

#### **454A. GREEN TRAIL**

**(a)** Celem green trail jest umożliwienie rywalizacji koni na tym samym, początkującym poziomie. Green trail jest odskocznią do bardziej zaawansowanych poziomów rywalizacji ze starszymi końmi. Ta klasa będzie sędziowana zgodnie z jej założeńiami.

**(b)** Sędziowanie w green trail będzie polegało na ocenie pracy konia przy pokonywaniu przeszkód z naciskiem na ruch, płynność chodów, przejścia i chęć wykonania manewrów przez konia. Konie będą karane za sztuczny wygląd przy pokonywaniu przeszkód.

**(c)** Trudność schemat powinna być dostosowana do początkującego poziomu koni. Konie powinny pokonywać przeszkody w wolnym tempie.

**(d)** Konie bez względu na wiek muszą być pokazywane na jedną rękę przy użyciu dopuszczonego westernowego wędzidla z czankami (według przepisów AQHA) lub na dwie ręce z użyciem wędzidla zwykłego lub bosalu (według przepisów AQHA).

**(e)** Za wyjątkiem przepisów dotyczących stosowanych wędzideł w green trail stosuje się te same przepisy co w trail.

**(d)** Konie odpowiednie do udziału w tej klasie:

**(1)** Konie, dla których jest to pierwszy rok startów w zawodach AQHA w Trail.

**(2)** Konie, które startowały w poprzednich latach w zawodach AQHA w klasach green trail, open trail, amator trail i youth trail, ale nie wygrały więcej niż 10 punktów lub więcej niż \$1000 w tych zawodach na dzień 1 stycznia roku, w którym koń ma być pokazywany. Punkty z wszystkich klas będą sumowane przy dopuszczeniu do startu. Punkty z klas novice nie będą liczone.

**(f)** Green trail nie będzie rozgrywany w czasie World Show.

**(h)** Punkty zdobyte w Green trail nie zaliczają się do Incentive Fund.

#### **454B. TRAIL**

**(a)** W tej klasie będzie oceniany będzie przejazd konia przez przeszkody, ze szczególną oceną sposobu pokonania przeszkód, reakcji na pomoce jeźdźcy i jakość chodów. Pozytywnie będzie oceniany koń pokonujący przeszkody w sposób elegancki i z pewną prędkością, która nie wpłynie na poprawność przejazdu. Koń zostaje pozytywnie oceniony gdy zwraca uwagę na pokonywane przeszkody i wykazuje zdolność do wybierania własnej drogi przejazdu przez i pomiędzy przeszkodami; oraz chętnie odpowiada na pomoce jeźdźcy przy przejeździe przez trudniejsze przeszkody.

**(b)** Koń będzie karany za niepotrzebne opóźnienie w podejściu i pokonaniu przeszkody. Karane będą również konie ze sztucznym wyglądem i postawą przy pokonywaniu przeszkód.

**(c)** Nie będzie wymagana praca koni wzdłuż ogrodzenia (jak np. w Western Pleasure). Schemat przejazdu powinien być tak ułożony, aby koń zaprezentował się pomiędzy przeszkodami w trzech chodach (stęp, kłus, galop) i jakość i kadencja tych chodów będzie miała wpływ na ocenę poszczególnych manewrów. W czasie przejazdu pomiędzy przeszkodami koń powinien być zbalansowany, nosić głowę i szyję rozluźnioną, w naturalnej pozy-

cji z potylicą na wysokości lub nieznacznie powyżej kłębu. Koń nie powinien nosić głowy schowanej za pionem, dając wrażenie zastraszenia lub wysuwać nos zbyt do przodu dając wrażenie oporu. Dobór chodów pomiędzy przeszkodami zależy od sędziego.

