

(C) Dyskwalifikacje (zawodnicy nie powinni być sklasyfikowani):

- utrata kontroli nad koniem, która naraża na niebezpieczeństwo zawodnika, inne konie lub zawodników lub sędziów wliczając w to ucieczkę konia od zawodnika pokazującego
- zawodnik nie ma właściwego numeru startowego w widocznym miejscu
- rozmyślne znęcanie się nad koniem
- nadmierne szkolenie w czasie pokazu, użycie sztucznych pomocy
- nadeptanie pachołka lub pokaz niezgodny ze schematem

Sugerowana skala ocen powinna być oparta na punktacji od 0-20 punktów z następującym podziałem:

20: Wspaniały pokaz. Schemat pokonany dokładnie, szybko, gładko i precyzyjnie, zawodnik prezentuje wysoki poziom profesjonalizmu. Koń dobrze przygotowany. Zawodnik elegancki i właściwie ubrany.

18-19: Ogólnie wspaniały pokaz z jednym małym błędem przy pokonaniu schematu lub w wyglądzie zawodnika lub konia. Wspaniała ogólna ocena za pokonanie schematu, zawodnik prezentuje wysoki profesjonalny poziom

16-17: Dobre pokonanie schematu, z jednym lub dwoma małymi błędami przy pokonaniu schematu lub w wyglądzie zawodnika lub konia. Zawodnik prezentuje średni profesjonalny poziom.

14-15: Średnie pokonanie schematu, któremu brak szybkości i precyzji, lub popełnienie dwóch lub więcej małych błędów przy pokonaniu schematu lub w wyglądzie zawodnika lub konia. Nie zostały pokazane wszystkie możliwości konia.

12-13: Jeden poważny lub kilka małych błędów przy pokonaniu schematu lub w wyglądzie zawodnika lub konia.

10-11: Dwa poważne błędy lub wiele małych błędów przy pokonaniu schematu lub w wyglądzie zawodnika lub konia.

6-9: Wiele poważnych błędów lub jeden bardzo poważny błąd przy pokonaniu schematu lub w wyglądzie zawodnika lub konia. Zawodnik prezentuje zupełny brak profesjonalizmu przy prezentacji konia i popełnia poważne błędy.

1-5: Zawodnik popełnia jeden lub więcej bardzo poważnych błędów, ale kończy pokaz, unikając dyskwalifikacji.

474A. NOVICE YOUTH AND NOVICE AMATEUR WALK/TROT HORSEMANSHIP

Konkurencja rozgrywana tylko w czasie zawodów all-noovice. Zasady rozgrywania walk/trot western horsemanship są takie same jak zasady rozgrywania western horsemanship, z wyjątkiem galopu, który jest niedozwolony zarówno w schemacie, jak i w czasie pokazu wzdłuż ogrodzenia.

474B. WESTERN HORSEMANSHIP

Konkurencja rozgrywana tylko w klasach amateur i youth.

(a) Celem konkurencji western horsemanship jest ocena umiejętności jeźdźca pozwalających mu na precyzyjne wyegzekwowanie

od konia wykonania manewrów wybranych przez sędziego, przy czym jeździec powinien zachować zrównoważoną, funkcjonalną i ogólnie prawidłową pozycję w siodle. Idealny przejazd w tej konkurencji polega na precyzyjnym pokonaniu schematu, przy pełnym zgraniu jeźdźcy z koniem w każdym manewrze przy użyciu jak najdelikatniejszych pomocy. Koń powinien nosić głowę i szyję rozluźnione, w naturalnej pozycji, z potylicą na wysokości lub nieznacznie powyżej kłębu. Nos konia nie powinien być ustawiony za pionem, co sprawia wrażenie zastraszenia, ani też nadmiernie do przed pionem, co sprawia wrażenie stawiania oporu.

