

ARTYKUŁ 6 – JEŹDZIECTWO

Oficjalne Przepisy Sportowe Special Olympics obowiązują podczas wszystkich zawodów jeździeckich rozgrywanych w ramach Olimpiad Specjalnych. Powstały one w oparciu o przepisy Międzynarodowej Federacji Jeździeckiej (FEI), American Horse Show Assotiation (AHSA) i American Quarter Horse Assotiation (AQHA). Przepisy FEI oraz Polskiego Związku Jeździeckiego (PZJ) obowiązują we wszystkich przypadkach, gdy nie są sprzeczne z Oficjalnymi Przepisami Sportowymi Special Olympics. W wypadku sprzeczności obowiązują Oficjalne Przepisy Sportowe Special Olympics.

Zawodnicy z zespołem Downa, u których stwierdzono niestabilność w stawie szczytowo-obrotowym nie mogą uczestniczyć w jeździectwie.

W jeździe konnej zawodnicy są przydzielani do poszczególnych grup tylko na podstawie ich umiejętności jeździeckich. Płeć i wiek nie są brane pod uwagę przy podziale na grupy.

SEKCJA A – KONKURENCJE

1. Ujeżdżenie
2. Próba Caprilliego
3. Jazda w stylu angielskim (obowiązkowo jako preeliminacje)
4. Jazda w stylu western (obowiązkowo jako preeliminacje)
5. Ujeżdżenie w stylu western
6. Bieg z przeszkodami
7. Prezentacja koni
8. Wyścigi
 - a. wyścig pomiędzy tyczkami
 - b. wyścig dookoła beczek
 - c. wyścig – ósemka
 - d. wyścigi sztafet
9. Występy w dwójkach lub czwórkach
10. Sporty zunifikowane – sztafeta
11. Sporty zunifikowane – kadryl

W niniejszym tłumaczeniu została pominięta część dotycząca jazdy stylem western ze względu na bardzo małą popularność w Polsce jazdy tym stylem.



SEKCYJA B – PODZIAŁ ZAWODNIKÓW NA KLASY

1. Jeźdźcy są przydzielani do klas zgodnie z ich możliwościami bezpiecznego pokonania wszystkich zadań wymaganych w danej klasie. Te możliwości winny być opisane przez trenera w Karcie Jeźdźca i przedłożone przed zawodami razem z zgłoszeniem zawodnika.

a. W Karcie Jeźdźca muszą być zasygnalizowane następujące informacje (jeżeli występują):

- 1) przeciwwskazanie do klusa anglezowanego – poświadczone przez lekarza,
- 2) przeciwwskazanie do klusa wysiadywanego – poświadczone przez lekarza,
- 3) przeciwwskazanie do noszenia butów z obcasami – poświadczone przez lekarza,
- 4) zawodnicy nie mogący nosić butów z obcasami muszą spełnić następujące wymagania co do używanego sprzętu:

a) jeźdźcy używający sprzętu western muszą mieć tapaderos lub inne strzemiona bezpiecznikowe,

b) jeźdźcy używający sprzętu angielskiego muszą mieć strzemiona bezpiecznikowe typu Peacock, w kształcie litery S lub całkowicie zabudowane z przodu (z pełnymi noskami).

2. Jeźdźcy mogą brać udział w jednej lub wszystkich konkurencjach przeznaczonych dla ich klasy. Podczas zawodów nie wolno im zmieniać poziomu zaawansowania ani klasy.

3. Jeźdźcy startują zgodnie z ich umiejętnościami i wiekiem. Zawodnicy w jeździe konnej nie są dzieleni według płci. Jeżeli są mniej niż trzy osoby w grupie wiekowej dozwolone jest łączenie grup wiekowych. Nie dozwolone jest łączenie grup o różnych poziomach zaawansowania.

4. Objaśnienia:

a. Asekuracja (**S**) = jeździec potrzebuje fizycznej pomocy jednej lub dwóch osób asekurujących i/ lub obecności prowadzącego konia. Wszelka pomoc na placu konkursowym jest uważana za asekurację.

b. Samodzielność (**I**) = jeździec samodzielny – nie korzysta z pomocy podczas przejazdu.

c. Przeciwwskazania (**P**) = niezdolność do anglezowania lub wysiadywania w klusie.

5. Poziomy zaawansowania i klasy:

a. **Poziom A:**

■ stęp, klus, galop – tylko samodzielnie. Jeździec jest zdolny do współzawodnicstwa według przepisów Polskiego Związku Jeździeckiego.

1) **A** = zdolny do spełnienia wszelkich wymagań dla swojej klasy.

2) **AP** = nie jeździ klusem anglezowanym lub wysiadywanym.



b. Poziom B:

■ stęp i klus.

- 1) BI = samodzielny, może sprostać wszelkim wymaganiom dla swojej klasy.
- 2) BIP = samodzielny, ale nie jeździ klusem anglezowanym lub wysiadywanym.
- 3) BS = asekuracja, fizycznie może sprostać wszelkim wymaganiom dla swojej klasy.
- 4) BSP = asekuracja, nie jeździ klusem anglezowanym lub wysiadywanym.

c. Poziom C:

■ jazda tylko stępem.

- 1) CI = samodzielnie.
- 2) CS = z asekuracją.

Konkurencje dozwolone w poszczególnych klasach:

Konkurencje	CS	CI	BS BSP	BI BIP	A AP
Ujeżdżenie		X		X	X
Próba Caprilliego					X
Jazda w stylu angielskim	X	X	X	X	X
Jazda w stylu western	X	X	X	X	X
Ujeżdżenie - western				X	X
Bieg z przeszkodami	X	X	X	X	X
Prezentacja koni		X		X	X
Wyścigi sztafet	X	X	X	X	X
Wyścig pomiędzy tyczkami				X	X
Wyścig dookoła beczek				X	X
Wyścig - ósemka				X	X
Występy w 2 lub 4	X	X	X	X	X

SEKCJA C – STRÓJ

1. **Zasady ogólne:** zawodnicy powinni być ubrani w schludny strój jeździecki.

a. Wszyscy zawodnicy powinni nosić obuwie odpowiednie do stylu w jakim jeżdżą.

1. Zawodnicy, którzy noszą obuwie specjalne muszą przedłożyć zaświadczenie lekarskie razem z kartą zgłoszenia.

a) Jeźdźcy używający sprzętu angielskiego muszą mieć strzemiona bezpiecznikowe typu Peacock, w kształcie litery S lub całkowicie zabudowane z przodu (z pełnymi noskami).

b) Jeźdźcy używający sprzętu western muszą mieć tapaderos lub inne bezpiecznikowe strzemiona.



- b. Wszyscy jeźdźcy są zobowiązani do noszenia odpowiednich kasków ochronnych lub toczków z trzy – lub czteropunktowym zapięciem zarówno podczas treningów, przejazdów konkursowych jak i podczas przebywania przy koniach. Toczki muszą być dobrze zapięte!
- c. Zawodnicy muszą nosić na plecach wyraźnie widoczny numer podczas startów, treningów i pobytu na terenie zawodów.
- d. Podczas treningów zawodnicy muszą używać toczka, butów jeździeckich i regulaminowych długich spodni lecz mogą być ubrani w koszulę z krótkimi rękawami.

2. Strój do jazdy w stylu angielskim:

- a. krótki, ciemny rajtrok,
- b. biała koszula z długimi rękawami,
- c. krawat lub plastron,
- d. bryczesy,
- e. rękawiczki i ostrogi nie obowiązują,
- f. dozwolona jest jeździecka odzież przeciwdeszczowa w przypadku niepogody,
- g. w przypadku bardzo wysokich temperatur sędziowie mogą zezwolić na zdjęcie marynarek.

3. Strój do występów w dwójkach lub czwórkach:

- a. zawodnicy muszą nosić odpowiednie kaski i buty,
- b. kostiumy, jeżeli są używane nie mogą zagrażać bezpieczeństwu jeźdźca ani konia,
- c. kostiumy powinny być wypróbowane przed zawodami, a jeźdźcy i konie muszą być do nich przyzwyczajeni.

SEKCJA D – SPRZĘT

1. Zasady ogólne:

- a. Siodła muszą być dobrze dopasowane do koni. Sprzęt zapewnia organizator zawodów w porozumieniu z właścicielem konia.
 - 1) Zawodnik może korzystać z własnego siodła jeżeli pasuje ono na konia.
 - 2) Siodła specjalne muszą być zatwierdzone przez organizatora przed zawodami.
- b. Kantary są wymagane we wszystkich grupach z asekuracją. Uwiąz musi być przypięty do kantara, a nie do ogłowia.
 - 1) Kantar może być nad lub pod ogłowiem, aby nie przeszkadzał w działaniu wędzidła i wodzy.



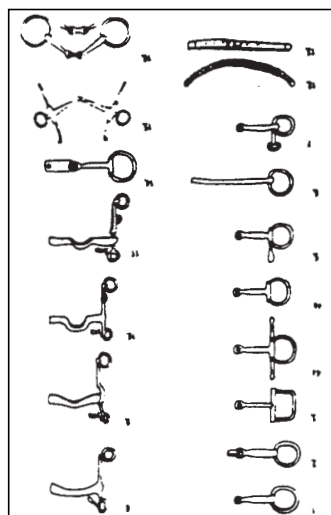
- c. Sprzęt jeździecki **ZAKAZANY** (także podczas rozgrzewki):
- 1) wypinacze, wodze pomocnicze,
 - 2) pokrowiec na siodło – w przypadku konieczności korzystania z takiego pokrowca zawodnik musi zgłosić ten fakt przed zawodami w Karcie Jeźdźca i uzyskać zatwierdzenie,
 - 3) ochraniacze, bandaże czy okulary dla koni,
 - 4) osłona na nos konia.
- d. Jeźdźcy mogą używać specjalistycznego sprzętu i nie dostają za to punktów karnych, po uprzednim zgłoszeniu tego faktu w Karcie Jeźdźca. Jeździec w żaden sposób nie może być przywiązany do konia lub siodła.
- e. Ogłowie musi być odpowiednie do stylu w jakim jeździec startuje oraz spełniać wszelkie wymagania.
- 1) W międzynarodowych, krajowych i okręgowych zawodach istnieje obowiązek sprawdzenia wędzideł u wszystkich koni. Podczas przeglądu jeździec nie może siedzieć na koniu.

2. Ujeżdżenie i próba Caprilliego

- a. Na wszystkich poziomach obowiązuje siodło typu angielskiego ze strzemionami.
- b. Wymagane jest ogłowie wędzidłowe.
- c. Obowiązuje ogłowie z nachrapnikiem hanowerskim, polskim lub krzyżowym.
- d. Wszelkie wędzidła muszą być łagodne i lite. Wszystkie części wędzidła znajdujące się w pysku konia muszą być wykonane z dwu lub więcej rodzajów metalu bądź materiału.

Dozwolone są jedynie następujące wędzidła:

- 1) wędzidło zwykłe pojedynczo łączone
- 2) wędzidło zwykłe podwójnie łączone
- 3) wędzidło z pierścieniami w kształcie litery D
- 4) wędzidła amerykańskie
 - a. z wąsami
 - b. bez wąsów
- 5) wędzidło tylko z górnymi lub dolnymi wąsami
- 6) wędzidło jednolite
- 7) wędzidło z czankami (typu Baucher)
- 8) Dr Bristol



9) wędzidło typu Fulmer (z dolnymi i górnymi wąsami)

10) wędzidło francuskie

Uwaga!

Żadne z powyższych nie może być osłonięte gumą czy skórą. Wędzidła z materiałów syntetycznych są dozwolone, ich kształt musi być zbliżony do jednego z przedstawionych na powyższym rysunku.

e. Wytok jest dozwolony jedynie w próbie Caprilliego.

f. W ujeżdżeniu i próbie Caprilliego dozwolone jest używanie palcata nie dłuższego niż 1 metr (mierzone razem z końcówką).

3. Jazda w stylu angielskim i bieg z przeszkodami

a. Dowolny rodzaj siodła angielskiego.

b. Jeden bat nie dłuższy niż 1 metr (mierzone razem z końcówką).

c. Strzemiona

1) Do butów z obcasem można używać zwykłych strzemion.

2) Rekomenduje się używanie strzemion bezpiecznikowych.

3) Strzemiona bezpieczne (w kształcie litery S, otwierające się, z noskami itp.) są obowiązkowe przy wszelkim obuwiu nietypowym.

4) Jeźdźcy są zobowiązani do dostarczenia na zawody swoich strzemion bezpiecznikowych i puślik (chyba, że organizator zadecyduje inaczej o czym musi zawiadomić przed zawodami w regulaminie).

d. Ogłowia

1) Wymagane jest ogłowie wędzidłowe

2) Obowiązuje ogłowie z nachrapnikiem hanowerskim, polskim lub krzyżowym

3) Wędzidło muszą być łagodne i lite

4) Wszystkie części wędzidła znajdujące się w pysku konia muszą być wykonane z dwu lub więcej rodzajów metalu lub materiału.

e. Zalecane są wędzidła o ostrzejszym działaniu oraz pelham z nachrapnikiem polskim.

1) Sędzia może ukarać zawodnika punktami karnymi za używanie nietypowych wędzideł lub nachrapników.

2) Kalosze i bandaże w spokojnych kolorach są dozwolone tylko w biegu z przeszkodami.

3) Wytoki są zakazane.

4) Palcaty, ostrogi i baty są dozwolone.



