PRZEPISY KONKURENCJI EXTREME TRAIL
STOWARZYSZENIA POLSKA LIGA WESTERN I RODEO
(opracowanie własne z wykorzystaniem przepisów
Ranch Trail American Quarter Horse Association
i Extreme Trail Northwestern Riding & Driving Club)

Aktualizacja - czerwiec 2016

Wstęp

Extreme Trail to zbiór konkurencji, które mają na celu zaprezentowanie umiejętności konia w pokonywaniu różnego rodzaju przeszkód, które można spotkać podczas jazdy w terenie. Schematy budowane do tej konkurencji powinny umożliwić pokazanie umiejętności konia i jego wszechstronności w tym zakresie. Przy ocenie sędziowskiej brana jest pod uwagę umiejętność prawidłowego pokonania danej przeszkody, czystość, pewność i szybkość jej pokonywania oraz nastawienie i sylwetka konia, które prezentowane są podczas przejazdu. W konkurencji Extreme Trail Race i Extreme Trail Open punkty przyznawane są również za czas pokonania schematu.

W zawodach mogą uczestniczyć wszyscy jeżdżący konno, bez względu na styl jazdy, który uprawiają na co dzień. Tym samym podkreślić należy rekreacyjny charakter konkurencji.

I. Konkurencje

1. Extreme Trail
   a. Youth
   b. Amateur
   c. Open
2. Trail in hand - trail z ręki (Open).
3. Extreme Trail Race (Open - ukończone 15 lat).

II. Klasy

1. Youth (młodzież) – klasa dla zawodników, którzy mają skończone 10 lat i nie ukończyli jeszcze 15 roku życia. Od momentu ukończenia 15 roku życia zawodnik zobowiązany jest do startów w klasie wyższej. Konie powyżej 4 lat.
2. Amateur (amator) – klasa dla zawodników, którzy mają skończone 15 lat (nie spełniających już założeń klasy youth), nie zajmujących się zawodowo jazdą konną, treningiem, itp. i nie czerpiących z tego tytułu korzyści finansowych. Konie powyżej 4 lat.
3. Open – klasa otwarta dla wszystkich zawodników. Minimalny wiek zawodnika to ukończone 10 lat. Konie powyżej 4 lat.
4. Konkurencja Extreme Trail Race rozgrywana jest wyłącznie w kategorii Open, a minimalny wiek zawodnika startującego w tej konkurencji to ukończone 15 lat. Konie powyżej 4 lat.

III. Strój jeźdźca

1. Zawodników obowiązuje strój odświętny, schludny i jednorodny, utrzymany w stylu np. westernowym, angielskim lub historycznym.
2. Jeźdźcy prezentujący styl angielski obowiązkowo startują w certyfikowanych kaskach ochronnych.

3. Jeźdźcy prezentujący styl westernowy obowiązkowo startują w kapeluszach lub certyfikowanych kaskach ochronnych.
4. Jeźdźcy prezentujący styl historyczny na głowie mają stylowe (historyczne) nakrycie głowy lub certyfikowany kask ochronny.
5. Wszyscy zawodnicy niepełnoletni (niezależnie od stylu jazdy, który reprezentują) zobowiązani są do startowania w certyfikowanych kaskach i kamizelkach ochronnych.
6. Wszystkich zawodników startujących w konkurencjach Extreme Trail zachęca się do używania certyfikowanych kasków ochronnych oraz kamizelek ochronnych.
7. W konkurencji Extreme Trail Race certyfikowanych kask ochronny jest obowiązkowy dla wszystkich zawodników.
8. Obowiązkowe dla wszystkich zawodników jest obuwie przystosowane do jazdy konnej, zakrywające kostkę.
9. W konkurencji Trail in hand (trail z ręki) obowiązkowe są rękawiczki.
10. Zawodników obowiązuje pełny strój opisany w tych przepisach w każdym, momencie przebywania na torze podczas trwania zawodów (np. podczas rozgrzewki, obchodzenia schematu, startu, dekoracji).