**(d)** Schemat przejazdu musi być ogłoszony co najmniej na 1 godzinę przed rozpoczęciem klasy.

**(e)** Ocena oparta jest na systemie punktowym od 0 do nieskończoności, przy 70 punktach określających średni przejazd. Poszczególne przeszkody schematu będą oceniane z 1/2 punktowym postępem od -1 i 1/2 za ekstremalnie złe wykonanie, -1 za bardzo złe, -1/2 złe, 0 poprawne, +1/2 dobre, +1 bardzo dobre do +1 i 1/2 za wspaniałe wykonanie elementu. Ocena za pokonanie przeszkody powinna być przyznana niezależnie od punktów karnych. Punkty karne powinny być przyznawane za:

**(f)** Odjęcie punktów następuje za:

#### **Pół (1/2) punktu**

- każde dotknięcie drąga, tyczki, pachołka, rośliny lub innego składnika przeszkody

#### **Jeden (1) punkt**

- każde ugryzienie, uderzenie lub nadeptanie na drąg, tyczkę, pachołek, roślinę lub inny składnik przeszkody
- niewłaściwy chód lub przerwanie chodu w stępie lub kłusie przez dwa lub mniej kroków (stride)
- obydwie tylne lub przednie nogi postawione w przestrzeni przewidzianej na postawienie tylko jednej nogi (np. między leżącymi drągami) w stępie lub w kłusie
- przeskoczenie nad lub niepostawienie nogi w wymaganej przestrzeni
- opuszczenie drąga w czasie przejazdu przez nie w galopie
- niewłaściwa liczba kroków, jeśli zaznaczona

#### **Trzy (3) punkty**

- niewłaściwy chód lub przerwanie chodu w stępie lub kłusie przez więcej niż kroki (stride)
- galop ze złej nogi lub przerwanie chodu w galopie (za wyjątkiem korygowania galopu ze złej nogi)
- przewrócenie podniesionego drąga, pachołka, becзки, przeszkody lub poważne uszkodzenie przeszkody
- postawienie nogi poza wyznaczonymi granicami, przeskoczenie przez lub wyskoczenie z przeszkody z wyznaczonymi granicami jedną nogą gdy koń wszedł nogami do przeszkody, włączając w to ominięcie jednego elementu przeszkody na linii przejazdu jedną nogą

#### **Pięć (5) punktów**

- upuszczenie płaszcza lub innego obiektu, który miał być przeniesiony w inne miejsce
- pierwsza lub druga skumulowana odmowa, uniknięcie lub uchylenie się od pokonania przeszkody przez okazanie strachu, nieśmiałości lub przez cofanie.
- puszczenie bramki lub upuszczenie liny od bramki
- użycie drugiej ręki do opanowania strachu lub nagrodzenia konia

- postawienie nogi poza wyznaczonymi granicami, przeskoczenie przez lub wyskoczenie z przeszkody więcej niż jedną nogą gdy koń wszedł nogami do przeszkody z wyznaczonymi granicami, włączając w to omińnięcie jednego elementu przeszkody na linii przejazdu więcej niż jedną nogą
- oczywiste nieposłuszeństwo (wliczając w to kopanie, stawianie dęba, strzelanie z zadu, skoki baranie)
- błędy pojawiające się na trasie przejazdu pomiędzy przeszkodami, oceniane będą w zależności od wielkości wykroczenia:
  - głowa noszona zbyt wysoko
  - głowa noszona zbyt nisko (końcówki uszu poniżej kłębu)
  - nadmierne wyciągnięcie szyi i noszenie przez konia głowy stale poza pionem (wyciągniętej do przodu),
  - zbyt daleko do przodu wysunięcie nosa konia,
  - nadmierne otwieranie pyska przez konia.
- trzymanie się siodła drugą ręką