4. Prezentacje

- a. Zawodnicy reprezentujący styl western prezentują konie na kantarach i skórzanym lub nylonowym uwiązle.
- b. Zawodnicy reprezentujący styl angielski prezentują konie w dopasowanych ogłowach lub skórzanych bądź nylonowych kantarach (patrz w części dotyczącej sprzętu dla jazdy stylem angielskim).

5. Wyścigi

- a. Siodła zgodne z wymogami dla stylu jazdy.
- b. Ogłowia zgodne z wymogami dla stylu jazdy.
- c. Dozwolony sprzęt:
 - 1) długie buty,
 - 2) ostrogi, baty.
- d. Zakazany sprzęt:
 - 1) laso,
 - 2) hakamore,
 - 3) wytok,
 - 4) wypinacze,
 - 5) kawecan, nietypowe nachrapniki,
 - 6) druciane, metalowe, szorstkie części paska podganasznikowego,
 - 7) nietypowe podkowy.

SEKCJA E – ZASADY ROZGRYWANIA POSZCZEGÓLNYCH KONKURENCJI

1. Przepisy ogólne

- a. W jeździectwie zawodnicy są przydzielani do poszczególnych grup tylko na podstawie ich umiejętności jeździeckich. Płeć i wiek nie są brane pod uwagę przy podziale na grupy
- b. Każdy jeździec musi odbyć minimum 10 treningów w okresie 6 miesięcy przed zawodami.
- c. Spóźnione zapisy nie są przyjmowane.
- d. Na teren zawodów nie wolno wprowadzać psów za wyjątkiem psów przewodników niewidomych.
- e. Przed dosiadaniami koni odbywa się przegląd rzędu.
- f. W przypadku zgłoszenia własnych koni jeździec może zostać poproszony do starczenie ujemnego wyniku próby Cogginsa.



- g. Podczas Igrzysk Olimpijskich wszyscy zawodnicy korzystają z koni zapewnionych przez organizatorów.
- h. Jeżeli zawodnicy nie przywożą swoich własnych koni musi być przeznaczony odpowiednia ilość czasu aby jeździec przyzwyczał się do konia.
- i. Jeździec korzysta z jednego konia podczas wszystkich konkurencji, w których bierze udział.
- j. Zmiana konia jest możliwa tylko i wyłącznie w następujących przypadkach: z powodów bezpieczeństwa, gdy koń zakuleje bądź zachoruje.
- k. W wyznaczonych punktach placu konkursowego powinni znajdować się obserwatorzy wyznaczeni przez kierownictwo zawodów, gotowi do udzielenia pomocy jeźdźcom w razie nagłej potrzeby.
- l. Podczas zawodów międzynarodowych / igrzysk światowych wszystkie polecenia sędziów muszą być tłumaczone na język zawodnika. Komendy wydaje trener lub osoba przez niego wyznaczona.
- m. Ostateczną decyzję o dopuszczeniu konia do uczestnictwa w zawodach podejmuje sędzia (owie) i kierownik zawodów do spraw koni. Decyzja głównego lekarza weterynarii zawodów, przyjęta przez sędziego a dotycząca stanu zdrowia konia jest ostateczna przy ustalaniu miejsc medalowych.
- n. Jeśli to możliwe, komendy powinny być ogłoszone publicznie najpierw w języku angielskim, w drugiej kolejności po francusku, w trzeciej kolejności po hiszpańsku a następnie w języku migowym dla niesłyszących. Można używać także kart-znaków dla niesłyszących. Karty uniwersalne winny zawierać następujące oznaczenia: 1 = stęp, 2 = kłus wysiadwany, 3 = kłus anglezowany, 4 = galop, 0 = zmiana kierunku i = zatrzymanie.
- o. Protesty są rozpatrywane przez kierownika zawodów w konsultacji z sędziami, stewardem i/ lub komitetem regulaminowym. Ich decyzja jest ostateczna.
- p. Za niepełnosprawność nie są przyznawane punkty karne o ile nie wpływa ona znacząco na wykonanie programu. W takich przypadkach o przyznaniu punktów karnych decyduje sędzia.
- q. Pomocnicy mogą znajdować się na placu konkursowym tylko za zgodą sędziego lub o ile wymagają tego przepisy danej konkurencji.
- r. O przyznaniu punktów karnych dla zawodnika za pomoc z zewnątrz/ podpowiedzi zza ogrodzenia decyduje sędzia. Urządzenia elektroniczne służące komunikacji z trenerem czy innymi osobami na zewnątrz placu konkursowego są zakazane.
- s. W przypadku uszkodzenia sprzętu jeździeckiego czy zgubienia podkowy jeździec może kontynuować przejazd lub zjechać z placu na polecenie swojego trenera.



t. Zawodnicy z zespołem Down'a, u których stwierdzono niestabilność w stawie szczytowo-obrotowym nie mogą brać udziału w jeździectwie. Dodatkowe informacje i procedury odstąpienia od tej zasady znajdują się w Artykule 1.

u. Definicje słów określających ruchy konia:

W celu uniknięcia nieporozumień w rozumieniu charakterystyki ruchów konia zostały tutaj sprecyzowane niektóre określenia.

- 1) Ustawienie konia na krzywej (zgięcie) oznacza boczne zgięcie konia.
- 2) Kadencja oznacza niezakłócony rytm chodu.
- 3) Kontakt jest związany z przyjęciem wędzidła i akceptacją napiętej wodzy jako środka łączności z jeźdźcem.
- 4) Anglezujemy zawsze na zewnętrzną przednią nogę konia. Zatem koło kłusem w prawo jeździec wykonuje siadając w momencie, gdy lewa przednia noga konia znajduje się na ziemi natomiast wykonując koło w lewo jeździec winien siadać, gdy koń stawia prawą przednią nogę na ziemi.
- 5) Zebranie konia jest związane głównie ze zgięciem jego głowy w potylicy i ganaszach.
- 6) Swoboda ruchów to nieskrępowanie i brak oporu konia do energicznej i elastycznej pracy kończyn wynikającej z możliwości zgięcia w stawach biodrowych i łopatkach, które umożliwia wysuwanie kończyn daleko w przód.
- 7) Impuls to tendencja do ruchu naprzód, elastyczność wyroku dająca wrażenie energicznego poruszania się. Tendencja do ruchu wpród bez zbędnego pośpiechu jest widoczna w zaangażowaniu zadu. Aby ukazać impuls koń musi chętnie iść do przodu i poruszać się po linii prostej.
- 8) Wydłużanie wyroku jest wstępnym ćwiczeniem do chodów wyciągniętych. Koń porusza się spokojnie i prosto, przy utrzymanym kontakcie z pyłskim i wyraźnie wydłuża krok.
- 9) Lekkość ruchu konia objawia się w zręcznym i zwinnym poruszaniu się. Jest wynikiem giętkości, impulsu, równowagi i swobody ruchu.
- 10) Koń postawiony na pomocach bez oporu akceptuje lekki kontakt ręki jeźdźcy poprzez działanie wodzy zachowując przy tym rozluźnioną szczękę i potylicę, co więcej, koń akceptuje inne pomoce jeździeckie, które „napychają” go na wędzidło. Koń postawiony na pomocach porusza się z rozluźnionym grzbietem, wykazuje brak oporu podczas zmian chodu i pozostaje w pełni podporządkowany jeźdźcowi. Ustawienie konia na pomocach zależy zarówno od jego podporządkowania jak i od stopnia wytrenowania.
 - a) Głowa winna pozostawać w stałym ustawieniu, regułą jest ustawienie nieznacznie przed pionem z miękką potylicą jako najwyższym punktem szyi. Koń nie powinien stawiać oporu jeźdźcowi.



- 11) Zgięcie boczne głowy konia odnosi się do kierunku, w który koń patrzy. Koń zgjęty w potylicy, może być ustawiony w lewo lub prawo. Jeździec widzi kawałek oka i nosa konia po tej stronie, w którą jest on zwrócony.
- 12) Regularność odnosi się do rytmu końskiego chodu i oznacza równomierne tempo danego chodu.
- 13) Rytm – ilość uderzeń kopyt (stęp – 4, kłus -2, galop – 3).
- 14) Posłuszeństwo konia oznacza jego psychiczną i fizyczną gotowość do reagowania na sygnały zawodnika. Różnica pomiędzy oporem a nieposłuszeństwem możemy wyjaśnić następująco: koń stawia opór, gdy jako odpowiedź na sygnały jeźdźca demonstruje brak elastyczności podczas ruchów i zmian chodu podczas, gdy nieposłuszeństwo to celowa ucieczka.
- 15) Przepuszczalność to fizyczna zdolność konia do swobodnego przenoszenia środka ciężkości zarówno w przód, w tył jak i na boki bez sztywności i oporu. Koń jest przepuszczalny, gdy płynnie reaguje na wstrzymujące i ustawiające go działanie wodzy i ukierunkowujące go działanie łydek i krzyża. Przepuszczalność najłatwiej oceniać podczas zmian chodów.
- 16) Tempo to szybkość powtarzającego się rytmu. Nie jest ono równoznaczne z szybkością chodu. Szybkość wyraża się ilością kilometrów na godzinę i może wzrastać poprzez zwiększenie tempa lub wydłużenia wykroku.
- 17) Zatrzymanie – koń powinien stać spokojnie, bez ruchu i prosto, z ciężarem ciała równo rozłożonym na wszystkie cztery nogi. Jest to widoczne, gdy pary nóg konia stoją w liniach prostych.
- 18) Zmiana kierunku powinna być wykonywana od ogrodzenia:
 - a) podczas zmiany kierunku koń powinien dostosować zgięcie swojego ciała do linii, którą podąża, będąc rozluźnionym i reagującym na sygnały jeźdźca bez oporu, zmiany chodu, rytmu czy szybkości,
 - b) koń powinien utrzymywać rytm i być w kadencji podczas zmian kierunku,
 - I. zmiana kierunku po przekątnej powinna być wykonywana kłusem anglezowanym,
 - II. podczas zmiany kierunku w galopie możliwe są następujące rodzaje zmiany nogi:
 - zatrzymanie konia i natychmiastowe zagalopowanie z nogi właściwej,
 - zwykła zmiana nogi podczas, której koń przechodzi do stępu lub kłusa i ponownie zagalopowuje z właściwej nogi. Dozwolone jest wykonanie maksimum trzech kroków stępem czy kłusem,
 - lotna zmiana nogi wykonywana bez zmiany chodu konia.
- 19) Przejścia to zmiany chodu i tempa. Powinny być wykonywane szybko lecz jednocześnie łagodnie, nie raptownie. Koń winien być prowadzony lekko, spokojnie i z zachowaniem właściwej pozycji.



v. Ocenianie konkurencji.

1) We wszystkich konkurencjach ocenie sędziów podlegają:

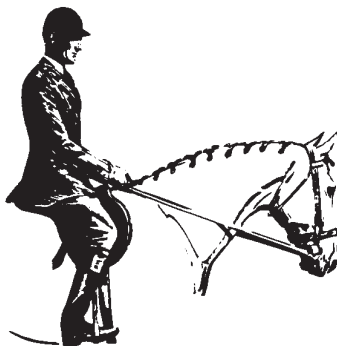
- a) równowaga jeźdźca,
- b) dosiad jeźdźca,
- c) użycie pomocy,
- d) umiejętność powodowania koniem,
- e) zachowanie form grzecznościowych i bezpieczeństwa,
- f) sportowa postawa,
- g) wyniki pokazu osiągnięte przez konia nie powinny być ważniejsze niż sposób ich osiągnięcia.

2) Dosiad jeździecki dla jazdy w stylu angielskim.

- a) Jeździec winien wyglądać elegancko. Dosiad i ręce swobodne, stwarzające wrażenie pełnej kontroli nad koniem.
- b) Dosiad podstawy: wzrok skierowany przed siebie, barki cofnięte do tyłu. Górna część tułowia wyprostowana lecz nie sztywna i nie wypięta do przodu. Palce stóp w położeniu najlepiej odpowiadającym budowie jeźdźca. Nogi zgięte w stawach skokowych, pięty w dół. Łydki i nogi przylegają do boków konia nieco za poprzęgiem. Strzemiona pod najszerszą częścią stopy. Strzemiona nie mogą być przywiązane do poprzęgu.
- c) Dłonie winny znajdować się nieco przed kłębem konia i nie mogą się dotykać. Kciuki skierowane pod kątem 30 stopni do wewnątrz. Od pyska konia do łokcia jeźdźca winna być zachowana linia prosta. Sposób trzymania wodzy jest dowolny a koniec wodzy może zwisać z lewej lub prawej strony, jednakże wodze muszą być zebrane i nie mogą wisieć luźno.

d) Dosiad podczas ruchu:

- w stępie, kłusie ćwiczebnym, galopie wysiadywanym ciało winno być parę stopni przed lub w pionie;
- podczas kłusa anglezowanego, galopu w półsiadzie czy skoków powinna być tendencja do pochylecia tułowia w przód.



- 3) Niedozwolona pomoc osoby prowadzącej konia lub osób asekurujących zawodnika będzie karana punktami karnymi:
- a) asekurujący nie może wydawać poleceń, podpowiadać ani w inny sposób pomagać zawodnikowi – wyłączając sytuacje wyjątkowe,
 - b) specjalne ulgi mogą być zastosowane w przypadku zawodników z zaburzeniami wzroku, słuchu lub dotkniętych ciężkim kalectwem,
 - c) trener nie może prowadzić konia, asekurować ani w inny sposób asystować swojemu zawodnikowi podczas przejazdu.