(b) Schemat powinien być ogłoszony przez sędziego co najmniej na godzinę przed rozpoczęciem klasy; jednakże gdy sędzia wymaga dodatkowego przejazdu w celu ustalenia ostatecznej kolejności w klasie, taki schemat musi być ogłoszony. Schematy przejazdu muszą być tak ułożone, aby jeźdźcy mogli wykazać swoje umiejętności. Wszystkie remisy rozstrzygane są decyzją sędziego.

(c) ORGANIZACJA PRZEJAZDÓW: Wszyscy zawodnicy muszą wjechać na arenę, a następnie każdy z nich startuje indywidualnie lub każdy zawodnik może indywidualnie wjechać na arenę i rozpocząć przejazd. W drugim przypadku należy ustalić kolejność przejazdu. Należy zawczasu poinformować zawodników, gdzie mają się znaleźć po zakończonym przejeździe: czy zjechać z areny, czy razem z innymi zawodnikami co ukończyli przejazd ustawić się w linii czy ustawić się na ścianie. Wszyscy zawodnicy lub tylko finaliści muszą zaprezentować się w trzech chodach, w co najmniej jednym kierunku. Dopuszczalne są następujące manewry: stęp, kłus, wyciągnięty kłus, galop lub wyciągnięty galop w linii prostej, po łukach, serpentynie, kole lub ósemce lub kombinacja powyższych chodów i manewrów; zatrzymanie, cofanie po prostej lub po łuku, zwrot lub obrót wliczając w to spin, rollback, zwroty na przodzie lub zadzie; sidepass, ustępowanie od łydki lub trawers, lotna lub zwykła zmiana nogi; kontr galop oraz inne manewry w tym jazda bez strzemion. Cofanie powinno być zawsze włączone w schemat przejazdu. Nie można wymagać od zawodników wsiadania i zsiadania z konia.

(d) PUNKTACJA: Skala punktacji wynosi od 0 do 20 wraz z punktami połówkowymi. 10 punktów z tej oceny będzie przeznaczone na ocenę ogólnej prezentacji jeźdźcy i konia, a kolejne 10 punktów na ocenę wykonania schematu.

(1) OGÓLNA PREZENTACJA JEŹDŹCY I KONIA (10 PUNKTÓW) - ocenia się równowagę zawodnika, jego pewność siebie, wygląd i dosiad w czasie całego przejazdu jak również kondycję konia.

(A) Wygląd i dosiad zawodnika

Zawodnik powinien mieć odpowiedni, czysty i schludny strój westernowy.

Pozycja jeźdźcy.

– zawodnik powinien zachować prawidłowy, funkcjonalny i zrównoważony dosiad w czasie całego przejazdu, niezależnie od chodu konia czy wykonywanego manewru. Zarówno podczas pracy wzdłuż ogrodzenia areny i podczas pokonywania

