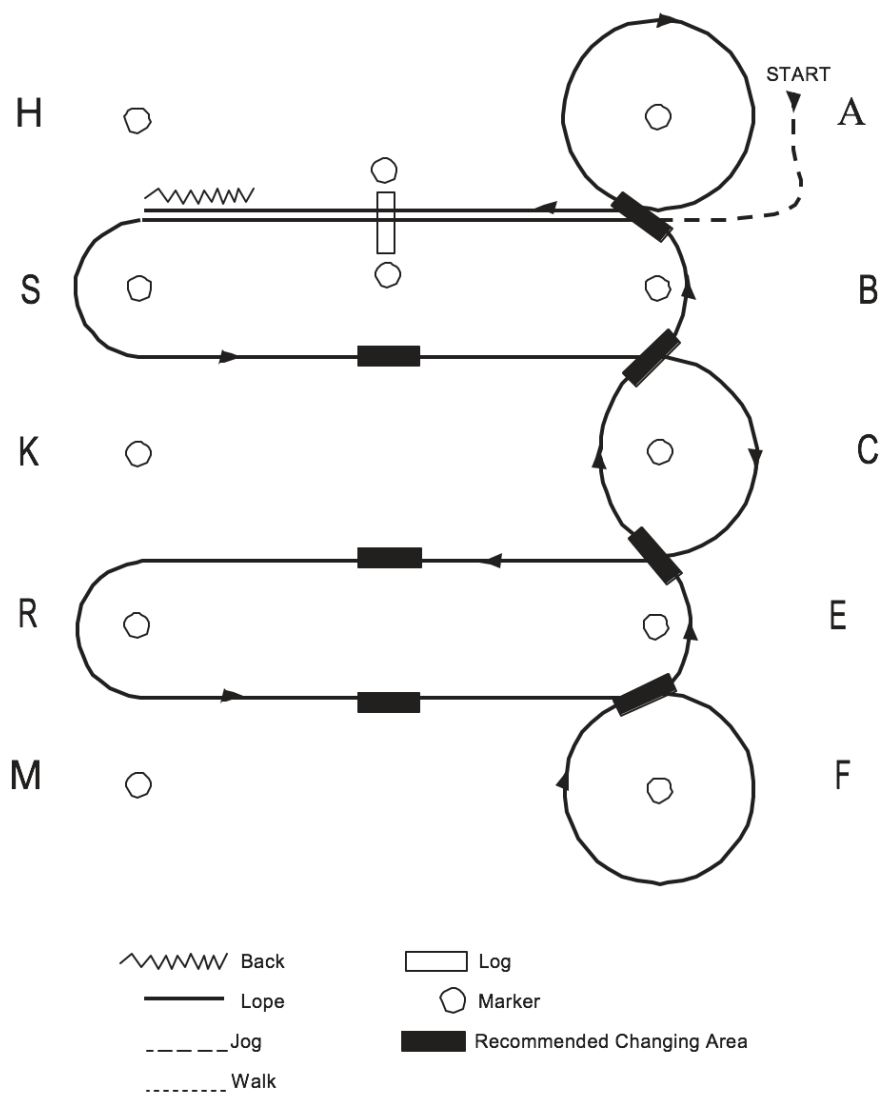
- H Prechod do klusu
 - K Klus cez kavaletu a okamžite prechod do cvalu
 - M Otočka doľava cez arénu
 - F Zmena vedúcej nohy pri slalome, na každom vlnovci
 - A Cval cez arénu
 - H Oblúk H a naprieč arénou, zmena vedúcej nohy na stredovej čiare
 - B Oblúk B naprieč arénou, zmena vedúcej nohy na stredovej čiare
 - K Cval cez kavaletu a naprieč arénou, zmena vedúcej nohy na stredovej čiare
 - E Oblúk E a naprieč arénou, zmena vedúcej nohy na stredovej čiare
 - M Oblúk M a potom otočka k stredovej čiare medzi C a K. Na stredovej čiare zastavenie a cúvanie.
- Pokračovať k rozhodcovi na prepustenie.



15.2.6 Divízia A - test 2

- A Začiatok krokom. Oblúk doprava a prechod do klusu, klus cez kavaletu. Cval.
- S Oblúk S doľava a naprieč arénou, zmena vedúcej nohy na stredovej čiare.
- C Oblúk C doprava a naprieč arénou, zmena vedúcej nohy na stredovej čiare.
- R Oblúk R doľava a naprieč arénou, zmena vedúcej nohy na stredovej čiare.
- F Kruh F doprava, potom zmena vedúcej nohy na vlnovci písmena A a za každým písmenom zmena vedúcej nohy.
- A Kruh A doprava, potom naprieč arénou a cval cez kladu medzi H a S. Zastavenie a cúvanie.

Pokračovať k rozhodcovi na prepustenie.



15.2.7 Divízia B - test 1

Vstúpiť. Pokračujte krokom.

H Krok.

K Krok cez kavaletu a otočka doľava cez arénu. Klus k stredovej čiare.

C Oblúk a potom klus. Vlnovka do A.

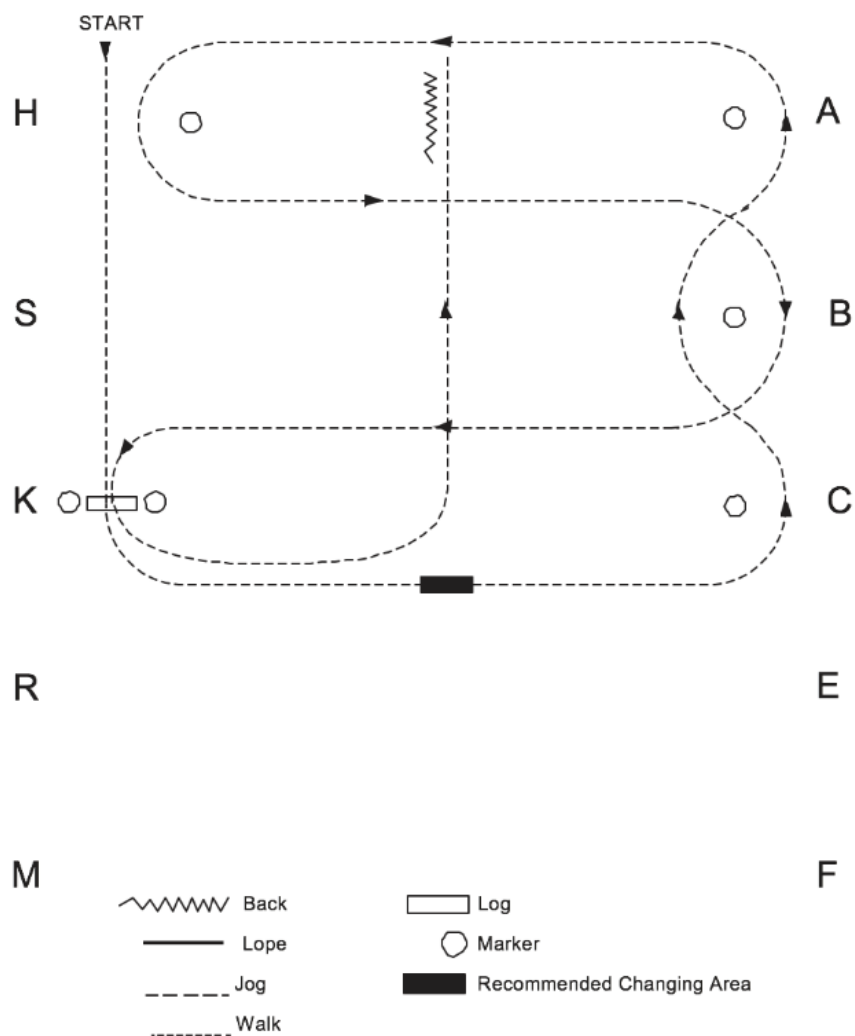
A Naprieč arénou v kluse.

H Oblúk H a krížom arénou v kluse.

B Oblúk B a krížom arénou v kluse.

K Oblúk K, prechod cez kavaletu . Otočka k stredovej čiare. Medzi A a H, zastavenie a cúvanie.

Pokračovať k rozhodcovi na prepustenie..



16. WESTERN WORKING TRAILS

Disciplína	CS	CI	BS	BI	A
Trail	Áno	Áno	Áno	Áno	Áno

16.1 Všeobecné informácie

16.1.1 Autori tratí by mali mať na pamäti, že všetky trasy a prekážky majú byť postavené s ohľadom na bezpečnosť, aby nedochádzalo k nehodám.

16.1.2 Rozhodca musí prejsť trasu a má právo ju akýmkoľvek spôsobom zmeniť. Môže odstrániť alebo zmeniť akúkoľvek prekážku, ktorú považuje za nebezpečnú alebo nevládnuteľnú. Ak rozhodca pokladá prekážku na trase za nebezpečnú, bude upravená alebo odstránená.

16.1.3 Druh chodu medzi prekážkami určí rozhodca.

16.1.4 Manažmentu sa odporúča, aby navrhol prekážky, ktoré môžu byť bezpečne prekonané za 90 sekúnd.

16.1.5 Trasa musí byť pripravená tak, aby každý kôň musel predviesť všetky druhy chody úmerné k jeho zadeleniu.

16.1.6 Kôň musí mať dostatok priestoru na klus najmenej 10 m (30 ') a cval minimálne 15 m (50'), aby rozhodca mohol ohodnotiť tieto chody príslušných divízií.

16.1.7 Vonkajším zariadeniam sa odporúča, aby do trasy zahrnuli prírodné prekážky (t. J. stromy, zátoky, kríky, kopce, priekopy atď.), pokiaľ sa tieto prekážky dajú bezpečne prekonať, sú ľahko prístupné a viditeľné pre rozhodcu.

