

**Konkursy nr 1,3,5,7 – „im szybciej tym lepiej”**

Zawodnik ma do pokonania parkur składający się z 12-15 kolejno ponumerowanych przeszkód.

Za zrzutkę, naruszenie lustra wody podczas skoku, pozostawienie śladu na listwie rowu z wodą zawodnik nie dostaje punktów karnych ale do faktycznego czasu przejazdu dolicza mu się 4 sekundy karne. Zatrzymanie z rozbudowaniem przeszkody karane jest dodatkowymi 6 sekundami, zwykle zatrzymanie nie „kosztuje” nic. Drugie zatrzymanie, upadek zawodnika bądź konia powoduje eliminację. Przekroczenie czasu maksymalnego, tj. 2 minut, gdy trasa jest krótsza/równa 600 m i 3 minut, gdy trasa jest dłuższa niż 600 m powoduje eliminację z konkursu.

Zwycięża zawodnik, którego bilans sekund jest najmniejszy.

**Konkursy nr 2,4,8 – „w dwóch fazach”.**

Jest to konkurs – zgodnie z nazwą - rozgrywany w dwóch fazach. Na torze ustawionych jest 13 przeszkód. Pierwsza faza konkursu rozgrywana jest na przeszkodach od 1 do 8, a druga faza od 9 do 13. Pomiędzy pierwszą i drugą fazą znajduje się linia mety pierwszej fazy i startu drugiej fazy. Zawodnik, który przejechał pierwszą fazę bezbłędnie, może kontynuować jazdę w fazie drugiej. Jeżeli jednak w przejeździe pierwszej fazy nastąpił jakikolwiek błąd, zawodnik otrzymuje sygnał po skoczeniu przeszkody 8.

i przerywa przejazd po minięciu mety pośredniej. Każda z faz konkursu może mieć podaną osobno normę czasu, której przekroczenie jest karane.

Błędy w tym konkursie są zaliczane identycznie jak w konkursie nr 2.

Błędy, jeżeli miały miejsce w pierwszej fazie nie pozwalają kontynuować fazy drugiej.

Uwaga: W konkursie nr 4 błędy popełnione przez zawodnika w drugiej fazie konkursu przeliczane są na sekundy karne. Każda zrzutka to 3 sekundy doliczane do czasu przejazdu zawodnika.

**Konkurs nr 6 – „do wspólnego koszyka”**

Wszystkie zasady takie same jak w konkursach „im szybciej tym lepiej” z tą istotną różnicą, że jest to konkurs drużynowy. Podmiotem konkursu jest Zespół. Każdy z krajów wystawia zespół oficjalny – czterech zawodników, a punkty każdego z nich są zliczane razem. Zawodnicy startują w dwóch nawrotach. W pierwszym czterech, a w drugim trzech najlepszych zawodników. Zwycięża zespół, który ma najmniejszą sumę punktów karnych. W przypadku, gdy zespoły osiągną identyczny wynik, trenerzy tych zespołów wskazują po jednym reprezentancie, który pojedzie w rozgrywce. Rozgrywka jest na zasadach konkursu „im szybciej tym lepiej”.

**Konkurs nr 9 – „każda następna wyższa”**

Konkurs rozgrywany jest na sześciu przeszkodach, z których każda następna jest wyższa. Nie ma pomiaru czasu. Zawodnik, który przejechał bezbłędnie, kwalifikuje się do następnego przejazdu. Oprócz przejazdu podstawowego mogą być cztery rozgrywki. W każdej z nich przeszkody są podnoszone.

Oczywiście najtrudniejszą i najwyższą przeszkodą jest przeszkoda szósta. Rozgrywki zawierają tylko trzy przeszkody: czwartą, piątą i szóstą.