- schematu zawodnik powinien zachować solidną, bezpieczną i prawidłową pozycję. Zawodnik powinien zachować wyprostowaną pozycję tułowia we wszystkich chodach.
- zawodnik powinien siedzieć w środku siodła i końskiego grzbietu, tak, że nogi jeźdźcy są częścią linii prostej biegnącej od jego ucha, poprzez ramię, biodro i kończącej się na tyle pięty lub kostce. Pięty powinny być poniżej poziomu palców, noga powinna być lekko zgięta w kolanie. Plecy jeźdźcy powinny być proste, rozluźnione. Nadmiernie usztywnione lub zaokrąglone (garbate) plecy wpływają negatywnie na ocenę zawodnika. Barki jeździec powinien mieć równe, otwarte i na jednakowym poziomie. Podstawą równowagi jeźdźcy powinien być stabilny dosiad w siodle pochodzący od kontaktu siedzenia i wewnętrznej części ud jeźdźcy z siodłem. Dodatkowo powinien być utrzymywany delikatny kontakt z siodłem i koniem poprzez nacisk kolanami i łydkami. Kolana powinny być skierowane na wprost, a między nimi a siodłem nie powinno być wolnej przestrzeni. Ocena zawodnika zostanie obniżona za położenie nóg za bardzo do przodu lub za bardzo do tyłu w stosunku do pozycji pionowej. Niezależnie od rodzaju strzemienia, stopa powinna być tak w nim umieszczona, by obcas buta dotykał stopki strzemienia lub by najszersza część stopy opierała się na strzemieniu. Palce stóp jeźdźcy powinny być skierowane do przodu lub nieznacznie skierowane na zewnątrz, z kostką prostą lub nieznacznie zgiętą do wewnątrz. Ocena zawodnika będzie obniżona, za opieranie się w strzemionach tylko na czubkach palców. Wyżej SA oceniani zawodnicy, którzy utrzymują niezmienną pozycję w czasie całego przejazdu. Jadąc bez strzemienia jeździec powinien zachować wyżej opisany dosiad. Dłonie i ramiona jeźdźcy powinny być rozluźnione, w naturalnym ułożeniu, przy czym górna część ramion powinna spoczywać wzdłuż tułowia. Ręka, którą zawodnik trzyma wodze powinna być zgięta w łokciu, a przedramię i wodza powinny tworzyć linią prostą aż do pyska konia. Wolna ręka może być ugięta w łokciu i noszona w podobnej pozycji jak ręka trzymająca wodze lub swobodnie opuszczona wzdłuż tułowia. Nadmierne „pompowanie” wolną ręką w czasie jazdy lub jej nadmierne usztywnienie obniża ocenę zawodnika. Nadgarstek powinien być prosty i rozluźniony, a dłoń nachylona pod kątem 30 do 45 stopni wewnątrz. Dłoń trzymająca wodze powinna znajdować się zaraz nad różkiem siodła lub nieco przed nim. Długość wodzy powinna być tak dobrana, aby zachować lekki kontakt z pyskiem konia i w żadnym wypadku długość wodzy nie powinna zmuszać do obszernych ruchów ręką w razie potrzeby skorygowania konia. Rażąco krótkie lub długie wodze obniżają ocenę przejazdu.
 - jeździec powinien trzymać swoją głowę tak, aby podbródek był poziomy, a wzrok skierowany był na wprost, zawodnik może patrzeć nieznacznie w kierunku jazdy. Zbytne obracanie głowy do środka koła lub w dół na głowę lub łopatki konia obniży ocenę przejazdu.
 - jadąc wzdłuż ogrodzenia ujeżdżalni zawodnicy nie powinni

wjeżdżać na siebie; można wyprzedzać jadąc po wewnętrznej stronie patrząc od środka areny. Zmianę kierunku przy ścianie areny należy zawsze wykonać do wewnątrz areny.

(B) Wygląd konia

- podczas przejazdu ocenia się ogólny stan konia, jego zdrowie i sprawność fizyczną. Koń powinien być w dobrej kondycji i w ustawieniu zgodnym ze swoją budową. Wygląd konia wskazujący na zmęczenie, wychudzenie, znudzenie i apatię obniża ocenę przejazdu w zależności od wielkości wykroczenia.
- rząd koński powinien być dobrze dopasowany, w dobrym stanie i czysty.

(2) PRZEJAZD (10 PUNKTÓW)

