

POLSKI ZWIĄZEK JEŹDZIECKI



SKOKI PRZEZ PRZESZKODY

B

PRZEPISY

Niniejsze wydanie przepisów obowiązuje
od dnia 15 kwietnia 2006 roku.
Ostatnia aktualizacja: 1 lutego 2008 roku.

Wydanie 3.1, 2008 rok.

Polski Związek Jeździecki prosi wszystkie osoby zaangażowane w jakikolwiek sposób w sporty konne, o przestrzeganie poniżej przedstawionego kodeksu oraz zasady, że dobrostan konia jest najważniejszy.
Dobrostan konia musi być zawsze uwzględniany w sportach konnych i nie może być podporządkowany ani współzawodnictwu sportowemu ani celom komercyjnym.

KODEKS POSTĘPOWANIA Z KONIEM

- I. Na wszystkich etapach treningu i przygotowań konia do startu w zawodach, dobrostan konia musi stać ponad wszelkimi innymi wymaganiami. Dotyczy to stałej opieki, metod treningu, starannego obrządku, kucia oraz transportu.
- II. Konie i jeźdźcy muszą być zdrowi, kompetentni i wytrenowani, zanim wezmą udział w zawodach. Dotyczy to także stosowanych leków, środków medycznych oraz zabiegów chirurgicznych zagrażających dobrostanowi konia lub ciąży klaczy, oraz przypadków nadużywania pomocy medycznej.
- III. Zawody nie mogą zagrażać dobrostanowi konia. Należy zwracać szczególną uwagę na teren zawodów, stan techniczny podłoża, warunki stajenne i atmosferyczne, kondycję koni i ich bezpieczeństwo, także podczas podróży powrotnej z zawodów.
- IV. Należy dołożyć wszelkich starań, aby zapewnić koniom staranną opiekę po zakończeniu zawodów, a także humanitarne traktowanie po zakończeniu kariery sportowej. Dotyczy to właściwej opieki weterynaryjnej, leczenia obrażeń odniesionych na zawodach, spokojnej starości, ewentualnie eutanazji.
- V. Polski Związek Jeździecki usilnie zachęca wszystkie osoby działające w sporcie jeździeckim do stałego podnoszenia swojej wiedzy oraz umiejętności dotyczących wszelkich aspektów współpracy z koniem.

SPIS TREŚCI	Str
	.
Uwaga.	6
 Część I. Zawody w skokach przez przeszkody	
Rozdział I Wprowadzenie	
Art. 200. Postanowienia ogólne	7
 Rozdział II Tor konkursowy i rozprężalnia	
Art. 201. Tor konkursowy	7
Art. 202. Wstęp na tor i przeszkody próbne	8
Art. 203. Dzwonek	9
Art. 204. Tor przeszkód i jego wymiary	10
Art. 205. Plan parkuru	11
Art. 206. Zmiana trasy przebiegu	12
Art. 207. Chorągiewki	12
 Rozdział III Przeszkody	
Art. 208. Charakterystyka ogólna	13
Przeszkoda pionowa	209 14
Przeszkoda szeroka	210 15
Rów z wodą	211 15
Szeregi przeszkody wielocłonowe	212 16
Bankiety, górki, zeskoki	213 17
Szeregi zamknięte i częściowo zamknięte	214 17
Przeszkody alternatywne i Joker.	215 18

Rozdział IV Kary podczas przebiegu		
Punkty karne	216	18
Strącenie przeszkody – zrzutka	217	18
Przeszkody pionowe i szerokie	218	19
Nieposłuszeństwo konia	219	19
Pomylenie trasy przebiegu	220	20
Odmowa	221	20
Wyłamanie	222	21
Opór	223	21
Upadki	224	21
Pomoc niedozwolona	225	22
 Rozdział V Czas i szybkość		
Czas przebiegu	226	22
Norma czasu	227	22
Czas maksymalny	228	23
Pomiar czasu	229	23
Zatrzymanie pomiaru czasu.	230	23
Nieposłuszeństwa podczas przerwy	231	24
Korekta czasu przejazdu	232	24
Zatrzymanie zawodnika w konkursie	233	24
Szybkość.	234	25
 Rozdział VI Tabele karne		
Błędy	235	26
Tabela A	236	26
Wyniki według wg A	237	27
Metody ustalania wyników wg tabeli A.	238	27
Tabela C	239	28
 Rozdział VII Eliminacje, dyskwalifikacje, kary pieniężne		
Eliminacje	240	29
Dyskwalifikacje	241	31
Kary pieniężne	242	31
Okrucieństwo wobec koni	243	32
Rozprężalnia i przeszkody próbne	244	33
 Rozdział VIII Rozgrywki		
Postanowienia ogólne	245	35
Przeszkody, odległości	246	36
Eliminacja lub wycofanie się z rozgrywki	247	37
 Rozdział IX Klasyfikacja		
Klasyfikacja indywidualna, rozdział nagród	248	37
 Rozdział X Udział zawodników i koni		
Zaproszenia na zawody.	249	38
Zgłoszenia na zawody.	250	38
Zawody krajowe – CSN.	251	38
Kolejności startu	252	38
Deklaracja udziału w konkursie	253	39
Udział w konkursie i liczba koni	254	39
Juniorzy	255	39
Ubiór i ukłon	256	40
Rząd koński	257	41
Wypadki	258	42
 Rozdział XI Osoby oficjalne		
Osoby oficjalne	259	42
 Rozdział XII Rodzaje konkursów		
Postanowienia ogólne	260	43
Konkursy klasyczne i Grand Prix	261	43
Konkursy skoczności i zręczności	262	44
Konkurs potęgi skoku	262.2	44

Konkurs sześciu barier	262.3	45
Konkurs sześciu przeszkód	262.4	45
Konkursy myśliwski.	263	45
Konkurs zespołowy	264	46
Inne konkursy zespołowe	265	50
Konkurs do pierwszego błędu	266	50
Konkurs z ustalonym czasem	267	51
Konkursy sztafet	268	52
Sztafeta klasyczna	268.2	53
Sztafeta do pierwszego błędu	268.3	53
Konkurs o wzrastającym stopniu trudności	269	54
Konkurs z wyborem przeszkód	270	55
Konkurs z wyborem trasy	271	57
Konkurs eliminacji	272	57
Konkurs dwunawrotowy	273	60
Konkurs dwufazowy	274	62
Konkurs grupowy z rundą zwycięzców	275	63
Konkurs z 1 lub 2 rundami i z rundą zwycięzców .	276	64
Konkurs Derby	277	65
Konkurs szeregów	278	65
Konkursy na użyczonych koniach	279	66
 Rozdział XIII Przegląd weterynaryjny, leczenie i paszporty koni		
Przegląd i badania weterynaryjne	280	66
Kontrola leczenia koni	281	66
Dokumenty identyfikacyjne koni	282	67
 Zał. I. Tabele do obliczania norm czasu.		
Zał. II. Tabela obliczania dystansu.		68
		70

Uwaga:

Niniejsze wydanie przepisów jest merytorycznie zgodne z 22. wydaniem przepisów w skokach przez przeszkody (Rules for Jumping Events) Międzynarodowej Federacji Jeździeckiej – FEI. Na Świecie wydanie to weszło w życie w dniu 1 stycznia 2006 roku. W Polsce niniejsze przepisy obowiązują od dnia 15 kwietnia 2006 roku. Ostatnią aktualizację przeprowadzono 1 lutego 2008 roku. Treść wszystkich artykułów została przejrzana i poprawiona.

W niniejszym podręczniku szczegółowo omówiono obowiązujące przepisy, należy jednak pamiętać, że muszą być one stosowane

w powiązaniu z wydawanymi oddzielnie:

- Przepisami ogólnymi;
- Regulaminem rozgrywania krajowych zawodów w skokach przez przeszkody;
- Przepisami weterynaryjnymi.

Nie było możliwe zawarcie w niniejszych przepisach, wszystkich wyobraźalnych zdarzeń, które mogą mieć miejsce podczas zawodów.

Jeżeli wystąpią okoliczności, które nie zostały tutaj szczegółowo opisane, lub najbardziej zbliżona interpretacja zastosowanych przepisów spowoduje oczywistą niesprawiedliwość, to kierując się odpowiedzialnością, należy podjąć decyzję w oparciu o zdrowy rozsądek, doświadczenie oraz zasadę „fair play”.

Można korzystać z pomocy wszelkich dostępnych urządzeń technicznych, z elektronicznym zapisem obrazu łącznie.

Podjęta przemyślana decyzja, powinna odzwierciedlać intencje niniejszych przepisów, najbardziej jak to tylko możliwe.

P.S. W przypadku dostrzeżenia jakichkolwiek błędów lub kłopotów interpretacyjnych niniejszych przepisów, proszę o powiadomienie mnie o tym.

*Krzysztof Niecko
niecko@pzj.pl*

ROZDZIAŁ I. Wprowadzenie

Artykuł 200. POSTANOWIENIA OGÓLNE

1. Zawody w skokach przez przeszkody są zawodami, w których para zawodnik i koń jest oceniana w różnych warunkach na torze przeszkód – parkurze. Próba ta ma na celu wykazanie stopnia ujeżdżenia konia, jego przepuszczalności, wytrzymałości i posłuszeństwa w pokonywaniu przeszkód, oraz umiejętności jeździeckich zawodnika.

2. Jeżeli zawodnik popełnia błędy takie jak: strącenie przeszkody, odmowa skoku, przekroczenie normy czasu itp. – otrzymuje punkty karne. Zwycięzcą konkursu zostaje zawodnik, który otrzymał najmniej punktów karnych, pokonał tor w najkrótszym czasie lub zdobył najwięcej punktów bonifikacyjnych. Zależy to od rodzaju konkursu.

3. Konkursy w skokach przez przeszkody nie mogą być ujednoczone, ponieważ różnorodność układu przeszkód oraz stopień ich trudności, stanowią główny element atrakcyjności zawodów jak i zainteresowania zarówno widzów jak i zawodników.

4. Techniczne i prawne warunki konkursów muszą być identyczne dla wszystkich zawodników. Podczas zawodów wobec zawodników i koni zawsze musi być stosowana zasada „fair play”. Dlatego zasady rozgrywania konkursów określone są poprzez szczegółowe przepisy, które muszą być ściśle przestrzegane, chyba, że PZJ dopuści pewną ich liberalizację uzasadnioną warunkami lokalnymi.

5. Konie mogą rozpoczynać swoją karierę sportową w wieku 4-letnim. Szczegółowy wykaz wieku koni i klas konkursów, w których mogą startować, znajduje się w „Regulaminie rozgrywania krajowych zawodów w skokach przez przeszkody”.

ROZDZIAŁ II Tor konkursowy i rozprężalnia

Artykuł 201. TOR KONKURSOWY, ARENA.

Tor konkursowy, (parkur, arena) musi być ogrodzony. Podczas trwania konkursu, kiedy koń znajduje się na torze, wszystkie wejścia i wyjścia muszą być fizycznie zamknięte.

Zaleca się, aby w zawodach halowych powierzchnia toru konkursowego miała nie mniej niż 1200 m², z krótszym bokiem o długości przynajmniej 20 m. Zawody otwarte powinny być rozgrywane na torze o powierzchni nie mniejszej niż 4000 m², z krótszym bokiem, o długości przynajmniej 50 m. Na zawodach ogólnopolskich odstępstwa od tych wymiarów muszą być zaakceptowane przez komisję skoków.

Artykuł 202. WSTĘP NA TOR. PRZESZKODY PRÓBNE.

1. Zawodnicy mogą wejść pieszo na tor tylko bezpośrednio przed każdym konkursem. Dotyczy to również konkursów z rozgrywkami. Wstęp na tor po jego otwarciu przed konkursem w celu obejrzenia parkuru mają wyłącznie:

- zawodnicy startujący w konkursie;
- trenerzy zawodników startujących w konkursie;
- obsługa parkuru;
- osoby oficjalne na zawodach;
- osoby, które uzyskały specjalne pozwolenie od sędziego głównego zawodów.

O zakazie wstępu na tor powinien informować znak "TOR ZAMKNIĘTY" umieszczony przy wjeździe na tor lub na środku toru. Pozwolenie wejścia na tor pieszo zostanie zasygnalizowane przez komisję sędziowską za pomocą sygnału dzwonka i znaku "TOR OTWARTY". Zapowiedź otwarcia toru musi być podana przez spikera zawodów.

W konkursach dwunawrotowych z dwiema różnymi kombinacjami przeszkód, zawodnicy mają prawo zapoznać się z parkurem także przed drugim nawrotem.

2. Na zawodach halowych, gdzie możliwości rozprężania koni są utrudnione, komitet organizacyjny, za zgodą komisji sędziowskiej, może zezwolić na rozprężanie koni na placu konkursowym, w ściśle określonych godzinach.

3. Jeżeli stan rozprężalni, jest nieodpowiedni lub nie można z niej korzystać z innych przyczyn, na torze musi stać dodatkowa przeszkoda próbna, nienależąca do konkursu. Przeszkoda próbna w żadnych okolicznościach nie może być wykorzystywana jako jedna z przeszkód w konkursie.

4. Przeszkoda próbna może być przeszkodą pionową lub szeroką. Wysokość jej nie może przekraczać 140 cm, a szerokość 160 cm. Przeszkoda nie ma numeru i musi być oznaczona chorągiewkami: czerwoną i białą. Wymiary przeszkody nie mogą być zmieniane w czasie konkursu. Dozwolone są dwie próby skoku. Próba skoku lub skok przez przeszkodę próbną więcej niż dwa razy, powoduje nałożenie kary pieniężnej, i może być powodem dyskwalifikacji zawodnika (Art. 241.2.3 i 242.1.5). Przeskoczenie przeszkody próbnej w odwrotnym kierunku, może spowodować dyskwalifikację zawodnika (241.2.8). Zawodnik ma 90 sekund na przeskok przeszkody próbnej, licząc od momentu otrzymania sygnału od komisji sędziowskiej.

Strącenie przeszkody, wyłamanie czy ucieczka konia, są traktowane jak wykonana próba skoku. Jeżeli podczas pierwszej próby skoku nastąpiło naruszenie konstrukcji przeszkody, to musi być ona odbudowana, a zawodnik może wykonać drugą, ostatnią próbę przeskoku przeszkody. Czas przeznaczony na odbudowanie przeszkody jest odliczany.

Komisja sędziowska musi dać zawodnikowi sygnał do startu po wykonaniu przez niego prób(y) lub po upływie 90 sekund. Po otrzymaniu sygnału zawodnik, który wykonał tylko jedną próbę skoku może wykonać próbę drugą, ale na przekroczenie linii startu we właściwym kierunku pozostaje mu tylko 45 sekund. Przekroczenie tego czasu spowoduje rozpoczęcie odliczania czasu przejazdu w konkursie. (Art. 203.1.2).

5. W czasie ceremonii prezentacji lub dekoracji, przed następnym konkursem, zawodnikom nie wolno nawet próbować skakać przeszkód na torze. Niezastosowanie się do tego przepisu może pociągnąć za sobą dyskwalifikację (Art. 241.2.4.).

Artykuł 203. DZWONEK

1. Dzwonek jest używany przez komisję sędziowską do komunikowania się z zawodnikami. Odpowiedzialnym za użycie dzwonka jest sędzia prowadzący konkurs. Dzwonek służy do:

1.1. udzielenia zawodnikom zgody na wejście na tor po ustawieniu przeszkód w celu zapoznania się z parkurem (Art. 202.1) i do oznajmienia, że oglądanie toru zostało zakończone;

1.2. podania sygnału startu i rozpoczęcia odliczania 45 sekund (w dół), których upływanie musi być wyświetlane na tablicy wyników lub innym wyświetlaczu znajdującym się w sąsiedztwie parkuru, dobrze widocznym dla zawodnika znajdującego się na torze.

Odliczany w dół czas 45 sek. jest to czas, który ma do swojej dyspozycji zawodnik przed wystartowaniem w konkursie. W przypadku wystąpienia nieprzewidzianych okoliczności, komisja sędziowska ma prawo przerwać odliczanie 45 sekund.

Nieposłuszeństwa, upadki itp. błędy mające miejsce pomiędzy sygnałem startu, a przekroczeniem linii startu przez zawodnika we właściwym kierunku, nie są karane.

Przekroczenie po raz drugi linii startu we właściwym kierunku, po sygnale, a przed skoczeniem pierwszej przeszkody, jest traktowane jak nieposłuszeństwo i jest karane. Na zawodach halowych, w przypadku wystąpienia nadzwyczajnych okoliczności, komisja sędziowska ma prawo nie uznać startu za wykonany lub unieważnić procedurę startu, podając ponownie sygnał startu i uruchamiając ponownie pomiar czasu.

Na zawodach krajowych rangi niższej niż ogólnopolskie, zalecane jest wyświetlanie czasu na tablicy. Jeżeli organizator nie posiada tablicy, to komisja sędziowska ma obowiązek podawania – przez głośniki zawodnikowi na parkurze – postępowanie upływu czasu od 40 sekundy w dół, co dziesięć sekund.

1.3. zatrzymania zawodnika, z określonych przyczyn lub w wyniku nieprzewidzianych okoliczności, a także podania sygnału aby zawodnik wznowił przejazd (Art. 233);

1.4. zasygnalizowania, że przeszkoda, której konstrukcja została naruszona na skutek nieposłuszeństwa konia została odbudowana i zawodnik może kontynuować przejazd (Art. 233);

1.5. zasygnalizowania podwójnym dzwonkiem, że zawodnik został wyeliminowany z konkursu.

2. Jeżeli zawodnik nie zatrzyma się po otrzymaniu sygnału może zostać wyeliminowany (Art. 240.4.5). Decyduje o tym komisja sędziowska. (Art. 233.2).

3. Jeżeli, po przerwaniu przebiegu zawodnik, startuje, próbuje skakać, lub skacze nie czekając na sygnał zezwalający na kontynuację przebiegu, to zostaje wyeliminowany (Art. 240.3.14.).

Artykuł 204. TOR PRZESZKÓD I JEGO WYMIARY

1. Przed rozpoczęciem konkursu komisja sędziowska musi dokonać inspekcji przeszkód przechodząc trasę przebiegu konkursu. Trasa przebiegu jest to droga, jaką zawodnik na koniu musi przebyć w czasie konkursu od przejechania we właściwym kierunku trasy od linii startowej do linii mety. Długość trasy należy mierzyć z

dokładnością do kilku metrów bez skrótów, wzdłuż linii normalnie pokonywanej przez konia. Linia ta powinna przebiegać poprzez środki przeszkód.

2. W Mistrzostwach, Konkursach Zespołowych i Grand Prix – sędzia główny lub jego przedstawiciel musi również zmierzyć trasę przejazdu, aby upewnić się, że pomiar został wykonany poprawnie.

W wyjątkowych przypadkach komisja sędziowska może zmienić normę czasu, jeżeli zaistniały okoliczności wymienione w punkcie 3 niniejszego artykułu.

3. Po rozpoczęciu konkursu, tylko komisja sędziowska w porozumieniu z gospodarzem toru i delegatem technicznym /o ile został powołany/ może zdecydować o tym, że został popełniony znaczny błąd pomiaru długości trasy. Może to nastąpić po przejeździe trzech zawodników w konkursie, którzy nie mieli upadków, nieposłuszeństw i zatrzymań, a przed rozpoczęciem przebiegu przez następnego zawodnika. W takim przypadku komisja sędziowska może zmienić normę czasu. Wyniki tych zawodników, którzy ukończyli przebieg przed zmianą normy czasu, zostaną odpowiednio skorygowane.

4. Jeżeli stan techniczny podłoża toru jest nieodpowiedni, to przed startem pierwszego zawodnika, komisja sędziowska może zmniejszyć szybkość obowiązującą w konkursie.

5. Długość trasy w konkursie nie może przekraczać liczby ustawionych przeszkód, pomnożonej przez 60 metrów. Szereg jest liczony jak przeszkoda pojedyncza.

6. Linia startu nie może znajdować się bliżej niż 6m i dalej niż 15m od pierwszej przeszkody, a linia mety nie bliżej niż 6m i nie dalej niż 15m od ostatniej przeszkody. Obie te linie muszą być oznaczone czerwoną chorągiewką po prawej, a białą po lewej stronie. Zalecane jest umieszczenie obok chorągiewek linii startu tablicy z napisem S – Start, a obok linii mety tablicy z napisem F – Finisz.

7. Przebieg konkursu rozpoczyna się, kiedy zawodnik na koniu pierwszy raz przekracza linię startu we właściwym kierunku po otrzymaniu sygnału dzwonka lub, gdy upłynął czas 45 sekund odliczanych w dół po sygnale, jak wspomniano w artykule 203.1.2.

Artykuł 205. PLAN PARKURU

1. Dokładny plan, zawierający wszystkie szczegóły toru przeszkód musi być wywieszony, blisko wjazdu na tor, co najmniej pół godziny przed rozpoczęciem każdego konkursu. Oryginał planu musi być dostarczony komisji sędziowskiej.

