



REGULAMIN ROZGRYWANIA  
ZAWODÓW TOWARZYSKICH KOMBINOWANYCH: **WSZECHSTRONNY  
KONKURS KONIA WIERZCHOWEGO NATURALNIE 2020**  
w ramach MYŚLAĆ O KONIU 2020

MIEJSCE: Centrum Wyszkozenia Jeździeckiego Hipodrom-Wola Poznań

DATA: 10-11.10.2020

**WKKW N kombinowane** to zawody składające się z trzech prób: **ujeżdżenia, skoków oraz krosu czyli biegu terenowego z przeszkodami**, rozgrywane w ciągu dwóch dni. Podczas wszystkich prób zawodnik dosiada tego samego konia.

Zwycięzcą zostaje zawodnik, który ukończył trzy próby z najmniejszą sumą punktów karnych.

WKKW N jest sprawdzianem relacji pomiędzy jeźdźcem i koniem, szczególnie zaufania i odwagi oraz ich wszechstronności i wytrzymałości.

#### **WARUNKI UCZESTNICTWA**

Do udziału w zawodach dopuszcza się jeżdżących konno bez użycia tradycyjnych ogłowi i kieżn. Wymagane ukończone 12 lat.

Zawody zostaną rozegrane bez ogłowia, na **cordeo** (linka o obwodzie zamkniętym na szyi konia), w siodle tradycyjnym (angielskim, westernowym). Cordeo podczas wszystkich prób musi znajdować się poniżej tchawicy konia.

W próbie terenowej dopuszczalna jest jazda na halterze (kantar sznurkowy z liną).

Dopuszcza się także rozprężenie na halterze z liną, z siodła lub z ziemi.

Zawody zostaną rozegrane w kategorii **OPEN** w dwóch seriach:

- **klasyczna** ( próba ujeżdżenia-program klasyczny WKKW
- **westernowa** ( próba ujeżdżenia – schemat Western Horsemanship).

Dopuszczalny jest napierśnik oraz ochraniacze na nogi konia.

Ostrogi są dozwolone, nieobowiązkowe we wszystkich trzech próbach. Ostrogi nie mogą kaleczyć boków konia.

Dopuszczona jest jazda z jednym batem( jazda na halterze) lub dwoma batami - jazda na cordeo. Obowiązują, w skokach i krosie palcat/y, w ujeżdżeniu bat/y długi, ujeżdżeniowy.

Obowiązkowy **kask (z trzypunktowym zapięciem)** we wszystkich konkurencjach; obowiązkowa **kamizelka ochronna w krosie**; w skokach kamizelka obowiązkowa dla juniorów do 18 roku życia.

We wszystkich konkurencjach (próbach) dopuszcza się dowolny, schludny strój jeździecki, klasyczny lub westernowy. Obowiązkowe są buty jeździeckie wysokie, jednoczęściowe lub krótkie skórzane i dopasowane do nogi gładkie sztylpy, lub buty kowbojskie. W próbie ujeżdżenia westernowym dopuszcza się jako nakrycie głowy kapelusz kowbojski dla zawodników seniorów (powyżej 18 roku życia).

#### **Wymagane dokumenty:**

- dowód tożsamości potwierdzający rok urodzenia zawodnika
- zgoda rodziców na start( dla niepełnoletnich)
- zaświadczenie lekarskie o braku przeciwwskazań do startu w zawodach jeździeckich
- ubezpieczenie NNW obejmujące jeździectwo
- paszport konia z aktualnymi szczepieniami.

Wszyscy uczestnicy zobowiązani są dostarczyć, najpóźniej w dzień zawodów przed ich rozpoczęciem, wyżej wymienione dokumenty do biura zawodów.

**Warunkiem dopuszczenia do startu jest przesłanie karty zgłoszenia zawodnika do 30.09.2020 na adres [kontakt@myslacokoniu.pl](mailto:kontakt@myslacokoniu.pl) oraz wniesienia opłaty startowej na konto wskazane w karcie zgłoszenia zawodnika. Komisja sędziowska decyduje o ostatecznym dopuszczenia zawodnika do startu.**

