

## OBSAH

<b>1. STANOVY SAWRR</b>	str. 3 - 4
<b>2. PRAVIDLÁ SAWRR</b>	str. 4
2.01. Platnosť a rozsah pravidiel	str. 4
2.02. Zásady ľudskosti	str. 4 - 5
2.03. Zakázané správanie	str. 5 - 6
2.04. Týranie koňa	str. 6
2.05. Ustanovenia pre usporiadávanie súťaží	str. 6 - 7
2.06. Ustanovenia pre usporiadateľov súťaží	str. 7 - 10
2.07. Ustanovenia pre súťažiacich	str. 10 - 11
2.08. Pravidlá pre prácu na opravovisku	str. 11
2.09. Podávanie protestu	str. 11 - 12
2.10. Hlavný usporiadateľ – riaditeľ preteku	str. 12
2.11. Rozhodca	str. 12 - 14
2.12. Rinsteward	str. 14
2.13. Technický delegát	str. 15
2.14. Zdravotná služba	str. 15
2.15. Veterinárna služba	str. 15
2.16. Hlásateľňa	str. 16
2.17. Štartovné, poplatky a finančné výhry	str. 16 - 19
2.18. Ostatné ustanovenia	str. 19 - 20
2.19. Súťaž „Kôň roka“	str. 20 - 22
2.20. Propozície šampionátu	str. 22 - 23
2.19.1. Ocenenie v kategórii OPEN	str. 23 - 27
2.19.2. Ocenenie v Kategórii MLÁDEŽ	str. 27 - 30
2.19.3. Ocenenie v kategórii GREEN RIDER	str. 30 - 31
2.19.4. Ocenenie v kategórii NON PRO	str. 31 - 33
2.19.5. Ocenenie v kategórii HOBBY	str. 33
2.19.6. Ocenenie v kategórii AMATÉR	str. 34 - 36
2.21. Súťažné triedy jazdcov	str. 36
2.21.1. Trieda OPEN	str. 36
2.21.2. Trieda MLÁDEŽ	str. 36
2.21.3. Trieda NON-PRO	str. 37
2.21.4. Trieda GREEN RIDER	str. 37
2.21.5. Trieda AMATÉR	str. 38
2.21.6. Trieda HOBBY	str. 38
2.22. Výkonnostné triedy koní	str. 38 - 39
2.23. Výstroj	str. 39
2.23.1. Výstroj pre westernové disciplíny	str. 39 - 43
2.23.2. Výstroj pre anglické disciplíny	str. 43 - 47
2.23.3. Výstroj pre pracovné disciplíny	str. 47
2.24. Všeobecné jazdecké ustanovenia	str. 47 - 48
2.24.1. REINING	str. 48 - 53
2.24.2. FREESTYLE REINING	str. 53 - 54
2.24.3. TRAIL	str. 54 - 59
2.24.4. IN-HAND TRAIL	str. 59 - 62
2.24.5. WESTERN PLEASURE	str. 63 - 64
2.24.6. WESTERN HORSEMANSHIP	str. 64 - 68
2.24.7. SHOWMANSHIP AT HALTER	str. 68 - 71
2.24.8. RANCH RIDING	str. 71 - 73
2.24.9. RANCH TRAIL	str. 73 - 76
2.24.10. RANCH RAIL PLEASURE	str. 76 - 77
2.24.11. HUNTER UNDER SADDLE	str. 77 - 78
2.24.12. HUNT SEAT EQUITATION	str. 78 - 81
2.24.13. LONGE LINE	str. 81 - 83
2.25. Pracovné disciplíny s dobytkom	str. 83 - 84

2.25.1. CATTLE PENING	str. 84 - 85
2.25.2. TRAILER LOADING	str. 86 - 87
2.25.3. TEAM SORTING	str. 87 - 88
2.25.4. TEAM PENNING	str. 89 - 90
2.25.5. RANCH SORTING	str. 90 - 91
2.25.6. GATE SORTING	str. 91 - 92
2.25.7. ALLEY – ulička	str. 93
2.25.8. SPEED PENNING	str. 94
2.25.9. RANCH ROPING	str. 95 - 96
2.25.10. CALIFORNIA RANCH ROPING	str. 96 - 97
2.25.11. CALF ROPING	str. 98
2.25.12. TEAM ROPING	str. 98-104
2.25.13. RANCH DOCTORING	str.104-105
2.25.14. CALF BRANDING	str.105-106
2.25.15. RANCH CUTTING	str.107-109
2.25.16. STEER WRESTLING	str.109-110
2.25.17. BLACK JACK	str.110-111
2.25.18. SPEED ROPING	str.111-112
2.26. Rýchlostné disciplíny	str. 112
2.26.1. BAREL RACE	str.112-114
2.26.2. POLE BENDING	str.114-115
Judge Guide	str.116-117
Reining – pattern	str.118-157
Ranch Riding – pattern	str.158-172

# 1. STANOVY SLOVENSKEJ ASOCIÁCIE WESTERN RIDINGU A RÓDEA – SAWRR

## § 1. Názov spolku

Slovenská asociácia western ridingu a rodea – SAWRR  
(ďalej len SAWRR).

## § 2. Sídlo organizácie

Tomášovská 72, 900 29 Nová Dedinka

## § 3. Pôsobnosť organizácie

SAWRR je nezávislou záujmovou športovou organizáciou, ktorá združuje záujmové skupiny a jednotlivých členov. Je budovaná na základe demokratických princípov. Hlavným predmetom jej činnosti je organizovanie a vykonávanie športových aktivít a podujatí pre svojich členov v oblasti jazdeckých disciplín westernového jazdenia a rodea.

## § 4. Členstvo SAWRR

Riadnym členom môžu byť:

- a) fyzické osoby staršie ako 18 rokov, ktoré súhlasia s ustanoveniami a cieľmi SAWRR
- b) osoby mladšie ako 18 rokov so súhlasom zákonného zástupcu

## § 5. Vznik členstva

Členstvo v SAWRR vzniká za podmienok:

- a) prevzatím podpísanej písomnej prihlášky
- b) požiadaním o členstvo na stránke eurorodeo.eu
- c) uhradením členského príspevku

Členské poplatky sú rozdelené do kategórií:

- a) Dospelý (jazdec nad 18 rokov) - 50€
- b) Mládež (jazdec do 18 rokov) - 30€
- c) Nejazdaci člen - 30€
- d) Celoživotné členstvo - 500€

Výšku členského poplatku určuje každoročne Snem SAWRR. Všetci členovia musia mať uhradený členský príspevok pred prvým pretekom šampionátu. V prípade nezaplatenia členského príspevku včas, bude jazdcovi účtovaný *hostovaci poplatok*. Body do šampionátu budú započítané od dátumu zaplatenia členského poplatku. Nejazdaci členovia SAWRR musia mať uhradený členský príspevok do 31.3.

## § 6. Práva a povinnosti členov

Členovia SAWRR majú na základe platného členstva právo:

- a) Podieľať sa na činnosti SAWRR
- b) Voliť do orgánov SAWRR
- c) Od 18 rokov byť volený do výkonných orgánov SAWRR
- d) Predkladať na orgány SAWRR podnety a sťažnosti, a žiadať o ich vyjadrenie
- e) Byť pravidelne informovaný o činnosti SAWRR
- f) Bezplatného vstupu na preteky organizované pod záštitou SAWRR

SAWRR

Povinnosti členov sú hlavne:

- a) Riadne a včas platiť členské príspevky
- b) Dodržiavať ustanovenia a pravidlá SAWRR
- c) Aktívne sa podieľať na plnení cieľov SAWRR

## § 7. Ukončenie členstva

Členstvo SAWRR zaniká:

- 1/ Na základe vlastného rozhodnutia
- a) písomným oznámením
- b) nezaplatením členského príspevku
- 2/ Vylúčením za nevhodné správanie
- 3/ Úmrtím člena SAWRR
- 4/ Zánikom organizácie SAWRR

## § 8. Výkonné orgány SAWRR

Najvyšším orgánom SAWRR je **Snem členov SAWRR**.

Snem volí **Výkonnú radu**, ktorú tvorí:

- a) Prezídium
- b) Poradný orgán prezídia
- c) Zástupcovia oblastí

Tento článok bližšie rozoberajú Stanovy SAWRR, schválené v roku 2011 Ministerstvom vnútra Slovenskej republiky.

## § 9. Výkonná rada SAWRR

Prezident	Ing. Peter Dobeš
Tajomník	Lýdia Čapková
Viceprezident	Šimon Guga, Linda Macáková BA, Marek Žilinec

Člen VR za jazdcov:

reining	Angelika Dobešová
drežúrne disciplíny	Ing. Michaela Komár
rýchlostné disciplíny	Greta Dillhofer
pracovné disciplíny dobytkárske	Jan Vajda
pracovné disciplíny lasárke	Marek Žilinec
pracovné disciplíny cutting	Anto Kondela
pracovné disciplíny CowHorse	Adéla Molčanová
Predák rozhodcov	Ing. Alexandra Bakič Ferová

## § 10. Kontrolná a revízna komisia SAWRR

Tomáš Kružik – predseda  
Marek Žilinec  
Adéla Molčanová

## 2. PRAVIDLÁ SAWRR

### 2.1. Platnosť a rozsah pravidiel SAWRR

Pravidlá a ustanovenia nadobúdajú platnosť od 01.03.2025. Na súťažiach pod záštitou SAWRR musia byť prísne dodržiavané. Pred jazdeckou sezónou sa môžu meniť a dopĺňať. Tieto zmeny musia byť zverejnené ako „Dodatky pravidiel SAWRR“.

### 2.2. Zásady ľudskosti

S každým zvieratom sa vždy bude zaobchádzať s ľudskosťou, dôstojnosťou a súcitom. Norma, ktorá určuje správanie alebo zaobchádzanie, je také správanie alebo zaobchádzanie, aké by rozumná osoba informovaná a skúsená vo všeobecne prijatých postupoch v tréningu a predvádzaní koní alebo veterinárnych štandardoch nepovažovala za kruté, hrubé alebo neľudské. Keďže v rodeu sa súťaží so zvieratami, či už s hovädzím dobytkom, alebo s koňmi, je potrebné, aby s nimi súťažiaci a usporiadatelia zaobchádzali čo najlepšie. Plošiny, ohrady, boxy a žľaby musia byť upravené tak, aby nemohlo dôjsť k poraneniu zvierateľa. Všetky priestory, kde sa dobytok zdržuje, rovnako

ako aj aréna, musia byť zbavené nerovností, dier a iných prekážok. Usporiadateľ musí mať pripravený postup, akým sa prípadne zranené zviera odstráni z arény tak, aby sa pri transporte neprivedilo ďalšie zranenie. K odloženiu poraneného zvieraťa má byť k dispozícii vyčlenený priestor a potrebný materiál na ošetrovanie. Za necitlivý prístup a týranie zvierat môžu byť pomocníci a súťažiaci diskvalifikovaní. Ak v niektorej ródeovej disciplíne dôjde z akýchkoľvek príčin k zraneniu zvieraťa, súťažiaci ďalšie zviera nedostane k dispozícii. Na súťaž sa nesmú použiť zranené alebo choré zvieratá. Prístrešok proti dažďu a slnku pre dobytok používaný v rodeu musí byť schválený veterinárom. Povinnosťou rozhodcov je posúdiť dodržiavanie vyššie uvedených opatrení a v prípade potreby vyvodit' dôsledky.

#### Šetrné zaobchádzanie

Nikto nesmie súťažiť s koňom, ktorý sa javí mrzutý, otupený, letargický, vychudnutý, preťažný alebo príliš unavený. Nikto v areály závodiska, v stajniach, v tréningovom priestore a v aréne nesmie zaobchádzať s koňom hrubým spôsobom, čo zahŕňa:

- a) dávať koňovi do úst predmety, ktoré mu pôsobia nadmerné nepohodlie a bolesť
- b) vyviazať koňa takým spôsobom, ktorý mu pôsobí nadmerné nepohodlie alebo bolesť v stajni, prepravnom voze, keď odpočíva alebo závodí. Pri uviazaní musí mať koň prístup k vode a senu
- c) používať hrubé tréningové metódy alebo techniky
- d) používať zraňujúce zariadenia vrátane, ale nie len reťazí, pút, chomútov alebo Hackamore s výčnelkami
- e) každá vec alebo zariadenie, ktoré obmedzuje voľný pohyb a obeh krvi chvosta
- f) zámerne hrubé zaobchádzanie, ktorého následkom koň krváca
- g) v každej schválenej triede je rozhodca oprávnený odstrániť akúkoľvek časť vybavenia alebo výstroja, ktorá nie je bezpečná, alebo by podľa jeho názoru mohla poskytnúť koňovi nespravodlivú výhodu, lebo o ktorej sa domnieva, že je nešetrná
- h) nadmerný fencing
- i) nadmerné spinovanie (max. 8 po sebe nasledujúcich spinov do jedného smeru)

Rozhodca má právo diskvalifikovať súťažiaceho kedykoľvek v priebehu celej súťaže za zaobchádzanie s koňom, ktoré sa mu javí ako hrubé a nehumánne.