2. Przeszkody są numerowane zgodnie z kolejnością ich pokonywania. Wyjątkiem od tej zasady są niektóre konkursy specjalne.

3. Przeszkody wielocłonowe (szeregi) oznaczone są jednym numerem. Dla wygody zawodników i dla ułatwienia pracy komisji sędziowskiej, może on być powtórzony na każdym członie szeregu. W każdym przypadku człony szeregu należy oznaczyć literami: A, B, C, itd.

4. Plan toru przeszkód musi zawierać:

4.1. usytuowanie linii startu i mety; o ile nie zaznaczono inaczej mogą być one przekraczane w czasie przebiegu bez sankcji wynikających z tabeli błędów;

4.2. rozmieszczenie przeszkód na torze i ich rodzaj (np. stacjonata, okser, triplbar, rów), oraz oznakowanie numerami i literami;

4.3. wszystkie obowiązkowe przejazdy oznaczone chorągiewkami, białą po lewej, a czerwoną po prawej stronie;

4.4. trasę, którą powinien przejechać zawodnik, zaznaczoną serią strzałek wskazujących w jakim kierunku przeszkoda ma być pokonana, lub linią ciągłą (w takim przypadku jazda zgodnie z tą linią jest obowiązkowa). Jeżeli na torze jest przewidziany przejazd obowiązkowy, obydwie metody muszą być zastosowane do pokazania trasy przejazdu;

4.5. rodzaj tabeli błędów stosowanej w konkursie;

4.6. normę czasu i czas maksymalny, jeżeli obowiązuje, lub limit czasu w niektórych konkursach specjalnych;

4.7. przeszkody, długość trasy, normę czasu i czas maksymalny w rozgrywkach;

4.8. informację czy szereg jest uważany za zamknięty lub częściowo zamknięty;

4.9. wszystkie decyzje lub zmiany naniesione przez komisję sędziowską, a odnoszące się do tego przebiegu.

Artykuł 206. ZMIANA TRASY PRZEBIEGU

1. Jeżeli jakiegokolwiek ważne okoliczności zmuszają do zmiany planu parkuru po jego wywieszeniu, może to nastąpić tylko za zgodą komisji sędziowskiej. O zmianach muszą być zawiadomieni szefowie wszystkich ekip i wszyscy startujący zawodnicy indywidualni.

2. Z chwilą rozpoczęcia konkursu nie mogą ulegać zmianie jego warunki, w tym – trasa przebiegu czy przeszkody. Jeżeli zachodzi konieczność przerwania konkursu (burza, złe oświetlenie, itp.), wówczas przy

wznowieniu obowiązują te same warunki, a konkurs jest kontynuowany od momentu, w którym został przerwany. W Konkursach Zespołowych, stosuje się artykuł 264.3.6.

3. W nawiązaniu do punktu 2 należy dodać, że przeszkoda może być przedstawiona w trakcie nawrotu lub pomiędzy nawrotami, jeżeli komisja sędziowska uzna, iż warunki pokonania przeszkody pogorszyły się, lub zaistniały inne okoliczności wymagające takiej zmiany. Przeszkody, które nie mogą być przedstawione, takie jak rów z wodą lub inne przeszkody stałe, muszą być wyłączone z trasy przebiegu. Jeżeli przeszkoda została wyłączona w trakcie trwania nawrotu, wyniki wszystkich zawodników, którzy w tym nawrocie i na tej przeszkodzie popełnili błędy, muszą zostać skorygowane przez anulowanie punktów lub sekund karnych otrzymanych na przeszkodzie wyłączonej. Nie ulegają anulowaniu eliminacje zawodników i punkty karne za przekroczenie normy czasu.

4. Jeżeli jest to niezbędne, nowa norma czasu i czas maksymalny powinny być ustalone dla zmienionej trasy przebiegu, opisanej w pkt. 3.

Artykuł 207. CHORAĞIEWKI

1. Chorągiewkami czerwonymi i białymi, o jednolitej barwie, oznacza się:

1.1. linię startu; zaleca się również dodatkowe umieszczenie tablicy z literą S lub napisem START (Art. 204.6);

1.2. granice przeszkody: chorągiewki mogą być przymocowane do jakiegokolwiek części stojaka, odkosu lub stać niezależnie. Jedna chorągiewka czerwona i jedna biała muszą znajdować się przy przeszkodach pionowych, a przynajmniej po dwie chorągiewki czerwone i białe muszą wyznaczać granice przeszkody szerokiej.

Chorągiewki muszą być używane również do oznakowania przeszkód na rozprężalni (Art. 244) i przeszkody próbnej na torze (Art. 202.3). Na rozprężalni mogą stać przeszkody z czerwonymi i białymi stojakami zastępującymi chorągiewki;

1.3. obowiązkowe przejazdy;

1.4. linię mety; wraz z tablicą z literą F lub napisem FINISZ (Art. 204.6).

2. Zawodnik musi pokonać przeszkody, linie startu i mety oraz obowiązkowe przejazdy pomiędzy chorągiewkami (mając czerwone po swojej prawej, a białe po lewej stronie).

3. Zawodnik, który mija chorągiewki po niewłaściwej stronie musi zawrócić, minąć je po właściwej stronie i dalej kontynuować przebieg. W takim wypadku jest to naprawione pomylenie trasy. Jeżeli zawodnik nie poprawi swojego błędu, zostaje wyeliminowany (Art. 220.3).

4. Przewrócenie chorągiewki w jakimkolwiek miejscu toru nie jest karane. Jeżeli jednak chorągiewka ograniczająca przeszkodę, przejazd obowiązkowy lub linię mety, została przewrócona na skutek nieposłuszeństwa konia (bez przekroczenia tej linii) lub jest wynikiem nieprzewidzianych okoliczności, to nie będzie ona natychmiast poprawiana. Zawodnik musi kontynuować przejazd, a przeszkoda lub przejazd obowiązkowy będą sędziowane tak, jakby chorągiewka znajdowała się na swoim właściwym miejscu. Chorągiewka musi być ponownie ustawiona prawidłowo przed startem następnego zawodnika.

5. Jeżeli w wyniku nieposłuszeństwa lub nieprzewidzianych okoliczności, została strącona chorągiewka ograniczająca rów z wodą, przeszkodę naturalną lub poprzez strącenie chorągiewki został zmieniony charakter przeszkody, komisja sędziowska przerwie przejazd zawodnika. Pomiar czasu musi zostać zatrzymany na okres poprawiania chorągiewki, a 6 sekund czasu korekcyjnego zostanie dodane do czasu przejazdu zawodnika, zgodnie z artykułem 232.

6. W niektórych konkursach specjalnych linie mety i startu mogą być przekraczane w obu kierunkach. Wtedy muszą być one oznaczone 4 chorągiewkami; czerwoną i białą na każdym końcu linii.

ROZDZIAŁ III. Przeszkody

Artykuł 208. CHARAKTERYSTYKA OGÓLNA

1. Przeszkody muszą zachęcać do skoku, ze względu na swój kształt i wygląd, być zróżnicowane i dobrze wkomponowane w otoczenie. Ruchome elementy przeszkód, muszą mieć taki ciężar, aby zachować możliwość zrzucenia. Nie mogą być zbyt lekkie, aby nie spadały na skutek lekkiego dotknięcia, ale też nie zbyt ciężkie, aby nie powodować upadku lub kontuzji konia.

2. Przeszkody nie mogą mieć charakteru niesportowego, ani nie mogą powodować nieprzyjemnego zaskoczenia, zwłaszcza u przyjezdnych zawodników. Szczególnym przypadkiem są przeszkody sponsorowane. Przeszkodami sponsorowanymi nazywamy przeszkody, na których umieszczono reklamę sponsora lub produktu sponsora. Jeżeli taka reklama znajduje się tylko na odkosach przeszkody, a ma powierzchnię większą niż 0,5 m², to także uważana jest za przeszkodę sponsorowaną. Zaleca się, aby liczba przeszkód sponsorowanych nie przekraczała 50% liczby przeszkód w konkursie.

3. Wysokość przeszkód na parkurze nie może przekraczać 1,70 m. Wyjątkiem są konkursy: potęgi skoku, sześciu barier, sześciu przeszkód oraz konkursów prób bicia rekordu skoku wzwyż. Szerokość przeszkody nie może przekraczać 2 m, z wyjątkiem triplbaru, który może mieć maksymalnie 2,20 m szerokości. Przepis ten stosuje się w przypadku jednej, jak i kilku rozgrywek. Rów z wodą nie może przekraczać 4.50 m szerokości (łącznie z listwą), z wyjątkiem rowu używanego w konkursie bicia rekordu skoku w dal.

4. Dragi i inne elementy przeszkód są podtrzymywane przez wsporniki - tzw. łyżki. Drag powinien mieć możliwość toczenia się w łyżce, a głębokość łyżki musi zawierać się w granicach od 18 do 30 mm. W przypadku desek, balustrad, płotków, bramek, itp., wsporniki muszą być jeszcze bardziej otwarte, a nawet płaskie.

5. Ograniczenia wysokości i szerokości przeszkód ustanowione tymi przepisami oraz podane w propozycjach muszą być ściśle przestrzegane. Jeżeli zdarzy się, że wymiar maksymalny został nieznacznie przekroczony z powodu materiału użytego do budowy przeszkody lub usytuowania przeszkody, uważa się, że wymiar maksymalny nie został przekroczony. W żadnym razie nie dopuszcza się różnicy większej niż 5 cm wysokości i 10 cm szerokości.

6. Przybliżone wymiary przeszkód w konkursach, inne niż te, które są specjalnie określone w przepisach, muszą być wyszczególnione w pro-pozycjach.

Artykuł 209. PRZESZKODA PIONOWA

Przeszkoda pionowa jest to przeszkoda, której konstrukcja powoduje, że wszystkie elementy, składające się na jej front są umieszczone w jednej pionowej płaszczyźnie, bez żadnych płotków, żywopłotów, bankietów i rowów po stronie odskoku.

Artykuł 210. PRZESZKODA SZEROKA

Przeszkoda szeroka jest przeszkodą zbudowaną w sposób wymagający od konia skoku na wysokość i szerokość. Tylny stojaki każdej przeszkody szerokiej muszą być wyposażone w łyżki bezpieczne. W przypadku triplbaru, łyżki bezpieczne muszą znajdować się na środkowych i tylnych stojakach przeszkody. Przeszkody stojące na rozprężalni muszą być także zaopatrzone w łyżki bezpieczne.

Łyżki bezpieczne powinny mieć certyfikat PZJ. Producent łyżek bezpiecznych, które są używane podczas zawodów, musi być wymieniony w propozycjach.

Artykuł 211. RÓW Z WODĄ

1. Przeszkoda wodna o nazwie „rów z wodą” nie może mieć żadnej dodatkowej przeszkody umieszczonej z przodu, z tyłu czy nad lustrem wody.

2. Od strony odskoku jest umieszczony rodzaj wskazówki (hyrda, murek, płotek itp.). Wysokość tej wskazówki wynosi od 40 do 50 cm. Szerokość frontu rowu z wodą, udekorowanego kwiatami itp., musi być przynajmniej o 30% większa od długości rowu.

3. Po stronie lądowania, rów z wodą musi być ograniczony taśmą koloru białego, o szerokości od 6 do 8 cm, umieszczonej na granicy lustra wody. Na zawodach rangi mistrzowskiej, taśma powinna być pokryta warstwą białej plasteliny o grubości 1 cm. Fragment plasteliny musi być wymieniany za każdym razem, kiedy koń zostawi na niej ślad.

W zawodach niższej rangi niż mistrzowskie, pokrycie taśmy plasteliną jest zalecane. Organizator powinien posiadać odpowiedni zapas plasteliny w takiej ilości, aby zapewnić w każdej chwili zmianę fragmentu uszkodzonej taśmy.

4. Jeżeli dno rowu z wodą wykonane jest z betonu lub innego twardego materiału, należy je pokryć matą z włókniny lub gumy.

5. Błąd na rowie z wodą ma miejsce w następujących przypadkach:

5.1. jeżeli koń pozostawi choćby jeden ślad na taśmie ograniczającej rów z wodą. Błędem jest dotknięcie taśmy kopytem, podkową, stawem pęcಿನowym lub ochraniaczem;

5.2. jeżeli koń choćby jedną nogą dotknie lustra wody.

6. Potrącenie lub przemieszczenie elementu wskazującego początek rowu z wodą nie jest błędem.

7. W przypadku przewrócenia lub przemieszczenia jednej z 4 chorągiewek, to decyzję czy nastąpiło wyłamanie, podejmuje sędzia przy rowie z wodą w zależności od tego, po której stronie koń minął chorągiewkę. Jeżeli sędzia zadecyduje, że nastąpiło wyłamanie, należy dać sygnał dzwonkiem, zatrzymać pomiar czasu do momentu poprawienia chorągiewek i dania sygnału do kontynuacji przebiegu. Zawodnikowi dolicza się do czasu przebiegu 6 sekund czasu korekcyjnego. (Art. 232.1.).

8. Sędzia przy rowie z wodą jest oficjalnym członkiem komisji sędziowskiej, a jego decyzja jest ostateczna.

9. W przypadku błędu zawodnika popełnionego na rowie z wodą, sędzia ma obowiązek zanotować numer konia i rodzaj popełnionego błędu.

10. Nad rowem z wodą może zostać ustawiona jedynie stacjonarna nie wyższa niż 150 cm, z dowolną liczbą drągów, leżących w bezpiecznych łożkach. Przeszkoda nie może być umieszczona dalej niż 2 m od początku linii wody. Tak zbudowana przeszkoda nie jest sędziowana jako rów z wodą. Z tego powodu linia wody nie może być ograniczona jakimikolwiek taśmami, listwami lub innymi elementami.

11. Jeżeli woda lub jej imitacja znajduje się przed, pod, lub za przeszkodą (potoczna nazwa przeszkody „Liverpool”) całkowita szerokość przeszkody włącznie z wodą nie może przekraczać 2 metrów.

Artykuł 212. SZEREGI – PRZESZKODY WIELOCZŁONOWE

1. Szereg podwójny, potrójny, itd., jest to zespół dwóch, trzech lub więcej członów jednej przeszkody ustawionych w odległości od 7 m do 12 m. Wyjątkiem są sędziowane według tabeli C, konkursy myśliwskie, szybkości lub zręczności, w których przeszkody stałe i terenowe, mogą mieć odległości pomiędzy poszczególnymi członami mniejsze niż 7 m, i które wymagają dwóch, trzech lub więcej kolejnych skoków. Odległość między poszczególnymi członami mierzona jest od podstawy przeszkody po stronie lądowania do podstawy następnej przeszkody po stronie odskoku.

2. Każdy z członów szeregu musi być skakany kolejno i oddzielnie bez okrążania któregokolwiek z nich. Błędy na poszczególnych członach szeregu karane są oddzielnie.

3. W przypadku odmowy skoku lub wyłamania, zawodnik jest zobowiązany do powtórnego pokonania wszystkich członów szeregu – chyba, że jest to szereg zamknięty lub częściowo zamknięty (Art. 214), lub jest to konkurs sześciu barier lub sześciu przeszkód.

4. Punkty lub sekundy karne za błędy na każdym członie i podczas każdej próby skoku są zliczane oddzielnie i sumowane.

5. Triplbar może być ustawiony wyłącznie jako pierwszy /A/ człón szeregu.

Artykuł 213. BANKIETY, GÓRKI i ZESKOKI

1. Za przeszkodę wieloczłonową należy uważać (Art. 212): bankiety, górki, zeskoki, podjazdy, zabudowane lub nie, o dowolnym kształcie i bez względu na to, w jakim kierunku należy je pokonywać. Wyjątkiem jest przypadek opisany w artykule 213.2,

2. Bankiet lub górka bez dodatkowej przeszkody lub zabudowana tylko jednym lub kilkoma drągami nad nią, może być pokonywana jednym skokiem i nie będzie to zaliczane jako błąd.

3. Na zawodach halowych jedyną przeszkodą naturalną może być bankiet o nazwie „stół” o wysokości do 1 m. Inne typy przeszkód takie jak: bankiety, górki, przejścia drogi, skarpy, stoki i zeskoki nie mogą być używane.

Artykuł 214. SZEREGI ZAMKNIĘTE, CZĘŚCIOWO ZAMKNIĘTE I CZĘŚCIOWO OTWARTE

1. Szereg uważa się za całkowicie zamknięty, jeżeli pokonanie go, z którejkolwiek strony wymaga wykonania skoku.

2. Szereg zamknięty może mieć formę przeszkody na wskok-wyskok, w kształcie zagrody kwadratowej lub sześciokątnej, albo podobnej. Szereg jest uważany za częściowo otwarty lub częściowo zamknięty, jeżeli jedna część szeregu jest otwarta, a druga zamknięta.

W przypadku odmowy lub wyłamania (224.3):

- w zamkniętej części szeregu – zawodnik musi wyskoczyć z szeregu w kierunku pokonywania szeregu;
- w otwartej części szeregu – zawodnik musi pokonać cały szereg od pierwszego członu. Niewykonanie tego powoduje eliminację zawodnika (Art. 240.3.15).

W przypadku nieposłuszeństwa połączonego z naruszeniem konstrukcji któregokolwiek członu przeszkody, należy doliczyć 6 sekundy korekty do czasu przejazdu zawodnika. Jeżeli nieposłuszeństwo wystąpiło w zamkniętej części szeregu, a przeszkodę należy odbudować, to zawodnik pod odbudowaniem musi opuścić szereg w kierunku podanym na planie parkuru, a czas przejazdu zawodnika zostanie powiększony o 6 sekund korekty.

3. Komisja sędziowska musi ogłosić przed rozpoczęciem konkursu, czy szereg będzie sędziowany jako zamknięty czy częściowo zamknięty, co musi być zaznaczone na planie parkuru.

4. Jeżeli na planie parkuru jakkolwiek szereg przeszkód nie jest zaznaczony jako zamknięty bądź częściowo zamknięty, należy go traktować jako otwarty i jako taki powinien być sędziowany.

Artykuł 215. PRZESZKODY ALTERNATYWNE I JOKER

1. Kiedy w konkursie dwie przeszkody ustawione na torze mają ten sam numer, zawodnik sam wybiera, którą z przeszkód ma skoczyć:

1.1 jeżeli nastąpiło nieposłuszeństwo bez naruszenia przeszkody, zawodnik nie musi ponawiać próby skoku na tej samej przeszkodzie. Może skakać przeszkodę drugą o tym samym numerze;

1.2 jeżeli nastąpiło nieposłuszeństwo z koniecznością odbudowy przeszkody, to zawodnik wznawia przejazd po odbudowie przeszkody i otrzymaniu sygnału od komisji sędziowskiej. W takim przypadku zawodnik nie musi skakać przeszkodę odbudowaną, może skakać przeszkodę drugą o tym samym numerze.

2. Chorągiewki: czerwona i biała, muszą być umieszczone na obu przeszkodach alternatywnych.

3. Joker jest przeszkodą trudną, o znacznie podwyższonym ryzyku zrzutki, ale nie może mieć niesportowego charakteru. Ustawiany jest jedynie w konkursach: o wzrastającym stopniu trudności oraz z wyborem przeszkód.

ROZDZIAŁ IV. Kary podczas przebiegu

Artykuł 216. PUNKTY KARNE

W czasie przebiegu zawodnik karany jest za następujące przewinienia takie jak:

1. strącenie przeszkody (Art. 217), pozostawienie śladu na listwie rowu z wodą lub naruszenie kopytem lustra wody podczas skoku;
2. nieposłuszeństwo konia (Art. 219);
3. pomylenie trasy przejazdu (Art. 220);
4. upadek konia i/lub zawodnika (Art. 224);
5. pomoc niedozwolona (Art. 225);
6. przekroczenie normy czasu lub czasu maksymalnego (Art. 227, 228).

Artykuł 217. STRĄCENIE PRZESZKODY – ZRZUTKA

1. Przeszkoda jest uważana za strąconą w przypadku, gdy na skutek błędu konia lub zawodnika:

1.1. cała lub jakakolwiek górna część przeszkody upada, nawet jeżeli część upadająca zostaje zatrzymana i podparta przez inny element przeszkody (Art. 218.1);

1.2. przynajmniej jeden koniec drąga nie spoczywa w łyżce.

2. Dotknięcie lub przesunięcie, w dowolnym kierunku jakiegokolwiek części przeszkody lub jej chorągiewek – w czasie skoku – nie jest uważane za strącenie przeszkody. Przypadki wątpliwe komisja sędziowska powinna rozstrzygać na korzyść zawodnika. Przewrócenie lub przesunięcie przeszkody i/lub chorągiewki na skutek nieposłuszeństwa jest karane wyłącznie jako nieposłuszeństwo.