#### **Warunki techniczne i zasady rozgrywania zawodów.**

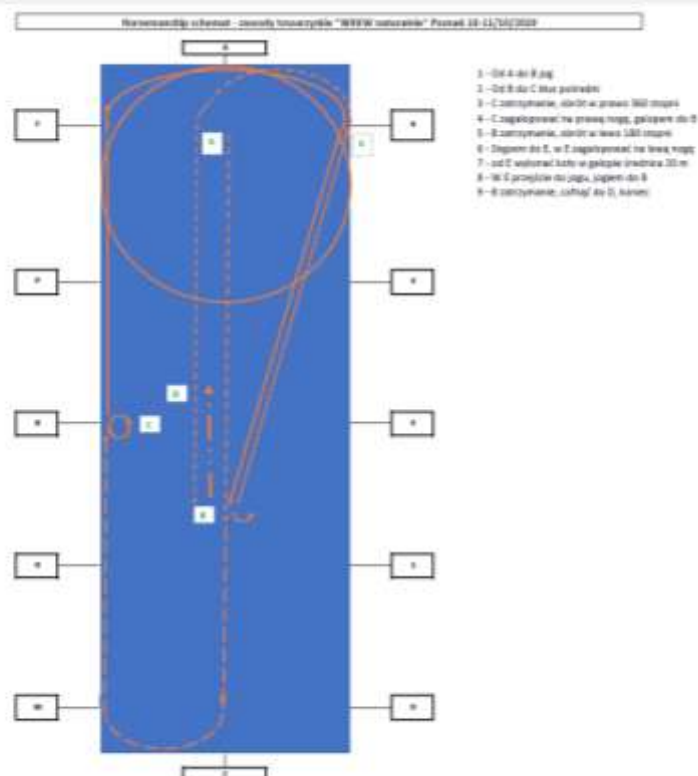
##### **1.Ujeżdżenie ( do wyboru ):**

**A-** klasyczne, program WKKW **CNC100 2020** ( dostępny na stronie PZJ), czworobok 20x60

## B- Western Horsemanship, schemat poniżej

Konkurencja zostanie rozegrana w sobotę rano, na hali.

Punkty przyznawane przez sędziego dla każdego zawodnika za poszczególne ruchy, są zamieniane na punkty karne. Opuszczenie czworoboku przez konia, czterema nogami w trakcie wykonywania programu skutkuje eliminacją.



## Horsemanship bez ogłowia

Zasady oceny – przepisy AQHA dla konkurencji, uproszczone o zapisy dotyczące prowadzenia konia na wodzach.

Jeździec rozpoczyna przejazd z 70 punktami na koncie. Do tej puli są dodawane lub odejmowane oceny za poszczególne manewry.

Za każdy z manewrów jeździec otrzymuje ocenę wg poniższej skali:

- +3 – doskonale
- +2 – bardzo dobrze
- +1 – dobrze
- 0 – poprawnie
- -1 – słabo
- -2 – bardzo słabo
- -3 – całkiem źle

Dodatkowa ocena przyznawana jest za dosiad, może wynosić od 0 do 5 punktów.

Ocenie podlega 9 manewrów opisanych w załączonym schemacie.

Jeździec otrzyma punkty karne (odejmowane od puli początkowej) za następujące błędy w trakcie przejazdu:

1. 3 punkty karne za:
  - a. Przerwanie ciągłości chodu w stępie lub kłusie do 2 kroków
  - b. Przekręcenie lub nie dokręcenie obrotu o  $1/8$  do  $1/4$
  - c. Dotknięcie/uderzenie pachołka
  - d. Ewidentne patrzenie w dół celem sprawdzenia nogi w galopie
2. 5 punktów karnych za:
  - a. Brak zatrzymania do 3 m od wyznaczonego miejsca w schemacie
  - b. Zła noga lub przerwanie ciągłości chodu w galopie
  - c. Przerwanie ciągłości chodu w stępie lub kłusie powyżej 2 kroków
  - d. Zgubienie strzemienia (każdy przypadek osobno)
3. 10 punktów karnych za:
  - a. Klepanie/dotykanie konia
  - b. Trzymanie się siodła
  - c. Ewidentne nieposłuszeństwo konia (brykanie, wspinanie się, wierzganie itp.)
  - d. Użycie ostrogi przed popręgiem

Jeździec podlega dyskwalifikacji jeżeli:

1. Pomyli schemat w tym pojedzie po niewłaściwej stronie pachołka
2. Nie pokaże minimum 3 kroków chodu wyznaczonego w schemacie
3. Przekręci lub nie dokręci obrotu o więcej niż  $1/4$
4. Wykona dodatkowe elementy w schemacie np. dodatkowe zatrzymanie, wolta, obrót, itp.

Maksymalna liczba punktów możliwych do uzyskania wynosi:  $70 + (9 \times 3) + 5 = 102$  pkt

Końcowa suma punktów uzyskanych w przejeździe podzielona przez maksymalną liczbę punktów i wyrażona w % stanowi wynik liczony do ostatecznej kwalifikacji.

**2. Skoki** - wysokość przeszkód 75/80cm, rozgrywane na zasadach konkursu dokładności bez rozgrywki; parkur pokonywany w galopie i kłusie (tempo 250-300m/min), składający się z 8 przeszkód o różnym profilu.

**Zawodnik ma dwie próby na pokonanie danej przeszkody, jeśli mu się to nie uda zostaje ukarany punktami karnymi i kontynuuje przejazd. Jednak aby wynik konkursu został zaliczony musi pokonać minimum 4 z 8 przeszkód.** Pokonując przeszkodę za pierwszym razem bez błędów, zawodnik otrzymuje 0 pkt. karnych.

Pierwsza próba – odmowa, wyłamanie lub wolta 4 pkt. karne

Druga próba - odmowa, wyłamanie lub wolta 8 pkt. karnych

Zrzutka na przeszkodzie 4 pkt. Karne

Rozbudowa przeszkody 4pkt. karne + 6 sekund doliczane do czasu przejazdu

Upadek zawodnika lub konia – eliminacja.

