

453A. GREEN WESTERN RIDING

(a) Celem jest stworzenie klasy dla początkujących w western riding, gdzie przy ocenie kładziono by nacisk na dobry ruch konia i dobrej jakości zmiany nogi, z dopuszczeniem wyrozumiałości przy ocenie dla zawodnika, który używa bardziej wyraźnych pomocy do sterowania koniem, jednak cały czas nagradzając miękkość i ochotę do współpracy. Dobrze oceniane będą płynne, równej kadencji chody i zdolności konia do precyzyjnych zmian nogi, równocześnie przednich i tylnych nóg.

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

(c) Za wyjątkiem przepisów dotyczących stosowanych wędzideł w Green Western Riding stosuje się te same przepisy co w Western Riding i ocenianie będzie takie samo.

(d) Schemat będzie wybrany z pośród albo pięciu regularnych schematów lub trzech schematów dla Green Western Riding. Organizator zawodów może użyć jednego ze schematów Green Western Riding w klasach Novice Amateur i Novice Youth.

(e) Konie odpowiednie do udziału w tej klasie:

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

(2) Konie, które startowały w poprzednich latach w zawodach AQHA w klasach green western riding, open western riding, amator western riding i youth western riding, 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 Western Riding nie będzie rozgrywane w czasie World Show.

(g) Punkty zdobyte w Green western riding nie zaliczają się do Incentive Fund.

453B. WESTERN RIDING

(a) Western Riding to konkurencja w której oceniane są jakość chodów konia, lotne zmiany nogi w galopie, reakcja konia na pomoce jeźdźcy, zachowanie i usposobienie konia. Koń powinien pokonać przejazd z odpowiednią prędkością, być rozsądny i dobrze się zachowywać i powinien poruszać się swobodnie i łatwo.

(b) Dobrze oceniane będą i nacisk kładziony jest na płynność i równą kadencję chodów (tzn. rozpoczęcie i zakończenie przejazdu schematu w tej samej kadencji), i zdolności konia do wykonywania łatwo i precyzyjnie lotnych zmian nogi równocześnie przednich i tylnych nóg w środku pomiędzy pachołkami. W celu zachowania balansu ciała łącznie z utrzymaniem jakości zmian nogi, głowa konia powinna być w naturalnej pozycji, z potylicą na poziomie lub nieznacznie powyżej kłębu. Koń nie powinien nosić głowy schowanej za pionem, dając wrażenie zastraszenia lub wysuwać nos zbyt do przodu dając wrażenie

oporu. Koń powinien nosić głowę w sposób zrelaksowany z łagodnym zgięciem w potylicy, pokazując reakcję na działanie rąk jeźdźcy. Koń może być prowadzony na lekkim kontakcie lub na rozsądnie luźnej wodzy. Koń powinien pokonać kłodę w klusie i galopie bez przerywania chodu i radykalnej zmiany długości kroku.

(c) Sędzia wybiera jeden z ośmiu schematów i jest odpowiedzialny za jego prawidłowe ustawienie na arenie.

(d) Schemat zawiera:

(1) Pachołki reprezentują na schemacie osiem małych kół. Pachołki powinny być rozmieszczone w jednolitej odległości jeden od drugiego, nie mniejszej niż 9 metrów (30 stóp) i nie większej niż 15 metrów (50 stóp) (patrz diagram). W schemacie 1, trzy pachołki na przeciwnej stronie powinny być ustawione naprzeciw odpowiednich pachołków. Rekomenduje się aby pachołki były rozmieszczone z zachowaniem odległości 4 i 1/2 metra od ściany i jeżeli arena na to pozwala 15 – 24 metrów na szerokość.

(2) Solidna kłoda lub drąg użyta w schemacie powinna mieć min. 2,5 metra długości.

(3) Długa linia serpentyny wskazuje trasę przejazdu i chody w jakich koń musi się poruszać. Zacienione pole pokazuje strefę zmian nogi między pachołkami. Linia kropkowana (...) wskazuje na stęp, linia przerywana (- - -) kłus, a linia ciągła (-) galop.

(4) Wzdłuż ściany lub ogrodzenia areny powinno ustawić się pachołek, który pokazuje gdzie zawodnik powinien zacząć stęp. W schemacie 1, pachołek ten powinien być ustawiony minimum 4,5 metra przed pierwszym pachołkiem. W schematach 2, 3, 4 i 5 ten pachołek powinien stać na równi z pierwszym pachołkiem. Zawodnik oczekujący na start nie powinien podchodzić do startowego pachołka, dopóki poprzedni zawodnik nie minie tego pachołka po raz ostatni.