Gdy strącenie lub przesunięcie przeszkody (z wyłączeniem chorągiewek) jest wynikiem nieposłuszeństwa, to należy dać sygnał i zatrzymać pomiar czasu. Nie zalicza się tego jako zrzutki, a jako nieposłuszeństwo oraz dolicza czas korekty zgodnie z artykułem 232.

3. Punkty karne za strącenie przeszkody podane są w tabelach A i C. (Art. 236 i 239).

4. W przypadku, jeżeli jakakolwiek część strąconej przeszkody przeszkadza zawodnikowi w najeździe lub skoczeniu kolejnej przeszkody, należy dać sygnał dzwonkiem, zatrzymać pomiar czasu do momentu usunięcia tego elementu i ponownie dać sygnał do kontynuowania przebiegu.

5. Jeżeli zawodnik bezbłędnie przeskoczy źle odbudowaną przeszkodę, to nie jest karany, ale jeśli ją strąci, to zostanie ukarany zgodnie z tabelą stosowaną w konkursie.

Artykuł 218. PRZESZKODY PIONOWE I SZEROKIE.

1. Jeżeli przeszkoda pionowa lub jej część zbudowana jest z kilku elementów ułożonych jeden nad drugim, leżących w jednej płaszczyźnie pionowej to karane jest tylko strącenie najwyższego elementu.

2. W przypadku przeszkody szerokiej, która jest pokonywana jednym skokiem, a składa się z szeregu elementów umieszczonych w różnych płaszczyznach pionowych, strącenie jednego lub kilku górnych elementów jest zaliczane tylko jako jeden błąd, bez względu na ich liczbę. Przewrócenie drzewek, hyrdy, krzaków, itp., elementów wypełniających przeszkodę, nie jest karane.

Artykuł 219. NIEPOŚLUSZEŃSTWO KONIA

1. Karane są niżej wymienione nieposłuszeństwa konia (Art. 236 i 239):

1.1. odmowa skoku;

1.2. wyłamanie;

1.3. opór;

1.4. wolta lub grupa mniej lub bardziej regularnych wolt, bez względu na miejsce i powód wykonania.

Za nieposłuszeństwo uważa się także okrażenie ostatnio skoczonyj przeszkody, chyba, że wymaga tego obowiązkowa trasa przejazdu.

2. Nie jest karane krążenie po torze do 45 sek. po nieposłuszeństwie, dla zajęcia dogodnej pozycji do wykonania skoku. Nie ma znaczenia czy przeszkoda musiała być odbudowywana czy nie.

Artykuł 220. POMYLENIE TRASY PRZEBIEGU

1. Pomylenie trasy przebiegu występuje, jeżeli zawodnik:

1.1. nie jedzie zgodnie z trasą wyznaczoną na planie parkuru;

1.2. nie przekroczy we właściwym kierunku pomiędzy chorągiewkami, linii startu lub linii mety (Art. 240.3.6 i 240.3.17);

1.3. ominie przejazd obowiązkowy (Art. 240.3.7);

1.4. nie pokonuje przeszkód po kolei i we właściwym kierunku, z wyłączeniem niektórych konkursów specjalnych (Art. 240.3.10, 240.3.11);

1.5. skoczy lub usiłuje skoczyć przeszkodę nie należącą do przebiegu lub omija przeszkodę należącą do przebiegu. Przeszkody nienależące do przebiegu powinny być specjalnie oznakowane (zamknięte). Brak oznakowania nie wyklucza eliminacji zawodnika, skaczącego tę przeszkodę.

2. Niepoprawione pomylenie trasy przebiegu powoduje eliminację (Art. 240.3.6-11 i 240.3.17).

Artykuł 221. ODMOWA

1. Odmową nazywamy zatrzymanie się konia przed przeszkodą, którą powinien skoczyć, bez względu na to czy ją stracił, czy przesunął.

2. Nie jest zaliczane jako błąd, zatrzymanie się konia przed obowiązkowym przejazdem lub przed przeszkodą, bez jej strącenia i bez wykonania ruchu cofania, a następnie oddanie skoku z miejsca.

3. Za odmowę uważa się każde przedłużające się w czasie zatrzymanie lub cofnięcie się konia, choćby o jeden krok.

4. Jeżeli koń „prześlizgnie” się przez przeszkodę strącając ją lub naruszając jej konstrukcję, sędzia prowadzący konkurs musi natychmiast zdecydować: czy zaliczyć to jako nieposłuszeństwo powodujące konieczność odbudowania przeszkody, czy jako zrzutkę.

4.1. Jeżeli sędzia uzna, że nastąpiło nieposłuszeństwo, to musi dać sygnał i zatrzymać pomiar czasu, a zawodnik musi być gotowy do powtórnego pokonania przeszkody, natychmiast po jej odbudowaniu (Art. 232 i 233).

4.2. Jeżeli sędzia uzna, że była to zrzutka, nie daje sygnału, a zawodnik musi kontynuować przejazd.

4.3. Jeżeli po sygnale zatrzymującym przebieg zawodnik skacze z rozpędu dalsze części szeregu, nie powoduje to eliminacji, ani punktów karnych nawet, jeśli nastąpiło ich strącenie.

Artykuł 222. WYŁAMANIE

1. Wyłamanie nazywamy wymknięcie się konia spod kontroli zawodnika i ominięcie przeszkody, którą powinien przeskoczyć lub obowiązkowego przejazdu, który powinien przejechać.

2. Jeżeli koń skacze przez przeszkodę pomiędzy dwiema białymi lub czerwonymi chorągiewkami uznaje się, że przeszkoda nie została pokonana prawidłowo. Zawodnik karany jest jak za wyłamanie i musi prawidłowo powtórnie pokonać przeszkodę.

3. Jest karane jako nieposłuszeństwo, gdy koń lub nawet część ciała konia przekroczy linię przedłużającą czoło:

- przeszkody pojedynczej;
- członu szeregu;
- obowiązkowego przejazdu;
- linii mety;

jeżeli wymieniony element parkuru ma być pokonany jako następny w kolejności.

Artykuł 223. OPÓR

1. Za opór uważa się każdy przypadek, w którym koń – bez względu na powód – odmawia poruszania się naprzód, zatrzymuje się, wykonuje regularne lub nieregularne półwolty, wspina się lub cofa.

2. Za opór uważa się również przypadek, kiedy zawodnik zatrzymuje konia w dowolnym momencie bez względu na przyczynę, z wyjątkiem przypadku źle odbudowanej przeszkody lub w celu wskazania komisji sędziowskiej wystąpienia nieprzewidzianych okoliczności (Art. 233.3.2.). Opór jest karany, z wyjątkiem okoliczności opisanych w artykule 240.3.3.

Artykuł 224. UPADKI

1. Upadek zawodnika ma miejsce wtedy, gdy dobrowolnie lub nie, rozłączył się ze swoim koniem (który nie upadł), w taki sposób, że dotyka ziemi lub, aby ponownie usiąść w siodle, zmuszony jest skorzystać z podpórki bądź pomocy z zewnątrz.

Wątpliwości, czy zawodnik użył jakiejś podpórki lub skorzystał z pomocy zewnętrznej, aby uchronić się przed upadkiem, muszą być rozstrzygnięte na jego korzyść.

2. Upadek konia ma miejsce, kiedy jego biodro i łopatka dotknęły jednocześnie podłoża lub przeszkody i podłoża.

Artykuł 225. POMOC NIEDOZWOLONA

1. Jakakolwiek fizyczna pomoc osób trzecich, udzielona zawodnikowi lub jego koniowi, pomiędzy przekroczeniem linii startu we właściwym kierunku, a przekroczeniem linii mety we właściwym kierunku, po skoczeniu ostatniej przeszkody, jest traktowana jako pomoc nie-dozwolona. Nie ma znaczenia czy zawodnik wyraził zgodę na tę pomoc, czy nie.

2. W wyjątkowych przypadkach komisja sędziowska może pozwolić zawodnikowi na wejście na tor pieszo lub na udzielenie mu pomocy przez inną osobę bez potraktowania tego jako pomoc niedozwoloną.

3. Każda pomoc udzielona zawodnikowi będącemu w siodle polegająca na poprawieniu ogłowia, rzędu lub na podaniu bata, w czasie przebiegu powoduje eliminację. Podanie zawodnikowi będącemu na koniu kasku i/lub okularów nie jest uznawane za pomoc niedozwoloną.

ROZDZIAŁ V. Czas i szybkość

Artykuł 226. CZAS PRZEBIEGU

1. Pomiar czasu przebiegu konkursu dokonywany jest w sekundach i setnych częściach sekundy. Za czas przejazdu uważany jest czas zmierzony podczas przebiegu, do którego dodawany jest czas korekty (Art. 232) o ile wystąpiła taka konieczność.

2. Pomiar czasu przebiegu rozpoczyna się w momencie, gdy zawodnik na koniu, po otrzymaniu sygnału startu, przekracza linię startu we właściwym kierunku lub w momencie, kiedy upłynęło 45 sekund od sygnału startu odliczanych w dół. Pomiar czasu zostaje zakończony w momencie, gdy zawodnik na koniu po skoczeniu ostatniej przeszkody, przekroczy linię mety we właściwym kierunku.

3. Tablica wyświetlająca odliczany w dół czas 45 sekund musi znajdować się w pobliżu areny w miejscu dobrze widocznym dla zawodników na torze.

4. W przypadku awarii elektronicznego systemu pomiaru czasu, zawodnik, którego to dotknęło, musi mieć zmierzony czas przejazdu przy pomocy ręcznych stoperów, z dokładnością do setnych części sekundy.

Artykuł 227. NORMA CZASU

Norma czasu, jest ustalana na podstawie długości trasy parkuru i obowiązującej w konkursie szybkości.(Art. 234), Załącznik I.

Artykuł 228. CZAS MAKSYMALNY

Czas maksymalny równy jest dwukrotnej normie czasu, dla wszystkich konkursów, w których się ją oblicza oraz w konkursach sędziowanych według tabeli C.

Artykuł 229. POMIAR CZASU

1. W każdym konkursie na tych samych zawodach, pomiar czasu musi być dokonywany urządzeniem pomiarowym tym samym lub tego samego typu. Elektroniczny pomiar czasu obowiązuje na zawodach rangi ogólnopolskiej i wyższej. Na zawodach regionalnych jest zalecany. Osoba obsługująca fotokomórkę jest zobowiązana do zarejestrowania numeru konia i zmierzonego czasu przebiegu.

2. Komisja sędziowska musi dysponować przynajmniej trzema stoperami cyfrowymi, które mogą być zatrzymane i ponownie uruchomione bez konieczności zerowania wyniku pomiaru. Dwa cyfrowe stopery są używane do pomiaru czasu przebiegu w przypadku braku lub awarii fotokomórki. Trzeci stoper potrzebny jest do pomiaru czasu trwania przerw spowodowanych nieposłuszeństwem, czasu pomiędzy dwoma kolejnymi skokami, czasu trwania oporu itp. Sędzia prowadzący konkurs musi posiadać cyfrowy stoper do swojej dyspozycji.

3. We wszystkich konkursach, w których czas jest mierzony ręcznym stoperem, to pomiar odbywa się z dokładnością do setnych części sekundy. Jeżeli czas przebiegu mierzony jest przez dwóch sędziów, tylko

pomiar jednego z nich jest notowany. Czas zmierzony przez drugiego sędziego traktowany jest jako zabezpieczenie.

4. W przypadku awarii fotokomórki w trakcie konkursu, czas, jaki uzyskał zawodnik musi być zmierzony przy pomocy stoperów z dokładnością do setnych części sekundy. Zapis wideo nie może być nigdy używany w celu ustalenia czasu przejazdu zawodnika.

5. Jeżeli miejsce przekraczania przez zawodnika linii startowej lub linii mety nie jest dobrze widoczne z łoż sędziowskiej, to na jednej lub obu tych liniach należy ustawić komisarzy z chorągiewkami, aby sygnalizowali precyzyjnie moment przekraczania linii przez konia. Pomiar czasu przejazdu zawsze rejestrowany jest w łoż sędziowskiej.

Artykuł 230. ZATRZYMANIE POMIARU CZASU

1. Od momentu zatrzymania pomiaru czasu w konkursie, zawodnik może poruszać się po torze dowolnie, aż do chwili otrzymania sygnału pozwalającego na kontynuowanie przebiegu. Pomiar czasu jest ponownie uruchamiany w momencie, gdy zawodnik znajdzie się dokładnie w tym samym miejscu, gdzie pomiar czasu został zatrzymany. W przypadku nieposłuszeństwa połączonego z koniecznością odbudowania przeszkody, postępujemy zgodnie z artykułem 232.1.

2. Konstrukcja urządzenia mierzącego czas, musi zapewniać łatwość i pewność wykonywania czynności uruchamiania i zatrzymywania pomiaru czasu. Odpowiedzialny za wykonywanie tych czynności jest sędzia prowadzący konkurs. Technik obsługujący fotokomórkę nie ponosi za to odpowiedzialności.

3. Fotokomórka powinna rejestrować czas przejazdu zawodnika i czas korekty, jeżeli wystąpiła konieczność dodania takiego czasu.

Artykuł 231. NIEPOŚLUSZEŃSTWA PODCZAS PRZERWY W POMIARZE CZASU

1. Pomiar czasu przebiegu jest przerywany tylko zgodnie z warunkami zawartymi w artykułach 232 i 233. Pomiar nie jest zatrzymywany, jeżeli zawodnik pomylił trasę przebiegu lub nastąpiło nieposłuszeństwo.

2. Nieposłuszeństwa nie są karane, jeżeli miały miejsce podczas zatrzymanego pomiaru czasu.

3. Przepisy dotyczące eliminacji zawodnika obowiązują również podczas przerwy w pomiarze czasu.

Artykuł 232. KOREKTA CZASU PRZEJAZDU

Jeżeli w następstwie nieposłuszeństwa zawodnik strąci lub naruszy którąkolwiek przeszkodę, albo chorągiewkę określającą granice rowu z wodą lub przeszkody naturalnej, a także, jeśli w wyniku przesunięcia chorągiewki uległ zmianie charakter przeszkody, to komisja sędziowska musi dać sygnał i zatrzymać pomiar czasu w celu poprawienia przeszkody. Taki przypadek jest karany jak nieposłuszeństwo i 6 sekund korekty zostanie dodane do czasu przejazdu zawodnika w konkursie. Pomiar czasu zostanie uruchomiony ponownie, dokładnie w momencie odskoku konia, w miejscu gdzie nastąpiło nieposłuszeństwo.

Jeżeli nieposłuszeństwo z naruszeniem przeszkody wystąpiło na drugim lub następnych członach szeregu, to pomiar czasu jest uruchamiany w momencie ponownego odskoku konia przed pierwszym jego elementem.

Artykuł 233. ZATRZYMANIE ZAWODNIKA W KONKURSIE

1. Jeżeli z jakichkolwiek przyczyn zawodnik nie może kontynuować przebiegu, należy dać sygnał przerywając przejazd. Jeżeli stwierdzimy, że zawodnik na pewno zatrzymuje się, przerywamy pomiar czasu. Kiedy tor jest gotowy do kontynuowania przebiegu, należy dać sygnał i uruchomić ponownie pomiar czasu w chwili, gdy zawodnik dojedzie do miejsca, w którym pomiar czasu został zatrzymany.

2. Jeżeli – pomimo sygnału – zawodnik nie zatrzyma się, to kontynuuje przebieg na własne ryzyko i pomiar czasu nie powinien być przerywany. Komisja sędziowska musi zdecydować: czy zawodnik ma być wyeliminowany za niepodporządkowanie się sygnałowi, czy też, bez względu na okoliczności, może kontynuować przebieg. Jeżeli pozwala się zawodnikowi na kontynuowanie przebiegu, to punkty uzyskane na przeszkodach, przed i po sygnale zatrzymania, będą zaliczone bez względu na to czy liczą się mu na plus, czy na minus.

3. Jeśli zawodnik zatrzymuje się dobrowolnie, sygnalizując komisji sędziowskiej, że przeszkoda, która ma pokonać jest źle odbudowana lub zaistniały nieprzewidziane okoliczności od niego niezależne, nie pozwalające mu na kontynuowanie przejazdu w normalnych warunkach, to pomiar czasu musi zostać natychmiast zatrzymany,.

3.1. Jeżeli po sprawdzeniu okaże się, że wymiary lub konstrukcja przeszkody są właściwe, a przeszkoda jest odbudowana prawidłowo lub zgłoszone wystąpienie nieprzewidzianych okoliczności nie zostanie uznane przez

komisję sędziowską, zawodnik zostanie ukarany jak za zatrzymanie w konkursie (Art. 223.1), a do czasu jego przejazdu zostanie dodane 6 sekund korekty.

3.2. Jeżeli przeszkoda wymaga naprawy lub wystąpienie nieprzewidzianych okoliczności zostanie uznane przez komisję sędziowską, to zawodnik nie jest karany. Czas przerwy zostanie odliczony, a pomiar czasu uruchomiony, gdy zawodnik znajdzie się dokładnie w tym samym miejscu gdzie znajdował się, kiedy pomiar czasu zatrzymano. Każde opóźnienie komisji sędziowskiej obciążające zawodnika, musi być uwzględnione, a odpowiednia liczba sekund odjęta od zarejestrowanego czasu przejazdu.

Artykuł 234. SZYBKOŚĆ

1. W konkursach obowiązują następujące szybkości:

1.1. od 350 minimum do 400 maksimum m/min. W zawodach halowych szybkość może być zmniejszona do 325 m/min;

1.2. w konkursach: szybkości, potęgi skoku i konkursach skoczności i zręczności nie określa się minimalnej szybkości;

1.3. w konkursach Grand Prix od 375 do 400 m/min. W hali 350 m/min.;

1.4. w Konkursach Zespołowych:

- 400 m/min. KZ 5* i KZ 4* – otwarte;
- 375 m/min. KZ 3* – otwarte;
- 350 m/min. KZ 2* i 1* – otwarte;
- 350 m/min – wszystkie kategorie zawodów halowych.

ROZDZIAŁ VI. Tabele karne

Artykuł 235. BŁĘDY

1. Błędy popełnione przez zawodnika są karane, jeśli miały miejsce pomiędzy liniami startu i mety. Obejmuje to wszystkie przeszkody na parkurze, które uderzone przez konia lub zawodnika podczas skoku upadły, nawet jeżeli zawodnik przekroczył linię mety ale nie opuścił areny (przekroczył szranek).

2. Nieposłuszeństwa występujące podczas przerwy w przebiegu nie są karane (Art. 231.3).

3. Nieposłuszeństwa, upadki itp., o ile miały miejsce pomiędzy sygnałem startu, a przekroczeniem linii startu we właściwym kierunku, nie są karane.

Artykuł 236. TABELA A

1. Błędy są karane punktami karnymi lub eliminacją zgodnie z poniższą tabelą:

Rodzaj przewinienia	Kara
Błąd techniczny: a. strącenie przeszkody podczas skoku: b. naruszenie lustra wody podczas skoku: c. pozostawienie śladu na listwie rowu z wodą:	4 punkty karne;
Pierwsze nieposłuszeństwo: a. zwykle – bez naruszenia przeszkody:	4 punkty karne;
b. powodujące konieczność odbudowania przeszkody:	4 punkty karne + 6 sek. korekty;
Drugie nieposłuszeństwo lub inny przypadek opisany w Art. 240:	eliminacja;
Upadek jeźdźca lub konia	eliminacja
Przekroczenie normy czasu: a. w przebiegu podstawowym; w I i II nawrocie: b. w rozgrywce, na zasadach konkursu dokładn.	1 punkt karny za każde rozpoczęte 4 sekundy;
c. w rozgrywce, na zasadach konkursu zwykłego:	1 punkt karny za każdą rozpoczętą sekundę;
Przekroczenie czasu maksymalnego:	eliminacja.

2. Kary za nieposłuszeństwa są zliczane dla całego przebiegu konkursu.

Artykuł 237. WYNIKI WG TABELI A

Wynikiem zawodnika uzyskanym w przebiegu jest suma punktów karnych otrzymanych za błędy i za ewentualne przekroczenie normy czasu. Czas przebiegu może decydować o zajętych miejscach w przypadku

jednakowej liczby punktów karnych uzyskanych przez zawodników zgodnie z warunkami określonymi dla tego konkursu.

Artykuł 238. METODY USTALANIA WYNIKÓW WG TABELI A

1. Konkursy dokładności

1.1. Zawodnicy z tą samą liczbą punktów karnych zajmują miejsca ex aequo, a nagrody muszą być podzielone. O pierwsze miejsce może być przeprowadzona jedna lub dwie rozgrywki na zasadach konkursu dokładności, w zależności od warunków podanych w propozycjach.

1.2. Konkurs podstawowy rozgrywany jest na zasadach dokładności. W przypadku jednakowej liczby punktów karnych, o pierwsze miejsce odbędzie się jedna rozgrzywka na zasadach konkursu zwykłego. Pozostali zawodnicy klasyfikowani są wg punktów karnych uzyskanych w konkursie podstawowym.