Przekroczenie limitu czasu (2x norma czasu) – eliminacja.

Do punktów karnych zawodnika uzyskanych na przeszkodach dodaje się punkty za przekroczenie normy czasu.

Konkurencja zostanie rozegrana w sobotę po południu, na placu otwartym z podłożem trawiastym. Parkur będzie gotowy do oglądania pół godz. przed rozpoczęciem konkursu.

**3. Kros – próba terenowa:** 14 przeszkód w terenie, w tym 8 przeszkód skokowych (wys.do 80cm), 6 przeszkód habituacyjne (np.wąski przejazd-przeciskanie, mostek, kurtyna z taśmami, woda), pokonywane w galopie i kłusie a także stępem(przeszkody habituacyjne). Dystans ok.1100m, tempo 250-400m/min, podłoże trawa/piasek.

Pomiędzy startem a metą próby terenowej zawodnicy mogą jechać chodem dowolnym. Przeszkody w krosie są ponumerowane. Sędziowie decydują o zaliczeniu bądź nie zaliczeniu przeszkody. W przypadku decyzji o niezaliczeniu przeszkody, zawodnik może powtórzyć próbę.

**Zawodnik ma dwie próby na pokonanie przeszkody, jeśli mu się to nie uda zostaje ukarany punktami karnymi i kontynuuje przejazd. Jednak aby wynik konkursu został zaliczony musi pokonać minimum 50% przeszkód w krosie.**

Pierwsza próba - odmowa, wyłamanie lub wolta 20pkt.karnych

Druga próba – ominięcie, odmowa, wyłamanie lub wolta 40pkt.karnych

**Przeszkody habituacyjne** – połowiczne zaliczenie próby pokonania przeszkody: jeśli koń dwiema nogami znajdzie się na/w przeszkodzie( np. na mostku, pod kurtyną) i się wycofa, zawodnik otrzyma połowę punktów karnych w danej próbie tj. 10 pkt.karnych w pierwszej i 20 pkt.karnych w drugiej.

Pokonując jakąkolwiek przeszkodę w krosie za pierwszym razem bez błędów, zawodnik otrzymuje 0 pkt. karnych.

W przypadku rozbudowania przeszkody – na czas jej odbudowania zostaje zatrzymany czas przejazdu zawodnika (zostanie odliczony od czasu końcowego).

Na przeszkodach nie przekraczających wys.30 cm, zatrzymanie, po którym natychmiast następuje skok nie jest karane, chyba że zatrzymanie przedłuża się w jakikolwiek sposób; koń może robić kroki w bok ale jeśli zrobi krok w tył traktowane jest jako odmowa (niezaliczona próba).

Upadek konia lub jeźdźca – eliminacja.

Przekroczenie limitu czasu (2x norma czasu) powoduje eliminację.

Zawodnik wyeliminowany musi natychmiast opuścić trasę stępem lub iść pieszo obok konia.

**Niebezpieczna jazda.** Zawodnik, który naraża siebie, swojego konia lub osobę trzecią na ryzyko większe niż jest to wpisane w naturę zawodów będzie ukarany 25 pkt. karnymi i w razie potrzeby, zatrzymany i wyeliminowany przez sędziego.

Do niebezpiecznej jazdy można zaliczyć: jazdę bez kontroli, pokonywanie przeszkód zbyt szybko lub zbyt wolno, powtarzające się zostawanie za ruchem konia lub wyprzedzanie ruchu konia w skoku, celowe utrudnianie wyprzedzającemu zawodnikowi, cordeo na tchawicy konia.

Zawodnik w trasie może dobrowolnie zejść z konia, nie narażając się na eliminację by sprawdzić konia, poprawić rząd lub sprzęt, lub gdy został zatrzymany na trasie.

O kolejności zajmowanych miejsc decydują punkty karne uzyskane na przeszkodach i czas przejazdu. Będzie określona **norma czasu przejazdu, za przekroczenie** której będą doliczane punkty karne : **0,5 pkt.kar. za każde rozpoczęte 5 sekund** .

**Zawodnik, który zdecyduje się na start w próbie terenowej na halterze( zamiast cordeo) otrzyma dodatkowo 200 pkt. karnych do wyniku końcowego krosu.**

Próba terenowa zostanie rozegrana w niedzielę. Trasa krosu będzie otwarta do oglądania od rana w sobotę od godz.9:30

**W każdej z trzech prób, po upadku zawodnik nie ma prawa dosiadać konia do momentu zgłoszenia się do karetki, w celu ustalenia ewentualnych obrażeń i otrzymania zgody od lekarza. Konia po upadku powinien obejrzeć lekarz weterynarii zawodów.**

Karta zgłoszenia zawodnika znajduje się tutaj [Karta Zawodnika](#)

**ZAPRASZAMY I ŻYCZYMY UDANEJ RYWALIZACJI.**