IV. Sprzęt

1. Zawodnicy zobowiązani są do użytkowania rzędu końskiego (ogłowie, kiełzno, siodło, wodze), uznanego za bezpieczny dla jeźdźca (poprzez możliwość powodowania koniem) oraz bezpieczny i humanitarny dla konia.
2. Dopuszczalne są ogłowia wędzidłowe i bezwędzidłowe. Ogłowie musi być wykonane z mocnego materiału oraz być zabezpieczone przed zsunięciem się z głowy konia (np. naczółek, pętle na uszy, pasek podgardlany).
3. Zawodnik może używać ogłowia bezwędzidłowego z kiełznami typu: bosal, hackamore, sidepull itp.

4. Zawodnik używający ogłowia bezwędzidłowego zobowiązany jest do pokazania go przed przejazdem sędziom zawodów (np. podczas obowiązkowej odprawy) celem zaakceptowania ogłowia.
5. W konkurencji Extreme Trail Race dozwolone są tylko ogłowia wędzidłowe.
6. Sędzia ma prawo zażądać usunięcia lub zmiany całości lub jakiejkolwiek części sprzętu, jeżeli uzna, że zagraża bezpieczeństwu albo uzna go za przejaw niehumanitarnego traktowania konia.
7. Sędzia ma prawo podjąć decyzję o wyłączeniu stosowania określonego sprzętu (zobowiązać zawodnika do zmiany sprzętu, a w przypadku sprzeciwu nie dopuścić go do startu), jeżeli uzna że zagraża on bezpieczeństwu jeźdźca lub konia.
8. W przypadku wykrycia uszkodzenia sprzętu nie jest dopuszczalne powtórzenie przejazdu.
9. Obowiązkowe są ochraniacze i/lub owijki na wszystkich nogach konia.
10. Wszelkie wypinacze oraz pomoce sztuczne ograniczające ruchy głowy konia (oprócz wodzy, mecate itp.) są niedozwolone.
11. Ostrogi nie są wymagane.
12. Ostrogi używane powinny być zgodne ze stylem ubioru jeźdźca.
13. Dopuszczalne jest stosowanie wodzy rozłącznej i łączonej.
14. W konkurencjach Extreme Traila nie jest dozwolona:
    a. jazda na oklep (bez siodła),
    b. jazda na kantarze (oprócz prowadzenie konia w konkurencji Trail in hand),
    c. jazda na części ogłowia czyli ogłowiu niekompletnym (np. bez naczółka),
    d. bez ogłowia

V. Przepisy dotyczące schematu

I. Konkurencje Extreme Trail są konkurencjami rozgrywanymi na specjalnym Extreme Parku (zróżnicowana konfiguracja terenu, stałe przeszkody do konkurencji) lub na innych terenach, najlepiej o zróżnicowanej konfiguracji terenu, które umożliwiają ustawienie przeszkód do przejazdu. Dopuszczalne jest również organizowanie konkurencji na ogrodzonej arenie. Zarówno Extreme Park jak i arena muszą być ogrodzone w sposób bezpieczny, uniemożliwiający przypadkowe wydostanie się konia poza ich obręb.

1. Organizator zobowiązany jest do przedstawienia zawodnikom graficznego schematu trasy/tras przejazdu minimum 7 dni przed zawodami.
2. Schemat powinien składać się z określonej przepisami poszczególnych konkurencji liczby przeszkód dopasowanych stopniem trudności, gabarytami oraz rozmieszczeniem do klasy zawodników.
4. Parametry schematów:
   a. Extreme Trail Youth – 8-14 przeszkód, wskazany jest schemat łatwy
   b. Extreme Trail Amateur - 8-14 przeszkód, wskazany jest schemat łatwy i średni
   c. Extreme Trail Open - 8-14 przeszkód, wskazany jest schemat średni i trudny
   d. Trail in hand - trail z ręki (Open). 8-14 przeszkód, wskazany jest schemat łatwy.
   e. Extreme Trail Race (Open – ukończone 15 lat). 10 przeszkód.
5. Jeżeli to jest możliwe, do budowy schematu powinny zostać wykorzystane przeszkody naturalne lub realistycznie imitujące naturalne.
6. W schemacie konkurencji Extreme Trail Race przeszkody nie mogą się powtarzać.