1.3. Konkurs podstawowy rozgrywany jest na zasadach dokładności. W przypadku jednakowej liczby punktów karnych, o pierwsze miejsce odbędzie się jedna rozgrzywka na zasadach konkursu dokładności. W przypadku dalszego braku rozstrzygnięcia, o pierwszym miejscu decyduje druga rozgrzywka na zasadach konkursu zwykłego. Pozostali zawodnicy są klasyfikowani wg punktów karnych pierwszej rozgrywki, a dalsi według liczby punktów karnych konkursu podstawowego.

2. Konkursy zwykłe

2.1. Zawodnicy z jednakową liczbą punktów karnych, klasyfikowani są według czasu przebiegu. W przypadku jednakowych wyników (punkty i czas) o pierwsze miejsce może być przeprowadzona rozgrzywka na torze z mniejszą liczbą podwyższonych i poszerzonych przeszkód. Warunki rozgrywki powinny być podane w propozycjach.

2.2. Przebieg podstawowy na zasadach konkursu zwykłego. W przypadku równej liczby punktów karnych, o pierwsze miejsce odbędzie się rozgrzywka na czas. Pozostali zawodnicy zostaną sklasyfikowani według punktów karnych i czasu uzyskanego w przebiegu podstawowym. Rozgrzywka może być przeprowadzona według tabeli C, o ile napisano to w propozycjach.

2.3. Przebieg podstawowy na zasadach konkursu zwykłego jak w 2.2. Jeśli po pierwszej rozgrywce na czas nadal są zawodnicy z tą samą liczbą punktów karnych i brak zwycięzcy, to należy przeprowadzić drugą rozgrzywkę również na czas. Pozostali zawodnicy są klasyfikowani wg punktów karnych i czasu z pierwszej rozgrywki, a dalej według punktów karnych i czasów z przebiegu podstawowego.

3. We wszystkich konkursach zwykłych, w przypadku jednakowych wyników (punkty karne i czas), o pierwsze miejsce zostanie przeprowadzona rozgrzywka na skróconej trasie oraz podwyższonych i poszerzonych przeszkodach, zgodnie z propozycjami. Brak wzmianki w propozycjach, o rozgrywce oznacza, że konkurs odbędzie się bez rozgrywki (Art. 245.6).

4. Jeżeli w rozgrywce na czas, dwóch lub więcej zawodników uzyskuje ten sam wynik, to nie może mieć miejsca następna rozgrzywka. Zawodnicy klasyfikowani są ex aequo.

5. W żadnych okolicznościach liczba rozgrywek nie może przekroczyć dwóch w tym samym konkursie, jeżeli były one rozgrywane według wyżej wymienionych punktów 1.1 i 1.2.

Artykuł 239. TABELA C

1. Błędy wg Tabeli C są przeliczane na sekundy karne, które są dodawane do czasu przejazdu zawodnika.

2. Wynik wg Tabeli C ustalany jest w następujący sposób: do czasu przebiegu (zawierającego czas korekty – o ile wystąpił) dodawane są sekundy karne za każdą rzutkę. Wynik podawany jest w sekundach.

Rodzaj przewinienia	Kara
Błąd techniczny: a. strącenie przeszkody podczas skoku: b. naruszenie lustra wody podczas skoku: c. pozostawienie śladu na listwie rowu z wodą:	4 sek. karne; w II fazie konkursu dwufazowego lub w rozgrywce: 3 sek. karne
Pierwsze nieposłuszeństwo: a. zwykłe – bez naruszenia przeszkody:	0 sek. karnych;
b. powodujące konieczność odbudowania przeszkody:	+ 6 sek. korekty;
Drugie nieposłuszeństwo lub inny przypadek opisany w Art. 240:	eliminacja;
Upadek jeźdźca lub konia	eliminacja;
Przekroczenie czasu maksymalnego, który	

wynosi: a. 2 minuty – gdy trasa przejazdu ≤ 600 m b. 3 minuty – gdy trasa przejazdu ≥ 600 m	eliminacja.
--	-------------

4. Zawodnicy, którzy w celach treningowych konia, chcą wystartować w konkursie szybkości, muszą powiadomić o tym komitet organizacyjny przed rozpoczęciem konkursu. Wystartują jako pierwsi. W przeciwnym przypadku mogą zostać wyeliminowani z konkursu. (240.4.4).

6. W przypadku identycznych wyników na pierwszym miejscu, zawodnicy zostaną sklasyfikowani ex aequo, chyba, że propozycje zawodów zawierają informację o rozgrywce w takim przypadku.

ROZDZIAŁ VII. Eliminacje, dyskwalifikacje, kary pieniężne.

Artykuł 240. ELIMINACJE

1. Eliminacja oznacza, że zawodnik nie ma prawa kontynuować bieżącego konkursu, chyba, że niniejsze przepisy lub warunki konkursu stanowią inaczej.

2. Po wyeliminowaniu lub rezygnacji, zawodnik ma prawo skoczyć jeden raz, jedną pojedynczą przeszkodę należącą do toru konkursu.

Nie dotyczy to eliminacji spowodowanej upadkiem zawodnika lub konia.

3. Zawodnik musi zostać wyeliminowany przez komisję sędziowską w następujących przypadkach:

3.1	za skok lub próbę skoku przez przeszkodę znajdującą się na torze przed rozpoczęciem przebiegu, z wyjątkiem przeszkody próbnej ustawionej za zgodą komisji sędziowskiej (Art. 202.3).
3.2	za rozpoczęcie przebiegu przed sygnałem i skoczenie pierwszej przeszkody na torze (Art. 202.5 i 203.1.2);
3.3	jeżeli zawodnik nie skoczył pierwszej przeszkody toru w ciągu 45 sekund od momentu rozpoczęcia odliczania czasu przejazdu, z wyjątkiem wystąpienia okoliczności, na które zawodnik nie miał wpływu;
3.4	za opór konia w czasie przebiegu trwający ponad 45 sekund;
3.5	za przekroczenie czasu 45 sekund pomiędzy dwiema kolejnymi przeszkodami lub pomiędzy ostatnią przeszkodą a metą;
3.6	za skoczenie pierwszej przeszkody bez przekroczenia linii startu we właściwym kierunku (Art. 220.1.2);
3.7	za ominięcie obowiązkowego przejazdu lub nie przejechanie trasy zaznaczonej linią ciągłą na planie parkuru;
3.8	za próbę skoku lub skoczenie przeszkody nie należącej do toru konkursu (Art. 220.1.5);
3.9	za ominięcie przeszkody toru (220.1.5); za nie ponowienie próby pokonania przeszkody na której nastąpiło nieposłuszeństwo;
3.10	za skoczenie przeszkody w niewłaściwej kolejności (Art. 220.1.4);
3.11	za skoczenie przeszkody w niewłaściwym kierunku (Art. 220.1.4);
3.12	za przekroczenie czasu maksymalnego (Art. 236 i 239);
3.13	za skok lub próbę skoku przez przeszkodę naruszoną w wyniku nieposłuszeństwa, a przed jej odbudowaniem;
3.14	za skok lub próbę skoku przez przeszkodę po przerwaniu przebiegu, bez czekania na sygnał do wznowienia przejazdu;
3.15	za nie skoczenie ponownie wszystkich członów szeregu po nieposłuszeństwie konia (Art. 212.3), z wyjątkiem przypadku dotyczącego zamkniętej części szeregu (art. 214);
3.16	za nie skoczenie kolejno i oddzielnie wszystkich członów szeregu (Art. 212.2);
3.17	za nie przekroczenie linii mety we właściwym kierunku po skoczeniu ostatniej przeszkody toru (z wyłączeniem niektórych konkursów specjalnych) przed opuszczeniem areny (226.2);
3.18	za opuszczenie toru przez zawodnika i/lub konia bez zezwolenia komisji sędziowskiej, również przed startem;
3.19	za opuszczenie toru przez konia bez zawodnika przed zakończeniem przebiegu jak i przed startem;
3.20	za przyjęcie przez zawodnika znajdującego się na koniu, w czasie przebiegu, jakiegokolwiek przedmiotu, za wyjątkiem kasku i/lub okularów;

3.21	za używanie bata dłuższego niż 75 cm lub zakończonego ciężarkiem, na torze, rozprężalni, placu szkoleniowym i gdziekolwiek na terenie zawodów. Żaden inny przedmiot nie może być używany w zastępstwie bata. (Wyjątek od tego przepisu zawiera Art. 257.2.2);
3.22	po wypadku zawodnika lub konia, nie pozwalającym na dokończenie przebiegu (Art. 258);
3.23	za opuszczenie szeregu zamkniętego w niewłaściwym kierunku lub przemieszczenie elementu szeregu zamkniętego;
3.24	za drugie nieposłuszeństwo w przebiegu (Art. 236 i 239);
3.25	za upadek zawodnika lub konia w przebiegu (Art. 224, 236 i 239);
3.26	jeżeli komisja sędziowska uzna, że istnieje powód dla którego koń lub zawodnik nie są zdolni do kontynuowania przebiegu;

4. Komisja sędziowska może podjąć decyzję o eliminacji w następujących przypadkach:

4.1	za niestawienie się na torze po wywołaniu numeru startowego;
4.2	za wejście lub opuszczenie toru konkursowego inaczej niż na koniu;
4.3	za wszelkie przypadki niedozwolonej pomocy z wyjątkiem pkt. 3.20. niniejszego artykułu;
4.4	za przejazd szkoleniowy w konkursie szybkości, bez poinformowania o tym przed startem komisji sędziowskiej;
4.5	za nieprzerwanie przebiegu po otrzymaniu sygnału (Art. 203.2 i 233.2).

Artykuł 241. DYSKWALIFIKACJE

1. Dyskwalifikacja oznacza, że zawodnik i jego koń (konie) nie mogą więcej brać udziału w danym konkursie lub w żadnym innym konkursie zawodów.

2. Komisja sędziowska może zdyskwalifikować zawodnika w następujących przypadkach:

2.1	za wejście pieszo na tor konkursowy po rozpoczęciu przebiegu;
2.2	za trenowanie na torze, skakanie lub usiłowanie skakania przeszkód bez pozwolenia komisji sędziowskiej (Art. 202.2, 5);
2.3	za skoczenie lub próbę skoku przez przeszkodę próbną znajdującą się na torze więcej razy niż jest to dozwolone (Art. 202.4, 242.1.5 i 262.1.9);
2.4	za skoczenie lub próbę skoczenia przez jakąkolwiek przeszkodę stanowiącą element następnego konkursu (Art. 202.5);
2.5	za rezygnację z udziału w rozgrywce bez uzyskania zgody komisji sędziowskiej lub bez ważnego powodu;
2.6	za barowanie koni (243.3);
2.7	za trenowanie koni w czasie zawodów na innych przeszkodach, niż te które zostały wyznaczone przez komitet organizacyjny; (Art. 242.1.4 i 244);
2.8	za skakanie w niewłaściwym kierunku przeszkód na rozprężalni, placu treningowym (Art. 244) oraz przeszkód próbnych na torze (Art. 202.4);
2.9	za wszystkie przypadki okrucieństwa lub złego traktowania koni, stwierdzone przez komisarzy zawodów, komisję sędziowską, lub członka komisji odwoławczej (przepisy ogólne);
2.10	za wszystkie przypadki zawarte w przepisach weterynaryjnych;

Artykuł 242. KARY PIENIĘŻNE

1. Komisja sędziowska jest upoważniona do nakładania kar zgodnie z przepisami ogólnymi w następujących przypadkach:

1.1	jeżeli zawodnik po wyeliminowaniu lub zakończeniu przebiegu nie opuści niezwłocznie toru;
1.2	jeżeli zawodnik, który został wyeliminowany lub zrezygnował z przejazdu, wykonuje więcej niż jedną próbę skoku na przeszkodzie pojedynczej lub skacze ją w odwrotnym kierunku;
1.3	jeżeli zawodnik skacze jedną lub kilka przeszkód, które są częścią toru po przejechaniu linii mety;
1.4	jeżeli zawodnik używa do szkolenia konia lub na rozprężalni innych przeszkód niż te, które zostały udostępnione przez komitet organizacyjny (241.2.7 i 244);

1.5	jeżeli zawodnik skacze lub próbuje skakać przeszkody próbne stojące na torze więcej razy niż jest to dozwolone (Art. 202.4, 241.2.3 i 262.1.9);
1.6	jeżeli zawodnik nie ukloni się komisji sędziowskiej lub osobom oficjalnym po wjeździe na arenę (256.2.1);
1.7	jeżeli zawodnik nie nosi numeru startowego, o ile wykroczenie to się powtarza (252.5);
1.8	jeżeli zawodnik nie przestrzega przepisów dotyczących reklamy;
1.9	jeżeli zawodnik nie przestrzega zaleceń komitetu organizacyjnego;
1.10	jeżeli zawodnik w jakikolwiek sposób zmienia przeszkodę na torze;
1.11	jeżeli zawodnik nie podporządkowuje się poleceniom osób oficjalnych lub zachowuje się wobec nich niewłaściwie;
1.12	jeżeli zawodnik po udzieleniu ostrzeżenia popełnia następne przewinienie;
1.13	jeżeli zawodnik nie przestrzega przepisów dotyczących ubioru lub rzędu;
1.14	we wszystkich przypadkach okrucieństwa wobec koni.

2. Wszelkie należności z tytułu kar nałożonych przez komisję sędziowską pobiera komitet organizacyjny zawodów.

Artykuł 243. OKRUCIEŃSTWO WOBEC KONI

1. Wszelkie formy okrutnego, niehumanitarnego i brutalnego obcho-dzenia się z końmi, nie tylko ograniczającego się do barowania, są surowo zabronione na terenie rozprężalni, placów treningowych oraz gdziekolwiek na terenie zawodów (Art. 241.2.6, 241.2.9 i 241.2.10).

2. Termin „barowanie” oznacza używanie rozmaitych sztucznych środków technicznych, mających na celu zmuszanie konia do skakania przeszkód wyżej i z większą uwagą niż wymagają tego ich wymiary.

Nie jest możliwe opisanie wszystkich sposobów barowania koni. Ogólnie barowanie polega na tym, że zawodnik lub stojący obok niego pomocnik, za którego zachowanie odpowiedzialny jest zawodnik:

- uderza nogi konia podczas skoku przy pomocy różnych przedmiotów (nie ma znaczenia kto i czym);
- świadomie powoduje uderzenie się konia o elementy zbyt wysokich i/lub szerokich przeszkód;
- układa na ziemi draży w niedozwolonych odległościach;
- ustawia człony szeregu w niedozwolonych odległościach;
- świadomie wprowadza konia w przeszkodę;
- utrudnia skok, lub uniemożliwia skok bez uderzenia się konia o przeszkodę;
- uwrażliwia kończyny konia na ból spowodowany uderzeniem o elementy przeszkód.

3. Zabrania się skakania przeszkód niedozwolonych lub barowania koni w jakikolwiek sposób i gdziekolwiek na terenie zawodów.

4. W przypadku barowania lub jakiegokolwiek innego sposobu niewłaśc-iciwego obchodzenia się z koniem, w okresie jurysdykcji komisji sędziowskiej, zawodnik i koń zostaną zdyskwalifikowani przynajmniej we wszystkich konkursach rozgrywanych w ciągu najbliższych 24 godzin. Komisja sędziowska może rozpatrzyć możliwość dalszego ukarania zawodnika w zależności od zaistniałych okoliczności.

5. Na zawodach rangi MP i PP, konie muszą być zakwaterowane na terenie zawodów i znajdować się pod stałą opieką służby komisarycznej przez cały czas trwania zawodów.

Artykuł 244. ROZPRĘŻALNIA I PRZESZKODY PRÓBNE

1. Rozprężalnia

Komitet organizacyjny jest zobowiązany zapewnić, co najmniej jeden plac przeznaczony na rozprężalnię, dostatecznie duży i odpowiadający warunkom właściwego treningu. Musi znajdować się tam, co najmniej jedna przeszkoda pionowa i jedna szeroka.

Teren musi mieć dobrą nawierzchnię. Jeżeli w konkursach uczestniczy wielu zawodników, a teren jest wystarczająco duży, organizator powinien ustawić dodatkowe przeszkody. Wszystkie przeszkody muszą być skonstruowane w sposób ogólnie dozwolony i muszą być oznaczone białymi i czerwonymi chorągiewkami. Przeszkody szerokie muszą być zaopatrzone w łyżki bezpieczne. W przypadku dużej liczby zawodników zaleca się zorganizowanie dwóch rozprężalni.

Rozprężalnia, z której aktualnie korzystają zawodnicy, musi być nadzorowana przez komisarza.

1.1. Wstęp na rozprężalnię mają wyłącznie:

- zawodnicy startujący w konkursie;
- trenerzy i luzacy zawodników startujących w konkursie;

- osoby oficjalne na zawodach.

2. Przeszkody na rozprężalni

Używanie do budowy przeszkód elementów innych niż dostarczone przez komitet organizacyjny jest zabronione i może powodować dyskwalifikację lub inne sankcje (Art. 241.2.7 i 242.2, 1.4.). Przeszkody próbne mogą być pokonywane tylko w kierunku, jaki wyznaczają chorągiewki. Żadna część przeszkody treningowej nie może być trzymana przez kogokolwiek.

2.1. Drągi, wskazówki - mogą być ułożone bezpośrednio pod pierwszym elementem frontu przeszkody, albo najwyżej jeden metr przed nią. Jeżeli wskazówka jest umieszczona przed przeszkodą, to również za przeszkodą można umieścić wskazówkę w takiej samej odległości, jak po stronie odskoku, najdalej 1 metr.

2.2. Jeżeli jako najwyższe części przeszkody stosowane są skrzyżowane drągi (koperta) to muszą one mieć możliwość spadania oddzielnie. Górne końce drągów powinny spoczywać w łyżkach. W okserze drąg poziomy (jako drugi) może być ułożony za drągami skrzyżowanymi i musi być umieszczony, co najmniej 20 cm wyżej od miejsca skrzyżowania drągów.

2.3. Górne drągi przeszkody muszą spoczywać obydwojma końcami w łyżkach. Jeżeli drąg spoczywa na krawędzi łyżki musi być to krawędź dalsza (od najazdu), nigdy bliższa.

2.4. Wymiary przeszkód na rozprężalni nie mogą przekraczać więcej niż o 10 cm maksymalną wysokość i szerokość przeszkód, jaka jest dozwolona w aktualnie rozgrywanym konkursie, jeżeli największe z nich nie przekraczają 1,40 m wysokości. Jeżeli przeszkody w rozgrywanym konkursie są wyższe niż 1,40 m to przeszkody na rozprężalni nie mogą przekraczać 1,60 m wysokości i 1,80 m szerokości.

2.5. Drągi jako wskazówki przed (i za) przeszkodą mogą być używane tylko w przypadku, gdy na rozprężalni znajdują się jeszcze przynajmniej dwie inne przeszkody.

2.6. Komitet organizacyjny może dostarczyć materiał symulujący rów z wodą.

3. Trening gimnastyczny.

3.1. Zawodnicy mogą rozprężyć konie, używając drągów ułożonych do skoku z kłusa do lub używanych jako wskazówki. Przeszkody do ćwiczeń gimnastycznych nie mogą przekraczać 1.30 m wysokości i 1.60 m szerokości. Zawodnicy używający tych przeszkód nie mogą przekraczać przepisów dotyczących barowania koni (Art. 243).

3.2. Drągi gimnastyczne.

Jeżeli na rozprężalni jest wystarczająca ilość miejsca, to można użyć pojedynczego drąga, znajdującego się w odległości nie mniejszej niż 2.50 m od przeszkody pionowej, nie przekraczającej 1,30 m wysokości. Jeden drąg może znajdować się również za przeszkodą tj. po stronie lądowania nie dalej niż 2,50 m.

3.3. Ćwiczenia i trening.

Zawodnikom należy umożliwić przeprowadzenie ćwiczeń i treningu w godzinach rannych zawsze w obecności komisarza. Zawodnicy mogą zmieniać przeszkody pod warunkiem zachowania przepisów zawartych w artykułach 244.2, 244.3. i 244.4.

4. Jeżeli na rozprężalni jest wystarczająca ilość miejsca, to organizatorzy mogą ustawić szereg. Między poszczególnymi członami szeregu muszą być zachowane odpowiednie odległości. Jeżeli rozprężalnia jest zatłoczona, to zawodnicy mogą używać tylko przeszkody pojedyncze.

5. Służba komisaryczna – kontrola wszelkich ochraniaczy i bandaży.

Używana przez zawodników rozprężalnia, musi być nadzorowana przez komisarzy. Na każdych zawodach, należy obowiązkowo przeprowadzić kontrolę bandaży i ochraniaczy na nogach wszystkich koni startujących w konkursie Grand Prix, lub konkursie o najwyższej puli nagród pieniężnych. Zaleca się sprawdzanie bandaży i ochraniaczy we wszystkich konkursach.