**Konkurs nr 10 – „im dalej tym trudniej a na końcu jeszcze Joker”**

Zawodnik ma do pokonania parkur składający się z 8 pojedynczych przeszkód oznaczonych numerami od 1 do 8. Trasę należy pokonać zgodnie z ustaloną numeracją przez Gospodarza Toru, zaczynając od najłatwiejszej przeszkody, tj. z numerem 1 a skończywszy na najtrudniejszej (8 lub 16). Za przeskok przeszkody nr 1 zawodnik otrzymuje 1 punkt bonifikacyjny, za nr 2, 2 punkty, itd. Jako ostatnia do pokonania znajduje się do wyboru, bądź przeszkoda z numerem 8, która daje 8 punktów bonifikacyjnych, bądź 16 Joker – najtrudniejszy na całym parkurze. Za poprawne skoczenie Jokera zawodnik otrzymuje aż 16 punktów, jednak gdy go zrzuci 16 punktów zostaje mu odjęte od wcześniej uzyskanego wyniku. Za zrzucenie przeszkody od 1 – 8 zawodnik nie otrzymuje punktów bonifikacyjnych. Za pierwsze zatrzymanie, lub wylamanie zawodnikowi odejmuje się 4 punkty. Drugie nieposłuszeństwo powoduje eliminację z konkursu. Wygrywa zawodnik który uzyska najwięcej punktów bonifikacyjnych w jak najkrótszym czasie.

Parkur pokonany bezbłędnie 1-7 i ze skoczonym Jokerem 44 pkt

Parkur pokonany bezbłędnie 1-7 i ze zrzuconym Jokerem 12 pkt

Parkur pokonany bezbłędnie 1-8, 36 pkt.

**Konkurs nr 11 - Grand Prix**

Zawodnik ma do pokonania 12 – 15 kolejno ponumerowanych przeszkód.

Błędami w konkursie są:

- strącanie drągów – karane 4 punktami karnymi;
- nieposłuszeństwa konia – karane 4 punktami.;
- nieposłuszeństwa konia połączone z uszkodzeniami przeszkody - karane 4 punktami karnymi i 6 sekundami doliczanymi do czasu przejazdu zawodnika;
- przekroczenie ustalonej normy czasu karane 1 punktem karnym za każde rozpoczęte 4 sekundy przekroczenia;

Błędy, które powodują eliminację z konkursu:

- drugie nieposłuszeństwo konia;
- nienaprawione pomylenie trasy konkursu;
- przekroczenie podwójnej normy czasu dla danego konkursu
- upadek konia lub jeźdźca.

Zwycięża zawodnik, który otrzymał najmniejszą liczbę punktów karnych. W przypadku równej liczby punktów karnych otrzymanych przez przynajmniej dwóch zawodników, o pierwszym miejscu zadecyduje krótszy czas przejazdu.

Uwaga: W konkursach tych, o pierwsze miejsce może odbyć się rozgrywka.

Uwaga: W Grand Prix wystartują zawodnicy, którzy ukończyli konkursy nr 3 (pierwszą fazę) i nr 6, w odwrotnej kolejności, zgodnie z następującym systemem punktacji. Ponadto para koń/jeździec musi nie tylko startować w konkursie nr 3 i nr 6 ale ukończyć jeden z nich (pierwszą fazę) z wynikiem nie gorszym niż 8 punktów karnych.

**Konkurs sponsorów – „raz koń, raz auto,”**

Zawodnik na koniu ustawia się w oznaczonym na torze miejscu (ogródek). Na znak dany przez sędziego, jeździec startuje przejeżdżając przez linię startu, włączając jednocześnie pomiar czasu. Przy odmowach z rozbudową, przeszkody nie są odbudowywane, zawodnik jedzie dalej. Po skoczeniu ostatniej przeszkody zawodnik wjeżdża do ogródka, sędzia daje znak, a kierowca rusza samochodem i przejeżdża przez 5 bramek. Po piątej bramce znajduje się linia mety. Przejazd przez nią powoduje wyłączenie pomiaru czasu. Pomylenie trasy przejazdu karane jest wyłącznie czasem niezbędnym na znalezienie poprawnej trasy. Każda zrzutka przeszkody przez konia, czy przewrócenie pachołka przez samochód powoduje dodanie 3 sekund do zmierzonego czasu przejazdu pary jeździec-kierowca.

Czas mierzony jest łącznie dla zawodnika i kierowcy.

## SŁOWNICZEK PODSTAWOWYCH POJEĆ

**Konkurs** - W powszechnym rozumieniu konkurs to postępowanie mające na celu wyłonienie najlepszego. W jeździectwie nazywa się tak m. innymi rywalizację na parkurze, w dyscyplinie skoków przez przeszkody.

**Parkur** – plac do rozgrywania zawodów jeździeckich w skokach przez przeszkody. Przeważnie prostokątny, bądź kwadratowy, z ustawionymi przeszkodami. zawsze otoczony barierkami z otwieraną bramką.