16.1.8 Konzervatívne sfarbené bandáže a papuče na konských nohách sú povolené iba v triedach Trail.

16.1.9 Povinné prekážky:

16.1.9.1 Jazdci v divíziách A

16.1.9.1.1 Trasa by mal obsahovať tri prekážky uvedených v zozname povinných prekážok a najmenej tri vybrané zo zoznamu voliteľných prekážok.

16.1.9.1.2 Trasa by mala byť zložená z najmenej 6 a najviac 10 prekážok .

16.1.9.2 Jazdci v divíziách CI a BI

16.1.9.2.1 Trasa by mal obsahovať tri prekážky uvedených v zozname povinných prekážok.

16.1.9.2.2 Trasa by mala byť zložená z najmenej 5 a najviac 7 prekážok.

16.1.9.3 Jazdci v divíziách CS a BS

16.1.9.3.1 Trasa by mal obsahovať 2 prekážky uvedených v zozname povinných prekážok .

b) Trasa by mala byť zložená z najmenej 4 a najviac 6 prekážok.

16.2 Hodnotenie

16.2.1 Každá jazda sa bude posudzovať na základe schopnosti jazdca viesť koňa cez určenú trasu. Dobré body získajú kone, ktoré správne prekonávajú prekážky a reagujú na podnety jazdca. Ak kôň potrebuje príliš veľa času na prekážku, rozhodca odporúči posunúť ho na ďalšiu prekážku.

16.2.2 Kone by mali byť penalizované za akékoľvek zbytočné zdržiavanie pri približovaní sa k prekážke.

16.2.3 Mimo trasy je definované ako:

16.2.3.1 Prekonanie prekážky v nesprávnom smere alebo z nesprávnej strany.

16.2.3.2 Prekonanie prekážky inak, ako je predpísané.

16.2.3.3 Vynechanie prekážky, pokiaľ to nenariadi rozhodca.

16.2.3.4 Predvedenie prekážok v inom poradí.

16.2.3.5 Neschopnosť jazdca pokúsiť sa o prekážku podľa pokynov rozhodcu.

16.2.4 Za omyly na trase, jazdec nezíska za takúto prekážku žiadne body, ale nemusí byť nevyhnutne vylúčený z triedy. Tí jazdci, ktorí sa dopustia omylu v trase, by sa mali umiestniť pod jazdcami, ktorí nasledujú predpísanú trasu.

WESTERN TRAIL USMERNENIA PRE ROZHODNUTIE

	Iba usmernenia			Povinné
Trail	Dobré	Menšie chyby	Väčšie chyby	Vylúčenie
Krok Jog/klus Lope/cval (na kurze)	Konzistentnosť chodu Jasné prechody	Nekonzistentnosť chodu Cval na nesprávnu nohu	Prerušenie chodu Nesplnenie požadovaného chodu	Podľa uváženia rozhodcov Pád koňa alebo jazdca
Kontrolované prekážok Brány Back thrus Bočný priechod Otáčanie predných a zadných končatín Serpentíny	Hladké Dobrá pozícia Kladne reagujúci	Mierne dotyky Sklonené bočné prechody Široké pozície Pomalá reakcia Cúvanie krivo	Zhodenie zvýšenej prekážky Šliapnutie von z prekážky Porušenie chodu Hnev a extrémne napätie Odmietnutie	Podľa uváženia rozhodcov Pád koňa alebo jazdca
Agility prekážky Prechod cez Klus alebo cval Kavaleti Mosty	Pozorný Opatrný Ochotný Týl koňa nízko	Mierne dotyky Príliš váhavý Neschopnosť zostať na stredovej osi	Zhodenie prekážky Odmietnutie Nedodržanie chodu Mimo mosta	Podľa uváženia rozhodcov Pád koňa alebo jazdca
Pokojné prekážky Plast Tráva Rastliny Prenášanie predmetov	Stály chod Ostražitý Opatrný, ale ochotný Nízky týl Pokojný pri prenášaní predmetov	Napätý nad a cez prekážky Nepokojný pri prenášaní predmetov	Skákanie nad alebo splašene cez prekážky Odmietnutie	Podľa uváženia rozhodcov Pád koňa alebo jazdca

Všetky kone s čistými alebo malými chybami sa budú hodnotiť pred koňmi s veľkými chybami.

16.3 Western Trail prekážky

16.3.1 Zakázané prekážky

16.3.1.1 Pneumatiky

16.3.1.2 Zvieratá (živé alebo mŕtve)

16.3.1.3 Úkryty

16.3.1.4 Vyliezanie po zliezaní

16.3.1.5 Skoky

16.3.1.6 Kývavé, plávajúce alebo pohybujúce sa mosty

16.3.1.7 Plamene, suchý ľad, hasiace prístroje atď.

16.3.1.8 Polená alebo tyče naukladané na seba tak, že môžu spadnúť.

16.3.2 Povinné prekážky

16.3.2.1 Prechádzanie bránkou. Bránka by mala byť vysoká približne 1,53 m (5 ') a v tejto výške by mala mať západku.

16.3.2.2 Jazda cez najmenej štyri drevá alebo kavalety.

16.3.2.2.1 Kavalety môžu byť v priamej, zakrivenej alebo cik-cak línii.

16.3.2.2.2 Medzera medzi stĺpmi sa musí merať na ceste, ktorú má koň prejsť:

- Kavalety pre krok (nezvýšené) sú od seba vzdialené najmenej 40 - 50 cm (15 - 20 ").
- Kavalety pre krok (vyvýšené) sú od seba vzdialené najmenej 56 cm (22 ") a môžu byť zvýšené maximálne 30 cm (12"), merané od povrchu po vrchnú líniu kavalety.
- Kavalety pre klus (nezvýšené) sú od seba vzdialené najmenej 90 - 107 cm (3'-3'6 ").
- Kavalety pre cval (nezvýšené) rozmiestnené minimálne 2 m(6-7 ') od seba.

16.3.2.3 Prekážky pre cúvanie

16.3.2.3.1 Prekážky majú byť rozmiestnené najmenej 70 cm od seba alebo, Ak sú zvýšené, je požadovaná vzdialenosť 75 cm od seba.

16.3.2.3.2. Prekážky môžu byť zvýšené do 60 cm a musia byť umiestnené v štandardných skokových hákoch.

16.3.2.3.3 Prekážky môžu zahŕňať:

- Krok dovnútra a späť z rovného žľabu (odporúča sa pre začínajúcich jazdcov). ii. Cúvanie medzi najmenej tromi značkami alebo okolo nich.
- Cúvanie po trase v tvare L, V a U, Z alebo podobného tvaru a po rovnej trase.

16.3.3 Voliteľné prekážky

16.3.3.1 Prechod cez slalomové prekážky pre krok, klus alebo cval.

16.3.3.1.1 Prekážky môžu zahŕňať:

- Oranžové bezpečnostné kužele
- Tyče vysoké 2 m (6'6 "), vyrobené z plastu, dreva alebo iných vhodných, bezpečných materiálov, umiestnené v základni skonštruovanej tak, aby nenarúšali trasu koňa
- Sudy alebo bubny
- Rastliny v bezpečných nádobách alebo kvetináčoch
- Prírodné prekážky, ako sú stromy a kríky, ktoré sú zostrihané dostatočne vysoko, aby nepredstavovali bezpečnostné riziko pre jazdcov

16.3.3.1.2 Vzdialenosť by mala byť minimálne:

- 2 m (6-7 ') pre krok
- 3 m (9-10 ') pre klus
- 10 metrov (33 ') pre cval

16.3.3.1.3 Pri navrhovaní trasy pre asistovaných jazdcov musí autor trasy pamätať na to, aby bol dostatočný priestor pre chodcov.

16.3.3.2 Prenášanie predmetov z jednej časti kolbiska do druhej. Nepoužívajte plastové sáčky a kovové plechovky.

16.3.3.3 Jazda cez drevený most.

16.3.3.3.1 Most by mal byť masívny a bezpečný.

16.3.3.3.2 Most musí byť minimálne 1 m (36 ") široký a minimálne 1,83 m (6 ') dlhý.

16.3.3.3.3 Odporúčaný most je kus 3/4" preglejky položenej priamo na zemi.

Odporúčané rozmery: 1,22 m (4 ') x 2,44 m (8')

16.3.3.4 Oblečenie a vyzlečenie plášt'a proti dažďu

16.3.3.5 Vybratie a vloženie materiálu do poštovej schránky.

16.3.3.6 Bočný chod

16.3.3.6.1 Prvky môžu byť vyvýšené maximálne 30 cm (12 ")

16.3.3.6.2 Prvky sú od seba vzdialené najmenej 1,06 m (3'6 "), ak sú všetky 4 kopytá koňa v prekážke; minimálne 51 cm (20"), ak sú v prekážke iba predné kopytá; alebo 61 cm (24 "), ak sú v prekážke iba zadné kopytá

16.3.3.6.3 Bočný chod po trase v tvare L, T, V, Z alebo po rovnej cesty a môže zahŕňať:

- Haunch alebo forehand otočky
- Obmedzený priestor (cesta) pre predné kopytá, zadné kopytá alebo všetky 4 kopytá

16.3.3.7 Vojsenie do štvorca z tyčí dĺžky minimálne 1,53 m (5 '). Účastník musí do tohto štvorca vstúpiť cez určenú klátu, jazdec vykoná predpísaný obrat podľa nákresu, a opustí štvorec podľa predpísanej úlohy.