ROZDZIAŁ VIII. Rozgrywki

Artykuł 245. POSTANOWIENIA OGÓLNE

1. W rozgrywkach mogą brać udział jedynie zawodnicy pretendujący do pierwszego miejsca, po jednym lub kilku przebiegach podstawowych tego samego konkursu. W celu wyłonienia zwycięzcy mogą być przewidziane jedna lub dwie rozgrywki. Jeżeli po końcowej rozgrywce nie ma pojedynczego zwycięzcy, to zawodnicy z identycznym, najlepszym wynikiem, zostaną sklasyfikowani jako pierwsi ex aequo. W rozgrywkach zawodnicy muszą startować na tym samym koniu, na którym startowali w przebiegu podstawowym.

2. Rozgrzywka – w zasadzie – powinna odbywać się w oparciu o te same tabele i przepisy, według których był rozgrywany konkurs podstawowy, oraz o przepisy dotyczące rozgrywek w tego typu konkursie. Jednakże rozgrzywka może być sędziowana według tabeli C, pomimo że konkurs podstawowy był sędziowany według tabeli A. Rozgrzywka musi być przeprowadzona natychmiast po zakończeniu przebiegu podstawowego.

3. Propozycje zawodów mogą zawierać warunek, że każdy zawodnik, który ukończył konkurs bez punktów karnych, musi wystartować w rozgrywce bezpośrednio po zakończeniu przejazdu podstawowego. Zawodnik zakwalifikowany do rozgrywki nie opuszcza toru, otrzymuje sygnał do startu i rozpoczyna przejazd. Mają tu zastosowanie przepisy wymienione w artykule 203.1.2. Ten sposób stosowania rozgrywek może mieć miejsce jedynie przy konkursach sędziowanych według tabeli A, zgodnie z artykułami 238.1.2 i 238.2.2. Nie można rozgrywać tak konkursu Grand Prix, ani konkursu o najwyższej puli nagród w zawodach.

4. W żadnym konkursie nie mogą mieć miejsca więcej niż dwie rozgrywki. Wyjątek stanowią konkursy potęgi skoku, oraz skoczności i zręczności.

5. Kolejność startu w rozgrywkach jest taka sama jak w przebiegu podstawowym, z wyjątkiem zastrzeżenia innego sposobu jej rozegrania, zawartego w propozycjach lub w przepisach.

Zawodnik, którego koń zgubił podkowę przed startem w konkursie podstawowym, zostanie przesunięty na dalsze miejsce, na liście startowej. Jeżeli koń zgubił podkowę przed startem w rozgrywce, to otrzyma pozycję startową o trzy miejsca dalszą. Jeżeli koń, o którym mowa nie jest gotowy do startu po upływie przyznanego mu czasu, to komisja sędziowska zadecyduje, czy zawodnik otrzyma nową pozycję startową, czy zostanie wyeliminowany z konkursu.

6. W przypadku uzyskania identycznego wyniku przez kilku zawodników, o pierwsze miejsce może się odbyć rozgrywka, zgodnie z zapisami w propozycjach. Jeżeli w propozycjach nie podano warunków rozgrywki, konkurs jest traktowany jako konkurs bez rozgrywki.

Artykuł 246. PRZESZKODY, ODLEGŁOŚCI

1. W rozgrywkach przeszkody mogą być podwyższone lub poszerzone, do granic określonych w artykule 208.3, tylko wtedy, gdy zawodnicy pretendujący do pierwszego miejsca nie popełnili błędów w konkursie podstawowym.

2. Jeżeli przebieg podstawowy zawiera szereg, to rozgrywka lub rozgrywki muszą także zawierać, co najmniej jeden szereg.

3. Liczba przeszkód w rozgrywce może być zmniejszona do sześciu (szereg jest liczony jako jedna przeszkoda), z wyjątkiem konkursów potęgi skoku (dwie przeszkody) i konkursów skoczności i zręczności (3 przeszkody).

4. Kształt, kolor i rodzaj przeszkód nie mogą być zmienione, ale można usunąć jeden – pierwszy lub ostatni – człon szeregu.

5. Kolejność przeszkód w rozgrywce może być inna niż w przebiegu podstawowym.

6. W rozgrywce odległość pomiędzy członami szeregu nigdy nie może być zmieniana.

7. Do rozgrywki można włączyć maksymalnie dwie nowe przeszkody pojedyncze, które muszą stać się na torze, gdy oglądają go zawodnicy przed startem w konkursie podstawowym. Obie przeszkody mogą być pionowe lub szerokie, lub jedna pionowa i jedna szeroka.

Na planie parkuru musi być jasno określone, czy przeszkoda pionowa jest skakana z obu stron, czy tylko z jednej strony.

Artykuł 247. ELIMINACJA LUB WYCOFANIE SIĘ Z ROZGRYWKI

1. Zawodnik wyeliminowany z rozgrywki zostanie sklasyfikowany jako ostatni z zawodników, którzy ukończyli rozgrywkę.

2. Zawodnik, który za zgodą komisji sędziowskiej wycofał się z rozgrywki, jest klasyfikowany za zawodnikiem wyeliminowanym lub, który zrezygnował w trakcie rozgrywki z ważnego powodu. Zawodnicy, którzy rezygnują bez ważnego powodu, albo celowo sami się eliminują, są klasyfikowani tak samo jak ci, którzy zrezygnowali z wzięcia udziału w tej rozgrywce.

3. Jeżeli przed ostateczną rozgrywką dwóch lub więcej zawodników wycofa się z rozgrywki, pozostawia się do decyzji komisji sędziowskiej czy wycofanie ma być przyjęte, czy odrzucone. W przypadku przyjęcia wycofania, komitet organizacyjny przyzna nagrody rzeczowe na podstawie losowania, a nagrody pieniężne dla tych miejsc będą zsumowane i podzielone równo między tych zawodników. Jeżeli pomimo niewyrażenia zgody przez komisję sędziowską, zawodnicy nadal odmawiają wzięcia udziału w rozgrywce, nagrody rzeczowe nie zostaną przyznane, a każdy z nich zostanie sklasyfikowany na najniższym miejscu, o które toczyłaby się rozgrywka i otrzyma nagrodę pieniężną za to miejsce.

ROZDZIAŁ IX. Klasyfikacja

Artykuł 248. KLASYFIKACJA INDYWIDUALNA, PODZIAŁ NAGRÓD

1. Klasyfikację zawodników ustala się zgodnie ze stosowaną tabelą i warunkami zawodów podanymi w propozycjach oraz ewentualnymi uzupełnieniami naniesionymi na planie parkuru.
2. Komisja sędziowska może przerwać przejazd zawodnika, który popełnił błędy niedające mu szans na zdobycie punktowanego miejsca w konkursie.
3. Zawodnicy, którzy nie ukończyli pierwszego nawrotu konkursu nie mają prawa do jakichkolwiek nagród, z wyjątkiem niektórych konkursów specjalnych.
4. Zwycięzcy konkursów kwalifikacyjnych zatrzymują nagrody, które otrzymali, nawet w przypadku odmowy wzięcia udziału w konkursie finałowym, do którego zostali zakwalifikowani.
5. Zawodnicy, którzy zdobyli w konkursie jakiegokolwiek nagrody, muszą wziąć udział w ceremonii ich wręczenia na koniach, na których je zdobyli. W uzasadnionych przypadkach komisja sędziowska może uczynić odstępstwa od tej zasady.
Jeżeli zawodnik nie weźmie udziału w uroczystości wręczenia nagród, bez uzasadnionego powodu, komisja sędziowska jest uprawniona do nie przyznawania mu nagrody. Z tego względu komitet organizacyjny musi umieścić w propozycjach liczbę zawodników, która ma wziąć udział w dekoracji. Jeżeli tego nie uczyni - wszyscy sklasyfikowani zawodnicy muszą wziąć udział w uroczystości rozdania nagród.
6. Podczas ceremonii dekoracji konie mogą występować jedynie w derkach otrzymanych od sponsora konkursu. Zabrania się ubierania koni w inne derki. W wyjątkowych przypadkach komisja sędziowska może zezwolić na odstępstwo od powyższego przepisu.

ROZDZIAŁ X. Udział zawodników i koni w zawodach

Artykuł 249. ZAPROSZENIA NA ZAWODY

Procedura wysyłania zaproszeń na zawody jest zawarta w przepisach ogólnych Polskiego Związku Jeździeckiego.

Artykuł 250. ZGŁOSZENIA NA ZAWODY

Warunki i procedura zgłaszania koni i zawodników na zawody jest opisana szczegółowo w przepisach ogólnych i regulaminie rozgrywania zawodów w skokach przez przeszkody Polskiego Związku Jeździeckiego.

Artykuł 251. ZAWODY KRAJOWE – CSN

Zawody oznaczone symbolem CSN są zawodami krajowymi, na których może wystartować do 15 zaproszonych zawodników zagranicznych

z maksymalnie 4 innych państw.

Przekroczenie tych liczb powoduje, że zawody otrzymują rangę zawodów międzynarodowych oznaczonych symbolem CSI, ze wszystkimi dalszymi konsekwencjami, tzn. zawody takie muszą być organizowane i sędziowane według przepisów międzynarodowych (FEI).

Artykuł 252. KOLEJNOŚĆ STARTU

1. Kolejność startu zawodników lub zespołów w konkursach jest ustalana w drodze losowania.
2. Jeżeli zawodnik bierze udział w konkursie na więcej niż jednym koniu, to komisja sędziowska powinna tak ustalić kolejność startów, aby, jeżeli jest to możliwe, pomiędzy jego startami istniał odstęp przynajmniej dziesięciu koni.
3. Jeżeli szef ekipy (lub osoba odpowiedzialna) zdecyduje się na zmianę zawodników i koni, po ogłoszeniu kolejności startów, może się zdarzyć, że jeden zawodnik będzie musiał dosiadać dwóch koni startujących zbyt blisko siebie. O takim przypadku szef ekipy musi zawiadomić komisję sędziowską lub biuro zawodów, co najmniej na godzinę przed rozpoczęciem konkursu. Komisja sędziowska może wtedy zmienić kolejność startów, ale tylko dotyczących tego zawodnika.
4. Na czas trwania zawodów komitet organizacyjny, przydziela każdemu koniowi numer identyfikacyjny, który mocuje się do ogłowia lub napierśnika, i bez którego koń nie może opuścić stajni. Numer służy do identyfikacji konia przez wszystkie osoby oficjalne. Nieumieszczenie tego numeru na koniu w sposób widoczny, powoduje najpierw udzielenie upomnienia, a następnie ukaranie zawodnika przez komisję sędziowską lub komisję odwoławczą. (Art. 242.1.7.).
5. Kolejność startu w konkursach Grand Prix
Kolejność startu w Grand Prix określona jest przez oddzielne losowanie.
Jeżeli na zawodach prowadzony jest ranking najlepszych jeźdźców lub najlepszych par (koń – jeździec), to może być on wykorzystany jako kolejność startu, kolejność jest odwrotna aniżeli pozycje na liście rankingowej. Jeżeli ten rodzaj kolejności startu ma być wykorzystany, to musi być to podane w propozycjach.

Artykuł 253. DEKLARACJA UDZIAŁU W KONKURSIE

Na zawodach rangi ogólnopolskiej i wyższej, na dzień przed rozpoczęciem zawodów, o wyznaczonej przez komitet organizacyjny godzinie, szefowie ekip muszą zgłosić na piśmie w biurze zawodów zawodników i konie startujących w konkursach w dniu następnym.

W przypadku choroby lub niedyspozycji zgłoszonego zawodnika i/lub konia, szef ekipy może zastąpić jego/ich innym z zawodników, najpóźniej na godzinę przed rozpoczęciem pierwszego konkursu zawodów. Szefowie ekip muszą przedłożyć w biurze zawodów, o godzinie wyznaczonej przez komitet organizacyjny, zgłoszenie startów we wszystkich konkursach na następny dzień zawodów.

Artykuł 254. UDZIAŁ W KONKURSIE I LICZBA KONI

1. Propozycje zawodów muszą zawierać liczbę koni, na których może startować zawodnik w zawodach.
2. Na zawodach szefowie ekip mają prawo do zamiany konia. Przeprowadzona zamiana jest nieodwracalna.
3. Liczbę koni, na których może startować zawodnik w konkursie Grand Prix lub głównym konkursie zawodów, określają _____ propozycje _____ zawodów i regulamin rozgrywania krajowych zawodów w skokach przez przeszkody.

Artykuł 255. JUNIORZY

1. Zawodnicy, którzy w roku rozgrywania zawodów kończą 16 lat i starsi mogą brać udział w niektórych zawodach dla seniorów za zgodą PZJ.
2. Junior nie może brać udziału w konkursach dla juniorów i konkursach dla seniorów, jeżeli odbywają się one w ramach tych samych zawodów.

Artykuł 256. UBIÓR I UKŁON

1. Ubiór.

1.1. Zawodnicy zobowiązani są do noszenia stroju, określonego w przepisach ogólnych (Ubiór i Ukłon). Podczas startu, prezentacji, ceremonii dekoracji, oraz otwarcia i zamknięcia zawodów, wszystkich zawodników obowiązuje strój zgodnie z pkt. 1.5 i 1.6 niniejszego artykułu.

1.2. We pozostałych przypadkach, np. w czasie oglądania toru, strój musi być czysty i dobrze utrzymany. Zawsze obowiązkowe jest noszenie wysokich butów do jazdy, koszuli i białego krawata oraz przepisowych bryczesów.

1.3. Jeżeli pada ulewny deszcz, komisja sędziowska może zezwolić na jazdę w kurtkach przeciwdeszczowych.

1.4. Wszystkie osoby skaczące przez przeszkody mają obowiązek noszenia twardego nakrycia głowy z trwałym przynajmniej trzypunktowym mocowaniem, zapiętego pod brodą. Dotyczy to również zawodników reprezentujących wszelkie służby mundurowe.

Powyzsze jest zalecane wszystkim osobom pracującym z koniem na placu treningowym, rozprężalni i gdziekolwiek na terenie zawodów.

Juniorzy i młodzicy (dzieci), będący na koniu zawsze muszą mieć założony kask ochronny.

Polski Związek Jeździecki zaleca noszenie kasku wszystkim osobom znajdującym się na koniu bez względu na wiek.

1.5. Cywilni zawodnicy i amazonki startują w konkursach ubrani w czerwony, czarny, zielony lub szary frak oraz białe lub jasno-beżowe bryczesy. Koszula może być biała lub kolorowa, ale zawsze z białym kołnierzykiem i białymi mankietami. Amazonki mogą także jeździć w bluzkach białych lub kolorowych z białą stójką i białymi mankietami. Rękawy koszuli mogą być długie lub krótkie. Buty czarne lub czarne

z brązowymi wyłogami. Cholewy butów mogą być przypinane, ale muszą być wykonane ze skóry licowej i obowiązkowo w kolorze butów. Buty muszą mieć niski, płaski obcas.

Jeżeli podczas upałów sędzia główny zezwoli na start bez fraków, to zawodnicy mogą startować wyłącznie w koszulach z rękawami. Rękawy mogą być długie lub krótkie. Zawodnicy noszący koszulę z długimi rękawami nie mogą ich podwijać.

1.6. Zawodnicy startujący w strojach cywilnych, mogą mieć na kasku logo swojego sponsora. Logo musi być umieszczone pionowo, na środku kasku i nie może być dłuższe niż 25 cm i szersze niż 5 cm.

1.7. Członkowie wszelkich służb mundurowych, np. pracownicy ośrodków hodowlanych oraz harcerze mogą startować w obowiązujących strojach służbowych lub organizacyjnych.

1.8. Komisja sędziowska może nie dopuścić do udziału w konkursie nieodpowiednio ubranych zawodników.

2. Ukłon

2.1. Zawodników przed startem obowiązuje ukłon zgodnie z przepisami ogólnymi (Ubiór i Ukłon). Komisja sędziowska może nie dopuścić do startu zawodnika, który nie ukłonił się. Komisja może również nałożyć na niego karę pieniężną (Art. 242.1.6).

2.2. Zawodnicy powinni ukłonić się w czasie ceremonii prezentacji, wręczania nagród i podczas grania hymnu państwowego.

2.3. W przypadkach specjalnych komisja sędziowska może zdecydować, że ukłon nie jest konieczny. Zawodnicy nie są zobowiązani do zdejmowania kasku, jeżeli ten jest zapięty pod brodą. W takim przypadku wystarczy uniesienie palca lub skinienie głową i będzie to uważane za ukłon.

Artykuł 257. RZĄD KOŃSKI

1. Na torze konkursowym

1.1 Zabrania się zakładania koniom okularów.

1.2 Dozwolone jest używanie jedynie ruchomego wytoka. Martwe wytoki są dozwolone tylko w konkursach dzieci.

1.3 Nie określa się szczegółowych wymagań co do kielzna. Jednakże komisja sędziowska, zasięgając opinii lekarzy weterynarii, może uznać używane kielzno za kaleczące i zakazać jego zakładania podczas zawodów. Wodze muszą być połączone bezpośrednio z kielzmem albo z ogłowiem. Dozwolone jest używanie wędzidla dźwigowego (gag) oraz hackamore.

1.4. Owcze futro na paskach policzkowych ogłowia może być używane pod warunkiem, że nie odstaje ponad 3 cm od głowy konia.

1.4 Zabronione jest podwiązywanie języka konia.

1.5. Używanie czarnej wodzy na torze jest zabronione.

2. Na całym terenie zawodów

2.1 Ze względu na bezpieczeństwo, pułsisko i strzemię (dotyczy także strzemion otwieranych) musi swobodnie zwisać z zamka siodła. Jakiegokolwiek metody mocowania ich są niedopuszczalne. Zawodnikowi nie wolno mocować, pośrednio lub bezpośrednio, jakiegokolwiek części swego ciała do siodła czy rzędu.

2.2 Używanie bata dłuższego niż 75 cm jest zabronione podczas przekraczania drągów lub skakaniu przeszkód na torze konkursowym, rozprężalni i placu treningowym. Surowo zabronione jest używanie, a nawet noszenie, bata zakończonych ciężarkiem. Żaden zastępczy przyrząd w miejsce bata nie może być używany. Zezwala się zawodnikom na używanie bata ujeżdżeniowego podczas pracy ujeżdżeniowej z koniem. Niepodporządkowanie się temu przepisowi powoduje eliminację (Art. 240.3.21).

2.3 Ochraniacze na nogach koni, nie mogą zawierać jakiegokolwiek materiału zwiększającego ciężar samego ochraniacza. Złamanie tego przepisu powoduje dyskwalifikację zawodnika (Art. 241.2.9). Maksymalny ciężar ochraniacza, suchego lub mokrego, przednich lub zadnich nóg konia, nie może przekraczać 500 gramów.

Artykuł 258. WYPADKI

Wypadek zawodnika lub konia uniemożliwiający ukończenie przebiegu powoduje eliminację. Jeżeli, pomimo wypadku, zawodnik ukończy przebieg, a po minięciu linii mety opuści tor pieszo, nie podlega eliminacji.

ROZDZIAŁ XI. Osoby oficjalne na zawodach

Artykuł 259. OSOBY OFICJALNE

1. Komisja sędziowska

Komisja sędziowska powoływana jest do sprawowania nadzoru nad przebiegiem zawodów i ustaleniem prawidłowej klasyfikacji zawodników na liście wyników. Komisja składa się z przewodniczącego komisji, (sędziego głównego) oraz przynajmniej dwóch członków komisji i sekretarza. Liczba członków komisji zależy od rangi i rodzaju zawodów. Szczegółowe przepisy dotyczące komisji sędziowskiej są zawarte w przepisach o sędziach PZJ.

2. Komisja odwoławcza

Skład komisji odwoławczej, wyznaczenie jej przewodniczącego i członków zawierają przepisy ogólne PZJ.

3. Komisja weterynaryjna i delegat weterynaryjny

Sposób powoływania delegata weterynaryjnego i składu komisji weterynaryjnej zawarty jest w przepisach weterynaryjnych PZJ.

4. Gospodarz toru i delegat techniczny.

4.1. Gospodarz toru.

4.1.1. Na wszystkie kategorie Mistrzostw Polski i finał Halowego Pucharu Polski gospodarz toru wyznaczany jest przez komisję skoków PZJ.

4.1.2. Na zawody rangi ZOO i ZO gospodarz toru proponowany jest przez organizatora zawodów i zatwierdzany przez komisję skoków.

4.1.3. Na zawody regionalne i niższej rangi gospodarz toru jest proponowany przez organizatora i akceptowany przez WZJ.

4.1.4. Gospodarze toru wybierani są wyłącznie z aktualnej listy PZJ.

4.2. Delegat techniczny

Delegat techniczny jest wyznaczany przez komisję skoków na krajowe zawody rangi ZO i wyższej.

5. Komisarz zawodów

Komisarz zawodów jest wyznaczany na zawody rangi ZO i wyższej przez kolegium sędziów PZJ, a na zawody regionalne przez kolegium sędziów właściwego WZJ.