**Odmowa** – odmową nazywamy zatrzymanie konia przed przeszkodą, którą powinien skoczyć, bez względu na to, czy ją strącił czy przesunął. Za odmowę uważa się każde przedłużające się w czasie zatrzymanie lub cofnięcie się konia, choćby o jeden krok.

**Rozbudowanie przeszkody** – najczęściej występuje przy potrąceniu, spowodowanym odmową skoku przez konia tuż przed samą przeszkodą. A że koń jest sporym zwierzęciem, przeważnie wszystkie drągi spadają, a bywa, że przewracają się stojaki.

**Nieposłuszeństwo konia** – odmowa współpracy z jeźdźcem, np. zatrzymywanie się przed przeszkodami lub podczas pokonywania parkuru.

**Zatrzymanie** – odmowa wykonania skoku przez konia przez przeszkodę, niepowodująca zrzutki ani rozbudowania przeszkody.

**Wyłamanie** – wymknięcie się konia spod kontroli zawodnika i ominięcie przeszkody, którą powinien przeskoczyć.

**Opór** – za opór uważa się każdy przypadek, w którym koń – bez względu na powód – odmawia poruszania się naprzód, zatrzymuje się, wykonuje nieregularne lub regularne półwołty, wspina się (staje dęba) lub cofa.

**Punkty bonifikacyjne** – w niektórych konkursach za przeskoczenie przeszkody zawodnik otrzymuje punkty dodatnie. Zsumowanie wszystkich punktów za przeskoczone przeszkody daje wynik w postaci punktów bonifikacyjnych.

**Punkty karne** – w czasie przejazdu zawodnik karany jest punktami za przewinienia. Suma wszystkich punktów za strącenie przeszkody, nieposłuszeństwo konia, pomylenie trasy przejazdu, przekroczenie normy czasu daje wynik w postaci punktów karnych.

**Przeszkody:**

**Stacjonata** – pojedyncza przeszkoda składająca się z dwóch stojaków i kompletu drągów zawieszonych pomiędzy nimi.

**Okser** – przeszkoda składająca się z dwóch stacjonat o tej samej wysokości, ustawionych w odległości nie większej niż 1,8m, do pokonania której koń oddaje jeden skok.

**Double bar** – przeszkoda składająca się z dwóch stacjonat różniących się wysokością (tylna zawsze wyższa), ustawionych w odległości nie większej niż 1,8m, do pokonania której koń oddaje jeden skok.

**Tripple bar** – przeszkoda składająca się z trzech stacjonat o wzrastającej wysokości, ustawione jedna za drugą, gdzie odległość od pierwszej stacjonaty do trzeciej nie przekracza 2,0m, do pokonania której koń oddaje jeden skok.

**Mur** – przeszkoda pionowa imitująca mur, zbudowana z drewnianych elementów.

**Rów z wodą** – przeszkoda – specjalny basen wypełniony wodą, którą koń musi przeskoczyć jednym skokiem.

**Łyżka** – uchwyt mocowany do stojaka przeszkody, który podtrzymuje drąg. Dzięki bezpiecznym łyżkom nawet, kiedy koń uderzy lekko w drąg, spada on na ziemię nie powodując urazów.

**Foule** – jeden krok galopu u konia, przyjęta średnia to 3,5 m.

**Szereg** – może być podwójny, potrójny itd., jest to zespół dwóch, trzech lub więcej członów jednej przeszkody ustawionych w odległości od 7 do 12m. Każdy z członów szeregu musi być skakany kolejno i oddzielnie bez okrążania któregokolwiek z nich.

**Linia** – jest to zespół przeszkód o odrębnych numerach ustawionych jedna za drugą w odległości nie mniejszej niż 12m.

**Ujeżdżanie** - przyzwyczajanie koni do pracy, umożliwiające ich użytkowanie zarówno wierzchowe, jak i zaprzęgowe. Ujeżdżanie koni wymaga stosowania szeregu kolejnych zabiegów, rozpoczynających się zazwyczaj nauką przyjmowania wędzidla, nakładania upręży, siodła.

**Ujeżdżenie** – to takie szkolenie konia, które doskonali jego ruchy i naturalną równowagę. Celem szkolenia ujeżdżeniowego powinno być wychowanie konia w posłuszeństwie, zachowanie jego naturalnej elastyczności ruchów i utrzymanie go w stanie zadowolenia. Powinien zawsze sprawiać wrażenie, że ćwiczy z własnej woli, bez odrobiny przymusu.

**Reining** – to konkurencja jeździecka wykonywana w stylu western