7. Przykładowe przeszkody:

   a. most wiszący,

   b. równoważnia

   c. pomost,

   d. pnie,

   e. skały,

   f. stopnie,

   g. przeszkoda wodna,

   h. tunel,

   i. bankiet,

   j. schody,

   k. bramka,

   l. każda inna bezpieczna i możliwa do pokonania przeszkoda, którą można napotkać podczas jazdy w terenie, która zostanie zaakceptowana przez sędziego.

8. Jeżeli w schemacie znajduje się przeszkoda do skoku/skoków, jej maksymalna dopuszczalna wysokość to 0,5 metra a szerokość to 0,6 metra.

9. Jeżeli w schemacie znajduje się rów do skoku/skoków, jego maksymalna dopuszczalna szerokość to 1,2 metra a głębokość 0,15 metra (w najgłębszym miejscu).

10. Tor zatwierdzany jest przez sędziów w porozumieniu z organizatorem/osobą odpowiedzialną za tor.

11. Przeszkody, które zostaną uznane za zbyt niebezpieczne, zostaną zmodyfikowane lub wyłączone ze schematu (nawet tuż przed rozpoczęciem konkurencji).
12. Jeżeli konieczne będzie usunięcie przeszkody, a część zawodników pokonała już schemat, punkty przyznane za tą przeszkodę nie będą brane pod uwagę w punktacji końcowej.

VI. Przepisy ogólne

1. Przed rozpoczęciem zawodów powinno odbyć się spotkanie dla zawodników, podczas którego mogą oni zadawać pytania dotyczące schematu i przepisów konkurencji Extreme Trail. Na spotkaniu takim obecni są sędziowie oraz osoba/osoby odpowiedzialne za schemat. Obowiązkiem zawodników jest wyjaśnienie z osobami funkcyjnymi wszystkich problemowych kwestii na tym spotkaniu, nie mogą natomiast tego robić w trakcie trwania zawodów. Zakończenie odprawy jest równoznaczne z potwierdzeniem zrozumienia zasad przez uczestników zawodów.
2. Przed rozpoczęciem każdego konkursu w zawodach, zawodnicy biorący w nim udział muszą mieć możliwość obejścia toru, na którym ułożony jest schemat (podczas obchodzenia toru mogą oni zadawać pytania dotyczące schematu sędziom oraz osobie/osobom odpowiedzialnym za tor). W przypadku wątpliwości wiążąca jest opinia sędziego.
3. Organizator zawodów musi dbać o bezpieczeństwo zawodników, osób trzecich (widzów, organizatorów, sędziów itp.) oraz koni.
4. Zawodnicy zobowiązani są do dbałości o bezpieczeństwo osób trzecich (widzów, organizatorów, sędziów itp.), innych zawodników oraz koni.
5. Wszyscy zawodnicy przystępujący do zawodów akceptują przepisy Extreme Traila, regulamin zawodów i innych dokumentów regulujących współzawodnictwo oraz wyrażają zgodę na stosowanie się do zaleceń organizatorów i sędziów.

6. Zawodnik musi pokonać trasę według wyznaczonego schematu, z zachowaniem kolejności przeszkód.
7. W przypadku, gdy podczas pokonywania przeszkody zostanie rozbudowana jakaś jej część, nie można jej poprawiać, dopóki zawodnik nie pokona całości danej przeszkody.
8. Sędzia ma prawo zobowiązać zawodnika, aby przeszedł do kolejnej przeszkody, jeżeli zawodnik nie jest w stanie pokonać danej przeszkody w rozsądnym czasie lub jeśli uzna, że zawodnik lub koń może znaleźć się w niebezpiecznej sytuacji.
9. Po trzeciej odmowie pokonania przeszkody sędzia nakazuje zawodnikowi kontynuację przejazdu (a zawodnik zobowiązany jest kierować się do następnej przeszkody).
10. Jeżeli przejazd zostanie w jakiś sposób zakłócony, sędzia ma prawo zdecydować o powtórzeniu przejazdu.
11. Zawodnik powinien pozostawać w siodle przez cały przejazd, za wyjątkiem przeszkód przeznaczonych do pokonania z ziemi (obowiązkowo ustawianych jako ostatnie w schemacie).
12. Podczas pokonywania schematu jeździec może anglezować, stać w strzemionach lub trzymać się hornu, tak jak to może mieć miejsce podczas jazdy w terenie.
13. Podczas pokonywania toru koń może być prowadzony jedną ręką lub oburącz niezależnie od używanego kiełzna – w czasie przejazdu możliwa jest zmiana ręki (rąk) prowadzącej.
14. Brak właściwego(-ych) numeru(-ów) startowych, umieszczonych w widocznym miejscu będzie powodowało wstrzymanie lub przerwanie przejazdu i konieczność przypięcia numerów (w konkurencji Extreme Trail Open i Extreme Trail Race czas nie będzie zatrzymywany).
15. Jeżeli koń nabawi się kontuzji podczas trwania konkursu, zawodnik ma obowiązek przerwania przejazdu i wycofania się na tym koniu z zawodów.