- Zawodnik powinien przejechać schemat jadąc dokładnie, precyzyjnie, płynnie i z odpowiednią prędkością. Zwiększenie prędkości w wykonywaniu poszczególnych elementów schematu podnosi stopień trudności; jakkolwiek dokładność i precyzja przejazdu muszą być zachowane. Negatywnie ocenia się przejazd powolny, bez odpowiedniego impulsu, zebrania i rytmu.
- koń powinien chętnie i energicznie wykonywać wszystkie elementy schematu przy niemal niewidocznych i niesłyszalnych pomocach. Poważne nieposłuszeństwo konia nie będzie przyczyną dyskwalifikacji, ale będzie surowo karane, i zawodnik knający takie problemy z koniem nie może być sklasyfikowany wyżej niż zawodnik, który przejechał schemat poprawnie. Niewykonanie poprawne schematu, przewrócenie lub przejazd ze złej strony pachołka, nadmierne szkolenie konia lub znęcanie się nad koniem będzie powodem do dyskwalifikacji zawodnika.
- koń powinien poruszać się prosto i swobodnie zgodnie z wytyczonym torem jazdy i z rytmem właściwym dla danego chodu. Przejścia pomiędzy chodami powinny być płynne i w miejscach wyznaczonych na schemacie lub wzdłuż ogrodzenia. Głowa i szyja konia powinny być proste i w linii z ciałem konia, kiedy porusza się on po liniach prostych lub nieznacznie wygięte do wewnątrz gdy koń porusza się po łuku lub kole. Koła powinny być okrągłe, odpowiedniej wielkości i wykonane z odpowiednią prędkością i w miejscu wyznaczonym przez schemat. Kontrgalop powinien być płynny, bez zmiany rytmu lub długości kroku, o ile nie wymaga tego schemat.
- zatrzymanie powinno być proste, płynne, koń powinien prawidłowo odpowiadać na pomoce i obciążać równo wszystkie cztery nogi. Cofanie powinno być płynne i przy użyciu delikatnych pomocy.
- obroty powinny być płynne i bez zatrzymań. Przy zwrocie na zadzie, koń powinien obracać się wokół nieruchomej, wewnętrznej tylnej nogi i krzyżować przednie nogi. Rollback polega na zatrzymaniu i natychmiastowym obróceniu konia na zadzie o 180 stopni. Cofanie podczas obrotu powoduje poważne obniżenie oceny.
- koń powinien krzyżować przednie i tylne nogi kiedy wykonuje sidepass, ustępowanie od tyłki lub idzie na dwóch śladach. Podczas wykonywania sidepass ciało konia jest proste podczas ruchu dokładnie w bok. Podczas ustępowania od tyłki koń po-

winien iść skosem, a jego ciało powinno być wygięte w kierunku przeciwnym do ruchu. Podczas ruchu na dwóch śladach koń powinien iść skosem, a jego ciało powinno być proste lub wygięte w kierunku ruchu.

- zwykła lub lotna zmiana nogi powinna być wykonana dokładnie w określonej ilości kroków i w wyznaczonym miejscu. Zwykła zmiana nogi polega na przejściu do stępa lub kłusa na jeden do trzech kroków (strides). W czasie lotnej zmiany nogi koń powinien jednocześnie zmienić akcje przednich i tylnych nóg. Zarówno zwykła jak i lotna zmiana nogi w galopie powinna być płynna i wykonana w odpowiednim momencie.
- na ostateczną ocenę zawodnika wpływa również jego dosiad i praca konia wzdłuż ogrodzenia areny.

(3) BŁĘDY: Błędy dzieli się na drobne, poważne i zasadnicze, a sędzia podejmuje decyzje o klasyfikacji błędów ze względu na ich stopień i/lub częstość powtarzania. Drobny błąd karze się odjęciem od 1/2 do 4 punktów od wyniku zawodnika. Poważny błąd powoduje odjęcie 4 i 1/2 lub więcej punktów od wyniku zawodnika. Zawodnik, który popełni zasadniczy błąd unika dyskwalifikacji, ale powinien być sklasyfikowany poniżej wszystkich zawodników, którzy przejechali schemat poprawnie. Drobny błąd może być uznany za poważny, a poważny za zasadniczy jeżeli stopień wykroczenia i/lub jego częstość jest znaczna.