### 2.3. Zakázané správanie

Pre podporu súťaženia na pretekoch schválených SAWRR a preto, aby sa preukázala skutočná výkonnosť koní a jazdcov, je zakázaná každá forma správania, ktorá bráni súťaživosti.

Zakázané správanie zahŕňa, ale nie je obmedzené na nasledujúce prípady:

- a) dopĺňovanie tried za účelom zvýšenia bodov zaradením koňa alebo koní, ktorí sa inak nequalifikovali do súťaže
- b) priame alebo nepriame platenie poplatkov za účelom ovplyvnenia výkonu inej dvojice
- c) odrádzanie potenciálnych súperov v súťaži
- d) porušenie tohto pravidla má za následok diskvalifikáciu koňa prihláseného osobou, ktorá zaplatila poplatok, a koňa prihláseného tým, kto poplatok prijal a bude oznámené usporiadateľom v prezídiu SAWRR na disciplinárne konanie.

Zakázaný je akýkoľvek chirurgický zásah, aplikácia cudzej látky alebo drogy, ktoré by mohli ovplyvniť výkon koňa alebo zmeniť jeho prirodzený

tvar či vzhľad. Chirurgické zásahy vykonané veterinárom za účelom ochrany zdravia koňa sú povolené. Takisto nie je prijateľná žiadna cudzia látka, ktorá by mohla ovplyvniť výkon koňa a je zakázaná. Ak sa zistí, že bol vykonaný zakázaný chirurgický zákrok alebo bola použitá aplikácia cudzej látky alebo drogy, musí byť okamžite oznámená prezídiu SAWRR.

Zmeny funkcie chvosta:

- vyššie uvedený zákaz zahŕňa podanie alebo použitie akejkoľvek drogy, cudzej látky, chirurgické zásahy, ktorých výsledkom je alebo môže byť zmena normálnej funkcie chvosta.

- chvosty môžu byť predĺžené vlasovým príčeskom za predpokladu, že nie sú žiadnym spôsobom pripravené ku chvostovej kosti.

#### **2.4. Týranie koňa**

Za týranie koňa sa považujeme:

- nadmerné kopanie koňa jazdcom
- nadmerné používanie ostroh
- „cukanie“ koňa, používanie oŕaží hrubým spôsobom, bitie koňa oŕazami
- používanie pomôcok, ktoré spôsobujú koňovi bolesť alebo psychickú traumu.

Za takéto správanie bude jazdec diskvalifikovaný.

#### **2.5. Ustanovenie pre usporiadanie súťaží**

Každé usporiadanie súťaží podlieha povinnému ohláseniu. Skupina alebo jednotlivci, ktorí chcú súťaže usporiadať, musia mať tieto súťaže schválené. Výsledky zo súťaží sa odovzdávajú do evidenčného miesta na spracovanie a na základe týchto výsledkov sa udeľujú body za umiestnenie. Prihlasovanie na súťaže je možné cez internetovú stránku [www.eurorodeo.eu](http://www.eurorodeo.eu). Postup je uvedený na danej stránke.

Každý usporiadateľ, ktorý má záujem o usporiadanie pretekov v nasledujúcej sezóne, musí o usporiadanie požiadať prezídium SAWRR najneskôr do 14 dní pred snemom daného kalendárneho roku. Po odsúhlasení kalendára akcií snemom SAWRR a vytvorení kalendára šampionátu, nesmú byť do kalendára pridávané nové preteky šampionátu. Výnimkou sú priateľské preteky, verejné tréningy a školenia, ktorých výsledok sa nezapočítava do tabuľky šampionátu. V prípade, že sa preteky šampionátu neuskutočnia v prípade zlého počasia, technického zlyhania, prípadne iných problémov zo strany organizátora, musí byť vypísané a prezídiom SAWRR odsúhlasené náhradné kolo pretekov.

Prezídium SAWRR na základe schválených súťaží vydá do 31. januára oficiálny zoznam a termíny týchto súťaží.

Na súťažiach môžu štartovať len prihlásení jazdci SAWRR, prípadne nečlenovia SAWRR, ktorí uhradia hosťovací poplatok (v zmysle pravidiel pre šampionát v daný rok).

V jednotlivých súťažiach v závislosti od typu súťaží je potrebné zabezpečiť:

- a) drezúrne disciplíny - rozhodca, ringsteward, technický delegát, zabezpečujúci technický personál
- b) reining - rozhodca, ringsteward, technický delegát, zabezpečujúci technický personál
- c) rýchlostné disciplíny - minimálne jeden rozhodca, obsluha časomery, zabezpečujúci technický personál
- d) pracovné disciplíny - minimálne dvaja rozhodcovia, obsluha časomery, bull team, zabezpečujúci technický personál.

Je povinnosťou usporiadateľa zabezpečiť na preteky rozhodcu, v prípade potreby smie požiadať vedenie SAWRR o pomoc pri delegovaní rozhodcovského zboru na preteky. Zloženie rozhodcovského zboru musí byť uvedené v propozíciách. Na Majstrovstvách Slovenska usporiadateľ po schválení SAWRR zabezpečí medzinárodného rozhodcu zo zahraničia. V prípade, že sa nepodarí zabezpečiť medzinárodného rozhodcu, deleguje rozhodcu SAWRR. Na priateľských súťažiach volí organizátor rozhodcovský zbor podľa uváženia.

Po skončení každej súťažnej disciplíny musia byť bezodkladne zverejnené výsledky alebo ich kópie, a to na internetovej stránke [www.eurorodeo.eu](http://www.eurorodeo.eu)

Výška štartovného pre jednotlivé disciplíny musí byť zverejnená v propozíciách a jeho výška nesmie byť po zverejnení menená.

## **2.6. Ustanovenia pre usporiadateľov súťaží**

Usporiadateľ je povinný zaslať prostredníctvom emailu propozície na schválenie prezídiu SAWRR najneskôr 4 týždne pred konaním podujatia.

Propozície pretekov budú zverejnené 3 týždne pred pretekmi na [www.eurorodeo.eu](http://www.eurorodeo.eu). Pri drezúrnych disciplínach sa zverejňujú aj patterny. Termín uzávierky prihlášok stanoví usporiadateľ. Prihlášky zaslané po uzávierke budú spoplatnené „lajdáckym“ poplatkom. V prípade, že sa jazdec prihlási po uzávierke, alebo sa vôbec neprihlási, a bude sa chcieť súťaže zúčastniť, bude mu po dohode s usporiadateľom umožnený štart, ktorý bude pokutovaný „lajdáckym“ poplatkom (výška poplatku bude schválená na sneme SAWRR pre daný kalendárny rok). Pokuta pripadá usporiadateľovi.

V propozíciách musia byť uvedené:

- hlavný usporiadateľ
- meno riaditeľa pretekov (kontaktná osoba)
- výška štartovného, ktorá nesmie byť dodatočne menená
- kancelárske poplatky
- náklady na dobytok
- cena ustajnenia
- cena ubytovania
- mená rozhodcov, ringstewarda, technického delegáta
- miesto a dátum konania súťaží
- dátum a hodina začatia prezentácie jazdcov
- časový rozvrh súťaží
- rozmery a povrch arény a opracoviska
- dátum uzávierky prihlášok
- v propozíciách a v časovom rozvrhu usporiadateľ uvádza názvy disciplín a po dohode s rozhodcom, ktorý je delegovaný na túto súťaž aj čísla úloh (pattern)

- ak sú finančné výhry, čiastka za každé umiestnenie má byť uvedená v propozíciách. Zvláštne ceny nemusia byť na zozname uvedené, ale odporúča sa to, pretože tak zvyšuje atraktivnosť závodu. Nevyžaduje sa, aby sa udelili existujúce ceny, ktoré neboli vyhrané.

- iné poplatky

Usporiadateľ je povinný zabezpečiť kanceláriu pretekov počas celého trvania pretekov nepretržite, avšak začiatok minimálne dve hodiny pred prvou disciplínou a ukončenie najskôr 30 minút od vyhlásenia výsledkov poslednej disciplíny. Štartovná listina ku každej disciplíne musí byť uzatvorená pred začiatkom každej disciplíny. V štartovnej listine môžu figurovať len jazdci so všetkými zaplatenými poplatkami voči usporiadateľovi. Aktuálnosť zaplatených poplatkov kontroluje program.

Všetky vzory potrebných predpísaných tlačív sú zverejnené na stránke [www.eurorodeo.eu](http://www.eurorodeo.eu) ako dokumenty na stiahnutie.

Usporiadateľ musí pre usporiadanie súťaží zabezpečiť:

- aby riaditeľ pretekov nebol zároveň aj súťažiacim
- vypísanie disciplín podľa pravidiel SAWRR
- na súťažiach organizovaných pod hlavičkou SAWRR musí byť

vyvesená vlajka SAWRR

- počítač s kvalitným pripojením na internet a tlačiareň
- aréna minimálne 35 x 60 m s pieskovým povrchom
- opravovisko 35 x 20 m s pieskovým povrchom
- aréna a opravovisko musia byť ohradené min. 1 m vysokou

ohradou. Pri disciplínach s dobytkom musí byť ohrada prispôsobená tak, aby nedošlo k úniku dobytka z arény.

- aréna a opravovisko musia byť ozvučené
- vymedzenie priestoru pre vozidlá účastníkov
- zodpovedajúce kultúrne sociálne zariadenia
- označenie cesty príjazdu

Pre usporiadanie pretekov musí usporiadateľ zabezpečiť:

- boxové ustajnenie podľa možností v areáli a zamedzenie vstupu nepovolovaných osôb k ustajneným koňom

- zodpovedajúce ubytovanie a sociálne zariadenia pre rozhodcov
- kontrolu potvrdení o vakcinácii koní pred vyložením
- nahlásiť typy a kapacitu ustajnenia pred schválením propozícií
- piesková aréna a opravovisko s rozmermi zodpovedajúcimi

pravidlám

- pri aréne musí byť voda pre dobytok a kone
- tabuľu na vyvesovanie štartovných a výsledkový listín, časový

rozpis súťaží a ostatných oznamov pre súťažiacich umiestnenú na opravovisku min. rozmerov 1x1m., prípadne zabezpečiť ich zverejnenie na [www.eurorodeo.eu](http://www.eurorodeo.eu)

- v priestore určenom pre divákov zamedziť pohyb jazdcov s koňmi
- časomiera, pásmo, záložný zdroj merania času (2 stopky) pri

rýchlostných a pracovných disciplínach, zamedziť pohyb psov na opravovisku a v aréne

- kryté ustajnenie dobytka
- pri pracovných disciplínach musia byť zabezpečené ohrady z kovových dielcov, taktiež brány pre vstup do arény
- majstrovstvá SAWRR – krytá jazdiareň / hala

Doporučený personál:

- kvalifikovaný hlásateľ
- najmenej jeden zvukár s aparátúrou
- najmenej jedna osoba pre parkovaciu službu
- jedna osoba pre vydávanie stužiek na dekoráciu
- kvalifikovaná veterinárna, podkováčska a zdravotná služba
- poriadková služba pri vchode
- najmenej 5 členov bull teamu a na pomocné práce

Prekážky a pomôcky:

- Všetky prekážky musia zodpovedať stanoveným rozmerom, ako je uvedené v týchto pravidlách. Podľa úrovne vypísaných tried sa odporúča všetky uvedené rozmery úmerne upraviť.

- Musia byť prispôsobené tak, aby nedošlo k zraneniu zvierateľa či jazdca. Všetky ostré hrany na prekážkach musia byť zrazené. Každá prekážka musí byť vzdialená minimálne 5 m od hradenia arény, ku ktorému majú prístup diváci.



Aréna a opravovisko:

- Aréna musí byť v priebehu súťaže oddelená od divákov a jej poloha by mala divákovi poskytovať čo najlepší výhľad. Prístup účastníkov na opravovisko nesmie viesť cez arénu, alebo tento prechod musí byť oddelený pevným hradením tak, aby sa zabránilo predchádzajúcim koňom vniknúť do arény. V priebehu súťaže sa neodporúča prechádzať s koňmi okolo arény.

- Súťažiaci musia mať z opravoviska taký prístup do arény a do stajní, aby nedošlo k ohrozeniu divákov po bezpečnostnej stránke. Ďalšie povinnosti usporiadateľa:

- Finančné odmeny, stuhu a ocenenia sú udeľované na základe odporúčania zverejneného v „Pravidlách šampionátu“ pre daný rok.

- Usporiadateľ zodpovedá za stav predvážacích priestorov, vrátane arény a tréningových priestorov, správanie a kompetentnosť osôb a iných predstaviteľov, ktorí sa podieľajú na usporiadaní súťaže. SAWRR na seba neberie žiadnu povinnosť alebo zodpovednosť za bezpečnosť na tejto súťaži, čo sa týka účastníkov alebo akýchkoľvek tretích strán, alebo ich koní a majetku.

Usporiadateľ smie na základe rozhodnutia rozhodcu, prípadne technického delegáta povoliť vstup do arény pred štartom disciplíny za účelom tréningu. Po výzve na opustenie arény sú jazdci povinní túto výzvu okamžite rešpektovať.