2. Przepisy dla ujeżdżenia i próby Caprilliego

- a. Celem ujeżdżenia jest harmonijny rozwój naturalnych możliwości i zdolności konia. W wyniku prawidłowego ujeżdżenia koń jest spokojny, giętki, rozluźniony i elastyczny oraz ufny, uważny, czuły i doskonale rozumiejący się ze swoim jeźdźcem. Taki koń sprawia wrażenie samodzielnego wykonywania postawionych mu zadań. Współpracujący i uważny całkowicie podporządkowany woli jeźdźca.
- b. Podczas całego przejazdu, nawet w stój, jeździec winien starać się, aby koń był „postawiony na pomocach”. Ponieważ wymaga to stałej i konsekwentnej pracy pomiędzy jeźdźcem i koniem na zawodach gdzie jeźdźcy nie mogą startować na własnych koniach za wystarczający będzie uważany umiarkowany kontakt. Wartość współczynnika w Ocenach Dodatkowych dotycząca posłuszeństwa będzie zmniejszona, a wartość za dosiad i prawidłowe i skuteczne użycie pomocy będzie zwiększona.
- c. Zatrzymanie: w stój szyja konia powinna być uniesiona, potylicą wysoko, nos nieznacznie przed pionem. Koń zebrany – utrzymany lekki i miękki kontakt pomiędzy pyskiem konia a ręką jeźdźca. Koń może spokojnie przeżuwać wędzidło i powinien być gotowy do ruszenia na najdelikatniejszy sygnał jeźdźca.
- d. Wyróżniamy następujące rodzaje stępa:
 - 1) roboczy:
 - a) rytmiczny i niewymuszony stęp, podczas którego koń powinien energicznie lecz spokojnie i równo kroczyć zaznaczając cztery takty podczas których ślady tylnych kopyt pokrywają ślady kopyt przednich,
 - b) jeździec utrzymuje stały, lekki kontakt z pyskiem konia,
 - 2) pośredni:
 - a) swobodny, rytmiczny, niewymuszony stęp w umiarkowanym rozciągnięciu z równo zaznaczonymi krokami, gdzie tylne kopyta dotykają ziemi przed śladami kopyt przednich
 - b) jeździec utrzymuje stały, lekki kontakt z pyskiem konia,



3) swobodny:

a) jest to chód rozluźniony, podczas którego pozwalamy koniowi na całkowicie swobodne opuszczenie głowy i rozciągnięcie szyi.

e. Wyróżniamy następujące rodzaje klusa:

1) roboczy: koń porusza się z właściwą równowagą i będąc ustawionym na pomocach, kroczy naprzód równym, elastycznym krokiem z dobrą pracą stawów skokowych. Wyrażenie „dobra praca stawów skokowych” nie oznacza, że zebranie konia jest wymagane. Podkreśla tylko wagę impulsu wynikającego z aktywności zadu.

2) pośredni:

a) koń porusza się naprzód krokiem swobodnym, średnio wyciągniętym z wyraźnie zaangażowaną pracą zadu,

b) jeździec pozwala koniowi postawionemu na pomocach trzymać głowę nieco bardziej przed pionem co pozwala na obniżenie głowy i szyi w tym czasie,

c) kroki powinny być równe a cały ruch zrównoważony i niewymuszony.

f. Wyróżniamy następujące rodzaje galopu:

1) roboczy: koń jest w równowadze, ustawiony na pomocach, porusza się równo, lekko i w kadencji z widoczną dobrą pracą stawów skokowych. Wyrażenie „dobra praca stawów skokowych” nie oznacza, że zebranie konia jest konieczne. Podkreśla wagę impulsu, którego źródłem jest aktywna praca zadu.

2) pośredni:

a) koń porusza się naprzód swobodnym, zrównoważonym i średnio wydłużonym krokiem z wyraźnie zaangażowaną pracą zadu,

b) jeździec pozwala koniowi postawionemu na pomocach utrzymywać głowę nieco przed pionem co pozwala mu w tym samym czasie na obniżenie głowy i szyi.

g. Dosiad i pomoce jeździeckie:

1) Wszystkie ruchy powinny być wykonane bez widocznego wysiłku ze strony jeźdźcy.

a) Zawodnik powinien prawidłowo utrzymywać równowagę przy stałym ustawieniu nóg. Górna część ciała powinna być wyprostowana i jednocześnie swobodna, z dłońmi ustawionymi nisko i blisko siebie, jednak bez wzajemnego dotykania czy dotykania konia. Kciuk jest powyżej ustawionym punktem dłoni, łokcie i ramiona przy tułowiu tak, aby pozwoliły jeźdźcowi na łagodne i swobodne podążanie za ruchem konia oraz na niewidoczne stosowanie pomocy jeździeckich.



- b) Obowiązkowe jest prowadzenie konia obiema rękami jednak podczas opuszczania czworoboku na długiej wodzy po ukończonym programie jeździec może trzymać wodze jedną ręką.

h. Wykonanie i ocenianie programów:

1) Programy czytane.

- a) Programy przejazdów na zawodach Olimpiad Specjalnych mogą być zawodnikowi czytane.
- b) Trener wyznacza osobę czytającą zawodnikowi program. Podczas Igrzysk lub zawodów międzynarodowych trener może czytać zawodnikowi program we własnym języku.
- c) Błędy wynikające z mylnego lub spóźnionego odczytania programu są traktowane jako błędy przejazdu i są karane punktami karnymi.
- d) Czytanie programu jest ograniczone do jednorazowego odczytania każdego ruchu:

- i. dodatkowe powtórzenie będzie oznaczało dodatkową pomoc,
ii. poza sytuacjami niebezpiecznymi, dodatkowa pomoc jest zabroniona i powoduje eliminację zawodnika.

2) Ukłon – jeździec bierze wodze do jednej ręki, wolną rękę swobodnie opuszcza w dół wzdłuż tułowia i wtedy skłania głowę w lekkim ukłonie.

3) Głos – użycie głosu w jakikolwiek sposób, cmokanie jednorazowe lub wielokrotne jest poważnym błędem, pociągającym obcięcie oceny danego ruchu co najmniej o połowę.

4) Błędy.

- a) Jeśli zawodnik pomyli trasę przejazdu (np. zła zmiana kierunku, pominięcie jakiegoś ruchu), sędzia daje znak dzwonkiem lub gwizdkiem. Jeśli zachodzi konieczność sędzia wskazuje zawodnikowi miejsce, w którym należy ponownie rozpocząć przejazd i kolejny ruch, który należy wykonać. Następnie sędzia zezwala zawodnikowi na kontynuację programu.

- b) W przypadkach, gdy zawodnik pomyli trasę a sygnał dzwonka mógłby niepotrzebnie przeszkodzić w płynnym wykonaniu programu sędzia może zaniechać przerwania przejazdu. Decyzję w takich przypadkach podejmuje sędzia główny.

- c) W programach Olimpiad Specjalnych, każde zmylenie trasy przejazdu, bez względu na to czy był sygnał dźwiękowy czy nie, jest karane w następujący sposób:

- i. pierwsze zmylenie trasy – 1 punkt
ii. po raz drugi – 2 punkty
iii. po raz trzeci – 4 punkty
iv. czwarta pomyłka powoduje eliminację, jednak zawodnik może dokończyć przejazd.



- d) Błędy w wykonaniu programu (np. kłus anglezowany zamiast ćwiczebnego, nie przełożenie wodzy do jednej ręki przy ukłonie itp.) jest karane podobnie jak pomylenie trasy. Dotyczy to także jeźdźca opuszczającego czworobok w inny sposób niż wymaga program.
- e) Jeśli sędzia nie zauważył błędu, wykonanie ocenia się na korzyść zawodnika.
- f) Punkty karne są odejmowane na każdym arkuszu sędziowskim od całkowitej liczby punktów uzyskanych przez zawodnika.

i. Ocenianie.

- 1) Ocena każdego ruchu powinna w pierwszej kolejności określać czy ruch został wykonany niezadowolająco (4 lub poniżej) czy zadowolająco (5 lub powyżej).
- 2) Dokładność powinna być brana pod uwagę tylko wtedy, gdy niedokładne wykonanie pozbawiło ruch cech trudnych. Polecenia, które muszą być wykonane w określonym punkcie czworoboku muszą być wykonywane w chwili, gdy tułów jeźdźca znajdzie się na wysokości tego punktu.
- 3) Błąd jednorazowy powinien być oceniany przez sędziów łagodnie.
- 4) Zgrzytanie zębami i machanie ogonem są oznakami napięć lub sprzeciwu ze strony konia i powinny być wzięte pod uwagę przy ocenie danego ruchu, jak również w ocenach dodatkowych i za wrażenie ogólne.
- 5) Konie, które podczas pokazu idą z wystawionym językiem lub otwartym pyskiem powinny uzyskać niższe oceny.
- 6) W sytuacji upadku konia lub/ i jeźdźca zawodnik nie podlega eliminacji. Zawodnik uzyskuje przez to dłuższy czas przejazdu oraz wpływa to na niższe oceny dodatkowe i za wrażenie ogólne.
- 7) Jeżeli podczas przejazdu koń opuści czworobok (wszystkie cztery nogi konia muszą znaleźć się poza ogrodzeniem) jeździec jest eliminowany jednakże może ukończyć przejazd.
- 8) Jeżeli zawodnik po skończonym przejeździe opuści czworobok w inny sposób niż zaznaczono zostanie ukarany punktami karnymi za popełniony błąd.
- 9) Konie z podwiązany językiem będą eliminowane.
- 10) Sędzia może zatrzymać przejazd i/ lub zezwolić zawodnikowi na ponowny start od początku lub od dowolnego punktu programu, jeżeli zaszły jakieś nieprzewidziane okoliczności przeszkadzające wykonaniu programu.
- 11) Jeździec, który nie wjedzie na czworobok w ciągu 90 sek. od sygnału sędziego będzie eliminowany. Zawodnik nie może zostać wezwany do rozpoczęcia przejazdu wcześniej niż było to planowane bez powiadomienia go co najmniej 30 minut wcześniej o przyspieszeniu startu.



- 12) Wszystkie ruchy i przejścia, które podlegają ocenie są numerowane na arkuszu sędziowskim. Skala ocen od 0 do 10, gdzie 0 jest najniższą oceną przyznawaną za ruch nie wykonany w ogóle a 10 jest oceną najwyższą.

Skala ocen:

10 doskonale

9 bardzo dobrze

8 dobrze

7 dość dobrze

6 zadowolająco

5 dostatecznie

4 niedostatecznie

3 prawie źle

2 źle

1 bardzo źle

0 ruch nie wykonany

- 13) Oceny dodatkowe podobnie jak niektóre trudne lub/ i często powtarzające się ruchy mogą być mnożone przez specjalny współczynnik. Oceny dodatkowe są przyznawane po ukończeniu przejazdu za:
- a) chody
 - b) impuls
 - c) postuszeństwo
 - d) dosiad jeździecki i użycie pomocy
- 14) Po ukończonym przejeździe i wystawieniu przez sędziów ocen dodatkowych (które muszą być wystawione z należytą rozważą) arkusze sędziowskie przekazywane są do komisji zliczającej.
- a) Oceny są mnożone przez współczynniki i sumowane.
 - b) Następnie są odejmowane punkty karne.
 - c) Ocena końcowa, która jest podstawą klasyfikacji jest otrzymywana przez dodanie punktów ze wszystkich arkuszy sędziowskich danego zawodnika. Jeżeli jest dwóch lub więcej sędziów obowiązuje ujawnienie ocen każdego sędziego niezależnie od oceny ogólnej.
 - d) Zwycięzcą zostaje zawodnik mający najwyższą ocenę końcową, drugie miejsce zajmuje zawodnik mający drugą co do wysokości ocenę końcową itd.
 - e) W przypadku równych ocen końcowych zwycięzcą zostaje zawodnik mający wyższą ocenę za wrażenie ogólne.



f) W przypadku równych ocen za wrażenie ogólne sędzia może zdecydować o przewadze jednego z zawodników po przejrzeniu obu arkuszy sędziowskich lub ogłosić remis.

j. Próba Caprilliego.

- 1) Program może być zawodnikowi czytany (patrz przepisy „ujeżdżenie”).
- 2) Oczekuje się jazdy stępem roboczym oraz klusem anglezowanym, jeżeli w programie nie zaznaczono inaczej.
- 3) Każdy ruch jest oceniany na skali od 0 do 10 punktów tak, jak to ma miejsce w ujeżdżeniu.
- 4) Punkty karne za skoki:
 - a) zrzutka – 2 punkty karne
 - b) pierwsza odmowa skoku – 3 punkty karne
 - c) druga odmowa skoku – 3 punkty karne
 - d) trzecie wylamanie – eliminacja, jednak zawodnik może ukończyć przejazd
- 5) Zmylenie trasy:
 - a) po raz pierwszy – 1 punkt karny
 - b) po raz drugi – 2 punkty karne
 - c) po raz trzeci – 4 punkty karne
 - d) po raz czwarty – eliminacja, jednak zawodnik może ukończyć przejazd
 - e) użycie głosu – 2 punkty karne

Na arkuszach sędziowskich oceny przydzielane są tak jak w ujeżdżeniu a punkty karne odejmowane są od sumy ocen.

3. Przepisy jazdy stylowej

Test jazdy w stylu angielskim jest obowiązkowy jako preeliminacje i odbywa się po dobraniu koni i treningach.