(e) Ocena zawodnika mieści się w przedziale 0-100 punktów, z 70 punktami oznaczającymi przeciętny przejazd.

(1) Wskazówki do oceniania: punkty za manewr będą dodawane lub odejmowane w zakresie od plus 1 i 1/2 do minus 1 i 1/2: -1 i 1/2 skrajnie źle, -1 bardzo źle, -1/2 źle, 0 średnio, +1/2 dobrze, +1 bardzo dobrze, +1 i 1/2 wyśmienicie. Punkty karne nie mają wpływu na ocenę manewru.

(f) Zawodnik otrzyma punkty karne gdy:

Pół punktu (1/2) karnego

- puknięcie lub delikatne dotknięcie drąga
- tylne nogi podskakują lub ruszają się jednocześnie w czasie zmiany nogi
- nie równoczesna zmiana (najpierw tył potem przód lub najpierw przód potem tył)

Jeden (1) punkt karny

- uderzenie lub ruszenie drąga
- galop ze złej nogi więcej niż jeden krok (stride) z obu stron punktu środkowego między pachołkami
- nieprawidłowe pokonanie drąga: drąg między przednimi lub tylnymi nogami konia
- przerywanie chodu w stępie lub klusie do dwóch kroków

Trzy (3) punkty karne

- niepokazanie odpowiedniego chodu (klus lub galop) lub niezatrzymanie się w miejscu nakazanym przez schemat w odległości do 3 metrów od przewidzianego w schemacie miejsca
- zwykła zmiana nogi
- galop ze złej nogi w lub przed pachołkiem przed wyznaczoną strefą zmiany lub galop ze złej nogi w lub za pachołkiem za wyznaczoną strefą zmian nogi.
- dodatkowa zmiana nogi nieprzewidziana w schemacie w którymkolwiek jego miejscu (za wyjątkiem korygowania takiej zmiany lub galopu z niewłaściwej nogi)
- przerwanie chodu w stepie lub klusie na więcej niż dwóch krokach
- przerwanie galopu

Pięć (5) punktów karnych

- galop ze złej nogi poza następną strefę zmian (uwaga: niemożność zmiany nogi wliczając w to krzyżowanie. Jeżeli zawodnik dwa razy pod rząd nie zmieni nogi otrzymuje dwa razy po pięć punktów karnych).
- oczywiste nieposłuszeństwo koni wliczając w to kopanie, gryzienie, strzelanie z zadu i stawanie dęba.