16.3.3.8 Prechod medzi 2 stojanmi (stojan na rezanie dreva) štandardných rozmerov s plnými koncami.

Stojany by mali byť od seba vzdialené 1,83 m (6 '). Každý stojan by mal byť zakrytý sedlovou prikrývkou.

16.3.3.9 Prechod cez alebo popod kríky.

16.3.3.10 Prechod koňa cez L, V alebo Z vzor klát na zemi.

16.3.3.11 Vjazd do priekopy alebo z nej bez toho, aby ste sa do nej jazdec vrátil alebo skočil.

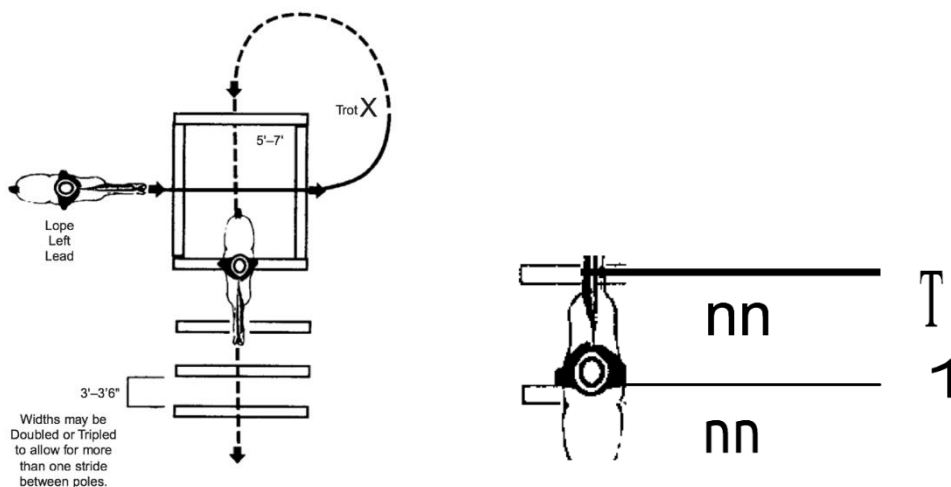
16.3.3.12 Prekonanie akejkoľvek bezpečnej prekážky, ktorá by sa mohla vyskytnúť pri jazde po trase.

(Pri navrhovaní týchto prekážok uveďte rázvor koňa 1,53 m alebo 5 ', od predných kopyt až po zadné kopytá). Pre tieto prekážky je potrebný súhlas rozhodcu.

16.3.3.13 Kombinácia dvoch alebo viacerých prekážok je možná.

Diagram Klus-cez, Cval-cez a Krok-cez

Variácie vedľajších schém (4 diagramy)



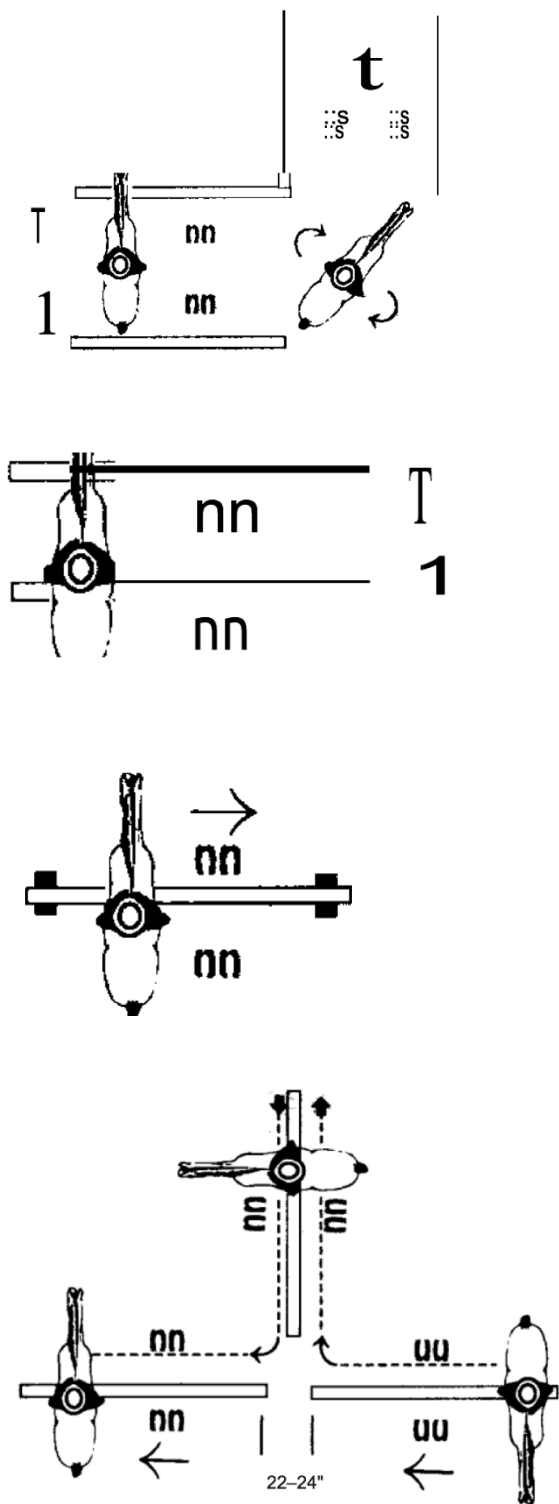
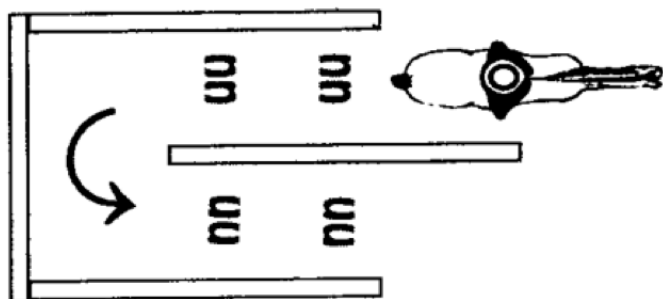
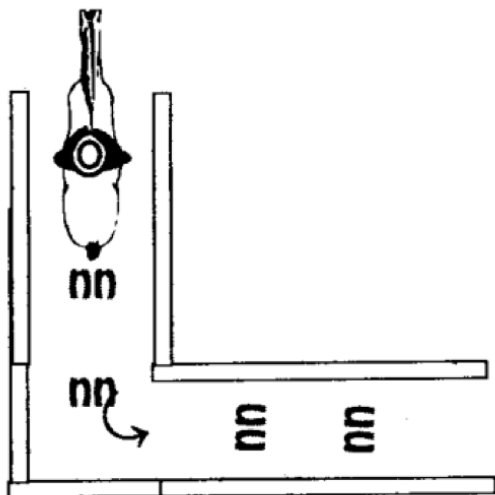
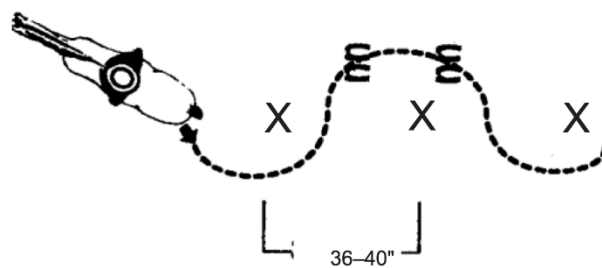
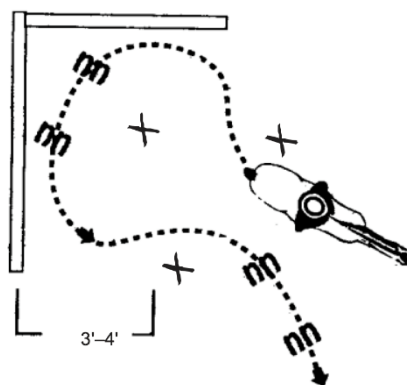
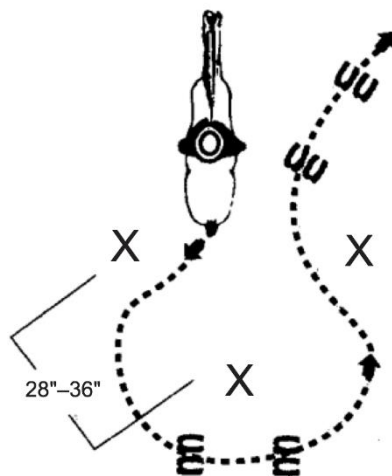


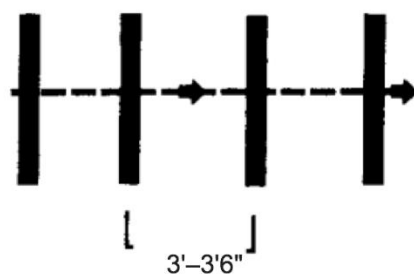
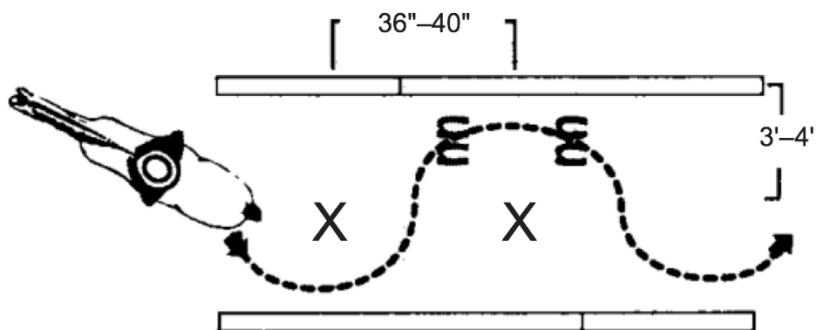
Diagram variácií L cúvania