Usporiadateľ je povinný zaplatiť všetkým delegovaným ubytovanie, stravu, cestovné náklady a odmeny za rozhodovanie na základe individuálnych požiadaviek. Uvedené poplatky je usporiadateľ povinný uhradiť ihneď po skončení súťaží.

Zaplatené poplatky za ustajnenie, štartovné a ubytovanie môžu byť vrátené len vtedy, ak boli zle vyčíslené, a to iba do výšky chybného rozdielu.

Výsledky drezúrnych pretekov a reiningu musia byť na predpísaných formulároch „Rozhodcovské listiny“. Originál rozhodcovskej listiny musí byť rozhodcom podpísaný. Výsledky všetkých typov súťaží musia byť zverejnené na stránke [www.eurorodeo.eu](http://www.eurorodeo.eu) do troch dní. Rozhodca je povinný skontrolovať kanceláriou spracovanú výsledkovú listinu.

Usporiadateľ má výhradné právo odložiť alebo odvolať usporiadanie súťaží, ak má k tomu závažné dôvody. Všetky poplatky zinkasované vopred je povinný vrátiť odosielateľom. Len 50% poplatkov vracia z dôvodu odloženia pre požiar, víchricu, povodeň a pod. za predpokladu, že do troch mesiacov ponúkne usporiadanie nových súťaží. V prípade, že nebude náhradný termín do troch mesiacov, usporiadateľ vráti všetky poplatky v plnej výške.

Poistenie. Každý účastník súťaže štartuje na vlastnú zodpovednosť za seba a svojho koňa. Prípadné poistenie si zabezpečuje sám.

Peňažné a vecné ceny:

SAWRR sa môže po dohode s usporiadateľom podieľať na dotácii peňažných či vecných cien. Odporúčané výhry sú stanovené v pravidlách šampionátu pre daný rok.

Stuhu **POVINNÉ**

- 1.miesto modrá
- 2.miesto červená
- 3.miesto žltá
- 4.miesto biela
- 5.miesto ružová
- 6.miesto zelená

Podľa rozhodnutia usporiadateľa môžu byť udelené ďalšie stuhu 7 - 10.miesto hnedá stuha s uvedeným umiestnením.

Dekorácia môže byť bezprostredne po každej disciplíne, alebo po niekoľkých po sebe nasledujúcich disciplínach. Čas dekorácie usporiadateľ určí v časovom harmonograme preteku, prípadne prostredníctvom hlásateľa.

Každá vypísaná disciplína, do ktorej sa prihlási len jeden súťažiaci, musí byť absolvovaná.

## **2.7. Ustanovenia pre súťažiacich**

Prihlášky do súťaží je možné podať prostredníctvom stránky [www.eurorodeo.eu](http://www.eurorodeo.eu).

Súťažiaci mladší ako 18 rokov musí mať podpísaný súhlas zákonného zástupcu (úradne overené čestné prehlásenie). Originál tohto tlačiva je súťažiaci povinný pred prvým štartom v danej sezóne vložiť do svojho profilu v naskenovanej podobe alebo poslať emailom tajomníkovi SAWRR.

Súťažiaci môže byť diskvalifikovaný počas pretekov za tieto priestupky :

- a) vplyv alkoholu, narkotík alebo drogy, či iných substancií halucinogénneho charakteru
- b) hrubosť
- c) nešportové správanie
- d) ak mládež na hlave nemá prilbu v zmysle týchto pravidiel v aréne aj na opravovisku
- e) rozpor s rozhodcami (týka sa súťažiacich a osôb s nimi spojených)
- f) týranie zvierat
- g) podvádžanie alebo pokusy o podvádžanie akéhokoľvek druhu
- h) každý súťažiaci je sám zodpovedný, aby odštartoval v stanovenom poradí a nezdržoval priebeh súťaže, inak môže byť diskvalifikovaný (na príchod do arény má jazdec k dispozícii 1 minútu od povolenia štartu rozhodcom).

Každý kôň musí mať pas s platnými veterinárnymi vakcínami v súlade s veterinárnymi predpismi SR. Potvrdenie musí byť predložené pred vyložením koňa v mieste súťaží. Usporiadateľ je za to plne zodpovedný. Odporúča sa každému majiteľovi koňa poistiť. Jazdec, po zaplatení štartovného, má nárok na vrátenie peňazí len v prípade zranenia, choroby koňa/jazdca.

Ak jazdec, majiteľ koňa alebo jeho zástupca budú napomáhať nešportovému správaniu v záujme 3 účastníka alebo porušia zásady slušnosti, môže byť jazdcovi na súťaži odrieknuté právo štartovať, a to aj na budúcich uznaných súťažiach. Toto rozhodnutie je výhradne v kompetencii rozhodcu.

Každý účastník, ktorý vo vnútri arény prijme pomoc, bude diskvalifikovaný. V tímových súťažiach sa nepovažuje za pomoc spolupráca členov tímu (napr. Team Penning, Ranch Sorting, Cutting, Parawestern,...). Napovedanie pri pracovných disciplínach sa nepovažuje za prijatie pomoci.

Štartovné čísla sú povinné len pri drezúrnych a reiningových disciplínach. Pri rýchlostných disciplínach sú povinné ak si ich organizátor vyžiada. Štartovné číslo dvojici kôň - jazdec je pridelené doživotne kanceláriou pretekov pri prvom štarte. Za štartovné číslo sa účtuje poplatok (na uvážení usporiadateľa).

Štartovné číslo musia mať upevnené :

REINING – na ľavej strane za zadnou rászochou sedla na dobre viditeľnom mieste.

DREZÚRNE DISCIPLÍNY – na oboch stranách za zadnou rászochou sedla na dobre viditeľnom mieste. V prípade Showmanship at Halter a Haltrových disciplín má súťažiaci číslo pripnuté na chrbte.

RÝCHLOSTNÉ DISCIPLÍNY – na oboch stranách za zadnou rászochou na dobre viditeľnom mieste, alebo na chrbte jazdca (ak si organizátor vyžiada).

Dvojica, ktorá bude štartovať s nesprávnym alebo nečitateľným štartovným číslom, bude diskvalifikovaná. Jazdec nebude diskvalifikovaný za stratu čísla počas predvážania koňa.

Súťažiaci a majiteľ koňa musia vziať na vedomie, že súťažiaci zastupuje majiteľa v záležitosti týkajúcich sa koňa pri súťaži.

Po tom, čo sa rozhodca ujal svojej funkcie, nesmú s ním súťažiaci nadväzovať žiadne kontakty alebo sa pýtať na hodnotenie koňa!

### **2.8. Pravidlá pre prácu na opracovisku**

1/ Pri vstupe na opracovisko (jazdiareň), musí dať vstupujúci o sebe vedieť vopred dohodnutým znamením, napr. zapískaním. Kým vstúpi, musí počkať na odpoveď jazdcov z opracoviska, aby mohol bezpečne otvoriť (hlavne pri vstupe na uzavreté opracovisko v halách).

2/ Nasadenie a zosadenie, rovnako ako zastavenie k dotiahnutiu podbrušníka alebo iných úkonov sa robí vždy uprostred kruhov, aby neboli obmedzení ostatní jazdci.

3/ Jazdec musí vždy dodržiavať min. vzdialenosť 3 kroky (cca 2,5 m) medzi koňmi a to vo všetkých smeroch.

4/ Jazdec jazdiaci rýchlejším chodom má prednosť a náleží mu stopa na stene jazdiarne, pomalší jazdec sa uhyba do stredu jazdiarne.

5/ Krokujúci alebo oddychujúci jazdci nechávajú klusajúcim a cválajúcim jazdcom voľnú stopu na stene jazdiarne alebo kruhu.

6/ Jazdec na kruhu dáva stene prednosť.

7/Keď sa jazdí na obidve ruky, jazdec jazdiaci na ľavú ruku zostáva na stene a dovnútra sa uhyba ten, ktorý jazdí na pravú ruku (jazdci sa teda stretávajú ľavou rukou).

8/ Predbieha sa po vnútornej ruke.

9/ Pri stene ani na kruhu sa nesmie zastavovať. Pred každou zmenou chodu sa jazdec musí presvedčiť, že tým neohrozí jazdca idúceho za ním.

10/ Keď sa jazdí na jednu ruku a je velená zmena smeru, patrí stopa tým, ktorí už zmenu urobili. Jazdci, ktorí zmenu ešte len prevádzajú, sa vyhýbajú dovnútra jazdiarne.

11/ Na opracovisku pred reiningovou disciplínou sa jazdci riadia „semaforom“, určujúci jazdu kruhov alebo rundownov – zmena farby.

12/ Pokiaľ jazdia na jazdiarni spoločne jednotlivci aj skupina, jednotlivci musia svoj pohyb prispôbiť skupine.

13/ Keď má jazdec koňa, ktorý sa plaší, vyhadzuje alebo kope, musí na to upozorniť ostatných jazdcov.

14/ Lonžovať koňa na jazdiarni sa môže len so súhlasom všetkých ostatných jazdcov. V prípade dostupnosti oddeleného opracoviska alebo kruhovej jazdiarne, jazdci lonžujú kone v týchto priestoroch.

15/ Prekážky alebo ich časti sa majú skladať mimo jazdiareň, pokiaľ sa práve nepoužívajú pri výcviku.

### **2.9. Podávanie protestu**

Protesty sa podávajú zásadne písomne, a to v kancelárii pretekov súčasne po zaplatení poplatku 20€. Musia byť uvedené presné dôvody protestu. O proteste rozhodujú rozhodca, technický delegát (pri

pracovných disciplínach druhý rozhodca), hlavný usporiadateľ súťaže a člen prezídia prítomný na preteku. Ak je protest uznaný, poplatok sa vráti. Ak nie je uznaný, pripadne do pokladne SAWRR. Protest musí byť podaný najneskôr do 30 minút po vyhlásení výsledkov.

### **2.10. Hlavný usporiadateľ – riaditeľ pretekov**

Funkciu hlavného usporiadateľa môže vykonávať každá plnoletá osoba, ak má zodpovedajúce skúsenosti a schopnosti a ak jej bola SAWRR táto činnosť uznaná. Odporúča sa účasť na školení rozhodcov. Hlavný usporiadateľ nesmie byť zároveň štartujúcim v ktorejkoľvek súťažnej triede.

Hlavný usporiadateľ je zodpovedný za celkovú organizáciu súťaže. Hlavný usporiadateľ má povinnosť bezpodmienečne trvať na dodržiavaní všetkých ustanovení týchto pravidiel. Po celú dobu vynakladá všetko úsilie na zaistenie pohodlia koní, súťažiacich, divákov a funkcionárov a je zodpovedný za udržiavanie čistoty a poriadku v priebehu celej súťaže. Hlavný usporiadateľ je zodpovedný za spracovanie a odoslanie všetkých materiálov potrebných pre účastníkov (formulárov). Dohliada na dodržiavanie časového rozvrhu súťaží.

Hlavný usporiadateľ je zodpovedný za celkový dojem zo súťaží a má byť pripravený podporovať prácu rozhodcov a ringstewardov vo všetkých smeroch.

Ak je jazdcovi nariadená dychová skúška, hlavný usporiadateľ musí byť prítomný a urobiť zápis.

### **2.11. Rozhodca**

Rozhodca musí byť uvedený na aktualizovanom zozname rozhodcov SAWRR.

Rozhodca posudzuje každého koňa a jazdca, ktorý mu je pridelený poctivo, spravodlivo, nestranne a prísne, podľa jeho výkonov a vzhľadu, ako nariaďujú pravidlá. Pri majstrovstvách musí byť v prvom rade nasadený kvalifikovaný zahraničný rozhodca. Zahraničný rozhodca môže byť nasadený aj v súťaži ostatných typov. Zároveň nasadený ringsteward musí spoľahlivo poznať pravidlá SAWRR.

V čele zboru rozhodcov SAWRR stojí predák rozhodcov, ktorý je členom poradného orgánu prezídia. Jeho úlohou je zabezpečovať správnosť znenia pravidiel SAWRR a dohliadať nad správnosťou rozhodovania. V prípade potreby by mal byť v kontakte s inými krajinami, a to buď sám, alebo prostredníctvom osoby dostatočne ovládajúcej príslušný jazyk a majúcej základné znalosti o westernovom jazdení. Viest', prípadne organizovať kurzy a preskúšanie rozhodcov a riadiť ich činnosť. Ak rozhodca svoju účasť na príslušnej súťaži prisľúbi a dodatočne z vážnych dôvodov odriekne, musí okamžite zabezpečiť za seba náhradu. Rozhodca vstupuje do arény najskôr 15 minút pred začiatkom prvej disciplíny. Nie je mu dovolené vopred si prehliadať štartujúce kone, s inými osobami o súťažných koňoch hovoriť alebo zverejňovať o týchto koňoch svoju mienku.

Rozhodca je povinný mať počas súťaže tieto pravidlá pri sebe a nosiť na všetkých westernových súťažiach westernový odev, vrátane klobúka a vysokých topánok. Rozhodca je povinný doniesť vzory rozhodcovských listín na súťaž.