Dyskwalifikacje - ocena 0

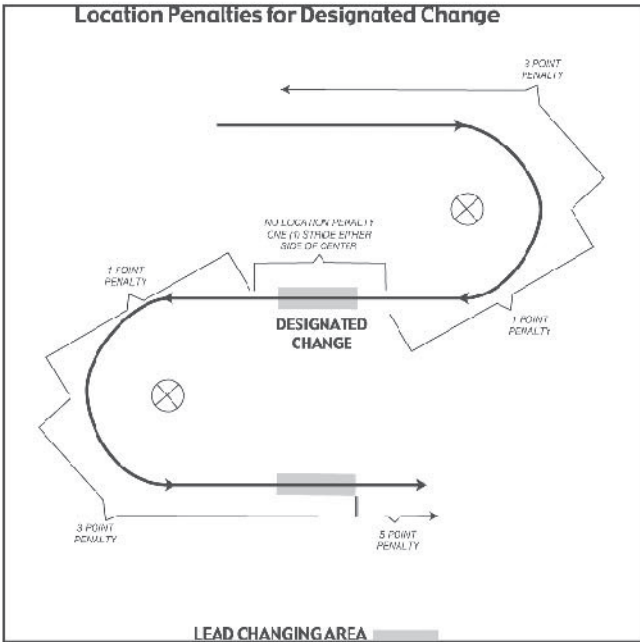
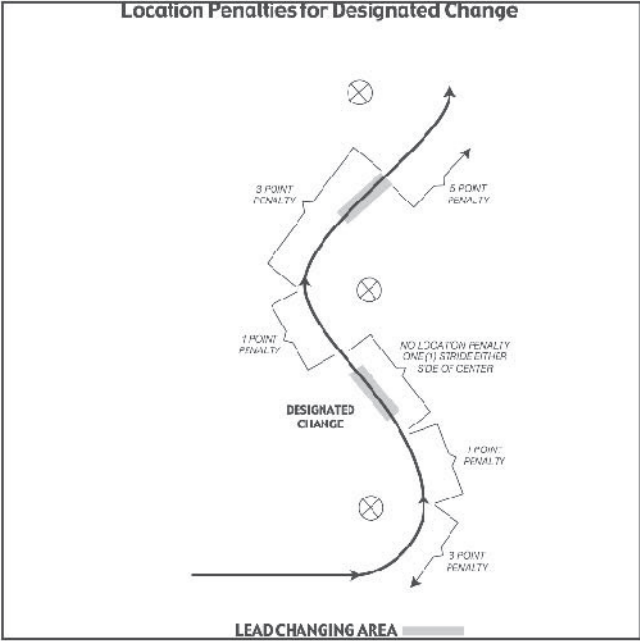
- niezgodny z przepisami sprzęt
- rozmyślne znęcanie się nad koniem
- przejazd niezgodny ze schematem
- najechanie pachołka
- ominięcie kłody
- poważna odmowa wykonania poleceń jeźdźcy - zatrzymanie i cofnięcie więcej niż dwa kroki (stride – cztery ruch przednich nóg konia)
- poważne nieposłuszeństwo lub trenowanie konia w czasie przejazdu
- niezagalopowanie przed ostatnim pachołkiem w schemacie #1 i #3
- 4 lub więcej zwykłych zmian i/lub brak zmiany nogi w czasie całego przejazdu (za wyjątkiem klasy Novice).
- obrót o więcej niż 1/4 obrotu
- błędy, które powodują dyskwalifikację za wyjątkiem klas Novice Youth i Novice Amateur, gdzie będą karane odpowiednia do stopnia popelnienia:
 - głowa noszona zbyt nisko (koniuszki uszu stale poniżej kłębu)
 - stałe zbytne wygięcie i napięcie szyi powodujące noszenie głowy poza pionem

Dobrze oceniane (Credits)

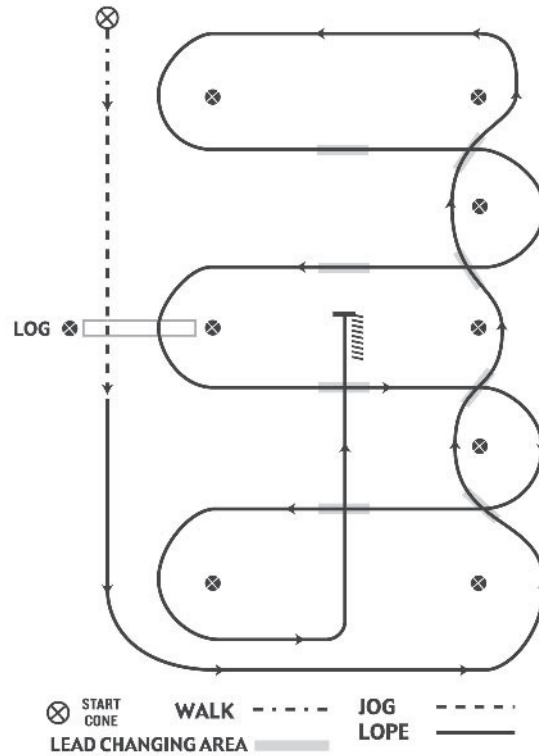
- zmiany nogi, równoczesna zmiana przednich i tylnych nóg
- zmiana nogi w pobliżu punktu środkowego strefy zmian
- dokładny i płynny przejazd
- równe tempo przejazdu
- łatwy do prowadzenia i kontrolowany rękami i nogami koń
- dobre zachowanie i nastawienie konia
- budowa i kondycja konia

(g) zachowania uważane za błędy, które będą ujęte w ocenie manewru:

- zbytne otwieranie pyska
- uprzedzanie pomocy jeźdźcy
- potknięcia
- głowa noszona za wysoko
- głowa noszona zbyt nisko (koniuszki uszów poniżej kłębu)
- stałe zbytne wygięcie i napięcie szyi powodujące noszenie głowy poza pionem
- zbytne wysuwanie nosa do przodu