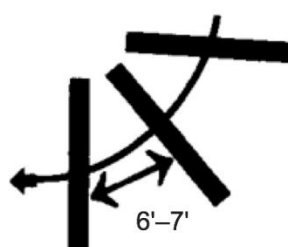
Diagramy variácií cúvania cez a okolo troch značiek



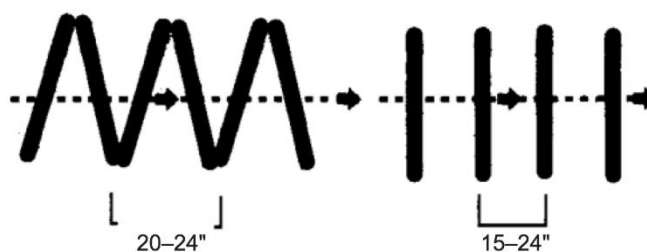
Diagramy variácií cúvania cez a okolo troch značiek



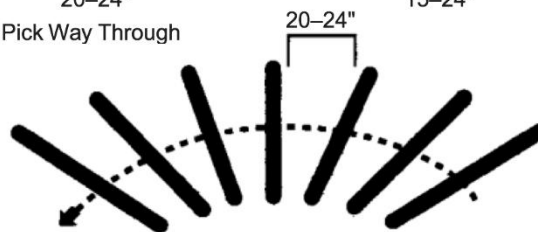
Trot Over Poles



Lope Over Poles



Pick Way Through



Curved

17. ANGLICKÉ A WESTERNOVÉ DISCIPLÍNY: Sekcia B: Showmanship

17.1 Všeobecné informácie

17.1.1 V triede Showmanship by sa mal klásť dôraz na schopnosť súťažiaceho prispôsobiť a predviesť koňa, pričom hlavným aspektom je bezpečnosť. Kôň je tu iba rekvizita, na ktorej sa demonštruje schopnosť a pripravenosť súťažiaceho.

17.1.2 Jazdci, ktorí predvádzajú kone vo Western Tack Style, môžu používať ohlávku a vodítko z kože alebo nylonu. Prípustné sú reťazové vodítka. Vhodný western odev vrátane schválenej ochrannej prilby.

17.1.3 Jazdci, ktorí predvádzajú kone v English Tack Style, môžu používať vhodnú anglickú uzdu alebo ohlávku z kože alebo nylonu. (Prijateľné uzdy nájdete v pravidlách Anglického jazdenia.) Vhodný je Anglický odev vrátane schválenej ochrannej prilby.

17.1.4 Použije sa štvrtinová metóda predvádzania. Nasledujúce navrhované usmernenia pre pohyb majú slúžiť ako ilustrácia pohybu okolo koňa pri prehliadke v triedach Showmanship a slúžia na informovanie vystavovateľov / trénerov.

17.1.4.1 Imaginárne čiary rozdeľujú koňa na 4 rovnaké časti, ako je to znázornené na obrázku. (Poznámka: Kvadranty sa kvôli ľahkej identifikácii označia číslami I, II, III a IV).

17.1.4.1.1 Jedna línia vedie cez koňa tesne za kohútikom.

17.1.4.1.2 Druhá imaginárna čiara vedie od hlavy k chvostu.

17.1.4.2 Jazdec by sa mal pohybovať okolo koňa nasledovným spôsobom:

17.1.4.2.1 Ak je rozhodca v I, predvádzajúci by mal byť v IV.

17.1.4.2.2 Keď sa rozhodca posunie do II, predvádzajúci by sa mal presunúť do I.

17.1.4.2.3 Keď sa rozhodca posunie do III, predvádzajúci sa posunie do IV.

17.1.4.2.4 Keď rozhodca posunie hore na IV, predvádzajúci sa vráti ešte raz na I.

17.1.4.3 Tento spôsob predvádzania je bezpečný, pretože predvádzajúci môže zabrániť tomu, aby sa zadná štvrtina koňa otočila smerom k rozhodcovi, ak by kôň neposlúchal.

17.1.5 Vedenie súťaže musí vyvesiť jednotlivé úlohy najmenej jednu hodinu pred začiatkom súťaže danej triedy.

17.1.6 Nasledujúce manévry sa považujú za prijateľné prvky pre jednotlivé úlohy:

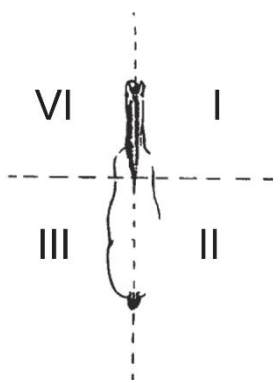
17.1.6.1 Vedenie koňa v kroku a kluse

17.1.6.2 Cúvanie priamo alebo do oblúka

17.1.6.3 Zastavenie

17.1.6.4 Obraty, spiny vo variantoch: 90 ° (1/4), 180 ° (1/2), 360 ° (celý obrat)

17.1.6.5 Nastaviť štvorec



17.2 Zostava triedy

17.2.1 Vstup do arény proti smeru hodinových ručičiek (pokiaľ rozhodca nestanoví inak), pričom koňa vedie vo výstražnom chode. Poznámka: Kôň by sa mal ľahko viesť v kroku alebo kluse.

17.2.2 Po zoradení triedy rozhodca vyzve každého súťažiaceho, aby pracoval so svojim koňom samostatne. Pri pohybe koňa sa uistite, že rozhodca má jasný a neobmedzený pohľad na jeho činnosť.

17.3 Hodnotenie

17.3.1 Vzhľad koňa a jazdca: 20 bodov

17.3.1.1 Úprava koňa

17.3.1.1.1 Kónská srst' musí byť čistá a v dobrom stave.

17.3.1.1.2 Miesta, ktoré musia byť čisté: okolo očí, uší, papule, nosných dierok, medzi nohami a okolo chvosta.

17.3.1.1.3 Hriva, chvost, predné končatiny a prameň hrivy na kohútiku musia byť musia byť pekne a voľne rozčesané. Používanie ozdôb na vyššie uvedených častiach je zakázané. Hriva, chvost, štica a prameň hrivy na kohútiku môžu byť zapletené alebo oviazané v anglickom alebo westernovom štýle.

17.3.1.2 Strihanie koňa

17.3.1.2.1 Hriva môže byť dlhá, ale štica a prameň hrivy na kohútiku musia byť ponechané. 17.3.1.2.2 Chlpy v ušiach môžu byť vystríhané.

17.3.1.2.3 Dlhé chlpy na čelusti, nohách a nadprstiach by mali byť strihané.

17.3.1.3 Jazdecká výstroj

17.3.1.3.1 Jazdecká výstroj by mala byť upravená, čistá a v dobrom stave.

17.3.1.3.2 Kone predvádzajúce Western musia byť v ohlávke z nylonu alebo kože.

17.3.1.3.3 Kone predvádzajúce English môžu byť v uzde alebo v ohlávke z kože alebo nylonu.

17.3.1.4 Vzhľad jazdca:

17.3.1.4.1 Oblečenie a osoba - elegantné a čisté.

17.3.1.4.2 Vhodné odevy western štýlu.

17.3.1.4.3 Vhodný odev v anglickom štýle. Kabáty sú voliteľné.

17.3.2 Predvedenie koňa v kruhu: 60 bodov 17.3.2.1

Vedenie: 40 bodov

17.3.2.1.1 Predvádzajúci musí ísť po ľavej strane koňa, drží vodítko v pravej ruke.

17.3.2.1.2 2 - 3 cm (8 - 12 ") od ohlávky / bitov (Menší športovci môžu potrebovať dlhšie držanie.) Vyžaduje sa, aby ruka predvádzajúceho nebola na karabíne alebo retiazke. Je na uvážení rozhodcu, či za to penalizuje.

17.3.2.1.3 Pri vedení koňa je pozícia súťažiaceho na úrovni medzi okom a stredom krku koňa. Predvádzajúci nesmie použiť svoje ruky alebo nohy.

17.3.2.1.4 Koniec vodítka by sa mal bezpečne a elegantne držať v ľavej ruke. Nesmie byť tesne zrolovaná alebo zložená, omotaná okolo ľavej ruky športovca bude znamenať, že sa body odpočítajú od skóre športovca.

17.3.2.1.5 Uvoľnené, mávajúce vodítko sa považuje za chybu.

17.3.2.1.6 Dôraz by sa mal klásť na ľahké ovládanie koňa s minimálnym tlakom na vodítko/ohlávku, aby kôň mohol prirodzene držať hlavu. Kôň by sa mal pohybovať von a pokračovať ľahko, slobodne a potichu v kroku a jogu / kluse s minimálnym pobádaním zo strany športovca.

17.3.2.1.7 Je dovolené, aby súťažiaci prechádzal medzi koňom a rozhodcom, keď sa

rozhodca pohybuje okolo zvieratá, ale nesmie brániť rozhodcovi vo výhlade nad rámec pohybu, ktorý je potrebný na prechod medzi koňom a rozhodcom. Súťažiaci by mal rýchlo a potichu vstúpiť do zóny, kde môžu byť posúdený kôň aj rozhodca.

17.3.2.1.8 Učiaci sú povinní sledovať rozhodcu.

17.3.2.1.9 Je potrebné si uvedomiť, že súťažiaci je tiež posudzovaný z hľadiska bezpečnosti. Športovec by sa nemal tlačiť na súťažiaceho vedľa seba, alebo pred ním, keď je zoradenie od hlavy k chvostu.

17.3.2.1.10 Ak rozhodca požaduje zmenu postavenia, mal by sa súťažiaci najprv rozhladiť, aby zistil, či majú súťažiaci na blízku kone pod kontrolou, potom sa okamžite premiestnite ako vám je zadané.