Jeżeli zawodnik nie zauważy takiej kontuzji konia przejazd przerywa sędzia.

16. Publiczność jest uznawana za "element trasy" i zawodnicy startujący w zawodach akceptują fakt, że może ona rozpraszać ich konia podczas pokonywania trasy. Jednocześnie organizator ma obowiązek zapewnienia bezpiecznego miejsca, w którym ma przebywać publiczność podczas trwania zawodów.
17. Zawodnik ma prawo do złożenia protestu według procedury obowiązującej w Stowarzyszeniu PLWiR.

VII. Ocena sędziowska

1. Sędziowie przyznają punkty w skali 0-10 za każdą przeszkodę. Dziesięć punktów to liczba maksymalna dla każdej przeszkody. Uznaje się iż każda rasa konia posiada różny sposób noszenia głowy, prędkość chodu jak i „motywację do ruchu", nie mniej jednak wszystkie przeszkody powinny być pokonane w sposób bezpieczny i koń powinien z chęcią wykonywać zadania. Ma to zastosowanie do każdej przeszkody.

   UWAGA: Ilekroć w niniejszych przepisach mowa jest o poprawnej ramie lub prawidłowej postawie konia, należy brać pod uwagę parametry prawidłowe dla danej rasy. Koń niezależnie od rasy powinien poruszać się chętnie, odważnie, pewnie, energicznie, zdecydowanie i chętnie reagować na pomoce. Koń i jeździec powinni sprawiać wrażenie harmoniczne

2. Na ostateczną ocenę każdej przeszkody składają się trzy wymienione poniżej komponenty.

a. <u>Podejście do przeszkody</u>

   Maksymalna ocena tej części składowej mieści się w przedziale od -1 do +1 (w skali co ½ punktu) za daną przeszkodę. Oceniana jest tutaj:

   - ✓ postawa, z jaką koń podchodzi do przeszkody: jakość chodu, koncentracja konia na wykonywanym zadaniu.

- ✓ prawidłowy przygotowany najazd konia na przeszkodę na wprost, bez skracania, ścinania zakrętów.
- ✓ reakcja konia na pomoce jeźdźca.
- ✓ naturalny wygląd i prawidłowe ustawienie konia we wszystkich chodach.
- ✓ negatywnie oceniane będą wszelkie objawy niechęci ze strony konia.

b) Pokonywanie przeszkody

Zawodnik rozpoczyna pokonywanie każdej przeszkody z 5 punktami kredytowymi, które oznaczają przejazd na średnim poziomie.

- ✓ sędzia może przyznać maksymalnie 3 dodatkowe punkty, może również obniżyć ocenę nawet do 0 punktów. Sędziowie mogą używać także punktów połówkowych.
- ✓ maksymalna ocena za pokonanie przeszkody to 8 punktów.
- ✓ ocenie podlega tu sposób pokonania przeszkody, tj. czystość, pewność i szybkość jej pokonania oraz nastawienie i sylwetka konia, które prezentowane są podczas przejazdu.
- ✓ wyżej punktowane będą konie pewnie i chętnie pokonujące przeszkodę, chętnie reagujące na pomoce jeźdźca.
- ✓ niżej punktowane będą konie okazujące: niechęć w pokonywaniu przeszkody, brak reakcji na pomoce, przyspieszanie, zwalnianie w trakcie pokonywania przeszkody.

c) Wyjazd/opuszczenie przeszkody

Maksymalna ocena tej części składowej mieści się w przedziale od -1 do +1 (w skali co ½ punktu) za daną przeszkodę. Oceniana jest tutaj:

- ✓ postawa, z jaką koń schodzi z przeszkody: jakość chodu, koncentracja konia na wykonywanym zadaniu.
- ✓ reakcja konia na pomoce jeźdźca.