Jazda w stylu angielskim może być także jedną z konkurencji.

- a. Zasada ogólna: podczas wszystkich konkurencji jeździec ma obowiązek dosiadać tego samego konia. Jeździec nie panujący nad koniem będzie wyproszony z placu konkursowego i zdyskwalifikowany w danej konkurencji.
 - 1) Jeżeli zdrowie i bezpieczeństwo zawodnika jest zagrożone przez dosiadanie konia przydzielonego przez organizatorów, trener może zażądać zmiany konia.
 - 2) Pomocnicy są wpuszczani na plac tylko za zgodą sędziego lub gdy wymaga tego program danej klasy.



- 3) Do decyzji sędziego należy ewentualne przyznanie punktów karnych zawodnikowi, który otrzymał jakąkolwiek pomoc z zewnątrz. Zabronione jest korzystanie z elektronicznych przyrządów służących porozumiewaniu się pomiędzy jeźdźcami, trenerem czy innymi osobami.
- 4) W przypadku zepsucia się sprzętu czy zgubienia podkowy zawodnik może kontynuować przejazd lub opuścić plac na prośbę trenera.

b. Ocenianie

- 1) Jeźdźcy oceniani są za dosiad, pozycję i pracę rąk, zdolność panowania nad koniem i jego zaprezentowania. Wyniki osiągnięte przez konia nie powinny być uważane za ważniejsze niż metody użyte przez jeźdźcę do ich osiągnięcia.
- 2) Jeźdźcy startujący na poziomie A powinni umieć wykonać program według przepisów krajowego związku jeździeckiego.

c. Wymagania dla wszystkich grup

- 1) Zawodnicy wjadą na plac konkursowy na komendę sędziego – w żądanym chodzie.
- 2) Na komendę sędziego wszyscy jeźdźcy objadą ujeżdżalnię dookoła w wymaganym chodzie i kierunku, indywidualnie lub w grupie.
- 3) Wszyscy jeźdźcy będą prezentować jazdę w odpowiednich dla swoich klas chodach.
- 4) Wszyscy jeźdźcy będą proszeni o wykonanie cofania konia.
- 5) Wszyscy jeźdźcy mogą być proszeni o wykonanie specjalnych zadań wyznaczonych przez sędziego lub kierownika zawodów.
- 6) Muszą zaprezentować jazdę w obu kierunkach i umieć wykonać prawidłową przekątną.
- 7) Żaden lub wszyscy jeźdźcy mogą być proszeni o wykonanie specjalnych zadań odpowiednich dla swojej klasy, żadne inne testy nie mogą być użyte. Mogą być one wykonywane indywidualnie lub w grupie. Wszystkie testy będą wykonywane na płaskim podłożu.
- 8) Zachęca się sędziów do polecenia wykonania zawodnikom przynajmniej trzech testów.
- 9) Jeźdźcy oceniani są za dosiad, pozycję i pracę rąk, zdolność panowania nad koniem i jego zaprezentowania. Wyniki osiągnięte przez konia nie powinny być uważane za ważniejsze niż metody użyte przez jeźdźcę do ich osiągnięcia.



d. Zasady jazdy w stylu angielskim:

- 1) zawodnicy wjadą na ujeżdżalnię w wyznaczonym przez sędziego chodzie,
- 2) muszą zaprezentować jazdę w obu kierunkach i umieć wykonać prawidłową przekątną,
- 3) wjechać na linię środkową i cofnąć konia na komendę,
- 4) żaden lub wszyscy jeźdźcy mogą być proszeni o wykonanie specjalnych zadań odpowiednich dla swojej klasy. Mogą być one wykonywane indywidualnie lub w grupie. Wszystkie testy będą wykonywane na płaskim podłożu. Instrukcje muszą być ogłaszane publicznie.
- 5) Zadania, jakie mogą wybrać sędziowie:
 - a) zatrzymanie (4 – 6 sekund),
 - b) ósemka klusem ze zmianą nogi, na którą się anglezuje na przekątnej,
 - c) ósemka galopem na właściwą nogę ze zwykłą lub lotną zmianą nogi, lub zatrzymaniem i ponownym zagalopowaniem z właściwej nogi,
 - d) jazda w grupie stępem, klusem lub galopem,
 - e) zatrzymanie (4-6 sekund) z zebranego galopu,
 - f) serpentyna klusem z anglezowaniem na właściwą nogę – zmiana nogi na przekątnej,
 - g) wykonanie wskazanej zmiany nogi w galopie (zwykła, przez zatrzymanie, lotna),
 - h) koło w chodzie odpowiednim dla danej klasy,
 - i) zwrot na zadzie lub/ i przodzie,
 - j) zmiana kierunku w stępie, klusie lub/ i galopie.

4. Przepisy dla biegu z przeszkodami

- a. Zasady ogólne: zachęca się organizatorów do planowania tras, których pokonywanie nie będzie trwało dłużej niż 90 sekund.
- 1) Trasa musi być dostosowana do odpowiedniego dla każdego poziomu chodu konia, gdyż jest on oceniany przez sędziego podczas przejazdu.
 - 2) Projektant trasy powinien mieć na uwadze, iż trasa i przeszkody muszą być bezpieczne, aby wyeliminować możliwość wypadku. Musi być przewidziana odpowiednia ilość miejsca dla konia na klus – przynajmniej 10 m i co najmniej 15 m na galop aby sędzia mógł ocenić chód odpowiedni dla danego poziomu.
 - 3) Zachęca się do wykorzystywania – jako przeszkody -naturalnych warunków terenu, na którym rozgrywamy zawody (drzewa, strumyki, krzewy, pagórki, rowy itp.), jeżeli gwarantuje to bezpieczeństwo oraz odpowiednią widoczność dla sędziego.



- 4) Sędzia musi obejrzeć trasę i mieć prawo dokonania zmian, jeżeli stwierdzi możliwość wystąpienia jakiegokolwiek niebezpieczeństwa.
 - 5) Ustalenie bezpiecznego rodzaju chodu koni pomiędzy przeszkodami należy do sędziego.
 - 6) Zwycięzcą zostaje jeździec, który zebrał najmniejszą ilość punktów karnych oraz pokonał trasę w najlepszy sposób.
- b. Przejazd będzie oceniany na podstawie:
- 1) żywego reagowania konia na pomoce jeźdźca,
 - 2) posłuszeństwa konia,
 - 3) ogólnego nastawienia,
 - 4) umiejętnego powodowania koniem podczas przejazdu przez przeszkody,
 - 5) podczas ruchu konia ręce jeźdźca muszą być delikatne, aby nie wywoływały dodatkowych reakcji konia.
- c. Sędzia może zalecić ominięcie przeszkody, której pokonywanie zabiera zawodnikowi zbyt wiele czasu.
- d. Punkty karne przyznawane są za wszelkie próby opóźnienia pokonania przeszkody przez konia.
- e. Zmylenie trasy jest rozumiane jako:
- 1) pokonanie przeszkody w złym kierunku lub ze niewłaściwej strony,
 - 2) pokonanie przeszkody w inny sposób niż nakazuje program,
 - 3) ominięcie przeszkody bez zezwolenia sędziego,
 - 4) pokonanie przeszkód w niewłaściwej kolejności,
 - 5) odmowa pokonania przeszkody według instrukcji sędziów,
 - 6) odmowa powoduje nie zaliczenie przeszkody do wyniku, niekoniecznie oznacza eliminację. Zawodnicy, którzy nie pokonali wszystkich przeszkód są klasyfikowani za zawodnikami, którzy zaliczyli wszystkie przeszkody.
- f. Wymagane przeszkody (lista znajduje się w Sekcji G).
- 1) Dla klas A – AP
 - a) trasa biegu będzie zawierała 3 przeszkody z listy obowiązkowej i przynajmniej 3 z listy do wyboru,
 - b) trasa może liczyć najmniej 6, najwięcej 10 przeszkód.
 - 2) Dla klas CI, BI i BIP
 - a) trasa biegu będzie zawierała 3 przeszkody z listy obowiązkowej,
 - b) trasa może liczyć od 5 do 7 przeszkód
 - i. jeżeli jedną z przeszkód jest bramka to obowiązuje tylko jej otwarcie i przejechanie przez nią bez zamykania.



3) Dla klas CS, BS i BSP

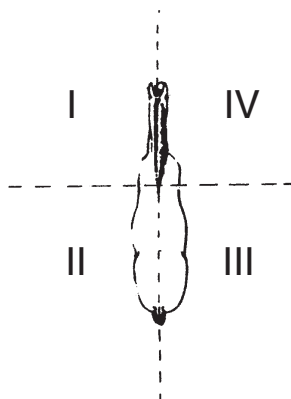
- a) trasa biegu będzie zawierała 2 przeszkody z listy obowiązkowej,
- b) trasa może liczyć od 4 do 6 przeszkód,
 - i. jeżeli jedną z przeszkód jest bramka, to ze względu na bezpieczeństwo osób asekurujących obowiązuje tylko przejazd przez bramkę bez jej otwierania czy zamykania.

5. Prezentacja koni na kantarach lub w ogłowiach

- a. W tej konkurencji nacisk jest położony na umiejętność zaprezentowania konia przez zawodnika przy zachowaniu wszelkich zasad bezpieczeństwa. Koń w tym wypadku służy do zaprezentowania umiejętności zawodnika.

1) Stosowana jest metoda „Ćwiartek”.

Dla informacji trenerów i wystawiających konie podajemy następujące wskazówki, aby zilustrować jak powinien ustawiać/ poruszać się zawodnik prezentujący konia. W wyobraźni dzielimy konia niewidzialną linią na cztery równe części jak pokazano na rysunku. (Uwaga: każda ćwiartka ma swój numer I, II, III, IV dla łatwiejszego rozróżnienia). Jedna linia biegnie w poprzek konia tuż za kłębem a druga wzdłuż konia od głowy do ogona. Gdy sędzia jest w I prezenter powinien być w IV. Gdy sędzia przejdzie do II, prezenter powinien przejść do I. Jeżeli sędzia przejdzie do III, prezenter przechodzi do IV. Jeżeli sędzia podchodzi do IV, prezenter wraca raz jeszcze do I. Metoda ta zapewnia bezpieczeństwo jako, że prowadzący trzyma konia w pozycji uniemożliwiającej mu kopnięcie sędziego.



- b. Wzory sprawdzianów muszą być podane do wiadomości minimum na godzinę przed rozpoczęciem pokazu.
- c. Zasady pokazu.
 - 1) Zawodnik wprowadza konia na plac żywym krokiem w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara (jeżeli nie ma innych wytycznych sędziego). Koń powinien być prowadzony żwawym stępem lub kłusem.



- 2) Po ustawieniu się wszystkich na linii środkowej sędzia wzywa po kolei zawodników do prezentacji indywidualnej. Prowadzący musi upewnić się, że nic nie zasłania sędziemu dobrej widoczności.

d. Ocenianie.

- 1) Wygląd konia: w sumie – 20 punktów
- a) kondycja – 5 punktów
 - b) pielęgnacja – 5 punktów
 - i. Dobrze wyszczotkowana sierść (kurz, brudne plamy są niedopuszczalne).
 - ii. Wyczyszczone okolice oczu, uszy, pysk, chrapy, brzuch pomiędzy nogami, dookoła ogona.
 - iii. Grzywa, ogon, grzywka dobrze rozczesane i czyste. Wszelkie ozdoby są zakazane. Grzywa i grzywka mogą być zaplecione w warkocz jeśli pokazujący ma takie życzenie.
 - iv. Kopyta powinny być właściwie rozczyszczone i czyste. Jeśli koń jest podkutty, podkowy muszą być dobrze dopasowane.
 - c) strzyżenie – 5 punktów
 - i. Grzywa może być przystrzyżona, lecz grzywka i włosy na kłębie muszą być pozostawione.
 - ii. Włosy w uszach mogą być przycięte.
 - iii. Długie włosy na ganaszach, nogach i pęcinach powinny być przystrzyżone.
 - d) sprzęt jeździecki – 5 punktów
 - i. Sprzęt powinien być czysty i w dobrym stanie.
 - ii. Konie prezentowane w stylu western muszą mieć założony skórzany lub nylonowy kantar.
 - iii. Konie prezentowane w stylu angielskim powinny mieć kantar lub ogłowie skórzane lub z tworzywa sztucznego.
- 2) wygląd zawodnika: w sumie – 10 punktów
- a) Zawodnik czysty i schludny – także jego odzież.
 - b) Zgodny z przepisami strój do jazdy w stylu western.
 - c) Zgodny z przepisami strój do jazdy w stylu angielskim; marynarka do wyboru.
- 3) pokaz konia na ujeżdżalni: w sumie – 60 punktów
- a) prowadzenie – 40 punktów
 - i. Zawodnik prowadzi konia po jego lewej stronie, trzymając wodze lub uwiąz prawą ręką 20 – 30 cm od pyska (nie wolno trzymać za łańcuszek w przypadku uwiąz z łańcuszkiem – sędzia może za to przydzielić punkty karne). Niewysocy jeźdźcy mogą potrzebować dłuższego uwiąz.