Umiestnenie koní na konkrétnom mieste je výhradne rozhodnutím rozhodcu. Jeho rozhodnutie je konečné. Dvojité umiestnenie súťažiacich (dvaja na jednom mieste) je neprípustné. O konečnom umiestnení rozhodne rozjazda, príp. po dohode jazdcov hod mince.

Ak je hodnotenie disciplíny ukončené, táto disciplína nesmie byť znovu opakovaná a výsledok nesmie byť menený.

Výnimka:

- pri uznaní protestu môže byť opravené poradie,
  - jednoznačné početové chyby pri sčítaní môžu byť opravené.
- Otázky rozhodcovi môžu účastníci klásť len prostredníctvom ringstewarda alebo hlavného usporiadateľa. Akákoľvek rozprava medzi rozhodcom a súťažiacim v drezúrnych disciplínach a reiningu je zakázaná.

Rozhodca má právo účastníka na základe prehrešku proti pravidlám počas disciplíny alebo v priebehu celej súťaže diskvalifikovať a pri závažných prehreškoch ho môže diskvalifikovať pre všetky ďalšie disciplíny súťaže. Rozhodca má právo nariadiť jazdcovi (jednotlivcom alebo celej skupine) dychovú skúšku na zistenie prítomnosti alkoholu. Pri pozitívnom výsledku bude jazdec diskvalifikovaný. Skúšku vykonáva Technický delegát (prípadne jeden z rozhodcov) spolu s hlavným usporiadateľom. V prípade pozitívneho výsledku musí byť o tom vykonaný zápis.

Rozhodca môže po dohode s účastníkmi, hlavným usporiadateľom a technickým delegátom súťaže zrušiť alebo ich na čas prerušiť, ak podmienky vo vnútri arény prestanú zodpovedať týmto pravidlám. Na každej súťaži musia byť pre všetky disciplíny s výnimkou Horsemanship, Showmanship a Western Pleasure vyvesené hodnotiace tabuľky. [www.eurorodeo.sk](http://www.eurorodeo.sk).

Rozhodca musí skontrolovať uzdenie aspoň v jednej triede počas súťaže.

Rozhodcovia môžu:

- zasadať v každom vylučovacom výbore
- používať podľa svojho uváženia služby ringstewarda, technického delegáta alebo rozhodcov schválených SAWRR, aby mu pomohli v bodovaní jednotlivých prekážok,
- vylúčiť akúkoľvek osobu alebo koňa zo súťaže za nevhodné správanie alebo porušenie etiky a môžu diskvalifikovať ktoréhokoľvek súťažiaceho za nadmerné trestanie koňa,
- podľa svojho uváženia zakázať prístup do arény alebo vylúčiť ktoréhokoľvek súťažiaceho z triedy pre nevhodný úbor alebo vybavenie,
- vylúčiť súťažiaceho, pokiaľ majú pocit, že porušuje zámer pravidiel o zakázanom správaní, alebo ak majú dojem, že súťažiaci sa nepokúsil predviesť koňa podľa jeho najlepších schopností,
- môžu podľa svojho uváženia kedykoľvek diskvalifikovať jazdca, ak jazdí koňa na Hackamore a má pritom nezahojenú alebo krváčajúcu ranu, ktorá prichádza do styku s Hackamore, alebo ak kôň pôsobí otupelo, je letargický, vychudnutý, preťažený alebo príliš unavený,
- diskvalifikovať koňa kedykoľvek, ak mu krvácajú ústa alebo slabiny,
- diskvalifikovať dvojicu kedykoľvek, ak je huba koňa spútaná či zviazaná,
- v triede, kde sa vyžaduje cúvanie, môže podľa svojho uváženia požadovať cúvanie len od finalistov,
- rozhodca nemá penalizovať koňa za spôsob, akým drží chvost, ani za normálnu reakciu chvosta na pomôcky jazdca, alebo ak mení smer; rozhodca môže podľa svojho uváženia penalizovať koňa pre nadmerné alebo prehnane mávanie a švihanie chvostom, alebo ak sa chvost javí mŕtvý a iba mu visí medzi nohami bez toho, aby normálne reagoval,
- pád koňa alebo jazdca v priebehu posudzovania je dôvodom pre diskvalifikáciu vo všetkých triedach okrem pracovných disciplín. Za pád koňa sa pokladá situácia, keď kôň leží na boku a má všetky štyri nohy natiahnuté v rovnakom smere; za pád jazdca sa pokladá situácia, keď jazdec neseďí obkročmo v sedle na koni.

- povoliť súťažiacim, ktorí obdržali 0 skóre dokončiť predpísaný pattern, pokiaľ sa súťažiaci nepokúša použiť nadmerný tréning alebo iné násilie
- Rozhodca nesmie:
- počas rozhodovania jazdiť na koni, ani sa žiadnym spôsobom zúčastňovať roly súťažiaceho v triede,
- znovu rozhodovať súťaž, ako náhle bolo rozhodovanie ukončené a ako náhle rozhodca podpísal výsledkovú listinu o umiestnení koní, žiadne ďalšie zmeny na zázname nie sú prípustné,
- žiadať súťažiaceho, aby si vymenil koňa s iným súťažiacim v akejkolvek súťaži,
- rozhodovať pod vplyvom alkoholu, prípadne iných omamných látok,
- jazdiť alebo trénovať koňa pred súťažou, ktorú rozhoduje.

Pri všetkých disciplínach sa v prípade viacerých rozhodcov určuje hlavný rozhodca. V prípade drezúrnych disciplín a reiningu sa hodnotí podľa počtu rozhodcov.

V prípade jedného, dvoch alebo troch rozhodcov sa skóre sčítava. V prípade štyroch rozhodcov sa do výsledného hodnotenia nezapočítava najlepšie a najhoršie udelené skóre. Rozhodcovia by nemali byť oboznámení s výsledkami ostatných rozhodcov, pokiaľ všetci rozhodcovia neukončili svoje rozhodovanie.

Pri všetkých disciplínach s úsudkovým poradím - výsledková tabuľka. S rozhodcom schváleným SAWRR alebo zahraničným rozhodcom sa jedná zdvorilo, v duchu spolupráce a úcty. Nikto, či už súťažiaci, majiteľ koňa alebo ktokoľvek iný, nesmie rozhodcu urážať alebo sa mu vyhrážať, či už v priebehu rozhodovania alebo neskôr, a to ani na základe výsledkov jeho rozhodovania.

## 2.12. Ringsteward

Pre všetky schválené drezúrne preteky a reining je požadovaný kompetentný ringsteward. Je dôležité aby ovládal ustanovenia týchto pravidiel. Každý rozhodca si môže stanoviť svojho ringstewarda, alebo požiada usporiadateľa o zabezpečenie ringstewarda.

Dobry ringsteward uľahčuje prácu rozhodcovi v rozhodovaní a riešení drobných problémov. Taktiež dohliada, aby súťaž prebiehala bez časových sklzov a medzi disciplínami nenastávali žiadne dlhé prestávky. Ringsteward sa spolupodieľa s rozhodcom na práci v aréne, stará sa, aby všetky kone boli pripravené na štart, príp. kone, ktoré neštartujú, boli na štartovej listine označené. Ringsteward po každej disciplíne podpisuje rozhodcovskú listinu.

Ringsteward si má byť vedomý, že má rozhodcovi pomáhať a nie mu rudiť. Musí sa vyhnúť rozhovoru s rozhodcom o súťažných koňoch a jazdcoch. Ringsteward nie je v žiadnom prípade oprávnený rozhodovať. Pokiaľ ho rozhodca nezamestná, musí zaujať také miesto, aby rozhodcovi ani jazdcovi neprekážal. Ringsteward je zodpovedný za hladký priebeh v aréne. Sprostredkováva spojenie medzi rozhodcom a súťažiacimi. Po dohode s rozhodcom necháva účastníkov nastupovať na štart alebo ich vyzýva, aby opustili arénu.

Ringsteward a technický delegát majú právo a povinnosť vo vnútri i mimo arény napomenúť súťažiaceho za nešportové správanie a toto oznámiť rozhodcovi.

Ringsteward zabezpečuje nástup koní, ak ho o nástup rozhodca požiada (v prípade veľkého počtu účastníkov – kone v 1. rade, 2. rade a pod.), kým rozhodca uzavrie svoje hodnotenie.

### **2.13. Technický delegát** (drezúrne disciplíny a reining)

Technického delegáta konkrétneho preteku si vyberá usporiadateľ z aktuálneho zoznamu rozhodcov SAWRR. Náklady na účasť technického delegáta na pretekoch hradí usporiadateľ pretekov.

Technický delegát dohliada menom SAWRR na dodržiavanie pravidiel a ustanovení uvedených v týchto pravidlách. Je k tomu splnomocnený prostredníctvom SAWRR. Podporuje usporiadateľa pri otázkach riadenia pretekov. Môže podľa potreby urýchlenia súťaže, pri veľkom počte súťažiacich, keď rozhodca o to požiada, vykonávať pomocnú činnosť (kontrola uzdenia, zranenie koní a pod.).

Technický delegát dohliada zároveň na hlásateľňu. Osoby, ktoré nemajú na hlásateľni stanovené úlohy, nemajú na hlásateľňu prístup.

Technický delegát kontroluje prekážky, ich rozmery, umiestnenie a usporiadanie a úlohy všetkých ostatných disciplín.

Technický delegát prehliadne každého koňa štartujúceho v triede a skontroluje, či nekríva. Táto prehliadka sa vykonáva bez ohľadu na to, či sa to v súťaži prejaví ako nutné, alebo nie. Zjavné krívanie je podkladom pre diskvalifikáciu.

Zjavné krívanie:

- je stále a za všetkých okolností pozorovateľné v kluse,
- vyznačuje sa kývaním hlavy, trhanými pohybmi a skrátaným krokom,
- minimálnou nosnosťou váhy v pohybe aj v pokoji a neschopnosťou pohybu.

Pri podozrení na zranenie koňa, krívanie či inú chorobu koňa v priebehu súťaže nariadi kontrolu veterinárom a riadi sa jeho odporúčením.

Technický delegát je povinný skontrolovať, či usporiadateľ zaistil všetko potrebné pre organizáciu pretekov pravidiel SAWRR. Pred začiatkom súťaží skontroluje predpísanú výstroj a upozorní na nedostatky.

### **2.14. Zdravotná služba**

Usporiadateľ je povinný zaistiť zdravotnú službu po celú dobu súťaže a viditeľne označiť jej stanovisko.

### **2.15. Veterinárna služba**

Pri súťažiach musí byť zabezpečený veterinárny lekár.

Rozhodca, technický delegát, hlavný usporiadateľ a veterinár môžu navrhnúť kontrolu ktoréhokoľvek koňa, ak je podozrenie z podania dopingových látok alebo ak je kôň zranený.

Vyššie uvedené opatrenia môžu byť sprísnené, toto však musí byť uvedené v propozíciách.

#### **DOPINGOVÁ KONTROLA**

Uzavretím prihlášky sa každý účastník zaväzuje, že súhlasí s dopingovou kontrolou u svojho koňa.

Ak sa dopingovou kontrolou potvrdí príjem nepovolených látok, nesie účastník všetky náklady na túto kontrolu. Ako pri potvrdení dopingovej látky, tak pri odoprení dopingovej kontroly sú ďalšie prebiehajúce súťaže v sezóne pre jazdca i koňa odopreté a takisto súťaže v nasledujúcom roku.

Očkovania, ktoré boli v tomto roku absolvované, môžu mať vplyv na výsledky dopingovej kontroly. Je preto nutné mať od veterinára potvrdenie, v ktorom musí byť uvedený dátum očkovania, prípravok, rozpúšťadlo a dávkovanie poskytnutého prípravku.

Každý kôň, ktorý použije lieky alebo operatívny zákrok na zlepšenie alebo utlmenie svojej výkonnosti, utíšeni bolesti alebo zmenu svojho prirodzeného tvaru, je vylúčený zo súťaží.

Úprava dopingových formulárov sa riadi nariadením štátnej veterinárnej správy SR.

## 2.16. Hlásateľňa

Hlásateľ môže divákov oznámiť s údajmi o jazdcoch a koňoch, prípadne sponzoroch počas prestávky pred súťažou. Pri súťaži predstaví jazdca a po ukončení oznámi jeho výsledok. Počas pretekov má jazdec právo požiadať si o stlmenie ozvučenia na minimum.

Prístup na hlásateľňu majú:

- hlavný usporiadateľ
- zapisovateľ
- rozhodcovský zbor
- hlásateľ
- zvukár
- časomerač
- kameraman
- osoba zodpovedná za dekoráciu

## 2.17. Štartovné, poplatky a výhry

Štartovné poplatky za disciplínu za jednu štartovnú dvojicu - určuje usporiadateľ.

Poplatok za dobytok za štartovnú dvojicu na disciplínu - určuje usporiadateľ.

Kancelársky poplatok: **3€** jednorázovo na jeden pretek - poplatok je predpísaný a je určený na krytie nákladov spojených so zabezpečením kancelárie.

Poplatok na pracky/poháre: **3€/disciplína** len pre členov SAWRR – vyberá a odvedie usporiadateľ/kancelária pretekov na účet SAWRR do 5 dní od uskutočnenia pretekov.

Poplatok za ustajnenie – určuje si usporiadateľ.