- ✓ naturalny wygląd i prawidłowe ustawienie konia we wszystkich chodach.
- ✓ dodatkowo oceniane jest to, czy koń po opuszczeniu przeszkody wejdzie na wyznaczoną trasę oraz w przypadku galopu – czy zostanie on rozpoczęty z prawidłowej nogi.
- ✓ negatywnie oceniane będą wszelkie objawy niechęci ze strony konia.
- ✓ niżej punktowane będą przyspieszanie, zwalnianie w trakcie opuszczania przeszkody, zeskakiwanie z niej jeżeli tego nie wymaga schemat, zjazd po ukosie.

3. Punkty bonusowe (maksymalnie 3 punkty za cały przejazd) mogą zostać przyznane za kreatywność oraz pokazanie dodatkowych umiejętności konia przy pokonywaniu toru. Należy jednak wziąć pod uwagę fakt, że nie każda przeszkoda daje możliwość zaprezentowania takich umiejętności.
4. Jeżeli zawodnik nie ukończy pokonywania przeszkody, sędziowie przyznają punkty za próbę jej pokonania. Punktacja w takim przypadku może zawierać się w przedziale od ½ do 2 punktów. Sędziowie mogą zdecydować się na przyznanie punktów dodatkowych, jednak punktacja zasadnicza musi mieścić się w tym przedziale.
5. Zerowa punktacja całego przejazdu następuje w przypadkach:
   a. niezgłoszenia do zaakceptowania przez sędziów ogłowia bezwędzidłowego,
   b. używania podczas przejazdu niedozwolonego sprzętu,
   c. używania wodzy niezgodne z przepisami lub regulaminem,
   d. awarii sprzętu uniemożliwiającej prawidłowe pokonanie schematu,
   e. upadku z konia i upadku konia,
   f. przejazdu niezgodnego ze schematem (pokonanie przeszkody z niewłaściwej strony lub w niewłaściwej kolejności),
   g. wyjechania poza wyznaczony obręb toru,

h. nie ukończenia przejazdu.

6. Komisja sędziowska może/musi zdyskwalifikować (w tym na czas całych zawodów) zawodnika za:

   a. jakikolwiek przejaw zachowania w stosunku do konia, który uznany zostanie za niewłaściwy,

   b. każde zachowanie, które sędzia uzna za zbyt agresywne w stosunku do koni (np. nadmierne używanie ostróg, nadmierne używanie wodzy, nadmierne używanie bata),

   c. niesportowe zachowanie w stosunku do innych zawodników, sędziów, organizatorów i publiczności (np. nieuzasadnione opóźnianie startu),

   d. nieprzestrzeganie zasad zawartych w niniejszych przepisach i innych przepisach i regulaminach Stowarzyszenia PLWiR.

VIII. Przepisy konkurencji

Extreme Trail

1. Konkurencja Extreme Trail polega na pokonaniu schematu, w którym każda przeszkoda jest punktowana.
2. Extreme Trail jest konkurencją, w której prowadzona jest klasyfikacja indywidualna.
3. Extreme Trail rozgrywany jest w klasach: Youth, Amateur i Open.
4. Schemat dla konkurencji Extreme Trail powinien składać się z 8 do 14 przeszkód
5. W konkurencji Extreme Trail schematy powinny mieć następujące stopnie trudności:

   d. Youth - wskazany jest schemat łatwy

   e. Amateur - wskazany jest schemat łatwy i średni

   f. Open - wskazany jest schemat średni i trudny

6. Jeżeli zawodnik ominie przeszkodę bez podjęcia próby jej pokonania w konkurencji Extreme Trail, otrzymuje punktację 0 za daną przeszkodę i kontynuuje przejazd.
7. W klasie Youth i Amateur zawodnicy biorący udział po raz pierwszy w ogóle w zawodach Extreme Traila dostają handicap w wysokości 5% maksymalnej liczby punktów możliwych do zdobycia za pokonanie przeszkód w danym konkursie.