ROZDZIAŁ XII. Rodzaje konkursów

Artykuł 260. POSTANOWIENIA OGÓLNE

1. Istnieje duża różnorodność indywidualnych i zespołowych konkursów w skokach przez przeszkody. Niniejsze przepisy uwzględniają konkursy najbardziej popularne.
2. Wszystkie konkursy wymienione w tym rozdziale muszą odbywać się dokładnie według niniejszych Przepisów.
3. Komitety organizacyjne mają prawo organizowania i rozgrywania nowych typów konkursów pod warunkiem:
 - zapewnienia bezpieczeństwa jeźdźców;
 - zapewnienia bezpieczeństwa koni;
 - bezwzględnego przestrzegania dozwolonego minimalnego wieku startujących koni. w zależności od klasy konkursu.

Artykuł 261. KONKURSY KLASYCZNE I GRAND PRIX

1. Konkursy klasyczne i Grand Prix (warunki ich rozgrywania muszą być szczegółowo określone w propozycjach) są to konkursy, w których zasadniczym kryterium w ustalaniu kolejności miejsc jest bezbłędne pokonanie przeszkód. Szybkość może decydować o tej kolejności, jeżeli zachodzi konieczność wyłonienia zwycięzcy poprzez przeprowadzenie jednej lub najwyżej dwóch rozgrywek.
2. Konkursy te są sędziowane według tabeli A (na czas lub nie na czas), ale zawsze z obowiązującą normą czasu.
3. Tor przeszkód zbudowany jest przede wszystkim w celu sprawdzenia zdolności konia do ich pokonywania.
4. Komitet organizacyjny ustala liczbę, rodzaj, wysokość i szerokość przeszkód w granicach określonych przepisami.
5. Konkursy Grand Prix muszą być rozgrywane zgodnie z jedną z podanych poniżej zasad:
 - 5.1. jednonawrotowy, z jedną lub dwiema rozgrywkami, przy czym pierwszą lub drugą na czas – konkurs zwykły.
 - 5.2. dwunawrotowy (z takimi samymi lub różnymi nawrotami), z ewentualnie jedną rozgrywką na czas;
 - 5.3. dwunawrotowy, z drugim nawrotem na czas.

Artykuł 262. KONKURSY SKOCZNOŚCI I ZRĘCZNOŚCI

1. Postanowienia ogólne

- 1.1. Celem tych konkursów jest wykazanie zdolności skokowych koni w pokonywaniu określonej liczby dużych przeszkód.
- 1.2. W przypadku jednakowych wyników, o pierwsze miejsce muszą być rozegrane kolejne rozgrywki.
- 1.3. Przeszkody w rozgrywkach muszą być zawsze takie same w typie, kształcie i kolorze jak w przebiegu podstawowym.
- 1.4. Jeżeli po zakończeniu trzeciej rozgrywki nie ma pojedynczego zwycięzcy, komisja sędziowska może zakończyć konkurs. Po czwartej rozgrywce komisja sędziowska musi zakończyć konkurs. Przy braku rozstrzygnięcia w ostatniej rozgrywce zawodnicy zajmują miejsca ex aequo.
- 1.5. Jeżeli po trzeciej rozgrywce zawodnicy nie chcą kontynuować konkursu, komisja sędziowska musi go zakończyć.
- 1.6. Czwarta rozgrywka może mieć miejsce tylko wtedy, jeżeli są zawodnicy, którzy przejechali bezbłędnie trzecią rozgrywkę.
- 1.7. Czas nigdy nie jest czynnikiem decydującym w przypadku równej liczby punktów karnych. W rozgrywce lub rozgrywkach nie stosuje się ani normy czasu, ani czasu maksymalnego.
- 1.8. Konkursy oceniane są zgodnie z tabelą A jak konkursy dokładności.
- 1.9. Tylko w przypadku, gdy nie ma możliwości korzystania z rozprężalni, można postawić na torze przeszkody próbne.
- 1.10. Jeżeli wymiary areny i liczba zawodników na to pozwalają, komisja sędziowska może zezwolić zawodnikom biorącym udział w rozgrywce, na pozostanie na placu po pierwszej lub drugiej rozgrywce.

2. Konkurs potęgi skoku

- 2.1. Podstawowy przebieg składa się z 4 do 6 pojedynczych przeszkód, wśród których musi znajdować się, co najmniej jedna przeszkoda pionowa. Pierwsza przeszkoda musi mieć 140 cm wysokości, dwie przeszkody od

160 cm do 170 cm i mur lub przeszkoda pionowa od 170 cm do 180 cm wysokości. Wszelkie szeregi, rowy z wodą i przeszkody naturalne są zabronione.

Dozwolone jest używanie muru z pochyłą ścianą po stronie odskoku, odchyloną przy podstawie nie więcej jak 30 cm.

2.2. Zamiast muru może być użyta zamiennie stacjonarna wypełniona deskami z drągiem umieszczonym na szczycie.

2.3. W przypadku jednakowych wyników, o pierwsze miejsce muszą być rozegrane kolejne rozgrywki na dwóch przeszkodach, z których jedną musi być mur lub przeszkoda pionowa, a drugą przeszkoda szeroka.

2.4. W rozgrywkach obie przeszkody muszą być regularnie podwyższane, a przeszkoda szeroka także poszerzana. Mur lub przeszkoda pionowa mogą być podwyższane tylko w przypadku, gdy zawodnicy kwalifikujący się do pierwszego miejsca nie popełnili błędów w poprzedniej rozgrywce (Art. 246.1).

3. Konkurs sześciu barier.

3.1. W konkursie tym jest ustawionych sześć przeszkód pionowych w jednej linii, w odległości około 11 metrów jedna od drugiej. W przypadku niewielkich rozmiarów placu konkursowego liczba przeszkód może zostać zmniejszona. Wszystkie przeszkody muszą być zbudowane identycznie z drągów tego samego typu.

3.2. Przeszkody mogą być jednakowej wysokości np. 120 cm, albo o stopniowo wzrastającej wysokości, np.: 110 cm, 120 cm, 130 cm, 140 cm, 150 cm, 160 cm, ewentualnie pierwsze dwie po 120 cm, następne dwie po 130 cm, itp.

3.3. W przypadku wyłamania lub odmowy skoku zawodnik musi kontynuować przebieg od przeszkody, na której został popełniony błąd.

3.4. Pierwsza rozgrzywka odbywa się obowiązkowo na sześciu podwyższonych przeszkodach. Jeżeli uczestnicy rozgrywki popełnili błędy w przebiegu podstawowym, wtedy wysokość przeszkód pozostaje bez zmian. Począwszy od drugiej rozgrywki liczba przeszkód może być zmniejszona do trzech (najniższe przeszkody powinny zostać usunięte z placu), lecz dystans między nimi pozostaje bez zmian, tzn. około 11 metrów.

4. Konkurs przeszkód w jednej linii (sześciu przeszkód)

Konkurs rozgrywany jest na podobnych zasadach jak konkurs sześciu barier, z tą różnicą, że sześć przeszkód może być różnego typu: zarówno pionowe jak i szerokie. Przeszkody muszą być ustawione w odległości odpowiadającej dwóm skokom w galopie (ok. 11 m). Są one ustawione w jednej linii lub po trzy przeszkody w dwóch liniach.

Artykuł 263. KONKURS MYŚLIWSKI

1. Celem tych konkursów jest zaprezentowanie posłuszeństwa konia oraz jego zręczności i szybkości.

2. Konkursy te są sędziowane według tabeli C.

3. Trasa przebiegu musi być kręta, a przeszkody różnorodne, zalecane są przeszkody alternatywne, dające zawodnikowi możliwość skrócenia trasy przejazdu, lecz za cenę pokonania przeszkody trudniejszej. Konkursy rozgrywane na przeszkodach naturalnych takich jak bankiety, zeskoki, rowy itp. nazywane są konkursami myśliwskimi i tak muszą być określone w propozycjach. Wszystkie inne konkursy tego typu noszą nazwę konkursów szybkości i zręczności.

4. W tych konkursach nie wyznacza się trasy przebiegu. Strzałki na planie parkuru umieszczone przy symbolu każdej przeszkody wskazują jedynie kierunek jej pokonywania.

5. Przejazdy obowiązkowe są stosowane tylko w przypadkach, kiedy jest to absolutnie konieczne.

Artykuł 264. KONKURS ZESPOŁOWY

1. Organizacja

Konkurs zespołowy ma na celu porównanie umiejętności zawodników i koni różnych ekip przy zachowaniu następujących warunków:

1.1. W konkursie tym nie jest prowadzona klasyfikacja indywidualna.

1.2. Aby konkurs mógł nosić nazwę konkursu zespołowego muszą wziąć w nim udział, co najmniej 3 zespoły.

1.3. W konkursie tym przyznawane są zespołom nagrody pieniężne i/lub rzeczowe. Jeżeli przyznawane są nagrody pieniężne, ich suma nie może być niższa niż 50 % sumy nagród przyznanych w konkursie Grand Prix lub w konkursie o najwyższej nagrodzie pieniężnej w zawodach. Nagrody muszą być przyznane wszystkim ekipom biorącym udział w drugim nawrocie.

1.4. Konkurs odbywa się w dwóch nawrotach, na tym samym torze, tego samego dnia.

1.5. Konkurs w obu nawrotach jest sędziowany według tabeli A, - konkurs dokładności - z obowiązującą normą czasu.

2. Kategorie Konkursów Zespołowych

W zależności od wysokości nagród pieniężnych, konkursy zespołowe mogą być rozgrywane w pięciu kategoriach. Kategorie są oznaczane gwiazdkami od najwyższej 5* do najniższej 1*.

3. Przeszkody i warunki techniczne

3.1. Liczba przeszkód i ich wymiary oraz długość trasy przebiegu muszą być zgodne z poniższą tabelą:

Lp.	Warunki	5*KZ	4*KZ	3*KZ	2*KZ	1*KZ
1.	Liczba przeszkód	12	12	12	12	12
2.	Min/max wysokość (cm)	130/160	130/150	120/145	110/135	100/120
3.	Przynajmniej 2 pionowe przeszkody o wysokości:	160	150	145	135	120
4.	Przynajmniej 6 innych przeszkód o wysokości:	150	145	140	130	110
5.	Przynajmniej 2 szerokie przeszkody o min. wym. wysokość / szerokość	150/170	145/160	140/150	130/150	120/140
6.	Maksymalna szerokość przeszkód: (cm)	200	190	180	170	150
7.	Maksymalna szerokość Triple baru: (cm)	220	210	200	190	170
8.	Min./max szerokość rowu z wodą: (cm)	400/420	380/400	350/370	320/350	270/300
9.	Min./max długość trasy przejazdu: (m)	500/700	500/700	500/700	500/700	500/700
10.	Szybkość na terenie otwartym: (m/min)	400	400	375	350	350
11.	Szybkość w hali: (m/min)	350	350	350	350	350

3.2. Tor musi zawierać rów z wodą (jedynie podczas konkursów halowych warunek ten może być pominięty).

3.3. Żaden szereg nie może wymagać więcej niż trzech skoków (z wyjątkiem przeszkód stałych, bankietów, górek, zeskoków itp.).

3.4. Tor powinien zawierać przynajmniej jeden szereg podwójny lub jeden szereg potrójny, ale nie więcej niż trzy szeregi podwójne lub jeden podwójny i jeden potrójny.

3.5. Długość toru w hali może być krótsza niż podano to w tabeli.

3.6. Jeżeli komisja sędziowska zdecyduje przed pierwszym lub drugim nawrotem, że teren stał się niezdatny do jazdy na skutek nieprzewidzianych okoliczności, to może polecić zmniejszenie wymiarów niektórych przeszkód lub nieznaczne ich przesunięcie, a także może zmniejszyć obowiązującą szybkość przejazdu w konkursie.

W porozumieniu z gospodarzem toru komisja sędziowska może również polecić zwiększenie wymiarów niektórych przeszkód w drugim nawrocie, jeżeli oceni, że przebieg pierwszego nawrotu był zbyt łatwy.

4. Zawodnicy

4.1. Pełny zespół składa się z 4 zawodników, z których każdy dosiada tego samego konia w konkursie. W pierwszym nawrocie muszą wziąć udział wszyscy członkowie ekipy (z wyjątkiem sytuacji opisanej w pkt. 4.2. poniżej i w paragrafie 7.2).

4.2. Jeżeli zespół składający się z czterech zawodników nie może poprawić swojego miejsca w pierwszym lub drugim nawrocie po przejeździe swojego trzeciego zawodnika, to czwarty zawodnik zespołu może zostać wycofany.

5. Uczestnictwo

5.1. Skład zespołu startującego w konkursie zespołowym jest ustalany na dzień przed konkursem.

5.2. W przypadku, gdy zespół dysponuje tylko trzema zawodnikami i trzema końmi, szef ekipy musi zgłosić ich do konkursu.

5.3. W przypadku choroby lub wypadku zawodnika i/lub konia, które miały miejsce po zgłoszeniu ich w składzie ekipy, a do 1 godziny przed rozpoczęciem konkursu, zawodnik i/lub koń po przedstawieniu zaświadczenia lekarskiego i/lub za pozwoleniem komisji weterynaryjnej oraz po uzyskaniu zgody komisji sędziowskiej – mogą być zastąpieni przez innego zawodnika i/lub konia zgłoszonego w składzie oficjalnym.

6. Kolejność startu

6.1. Kolejność startu poszczególnych zespołów jest ustalana drogą losowania w obecności komisji sędziowskiej i szefów ekip. Losowanie odbywa się w przeddzień konkursu o godzinie wyznaczonej przez komitet organizacyjny, w uzgodnieniu z komisją sędziowską.

6.2. Startują kolejno zawodnicy najpierw posiadający numery 1, potem numery 2 i tak dalej. Szefowie ekip liczących tylko trzech zawodników mogą wybrać, na których z czterech miejsc będą startowali ich zawodnicy.

6.3. Kolejność startu ekip w drugim nawrocie jest odwrotna do miejsca zajmowanego po pierwszym nawrocie. Kolejność jest ustalana na podstawie łącznej liczby punktów karnych trzech najlepszych zawodników zespołu. W przypadku jednakowej liczby punktów karnych po pierwszym nawrocie zespoły startują w tej samej kolejności jak w pierwszym nawrocie.

6.4. Zawodnicy każdego zespołu startują w drugim nawrocie w takiej samej kolejności jak w pierwszym.

7. Liczba zespołów i zawodników w drugim nawrocie zależy od kategorii Konkursu Zespołowego jak wymieniono w paragrafie 2.

7.1. KZ 5*

Sześć najlepszych zespołów po pierwszym nawrocie bierze udział w drugim nawrocie, z czterema zawodnikami w zespole z wyjątkiem zawartym w punktach 4.2 i 5.2.

Spośród zespołów o tej samej liczbie punktów karnych, pretendujących do szóstego miejsca zostanie wyłoniony ten zespół, którego suma czasów przejazdu trzech najlepszych zawodników była najmniejsza.

Komitet organizacyjny musi ustalić podczas losowania kolejności startu, czy zespół gospodarzy wystartuje w drugim nawrocie jako siódmy, jeżeli nie znajdzie się wśród sześciu zakwalifikowanych zespołów uprawnionych do startu w drugim nawrocie.

Zespół gospodarzy może otrzymać zgodę na start w drugim nawrocie tylko wtedy, jeżeli różnica pomiędzy jego wynikiem z pierwszego nawrotu, a wynikiem szóstego zakwalifikowanego zespołu nie jest większa niż osiem punktów karnych.

7.2. KZ 4*, 3*, 2*, 1*

Osiem najlepszych zespołów po pierwszym nawrocie bierze udział w drugim nawrocie, z trzema zawodnikami w zespole. Szef każdej ekipy ustala, którzy trzej zawodnicy jego zespołu wezmą udział w drugim nawrocie.

Spośród zespołów o tej samej liczbie punktów karnych, pretendujących do ósmego miejsca zostanie wyłoniony ten zespół, którego suma czasów przejazdu trzech najlepszych zawodników była najmniejsza.

Komitet organizacyjny musi ustalić podczas losowania kolejności startu, czy zespół gospodarzy wystartuje jako dziewiąty w drugim nawrocie, jeżeli nie znajdzie się wśród ośmiu zakwalifikowanych zespołów uprawnionych do startu w drugim nawrocie.

Zespół gospodarzy może otrzymać zgodę na start w drugim nawrocie tylko wtedy, jeżeli różnica pomiędzy jego wynikiem z pierwszego nawrotu, a wynikiem ósmego zakwalifikowanego zespołu nie jest większa niż osiem punktów karnych.

Jeżeli tylko trzy lub cztery zespoły biorą udział w 4*, 3*, 2*, 1* Konkursach Zespołowych wszyscy czterej zawodnicy każdego zespołu biorą udział w drugim nawrocie.

8. Eliminacja i rezygnacja

8.1. Jeżeli dwóch lub więcej zawodników zespołu składającego się z czterech zawodników zostało wyeliminowanych lub zrezygnowało z kontynuowania przebiegu, to cały zespół zostaje wyeliminowany.

8.2. Jeżeli jeden lub więcej zawodników zespołu składającego się z trzech zawodników zostało wyeliminowanych lub zrezygnowało z kontynuowania przebiegu, to cały zespół zostaje wyeliminowany.

8.3. Jeżeli zespół zakwalifikował się do drugiego nawrotu, a jeden z zawodników został wyeliminowany w pierwszym nawrocie, to może on wystartować w drugim nawrocie.

8.4. Zespół, który zakwalifikował się do drugiego nawrotu, może – tylko za zgodą komisji sędziowskiej – wycofać się ze startu w drugim nawrocie. W takim przypadku zespół nie otrzyma nagrody pieniężnej. Pieniądze zostaną przydzielone innym zespołom.

9. Klasyfikacja

9.1. Klasyfikacja zespołów, które nie wzięły udziału w drugim nawrocie jest ustalana na podstawie sumy punktów karnych otrzymanych przez trzech najlepszych zawodników zespołu. Zespoły o tej samej liczbie punktów karnych zajmują miejsca ex aequo.

9.2. Klasyfikacja zespołów po drugim nawrocie jest ustalana według poniższych reguł:

9.2.1. KZ 5*

Suma punktów karnych trzech najlepszych zawodników zespołu w pierwszym nawrocie jest dodawana do sumy punktów karnych trzech najlepszych zawodników zespołu w drugim nawrocie.

9.2.2. KZ 4*, 3*, 2*, 1*

Suma punktów karnych trzech najlepszych zawodników zespołu w pierwszym nawrocie jest dodawana do sumy punktów karnych trzech zawodników zespołu w drugim nawrocie.

Jeżeli wszyscy czterej zawodnicy zespołu biorą udział w drugim nawrocie (patrz paragraf 7.2, ostatnie zdanie), klasyfikacja zespołu jest ustalana jak dla 5*KZ.

W przypadku równej liczby punktów zespołów pretendujących do pierwszego miejsca, zostanie rozegrana rozgrywka pomiędzy jednym z zawodników z każdego zespołu. Szeff ekipy wskaże, który zawodnik zespołu weźmie udział w rozgrywce. Rozgrywka jest sędziowana na czas (konkurs zwykły) na minimum sześciu przeszkodach. W przypadku równej liczby punktów karnych i takiego samego czasu osiągniętych w rozgrywce przez obu zawodników oba zespoły zajmują pierwsze miejsce ex aequo. Zespoły z taką samą liczbą punktów karnych na pozostałych miejscach są klasyfikowane ex aequo.

Artykuł 265. INNE KONKURSY ZESPOŁOWE

Mogą być rozgrywane również inne konkursy, w których będą brały udział zespoły, ale nie mogą one nosić nazwy „Konkurs Zespołowy”.

Artykuł 266. KONKURS DO PIERWSZEGO BŁĘDU

1. Konkurs ten rozgrywany jest na czas, na przeszkodach o średnich wymiarach, z których każda ma swój własny numer. Szeregi nie są dozwolone. Przebieg kończy się w momencie popełnienia pierwszego błędu, bez względu na jego rodzaj (strącenie przeszkody, nieposłuszeństwo, upadek, itp.).

Jeżeli przeszkoda zostanie strącona lub zawodnik przekroczy limit czasu – otrzymuje sygnał. Musi wtedy skoczyć następną przeszkodę, a pomiar czasu jest zatrzymywany w chwili, kiedy przednie nogi konia dotykają ziemi przy lądowaniu, z tym, że za przeszkodę skoczoną po sygnale zawodnik nie otrzymuje żadnych punktów. Jest ona skakana wyłącznie dla zakończenia pomiaru czasu przejazdu.

2. W konkursie tym przyznaje się punkty bonifikacyjne (dodatknie):

- 2 punkty za przeszkodę pokonaną bezbłędnie;
- 1 punkt za przeszkodę przeskoczoną lecz strąconą.