- ii. Zawodnik powinien prowadzić konia będąc cały czas na wysokości oka konia („oko przy oku”).
 - iii. Koniec wodzy czy uwiązku powinien być trzymany bezpiecznie i elegancko w lewej ręce. Owijanie wodzy dookoła lewej ręki powoduje przyznanie mniejszej ilości punktów.
 - iv. Zbyt luźny, zwisający koniec wodzy czy uwiązku jest uważany za błąd.
 - v. Nacisk jest położony na niewidoczną kontrolę konia, delikatne używanie wodzy czy uwiązku, pozwalające koniowi trzymać głowę w naturalny sposób. Koń powinien do końca pokazu poruszać się zwawo i swobodnie spokojnym stępem lub kłusem bez zbędnego poganiania.
 - vi. Dozwolone jest, aby zawodnik przechodził pomiędzy koniem a sędzią, gdy ten dokonuje oceny z bliska. Zawodnik powinien unikać blokowania sędziemu dostępu do konia poprzez wykonywanie tylko niezbędnych ruchów pomiędzy koniem a sędzią. Zawodnik szybko lecz spokojnie powinien przechodzić na sprawdzaną stronę konia.
 - vii. Należy pamiętać, że zawodnik jest oceniany za bezpieczne zachowanie. Musi on zachować bezpieczną odległość od innych, zarówno podczas prowadzenia koni jeden za drugim jak i podczas ustawienia do prezentacji jeden obok drugiego.
 - viii. Jeżeli sędzia zażąda zmiany ustawienia, zawodnik musi najpierw rozejrzeć się, ocenić sytuację i dopiero wtedy odpowiednio zmienić ustawienie.
- b) ustawianie – 20 punktów
- i. Podczas prezentacji w stój zawodnik stoi twarzą w kierunku konia, lecz niezupełnie przed koniem – zawsze w pozycji, w której widzi sędziego.
 - ii. Koń powinien być ustawiony równo na czterech nogach. Należy to wykonać przez odpowiednie prowadzenie wodzami lub uwiązem. Nigdy nie wolno ustawiać konia przez kopanie w jego nogi, aby ustawił je we właściwej pozycji.
 - iii. Podczas, gdy sędzia ogląda inne konie, zawodnik pozwala swojemu koniowi stać w wygodnej pozycji.
 - iv. Należy zachowywać się naturalnie; wszelka przesadna prezentacja, nadmierna krzątanina i zamieszanie są niewskazane.
- 4) Profesjonalne podejście, skoncentrowana i uważna postawa – 20 punktów
- a) Zawodnik przez cały czas powinien być dobrze zorientowany gdzie znajduje się sędzia.
 - b) Zawodnik przez cały czas prezentuje zwierzę i nie rozpraszają go rzeczy dziejące się poza placem konkursowym. Do momentu ukończe-



nia oceniania i opuszczenia ujeżdżalni jest wyłącznie skoncentrowany na prezentacji.

- c) Zawodnik uważa na wszelkie instrukcje sędziego czy prowadzącego pokaz i z gotowością współpracuje z nimi.
- d) Zawodnik jest rzeczowy, przyjacielski, uprzejmy i zachowuje sportową postawę w stosunku do działaczy i innych zawodników.

6. Wyścigi

a. Zasady ogólne: we wszystkich wyścigach obowiązuje pomiar czasu a zwycięzcą zostaje zawodnik z najszybszym czasem przejazdu.

- 1) Przejazdy odbywają się na zamkniętym placu. Zawodnik może rozpocząć przejazd dopiero po zamknięciu i zabezpieczeniu bramek. Bramki muszą pozostać zamknięte do ukończenia przejazdu i przejścia do stępa lub zatrzymania konia.
- 2) Wszyscy zawodnicy rozpoczynają przejazd z rozbiegu a stopery zostają włączone w momencie, gdy nos konia przetnie linię startu.
- 3) Czas zostaje zatrzymany, gdy nos konia przetnie linię mety.
- 4) 5 sekund karnych dolicza się za każde:
 - a) strącenie tyczki lub beczki. Zawodnik może dotknąć tyczki lub beczki ręką.
 - b) za każde trzy kroki w innym chodzie niż ten, w którym zawodnik startuje
- 5) Następujące wykroczenia powodują dyskwalifikację:
 - a) pomylenie trasy,
 - b) nie przekroczenie linii startu lub mety pomiędzy celownikami,
 - c) niedokładnie zapięty kask podczas przejazdu,
 - d) ponowne przekroczenie linii startu/ mety po ukończeniu przejazdu,
 - e) sędzia może zdecydować na dyskwalifikację zawodnika za nadmierne używanie bata.
- 6) W przypadku remisu przewidziana jest dogrywka na tej samej trasie. Zwycięzca musi przejechać tor o minimum 5 sekund szybciej niż poprzednio. Jeżeli tego nie zrobi dogrywka odbywa się ponownie.

b. Wyścig pomiędzy tyczkami (patrz wzory przejazdów):

- 1) Sędziowanie: na sygnał startera zawodnik
 - a) podąża prosto prawą stroną wzdłuż tyczek, aż do ostatniej tyczki,
 - b) okrąży ostatnią tyczkę w lewo,



- c) wykonuje slalom mijając tyczki raz z prawej raz z lewej strony, aż do pierwszej tyczki,
 - d) okrąży pierwszą tyczkę w prawo,
 - e) ponownie wykonuje slalom mijając tyczki raz z lewej raz z prawej strony do ostatniej,
 - f) okrąży ostatnią tyczkę w lewo i podąży prosto wzdłuż tyczek do linii mety.
- 2) Wyścig może zostać rozegrany w odwrotnym kierunku, czyli rozpoczynając od prawej strony.
- c. Wyścig dookoła beczek (patrz wzory przejazdów):
- 1) Sędziowanie: na sygnał startera zawodnik:
 - a) okrąży beczkę nr 1 w prawo o 360 stopni,
 - b) okrąży beczkę nr 2 w lewo o 360 stopni,
 - c) okrąży beczkę nr 3 w lewo o 360 stopni,
 - d) podąży prosto do linii mety pomiędzy beczkami 1 i 2.
 - 2) Wyścig może być rozegrany również w odwrotnym kierunku.
- d. Ósemka (patrz wzory przejazdów):
- 1) Sędziowanie: na sygnał startera zawodnik:
 - a) podąży w kierunku tyczki nr 2 przekraczając linię startu/ mety pomiędzy celownikami,
 - b) okrąży tyczkę w prawo,
 - c) podąży do tyczki nr 1,
 - d) okrąży tyczkę nr 1 w lewo,
 - e) podąży prosto do linii mety/ startu.
 - 2) Wyścig może zostać rozegrany w odwrotnym kierunku.
 - 3) Zawodnicy mogą wybrać kierunek przejazdu.
 - 4) Dyskwalifikacja:
 - a) ominięcie celowników przed okrążeniem tyczki nr 2 i przekroczenie linii startu/ mety po okrążeniu tyczki nr 2 i podążanie do tyczki nr 1,
 - b) strącenie któregoś z celowników.
- e. Sztafety.
- 1) Możliwe jest rozgrywanie sztafet stępem lub klusem także dla grup galopujących.
 - 2) Zespoły muszą liczyć jednakową ilość zawodników: dwóch, trzech lub czterech.
 - 3) Dwa zespoły mogą startować jednocześnie (jeżeli możliwe jest zachowanie bezpieczeństwa).



- 4) Mierzenie czasu rozpoczyna się, gdy nos konia pierwszego zawodnika przekroczy linię startu.
- 5) Stoperzy są wyłączane w momencie, gdy nos konia ostatniego w zespole zawodnika przekroczy linię mety.
- 6) Jeżeli konie są prowadzone, prowadzący musi iść za końskim pyskiem. Za każde wyprzedzenie konia przez prowadzącego zawodnik musi wykonać dodatkowe koło stępem i dopiero może kontynuować przejazd.
- 7) Jeźdźcy pojedynczy mogą losować partnerów.

7. Występy w dwójkach lub czwórkach

a. Sędzia ma do dyspozycji 200 punktów.

- 1) zespół: konie i jeźdźcy = 35 punktów maximum
 - a) przebranie = 5
 - b) jednolitość = 10
 - c) wygląd wrażenie ogólne = 10
 - d) postawa zachowanie = 10
- 2) wykonanie: = 130 punktów maximum
 - a) wynik ogólny = 80
 - b) szybkość = 10
 - c) czas = 10
 - d) przestrzeń = 10
 - e) precyzja = 10
 - f) dosiad = 10
- 3) rezultat = 35 punktów maximum
 - a) dopasowanie ruchów = 20
 - b) efekty specjalne = 15
(muzyka, rekwizyty itp.)

b. Występ może być wykonany przez jeźdźców z różnych poziomów i klas jednocześnie jednakże muszą oni wykonywać zadania dozwolone dla swojej klasy.

- 1) Na przykład: jeździec zgłoszony do klasy C nie może jeździć kłusem czy galopem a z klasy B galopem. Zawodnik z klasy A nie musi koniecznie jechać galopem.

c. Osoba czytająca program występu może podawać kierunek, lecz jest zobowiązana do przestrzegania tych samych reguł, które obowiązują w ujeżdżeniu i jeździe western.



d. Występ może być wzbogacony muzyką i kostiumami.

- 1) Należy dołożyć starań, aby kostium umożliwiał zawodnikom swobodne poruszanie i nie ograniczał widoczności.
- 2) Ponieważ najważniejszą sprawą jest bezpieczeństwo, żaden zawodnik nie może być przywiązany do konia czy siodła.
- 3) Przebranie konia powinno umożliwiać mu swobodne poruszanie i nie ograniczać pola widzenia. Powinno się unikać kostiumów z wiszącymi i powiewającymi elementami.
 - a) Konie powinny być przyzwyczajone do kostiumów. Rozsądnym byłoby próbny przejazd całego programu, pozwalający koniom przyjrzeć się kostiumom ze wszystkich stron.

8. Sporty zunifikowane

a. Sztafety w dwójkach lub czwórkach.

- 1) Dwuosobowy zespół powinien składać się z 1 zawodnika i 1 partnera a czterosobowy zespół z 2 zawodników i 2 partnerów – przez cały czas. Brak zastosowania wymaganych proporcji oznacza przegraną.
- 2) Sztafety odbywają się tylko stępem lub tylko kłusem.
- 3) Mierzenie czasu rozpoczyna się w momencie, gdy nos pierwszego w zespole konia przetnie linię startu.
- 4) Stopery zostają zatrzymane w momencie, gdy nos ostatniego konia w zespole przetnie linię mety.

b. Występy w dwójkach lub czwórkach.

- 1) Dwuosobowy zespół powinien składać się z 1 zawodnika i 1 partnera a czterosobowy zespół z 2 zawodników i 2 partnerów – przez cały czas. Brak zastosowania wymaganych proporcji oznacza przegraną.

SEKCJA F – WZORY PROGRAMÓW

1. Ujeżdżenie.

Na zawodach Olimpiad Specjalnych obowiązują następujące programy przejazdów. Arkusze testów pełnią jednocześnie rolę arkuszy sędziowskich.

Uwaga: w przypadku testów dla klasy B jeźdźcy nie muszą wykonywać kłusa anglezowanego w punktach 1,3,6 i 7. Mogą jechać kłusem ćwiczebnym lub anglezowanym w dowolnej kombinacji (zgodnie z zaleceniami pod testem).



KLASA A/ AP Ujeżdżenie – Test 1

Zawody: _____ Data: _____ No: _____

Koń: _____ Jeździec: _____

Cel: umiejętności jazdy na rozluźnionym i swobodnym koniu, który porusza się łatwo i chętnie naprzód miarowymi stałym tempem akceptując bez oporów wędzidło.

Przejścia do i ze stój mogą być wykonywane poprzez stęp.

Zastrzeżenia: _____

Czworobok: standardowy lub mały.

Średni czas – 4: 00

Maximum punktów: 220

Lp.	Litery	Ruch	Co oceniamy	Ocena	Wsp.	Suma	Uwagi
1.	A X	Wjazd klusem roboczym stój, uклон ruszyć klusem roboczym	ruch i przejścia po linii prostej, jakość klusa i zatrzymania				
2.	C E	w lewo koło w lewo o średnicy 20 m	jakość skrętu w C, jakość klusa, i kragłość linii koła				
3.	między K – A	zagalopowanie z lewej nogi	spokojne i łagodne przejście				
4.	A	koło w lewo 20 m	jakość galopu, kragłość koła				
5.	między B – M.	klus roboczy	równowaga podczas zmiany chodu				
6.	C	stęp pośredni	zmiana chodu, jakość stępa				
7.	HXF F	stęp swobodny stęp pośredni	utrzymanie linii prostej, jakość stępa		2		
8.	A	klus roboczy	łagodność zmiany chodu				
9.	E	koło w prawo 20 m	jakość klusa, kragłość koła				
10.	między H – C	galop roboczy z prawej nogi	spokojne i łagodne zagalopowanie				
11.	C	koło w prawo 20 m	jakość galopu, kragłość koła				
12.	między B – F	klus roboczy	równowaga podczas przejścia				
13.	A X	wjazd na linię środkową stój, uклон	linia prosta jakość zatrzymania z klusa				

Opuszczyć czworobok stępem w literze A.

Klus roboczy może być wykonany w dowolnej kombinacji klusa ćwiczebnego i anglezowanego.