(A) Błędy w ogólnym wyglądzie jeźdźca i konia:

- luźny, niechlujny, brudny lub źle dopasowany strój lub kapelusz, lub utrata kapelusza w czasie przejazdu.
- nadmierne użycie pomocy ręka lub łydka
- źle wyczyszczony, wystrzyżony, brudny koń, źle dopasowany rząd koński.
- zbyt częste spoglądanie na sędziego, przekrzywiona głowa lub zbyt duże obracanie głowy.
- sztywna, sztuczna i nienaturalna pozycja ciała, nóg, ramion i/lub głowy.
- wodze zbyt długie lub zbyt krótkie, lub nierówne.
- rozluźnione nogi z odstawionymi od siodła kolanami, lub palce stóp skierowane w dół.
- zgarbione barki lub usztywnione, niezgięte ręce.
- spoglądanie w dół, aby sprawdzić, z której nogi koń galopuje lub pochylanie się do przodu podczas zatrzymania.
- zła pozycja w siodle, nogi zbyt w przedzie lub za bardzo z tyłu.

Błędy przejazdu:

- galop z niewłaściwej nogi lub przerwanie ciągłości chodu na kilka kroków.
- prostokątne lub niekształtne koła, lub koń wpadający łopatką do wewnątrz koła (przeciw zgięciu).
- mało płynne, krzywe zatrzymanie lub zarzucanie zadu na boki w czasie zatrzymania.
- powolne lub krzywe cofanie.
- zwrot na zadzie przy nieustabilizowanej wewnętrznej nodze tylnej, lub krzyżowanie zewnętrznej przedniej nogi pod wewnętrzną przednią; lub niewykonanie pełnego obrotu o 90, 180, 270 lub 360 stopni.

- skrzywione ustawienie głowy i/lub szyi konia podczas ruchu do przodu po prostej lub podczas zatrzymania i cofania.
- koń wykazujący opór podczas stosowania pomocy.
- zatrzymanie podczas wykonywania elementów schematu, o ile nie dozwolone w opisie przejazdu.
- koń nie stoi spokojnie w miejscach do tego wyznaczonych.
- niedokładne przejechanie schematu lub nie płynne przejścia.
- niewykonanie zmiany tępa, tam gdzie jest to wymagane.
- głowa konia noszona zbyt wysoko.
- głowa konia noszona zbyt nisko (końcówki uszu poniżej kłębu).
- nadmierne zginanie lub napinanie szyi przy ustawieniu głowy z nosem za pionem.
- nadmierne ustawienie nosa przed pionem.

(B) Zasadnicze błędy w ogólnej prezentacji zawodnika i konia (nie powodują dyskwalifikacji, ale powodują sklasyfikowanie zawodnika poniżej tego, który takich błędów nie popełnił):

- dotknięcie konia.
- chwycenie rózki siodła lub innej części siodła.
- działanie na konia końcówką romala.
- działanie ostrogą na łopatkę konia.

Zasadnicze błędy przejazdu (nie powodują dyskwalifikacji, ale powodują sklasyfikowanie zawodnika poniżej tego, który takich błędów nie popełnił):

- kopanie w stronę innych koni, zawodników, sędziów.
- poważne nieposłuszeństwo lub opór konia wliczając w to, ale nie ograniczając do wspinanie, wierzganie lub grzebanie kopytem.

(C) Dyskwalifikacje (zawodnik nie jest sklasyfikowany):

- nieposiadanie numeru startowego lub umieszczenie go w niewłaściwym miejscu.
- celowe znęcanie się nad koniem
- przewrócenie pachołka lub przejazd niezgodny z opisem
- nadmierne szkolenie i trenowanie konia w czasie przejazdu
- upadek konia lub jeźdźca
- niewłaściwe trzymanie wodzy
- użycie niedozwolonego sprzętu.

Błędy, które powodują dyskwalifikację za wyjątkiem klas novice youth i novice amateur, gdzie będą uznane za błędy i ocenione zgodnie do wielkości wykroczenia:

(a) głowa noszona zbyt nisko (końcówki uszu stale poniżej kłębu w czasie całego przejazdu)

(b) stale, nadmierne zginanie lub napinanie szyi przy ustawieniu głowy z nosem za pionem w czasie całego przejazdu.

