



PRZEPISY KONKURENCJI EXTREME TRAIL

POLSKIEJ LIGI WESTERN I RODEO

**(opracowane na podstawie przepisów ranch traila AQHA i extreme traila
Northwestern Riding & Driving Club)**

Wstęp

Extreme Trail ma na celu zaprezentowanie umiejętności konia w pokonywaniu różnego rodzaju przeszkód, które można spotkać podczas pracy na rancho oraz jazdy w terenie. Schematy budowane do tej konkurencji powinny umożliwić pokazanie umiejętności konia i jego wszechstronności w tym zakresie. Przy ocenie sędziowskiej brana jest pod uwagę umiejętność prawidłowego pokonania danej przeszkody, czystość, pewność i szybkość jej pokonywania oraz nastawienie i sylwetka konia, które prezentowane są podczas przejazdu.

W zawodach mogą uczestniczyć wszyscy jeźdźcy konno, bez względu na styl jazdy, który uprawiają na co dzień.

I. Klasy

1. Trail in hand (trail z ręki) – dla wszystkich zawodników, którzy mają skończone 10 lat. Wiek koni bez ograniczeń. Wskazany jest schemat łatwy.
2. Youth (młodzież) – klasa dla zawodników, którzy mają skończone 10 lat i nie ukończyli jeszcze 15 roku życia; w przypadku, gdy zawodnik w danym roku kalendarzowym kończy 15 lat – do końca tego roku startuje w klasie youth. Konie powyżej 4 lat. Wskazany jest schemat łatwy.

3. Amateur (amator) – klasa dla zawodników, którzy mają skończone 15 lat (nie spełniających już założeń klasy youth), nie zajmujących się zawodowo jazdą konną, treningiem, itp. i nie czerpiącym z tego tytułu korzyści finansowych. Konie powyżej 4 lat. Wskazany jest schemat łatwy i średni.
4. Open – klasa otwarta dla wszystkich zawodników. Konie powyżej 4 lat. Wskazany jest schemat średni i trudny.

II. Przepisy ogólne

1. Przed rozpoczęciem zawodów powinno odbyć się spotkanie dla zawodników, podczas którego mogą oni zadawać pytania dotyczące schematu i przepisów konkurencji extreme trail. Na spotkaniu takim obecni są sędziowie oraz osoba/osoby odpowiedzialne za schemat. Obowiązkiem zawodników jest wyjaśnienie wszystkich problemowych kwestii na tym spotkaniu, nie mogą natomiast tego robić w trakcie trwania zawodów.
2. Przed rozpoczęciem każdego konkursu w zawodach, zawodnicy biorący w nim udział muszą mieć możliwość obejścia toru, na którym ułożony jest schemat (podczas obchodzenia toru mogą oni zadawać pytania dotyczące schematu sędziom oraz osobie/osobom odpowiedzialnym za tor).
3. Sędziowie i/lub powołana komisja mogą zdyskwalifikować zawodnika za jakikolwiek przejaw zachowania w stosunku do konia, który uznany zostanie za niewłaściwy, w tym np. za:
 - a. nadmierne używanie ostróg,
 - b. nadmierne używanie wodzy,
 - c. nadmierne używanie bata,
 - d. nieprzestrzeganie zasad zawartych w niniejszych przepisach.
4. Jeżeli koń nabawi się kontuzji podczas trwania konkursu, zawodnik ma obowiązek przerwania przejazdu i wycofania się na tym koniu z zawodów. Jeżeli zawodnik nie zauważy takiej kontuzji konia przejazd przerywa sędzia.

5. Podczas pokonywania toru koń może być prowadzony jedną ręką lub oburącz niezależnie od używanego kielzna – w czasie przejazdu możliwa jest zmiana ręki (rąk) prowadzącej.
6. Podczas pokonywania schematu jeździec może anglezować, stać w strzemionach lub trzymać się hornu, tak jak to może mieć miejsce podczas jazdy w terenie.
7. Publiczność jest uznawana za “element trasy” i zawodnicy startujący w zawodach akceptują fakt, że może ona rozpraszać ich konia podczas pokonywania trasy. Jednocześnie organizator/osoba odpowiedzialna za tor ma obowiązek zapewnienia bezpiecznego miejsca, w którym ma przebywać publiczność podczas trwania zawodów.