Odporúčané štartovné pre všetky kategórie

	disciplína	disciplína	disciplína	jednorázovo	jednorázovo	ustajnenie
odporúčané štartovné	štartovné	poplatok za dobytok	pohárové /prackové/	kancelária	hostovacka	
Open + NonPro	16 €	7 €	3 €	3 €	30 €	určuje usporiadateľ
Mládež	11 €	7 €	3 €	3 €	30 €	
GreenRiders	6 €	7 €	3 €	3 €	30 €	
Amatér	16 €	0 €	3 €	3 €	30 €	
Hobby	5 €	0 €	0 €	3 €	30 €	

Štart v disciplíne je možné bezplatne stornovať do uzávierky pretekov na [www.eurorodeo.eu](http://www.eurorodeo.eu).

Zaplatené poplatky za ustajnenie, štartovné a ubytovanie môžu byť vrátené len vtedy, ak boli zle vyčíslené, a to iba do výšky chybného rozdielu.

Jeden jazdec a kôň vytvárajú spolu štartovnú dvojicu.

Jedna štartovná dvojica môže štartovať v rámci jednej disciplíny v každej triede jedenkrát v rýchlostných, dobytkárskych, drezúrnych a reinigových disciplínach. V prípade dobytkárskych disciplín sú výnimkou teamové disciplíny.

Toto kontroluje v prihláškach systém eurorodeo.eu.

V teamových disciplínach môže jedna štartovná dvojica štartovať 3x ale len v jednej kategórii/triede.

V teamových disciplínach pri druhom a tretom štarte musí byť druhý alebo tretí člen teamu iný jazdec.

Teamy musia byť zaregistrované na začiatku sezóny a vytvoriť názov teamu, ktorý budú používať celú sezónu.



Zmena jazdcov v teame nie je povolená, je možná len zmena koňa. Kôň môže v disciplíne štartovať s rôznymi jazdcami. Ak však hlavný rozhodca alebo veterinár usúdi, že kôň je preťažený, ďalšie štarty po tomto zistení nebudú povolené.

Výhry: Pre disciplíny jednotlivých kôl bude do výplaty výhier vrátených minimálne 70% vybraného štartovného.

Výhry budú prerozdelené nasledujúcim spôsobom:

prípadne percentuálne výhry minimálne 70% max 100% z vybraného štartovného.

Umiestnenie	Počet účastníkov											
	1 - 1	2 - 5	6 - 9	10 - 13	14 - 18	19 - 24	25 - 28	29 - 32	33 - 36	37 - 40	41 - 44	45 - 48
1. miesto	100 %	60 %	45 %	40 %	34 %	32 %	28 %	26 %	25 %	25 %	25 %	23 %
2. miesto		40 %	35 %	30 %	27 %	22 %	22 %	22 %	20 %	18 %	17 %	17 %
3. miesto			20 %	20 %	20 %	19 %	17 %	14 %	13 %	13 %	12 %	12 %
4. miesto				10 %	10 %	10 %	10 %	10 %	10 %	10 %	9,5 %	9 %
5. miesto					9 %	9 %	9 %	9 %	9 %	8,5 %	8 %	8 %
6. miesto						8 %	8 %	8 %	8 %	7 %	7 %	7 %
7. miesto							6 %	6 %	6 %	6 %	6 %	6 %
8. miesto								5 %	5 %	5 %	5 %	5 %
9. miesto									4 %	4 %	4 %	4 %
10. miesto										3,5 %	3,5 %	3,5 %
11. miesto											3 %	3 %
12. miesto												2,5 %
	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%

Divízia rýchlostné disciplíny:

Percentá do výhier:	80%	
Dotácia na závod:		
Divízia	Percentá do výhier	
1	50 %	
2	30 %	
3	20 %	
Umiestnenie	Výhry v %	Dotácia extra
rozdelenie výhier pre divíziu 1		( v mene závodov )
1 . miesto	50 %	0
2. miesto	30 %	0
3. miesto	20 %	0
4. miesto	0	0
5. miesto	0	0
6. miesto	0	0
Umiestnenie	Výhry v %	Dotácia extra
rozdelenie výhier pre divíziu 2		( v mene závodov )
1 . miesto	50 %	0
2. miesto	30 %	0
3. miesto	20 %	0
4. miesto	0	0
5. miesto	0	0
6. miesto	0	0
Umiestnenie	Výhry v %	Dotácia extra
rozdelenie výhier pre divíziu 3		( v mene závodov )
1 . miesto	50 %	0
2. miesto	30 %	0
3. miesto	20 %	0
4. miesto	0	0
5. miesto	0	0
6. miesto	0	0

Odporúčané pevné výhry:

	miesto 1	miesto 2	miesto 3	miesto 4	miesto 5	miesto 6	miesto 7	miesto 8	miesto 9	miesto 10
Open	80 €	50 €	40 €	30 €	20 €	15 €	10 €	10 €	7 €	5 €
Mládež	25 €	20 €	15 €	10 €	7 €	5 €	-€	-€	-€	-€
Green Riders	-€	-€	-€	-€	-€	-€	-€	-€	-€	-€
Hobby	-€	-€	-€	-€	-€	-€	-€	-€	-€	-€
Amatér	80 €	50 €	40 €	30 €	20 €	15 €	10 €	10 €	7 €	5 €

Výhra vo forme Jackpotu (len prvé miesto - berie všetko)  
minimálne 80% z vybraného štartovného.

## Peňažné a vecné ceny

Triedy	Výhry			
	Stuhy	Finančné ceny	Poháre - šeky	Vecné ceny
Open	Nepovinné 1-6 miesto	Povinné: min 70% zo štartovného – percentuálne alebo pevné 1-10 miesto	Povinné 1-3 miesto	Vitané
Mládež	Nepovinné 1-6 miesto	Povinné: min 70% zo štartovného – percentuálne alebo pevné 1-6 miesto	Povinné 1-3 miesto	Vitané
Non Pro	Nepovinné 1-6 miesto	Povinné: min 70% zo štartovného – percentuálne alebo pevné	Povinné 1-3 miesto	Vitané
Green Riders Green Horse	Povinné 1-6 miesto	Žiadne	Povinné 1 miesto	Vitané
Hobby	Povinné 1-6 miesto	Žiadne	Povinné 1 miesto	Vitané
Amatér	Nepovinné 1-6 miesto	Povinné: min 70% zo štartovného – percentuálne alebo pevné 1-6 miesto	Povinné 1-3 miesto	Vitané

## Bodové hodnotenie do Šampionátu SAWRR

Tabuľka pre udeľovanie bodov CHAMPION SAWRR										
Počet štartovných dvojíc	Umiestnenie									
	Miesto 1	Miesto 2	Miesto 3	Miesto 4	Miesto 5	Miesto 6	Miesto 7	Miesto 8	Miesto 9	Miesto 10
1	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-
2	2	1	-	-	-	-	-	-	-	-
3	3	2	1	-	-	-	-	-	-	-
4	4	3	2	1	-	-	-	-	-	-
5	5	4	3	2	1	-	-	-	-	-
6	6	5	4	3	2	1	-	-	-	-

Poradie štartujúcich losuje počítač. V prípade dvojkolových disciplín sa spravidla poradie otáča. Pri trojkolových disciplínach sa pri treťom kole generuje nové poradie.

Usporiadateľ môže v druhom kole zoradiť štartujúcich podľa výsledkov prvého kola – od najhoršieho k najlepšiemu pre zatriaktivnenie a vygradovanie súťaže.

Ak sa jazdec zúčastní jednej disciplíny s viacerými koňmi, získa v prípade viacnásobného umiestnenia finančné výhry, poháre, vecné ceny i bodový zisk za všetky umiestnenia. Body budú pripisované dvojici jazdec a kôň = štartovná dvojica.

### 2.18. Ostatné ustanovenia

Ustajnenie koní riešia propozície jednotlivých pretekov. Ubytovanie si jazdci riešia samostatne.

Celý seriál sa bude riadiť platnými pravidlami SAWRR vydanými v danom roku!!!

Každý jazdec (výherca ocenenia) je zodpovedný za prevzatie svojej výhry alebo ocenenia.

V prípade osobnej neprítomnosti je povinný si toto ocenenie alebo výhru prevziať dodatočne alebo zaistiť vyzdvihnutie poverenou osobou najneskôr do jedného mesiaca od nadobudnutia nároku na túto cenu alebo tieto ocenenia. Povinnosťou každého jazdca je sledovať aktuálne pravidlá vypísaných disciplín. Podrobné pravidlá jednotlivých disciplín sú uvedené na stránke SAWRR.

Každý jazdec súťaží na vlastnú zodpovednosť a sám zodpovedá za svojho koňa, čo potvrdzuje pri prihláške na každé kolo. Povinnosťou

jazdca je zoznámiť sa s technickým zázemím a prispôbiť sa daným podmienkam na jednotlivých pretekoch.  
Usporiadateľovi odporúčame zabezpečiť Wifi pre jazdcov na aréne.  
Ušetrí si tak náklady na tlač štartovných a výsledkových listín, nakoľko systém [www.eurorodeo.eu](http://www.eurorodeo.eu) je dostupný na internete a pomocou mobilnej aplikácie.

## 2.19. Súťaž „Kôň roka“

Do súťaže koňa roka sa môže prihlásiť akýkoľvek kôň, ktorý je registrovaný na:

Na stránkach <http://www.eurorodeo.eu/> a požiada si pri prihlásení o registráciu.

Do súťaže sa môžu prihlásiť aj kone zo zahraničia.

Treba vyplniť správne životné číslo koňa z pasu aby došlo k spárovaniu všetkých jazdcov.

Podmienkou pre zaradenie koňa do súťaže je zaplatenie poplatku **5€** za štartovnú dvojicu = *Jazdec + kôň*

na účet SAWRR 2621768193/1100 Tatra banka Bratislava

IBAN SK331100000002621768193

SWIFT KOD: TATRSKBX

Body do súťaže sa počítajú od zaplatenia poplatku na účet.

Ak kôň získava body s viacerými jazdcami, každý jazdec je povinný zaplatiť prihlasovací poplatok.

Bodovacie pravidlá:

Tituly: v každej kategórii Green Riders, Mládež, Open, Non Pro,

- „Kôň roka vo westernovom jazdení v Drezúrnych disciplínach“
- „Kôň roka vo westernovom jazdení v disciplínach Reining“
- „Kôň roka vo westernovom jazdení v Pracovných disciplínach“
- „Kôň roka vo westernovom jazdení v Rýchlostných disciplínach“

Titul získava kôň (môže štartovať aj pod rôznymi jazdcami), na SAWRR a tiež zahraničných pretekoch za najvyšší súčet bodov v disciplínach v danej kategórii:

- Reining disciplínach
- Drezúrnych disciplínach
- Pracovných disciplínach
- Rýchlostných disciplínach

Titul je udeľovaný pre Open, Mládež, Non Pro, Green Riders

Titul „Kôň roka vo westernovom jazdení v Drezúrnych disciplínach“ získava kôň na základe súčtu bodov z týchto disciplín:

- Western Pleasure
- Trail
- Western Horsemanship
- Western Riding
- Superhorse
- Hunt Seat Equitation
- Hunter Under Saddle

Titul „Kôň roka vo westernovom jazdení v Reining disciplínach“

získava kôň na základe súčtu bodov z týchto disciplín:

- Reining

Titul „Kôň roka vo westernovom jazdení v Rýchlostných disciplínach“

získava kôň na základe súčtu bodov z týchto disciplín:

- Barrel Racing
- Pole Bending
- Barrel Race – paralelné - dvaja jazdci naraz
- Pole Bending – paralelné - dvaja jazdci naraz

Koeficienty pre rýchlostné disciplíny:

- Štarty, kde sa preteká bez stanovenia divízií sa udeľuje

koeficient 1

- Preteky NBHA, AQHA, APHA:

Divízia 5, 4, 3 - koeficient 1,3

Divízia 2 - koeficient 1,4

Divízia 1 - koeficient 1,5

Preteky Majstrovstvá Európy, Účasť na Majstrovstvách Sveta:

Divízia 5, 4, 3 - koeficient 2,0

Divízia 2 - koeficient 2,1

Divízia 1 - koeficient 2,2

Majstrovstvá Sveta finále:

Divízia 5, 4, 3 - koeficient 2,5

Divízia 2 - koeficient 2,6

Divízia 1 - koeficient 2,7

Titul „Kôň roka vo westernovom jazdení v Pracovných disciplínach“ získava kôň na základe súčtu bodov z týchto disciplín:

- Cattle Penning
- Alley – ulička
- Cattle Breeding
- Speed Penning
- Ranch Sorting
- Trailer Loading
- Team Penning
- Team Sorting
- Calf Roping
- California Ranch Roping
- Ranch Roping
- Speed Roping
- Calf Breeding
- Ranch Doctoring
- Team Roping - len ak je súťaž každý s každým a vyhodnotenie zvlášť hlavár a zvlášť nohár.