#### **Dyskwalifikacje – ocena 0**

- użycie dwóch rąk na wodzach (za wyjątkiem klas snaffle bit i hackamore, w których wodze muszą być trzymane w dwóch rękach) lub zmiana ręki trzymającej wodze; za wyjątkiem koni w klasach Junior pokazywanych na snaffle bit lub hackamore pozostałe konie muszą być prowadzone jedną ręką, za wyjątkiem dozwolonej zmiany ręki prowadzącej przy pokonywaniu przeszkód określonych w punkcie 443
- użycie wodzy romań w inny sposób niż opisany w punkcie 443
- użycie dwóch rąk na wodzach (za wyjątkiem klas snaffle bit i hackamore, w których wodze muszą być trzymane w dwóch rękach) lub zmiana ręki trzymającej wodze; za wyjątkiem koni w klasach Junior pokazywanych na snaffle bit lub hackamore pozostałe konie muszą być prowadzone jedną ręką, za wyjątkiem dozwolonej zmiany ręki prowadzącej przy pokonywaniu przeszkód określonych w punkcie 443
- nieprawidłowe pokonanie przeszkód lub w innej niż zadana kolejności
- niepodjęcie próby pokonania przeszkody
- awaria rzędu, która opóźnia zakończenie przejazdu
- nadmierne lub powtarzające się dotyknięcie szyi konia w celu obniżenia jego głowy
- wjazd lub wyjście z przeszkody ze złej strony lub kierunku
- przejazd przez przeszkodę w złym kierunku, wliczając w to obrót o więcej niż 1/4 obrotu
- przejazd poza pacholkiem wyznaczającym granice przejazdu na arenie lub poza wyznaczoną przestrzeń przejazdu
- trzecia skumulowana odmowa, uniknięcie lub uchylenie się od pokonania przeszkody przez okazanie strachu, nieśmiałości lub przez cofanie.
- niewykonanie żadanego chodu między przeszkodami
- przejazd po złej linii między przeszkodami
- błędy, które wystąpią podczas przejazdu pomiędzy przeszkodami, które powodują dyskwalifikację, za wyjątkiem klas novice amator i novice youth, które będą oceniane w zależności od wielkości wykroczenia:

- zbyt nisko noszona głowa przez konia (przez cały przejazd czubki uszu konia poniżej linii kłębu)
- nadmierne wyciągnięcie szyi i noszenie przez konia głowy stale poza pionem (wyciągniętej do przodu).

**(g)** Organizator, ustalając schemat przejazdu powinien pamiętać, że powinien on być tak ułożony, że nie będzie pułapką dla koni i nie będzie ich eliminował przez zbyt dużą trudność przejazdu. Wszystkie schematy powinny być tak ułożone, by były bezpieczne i wykluczały możliwość wypadków. Schematy dla klas novice powinny być dużo łatwiejsze, niż dla pozostałych klas. Odległości pomiędzy przeszkodami powinny być mierzone między wewnętrznymi ich obrysami. Aby sędziowie mogli ocenić poszczególne chody należy uwzględnić odpowiednią ilość miejsca na ich pokazanie: dla jogu przynajmniej 9 metrów a dla galopu przynajmniej 15 metrów.

**(h)** Jeżeli podczas przejazdu przeszkody zostały przestawione, muszą one zostać poprawione przed przejazdem następnego zawodnika. Jeżeli dana przeszkoda została przestawiona, a zawodnik musi ponownie przez nią przejechać w czasie swojego przejazdu, przeszkoda **nie może** zostać poprawiona w czasie trwania przejazdu.

**(i)** Schemat musi składać się z minimum 6 przeszkód, z czego 3 muszą być wybrane z listy przeszkód obowiązkowych, a pozostałe 3 z listy przeszkód dodatkowych.

**(j)** Przeszkody obowiązkowe:

**(1)** Otwarcie, przejście i zamknięcie bramki (utrata kontroli nad bramką będzie karana). Należy zastosować bramkę, która nie stworzy zagrożenia dla jeźdźcy i konia. Jeżeli bramka ma metalowy, plastikowy lub drewniany próg, zawodnik musi przejechać bramkę przekraczając ten próg.