17.3.2.2 Pózovanie: 20 bodov

17.3.2.2.1 Pokiaľ sa kôň stavia pre posúdenie, súťažiaci musí stáť pred koňom, ale nie priamo pred ním. Súťažiaci musí zaujať takú pozíciu, ktorá je bezpečná pre neho i pre rozhodcu.

17.3.2.2.2 Kôň musí byť postavený pre posudzovanie rýchlo, s nohami v zákryte a rovno pod telom, nikdy nekopte nohu koňa do správnej polohy.

17.3.2.2.3 Ak rozhodca posudzuje iných koňov, mal by súťažiaci nechať svojho koňa stáť, ak je primerane dobre postavený.

17.3.2.2.4 Športovec by mal byť prirodzený. Nadmerné predvádzanie, neprimeraný rozruch a manévrovanie je nevhodné.

17.3.3 Uvedomenie a správanie: 20 bodov

17.3.3.1 Súťažiaci si uvedomuje postavenie rozhodcu po celú dobu.

17.3.3.2 Súťažiaci predstavuje koňa po celú dobu a nie je rozptyľovaný osobami ani vecami mimo kruhu. Predvádza po celú dobu, kým nebude zaradený do triedy a bude mať dovolené opustiť kruh.

17.3.3.3 Súťažiaci zostáva pozorný na akékoľvek pokyny rozhodcu a ochotne s ním spolupracuje.

17.3.3.4 Športovec je profesionálny, ale priateľský a zdvorilý, pričom si zachováva športové správanie voči úradníkom a iným súťažiacim.

17.4 Chyby:

17.4.1 Kôň v zlom stave, zle vyčistený alebo zle podkutý.

17.4.2 Zlý alebo nevhodný postoj súťažiaceho, počas prehliadky alebo pri vedení koňa

17.4.3 Výmena ruky na vodítku, neustále držanie ruky na retiazke vodítka, alebo vodítko ťahané po zemi,

17.4.4 Kôň nie je postavený správne pre posúdenie v pre neho určenom časovom limite.

17.4.5 Cúvanie, vedenie alebo otáčanie krivo.

17.4.6 Nedodržanie predpísaných manévrov na značkách.

17.4.7 Dotýkanie koňa

17.4.8 Vážna nespôsobilosť

18. ANGLICKÉ A WESTERNOVÉ DISCIPLÍNY: GYMKHANA

18.1 Všeobecné informácie

18.1.1 Jazdecká výstroj

18.1.1.1 Sedlá a uzdy, ako sa vyžaduje v triedach Equitation .

18.1.1.2 Zakázané vybavenie:

18.1.1.2.1 Laso alebo reata

18.1.1.2.2 Hackamore - uzdenie bez zubadla

- 18.1.1.2.3 Tie-downs
- 18.1.1.2.4 Oťaže
- 18.1.1.2.5 Bosals
- 18.1.1.2.6 Drôtené, kovové alebo zo zvieracej kože zariadenia ako súčasť koženého popruhu na brade
- 18.1.1.2.7 Obuv iná ako štandardná konské papuče

18.1.2 Predvedenie Gymkhana disciplín

- 18.1.2.1 Všetky disciplíny sú na čas. Víťaz bude súťažiaci s najrýchlejším časom.
- 18.1.2.2 Jazdci sú povinní nastúpiť na trať vo vnútri uzavretého kruhu a môžu štartovať až po zatvorení a zaistení všetkých brán. Brány sa nesmú otvárať, kým jazdec nedokončí trasu a začne znovu kráčať alebo sa zastaví.
- 18.1.2.3 Každý súťažiaci začne z bežiaceho štartu. Čas sa začne merať v okamihu, keď nozdry koňa dosiahnu štartovaciu čiaru.
- 18.1.2.4 Čas sa skončí v okamihu, keď nozdry koňa pretnú cieľovú čiaru.
- 18.1.2.5 Päť trestných sekúnd sa pripočíta k celkovému času za každý z nasledujúcich bodov:
 - 18.1.2.5.1 Prevrhnutie stĺpu alebo suda. (Športovec má dovolené dotknúť sa rukou tyče alebo sudu, bez zrážky bodov, pokiaľ tyč alebo sud sa nepohnú.)
 - 18.1.2.5.2 Každé 3 kroky nad pridelený krok pre danú divíziu.
- 18.1.2.6 Diskvalifikácia sa bude posudzovať pre:
 - 18.1.2.6.1 Nedodržanie kurzu.
 - 18.1.2.6.2 Neprekročenie začiatkovej / cieľovej čiary medzi značkami.
 - 18.1.2.6.3 Nedodržanie bradového popruhu na prilbe športovca po celú dobu, keď sa nachádza v aréne.
 - 18.1.2.6.4 Opakované prekročenie štartovacej / cieľovej čiary po ukončení kurzu.
 - 18.1.2.6.5 Za neprimerané použitie ostrôh a lana, biča alebo povrazu podľa uváženia rozhodcu.
- 18.1.2.7 V prípade zhodného času, súťažiaci s rovnakým časom pôjdu ďalšie kolo (run-off). Aby súťažiaci s najlepším časom mohol byť vyhlásený za víťaza, nesmie mať čas v tomto kole viac ako o 5 sekundy pomalší ako v prvom kole. V opačnom prípade sa musí bežať ďalšie finálové kolo.

18.1.3 Vybavenie a usporiadanie

- 18.1.3.1 Pokiaľ je to možné, mali by ste značky štartovacej čiary alebo elektrické časovače umiestniť proti stene arény.
- 18.1.3.2 Štartová / cieľová čiara musí byť zreteľne označená.
- 18.1.3.3 Kurz musí byť presne zmeraný.
- 18.1.4 Formuláre rozhodcov - pozri nasledujúce strany

Final

EQ Figure of 8 - Barrel Racing and Pole Bending Judges Form

Competition: _____

Division: _____

Date: _____

Level: _____

Athlete Details	Course	time	Penalty Seconds	Total	Place

Course: Off the course means disqualification

Judges Name: _____

Judges Signature: _____

Final

Team Relay Judges Form

Competition: EQ Equestrian Team Relays)

Division: _____

Date: _____

Level: **BI**

Team Number	Athletes Names and Numbers	Course	Penalty Seconds	Time	Total	Place

Course: Off the course means disqualification

Judges Name: _____

Judges Signature: _____

18.2 Pole Bending (Slalomové preteky okolo tyčí)

Disciplína	CS	CI	BS	BI	A
Pole Bending	Nie	Nie	Nie	Áno	Áno

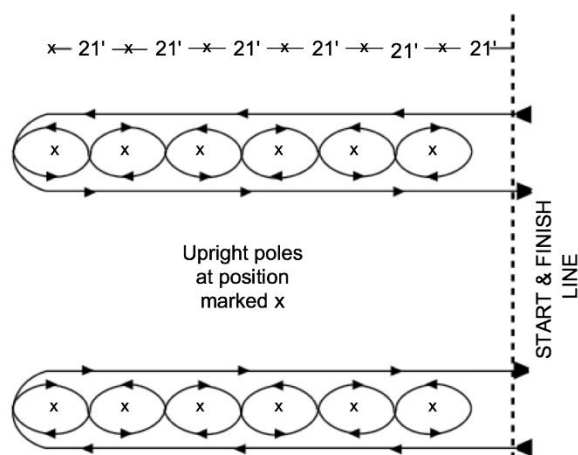
18.2.1 Vybavenie a usporiadanie

18.2.1.1 V aréne by mala byť jedna osoba, ktorá je zodpovedná za odstránenie tyče, ktorá je zrazená. Aby nedošlo k narušeniu alebo zasahovaniu jazdca, táto osoba by mala počkať, kým je jazdec vo veľkej vzdialenosti, a potom rýchlo odstrániť tyč.

18.2.1.2 Slalomová trať sa pobeží okolo šiestich tyčí umiestnených v priamke.

18.2.1.3 Vzdialenosť medzi jednotlivými tyčami bude 6,4 m (= 21 stôp), pričom prvá tyč bude vzdialená 6,4 m od štartovacej čiary.

18.2.1.4 Tyče majú byť 183 cm vysoké, ich podstavec by nemal mať priemer viac ako 37 cm a budú voľne postavené na zemi.



18.2.2 Predvedenie kurzu: Súťažiaci môže začať z pravej alebo ľavej strany prvej tyče a pokračovať predpísaným spôsobom. Tieto pokyny sú napísané pre koňa začínajúceho vpravo od prvej tyče.

18.2.2.1 Na povel štartéra súťažiaci:

18.2.2.1.1 Beh sa po pravej strane tyčí až po poslednú tyč v rade.

18.2.2.1.2 Na poslednej tyči otočka doľava.

18.2.2.1.3 Prechod cez tyče striedavo sprava doľava, až k prvej tyči.

18.2.2.1.4 Pri prvej tyči sa otočka doprava.

18.2.2.1.5 Pre chod cez tyče striedavo zľava doprava, až k poslednej tyči.

18.2.2.1.6 Na poslednej tyči otočka doľava a beh rovno dolu po línii tyčí a prechod cieľovou čiarou.

18.3 Barrel Racing (Preteky okolo sudov) (Iba Western)

Disciplína	CS	CI	BS	BI	A
Barrel Racing	Nie	Nie	Nie	Áno	Áno

18.3.1 Vybavenie a usporiadanie

18.3.1.1 Tri sudy sa postavlia do trojuholníka podľa nasledujúcich meraní:

18.3.1.1.1 Sudy 1 a 2 sú od seba vzdialené 27,43 m (90 ') a 18,29 m (60') od štartovacej / cieľovej čiary.

18.3.1.1.2 Sud 3 je umiestnený v strede (ako vrchol trojuholníka) 32 metrov (105 ') od sudov 1 a 2. Pozri schému usporiadania.