3. Jeżeli zawodnik kończy przebieg na skutek błędu takiego jak nieposłuszeństwo, upadek lub, jeśli zawodnik nie skacze przeszkody następnej po sygnale, na której ma być zatrzymany pomiar czasu, to otrzymuje dodatkowy sygnał. W takim przypadku jest on klasyfikowany jako ostatni spośród tych, którzy uzyskali tę samą, co on liczbę punktów.

4. Zwycięzcą jest zawodnik, który uzyska największą liczbę punktów. W przypadku jednakowej liczby punktów bierze się pod uwagę czasy przebiegu, a zwycięża zawodnik o najkrótszym czasie przejazdu.

5. Konkursy „do pierwszego błędu” mogą być rozgrywane w dwóch wersjach:

5.1. Wersja: Na określonej liczbie przeszkod

Konkurs rozgrywany jest na określonej liczbie przeszkod. Kiedy zawodnik przeskoczy ostatnią przeszkodę, a następnie przejedzie linię mety, to pomiar czasu zostaje zatrzymany.

W przypadku równej liczby punktów i takich samych czasów, o pierwsze miejsce odbywa się obowiązkowa rozgrywka również „Do pierwszego błędu” na zmniejszonej liczbie przeszkod

5.2. Wersja: Z limitem czasu: 60 lub 90 sek. (w hali 45 sek.)

Zawodnik pokonuje możliwie największą liczbę przeszkod w ustalonym czasie. Jeżeli zawodnik pokonał bezbłędnie wszystkie przeszkody, nie wykorzystując limitu czasu, wówczas kontynuuje przebieg ponownie rozpoczynając przejazd od pierwszej przeszkody do momentu upływu limitu czasu.

Jeżeli czas upływa w momencie odskoku konia na przeszkodzie to przeszkoda ta, bez względu na to czy jest strącona czy nie, zostaje mu zaliczona. Pomiar czasu zostaje zatrzymany na następnej przeszkodzie w chwili, kiedy przednie nogi konia dotykają ziemi przy zeskoku.

Zawodnicy, którzy zdobyli jednakową liczbę punktów w takim samym czasie zajmują miejsca ex aequo.

Artykuł 267. KONKURS Z USTALONYM CZASEM

1. W konkursie tym zawodnik nie jest eliminowany po pierwszym błędzie. Otrzymuje 2 punkty dodatnie za przeszkodę pokonaną czysto, a 1 punkt za przeszkodę skoczoną, lecz strąconą. Szeregi nie są dozwolone.

2. W konkursie obowiązuje limit czasu 60 lub 90 sekund (w hali 45). Nieposłuszeństwa karane są stratą czasu, lecz drugie nieposłuszeństwo lub upadek przerywają przebieg zawodnika. W takim przypadku jest on klasyfikowany jako ostatni spośród tych zawodników, którzy uzyskali taką samą liczbę punktów.

3. Zwycięzcą zostaje zawodnik, który w ustalonym czasie zdobędzie największą liczbę punktów.

4. Z chwilą kiedy mija ustalony limit czasu zawodnik otrzymuje sygnał, po którym musi skoczyć następną przeszkodę. Pomiar czasu jest przerwany w momencie, kiedy przednie nogi konia dotkną ziemi przy lądowaniu. Za przeszkodę skoczoną po sygnale zawodnik nie otrzymuje żadnych punktów.

5. Jeżeli ustalony czas mija w chwili wykonywania odskoku, przeszkoda ta jest zaliczana, bez względu na to czy została strącona, czy nie. Pomiar czasu jest zatrzymany na następnej przeszkodzie, tak jak to opisano

w pkt. 4. Jeżeli zawodnik na skutek nieposłuszeństwa przesuwa przeszkodę lub ją strąca, limit czasu musi być skrócony o 6 sekund, a sygnał informujący o upływie limitu czasu musi być odpowiednio przesunięty.

6. Jeżeli zawodnik nie pokona przy pierwszym najeździe przeszkody, przy której powinien zostać przerwany pomiar czasu, jego przebieg jest zakończony. Zawodnik jest klasyfikowany jako ostatni spośród zawodników z tą samą liczbą punktów.

Artykuł 268. KONKURSY SZTAFET

1. Postanowienia ogólne

1.1. Konkursy sztafet są rozgrywane pomiędzy zespołami składającymi się z dwóch lub trzech zawodników. Członkowie zespołu razem wjeżdżają na plac konkursowy.

1.2. Tor pokazany na wywieszonym planie musi być dostosowany do liczby członków zespołów.

1.3. Zawodnik, który przekracza linię startu musi skoczyć pierwszą przeszkodę, a zawodnik, który pokonuje ostatnią przeszkodę musi minąć linię mety, aby można było zmierzyć czas przebiegu. Przekroczenie linii mety przez zawodnika, po tym jak inny członek zespołu pokonał przedostatnią przeszkodę, powoduje eliminację zespołu.

1.4. Czas przebiegu liczy się od chwili przejechania linii startu przez pierwszego zawodnika do chwili przejechania linii mety przez ostatniego zawodnika zespołu sztafety.

1.5. Podstawą określenia normy czasu jest szybkość w konkursie, a długość trasy przejazdu jest mnożona przez liczbę zawodników w zespole sztafety.

1.6. Jeżeli podczas przejazdu ma miejsce nieposłuszeństwo połączone z koniecznością odbudowy przeszkody, to czas przejazdu musi zostać powiększony o 6 sekund czasu korekty.

1.7. Eliminacja jednego członka sztafety powoduje eliminację całego zespołu.

1.8. Upadek zawodnika lub konia albo drugie nieposłuszeństwo któregośkolwiek z członków sztafety, powoduje eliminację zespołu.

1.9. Zespół sztafety zostaje wyeliminowany za skok równoległy, tzn. jeżeli podczas zmiany zawodników koń następnego zawodnika odbija się w momencie, gdy koń poprzednio skaczącego członka zespołu nie dotknął jeszcze przednimi nogami ziemi przy lądowaniu.

Konkursy sztafet mogą być rozgrywane w poniższych wariantach:

2. Sztafeta klasyczna

2.1. W tym konkursie, kiedy pierwszy zawodnik podczas swojego przejazdu przeskoczył ostatnią przeszkodę, to następny zawodnik zespołu rozpoczyna swój przejazd, itd.

2.2. W momencie, gdy skaczący koń członka zespołu dotyka przednimi nogami ziemi, następny zawodnik zespołu może skakać swoją pierwszą przeszkodę.

2.3. Konkurs jest sędziowany wg tabeli C.

3. Sztafeta do pierwszego błędu

Sztafeta do pierwszego błędu jest rozgrywana zgodnie z zasadami konkursu „Do pierwszego błędu”, (Art. 266). Konkurs ten rozgrywany jest w dwóch wariantach: z maksymalną liczbą przeszkód, która ma być pokonana przez cały zespół lub z określonym czasem, w którym cały zespół musi przeskoczyć jak największą liczbę przeszkód.

3.1. Wersja: z maksymalną liczbą przeszkód

3.1.1. Konieczność zamiany zawodników sygnalizowana jest dzwonkiem. Zamiana jest obowiązkowa, jeżeli zawodnik zakończył bezbłędnie swój przejazd w konkursie (wtedy musi wystartować zawodnik następny) lub, gdy zawodnik popełnił błąd na przeszkodzie, a nie jest to ostatnia przeszkoda toru. Następny członek zespołu musi zmienić poprzednika skacząc odpowiednio pierwszą przeszkodę (rozpoczynając swój przejazd) lub następną po tej, na której została popełniona zrzutka lub wystąpiło nieposłuszeństwo.

3.1.2. Jeżeli ostatni członek zespołu zakończył swój przebieg bez błędu lub, jeśli stracił ostatnią przeszkodę toru, to przejazd sztafety kończy się z chwilą przekroczenia linii mety, i następuje zatrzymanie pomiaru czasu.

3.1.3. Kiedy ostatni zawodnik strąci przeszkodę inną, niż ostatnią, otrzymuje sygnał, po którym musi skoczyć następną przeszkodę w celu umożliwienia dokonania pomiaru czasu. Jeżeli zawodnik z jakichkolwiek powodów nie przeskoczy przeszkody, na której zatrzymuje się pomiar czasu, wówczas cały zespół jest klasyfikowany na ostatnim miejscu spośród zespołów z tą samą liczbą punktów i otrzymuje taki sam czas jaki miał ten ostatni zespół.

3.1.4. Punkty bonifikacyjne przyznawane są następująco: 2 punkty za przeszkodę pokonaną prawidłowo, a 1 punkt za przeszkodę strąconą. Za pierwsze nieposłuszeństwo odejmowany jest 1 punkt. Za kolejne nieposłuszeństwo każdego członka

zespołu, niezależnie od liczby zawodników w zespole, odejmowane są 2 punkty. Za przekroczenie normy czasu, o każdą rozpoczętą sekundę, odejmowany jest 1 punkt.

3.1.5. Kolejność końcową ustala się w oparciu o największą liczbę punktów bonifikacyjnych uzyskanych przez zespół i najlepszy czas.

3.2. Wersja: Z ustalonym czasem

3.2.1. W tej wersji konkursu mają zastosowanie zasady podane w punktach 1.1., 1.3., 1.4. i 1.5.

3.2.2. Zespoły mają limit czasu, 45 lub 90 sekund pomnożony przez liczbę zawodników w sztafecie.

3.2.3. Jeżeli zespół pokonał wszystkie przeszkody, a ustalony czas nie upłynął, to pierwszy zawodnik zespołu ponownie rozpoczyna przejazd na parkurze od pierwszej przeszkody, dopóki nie minie ustalony czas.

3.2.4. Jeżeli ostatni zawodnik zespołu strąci ostatnią przeszkodę w swoim przebiegu, to musi skoczyć pierwszą przeszkodę toru w celu umożliwienia dokonania pomiaru czasu przebiegu.

3.2.5. Jeżeli podczas przejazdu nastąpiło nieposłuszeństwo połączone z naruszeniem przeszkody, od czasu ustalonego muszą zostać odjęte 6 sekund korekty.

Artykuł 269. KONKURS O WZRASTAJĄCYM STOPNIU TRUDNOŚCI

1. Konkurs ten odbywa się na 6, 8 lub 10 przeszkodach o wzrastającym stopniu trudności. Szeregi nie są dozwolone. Narastająca trudność pokonywania przeszkód nie powinna wynikać wyłącznie z ich wysokości czy szerokości, lecz również z ich usytuowania na torze.

2. Punkty bonifikacyjne są przyznawane następująco: 1 punkt za bez-błędnie pokonaną pierwszą przeszkodę, 2 punkty za drugą, 3 za trzecią itd. Suma powinna wynosić odpowiednio (w zależności od liczby przeszkód): 21, 36 lub 55 punktów. Nie przyznaje się punktów za strąconą przeszkodę. Błędy inne niż zrzutki oceniane są wg tabeli A.

3. Konkurs może być rozgrywany jako:

- zwykły;
- dokładności z rozgrywką.
- zwykły z rozgrywką dla zawodników pretendujących o pierwsze miejsce, mających ten sam wynik punktowy;

Tor do rozgrywki musi składać się z minimum sześciu przeszkód, których rozmiary – wysokość i/lub szerokość są odpowiednio powiększone. Przeszkody w rozgrywce muszą być skakane w takiej samej kolejności jak w przejeździe podstawowym, a przypisane im numery (liczba możliwych do zdobycia punktów) są takie same jak w przejeździe podstawowym.

4. Jeżeli rozgrywana jest wersja konkursu dokładności z rozgrywką, to zawodnicy, którzy nie zakwalifikowali się do rozgrywki zajmują miejsca zgodnie z liczbą uzyskanych punktów niezależnie od osiągniętego czasu. Jeżeli rozgrywana jest wersja konkursu zwykłego z rozgrywką, to zawodnicy, którzy nie zakwalifikowali się do rozgrywki zajmują miejsca zgodnie z osiągniętymi punktami bonifikacyjnymi i czasem przejazdu.

5. Ostatnią przeszkodą na torze może być przeszkoda alternatywna, w której jedną jej częścią jest tzw. Joker. Joker musi być dużo trudniejszy, niż druga część przeszkody alternatywnej, a liczba punktów za prawidłowe jego pokonanie jest dwukrotnie większa niż pozostałej części przeszkody. Jednakże w przypadku strącenia jokera, jego podwójna wartość jest odejmowana od wyniku.

Artykuł 270. KONKURS Z WYBOREM PRZESZKÓD

1. W tym konkursie każda z przeszkód jest zaopatrzona w tabliczkę określającą jej wartość w punktach bonifikacyjnych, od 10 do 120 pkt., w zależności od stopnia ich trudności. Szeregi nie są dozwolone.

2. Przeszkody muszą być symetryczne, tzn. zbudowane i ustawione tak, aby można je było skakać w obu kierunkach.

3. Wartości punktowe przeszkód mogą się powtarzać, decyduje o tym gospodarz toru. Jeżeli niemożliwe jest ustawienie na torze 12 przeszkód, gospodarz toru może zmniejszyć ich liczbę.

4. Zawodnik za bezbłędnie pokonaną przeszkodę otrzymuje taką liczbę punktów bonifikacyjnych, jaka widnieje na przeszkodzie. Za przeszkodę strąconą nie są przyznawane żadne punkty.

5. Każdy zawodnik ma ustalony limit czasu, który może wynosić 60 lub 90 sekund (w hali 45 sekund). W tym czasie zawodnik może skakać przez dowolnie wybrane przez siebie przeszkody, w dowolnej kolejności i w dowolnym kierunku. Linię startu można także przejeżdżać w dowolnym kierunku. Linia startu musi być zaopatrzona w cztery chorągiewki: białą i czerwoną chorągiewkę na każdym końcu linii.

6. Dzwonek sygnalizuje zawodnikowi upływanie limitu czasu i oznacza koniec przebiegu. Po sygnale zawodnik musi minąć linię mety w dowolnym kierunku, aby umożliwić ustalenie czasu przebiegu. Jeżeli zawodnik nie przekroczy linii mety, jest klasyfikowany jako ostatni spośród zawodników z tą samą, co on liczbą punktów bonifikacyjnych. Linia mety musi być zaopatrzona w cztery chorągiewki: białą i czerwoną chorągiewkę na każdym końcu linii.

7. Jeżeli wyznaczony limit czasu upływa w momencie, gdy koń jest już w fazie odskoku, a przeszkoda zostanie pokonana bezbłędnie, to zawodnikowi zaliczana jest jej wartość.

8. Przeszkoda strącona w czasie przebiegu nie może być odbudowana. Jeżeli zostanie ona przeskoczona powtórnie zawodnik nie otrzymuje żadnych punktów. To samo dotyczy przewrócenia przeszkody i przesunięcia chorągiewki lub niższego elementu przeszkody umieszczonego w tej samej płaszczyźnie pionowej.

W przypadku nieposłuszeństwa, bez strącenia przeszkody, zawodnik może przeskoczyć tę przeszkodę lub kontynuować przebieg skacząc inną przeszkodę.

9. Każda przeszkoda może być przeskoczona dwa razy. Skoczenie, dobrowolnie lub nie, przeszkody po raz trzeci lub przejazd pomiędzy chorągiewkami przeszkody wcześniej strąconej nie powoduje eliminacji, jednak punkty na tej przeszkodzie nie zostaną zaliczone.

10. Wszystkie nieposłuszeństwa powodują utratę czasu przez zawodnika. Upadek powoduje zakończenie przebiegu zawodnika. Pomimo tego, zostaje on sklasyfikowany zgodnie z liczbą uzyskanych punktów bonifikacyjnych, jaką uzyskał do chwili swego upadku, nie biorąc przy tym pod uwagę czasu przejazdu.

11. Zwycięzcą konkursu zostaje zawodnik, który uzyskał największą liczbę punktów. W przypadku równej liczby punktów o zwycięstwie decyduje krótszy czas przejazdu, mierzony od linii startu do linii mety. Przy braku rozstrzygnięcia przewiduje się rozgrywkę o pierwsze miejsce, według tych samych przepisów jak w przejeździe podstawowym przy limicie czasu równym 40 sekund.

12. W konkursie tym może przeszkoda Joker być ustawiona na dwa sposoby. W propozycjach należy określić, według której z poniższych reguł będzie rozgrywany konkurs.

12.1. Joker jest ustawiony jako część parkuru. Może być skakany dwa razy w trakcie przejazdu. Za bezbłędne pokonanie Jokera przyznaje się 200 punktów. Jednakże w przypadku zrzutki, zawodnikowi odlicza się 200 punktów od dotychczasowego dorobku punktowego.

12.2. Joker nie jest częścią konkursu podstawowego. Po upływie ustalonego czasu, rozlega się sygnał dzwonka informujący zawodnika, o zakończeniu przebiegu. Zawodnik musi przejechać linię mety w celu zatrzymania pomiaru czasu i od tego momentu ma 20 sekund na jedną próbę przeskoczenia Jokera. Jeżeli próba jest udana zawodnikowi dopisuje się 200 punktów bonifikacyjnych. Jeżeli skok jest nieudany dorobek punktowy zawodnika jest pomniejszany o 200 punktów.

13. Jeżeli zawodnik przeskoczy Jokera po upływie 20 sekund, to skok nie zostaje mu zaliczony.

Artykuł 271. KONKURS Z WYBOREM TRASY

1. W konkursie tym każda przeszkoda może być przeskoczona tylko jeden raz w kolejności wybranej przez zawodnika. Zawodnik, który nie pokona wszystkich przeszkód zostaje wyeliminowany. Szeregi są niedozwolone.

2. Zawodnik może przekraczać linię startu i linię mety w obu kierunkach. Linie muszą być zaopatrzone w cztery chorągiewki: białą i czerwoną chorągiewkę na każdym końcu linii. Przeszkody mogą być skakane w obu kierunkach, chyba że inaczej zaznaczono na planie parkuru.

3. Konkurs jest sędziowany według tabeli C.

4. Jeżeli zawodnik nie zakończy swojego przejazdu w ciągu 120 sekund, zostanie wyeliminowany z konkursu.

5. Nieposłuszeństwa są karane utratą czasu przez zawodnika, jednakże drugie nieposłuszeństwo powoduje eliminację z konkursu.

6. Jeżeli nastąpiło nieposłuszeństwo z naruszeniem przeszkody i wymaga ona odbudowy, to zawodnik po odbudowie i otrzymaniu sygnału może wznowić przejazd niekoniecznie od przeszkody, którą naruszył. Przeszkoda ta może być przeskoczona w dalszej kolejności. Zgodnie z tabelą C, 6 sekundy czasu korekcyjnego zostanie dodane do czasu przebiegu.

Artykuł 272. KONKURS ELIMINACJI

1. Konkurs ten jest rozgrywany przez rywalizujące ze sobą pary zawodników. Zawodnicy muszą zakwalifikować się do niego w oddzielnym konkursie rozgrywanym wcześniej w trakcie zawodów lub we wstępnej rundzie kwalifikacyjnej. Konkurs lub runda kwalifikacyjna są sędziowane według tabeli A na czas lub według tabeli C.

2. Dwóch zawodników startuje równolegle na dwóch jednakowych torach przeszkód. Zawodnik, który wjedzie na tor przeciwnika i zakłóci jego przejazd, zostanie wyeliminowany.

3. Zwycięzca każdej rundy eliminacyjnej przechodzi do rundy następnej, aż do wyłonienia dwóch finalistów, spośród których jeden zostanie zwycięzcą konkursu.
4. W tym konkursie zawodnik może dosiadać w rundach eliminacyjnych tylko jednego konia, wybranego spośród swoich koni, które zostały zakwalifikowane we wstępnej rundzie kwalifikacyjnej lub w konkursie kwalifikacyjnym. Jeżeli przeciwnik któregokolwiek zawodnika wycofa się z jakiegokolwiek rundy eliminacyjnej, to zawodnik pozostający w konkursie musi przejechać ustawiony tor pojedynczo.
5. Jeżeli w konkursie kwalifikacyjnym lub we wstępnej rundzie kwalifikacyjnej jest kilku zawodników ex aequo na ostatnim miejscu, to musi być przeprowadzona rozgrywka na czas.
6. W rundach eliminacyjnych, bierze udział dwóch zawodników i jeżeli są sędziowane według tabeli A, to nie dokonujemy pomiaru czasu. Każdy błąd dowolnego rodzaju (zrzutka, odmowa, ucieczka itp.) – z wyjątkiem wymienionych w artykule 240 i powodujących eliminację, – są karane 1 punktem. W przypadku nieposłuszeństwa połączonego lub nie, ze strąceniem przeszkody, zawodnik kontynuuje przejazd bez skakania tej przeszkody, ani czekania na jej odbudowę. Jeżeli konkurs jest sędziowany według tabeli C, to każdy popełniony błąd jest karany 3 sekundami karnymi dodawanymi do czasu przejazdu zawodnika.
8. Zawodnik, który otrzymał mniejszą liczbę punktów karnych lub w przypadku równej liczby punktów przekroczył linię mety jako pierwszy, zostaje zwycięzcą i przechodzi do następnej rundy. Rundy rozgrywane są do momentu, aż zostanie wyłoniona para finalistów, spośród której jeden zostanie zwycięzcą konkursu. Zawodnicy, którzy przegrali swoje korespondujące rundy są klasyfikowani ex aequo.
9. Jeden członek komisji sędziowskiej musi znajdować się przy linii startu, aby dać sygnał startu, a drugi musi stać przy linii mety, aby ustalić, który z zawodników pierwszy ją przekroczył.
10. Jeżeli w rundzie eliminacyjnej obydwaj zawodnicy, z taką samą liczbą punktów, równocześnie przekroczyli linię mety, runda musi zostać powtórzona.
11. Jeżeli konkurs jest sędziowany według tabeli C, to dla każdego z zawodników musi być ustawiona oddzielna fotokomórka dokonująca pomiaru czasu.
12. Kolejność startu w rundach eliminacyjnych ustala się według tabeli zamieszczonej na następnych stronach, (dla 8 lub 16 zawodników, zgodnie warunkami zawartymi w propozycjach). Kolejność startu w rundach kwalifikujących musi odpowiadać poniższym schematom:

1. Wersja dla 8 koni.



2. Wersja dla 16 koni:



Artykuł 273. KONKURS DWUNAWROTOWY

1. Konkurs ten składa się z dwóch nawrotów, przy czym tory przeszkód w obu nawrotach mogą być identyczne, ale mogą się różnić trasą, albo liczbą przeszkód i ich wymiarami. Zawodnik musi pokonać oba nawroty dosiadając tego samego konia. Zawodnicy, którzy zostali wyeliminowani lub zrezygnowali z kontynuowania przejazdu w pierwszym nawrocie, nie uczestniczą w drugim nawrocie i nie są klasyfikowani.