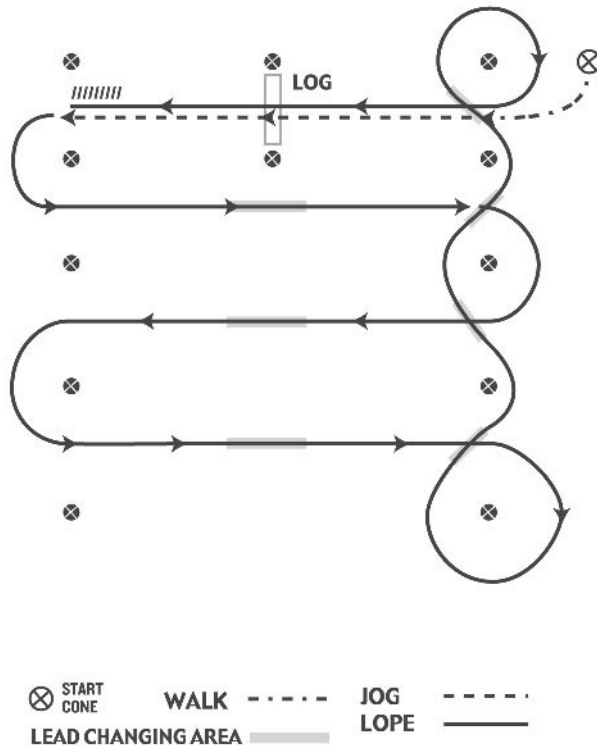


WESTERN RIDING SCHEMAT I



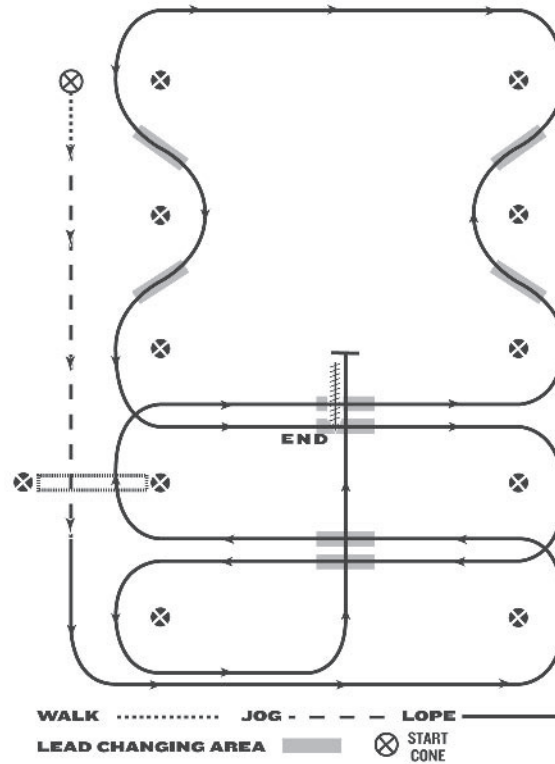
1. Stęp minimum 4,5 metro & kłus przez drąg
2. Zagalopowanie z lewej nogi & galop wokół końca areny
3. Pierwsza zmiana w linii
4. Druga zmiana w linii
5. Trzecia zmiana w linii
6. Czwarta zmiana w linii
7. Pierwsza zmiana w poprzek areny
8. Druga zmiana w poprzek areny
9. Trzecia zmiana w poprzek areny
10. Czwarta zmiana w poprzek areny
11. Galop do środka areny, zatrzymanie i cofanie