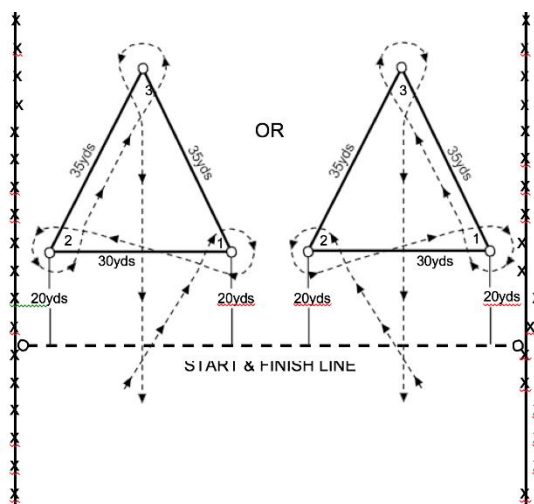
18.3.1.2 V prípade, že sa trať podľa uvedených parametrov nevojde do arény, môže sa vytýčenie trate zmenšiť vždy o 4,57 m, až sa do arény vojde. Dostatočný priestor sa musí udržiavať medzi sudmi a inými prekážkami. Vzdialenosť medzi sudom č. 3 a cieľovou čiarou nesmie byť skrátený, pokiaľ zostane dostatočná vzdialenosť pre koňa, aby mohol zastaviť.

18.3.1.3 Pri vymeriavaní arény na preteky okolo sudov sa má nechať dostatok miesta pre kone, aby mohli kompletne predviesť otáčky okolo sudov.

18.3.1.4 Ponechajte najmenej 13,77 m od štartovacej/cieľovej čiary po koniec arény.

18.3.1.5 Stĺpiky by mali označovať štartovaciu / cieľovú čiaru.

18.3.1.6 Používať sa budú výrazne namaľované 55 gal. plastové alebo oceľové sudy.



18.3.2 Kurz sa môže predviesť z pravej alebo ľavej strany. Pokyny sú napísané z prava.

18.3.2.1 Na povel štartéra súťažiaci pôjde:

18.3.2.1.1. K sudu č. 1 a predvedie obrat okolo suda (približne 360 stupňov) z ľavej strany v smere hodinových ručičiek.

18.3.2.1.2 Potom bude pokračovať k sudu č. 2, predvedie obrat okolo suda z pravej strany viac ako 360 stupňov.

18.3.2.1.3 Pokračuje k sudu č. 3 a predvedie ďalší obrat okolo suda z pravej strany (približne 360 stupňov).

18.3.2.1.4 Od suda č. 3 pôjde do cieľa, pričom musí prejsť medzi sudmi č. 1 a 2.

18.4 Figúra osmičky (Iba Western)

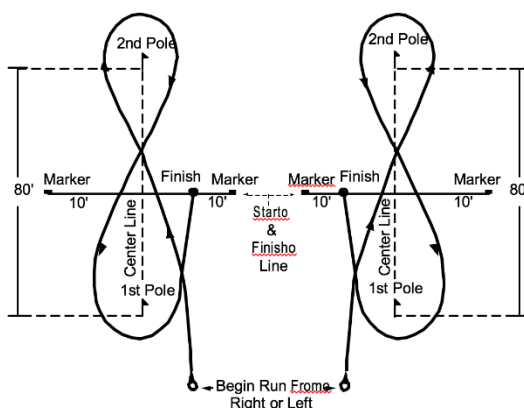
Disciplína	CS	CI	BS	BI	A
Figúra osmičky	Nie	Nie	Nie	Áno	Áno

18.4.1 Vybavenie a usporiadanie

18.4.1.1 Štartovacia a cieľová čiara je 6,1 m široká a na koncoch označená dvoma kužeľmi.

18.4.1.1.1 Tieto značky sú 3,5 m kolmo na každú stranu od stredu spojnice medzi kolmi. Musia byť dostatočne krátke, aby nerušili elektrický časovač.

18.4.1.2 Spojnica medzi 1. a 2. kolom, to znamená, že os je 25 m dlhá; 13 m na každú stranu kolmo a stredom k cieľovej a štartovacej čiare.



18.4.2 Predvedenie kurzu: Kurz môže začínať na ktoromkoľvek konci. Jazdec sa môže zatočiť buď doprava alebo doľava, pokiaľ je Figúra osmičky dokončená a úplná. Pokyny sú napísané s otočením do prava ako prvé.

18.4.2.1 Na povel štartéra súťažiaci:

18.4.2.1.1 Pretne zdanlivú štartovaciu čiaru medzi dvoma značkami, obchádza okolo druhého kola.

18.4.2.1.2 Obchádza druhý kôl doprava.

18.4.2.1.3 Prejde k prvému kolu.

18.4.2.1.4 Obchádza prvý kôl doľava a vytvára Figúru osmičky.

18.4.2.1.5 Kurz dokončí tak, že prejde späť cez štartovaciu / cieľovú čiaru.

18.4.2.2 Diskvalifikácie:

18.4.2.2.1 Ak súťažiaci nepretne štartovú/cieľovú čiaru medzi kolmi, pred zatočením okolo druhého kola.

18.4.2.2.2 Ak súťažiaci nepretne štartovú/cielovú čiaru medzi kolmi, po zatočení okolo druhého kola a prejení na prvý kôl.

18.4.2.2.3 Ak súťažiaci zhodí štartovacie alebo cieľové značky.

18.5 Tímová štafeta

Disciplína	CS	CI	BS	BI	A
Tímová štafeta	Áno	Áno	Áno	Áno	Áno

18.5.1 Všeobecné informácie

18.5.1.1 Na úrovni A sa nepredvádza cval. Títo jazdci idú tímovú štafetu v kluse.

18.5.1.2 Družstvá v divízii musia mať rovnaký počet buď s 2, 3 alebo 4 jazdcami. Vedenie súťaže to musí uviesť v vstupných informáciách alebo v príručke pre trénerov.

18.5.1.3 Ak sa dá zabezpečiť, môžu dva tímy súťažiť súčasne.

18.5.1.4 Čas sa začne, keď nos prvého koňa tímu pretne štartovaciu čiaru.

18.5.1.5 Čas sa zastaví, keď nos posledného koňa tímu prejde cieľovú čiaru.

18.5.1.6 Obušky sú zakázané. Jazdci idú, keď nos predchádzajúceho koňa prekročí čiaru.

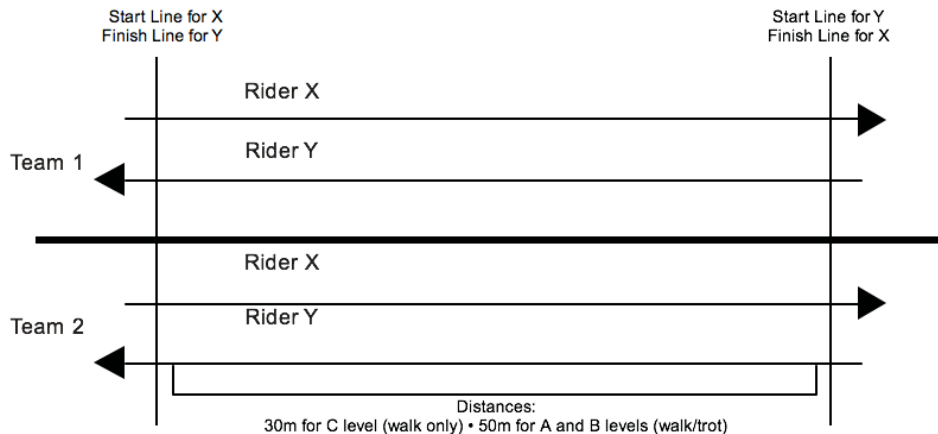
18.5.1.7 Vodiči, ak sa používajú, musia chodiť za nosom koňa. Ak vodič prejde kedykoľvek pred nos koňa, musí jazdec pred pokračovaním urobiť kruh v kroku.

18.5.1.8 Jazdci, ktorí sa prihlásia bez družstva, sa môžu žrebovať za partnerov.

18.5.2 Vybavenie a usporiadanie

18.5.2.1 V závislosti od projektu trate by mal byť kurz celkom 30 metrov (98 '5 ") pre divíziu iba pre krok (úroveň CI / CS) a celkom 50 metrov (164') pre divíziu iba pre klus (úroveň A / BI / BS).

18.5.2.2 Navrhované štafetové dráhy sú tie používané pri barrel, pole alebo figúre 8 alebo jednoducho pretekať po rovnej čiare.