Body sú pridelované podľa počtu štartujúcich dvojíc v súťaži vynásobené koeficientom obťažnosti jednotlivých podujatí:

- a) Majstrovstvá Sveta finále, FEI finále - koeficient 2.5
- b) Majstrovstvá Sveta účasť, FEI účasť, ME finále - koeficient 2,0
- c) AQHA, NCHA, NRHA, APHA, NBHA - koeficient 1,5
- d) SEP, Národné zahraničné asociácie ako napr. WRC, TPRA, Prorodeo- koeficient 1.3
- e) M SR SAWRR - koeficient 1,2
- f) SAWRR - koeficient 1.0

Kôň môže získavať body zo všetkých pretekov SAWRR a zahraničných štartov.

Každý jazdec je povinný odovzdať výsledky zo zahraničného preteku a preteku spriatelenej organizácie do 30 dní od preteku, Prezidentovi SAWRR, ktorý je povinný tieto výsledky zverejniť na web stránke [eurorodeo.eu](http://eurorodeo.eu).

Výsledky je nutné dodať s odkazom na výsledkovú listinu na [www](http://www). V prípade rovnosti bodov rozhoduje o poradí v rebríčku „Kôň roka“:

- 1) Väčší počet štartov
- 2) Viac prvých miest alebo druhých miest atď.

Tabuľka pre udeľovanie bodov „Kôň roka“								
Počet štartovných dvojíc	Umiestnenie							
	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	atď.
1	1	-	-	-	-	-	-	-
2	2	1	-	-	-	-	-	-
3	3	2	1	-	-	-	-	-
4	4	3	2	1	-	-	-	-
5	5	4	3	2	1	-	-	-
6	6	5	4	3	2	1	-	-
7 atď.	7	6	5	4	3	2	1	-
50 a viac	50	49	48	47	46	45	44	atď.
100 a viac	100	99	98	97	96	95	94	atď.

Štarty zo zahraničia budú započítané len v prípade doloženia výsledkov na oficiálnych výsledkových listinách, príp. zaslaní linku na stránky usporiadateľa alebo organizácie, kde sú uvedené oficiálne výsledkové listiny.

Titul „Kôň roka vo westernovom jazdení v Teamových Disciplínach“ získava kôň na základe súčtu bodov z týchto disciplín:

- Team Penning
- Team Sorting

Ak jeden z parťákov chýba, nebudú mu započítané body do koňa roka – pretože neštartoval.

Vyhlasenie výsledkov prebehne na Galavečeri SAWRR kde kone získajú hodnotné ceny.

## 2.20. Propozície šampionátu

Členské príspevky sú rozdelené do skupín:

- O – Open nad 19 rokov - 50€
- M – Mládež do 18 rokov - 30€
- N - Nejazdiaci člen - 30€
- Celoživotné členstvo - 500€

Výšku členského určuje každoročne Snem SAWRR.

Všetci nejazdiaci členovia SAWRR musia mať uhradený členský príspevok do 31.3. daného kalendárneho roka, jazdiaci členovia najneskôr pred štartom prvého preteku šampionátu. V prípade nezaplatenia členského poplatku včas, bude jazdcovi účtovaný hosťovací poplatok podľa propozícií Šampionátu na každom preteku jednorázovo.

Tento hosťovací poplatok môže byť následne odpočítaný z členského poplatku pri jeho celkovej úhrade kedykoľvek počas daného roka.

Body do Šampionátu budú počítané od dátumu zaplatenia celého členského poplatku.

IČO: 30811848 Bankové spojenie: Tatra banka Bratislava

DIČ: 2020890674 Č. ú.: 262 176 8193 / 1100

IČ DPH: neplatca

IBAN: SK33 1100 0000 0026 2176 8193

SWIFT/BIC: TATRSKBX

### Prihlášky

Štartovať na Šampionáte SAWRR môžu členovia SAWRR aj nečlenovia. Nečlenovia môžu štartovať za hosťovací poplatok pre každý pretek.

Členovia iných organizácií napr. NBHA.Sk, PP, WRC, PRCZA, TPA, RodeoCoral, WLH, PP budú tiež platiť hosťovací poplatok. V prípade, že sa jazdec stane členom v priebehu roka, bude mu už uhradený hosťovací poplatok odpočítaný z členského poplatku.

Nečlen SAWRR nemôže zasiahnuť do poradia High Point Champion a

Champion Slovak Republic ani do All Around Champion bez ohľadu na získaný počet bodov.

Členstvo do SAWRR je možné zaregistrovať v priebehu celého roka, ale body do Šampionátu sa počítajú až od dátumu zaplatenia celého členského príspevku.

Jazdec musí vyplniť prihlášku ku každému jednotlivému kolu online na adrese [www.eurorodeo.eu](http://www.eurorodeo.eu), najneskôr do dátumu uzávierky uvedenej v propozíciách pretekov.

Body do Championatu sa počítajú od zaplatenia členského príspevku. Na základe toho budú pripravené štartovné listiny.

Prihlásenie po termíne bude možné, ale penalizované jednorazovou pokutou 10 eur.

V prípade viacdenných pretekov je možné na základe vopred podanej žiadosti zo závažných dôvodov absolvovať všetky kolá v jeden deň. Táto možnosť môže byť schválená len raz za športovú sezónu a to pre jednotlivcov i pre celý team. V tomto prípade štartuje požadujúci ako prvý a potom vo vylosovanom poradí. Táto výnimka môže byť udelená maximálne trom jazdcom alebo teamom v rámci jedného kola Šampionátu SAWRR. Túto žiadosť je potrebné zaslať na e- mailovú adresu: [dobes@bricol.mobi](mailto:dobes@bricol.mobi) a v kópii na [info@eurorodeo.eu](mailto:info@eurorodeo.eu)

### **2.20.1. Ocenenie v kategórii OPEN**

#### **1. Popis kategórie/triedy**

Open (otvorená) trieda je pre všetkých jazdcov.

Seriál Šampionátu SAWRR sa skladá z 3 a viac vypísaných kôl za kalendárny rok. Jazdci zbierajú v seriáli body, ktoré sa na konci sezóny sčítajú. Body do Šampionátu SAWRR sa počítajú len členom SAWRR a len od dátumu zaplatenia členského príspevku za danú jazdeckú sezónu.

#### **2. Ocenenie v kategórii**

Titul - **High Point Champion**

Titul získava štartovná dvojica (jeden jazdec + jeden kôň) s najväčším dosiahnutým počtom bodov v každej vyhlásenej finálovej disciplíne z celého ročníka seriálu Šampionátu SAWRR.

Výsledky z Finále - Majstrovstvá Slovenska - sa do tohto ocenenia nezapočítavajú.

U Teamov je to stabilný team z jazdcov (na koni nezáleží).

Cenou pre tento titul je trofejná pracka

finančná odmena vo výške 100€ z dotácie SAWRR pre danú sezónu. (finančná odmena je odmena na osobu, nie na team. Vyplatená bude na Galavečeri SAWRR za danú sezónu).

Titul - **Reserve High Point Champion**

Titul získava štartovná dvojica (jeden jazdec + jeden kôň) s druhým najväčším počtom bodov v každej vyhlásenej finálovej disciplíne z celého ročníka seriálu Šampionátu SAWRR.

Výsledky z Finále - Majstrovstvá Slovenska - sa do tohto ocenenia nezapočítavajú.

U Teamov je to stabilný team z jazdcov (na koni nezáleží).

Cenou pre tento titul je pohár alebo iná vecná cena

finančná odmena vo výške 50€ z dotácie SAWRR pre danú sezónu. (finančná odmena je odmena na osobu, nie na team. Vyplatená bude na Galavečeri SAWRR za danú sezónu).

Finálové disciplíny pre titul High Point Champion:

- Drezúrne:

Trail, Western Pleasure, Western Horsemanship, Showmanship at Halter, Hunt Seat Equitation, Hunter Under Saddle, Ranch Riding

- Reining:

Reining – Junior, Reining - Senior, Reining – Open - All Ages, Reining – Non Pro - All Ages /Jackpot súťaže sa nezarátavajú/

- Rýchlostné:

Barrel Race, Pole Bending

- Pracovné - Ohrádky:

Cattle Penning, Ranch Sorting, Team Penning, Trailer Loading, Gate Sorting

- Pracovné - Laso:

Ranch Roping, California Ranch Roping, Team Roping

Ak po sčítaní bodov šampionátu dôjde k rovnosti, o poradí rozhoduje nasledovné:

1. rozhoduje vyšší počet odštartovaných pretekov v šampionáte
  2. rozhoduje vyšší počet platných pokusov
  3. rozhoduje vyšší priemerní súčet bodov (Reining, Drezúra) alebo menší priemerný súčet časov a vyšší priemerný počet teliat (Pracovné, Rýchlostky)
  4. lepší výsledok na majstrovstvách Slovenska
- High Point Champion sa vyhlasuje, ak boli v každej disciplíne vypísané aspoň 3 a viac závodov/kôl !!

Titul - **All Around Champion – Cattle** - pracovné disciplíny

Tento titul získava štartovná dvojica (jeden jazdec + jeden kôň) s najväčším celkovým dosiahnutým počtom bodov vo vyhlásených finálových a doplnkových disciplínach z celého ročníka seriálu.

V Teamových disciplínach si musí štartovná dvojica zvoliť na začiatku sezóny team, s ktorým bude zbierať body do All Around Šampionátu SAWRR.

Sú to disciplíny:

Cattle Penning, Ranch Sorting, Team Penning, Trailer Loading, Gate Sorting, Alley, Speed Penning, Team Sorting

V prípade bodovej zhody rozhoduje väčší počet bodovaných štartov. Pri zhode i v tomto kritériu sa bude konať rozstrel - rozjazda v deň konania finále kategórie Open. Disciplínou pre rozstrel je Cattle Penning.

Výsledky – body z finále – Majstrovstvá Slovenska sa do tohto ocenenia započítavajú.

Cenou pre tento titul je trofejná pracka.

Titul - **All Around Champion –Roping** - pracovné disciplíny

Tento titul získava štartovná dvojica (jeden jazdec + jeden kôň) s najväčším celkovým dosiahnutým počtom bodov vo vyhlásených finálových a doplnkových disciplínach z celého ročníka seriálu.

V Teamových disciplínach si musí štartovná dvojica zvoliť team na začiatku sezóny s ktorým bude zbierať body do All Around Šampionátu SAWRR.

Sú to disciplíny:

Ranch Roping, California Ranch Roping, Ranch Doctoring, Team Roping, Calf Roping, Speed Roping, Calf Branding.

V prípade bodovej zhody rozhoduje väčší počet bodovaných štartov. Pri zhode i v tomto kritériu sa bude konať rozstrel - rozjazda v deň konania finále kategórie Open. Disciplínou pre rozstrel je Ranch Roping.



Výsledky – body z finále – Majstrovstvá Slovenska sa do tohto ocenenia započítavajú .

Cenou pre tento titul je trofejná pracka

Pokiaľ sa v teamových disciplínach jeden člen z tímu nezúčastní na pretekoch, chýbajúcemu jazdcovi sa nezapočítavajú body do All Around Champion - pracovné disciplíny a do súťaže „Kôň Roka“. Tímu sa body do High Point Champion počítajú v plnej výške. Príklad: v Team Penningu budú štartovať dvaja miesta troch jazdcov. Chýbajúci člen tímu nezíska body ako štartovná dvojica, ale body ako tímu získa.

Titul - **All Around Champion - Drezúrne disciplíny**

Tento titul získava štartovná dvojica (jeden jazdec + jeden kôň) s najväčším celkovým dosiahnutým počtom bodov vo vyhlásených finálových a doplnkových disciplínach z celého ročníka seriálu Šampionátu SAWRR.

Sú to disciplíny:

Trail, Western Pleasure, Western Horsemanship, Showmanship at Halter, Western Riding, Superhorse, Hunt Seat Equitation, Hunter Under Saddle, Ranch Riding, Ranch Trail, Ranch Rail, Western Riding.

V prípade bodovej zhody rozhoduje väčší počet bodovaných štartov. Pri zhode i v tomto kritériu sa bude konať rozstrel - rozjazda v deň konania finále kategórie Open. Disciplínou pre rozstrel je Trail. Výsledky - body z finále – Majstrovstvá Slovenska sa do tohto ocenenia započítavajú.

Cenou pre tento titul je trofejná pracka.

Titul - **All Around Champion - Rýchlostné disciplíny**

Tento titul získava štartovná dvojica (jeden jazdec + jeden kôň) s najväčším celkovým dosiahnutým počtom bodov vo vyhlásených finálových a doplnkových disciplínach z celého ročníka seriálu Šampionátu SAWRR.

Sú to disciplíny:

Barrel Race, Pole Bending, Barrel Race – paralelné (dvaja jazdci naraz), Pole Bending – paralelné (dvaja jazdci naraz)

V prípade bodovej zhody rozhoduje väčší počet bodovaných štartov. Pri zhode aj v tomto kritériu sa bude konať rozstrel - rozjazda v deň konania finále kategórie Open. Disciplínou pre rozstrel je Barrel Race. Výsledky – body z Finále – Majstrovstvá Slovenska sa do tohto ocenenia započítavajú.

Cenou pre tento titul je trofejná pracka.