**(2)** Przejazd nad minimum 4 drągami. Drągi mogą być ustawione w linii, łuk lub zygzak i mogą być podniesione. Odległość między drągami powinna być mierzona w zależności od toru przejazdu konia. Drągi na kłus i galop nie mogą być podniesione w klasach novice. Wszystkie elementy podniesione muszą być zabezpieczone przed ich stoczeniem. Wysokość podniesienia powinna być mierzona od gruntu do najwyższego punktu elementu. Odległości między drągami na stęp, kłus i galop powinny wynosić tyle co podano poniżej lub wielokrotność tych miar:

**(A)** Odległość pomiędzy drągami na stęp: 40-60 cm z dopuszczalnym podniesieniem do 30 cm. Podniesione drągi powinny być oddalone o co najmniej 55 cm.

**(B)** Odległość pomiędzy drągami na kłus: 90-105 cm z dopuszczalnym podniesieniem do 20 cm.

**(C)** Odległość między drągami na galop: 180-210 cm z dopuszczalnym podniesieniem 20 cm.

**(3)** Cofanie. Elementy przeszkody na cofanie powinny być oddalone o co najmniej 70 cm. Jeżeli są one podniesione, minimalna odległość między nimi to 75 cm. Nie można wymagać od zawodnika cofania nad nieruchomym elementem, takim jak drewniany drąg lub metalowa belka.

**(A)** Cofanie pomiędzy lub wokół minimum 3 pacholców

**(B)** Cofanie pomiędzy dragami ułożonymi w kształcie liter L, V, U, prosto lub w inny sposób. Drągi mogą być podniesione do 60 cm.

**(k)** Przeszkody dodatkowe, ale nie ograniczone do:

**(1)** Woda (mały rów lub staw). Nie wolno stosować zbiorników metalowych lub o śliskim dnie.

**(2)** Serpentyzna na stęp lub kłus. Odległość między pacholkami powinna wynosić minimum 180 cm dla kłusa.

**(3)** Przenoszenie przedmiotów z jednej strony areny na drugą (można przenosić przedmioty, które rzeczywiście zdarza się przenosić w terenie).

**(4)** Przejazd przez drewniany mostek (sugerowana wielkość mostka: szerokość minimum 90 cm i minimum 180 cm długości). Mostek powinien być mocny i bezpieczny, przejazd tylko stępem.

**(5)** Włożenie i zdjęcie płaszcza,

**(6)** Wyjęcie i umieszczenie przedmiotów w skrzynce pocztowej.

**(7)** Sidepass nad dragami, które mogą być podniesione do wysokości maximum 30 cm.

**(8)** Przeszkoda składająca się z 4 dragów o długości 150-210 cm każdy, ułożonych w kwadrat. Każdy zawodnik ma wejść do kwadratu nad wyznaczonym jego bokiem, obrócić konia o podany kąt i wyjechać.

**(9)** Każda bezpieczna i możliwa do przejechania przeszkoda, którą można spotkać w terenie i która zostanie zaakceptowana przez sędziego.

**(10)** Kombinacja dwóch lub więcej przeszkód.

**(l)** Przeszkody niedozwolone:

**(1)** Opony

**(2)** Zwierzęta

**(3)** Skóry zwierzęce

**(4)** Rury PCV

**(5)** Zsiadanie z konia

**(6)** Skoki

**(7)** Ruchome mostki

**(8)** Zbiorniki wodne z elementami ruchomymi lub pływającymi

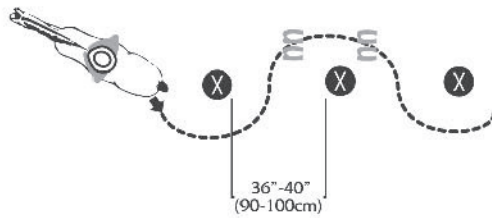
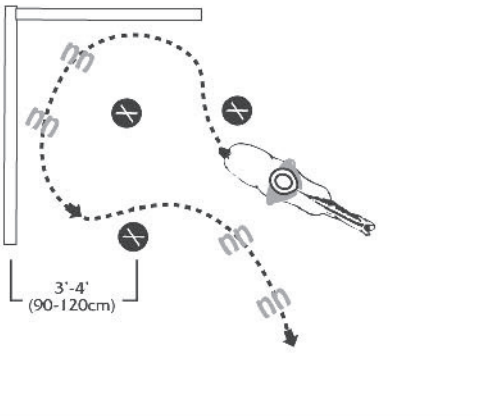
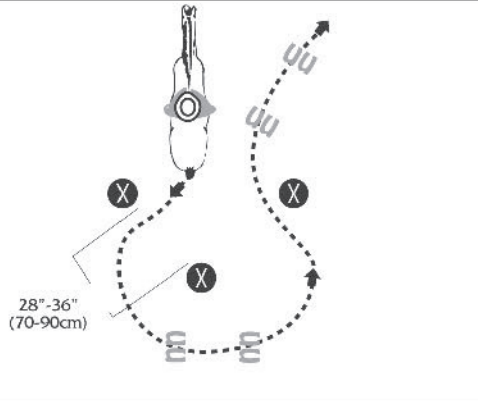
**(9)** Ogień, suchy lód, gaśnica przeciwpożarowa, itp.