III. Ubiór jeźdźca

1. Zawodników obowiązuje strój odświeżony, schludny i jednorodny - westernowy lub angielski.
2. Jeźdźcy prezentujący styl angielski obowiązkowo startują w kaskach ochronnych.
3. Jeźdźcy prezentujący styl westernowy obowiązkowo startują w kapeluszach lub kaskach ochronnych.
4. Wszyscy zawodnicy niepełnoletni (niezależnie od stylu jazdy, który reprezentują) zobowiązani są do startowania w kaskach i kamizelkach ochronnych.
5. Wszystkich zawodników startujących w extreme trailu zachęca się do używania kasków ochronnych oraz kamizelek ochronnych.
6. Obowiązkowe dla wszystkich zawodników jest obuwie przystosowane do jazdy konnej, zakrywające kostkę.
7. W klasie trail in hand (trail z ręki) obowiązkowe są rękawiczki.

IV. Rząd koński

1. Dopuszczalny jest rząd klasyczny lub westernowy.

2. Zawodnicy zobowiązani są do użytkowania sprzętu (ogłowie, siodło, wodze) uznanego za bezpieczny i humanitarny dla konia. Sędzia ma prawo nie dopuścić do startu zawodnika, jeżeli sprzęt, którego używa zostanie uznany przez niego za niebezpieczny lub niehumanitarny dla konia.
3. Wszelkie wypinacze oraz pomoce sztuczne ograniczające ruchy głowy konia (oprócz wodzy, romala, mecate itp.) są niedozwolone.
4. Dozwolone i wskazane są wszelkiego typu ochraniacze na nogi dla koni.

V. Przepisy dotyczące toru

1. Organizator musi dostosować poziom trudności schematu do klasy konkursów (tor zatwierdza sędzia zawodów).
2. Jeżeli to jest możliwe, do budowy schematu powinny zostać wykorzystane przeszkody naturalne lub realistycznie imitujące naturalne.
3. Schemat powinien być budowany z wykorzystaniem naturalnego ukształtowania terenu, może być jednak w łatwiejszych wariantach budowany także wewnątrz areny.
4. Schemat powinien składać się z 8 do 14 przeszkód.
5. Przykładowe przeszkody:
 - a. most wiszący,
 - b. pomost,
 - c. pnie,
 - d. skały,
 - e. stopnie,
 - f. przeszkoda wodna,
 - g. tunel,
 - h. bramka (nie musi być to bramka linowa),

- i. wleczenie na linie drąga, pnia, gałęzi, belki – lina może być trzymana w ręku lub przywiązana do hornu (zgodnie z zapisem w schemacie) i powinna być solidnie umocowana na wleczonym przedmiocie,
- j. zarzucanie lassa na stojącą przeszkodę – lasso może być przewożone w ręku lub umocowane do hornu/siodła; po pokonaniu tej przeszkody można lasso odrzucić (jeśli schemat nie stanowi inaczej),
- k. skrzynka na listy – otwarcie/zamknięcie/włożenie lub wyciągnięcie listu,
- l. płaszcz – założenie/zdjęcie płaszcza lub przewiezenie płaszcza z jednego punktu do drugiego,
- m. wjazd w przeszkodę w kształcie litery L,
- n. stęp, kłus lub galop nad drągami/gałęziami/kłodami; mogą one być ułożone względem siebie pod różnym kątem, a odległości między nimi powinny być podobne w przypadku powtarzalności, tj. jeżeli przeszkoda ma więcej niż 2 elementy ,
- o. przeszkoda na cofanie – w literze L lub pomiędzy markerami,
- p. sidepass – może być również nad podniesionym drągiem, nad kłodą,
- q. zejście z konia i oddalenie się o minimum 5 kroków – powinna to być ostatnia przeszkoda w schemacie; przeszkoda ta może być stosowana wyłącznie w zamkniętej arenie; podczas gdy zawodnik oddala się od konia, wodze muszą być pozostawione w bezpieczny sposób; można łączyć ją z przeszkodą (r), wtedy zawodnik podczas pokonywania schematu będzie musiał zsiadać z konia tylko raz
- r. podnoszenie nóg konia – powinna to być ostatnia przeszkoda w schemacie; przeszkoda ta może być stosowana wyłącznie w zamkniętej arenie; podczas gdy zawodnik podnosi nogę konia, wodze muszą być pozostawione w bezpieczny sposób; można łączyć ją z przeszkodą (q), wtedy zawodnik podczas pokonywania schematu będzie musiał zsiadać z konia tylko raz,