2. W drugim nawrocie, zgodnie z warunkami zawartymi w propozycjach, uczestniczą:

2.1. wszyscy zawodnicy;

2.2. ograniczona liczba zawodników (nie mniej niż 25 % startujących w pierwszym nawrocie, ale w każdym przypadku - nawet jeżeli nie wspomniano o tym w propozycjach - wszyscy zawodnicy, którzy mieli bezbłędne przejazdy) zgodnie z ich miejscami w pierwszym nawrocie (punkty karne i czas lub tylko punkty karne zgodnie z warunkami zawartymi w propozycjach).

3. Sposób sędziowania tego konkursu musi określony w propozycjach zgodnie z poniższą tabelą:

I Nawrót	II Nawrót		Rozgrywka
Tabela A	Tabela A	Kolejność startu	Kolejność startu

3.1. Zwykły	Dokładności	Kolejność odwrotna do otrzymanej liczby punktów karnych i czasu w pierwszym nawrocie	Taka sama jak w drugim nawrocie
3.2. Dokładności	Dokładności	Kolejność odwrotna do otrzymanej liczby punktów karnych w pierwszym nawrocie; w przypadku jednakowej liczby punktów karnych zawodnicy zachowują wylosowany porządek startów	Taka sama jak w drugim nawrocie
3.3. Zwykły lub dokładności	Zwykły	Kolejność odwrotna do otrzymanej liczby punktów karnych i ewentualnie czasu w pierwszym nawrocie	Bez rozgrywki

4. Klasyfikacja

4.1. Zawodnicy są klasyfikowani zgodnie z punktami karnymi i czasem uzyskanym w rozgrywce. Pozostali zawodnicy zostaną sklasyfikowani zgodnie z sumą punktów karnych uzyskanych w obu nawrotach i czasem uzyskanym w pierwszym nawrocie.

4.2. Zawodnicy są klasyfikowani zgodnie z punktami karnymi i czasem uzyskanym w rozgrywce. Pozostali zawodnicy zostaną sklasyfikowani zgodnie z sumą punktów karnych uzyskanych w obu nawrotach.

4.3. Zawodnicy zostaną sklasyfikowani zgodnie z sumą punktów karnych uzyskanych w obu nawrotach i czasem uzyskanym w drugim nawrocie.

Artykuł 274. KONKURS DWUFAZOWY

1. Konkurs ten jest rozgrywany w dwóch fazach, następujących bezpośrednio jedna po drugiej, a linia mety pierwszej fazy jest jednocześnie linią startu drugiej fazy. Szybkość w obu fazach może być jednakowa lub różna.

2. Tor pierwszej fazy składa się z 8 do 9 przeszkód, z szeregi lub bez nich. Tor dla drugiej fazy składa się z 4 do 6 przeszkód, i może zawierać jeden szereg.

3. Zawodnicy, którzy popełnili jakikolwiek błąd w pierwszej fazie lub przekroczyli normę czasu pierwszej fazy, po przekroczeniu linii mety tej fazy, są zatrzymywani sygnałem dzwonka w momencie lądowania po skoczeniu ostatniej przeszkody pierwszej fazy. Muszą oni zakończyć przebieg po przekroczeniu linii mety pierwszej fazy.

4. Zawodnicy, którzy nie popełnili błędów w pierwszej fazie kontynuują przejazd, który kończy się po przekroczeniu linii mety drugiej fazy.

5. Sposób sędziowania tego konkursu musi być określony w propozycjach zgodnie z poniższą tabelą:

Pierwsza faza	Druga faza	Klasyfikacja
5.1. Tabela A Nie na czas (dokładności)	Tabela A Nie na czas (dokładności)	Zgodnie liczbą punktów karnych otrzymanych w drugiej fazie, a pozostali zgodnie z liczbą punktów karnych z pierwszej fazy.
5.2. Tabela A Nie na czas (dokładności)	Tabela A Na czas (zwykły)	Zgodnie z liczbą punktów karnych i czasem w drugiej fazie, a pozostali zgodnie z liczbą punktów karnych z pierwszej fazy.
5.3. Tabela A Na czas (zwykły)	Tabela A Na czas (zwykły)	Zgodnie z liczbą punktów karnych i czasem w drugiej fazie, a pozostali zgodnie z liczbą punktów karnych i czasem z pierwszej fazy.
5.4. Tabela A Nie na czas (dokładności)	Tabela C	Zgodnie z uzyskanym czasem (Tabela C) w drugiej fazie, a pozostali zgodnie z liczbą punktów karnych w pierwszej fazie
5.5. Tabela A Na czas (zwykły)	Tabela C	Zgodnie z uzyskanym czasem (Tabela C) w drugiej fazie, a pozostali zgodnie z liczbą punktów karnych i czasem w pierwszej fazie.

6. Zawodnicy zatrzymani po pierwszej fazie konkursu będą sklasyfikowani zawsze po zawodnikach, którzy wzięli udział w drugiej fazie.

7. W przypadku takich samych wyników zawodników pretendujących do pierwszego miejsca zostaną oni sklasyfikowani ex aequo.

Artykuł 275. KONKURS GRUPOWY Z RUNDĄ ZWYCIĘZCÓW

1. Zgłoszeni do tego konkursu zawodnicy są podzieleni na grupy. Podział ten może wynikać z:

- losowania;
- wyników konkursu kwalifikacyjnego;
- istniejącego rankingu.

2. Sposób, podziału zawodników na grupy oraz sposób określenia kolejności startu w grupach musi być podany w propozycjach.

3. Konkurs rozpoczyna się startem wszystkich zawodników pierwszej grupy, następnie startują wszyscy zawodnicy drugiej grupy itd.

4. Najlepszy zawodnik każdej grupy kwalifikuje się do rundy zwycięzców.

5. W propozycjach może być zastrzeżenie, że określona liczba zawodników, znajdujących się na drugich miejscach w swoich grupach, także kwalifikuje się do rundy zwycięzców.

6. W rundzie zwycięzców wszyscy zawodnicy startują z zerowym kontem punktów karnych.

7. W rundzie zwycięzców zawodnicy zachowują porządek startów z przejazdu podstawowego lub – o ile zastrzeżono to w propozycjach – startują w porządku odwrotnym do wyników (punkty karne i czas) uzyskanych w pierwszym przejeździe.

8. Przebieg podstawowy jak i runda zwycięzców są sędziowane według tabeli A na czas - konkurs zwykły.

9. Omawiany konkurs może w zawodach zastępować konkurs Grand Prix lub może być konkursem o najwyższych nagrodach pieniężnych na zawodach. Może także być wykorzystany jako konkurs kwalifikacyjny do innego konkursu.

10. Wszyscy zawodnicy uczestniczący w rundzie zwycięzców muszą otrzymać nagrody pieniężne.

11. Jeżeli zawodnik zakwalifikowany do rundy zwycięzców nie wystartuje w rundzie, to nie może być przez nikogo zastąpiony.

Artykuł 276. KONKURS Z JEDNĄ LUB DWIEMA RUNDAMI I RUNDĄ ZWYCIĘZCÓW

1. Konkurs z dwiema rundami i rundą zwycięzców

1.1 W tym konkursie 16 najlepszych zawodników z pierwszego nawrotu kwalifikuje się do drugiego nawrotu. Porządek startu w drugim nawrocie jest odwrotny do rezultatów (punkty karne i czas) uzyskanych w pierwszym nawrocie.

1.2. Ośmiu najlepszych zawodników zgodnie z liczbą punktów karnych i czasu w obu nawrotach lub tylko w drugim nawrocie biorą udział w rundzie zwycięzców.

1.3. Tor w drugim nawrocie może być inny niż w pierwszym.

1.4. Tor w rundzie zwycięzców musi składać się z mniejszej liczby przeszkód aniżeli tor w pierwszym lub drugim nawrocie.

1.5. Kolejność startu w rundzie zwycięzców jest odwrotna do liczby punktów karnych i czasu w obu nawrotach lub tylko w drugim nawrocie, zgodnie z warunkami zawartymi w propozycjach.

1.6. W rundzie zwycięzców zawodnicy startują z zerowym kontem punktów karnych.

1.7. Wszystkie trzy przejazdy w konkursie są sędziowane według tabeli A – na czas (konkurs zwykły).

1.8. Konkurs niniejszy nie może być rozgrywany jako Grand Prix i nie może być konkursem o najwyższych puli nagród pieniężnych w zawodach. Nie może także być także konkursem kwalifikacyjnym do innego konkursu.

1.9. Jeżeli zawodnik zakwalifikowany do rundy zwycięzców nie może w niej wystartować, to nie może być przez nikogo zastąpiony.

2. Konkurs z jedną rundą i rundą zwycięzców (rundę zwycięzców zawodnicy rozpoczynają z zerowym kontem punktów karnych)

- 2.1. W tym konkursie 10 najlepszych zawodników (przynajmniej 25%, a zawsze wszyscy z czystymi przejazdami) kwalifikują się do rundy zwycięzców, w której startują w kolejności odwrotnej do uzyskanych wyników (punkty karne i czas) w pierwszej rundzie.
- 2.2. Rundę zwycięzców wszyscy zawodnicy rozpoczynają z zerowym kontem punktów karnych.
- 2.3. Obie rundy są sędziowane według tabeli A (konkurs zwykły).
- 2.4. Konkurs niniejszy nie może w zawodach być rozgrywany jako Grand Prix i nie może być konkursem o najwyższej puli nagród pieniężnych w zawodach. Nie może być także konkursem kwalifikacyjnym do innego konkursu.
- 2.5. Jeżeli zawodnik zakwalifikowany do rundy zwycięzców nie może w niej wystartować, to nie może być przez nikogo zastąpiony.

3. Konkurs z jedną rundą i rundą zwycięzców (rundę zwycięzców zawodnicy rozpoczynają z liczbą punktów z pierwszej rundy)

- 3.1. W tym konkursie 10 najlepszych zawodników (przynajmniej 25%, a zawsze wszyscy z czystymi przejazdami) kwalifikują się do rundy zwycięzców, w której startują w kolejności odwrotnej do uzyskanych wyników (punkty karne i czas) w pierwszej rundzie.
- 3.2. Punkty karne otrzymane w pierwszej rundzie są przenoszone do rundy zwycięzców.
- 3.3. Obie rundy są sędziowane według tabeli A (konkurs zwykły).
- 3.4. Konkurs niniejszy nie może w zawodach być rozgrywany jako Grand Prix i nie może być konkursem o najwyższej puli nagród pieniężnych w zawodach. Nie może być także konkursem kwalifikacyjnym do innego konkursu.
- 3.5. Jeżeli zawodnik zakwalifikowany do rundy zwycięzców nie może w niej wystartować, to nie może być przez nikogo zastąpiony.

Artykuł 277. KONKURS DERBY

1. Konkurs jest rozgrywany na dystansie nie krótszym niż 1000 m ale nie przekraczającym 1300 m, na torze składającym się przynajmniej w 50 % z przeszkód naturalnych. Konkurs jest rozgrywany w jednym nawrocie z ewentualną jedną rozgrywką, o ile przewidziano ją w propozycjach.
2. Konkurs może być sędziowany według tabeli A lub C. Jeżeli jest sędziowany według tabeli C, a trasa przejazdu przekracza warunki podane w tabeli (Art. 239), to czas maksymalny może być przez komisję sędziowską powiększony powyżej 3 minut.
3. W przypadku, jeżeli jest to konkurs o najwyższej nagrodzie pieniężnej w całych zawodach, to każdy z zawodników może dosiadać maksymalnie trzy konie zgodnie z warunkami zawartymi w propozycjach.

Artykuł 278. KONKURS SZEREGÓW

1. W tym konkursie tor musi składać się z sześciu przeszkód; przeszkodą pierwszą jest przeszkoda pojedyncza, reszta przeszkód to szeregi. Przynajmniej jeden z szeregów musi być trójczłonowy.
2. Konkurs może być sędziowany według tabeli A lub C.
3. Jeżeli ma nastąpić rozgrywka – zgodnie z warunkami zawartymi w propozycjach, to jej tor musi składać się z sześciu przeszkód. Tor musi zawierać: szereg podwójny, szereg potrójny i cztery przeszkody pojedyncze lub trzy szeregi podwójne i trzy przeszkody pojedyncze. Z uwagi na powyższe, niektóre elementy przeszkód z przebiegu podstawowego muszą zostać usunięte.

Artykuł 279. KONKURSY NA UŻYCZONYCH KONIACH

1. Komitet organizacyjny musi zapewnić niezbędną liczbę koni (maksymalnie 3 konie na zawodnika).
2. Co najmniej 24 godziny przed rozpoczęciem pierwszego konkursu odbędzie się losowanie koni dla zespołów lub zawodników indywidualnych. Jako pierwsze odbywa się losowanie koni dla zawodników gospodarzy.
3. Losowanie musi odbyć się w obecności szefów ekip lub ich reprezentantów, zawodników, przewodniczącego lub członka komisji sędziowskiej oraz delegata weterynaryjnego lub lekarza weterynarii zawodów. Odpowiednio oznakowane i zidentyfikowane konie muszą znajdować się w pobliżu miejsca losowania z ogłowiami i kielznami przez nie używanymi. To samo ogłowie i kielzno musi być używane podczas całych zawodów, chyba, że właściciel konia wyrazi zgodę na zmianę.
4. Komitet organizacyjny powinien zapewnić odpowiednią liczbę koni rezerwowych, na wypadek, gdy komisja weterynaryjna (lub delegat wet.) nie dopuści konia do startu lub w sytuacji całkowitego braku porozumienia między zawodnikiem i koniem, stwierdzonego przez komisję sędziowską.
5. Propozycje muszą jasno określać warunki, na których konie zostały użyczone i wylosowane oraz dokładne reguły konkursów.

ROZDZIAŁ XIII. Przegląd weterynaryjny, leczenie i paszporty koni

Artykuł 280. PRZEGLĄD I BADANIA WETERYNARYJNE

Przegląd weterynaryjny oraz badanie weterynaryjne muszą być przeprowadzone zgodnie z przepisami weterynaryjnymi PZJ.

Artykuł 281. KONTROLA LECZENIA KONI

Postępowanie dotyczące kontroli leczenia koni przed i w trakcie zawodów jest opisane w przepisach ogólnych i przepisach weterynaryjnych.

Artykuł 282. DOKUMENTY IDENTYFIKACYJNE KONI

1. Koń biorący udział w zawodach musi posiadać dokument identyfikacyjny, w którym podano właściciela konia.
2. Na zawodach rangi ogólnopolskiej konie muszą posiadać paszporty wystawione przez Polski Związek Jeździecki.
3. Na zawodach rangi regionalnej konie muszą posiadać przynajmniej kartę identyfikacyjną konia wystawioną przez Wojewódzki Związek Jeździecki.
4. W dokumentach koni przedstawianych na zawodach muszą być wpisane aktualne szczepienia przeciwko grypie koni.

Załącznik I. TABELA DO OBLICZANIA NORM CZASU

(czas w sekundach)

300 m/min.										
m	00	10	20	30	40	50	60	70	80	90
100	20	22	24	26	28	30	32	34	36	38
200	40	42	44	46	48	50	52	54	56	58
300	60	62	64	66	68	70	72	74	76	78
400	80	82	84	86	88	90	92	94	96	98

500	100	102	104	106	108	110	112	114	116	118
600	120	122	124	126	128	130	132	134	136	138
700	140	142	144	146	148	150	152	154	156	158
800	160	162	164	166	168	170	172	174	176	178
900	180	182	184	186	188	190	192	194	196	198

325 m/min.										
m	00	10	20	30	40	50	60	70	80	90
100	19	21	23	24	26	28	30	32	34	36
200	37	39	41	43	45	47	48	50	52	54
300	56	58	60	61	63	65	67	69	71	72
400	74	76	78	80	82	84	85	87	89	91
500	93	95	96	98	100	102	104	106	108	109
600	111	113	115	117	119	120	122	124	126	128
700	130	132	133	135	137	139	141	143	144	146
800	148	150	152	154	156	157	159	161	163	165
900	167	169	170	172	174	176	178	180	181	183

350 m/min.										
m	00	10	20	30	40	50	60	70	80	90
100	17	19	21	23	24	26	28	30	31	33
200	35	36	38	40	42	43	45	47	48	50
300	52	54	55	57	59	60	62	64	66	67
400	69	71	72	74	76	78	79	81	82	84
500	86	88	90	91	93	95	96	98	100	102
600	103	105	107	108	110	112	114	115	117	119
700	120	122	124	126	127	129	131	132	134	136
800	138	139	141	143	144	146	14	150	151	153
900	155	156	158	160	162	163	165	167	168	170

375 m/min.										
m	00	10	20	30	40	50	60	70	80	90
100	16	18	20	21	23	24	26	28	29	31
200	32	34	36	37	39	40	42	44	45	47
300	48	50	52	53	55	56	58	60	61	63
400	64	66	68	69	71	72	74	76	77	79
500	80	82	84	85	87	88	90	92	93	95
600	96	98	100	101	103	104	106	108	109	111
700	112	114	116	117	119	120	122	124	125	127
800	128	130	132	133	135	136	138	140	141	143
900	144	146	148	149	151	152	154	156	157	159

400 m/min.										
m	00	10	20	30	40	50	60	70	80	90
100	15	17	18	20	21	23	24	26	27	29
200	30	32	33	35	36	38	39	41	42	44
300	45	47	48	50	51	53	54	56	57	59
400	60	62	63	65	66	68	69	71	72	74
500	75	77	78	80	81	83	84	86	87	89
600	90	92	93	95	96	98	99	101	102	104
700	105	107	108	110	111	113	114	116	117	119
800	120	122	123	125	126	128	129	131	132	134
900	135	137	138	140	141	143	144	146	147	149

Punkty karne za przekroczenie normy czasu

sek	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
0	0	1	1	1	1	2	2	2	2	3
10	3	3	3	4	4	4	4	5	5	5
20	5	6	6	6	6	7	7	7	7	8
30	8	8	8	9	9	9	9	10	10	10
40	10	11	11	11	11	12	12	12	12	13
50	13	13	13	14	14	14	14	15	15	15
60	15	16	16	16	16	17	17	17	17	18
70	18	18	18	19	19	19	19	20	20	20
80	20	21	21	21	21	22	22	22	22	23
90	23	23	23	24	24	24	24	25	25	25

Załącznik II. TABELA OBLICZANIA DYSTANSU

Czas w sek.	Szybkość w m/min.		
	350	375	400
25	146	156	167
30	175	187	200
35	204	219	233
40	233	250	267
45	262	281	300
50	292	312	333
55	321	344	267
60	350	375	400
65	379	406	433
70	408	437	467
75	438	469	500
80	467	500	533
85	496	531	567
90	525	562	600
95	554	593	633
100	583	624	667
105	613	655	700
110	642	686	733
115	671	718	767
120	700	750	800
125	729	781	833
130	758	812	867
135	788	844	900
140	817	875	933
145	846	906	967
150	875	937	1000
155	904	968	1033
160	933	999	1067
165	963	1031	1100
170	992	1062	1133
175	1021	1094	1167
180	1050	1125	1200

Szybkość w m/min.	300	325	350	375	400
Odległość pokonywana przez konia w ciągu 5 sek.	~25m	~27m	~29m	~31m	~33m