Wrażenie ogólne	Ocena	Wsp	Suma	Uwagi
Chody (swoboda i regularność)		2		
Impuls (pożądany ruch naprzód, elastyczność kroków, swobodny grzbiet)		2		
Podporządkowanie (uwaga i współpraca, harmonia, lekkość i łatwość ruchów, akceptacja wędzidła)		1		
Pozycja i dosiad jeźdźca; poprawne i skuteczne użycie pomocy)		3		

Dodatkowe spostrzeżenia:

Razem: _____

Błędy: (- _____)

Wynik końcowy: _____

Nazwisko sędziego: _____

Podpis sędziego: _____



Klasa A/ AP Ujeżdżenie – Test 2

Zawody: _____ Data: _____ No: _____

Koń: _____ Jeździec: _____

Cel: wykazanie, że mięśnie konia są miękkie i rozluźnione, koń porusza się swobodnie naprzód czystym i stałym rytmem, akceptując wędzidło bez oporów. Przejścia do i ze stój mogą być wykonywane poprzez stęp.

Zastrzeżenia: _____

Czworobok: standardowy lub mały.

Średni czas przejazdu: 4: 30

Najwyższa liczba punktów do zdobycia: 260

Lp.	Litery	Ruch	Ocena	Wsp.	Suma	Uwagi
1.	A X	wjazd klusem roboczym zatrzymanie, ukłon ruszyć klusem roboczym				
2.	C B	w prawo w prawo				
3.	E	w lewo				
4.	A	Stęp pośredni				
5.	FXM M	Stęp swobodny Stęp pośredni		2		
6.	C	Klusem roboczym				
7.	E	Półkole o średnicy 20 m. w lewo				
8.	Zbliżając się do B B B	Galop roboczy z lewej nogi Koło o średnicy 20 m. w lewo Prosto				
9.	Pomiędzy B i M	Kłus roboczy				
10.	E	W lewo				
11.	B	W prawo				
12.	E	półkole o średnicy 20 m.				
13.	Zbliżając się do B B B	Galop roboczy z prawej nogi Koło o średnicy 20 m. w lewo Prosto				
14.	Pomiędzy B i F	Kłus roboczy				
15.	A X	wjazd na linię środkową zatrzymanie, ukłon				

Opuścić czworobok stępem w literze A.

Kłus roboczy może być wykonany w dowolnej kombinacji kłusa ćwiczebnego i angażowanego.

Wrażenie ogólne	Ocena	Wsp	Suma	Uwagi
Chody (swoboda i regularność)		2		
Impuls (pożądany ruch naprzód, elastyczność kroków, swobodny grzbiet)		2		
Podporządkowanie (uwaga i współpraca, harmonia, lekkość i łatwość ruchów, akceptacja wędzidła)		1		
Pozycja i dosiad jeźdźca; poprawne i skuteczne użycie pomocy)		3		

Dodatkowe spostrzeżenia:

Razem: _____

Błędy: (- _____)

Wynik końcowy: _____

Nazwisko sędziego: _____

Podpis sędziego: _____



Klasa BI/ BIP Ujeżdżenie – Test 1

Zawody: _____ Data: _____ No: _____

Koń: _____ Jeździec: _____

Wymagania: zatrzymanie, stęp roboczy, klus roboczy anglezowany i koło o średnicy 20 m.

Lp.	Litery	Ruch	Ocena	Wsp.	Suma	Uwagi
1.	A X	wjazd klusem roboczym przejście do stępa pośredniego				
2.	C M – X – K. K	W prawo stępem pośrednim Stęp – przejście do stępa swobodnego Przejście do stępa pośredniego				
3.	A	Klus roboczy Kontynuować wzdłuż długiej ściany do C				
4.	C	Koło o średnicy 20 m. w lewo				
5.	H X F	Przekątna klusem roboczym				
6.	A	koło w prawo 20 m.				
7.	A K E E	klus roboczy w prawo				
8.	B	W prawo, kontynuować do A				
9.	A X	Wjazd na linię środkową Zatrzymanie przez stęp pośredni, ułkon				

Opuścić czworobok stępem swobodnym na długiej wodzy. Wyjście w literze A.

Klus roboczy to klus ćwiczebny lub anglezowany dowolnie wybierany przez zawodnika.

Wrażenie ogólne	Ocena	Wsp.	Suma	Uwagi
chód (swoboda i regularność)		2		
impuls (pożądana swoboda ruchu naprzód w czystym, stałym tempie)		2		
posłuszeństwo (posłuszne, współpracujące i swobodne przyjmowanie rydki, jeździec powinien utrzymywać delikatny lecz stały kontakt z koniem)		1		
jeździec (prawidłowy dosiad, równowaga i harmonia z koniem: skuteczność i użycie pomocy)		4		

Dodatkowe spostrzeżenia:

Razem: _____

Błędy: (- _____)

Wynik końcowy: _____

Nazwisko sędziego: _____

Podpis sędziego: _____



Klasa BI/ BIP Ujeżdżenie – Test 2

Zawody: _____ Data: _____ No: _____

Koń: _____ Jeździec: _____

Wymagania: stęp swobodny na długiej wodzy.

Lp.	Litery	Ruch	Ocena	Wsp.	Suma	Uwagi
1.	A	Wjazd klusem Kontynuować do C				
2.	C H E K A F B	W lewo Kontynuować klus roboczy				
3.	B	koło o średnicy 20 m. w lewo				
4.	B C	Prosto do C Przejście do stępa pośredniego				
5.	H X F F	stęp swobodny przejście do stępa pośredniego				
6.	A	klus roboczy, kontynuować do E				
7.	E E	koło w prawo 20 m prosto				
8.	M. X K	Przekątna klusem roboczym				
9.	A X	Wjazd na linię środkową. Zatrzymanie poprzez stęp pośredni, ułkon				

Opuścić czworobok stępem swobodnym na długiej wodzy. Wyjście w literze A.

Klus roboczy to klus ćwiczebny lub anglezowany dowolnie wybierany przez zawodnika.

Wrażenie ogólne	Ocena	Wsp.	Suma	Uwagi
chód (swoboda i regularność)		2		
impuls (pożądana swoboda ruchu naprzód w czystym, stałym tempie)		2		
posłuszeństwo (posłuszne, współpracujące i swobodne przyjmowanie łydki, jeździec powinien utrzymywać delikatny lecz stały kontakt z koniem)		1		
jeździec (prawidłowy dosiad, równowaga i harmonia z koniem: skuteczność i użycie pomocy)		4		

Dodatkowe spostrzeżenia:

Razem: _____

Błędy: (- _____)

Wynik końcowy: _____

Nazwisko sędziego: _____

Podpis sędziego: _____



Klasa CI Ujeżdżenie – Test 1

Zawody: _____ Data: _____ No: _____

Koń: _____ Jeździec: _____

Zastrzeżenia: _____

Lp.	Litery	Ruch	Ocena	Wsp.	Suma	Uwagi
1.	A	wjazd stępem roboczym				
	X	zatrzymanie, ukłon, ruszyć stępem roboczym				
2.	C	w lewo				
	E	w lewo zwrot				
3.	X	koło w prawo o śr. 20 m				
4.	X	koło w lewo o śr. 20 m				
5.	B	w lewo zwrot				
6.	C	zatrzymanie 5 sekund, ruszyć stępem roboczym				
7.	H-X-F	stęp swobodny na długiej wodzy				
	F	stęp roboczy				
8.	A	wjazd na linię środkową				
	X	zatrzymanie, ukłon				

Wrażenie ogólne	Ocena	Wsp.	Suma	Uwagi
chody (swoboda i regularność)		2		
impuls (pożądana ruch naprzód, elastyczność kroków, rozluźnienie grzbietu)		2		
Posłuszeństwo (uwaga i współpraca; harmonia, lekkość i łatwość ruchów; akceptacja wędzidla)		1		
dosiad jeźdźca, prawidłowe i skuteczne użycie pomocy		3		

Dodatkowe spostrzeżenia: _____

Razem: _____

Błędy: (- _____)

Wynik końcowy: _____

Nazwisko sędziego: _____

Podpis sędziego: _____



Klasa CI Ujeżdżenie – Test 2

Zawody: _____ Data: _____ No: _____
 Koń: _____ Jeździec: _____
 Zastrzeżenia: _____

Lp.	Litery	Ruch	Ocena	Wsp.	Suma	Uwagi
1.	A X	wjazd stępem roboczym zatrzymanie, ukłon, ruszyć stępem roboczym				
2.	C M.-X-K	w prawo przekątna				
3.	A	koło o średnicy 20 m. w lewo				
4.	F-X-H X	Przekątna zatrzymanie 5 sekund, ruszyć stępem roboczym do H				
5.	C	koło w prawo 20 m.				
6.	M-B-F F	stęp swobodny na długiej wodzy stęp roboczy				
7.	A X	wjazd na linię środkową zatrzymanie, ukłon				

Wrażenie ogólne	Ocena	Wsp.	Suma	Uwagi
chody (swoboda i regularność)		2		
impuls (pożądana ruch naprzód, elastyczność kroków, rozluźnienie grzbietu)		2		
podporządkowanie (uwaga i współpraca; harmonia, lekkość i łatwość ruchów; akceptacja wędzidła)		1		
dosiad jeźdźca, prawidłowe i skuteczne użycie pomocy		3		

Dodatkowe spostrzeżenia:

Razem: _____

Błędy: (- _____)

Wynik końcowy: _____

Nazwisko sędziego: _____

Podpis sędziego: _____



Klasa A/ AP Próba Caprilliego

Zawody: _____ Data: _____ No: _____

Koń: _____ Jeździec: _____

Lp.	Litery	Ruch	Ocena	Wsp.	Suma	Uwagi
1.	A AKEHC	natychmiast po wjeździe zatrzymanie, ułkon stępem roboczym w lewo				
2.	po między C-M. A C	klusem roboczym do A na linię środkową wykonując dwa łuki omijając przeszkodę nr 1 prawą stroną a przeszkodę nr 2 lewą stroną w lewo				
3.	E B-M	półkole w lewo i skok przez przeszkodę nr 1 klusem roboczym do C				
4.	C A	na linię środkową wykonując dwa łuki omijając przeszkodę nr 2 swoją lewą stroną i przeszkodę nr 1 prawą stroną w prawo				
5.	E	półkole w prawo i skok prze przeszkodę nr 2				
6.	B-F AKEH	klus roboczy do A klus roboczy ćwiczebny				
7.	po między H - C MBFAKEHC	galopem roboczym w prawo dookoła czworoboku do C				
8.	za C	skręt w prawo i skok przez przeszkodę nr 3 i dalej w kierunku A mijając przeszkodę 1 swoją prawą stroną				
9.	przed H C MX X XK	klus roboczy stęp przekątna stępem roboczym zatrzymanie i nieruchomość 6 sekund stęp roboczy				
10.	A	klus roboczy ćwiczebny				
11.	M. - C HEKAFBMC	po między galop roboczy w lewo dookoła czworoboku do C				
12.	za C	w lewo i skok przez przeszkodę nr 4 i dalej w kierunku A omijając przeszkodę ! swoją lewą stroną				
13.	przed M. C E X	klus roboczy stęp półkole w lewo do X zatrzymanie, ułkon przodem do sędziów; opuścić czworobok stępem swobodnym na długiej wodzy w literze A				

Wrażenie ogólne	Ocena	Wsp.	Suma	Uwagi
użycie pomocy		2		
przejścia (zmiany chodów)		2		
dosiad jeździecki i panowanie nad sytuacją		2		
konsekwencja		1		

Dodatkowe spostrzeżenia: _____

Razem: _____

Błędy: (- _____)

Wynik końcowy: _____

Nazwisko sędziego: _____

Podpis sędziego: _____



SEKCJA G – WYMAGANIA DOTYCZĄCE PRZYGOTOWANIA TERENU I URZĄDZEŃ

1. Wymagania dotyczące wszystkich konkurencji:

- a. Nagłośnienie.
- b. Przenośny system ogrodzeniowy do kontroli tłumy i wyznaczenia obszarów ograniczonych dla ruchu.
- c. Teren wyznaczony dla widzów winien być usytuowany dostatecznie daleko od bramek wjazdowych na plac konkursowy.
- d. Rozprężalnia powinna być usytuowana na tyle daleko od placu konkursowego, aby startujący zawodnicy nie byli niepokojeni.
- e. Wymagane jest solidne ogrodzenie i bramki oraz odpowiedni drenaż placu, na którym rozgrywane są konkursy. Minimalne wymiary placu konkursowego dla poszczególnych konkurencji:
 - 1) wyścigi, ujeżdżenie, próba Caprilliego, występy w grupach – 70 x 30 metrów,
 - 2) biegi z przeszkodami, prezentacje, jazda stylowa – 30 x 25 metrów,
 - 3) rozprężalnia – 40 x 20 metrów (niekoniecznie w prostokącie, szerokość krótkiej ściany nie mniejsza niż 20 m).