   Przykład: w schemacie jest 11 przeszkód i tym samym do zdobycia jest 110 punktów ich pokonanie. 5% ze 110 punktów to jest 5,5 punktu, które debiutant otrzymuje na starcie.
8. Zawodnik musi zgłosić debiut w Extreme Trail przy zapisie w biurze zawodów.
9. W klasie Open mierzony jest czas przejazdu. Trzech zawodników z najkrótszym czasem przejazdu otrzymuje punkty dodatkowe.
   a. 5% maksymalnej liczby punktów możliwych do zdobycia za pokonanie przeszkód w danym konkursie dla zawodnika z najlepszym czasem,
   b. 5% minus 1 punkt dla drugiego,
   c. 5% minus 2 punkty dla trzeciego.

   Przykład: w schemacie jest 10 przeszkód i tym samym do zdobycia jest 100 punktów ich pokonanie. 5% ze 100 punktów to jest 5 punktów. Zawodnik z najlepszym czasem otrzymuje 5, drugi 4 a trzeci 3 punkty.
10. W klasie Open punkty za przeszkody i za czas są sumowane. Suma punktów stanowi o klasyfikacji końcowej zawodnika.
11. W klasie Open w przypadku, kiedy zawodnicy mają taką samą liczbę punktów, pozycję wyższą w klasyfikacji końcowej zajmuje zawodnik, który uzyskał lepszy czas.
12. W klasie Open chód w przeszkodach oraz pomiędzy nimi może być określony. Zawodnik poruszający się chodem wyższym, niż określony w

schemacie przez więcej niż jeden pełny krok lub jedną fule galopu nie otrzymuje premii za czas.

13. W klasie Open zawodnik rezygnujący z pokonania danej przeszkody musi zasygnalizować rezygnację podjeżdżając do niej od strony najazdu i zatrzymując się.

14. W klasie Open czas mierzony jest przez sędziów za pomocą dwóch stoperów jednocześnie. Jeżeli pierwszy, uznany za oficjalny, nie zadziała, oficjalnym czasem jest ten mierzony za pomocą drugiego stopera. W sytuacji, gdy nie zadziałają oba stopery, zawodnik ma prawo do powtórzenia przejazdu na końcu stawki zawodników.

Trail in hand

1. Konkurencja Trail in hand - trail z ręki polega na pokonaniu schematu prowadząc konia w ręku. Każda przeszkoda w schemacie jest punktowana.
2. Trail in hand jest konkurencją, w której prowadzona jest klasyfikacja indywidualna.
3. Trail in hand rozgrywany jest w klasie Open.
4. Schemat dla konkurencji Trail in hand powinien składać się z 8 do 14 przeszkód
5. W konkurencji Trail in hand schemat powinien być łatwy.
6. Konie mogą być prowadzone na kantarze lub na ogłowiu wędzidłowym lub bezwędzidłowym. Poza kantarem, ogłowiem i ochraniaczami nie jest dopuszczalne używanie żadnych innych elementów rzędu końskiego.
7. Jeżeli zawodnik ominie przeszkodę bez podjęcia próby jej pokonania w konkurencji Trail in hand, otrzymuje punktację 0 za daną przeszkodę i kontynuuje przejazd.
8. W konkurencji Trail in hand zawodnicy biorący udział po raz pierwszy w ogóle w zawodach Extreme Traila dostają handicap w wysokości 5%

maksymalnej liczby punktów możliwych do zdobycia za pokonanie przeszkód w danym konkursie

Przykład: w schemacie jest 11 przeszkód i tym samym do zdobycia jest 110 punktów ich pokonanie. 5% ze 110 punktów to jest 5,5 punktu, które debiutant otrzymuje na starcie.