- s. każda inna bezpieczna i możliwa do pokonania przeszkoda, którą można napotkać podczas codziennej pracy na ranczo lub jazdy w terenie, która zostanie zaakceptowana przez sędziego.
5. Tor zatwierdzany jest przez sędziów w porozumieniu z organizatorem/osobą odpowiedzialną za tor. Przeszkody, które zostaną uznane za zbyt niebezpieczne, zostaną zmodyfikowane lub wyłączone ze schematu.
 6. Jeżeli konieczne będzie usunięcie przeszkody, a część zawodników pokonała już schemat, punkty przyznane za tą przeszkodę nie będą brane pod uwagę w punktacji końcowej.

VI. Ocena sędziowska

1. Wszyscy zawodnicy przystępujący do zawodów wyrażają tym samym zgodę na stosowanie się do zaleceń sędziów.
2. Zawodnik ma prawo do złożenia protestu według procedury obowiązującej w PLWiR.
3. Zawodnik musi pokonać trasę według wyznaczonego schematu, z zachowaniem kolejności przeszkód.
4. Jeżeli zawodnik ominie przeszkodę bez podjęcia próby jej pokonania otrzymuje punktację 0 za daną przeszkodę i kontynuuje przejazd.
5. Sędzia ma prawo poprosić zawodnika, aby przeszedł do kolejnej przeszkody, jeżeli zawodnik nie jest w stanie pokonać danej przeszkody w rozsądnym czasie lub jeśli uzna, że zawodnik lub koń może znaleźć się w niebezpiecznej sytuacji. Sędzia może również poprosić zawodnika, aby jechał dalej, po trzeciej odmowie pokonania przeszkody. Dopuszczalne jest ustalenie limitu czasowego na pokonanie danej przeszkody – wówczas zawodnik musi pokonać daną przeszkodę w wyznaczonym dla niej czasie, a po jego upływie, na znak sędziego musi przejść do następnej przeszkody.
6. Jeżeli przejazd zostanie w jakiś sposób zakłócony, sędzia ma prawo zdecydować o powtórzeniu przejazdu.

7. W przypadku, gdy podczas pokonywania przeszkody zostanie rozbudowana jakaś jej część, nie można jej poprawiać, dopóki zawodnik nie pokona całości danej przeszkody.
8. Zawodnik powinien pozostawać w siodle przez cały przejazd, za wyjątkiem przeszkód przeznaczonych do pokonania z ziemi (obowiązkowo ustawianych jako ostatnie w schemacie).
9. W przypadku remisu o kolejności zdecyduje suma punktów z trzech przeszkód, które sędziowie wybiorą do tego celu przed rozpoczęciem zawodów. Jeżeli i w tym przypadku nie da się rozstrzygnąć konkursu, o miejscach zdecyduje rzut monetą.
10. Jeżeli zawodnik nie ukończy pokonywania przeszkody, sędziowie przyznają punkty za próbę jej pokonania. Punktacja w takim przypadku może zawierać się w przedziale od $\frac{1}{2}$ do 2 punktów. Sędziowie mogą zdecydować się na przyznanie punktów dodatkowych, jednak punktacja zasadnicza musi mieścić się w tym przedziale.
11. Sędziowie przyznają punkty w skali 0-10 za każdą przeszkodę. Dziesięć punktów to liczba maksymalna dla każdej przeszkody. Uznaje się iż każda rasa konia posiada różny sposób noszenia głowy, prędkość chodu jak i „motywację do ruchu”, nie mniej jednak wszystkie przeszkody powinny być pokonane w sposób bezpieczny i koń powinien z chęcią wykonywać zadania. Ma to zastosowanie do każdej przeszkody.
12. Na ostateczną ocenę każdej przeszkody składają się trzy wymienione poniżej komponenty.