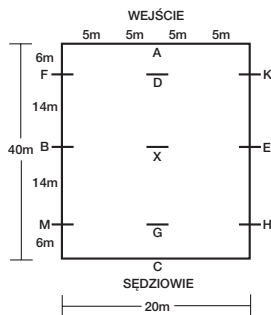
2. Ujeżdżenie:

- a. Czworobok powinien znajdować się o ile to możliwe na równym, zniwelowanym terenie i posiadać wymiary 40 x 20 metrów. (mierzone po wewnętrznej stronie ogrodzenia).
- b. Ogrodzenie powinno być wykonane z płotków o wysokości ok. 30 cm. Bramka w literze A powinna być łatwa do przestawiania podczas wjazdu i wyjazdu zawodników. Litera A powinna znajdować się w odległości przynajmniej 5 metrów od czworoboku.
- c. Wszystkie pozostałe litery muszą być wyraźne i umieszczone w odległości 50 cm za ogrodzeniem. Tak aby sędziowie mogli ustalić dokładny punkt na ścieżce w każdej literze. Wewnątrz czworoboku te punkty powinny być zaznaczone czerwoną kreską lub czerwonym kołkiem wbitym przy płotku w każdej literze.
- d. Na linii środkowej powinny być wyraźnie zaznaczone punkty D, X i G. Na czworoboku trawiastym zaleca się krótsze przycięcie trawy w tych miejscach. Na czworoboku piaszczystym zaleca się odpowiednie zagrabienie i zaznaczenie tych miejsc poprzez użycie walca.
- e. Dozwolone jest udekorowanie czworoboku kwiatami lub innymi roślinami w takiej odległości, aby nie odrywały koni od wykonywania programu.



f. Rozmieszczenie sędziów:

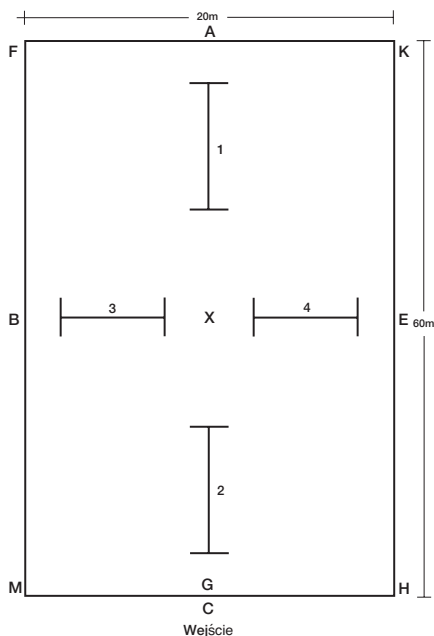
- 1) Najlepiej, aby oceniali dwóch sędziów – jeden w literze C a drugi w B lub E.
- 2) Jeżeli jest tylko jeden sędzia powinien znajdować się 5 metrów od litery C.
- 3) Miejsce dla sędziów powinno być odgrodzone i ustawione ok. 50 cm powyżej poziomu czworoboku w celu lepszej widoczności.



3. Próba Caprilliego:

a. Czworobok podobnie jak w ujeżdżeniu z następującymi modyfikacjami:

- 1) czworobok o wymiarach 20 x 60m.
- 2) przeszkody;
 - a) przeszkody 1 i 2 są umiejscowione na linii AXC, ich środek znajduje się dokładnie 11 m. od X.
 - b) ich wysokość wynosi 45 cm
 - c) przeszkody 3 i 4 znajdują się na linii BXE 2,5 m. od ogrodzenia
 - d) wysokość przeszkody 3 wynosi 60 cm
 - e) przeszkoda 4 to oxeer o wysokości 60 cm i szerokości nie większej niż 60 cm
- f) drągi muszą być zawieszane na stojakach typowych do skoków.
- g) ogrodzenie winno być białe lub w kolorze naturalnym i może być udekorowane kwiatami, krzewami itp.
- h) minimalna szerokość przeszkód wynosi 3 m., maksymalna 3,60 m.



4. Tor przeszkód

a. Ponieważ sędzia ocenia także chody konia pomiędzy przeszkodami trasa musi być zaplanowana tak, aby każdy koń zaprezentował wszystkie chody wymagane dla klasy, w której startuje. Musi być zatem przewidziana odpowiednia ilość miejsca: na kłus – 10 metrów, na galop przynajmniej 15 metrów, aby sędzia mógł dokonać oceny.

- 1) Projektant trasy powinien mieć na uwadze, iż trasa i przeszkody muszą być skonstruowane z myślą o bezpieczeństwie.
- 2) Bezpieczne pokonanie trasy powinno być możliwe w 90 sekund.
- 3) Zachęca się do wykorzystywania – jako przeszkody -naturalnych warunków terenu, na którym rozgrywamy zawody (drzewa, strumyki, krzewy, pagórki, rowy itp.) jeżeli gwarantuje to bezpieczeństwo oraz odpowiednią widoczność dla sędziego.
- 4) Sędziowie muszą przejść trasę i mają prawo zmienić każdą rzecz, którą uważają za niebezpieczną i/ lub nie pasującą.
- 5) Sędzia decyduje jakim chodem powinien się poruszać koń pomiędzy przeszkodami, tak aby było to bezpieczne.

b. Elementy toru przeszkód:

1) Przeszkody zakazane:

- a) opony,
- b) zwierzęta (martwe czy żywe),
- c) chowanie,
- d) wsiadanie po zsiadaniu,
- e) skoki,
- f) kołyszące, powietrzne czy ruchome mosty,
- g) płomienie, suchy lód, gaszenie ognia itp.,
- h) przetaczanie kłody czy słupa.

2) Przeszkody obowiązujące:

- a) przechodzenie przez bramkę o wysokości około 1,50 m która ma zamk na tej samej wysokości,
- b) przejazd przez co najmniej 4 drągi.
 - i. drągi mogą być ustawione w linii prostej, krzywej lub zygzakiem.
 - ii. przestrzeń pomiędzy drągami jest mierzona w miejscu, w którym powinien przejść koń
 - iii. stęp (drągi leżące na ziemi) – minimum 40 – 50 cm
 - iv. stęp (drągi podniesione na wysokość maximum 30 cm mierzone od ziemi do górnej części drąga) – minimum 56 cm



- v. kłus – minimum 90 -107 cm
- vi. galop – minimum 2 m.
- vii. dla kłusa i galopu drągi nie mogą być podniesione

c) przeszkody dla cofania:

- i. cofanie pomiędzy drągami wymaga odległości minimum 70 cm pomiędzy drągami lub 75 cm jeśli są one podniesione,
- ii. drągi mogą być podniesione na minimum 60 cm i zawieszona na standardowych skokowych stojakach,
- iii. przeszkody mogą być następujące:
 - wjazd stępem, cofanie prosto po pochylni (zalecane dla początkujących),
 - cofanie pomiędzy czy dookoła przynajmniej 3 znaków,
 - cofanie przez L, V, U lub podobne trasy.

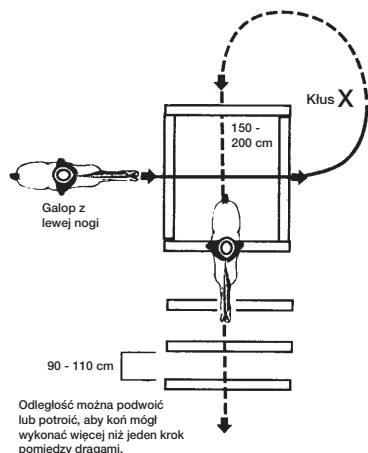
3) Przeszkody do wyboru:

- a) nierówności wodne: stawy czy rowy naturalne bądź sztuczne – dno nie może być śliskie ani metalowe,
- b) serpentyny dla stępa, kłusa czy galopu:
 - i. pomarańczowe słupki,
 - ii. tyczki o wys. 2 m. wykonane z plastiku, drewna czy innego bezpiecznego materiału, umiejscowione mocno w podłożu aby nie zaburzały przejazdu,
 - iii. beczki czy kotły,
 - iv. rośliny w bezpiecznych skrzyniach czy donicach,
 - v. przeszkody naturalne jak drzewa i krzewy przycięte na wysokość, która nie stwarza niepotrzebnego ryzyka dla zawodników,
 - vi. odległości powinny wynosić minimum:
 - 1,85 dla stępa lub kłusa (uwaga! przy planowaniu trasy dla zawodników asekurowanych należy uwzględnić dostateczną ilość miejsca dla osób idących po bokach)
 - 10 m dla galopu
- c) przenoszenie przedmiotów z miejsca na miejsce,
- d) przejazd przez drewniany most,
 - i. most musi być mocny,
 - ii. musi mieć minimum 1 m szerokości i min. 1,85 m długości,
 - iii. sugeruje się aby most miał wymiary: 1,25 m szerokości na 2,45 m długości na 2 cm grubości i aby leżał bezpośrednio na ziemi,
- e) zakładanie i zdejmowanie płaszcza czy kamizeli itp.,
- f) przeniesienie i wrzucenie listów do skrzynki pocztowej,

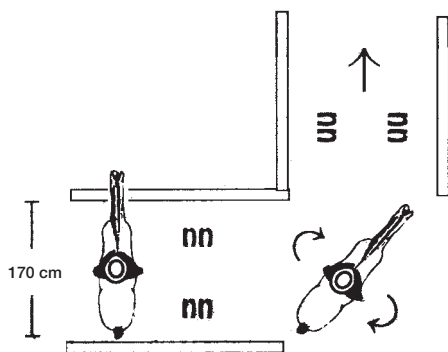


- g) chody boczne:
- i. drągi mogą być podwyższone na max 30 cm,
 - ii. drągi są oddalone od siebie na min 1,05 m jeżeli wszystkie 4 kopyta konia są pomiędzy drągami; min 50 cm jeżeli tylko przednie kopyta i 60 cm jeżeli tylko tylne kopyta są w środku przeszkody,
 - iii. ciągi boczne mogą odbywać się przez przeszkody w kształcie L, T, V, Z lub prosto i mogą zawierać:
 - zwroty na przodzie i lub zadzie,
 - ograniczoną przestrzeń dla przednich, tylnych lub wszystkich 4 nóg konia.
- h) kwadrat z drągów o długości min 1,55 m.:
- zawodnik wjeżdża do środka przez zaznaczony drąg, wykonuje wyznaczony manewr i wyjeżdża przez wyznaczony drąg.
 - dozwolone jest ustawianie wszelkich innych bezpiecznych przeszkód, zaaprobowanych przez sędziów,
- i) okrąg dookoła konia wynosi 1,55 m. od przednich do tylnych kopyt.
- j) przejazd pomiędzy dwoma wyrzeźbionymi końmi dokładnie wykończonymi, ustawionymi w odległości 1,85 m. od siebie mierzone po środku z derką zawieszoną na każdym.
- k) przejazdy przez wodę.
- l) przejazdy przez lub pod krzewami – hyrdami.
- m) przeprowadzenie konia przez „tunel” z drągów ułożonych na ziemi w kształcie liter L, V, lub Z.
- n) wjazdy do i z rowów bez skoków.
- o) dopuszcza się kombinacje dwóch lub więcej przeszkód.

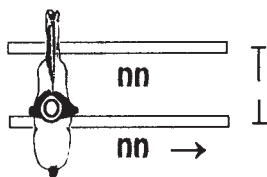
Przechodzenie przez drągi w stępie, klusie lub galopie:



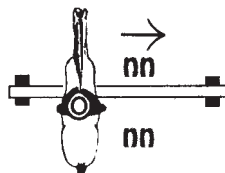
Rodzaje chodów bocznych



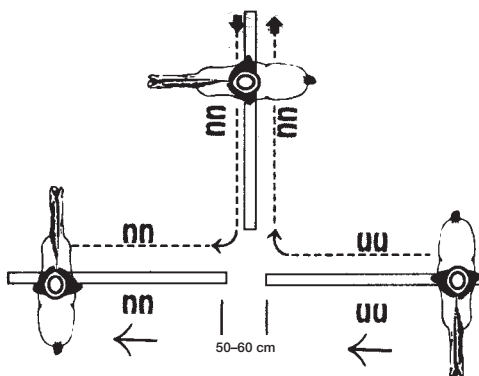
Bokiem w prawo, obrót w prawo, bokiem w lewo



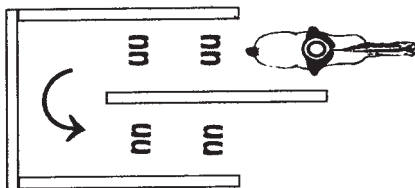
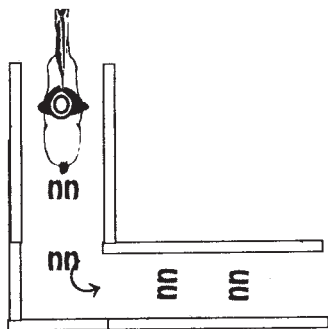
Przednie lub tylne nogi wewnątrz



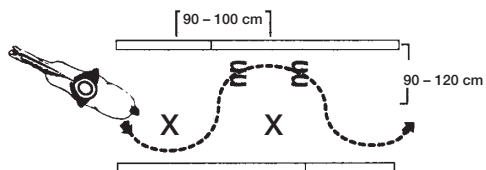
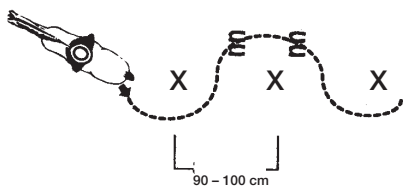
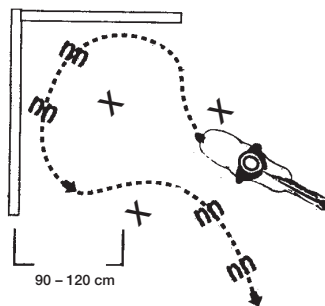
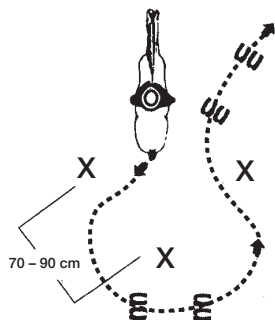
Podniesiony drag (nie więcej niż 30)



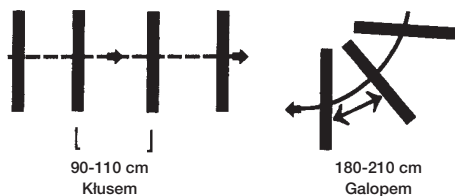
Rodzaje cofania pomiędzy drągami



Rodzaje cofania pomiędzy słupkami



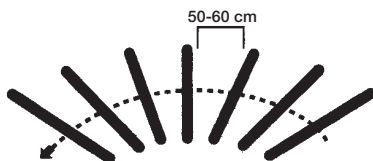
Koziółki na kłus i galop



Koziółki na stęp



Przechodzenie przez drągi ustawione na linii krzywej



5. Wyścigi:

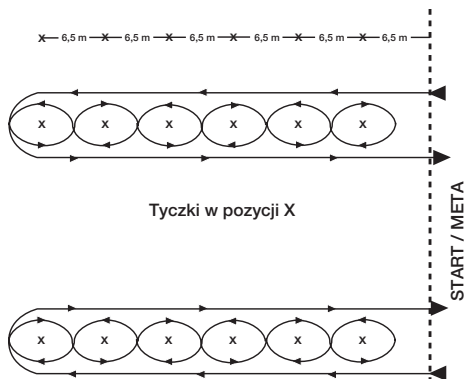
a. Zasady ogólne:

- 1) celowniki powinny być umiejscowione na przeciwnych ścianach wyznaczonego terenu wyścigu,
- 2) linie startu/ mety powinny być wyraźnie oznaczone,
- 3) trasa musi być dokładnie zmierzona.

b. Wyścig pomiędzy tyczkami.