19. SUKPINOVÉ DISCIPLÍNY: Drill Tímy z 2 a 4

- 19.1 Všeobecné informácie
Aréna bude malou drezúrnou arénou s písmenami ako referenciou pre jazdcov.
- 19.1.2 Možno použiť anglický alebo westernový štýl. Všetky pravidlá pre uzdy a sedlá musia byť v súlade s rovnakými zásadami ako pre jazdecké triedy.
- 19.1.3 Športovci musia mať prilby a čizmy podľa všeobecných pravidiel pre oblečenie.
- 19.1.4 Športovci musia dodržiavať požadované odevy kvôli bezpečnosti.
- 19.1.5 Ak sú oblečené kostýmy, nesmú byť prekážkou pre bezpečnosť športovca alebo koňa. Všetky kostýmy by mali byť oblečené v tréningu, aby si kôň a jazdec na ne mohli zvyknúť pred súťažou.
- 19.1.6 Čitateľ môže vyvolať spôsob pre drill, ale je viazaný rovnakými pravidlami ako pre drezúru a westernové jazdenie.
- 19.2 Hodnotenie - možných 200 bodov
- 19.2.1 Tím (Kone a jazdci): 35 možných bodov
- 19.2.1.1 Kostým = 5
 - 19.2.1.2 Vyváženosť = 10
 - 19.2.1.3 Vzhľad = 10
 - 19.2.1.4 Pozícia = 10
- 19.2.2 Predvedenie: 130 možných bodov
- 19.2.2.1 Celkový výraz = 80
 - 19.2.2.2 Rýchlosť = 10
 - 19.2.2.3 Načasovanie = 10
 - 19.2.2.4 Rozstup = 10
 - 19.2.2.5 Presnosť = 10
 - 19.2.2.6 Umiestnenie = 10
- 19.2.3 Výraz: 35 možných bodov
- 19.2.3.1 Vhodnosť pohybu = 20
 - 19.2.3.2 Hudba so špeciálnymi efektmi / rekvizity atď. = 15
- 19.3 Zloženie tímu
- 19.3.1 Drill tím sa môže skladať z jazdcov z rôznych divízií, jazdci však musia zostať v rámci kvalifikácie svojich divízií v rámci vykonávania cvičení - drilov.
- 19.3.1.1 Jazdcom divízie C sa nesmie dovoliť ani sa od nich žiadať klus /Jog.
 - 19.3.1.2 Jazdci divízie B nesmú mať povolené jazdiť v cvale
 - 19.3.1.3 Jazdci divízie A nemusia jazdiť v cvale.
- 19.4 Téma - môže byť zobrazená pomocou hudby a kostýmov:
- 19.4.1 Pri navrhovaní kostýmov by sa malo dbať na to, aby športovci mohli dobre vidieť a pohybovať sa.
- 19.4.2 Bezpečnosť je nanajvýš dôležitá. Žiadny jazdec sa nesmie žiadnym spôsobom k sedlu alebo koňu pripevniť.
- 19.4.3 Pri kostýme koňa by sa mal umožniť voľný pohyb a zrak. Mali by ste sa vyvarovať vysiacim alebo mávacím kostýmom.
- 19.4.3.1 Kone musia trénovať v kostýmoch.
 - 19.4.3.2 Bolo by rozumné prejsť celú zostavu v kostýme, aby kone mohli vidieť kostýmy zo všetkých strán.

20. SUKPINOVÉ DISCIPLÍNY: Unifikované športové štafetové tímy

- 20.1 Unifikované športové štafetové tímy sa môžu skladať z 2 alebo 4 jazdcov.
- 20.2 Počas súťaže sa musí tím vždy skladať z 1 športovca a 1 partnera (2 športovci a 2 partneri pre štvorčlenný tím). Nedodržanie požadovaného pomeru vedie k trestu.
- 20.3 Budú ponúkané divízie iba v kroku a v kluse.
- 20.4 Pozrite si pravidlá pre Tímové štafety v disciplínach Gymkhana.

21. SUKPINOVÉ DISCIPLÍNY: Unifikované športové drill tímy

- 21.1 Unifikované športové cvičiace tímy môžu pozostávať z 2 alebo 4 členov.
- 21.2 Počas súťaže sa musí tím vždy skladať z 1 športovca a 1 partnera (2 športovci a 2 partneri pre štvorčlenný tím). Nedodržanie požadovaného pomeru vedie k vylúčeniu.
- 21.3 Prečítajte si pravidlá pre Drill tímy uvedené vyššie.

22.1 Dodatok B: Profil koňa

HORSE PROFILE

Name _____ Age _____

Character _____

Height _____ Size of barrel: Narrow _____ Normal _____ Broad _____

Gaits

Walk: Steady _____ Free Moving _____

Sitting Trot: Very Smooth _____ Free Moving _____

Posting Trot: Steady _____ Some Springiness _____ Freely _____

Canter: Steady _____ Free Moving _____

Jog: Very Smooth _____ Free Moving _____

Alternate Gait: Very Smooth _____ Free Moving _____

Rein Contact: Light _____ Middle _____ Heavy _____

Mounting:

Regular _____ Ramp _____ Stairs _____ Lift _____

Accept unusual equipment

(different saddles, stirrups, waistbelt, others): Yes _____ No _____

Accept handler, side walkers: Yes _____ No _____

Whip reaction: strong _____ normal _____ weak _____

Used to colourful obstacles: Yes _____ No _____

Participated in events:

Dressage Yes _____ No _____

Prix Caprilli Yes _____ No _____

Show Jumping Yes _____ No _____

Gymkana Yes _____ No _____

Pony Games Yes _____ No _____

Others

Any vices

Name and Signature

22.2 Príloha C: Slovník disciplín Anglického štýlu

- 22.2.1 „Na príľnutí“ - Kôň, ktorý je „na príľnutí“ (na pomôckach), prijíma bez protestu zubadlo a pomôcky oťažami, je ľahký v ruke. Kôň, ktorý je na príľnutí, sa pohybuje pružným chrbtom, pri prechodoch nevykazuje žiadny odpor a zostáva jazdcovi podriadený.
- 22.2.2 Prechody sú zmeny tempa a rýchlosti. Prechody by mali byť plynulé, hladké a svižné. Kôň by mal zostať v ruke ľahký, pokojný a udržiavať správnu polohu.
- 22.2.3 Zastavenie. Pri zastavení by mal kôň stáť pozorne, nehybne a rovno, s hmotnosťou rovnomerne rozloženou na všetkých štyroch nohách. Toto je rozpoznateľné tým, že dvojice nôh sú oproti sebe.
- 22.2.4 Diagonály - V kluse by sa mal jazdec zdvíhať, keď sa vonkajšia predná noha pohybuje vpred a sedieť pri pohybe vnútornej prednej nohy vpred.
- 22.2.5 Preskok - je prvkom, pri ktorom dochádza k zmene nohosledu v cvale, pričom sa mení zároveň aj smer jazdy. Keď jazdec zmení smer, kôň musí zmeniť prednú nohu alebo spraviť preskok jedným z nasledujúcich spôsobov:
- 22.2.5.1 Prerušený je preskok, pri ktorom je kôň privedený k zastaveniu, a potom je okamžite požiadany, aby cváľal na druhej nohe.
- 22.2.5.2 Jednoduchý preskok sa predvádza prechodom do kroku alebo klusu. a potom je požiadany, aby cváľal na opačnej nohe. Nemalo by byť viac ako 3–4 kroky alebo klusy.
- 22.2.5.3 Letný preskok sa predvádza počas cvalu. Letný preskok by mal byť predvedený súčasne prednými aj zadnými nohami naraz.
- 22.2.6 Cúvanie - Cúvanie je zmena smeru a mala by sa predviesť v smere od trasy.
- 22.2.6.1 Pri zmene smeru by mal kôň prispôbiť ohyb svojho tela zakriveniu novej línie jázd.
- 22.2.6.2 Kôň by mal zostať pružný, sledujúci pomôcky jazdca bez zmeny tempa, rytmu alebo rýchlosti.
- 22.2.6.3 V kluse by mal jazdec zmeniť diagonál.
- 22.2.6.4 V cvale by mal kôň zmeniť nohu-vedenie-preskok.

22.3 Úbor

- 22.3.1 Krátky, tmavý farebný jazdecký kabát.
- 22.3.2 Konzervatívna farba, najlepšie biela, košeľa alebo košeľa s dlhým alebo krátkym rukávom
- 22.3.3 v štýle Oxford.
- 22.3.4 Kravata alebo golier.
- 22.3.5 Krátke nohavice alebo jazdecké nohavice.
- 22.3.6 Rukavice sú voliteľné.
- 22.3.7 V prípade nepriaznivého počasia môžu mať športovci na sebe klobúky a konzervatívne pláštenky.
- 22.3.8 V extrémnych teplotách (nad 80 stupňov) môžu rozhodcovia povoliť jazdcom jazdiť bez jazdeckých plášťov.
- 22.3.9 Čižmy na podpätku.

22.4 Jazdecká výstroj

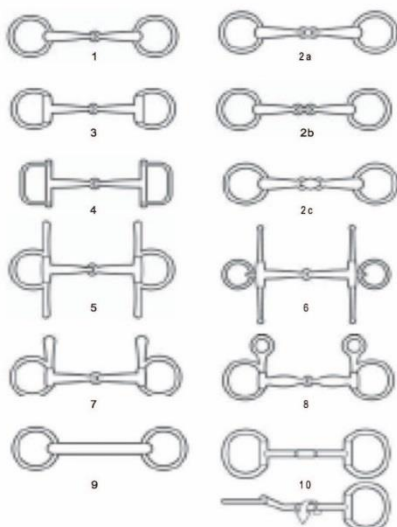
- 22.4.1 Vyžaduje sa anglické sedlo akéhokoľvek typu.
- 22.4.2 Jeden bič nie dlhší ako 1 meter (3 stopy 3 1/2 palca) vrátane strapcov. Biče sa môžu používať iba so súhlasom majiteľa koňa, ktorý musí uviesť, že kôň je zvyknutý na používanie biču. Ak má jazdec slabú silu v nohách, musí mu byť pridelený voľne sa pohybujúci kôň alebo ten, ktorý je zvyknutý na bič.

22.5 Strmene

- 22.5.1 Bezpečnostné strmene nie sú potrebné, jedine ak jazdec nie je schopný mať obuté správne topánky.
- 22.5.2 Jazdci si musia na súťaž priniesť svoje vlastné bezpečnostné strmene a remene, pokiaľ vedenie súťaže nerozhodne inak a nešpecifikuje to v vstupných informáciách alebo v príručke pre trénerov pred súťažou.