V Rýchlostných Disciplínach je len jedna kategória OPEN rozdelená na divízie po 1 sekunde

\* ak na pretek bude prihlásených 16 a viac jazdeckých dvojíc – súťažiť sa bude na 3 divízie

\* ak na pretek bude prihlásených 15 a menej jazdeckých dvojíc – súťažiť sa bude na 2 divízie

Ocenenie - **Najrýchlejší čas a body v danej jazdeckej sezóne.**

Z celého ročníka bude vyhlásený najrýchlejší čas a najväčší počet bodov z každej disciplíny.

Vyhlásený jazdec a kôň získava *diplom + prípadné vecné ceny* podľa aktuálnych sponzorských darov.

### 3. Kvalifikácia na – Majstrovstvá Slovenska titul

#### Majster Slovenska - OPEN

Tento titul získava štartovná dvojica (jeden jazdec + jeden kôň), ktorá získa najlepší výsledok v každej vyhlásenej finálovej disciplíne.

Cenou pre tento titul: pohár, prípadne medaila a finančná odmena 100€ (dotácia SAWRR).

Z celého ročníka seriálu Šampionátu SAWRR sa kvalifikujú štartovné dvojice a teamy nasledovne:

- jazdec musí byť členom SAWRR
- body do kvalifikácie MSR sa počítajú od dátumu uhradenia členského príspevku
- na MSR môže štartovať jazdec ktorý splnil podmienky kvalifikácie
- v teamových disciplínach sa kvalifikuje team, na koni nezáleží
- podmienkou vypísania majstrovej disciplíny je, že musia byť v sezóne vypísané minimálne 3 kvalifikačné kolá.

#### Rýchlostné disciplíny

Na Majstrovstvá Slovenska sa kvalifikujú len členovia SAWRR zo šampionátu. Jazdec musí mať splnenú účasť minimálne na dvoch kvalifikačných pretekoch s jedným platným časom. V prípade že aréna na danom preteku nespĺňa veľkostné požiadavky SAWRR, tento pretek sa nepočíta ako kvalifikačný na MSR.

Z 5 najlepších štartov získaných v šampionáte + 10 z NBHA.sk + 10 z Putovného pohára PPWJ

Majstrovské disciplíny:

Barrel Race

Pole Bending

#### Drezúrne disciplíny

Na Majstrovstvá Slovenska postupujú len členovia SAWRR zo šampionátu. Jazdec musí mať splnenú účasť minimálne na dvoch kvalifikačných pretekoch s jedným platným hodnoteným pokusom, body alebo umiestnenie (Western Pleasure a Ranch Rail). 0 sa neráta ako skóre potrebné na kvalifikáciu na MSR, takisto aj diskvalifikácia.

Majstrovské disciplíny:

Showmanship at Halter

Trail

Western Horsemanship

Ranch Riding

Western Pleasure

Hunt Seat Equitation

Hunter Under Saddle

Ranch Trail

Ranch Rail

#### Reiningové disciplíny

Na Majstrovstvá Slovenska sa kvalifikujú len členovia SAWRR zo šampionátu. Jazdec musí mať splnenú účasť minimálne na dvoch kvalifikačných pretekoch s jedným platným hodnoteným pokusom. 0 sa neráta ako skóre potrebné na kvalifikáciu na MSR, takisto aj diskvalifikácia.

Majstrovské disciplíny:

Reining Open – All Ages

Reining Junior - /kone do 5 rokov/

Reining Senior- /kone nad 5 rokov/

#### Pracovné disciplíny

Na Majstrovstvá Slovenska postupujú len členovia SAWRR zo šampionátu. Jazdec musí mať splnenú účasť minimálne na dvoch kvalifikačných pretekoch s jedným platným pokusom.

Majstrovské disciplíny:

Cattle Penning

Ranch Sorting

Team Penning

Gate Sorting

Trailer Loading

California Ranch Roping

Ranch Roping

Ranch Doctoring

**Team Roping** – v tejto disciplíne je požadovaná účasť na jednom preteku s jedným platným pokusom. Kvalifikuje sa štartovná dvojica (jazdec+ jazdec – na koni nezáleží).

Do teamových disciplín sa môžu kvalifikovať len stabilné teamy, ktoré sa zaregistrovali v programe pod názvom teamu. V rámci teamov je možná výmena len koňa, nie jazdca.

Štartovať môže len kôň ktorý je uvedený na štartovnej listine.

Výmena koňa počas disciplíny na jednom preteku nie je možná, všetky kolá v danej disciplíne musí štartovať jazdec na rovnakom koni.

Aktuálne priebežné poradie po každom kole Šampionátu SAWRR bude vždy zverejnené na stránkach [www.eurorodeo.eu](http://www.eurorodeo.eu).

Pri Finále – Majstrovstvá Slovenska budú všetky štartovné dvojice a teamy štartovať s nulovým skóre !!!!!

Ak sa zúčastní jazdec jednej disciplíny s viacerými koňmi, získa v prípade viacnásobného umiestnenia finančné výhry, poháre i vecné ceny za všetky umiestnenia.

Pre kvalifikáciu do finále bude hodnotená vždy dvojica jazdec a kôň = štartovná dvojica.

Vo finále sa štartuje majstrovská disciplína iba za predpokladu, že sa ňu kvalifikuje aspoň 5 štartovných dvojíc alebo teamov.

Podmienkou vyhlásenia Majstrovej disciplíny je, že v danej jazdeckej sezóne sa musí uskutočniť aspoň 5 kôl danej disciplíny.

Dotácia SAWRR je na majstrovstvách Slovenska udeľovaná len za 1. a 2. miesto a iba členom SAWRR. Ak vyhrá člen inej asociácie výhra sa neposúva!

V prípade dvojitej nominácie (SAWRR plus iná organizácia), v prípade výhry má nárok na dotáciu SAWRR. (Jazdec je v prvej desiatke SAWRR, ale postúpi z inej asociácie z vyššieho miesta).

## **2.20.2. Ocenenie v kategórii MLÁDEŽ**

### **1. Popis kategórie/triedy - Mládež**

Akýkoľvek mládežník 18 rokov a mladší, k 1. januáru, je braný ako mládežník /napr. narodený 3.1.2005 má 3.1.2023 - 18 rokov, tak môže v roku 2023 súťažiť za mládež, keďže k 1.1.2020 má 18 rokov./

Mládeži je povolený štart aj v triede OPEN bez ohľadu na to, či je alebo nie je trieda mládeže vypísaná. Hodnotený v nich bude jazdec spoločne s dospelými/ostatnými jazdcami a nebude mať nárok na zľavu zo štartovného. Jazdci zbierajú v seriáli body ktoré sa sčítajú po odjazdení celého seriálu.

Pri registrácii mládežníka pre danú jazdeckú sezónu bude požadovaný písomný súhlas rodiča alebo iného zákonného zástupcu. Tento súhlas je dostupný a treba ho pred prvým pretekom poslať na email [info@eurorodeo.eu](mailto:info@eurorodeo.eu) a bude pre usporiadateľov uložený na :

<https://www.eurorodeo.eu/obrazky-soubory/sawrr-cestne-prehlasenie-pre-mladezb0743.pdf?redir>. Body do Šampionátu SAWRR sa počítajú len členom SAWRR a len od dátumu zaplatenia členského príspevku za daný kalendárny rok.

## 2. Ocenenie v kategórii- Mládež

titul -

### **Mládež High Point Champion**

Titul získava štartovná dvojica (jeden jazdec + jeden kôň) s najväčším dosiahnutým počtom bodov v každej vyhlásenej finálovej disciplíne z celého ročníka seriálu Šampionátu SAWRR.

Výsledky z Finále - Majstrovstvá Slovenska - sa do tohto ocenenia nezapočítavajú.

U Teamov je to stabilný team z jazdcov.

Cenou pre tento titul je trofejná pracka

finančná odmena vo výške 50€ z dotácie

SAWRR pre danú sezónu. (finančná odmena je odmena na osobu, nie na team. Vyplatená bude na Galavečeri SAWRR za danú sezónu).

titul -

### **Mládež Reserve High Point Champion**

Titul získava štartovná dvojica (jeden jazdec + jeden kôň) s druhým najväčším počtom bodov v každej vyhlásenej finálovej disciplíne z celého ročníka seriálu Šampionátu SAWRR.

Výsledky z Finále - Majstrovstvá Slovenska - sa do tohto ocenenia nezapočítavajú.

U Teamov je to stabilný team z jazdcov.

Cenou pre tento titul je pohár alebo iná vecná cena

finančná odmena vo výške 25€ z dotácie

SAWRR pre danú sezónu. (finančná odmena je odmena na osobu, nie na team. Vyplatená bude na Galavečeri SAWRR za danú sezónu).

Finálové disciplíny pre titul High Point Champion:

- Drezúrne:

Trail, Western Pleasure, Western Horsemanship, Showmanship at Halter, Ranch Riding

- Reining:

Reining - All Ages - Mládež

- Pracovné Ohrádky:

Cattle Penning, Ranch Sorting, Team Penning, Gate Sorting Trailer Loading,

Ak po sčítaní bodov šampionátu dôjde k rovnosti, o poradí rozhoduje nasledovné:

1. Rozhoduje vyšší počet odštartovaných pretekov v šampionáte
2. Rozhoduje vyšší počet platných pokusov
3. Rozhoduje vyšší priemerný súčet bodov (Reining, Drezúra) alebo menší priemerný súčet časov a vyšší priemerný počet teliat (Pracovné, Rýchlostky)
4. Lepší výsledok na Majstrovstvách Slovenska
5. High Point Champion sa vyhlasuje, ak boli v každej disciplíne vypísané aspoň 3 závody/kolá !!

titul -

### **All Around Champion - Cattle- pracovné disciplíny Mládež**

Tento titul získava štartovná dvojica (jeden jazdec + jeden kôň) s najväčším celkovým dosiahnutým počtom bodov vo vyhlásených finálových a doplnkových disciplínach z celého ročníka seriálu SAWRR.

V Teamových disciplínach si musí štartovná dvojica zvoliť na začiatku sezóny team, s ktorým bude zbierať body do All Arounda. Šampionátu SAWRR.

Sú to disciplíny:

Cattle Penning, Ranch Sorting, Team Penning, Trailer Loading,  
Gate Sorting, Alley, Speed Penning, Team Sorting

V prípade bodovej zhody rozhoduje väčší počet bodovaných štartov. Pri zhode i v tomto kritériu sa bude konať rozstrel - rozjazda v deň konania finále kategórie Mládež.

Disciplínou pre rozstrel je Cattle Penning.

Výsledky – body z finále –Majstrovstvá Slovenska sa do tohto ocenenia započítavajú.

Cenou pre tento titul je trofejná pracka.

titul - **All Around Champion - Drezúrne disciplíny-  
Mládež**

Tento titul získava štartovná dvojica (jeden jazdec + jeden kôň) s najväčším celkovým dosiahnutým počtom bodov vo vyhlásených finálových a doplnkových disciplínach z celého ročníka seriálu Šampionátu SAWRR.

Sú to disciplíny:

*Trail, Western Pleasure, Western Horsemanship, Showmanship at Halter, Hunter Under Saddle, Hunt Seat Equitation, Ranch Riding, Ranch Trail, Ranch Rail.*

V prípade bodovej zhody rozhoduje väčší počet bodovaných štartov. Pri zhode i v tomto kritériu sa bude konať rozstrel - rozjazda v deň konania finále kategórie Mládež.

Disciplínou pre rozstrel je Trail.

Výsledky - body z finále – Majstrovstvá Slovenska sa do tohoto ocenenia započítavajú.

Cenou pre tento titul je trofejná pracka.

Ocenenie - **Najrýchlejší čas a body za danú jazdeckú sezónu  
Mládež**

Z celého ročníka bude vyhlásený najrýchlejší čas a najväčší počet bodov z každej disciplíny.

Vyhlásený jazdec a kôň získava diplom + prípadné vecné ceny podľa aktuálnych sponzorských darov.

**3. Kvalifikácia na – Majstrovstvá Slovenska titul  
Majster Slovenska – MLÁDEŽ**

Tento titul získava štartovná dvojica (jeden jazdec + jeden kôň), ktorá získa najlepší výsledok v každej vyhlásenej finálovej disciplíne.

Cenou pre tento titul: pohár, prípadne medaila a finančná odmena 100€ (dotácia SAWRR).

Z celého ročníka seriálu Šampionátu SAWRR sa kvalifikujú štartovné dvojice a teamy nasledovne:

- jazdec musí byť členom SAWRR
- body do kvalifikácie MSR sa počítajú od dátumu uhradenia členského príspevku
- na MSR môže štartovať jazdec ktorý splnil podmienky kvalifikácie
- v teamových disciplínach sa kvalifikuje team, na koni nezáleží
- podmienkou vypísania majstrovej disciplíny je, že musia byť v sezóne vypísané minimálne 3 kvalifikačné kolá.

**Rýchlostné disciplíny**

Na Majstrovstvá Slovenska sa kvalifikujú len členovia SAWRR zo šampionátu. Jazdec musí mať splnenú účasť minimálne na dvoch kvalifikačných pretekoch s jedným platným časom. V prípade že aréna na danom preteku nespĺňa veľkostné požiadavky SAWRR, tento pretek sa nepočíta ako kvalifikačný na MSR.