**(10)** Drągi podniesione ponad poziom gruntu, które mogą się stoczyć.

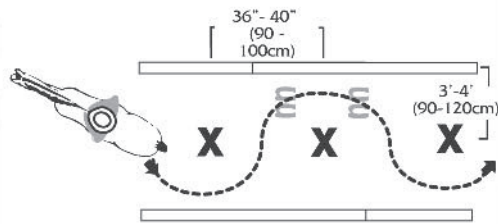
**(11)** Napięte liny przymocowane do gruntu.

**(m)** Obowiązkiem sędziego jest obejście i kontrola ustawionego toru przeszkód. Sędzia może usunąć lub zmienić przeszkodę, która według niego jest niebezpieczna lub niemożliwa do pokonania. W każdym momencie, gdy sędzia uzna daną przeszkodę za niebezpieczną lub niemożliwą do pokonania, musi ona zostać skorygowana lub usunięta z toru przejazdu. Jeżeli przeszkody nie można skorygować, a konie ukończą przejazd, ocena za pokonanie tej przeszkody zostanie usunięta z ocen wszystkich uczestników danej klasy.

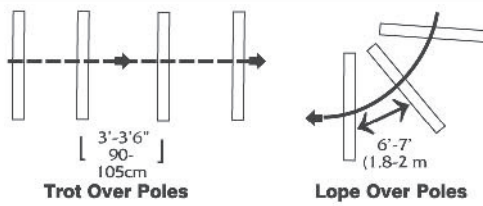
## Back Through and Around Three Markers



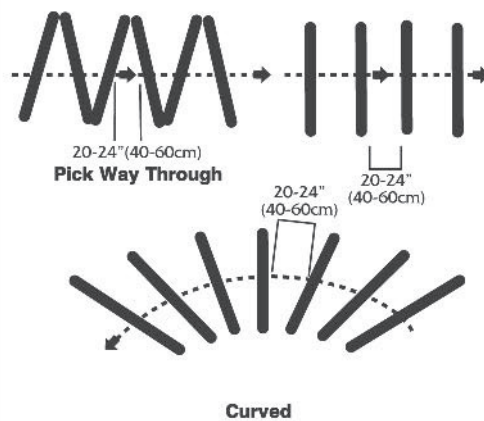
## Back Through and Around Three Markers



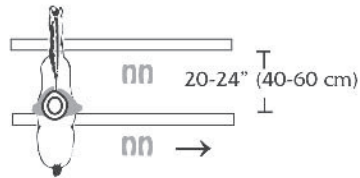
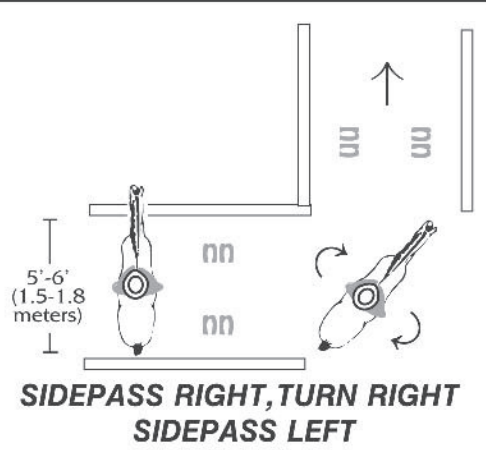
## Trot Overs, Lope Overs