22.6 Opraty

- 22.6.1 Obyčajný kavesson, spadnutý, skrížený alebo "flash" nánosník je povinný.
- 22.6.2 Zubadlo (snaffle bit) je povinné.
- 22.6.3 Všetky zubadlá musia byť hladké a pevné.
- 22.6.4 Všetky časti zubadla vkladajúce do konskej huby (t. J. Náustok) môžu byť vyrobené z 2 alebo viacerých kovov alebo materiálu.



Rôzne Zubadlá (Snaffle Bits):

1. Krúžkové zubadlo
2. (a,b,c) Zubadlo so spojeným náustkom, kde by mal byť stredný kus zaoblený
3. Egg-butt zubadlo
4. Závodné zubadlo D-krúžok
5. Egg-butt zubadlo s lícami (fulmer)
6. Krúžkové zubadlo s lícami
7. Snafle iba s hornými lícami
8. Závesné lícne snafle
9. Snafle s rovnou tyčou
10. Snafle s otočným náustkom

22.7 Pozícia jazdca

22.7.1 Jazdec by mal mať profesionálny vzhľad. Sedadlo a ruky by mali byť ľahké a pružné. Jazdec by mal vyjadriť dojem, že má všetko pod kontrolou, ak by nastala akákoľvek mimoriadna situácia.

22.7.2 Základná pozícia:

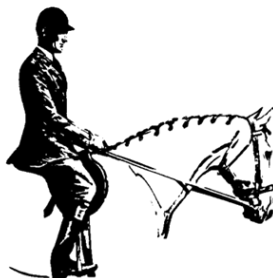
- Hlava hore, pohľad smerujúci dopredu
- Ramená dozadu
- Horná časť tela je vzpriamená, ale nie tvrdá alebo prehĺbená
- Palce v uhle najlepšie prispôsobenom jazdcovej konformácii
- Päty dole
- Lýtko a noha sú v kontakte s koňom a mierne za podbrušníkom
- Strmene na brušku chodidla (nesmie byť priviazané k podbrušníku)

22.7.3 Pozícia rúk

- Ruky by mali byť mierne od seba, nad a pred konským kohútikom, s kĺbmi 30 stupňov vo zvislej polohe a priamou čiarou od huby koňa po lakeť jazdca.
- Spôsob uchytenia opraty je voliteľný a zvyšná dĺžka opraty môže padať na obidve strany.
- Všetky opraty musia byť zdvihnuté súčasne.

22.8 Pozícia pri pohybe:

- 22.8.1 Pri chôdzi, sedení v kluse a v cvale by malo byť telo pár stupňov vpredu alebo vo zvislej polohe.
- 22.8.2 Počas klusu by malo byť telo v miernom predklone alebo v zvislej polohe.
- 22.8.3 V cvale a skákaní by malo byť telo v miernom predklone alebo v zvislej polohe.



22.9 Príloha D: Slovník westernových disciplín

- 22.9.1 Preskok: V cvale, vnútorná predná noha by mala byť tá, ktorá vyzerá, že vedie krok. Keď jazdec zmení smer, kôň musí zmeniť prednú nohu alebo zmeniť vedenie jedným z nasledujúcich spôsobov:
 - 22.9.1.1 Prerušený je preskok, pri ktorom je kôň privedený k zastaveniu, a potom je okamžite požadovaný, aby cváľal na druhej nohe.
 - 22.9.1.2 Jednoduchý preskok sa predvádza prechodom do kroku alebo klusu a potom je požadovaný, aby cváľal na opačnej nohe. Nemalo by byť viac ako 3–4 kroky alebo klusy.
 - 22.9.1.3 Letmý preskok sa predvádza počas cvalu. Letmý preskok by mal byť predvedený súčasne prednými aj zadnými nohami naraz.
- 22.9.2 Jog: Pomalý klus používaný vo westernových disciplínach.
- 22.9.3 Cval/Lope: Pomalý cval používaný vo westernových disciplínach.
- 22.9.4 Cúvanie - Cúvanie je zmena smeru a mala by sa predviesť v smere od trasy.
 - 22.9.4.1 Pri zmene smeru by mal kôň prispôbiť ohyb svojho tela zakriveniu novej línie jázd.
 - 22.9.4.2 Kôň by mal zostať pružný, sledujúci pomôcky jazdca bez zmeny tempa, rytmu alebo rýchlosti.
 - 22.9.4.3 V cvale by mal kôň zmeniť nohu-vedenie-preskok.

22.10 Úbor

- 22.10.1 Nohavice / džínsy
- 22.10.2 Košeľa s límcem a dlhým rukávom, konzervatívnej farby
- 22.10.3 Opasok pod pútkami
- 22.10.4 Kravaty, šatky, bolo, chapsy a rukavice sú voliteľné.
- 22.10.5 Chapsy sú zakázané vo všetkých gymkhanach a showmanship triedach.
- 22.10.6 Na schválenej prilbe, klobúk westernového typu je voliteľný.
- 22.10.7 Odporúčajú sa topánky alebo topánky s hladkou podrážkou a pätou.
- 22.10.8 Ostrohy sú voliteľné

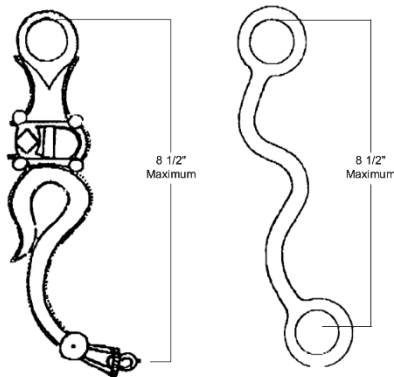
22.11 Jazdecká výstroj

- 22.11.1 Sedlá
 - 22.11.1.1 Sedlo sa musí hodiť na jazdca.
 - 22.11.1.2 Sedlo môže mať slick alebo swell rázsochu a môže mať vysokú alebo nízku hrušku.

- 22.11.1.3
- 22.11.1.4
- 22.11.2
- 22.11.2.1
- 22.11.2.2
- 22.11.2.3
- 22.11.2.4
- 22.11.2.5
- 22.11.2.6

Účinnosť ...

Účinnosť ...



22.12 Pozícia jazdca

22.12.1 Hodnotí sa celkový vzhľad jazdca a koňa, celková vyváženosť súťažiaceho, jeho sebadôvera, vzhľad a pozícia, ktorú si udržuje v priebehu súťaže, rovnako ako fyzický vzhľad koňa.

22.12.2 Základná pozícia:

22.12.2.1 Držanie tela musí byť pohodlné, uvoľnené a pružné.

22.12.2.2 Jazdec by mal sedieť v strede sedla. Nohy pod ním tvoria vertikálnu líniu (ucho, rameno, bedrá a zadná strana päty je v jednej priamke).

22.12.2.3 Strmene musia byť také dlhé, že päty sú tzv. prešliapnuté, kolená ľahko prehnuté a špičky topánok priamo pod kolenami.

22.12.2.4 Chodidlo by malo byť v strmeni s váhou na guli chodidla.

Do úvahy by sa mala vziať šírka strmeňov, ktoré sa líšia vo western sedlách. Ak sú strmene široké, noha môže mať dojem, že je „doma“, keď je v skutočnosti hmotnosť na nohe správne prenášaná na gule chodidla.

22.12.2.5 Ruky musia byť uvoľnené, ramená takisto, nadlakt'ová časť musí byť v rovnej priamke s telom. Ruka držiaca oťaže by mala byť ohnutá v lakti, vytvárajúc tak priamku s hubou koňa.

22.12.3 Ruky:

- 22.12.3.1 Oťaže sa môžu držať iba v jednej ruke a počas súťaže sa táto ruka nesmie meniť. Zmena ruky je povolená iba v disciplíne Trail, aby sa mohlo pracovať na prekážke.
- 22.12.3.2 Opraty sa musia držať v jednej ruke, s výnimkou koní jazdených na hackamore alebo snaffle bit, čo vyžaduje obojručné vedenie.
- 22.12.3.3 Ruka držiaca oťaž by mala byť nad hruškou a čo najbližšie k nej. Vystuženie proti hruške alebo stočenej reate je penalizované.
- 22.12.3.4 Ak sa používajú delené opraty a konce oprát padajú na tú istú stranu ako ruka držiaca oťaž, medzi prstami je povolený jeden prst. Ak sú konce delených oprát držané v ruke nepoužívanej na držanie opraty, nie je medzi prstami povolený žiadny prst.
- 22.12.3.5 Ak sa používajú Romal oťaže, medzi prstami nie je povolený žiadny prst.
- 22.12.3.6 Poloha ruky, ktorá sa nepoužíva na reining, je voliteľná, ale ruka by sa mala vždy držať mimo koňa a výstroja a držať uvoľnene rovno s telom jazdca.
- 22.12.3.7 Jazdec môže držať Romal alebo konce delených oťaží, aby im zabránil kývaniu a aby upravil dĺžku oťaže za predpokladu, že ich drží najmenej 41 cm (16 ") od ruky držiacej oťaže.)
- 22.12.4 Pozície pri pohybe:
- 22.12.4.1 Jazdec má v kluse sedieť. (Pokiaľ nie je v pravidlách rozdelenia stanovené inak.)
- 22.12.4.2 V cvale zostáva sedieť v sedle
- 22.12.4.3 Všetky pohyby koňa majú byť kontrolované pomôckami, ktoré nie sú neprirodzené. Prehnané prenášanie hmotnosti jazdca je nežiadúce.