a. Podejście do przeszkody

Maksymalna ocena tej części składowej mieści się w przedziale od -1 do +1 (w skali co $\frac{1}{2}$ punktu) za daną przeszkodę. Oceniana jest tutaj:

- ✓ postawa, z jaką koń podchodzi do przeszkody: jakość chodu, koncentracja konia na wykonywanym zadaniu.
- ✓ reakcja konia na pomoce jeźdźca.

✓ naturalny wygląd i prawidłowe ustawienie konia we wszystkich chodach.

✓ negatywnie oceniane będą wszelkie objawy niechęci ze strony konia.

b) Pokonywanie przeszkody

Zawodnik rozpoczyna pokonywanie każdej przeszkody z 5 punktami kredytowymi, które oznaczają przejazd na średnim poziomie. Sędzia może przyznać maksymalnie 3 dodatkowe punkty, może również obniżyć ocenę nawet do 0 punktów. Sędziowie mogą używać także punktów połówkowych. Maksymalna ocena za pokonanie przeszkody to 8 punktów. Ocenie podlega tu sposób pokonania przeszkody, tj. czystość, pewność i szybkość jej pokonania oraz nastawienie i sylwetka konia, które prezentowane są podczas przejazdu. Wyżej punktowane będą konie pewnie i chętnie pokonujące przeszkodę, sprawiające wrażenie zrelaksowanych, chętnie reagujące na pomoce jeźdźca.

c) Wyjazd/opuszczenie przeszkody

Maksymalna ocena tej części składowej mieści się w przedziale od -1 do +1 (w skali co ½ punktu) za daną przeszkodę. Oceniana jest tutaj:

✓ postawa, z jaką koń schodzi z przeszkody: jakość chodu, koncentracja konia na wykonywanym zadaniu.

✓ reakcja konia na pomoce jeźdźca.

✓ naturalny wygląd i prawidłowe ustawienie konia we wszystkich chodach.

✓ dodatkowo oceniane jest to, czy koń po opuszczeniu przeszkody wejdzie na wyznaczoną trasę oraz w przypadku galopu – czy zostanie on rozpoczęty z prawidłowej nogi.

✓ negatywnie oceniane będą wszelkie objawy niechęci ze strony konia.

13. Punkty bonusowe (maksymalnie 3 punkty za cały przejazd) mogą zostać przyznane za kreatywność oraz pokazanie dodatkowych umiejętności konia przy pokonywaniu toru. Należy jednak wziąć pod uwagę fakt, że nie każda przeszkoda daje możliwość zaprezentowania takich umiejętności.

14. Zerowa punktacja całego przejazdu następuje w przypadkach:
- a. używania wozdy niezgodne z przepisami lub regulaminem,
 - b. awarii sprzętu uniemożliwiającej prawidłowe pokonanie schematu,
 - c. jazdy poza wyznaczonymi markerami obszarem ustawionego schematu,
 - d. upadku z konia i upadku konia.

UWAGA: Ilekroć w niniejszych przepisach mowa jest o poprawnej ramie lub prawidłowej postawie konia, należy brać pod uwagę parametry prawidłowe dla danej rasy.