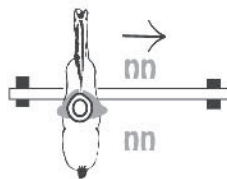
## Walk Overs



## Variations of Sidepass



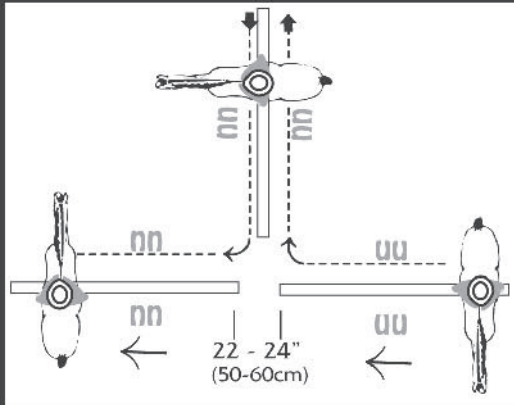
**FRONT FEET INSIDE OR  
BACK FEET INSIDE**



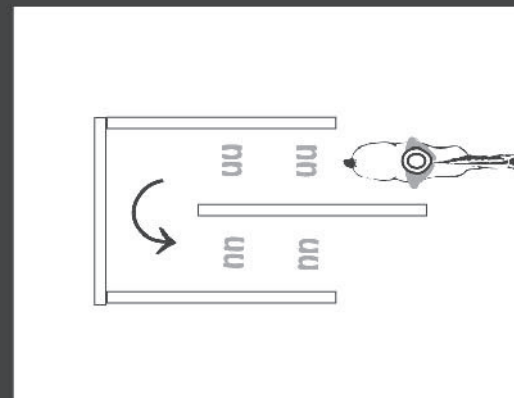
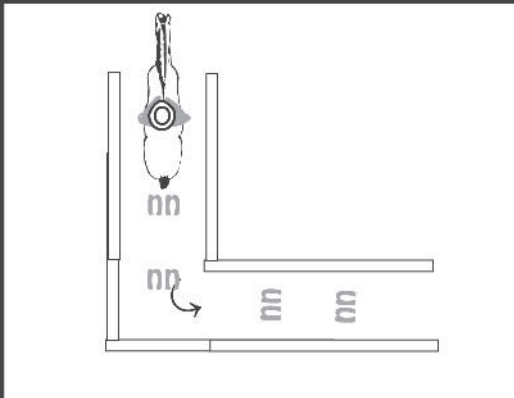
**RAISED OBJECT**  
no more than 12" (30 cm)



### Variations of Sidepass

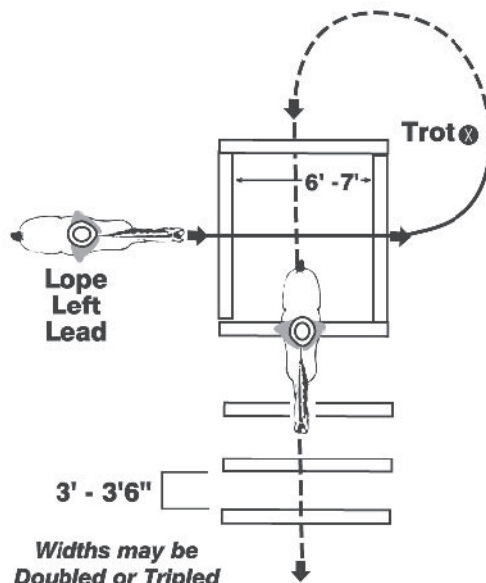


### Variations of L Back Through



## Trot Overs, Lope Overs & Walk Overs

Can use  
Walk Overs, Trot Overs  
& Lope Overs in One Class



*Widths may be  
Doubled or Tripled  
to allow for more  
than one stride  
between poles.*