- 1) Polega na przejechaniu dookoła 6 tyczek ustawionych w linii prostej.
- 2) Tyczki są oddalone od siebie o 6.5 m. a pierwsza tyczka jest oddalona od linii startu o 6.5 m.
- 3) Tyczki powinny mieć długość nie krótszą niż 1.83 m. i podstawę o średnicy nie szerszą niż 37 cm.



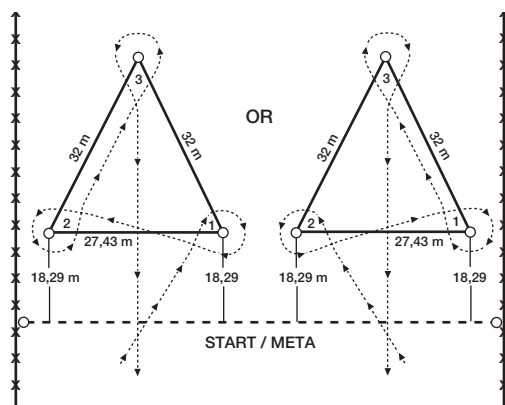


c. Wyścig dookoła beczek.

1) Trzy beczki ustawione są w trójkącie w następujących odległościach:

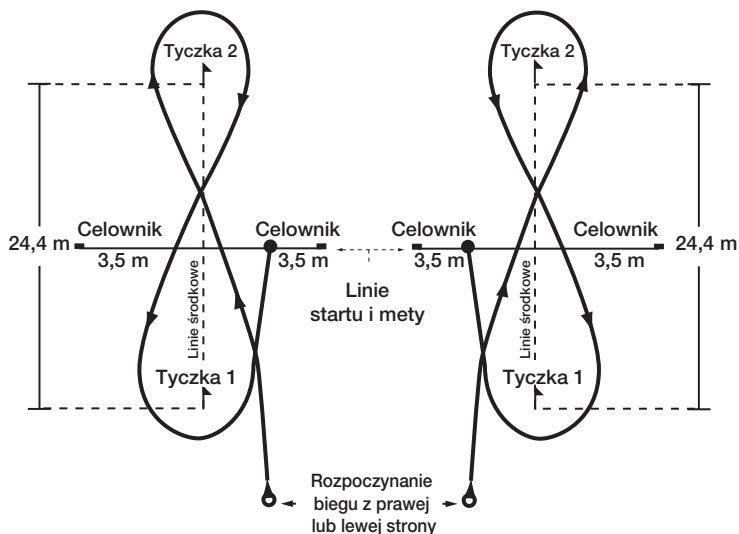
- a) beczki 1 i 2 ustawione są w odległości 27,43 m. od siebie i 18,29 m. od linii startu/ mety,
- b) beczka 3 znajduje się na linii środkowej o 32 m. od beczek 1 i 2.
Patrz na rysunek.

- 2) Jeżeli nie ma zbyt dużo terenu, tor można zmniejszyć o 4,57 m., tak aby się zmieścił. Pamiętać należy o pozostawieniu dostatecznie dużo miejsca pomiędzy beczkami.
- 3) Odległość od beczki nr 3 do linii mety/ startu nie może być zredukowana o 4,47 m. jeżeli nie ma wystarczająco dużo miejsca na zatrzymanie konia.
- 4) Mogą być używane plastikowe lub metalowe beczki w jaskrawych kolorach.
- 5) Podczas mierzenia toru należy pamiętać o pozostawieniu wystarczająco dużo miejsca dla koni na objeżdżenie beczek dookoła i wyhamowanie za linią mety/ startu przynajmniej 13,77 m. od linii mety do końca ogrodzonego terenu.



d. Ósemka.

- 1) Linia startu/ mety ma szerokość 6,1 m. i oznaczona jest wyraźnymi celownikami.
 - a) Każdy celownik znajduje się o 3,5 m. od linii środkowej i jest takiej długości, że nie zaburza pracy fotokomórki.
- 2) Tyczki 1 i 2 oddalone są od linii startu/ mety o 12,2 m., co oznacza, że są oddalone od siebie o 24,4 m.



e. Sztafety.

- 1) Długość toru wynosi 30 m. dla grup jadących stępem oraz 50 m. dla grup jadących kłusem. Pałeczki są zabronione. Jeźdźcy ruszają, gdy nos pierwszego konia przetnie linie startu.
- 2) Sugeruje się rozgrywanie sztafet na torach przeznaczonych do wyścigów pomiędzy tyczkami, dookoła beczek czy ósemki lub zwyczajnie po prostej.

6. Występy grupowe są rozgrywane na małym czworoboku ujeżdżeniowym z literami ustawionymi w miejscach wskazanych przez jeźdźców.



SEKCJA H – ORGANIZACJA ZAWODÓW

1. Organizowanie zawodów

a. Propozycje i zaproszenia

- 1) Organizator rozsyła propozycje zawodów, w których określa datę, miejsce, termin nadsyłania zgłoszeń i podaje wszelkie informacje
- 2) Osoby zainteresowane udziałem w zawodach nadsyłają w określonym terminie zgłoszenia zawodnika i dokładnie wypełnioną Kartę Jeźdźca.

b. Odprawa trenerów.

- 1) Przed rozpoczęciem zawodów organizator wyznacza termin odprawy trenerów, podczas której uczestnicy mają możliwość zapoznania się ze wszystkimi warunkami. Organizator jest odpowiedzialny za przekazanie uczestnikom wszystkich istotnych informacji do prawidłowego przebiegu zawodów. Jest on zobowiązany do udzielenia szczegółowych odpowiedzi na wszystkie pytania. Jeśli to konieczne organizator wyznacza kolejną odprawę trenerów.

c. Dobór koni

- 1) Specyfiką zawodów jeździeckich w Olimpiadach Specjalnych jest fakt, iż przede wszystkim konie dla zawodników są zapewniane przez organizatora zawodów. Dobór koni dla zawodników jest zatem pierwszym i jednym z najważniejszych etapów zawodów. Organizator przydziela zawodnikowi konia na podstawie informacji z Karty Jeźdźca. Dlatego niezwykle ważne jest dokładne i szczegółowe wypełnienie tego formularza. Należy to do obowiązków trenera!

d. Treningi

- 1) Dla jeźdźców korzystających z koni użyczonych musi być zapewniona dostateczna ilość czasu, aby jeździec przyzwyczał się do konia.
- 2) Każdy jeździec ma prawo do treningu elementów poszczególnych konkurencji, w których bierze udział. Dlatego organizator jest zobowiązany do zapewnienia:
 - a) placu treningowego
 - b) czworoboku – dla jeźdźców startujących w ujeżdżeniu i próbie Caprillego
 - c) wybranych przeszkód konkurencji „Tor przeszkód” – dla zawodników startujących w tej konkurencji
 - d) placu z trasą wyścigów.
- 3) Ważne dla trenerów! Podczas treningu należy bezwzględnie i ostatecznie ustalić czy koń jest odpowiedni dla danego jeźdźcy. Zmiana konia z powodów bezpieczeństwa jest możliwa najpóźniej w tym momencie. Po testach preliminarnych zmiana konia jest możliwa tylko w przypadku choroby lub kulawizny konia.



KARTA JEŹDŹCA

Wypełnia instruktor/ trener / rehabilitant.

1. Informacje o zawodniku

Imię i nazwisko

Wiek Płeć..... Wzrost..... Waga

Konkurencje, w których zawodnik bierze udział (maksimum 3).

Zaznacz przez postawienie znaku x w kratkach odpowiednich dla danej klasy.

Konkurencje	CS	CI	BS	BSP	BI	BIP	A	AP
Jazda w stylu angielskim								
Tor przeszkód								
Sztafety								
Występy w dwójkach								
Prezentacja konia	Nie		Nie	Nie				
Ujeżdżenie	Nie		Nie	Nie				
Próba Caprilliego	Nie	Nie	Nie	Nie	Nie	Nie		
Wyścig pomiędzy tyczkami	Nie	Nie	Nie	Nie				
Wyścig dookoła beczek	Nie	Nie	Nie	Nie				
Ósemka	Nie	Nie	Nie	Nie				

3. Informacje o instruktorsze/ trenerze

Imię i nazwisko

Adres

Czy posiada uprawnienia trenera Olimpiad Specjalnych? TAK NIE

Telefony: do pracy (.....)..... do domu (.....).....

(podaj godziny, w których najlepiej się kontaktować oraz numer kierunkowy)

4. Rodzaj niesprawności (współwystępującej z niepełnosprawnością intelektualną)

.....

5. Wyposażenie medyczne

wózek inwalidzki: obsługiwany przez pomocnika

elektryczny obsługiwany samodzielnie

Konieczna stała pomoc opiekuna lub nadzór:

Chodzi z: osobą prowadzącą laską kulami

6. Sprzęt jeździecki

Siodło: angielskie western inne

pokrycie siodła pasek utrzymujący ręce we właściwym położeniu



pasek na szyję konia specjalne wodze
 palcat bat ujeżdzeniowy.....
 strzemiona bezpiecznikowe typu: Peacock „S”.....
 z „noskami”..... Inne (proszę opisać)

*Instruktor musi dostarczyć sprzęt specjalistyczny używany przez swojego zawodnika.
 Dotyczy to także strzemion i puślik. Sprzęt ten musi zostać zatwierdzony przez kie-
 rownictwo zawodów.*

7. Wymagana asekuracja.

Zaznacz „X” we właściwym miejscu.

	STĘP	KŁUS ĆWICZEBNY	KŁUS ANGLEZOWANY
PROWADZĄCY KONIA			
1 OSOBA ASEKURUJĄCA			
2 OSOBY ASEKURUJĄCE			

8. Przebieg kariery jeździeckiej.

Od kiedy uprawia jeździectwo

liczba zajęć: dziennie tygodniowo miesięcznie

dotychczasowy udział w zawodach Olimpiad Specjalnych (kiedy, na jakim poziomie zaawansowania, osiągnięcia):

.....

udział w innych zawodach:

9. Koń i sprzęt jeździecki:

Czy jeździec łatwo przystosowuje się do jazdy na nowym koniu?

TAK NIE

Wymagany wzrost konia (cm)

Szerokość grzbietu: wąski..... normalny szeroki

Preferowany chód konia dla jazdy samodzielnej:

stęp: powolny żwawy

kłus: miękki/łagodny sprężysty/wybijający aktywny/żywy

galop: powolny żwawy



wypinacze dodatkowe specjalne wodze

trzymanie wodzy: lekkie mocne

Inne informacje ważne do dobrania odpowiedniego konia dla zawodnika:

.....
.....

Zawodnicy biorący udział w zawodach międzynarodowych powinni znać różne sposoby wsiadania na konie.

10. Stan medyczny

Czy posiada wypełnioną aktualną książeczkę zawodnika Olimpiad Specjalnych?

TAK

NIE

Czy występuje niestabilność w stawie szczytowo-obrotowym
(dla osób z zespołem Downa)?

TAK

NIE

Czy trener/ sponsor posiada w klubie kartę zawodnika wypełnioną przez lekarza?

TAK

NIE

Lista i opis specjalnych wymagań zdrowotnych/ przeciwwskazań:

.....
.....

Czy zawodnik posiada specjalne zabezpieczenia stawów?

Czy występują poważne ograniczenia w ruchomości stawów
lub przykurcze?

Czy występują jakiegokolwiek ataki?

Leki, których zawodnik aktualnie używa:

Proszę pamiętać o dołączeniu Karty Jeźdźca do zgłoszenia zawodnika (osobno dla każdego jeźdźcy). Jeźdźcy z klasy „P” (przeciwwskazania) muszą posiadać zaświadczenie od lekarza.

Oświadczam, że zapoznałam/ em się, rozumiem i spełniam warunki zawarte w Oficjalnych Przepisach Sportowych Special Olympics (jazda konna). Osobiście zgłaszam mojego zawodnika do właściwej dla niego klasy i poziomu zaawansowania zgodnie z Kartą Jeźdźcy, którą przedkładałam razem ze zgłoszeniem zawodnika.

.....
Podpis (wyraźny) Data