9. Zawodnik musi zgłosić debiut w Trail in hand przy zapisie w biurze zawodów.

Extreme Trail Race

1. Konkurencja Extreme Trail Race polega na pokonaniu schematu, w którym każda przeszkoda jest punktowana. Punkty przyznawane są także za czas.
2. Punkty za przeszkody i za czas są sumowane. Suma punktów stanowi o klasyfikacji końcowej zawodnika.
3. Extreme Trail Race jest konkurencją, w której prowadzona jest klasyfikacja indywidualna.
4. Extreme Trail Race rozgrywany jest w klasie Open (minimalny wiek zawodnika startującego w tej konkurencji to ukończone 15 lat).
5. Schemat dla konkurencji Extreme Trail Race powinien składać się z 10 przeszkód.
6. W schemacie konkurencji Extreme Trail Race przeszkody nie mogą się powtarzać.
7. W konkurencji Extreme Trail Race zawodnikowi nie wolno podjąć decyzji o ominięciu przeszkody. Jeżeli zawodnik celowo ominie wskazaną do pokonania przeszkodę bez podjęcia próby jej pokonania i kontynuuje przejazd, zostanie on zdyskwalifikowany. W przypadku, gdy zawodnik omyłkowo ominie wskazaną w kolejności przeszkodę, jednak zda sobie z tego sprawę zanim rozpocznie pokonywanie kolejnej, może zawrócić i pokonać ominiętą przeszkodę.

8. W schemacie może być określony obowiązkowy chód w przeszkodach (wszystkich lub wybranych). Zawodnik pokonujący przeszkodę w chodzie szybszym niż zadany (jeden pełny krok kłusa lub zagalopowanie) otrzymuje 5 sekund karnych.
9. Jeżeli zawodnik pokona przeszkodę szybszym chodem niż określony w schemacie zostanie zdyskwalifikowany.
10. W przypadku remisu w konkurencji Extreme Trail o kolejności zdecyduje suma punktów z trzech przeszkód, które sędziowie wybiorą do tego celu przed rozpoczęciem zawodów. Jeżeli i w tym przypadku nie da się rozstrzygnąć konkursu, o miejscach zdecyduje rzut monetą.
11. W przypadku remisu w konkurencji Extreme Trail Race dopuszczalna jest dogrywka.
12. W konkurencji Extreme Trail Race czas mierzony jest przez sędziów za pomocą dwóch stoperów jednocześnie. Jeżeli pierwszy, uznany za oficjalny, nie zadziała, oficjalnym czasem jest ten mierzony za pomocą drugiego stopera. W sytuacji, gdy nie zadziałają oba stopery, zawodnik ma prawo do powtórzenia przejazdu na końcu stawki zawodników.
13. W konkurencji Extreme Trail Race czasy zawodników zostaną zamienione na punkty po utworzeniu kolejności od najszybszych do najwolniejszych oraz dodane zostaną punkty za poszczególne przeszkody. System przyjmuje się również w oparciu o liczbę startujących par.

PODZIAŁ PUNKTÓW:

10 pkt. dla najszybszych

8 pkt. dla kolejnych

6 pkt. dla kolejnych

4 pkt. dla kolejnych

2 pkt. dla kolejnych

Tab. 1. Liczba koni w kategoriach punktowych w zależności od liczby startujących.

LICZBA PAR STARTUJĄCYCH	LICZBA KONI W KATEGORIACH PUNKTOWYCH
1-5	1
6-12	2
13-17	3
18-22	4
23-27	5
28-32	6
33-37	7
38-42	8
43-47	9
48-…	10

PRZYKŁADY:

Tab. 2. Punktacja za czas w konkursie dla 7 koni

L.P.	CZAS	PUNKTY ZA CZAS
1	2:45:00	10
2	2:47:00	10
3	2:48:00	8
4	2:52:00	8
5	3:15:00	6
6	3:20:00	6
7	3:24:00	4

Tab. 3. Punktacja za czas w konkursie dla 16 koni

L.P.	CZAS	PUNKTY ZA CZAS
1	2:45:00	10
2	2:47:00	10
3	2:48:00	10
4	2:52:00	8
5	3:15:00	8
6	3:20:00	8
7	3:24:00	6
8	3:28:00	6
9	4:00:00	6
10	4:12:00	4
11	4:20:00	4
12	4:25:00	4
13	4:26:00	2
14	4:50:00	2
15	4:55:00	2
16	4:58:00	0