WESTERN RIDING SCHEMAT II



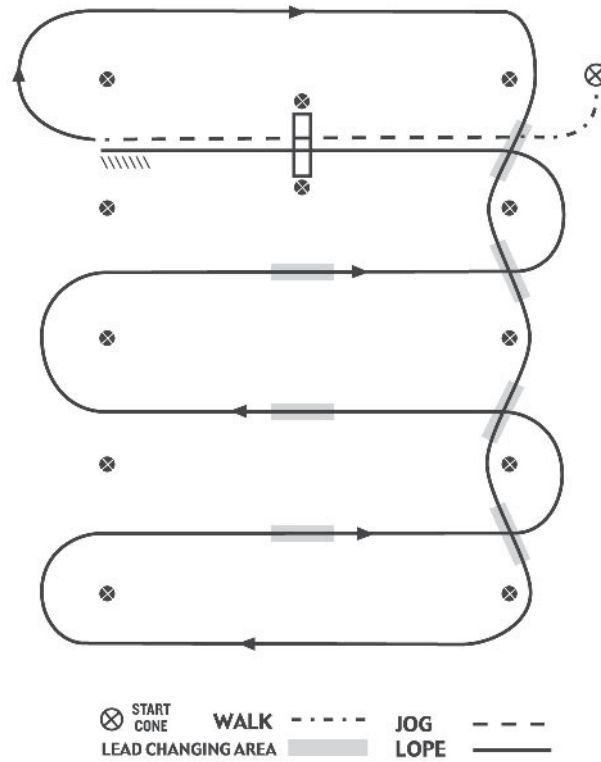
1. Stęp, zakłusowanie, kłus nad drągiem
2. Zagalopowanie z lewej nogi
3. Pierwsza zmiana w poprzek areny
4. Druga zmiana w poprzek areny
5. Trzecia zmiana w poprzek areny
6. Koło & pierwsza zmiana w linii
7. Druga zmiana w linii
8. Trzecia zmiana w linii
9. Czwarta zmiana w linii & koło
10. Galop przez drąg
11. Galop, zatrzymanie i cofanie

WESTERN RIDING SCHEMAT III



1. Stęp pół odległości między pachołkami, zaklusowanie, kłus nad drągiem
2. Zagalopowanie z lewej nogi
3. Pierwsza zmiana w poprzek areny
4. Galop nad drągiem
5. Druga zmiana w poprzek areny
6. Pierwsza zmiana w linii
7. Druga zmiana w linii
8. Trzecia zmiana w linii
9. Czwarta zmiana w linii
10. Trzecia zmiana w poprzek areny
11. Czwarta zmiana w poprzek areny
12. Galop do środka areny, zatrzymanie i cofanie

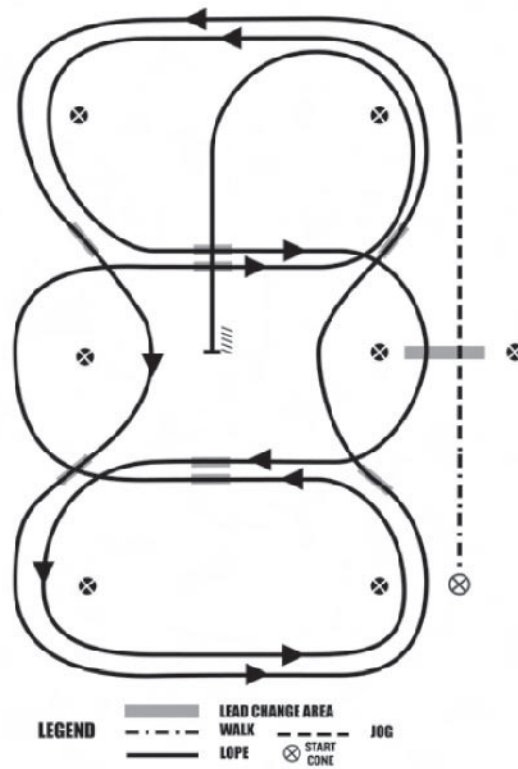
WESTERN RIDING SCHEMAT IV



1. Stęp, zakłusowanie, kłus nad drągiem
2. Zagalopowanie z prawej nogi
3. Pierwsza zmiana w linii
4. Druga zmiana w linii
5. Trzecia zmiana w linii
6. Czwarta zmiana w linii
7. Pierwsza zmiana w poprzek areny
8. Druga zmiana w poprzek areny
9. Trzecia zmiana w poprzek areny
10. Galop nad drągiem
11. Galop, zatrzymanie i cofanie

WESTERN RIDING SCHEMAT V

Zalecany przy małych arenach



1. Stęp, zaklusowanie, klus nad drągiem
2. Zagalopowanie z lewej nogi
3. Pierwsza zmiana w linii
4. Druga zmiana w linii
5. Trzecia zmiana w linii
6. Czwarta zmiana w linii
7. Pierwsza zmiana w poprzek areny
8. Galop nad drągiem
9. Druga zmiana w poprzek areny
10. Trzecia zmiana w poprzek areny
11. Czwarta zmiana w poprzek areny
12. Galop, zatrzymanie i cofanie