SUGEROWANA PUNKTACJA KOŃCOWA powinna mieścić się w granicach 0-20 punktów z przybliżonym podziałem jak następuje:

20: znakomity przejazd wliczając w to dosiad i użycie pomocy. Schemat przejechany żywo, precyzyjnie i gładko.

18-19: ogólnie znakomity przejazd z jednym drobnym błędem w wyglądzie, dosiadzie lub przejeździe.

16-17: ogólnie dobry przejazd z jednym mniejszym błędem w precyzji przejazdu lub wyglądzie i dosiadzie jeźdźca.

14-15: średni przejazd, któremu brak szybkości i precyzji, lub jeździec nieumiejętnie dosiadający i prowadzący konia lub popełniający dwa lub trzy drobne błędy w przejeździe, wyglądzie lub dosiadzie.

12-13: jeden poważny błąd lub kilka drobnych błędów w wyglądzie lub dosiadzie jeźdźca, które uniemożliwiają właściwą komunikację z koniem

10-11: dwa poważne błędy lub wiele drobnych błędów w przejeździe, wyglądzie lub dosiadzie.

6-9: kilka poważnych błędów lub jeden zasadniczy błąd w wyglądzie, dosiadzie lub przejeździe. Zawodnik przejawia podstawowe braki w umiejętnościach jeździeckich lub popełnił zasadniczy błąd w przejeździe, wyglądzie lub dosiadzie.

1-5: zawodnik popełnia jeden lub więcej zasadniczych błędów w przejeździe, wyglądzie lub dosiadzie, ale kończy przejazd unikając dyskwalifikacji.

475A. NOVICE YOUTH AND NOVICE AMATEUR WALK/TROT HUNT SEAT EQUITATION ON THE FLAT.

Konkurencja rozgrywana tylko w czasie zawodów all-noovice. Zasady rozgrywania walk/trot hunt seat equitation on flat są takie same jak zasady rozgrywania hunt seat equitation on flat, z wyjątkiem galopu, który jest niedozwolony zarówno w schemacie, jak i w czasie pokazu wzdłuż ogrodzenia.

475B. HUNT SEAT EQUITATION ON THE FLAT

Rozgrywane tylko w klasach amateur i youth.

(a) Zasady ogólne. Hunt Seat Equitation on Flat polega na ocenie umiejętności jeźdźcy do wykonania różnych manewrów w harmonii ze swoim koniem. Powodowanie koniem za pomocą delikatnych sygnałów i pomocy nie powinno być widoczne. Oceniany jest jeździec i jego sposób jego działania na konia. Hunt Seat Equitation on Flat jest podstawą do dalszego, naturalnego przejścia do klas skokowych. Potylicą konia powinna być na poziomie lub nieznacznie powyżej linii kłębu, aby zapewnić wystarczający impuls od tyłu. Głowa nie powinna być noszona za pionem, dając wrażenie zastraszenia konia lub nos nie powinien być zbyt mocno wyciągnięty do przodu dając wrażenie oporu ze strony konia.

(b) Schemat. Obowiązkiem sędziego jest podanie do wiadomości schematu minimum godzinę przed rozpoczęciem konkurencji. Schemat powinien być tak ułożony, aby większość uczestników była w stanie przejechać w czasie poniżej 60 sekund. Każdy schemat musi zawierać kłus i galop. Schematy użyte w klasach **13 & under** powinny zawierać manewry z Group#1 lub/i Group#2. Chody konia powinny być pokazane w tej samej kadencji i prędkości jakby były pokazywane wzdłuż ogrodzenia. Wszystkie remisy rozstrzyga sędzia.

(c) Sposób rozgrywania. Zawodnicy startują indywidualnie od bramy wejściowej na arenę lub wszyscy mogą wjechać na arenę w tym samym czasie, a w czasie startu nie musi być zachowana