Z 5 najlepších štartov získaných v šampionáte + 10 z NBHA.sk + 10 z Putovného pohára PPWJ

Majstrovské disciplíny:

Barrel Race

Pole Bending

Drezúrne disciplíny

Na Majstrovstvách Slovenska sa kvalifikujú len členovia SAWRR zo šampionátu. Jazdec musí mať splnenú účasť minimálne na dvoch kvalifikačných pretekoch s jedným platným hodnoteným pokusom, body alebo umiestnenie (Western Pleasure a Ranch Rail). 0 sa neráta ako skóre potrebné na kvalifikáciu na MSR, takisto aj diskvalifikácia.

Majstrovské disciplíny:

Showmanship at Halter

Trail

Western Horsemanship

Western Pleasure

Ranch Riding

Postupový kľúč na MS je nasledovný:

Reiningové disciplíny

Na Majstrovstvách Slovenska sa kvalifikujú len členovia SAWRR zo šampionátu. Jazdec musí mať splnenú účasť minimálne na dvoch kvalifikačných pretekoch s jedným platným hodnoteným pokusom. 0 sa neráta ako skóre potrebné na kvalifikáciu na MSR, takisto aj diskvalifikácia.

Majstrovské disciplíny:

Reining All Ages- Mládež

Pracovné disciplíny

Na Majstrovstvách Slovenska sa kvalifikujú len členovia SAWRR zo šampionátu. Jazdec musí mať splnenú účasť minimálne na dvoch kvalifikačných pretekoch s jedným platným pokusom.

Majstrovské disciplíny:

Cattle Penning

Ranch Sorting

Team Penning

Gate Sorting

Trailer Loading

Podmienkou vyhlásenia Majstrovej disciplíny je, že v danej jazdeckej sezóne sa musí uskutočniť aspoň 3 kolá danej disciplíny.

Ostatné pokyny platia ako pre kategóriu OPEN

### **2.20.3. Ocenenie v kategórii GREEN RIDER**

#### **1. Popis kategórie/triedy - Green Rider**

V triede Green Rider môže štartovať jazdec akéhokoľvek veku, ktorý má vyhraté menej ako 200 € za predchádzajúcu sezónu, na koni bez ohľadu veku alebo vyhratých peňazí koňa.

Trieda Green Rider sa nevypisuje ako trieda Majstrovstiev SR, Okrem pracovnej disciplíny Team Roping.

V Teamoch môže byť jeden parták z kategórie Open alebo Mládež.

Kôň môže mať ľubovoľné povolené uzdenie / vedenie na páke obojručne, bit, snaffle bit, hackamore/.

Kritéria na jazdca kontroluje systém eurorodeo.eu. podľa štartov na pretekoch v daných sezónach /detské preteky sa do jazdeckej sezóny nepočítajú / Platí pre všetky disciplíny.

Pri registrácii Green Rider – začiatočníka pre danú jazdeckú sezónu bude požadovaný písomný súhlas rodiča alebo iného zákonného zástupcu ak je mladší ako 18 rokov.

Body do Šampionátu SAWRR sa počítajú len členom SAWRR a len od dátumu zaplataenia členského príspevku za daný kalendárny rok.

## 2. Ocenenie v kategórii- Green Rider

titul -

### Green Rider High Point Champion

Titul získava štartovná dvojica (jeden jazdec + jeden kôň) s najväčším dosiahnutým počtom bodov v každej vyhlásenej finálovej disciplíne z celého ročníka seriálu Šampionátu SAWRR.

Výsledky z Finále - Majstrovstvá Slovenska - sa do tohto ocenenia nezapočítavajú.

U Teamov je to stabilný team z jazdcov.

Cenou pre tento titul je pohár, v Team Ropingu je pracka

titul -

### Green Rider Reserve High Point Champion

Titul získava štartovná dvojica (jeden jazdec + jeden kôň) s druhým najväčším počtom bodov v každej vyhlásenej finálovej disciplíne z celého ročníka seriálu Šampionátu SAWRR.

Výsledky z Finále - Majstrovstvá Slovenska - sa do tohto ocenenia nezapočítavajú.

U Teamov je to stabilný team z jazdcov.

Cenou pre tento titul je pohár.

Finálové disciplíny pre titul High Point Champion Green Rider :

- Drezúrne:

Žiadne

- Reining:

Žiadne

- Rýchlostné:

Žiadne

- Pracovné Ohrádky:

Cattle Penning, Ranch Sorting, Team Penning, Gate Sorting, Trailer Loading

- Pracovné Laso:

Ranch Roping, California Ranch Roping, Team Roping

Ak po sčítaní bodov šampionátu dôjde k rovnosti, o poradí rozhoduje nasledovné:

- 1.rozhoduje vyšší počet odštartovaných pretekov v šampionáte
- 2.rozhoduje vyšší počet platných pokusov
- 3.rozhoduje vyšší priemerní súčet bodov (Reining) alebo menší priemerný súčet časov a vyšší priemerný počet teliat (Pracovné)
- 4.lepší výsledok na majstrovstvách Slovenska.

Ocenenie - **Najrýchlejší čas a body v danej jazdeckej sezóne - Green Rider**

Z celého ročníka bude vyhlásený najrýchlejší čas a najväčší počet bodov z každej disciplíny.

Vyhlásený jazdec a kôň získava diplom + prípadné vecné ceny podľa aktuálnych sponzorských darov.

## 2.20.4. Ocenenie v kategórii NON PRO

### 1. Popis kategórie/triedy – Non Pro

Non Pro jazdec sa definuje ako osoba, ktorá neposkytovala lekcie za úplatu a/ani priamo alebo nepriamo za úplatu nepredvádzala, netrénovala ani neasistovala pri tréningu koňa, na ktorom jazdec sedel obkročmo - toto kritérium sa netýka finančnej odmeny za umiestnenie v súťaži. Úhrada štartovného (entry fees) a/alebo výdavkov spojených so štartom uskutočnená kýmkoľvek iným než samotným Non Pro jazdcem, jeho najbližšou rodinou alebo firmou, partnerským alebo iným podnikateľským subjektom, v ktorom je príslušný Non Pro jazdec

a/alebo člen jeho najbližšej rodiny jediným a výhradným vlastníkom, sa považuje za úplatu a to s výnimkou prehládok, výstav alebo medzinárodných tímových súťaží, kde dotýčný Non Pro je členom tímu sponzorovaného štátom (nationally - sponsored).

Každý mladý jazdec vo veku 18 rokov alebo mladší, má nárok na pobyt a/alebo prácu pre ktoréhokoľvek profesionálneho trénera. Odmena môže zahŕňať bývanie a stravu. Mladí jazdci môžu mať svojho osobného koňa alebo koňa trénera a podrobnosti o ustajnení a tréningu sa dohodnú medzi týmito stranami. Mladí jazdci môžu počas práce pre trénera jazdiť na akýchkoľvek koňoch doma aj na súťažiach. Mládežnícky jazdci môžu súťažiť v kategórii Non Pro na základe aktuálnych pravidiel vlastníctva.

V triedach, ktoré nemajú obmedzenia vlastníctva (Green Rider , Mládež a všetky Open triedy), môžu mladí jazdci súťažiť na akomkoľvek koni bez ohľadu na vlastníka.

Non Pro jazdec sa môže objaviť v reklamách a/alebo podporovať produkty alebo služby. Za tieto činnosti možno získať priamu alebo nepriamu odmenu. Non Pro však musí dodržiavať všetky ostatné požiadavky podmienok Non Pro a zdržať sa zapájania sa do zakázaných činností.

## 2. Ocenenie v kategórii - Non Pro

titul – **Non Pro High Point Champion**

Titul získava štartovná dvojica (jeden jazdec + jeden kôň) s najväčším dosiahnutým počtom bodov v každej vyhlásenej finálovej disciplíne z celého ročníka seriálu Šampionátu SAWRR.

Výsledky z Finále - Majstrovstvá Slovenska - sa do tohto ocenenia nezapočítavajú.

U Teamov je to stabilný team z jazdcov.

Cenou pre tento titul je trofejná pracka.

titul – **Non Pro Reserve High Point Champion**

Titul získava štartovná dvojica (jeden jazdec + jeden kôň) s druhým najväčším počtom bodov v každej vyhlásenej finálovej disciplíne z celého ročníka seriálu Šampionátu SAWRR.

Výsledky z Finále - Majstrovstvá Slovenska - sa do tohto ocenenia nezapočítavajú.

U Teamov je to stabilný team z jazdcov.

Cenou pre tento titul je pohár.

Finálové disciplíny pre titul High Point Champion:

- Reiningové:

**Reining All Ages- Non Pro**

Ak po sčítaní bodov šampionátu dôjde k rovnosti, o poradí rozhoduje nasledovné:

- 1.rozhoduje vyšší počet odštartovaných pretekov v šampionáte
- 2 rozhoduje vyšší počet platných pokusov
- 3.rozhoduje vyšší priemerní súčet bodov (Reining, Drezúra) alebo menší priemerný súčet časov a vyšší priemerný počet teliat (Pracovné, Rýchlostky)
- 4.lepší výsledok na majstrovstvách Slovenska.

High Point Champion sa vyhlasuje, ak boli v každej disciplíne vypísané aspoň 3 závody/kolá !!

## 3. Kvalifikácia na – Majstrovstvá Slovenska titul Majster Slovenska – NON PRO

Tento titul získava štartovná dvojica (jeden jazdec + jeden kôň), ktorý získa najlepší výsledok v každej vyhlásenej finálovej disciplíne.



Cenou pre tento titul: pohár, prípadne medaila a finančná odmena 100€ (dotácia SAWRR).

Z celého ročníka seriálu Šampionátu SAWRR sa kvalifikujú štartovné dvojice a teamy nasledovne:

- jazdec musí byť členom SAWRR
- body do kvalifikácie MSR sa počítajú od dátumu uhradenia členského príspevku
- na MSR môže štartovať jazdec ktorý splnil podmienky kvalifikácie
- v teamových disciplínach sa kvalifikuje team, na koni nezáleží
- podmienkou vypísania majstrovskej disciplíny je, že musia byť v sezóne vypísané minimálne 3 kvalifikačné kolá.

#### Reiningové disciplíny

Na Majstrovstvá Slovenska sa kvalifikujú len členovia SAWRR zo šampionátu. Jazdec musí mať splnenú účasť minimálne na dvoch kvalifikačných pretekoch s jedným platným hodnoteným pokusom. 0 sa neráta ako skóre potrebné na kvalifikáciu na MSR, takisto aj diskvalifikácia.

Majstrovské disciplíny:

Reining – Non Pro – All Ages

### 2.20.5. Ocenenie v kategórii HOBBY

#### 1. Popis kategórie/triedy – Hobby

Trieda určená pre začínajúcich jazdcov.

Veková hranica je od 0 rokov neobmedzene.

V prípade, že je jazdec mladší ako 18 rokov ( rozhodujúci je dátum narodenia), musí predložiť Súhlas zákonného zástupcu.

V triede Hobby môže štartovať jazdec akéhokoľvek veku, po dobu 2 rokov, ktorý získal na výhrach menej ako 200€, na koni bez ohľadu veku alebo výšky výhier koňa.

#### 2. Ocenenie v kategórii - Hobby

titul – **Hobby High Point Champion**

Titul získava štartovná dvojica (jeden jazdec + jeden kôň) s najväčším dosiahnutým počtom bodov v každej vyhlásenej finálovej disciplíne z celého ročníka seriálu Šampionátu SAWRR.

Cenou pre tento titul je diplom

titul – **Hobby Reserve High Point Champion**

Titul získava štartovná dvojica (jeden jazdec + jeden kôň) s druhým najväčším počtom bodov v každej vyhlásenej finálovej disciplíne z celého ročníka seriálu Šampionátu SAWRR.

Cenou pre tento titul je diplom

Finálové disciplíny pre titul High Point Champion:

- Drezúrne:

Trail, Western Showmanship, Western Horsemanship, Ranch Riding, Western Pleasure.

Ak po sčítaní bodov šampionátu dôjde k rovnosti, o poradí rozhoduje nasledovne:

- 1.rozhoduje vyšší počet odštartovaných pretekov v šampionáte
- 2 rozhoduje vyšší počet platných pokusov
- 3.rozhoduje vyšší priemerní súčet bodov

High Point Champion sa vyhlasuje, ak boli v každej disciplíne vypísané aspoň 3 závody/kolá !!

Majstrovstvá Slovenskej republiky v triede Hobby sa nevypisujú!!

## 2.20.6. Ocenenie v kategórii AMATÉR

### 1. Popis kategórie/triedy - Amatér

Amatér jazdec sa definuje:

a/ osoba, ktorá je staršia 19 rokov alebo jej bude 19 rokov k 1.1. v roku, v ktorom bude súťažiť v amatérskej triede, a už nemôže súťažiť v triede mládež. Nesúťažila, netrénovala alebo nepomáhala trénovať kone za odmenu (peňažnú alebo inú), priamo alebo nepriamo, ďalej nedostala odmenu za výučbu inej osoby, za tréning koňa. Za tréning sa nepovažuje fyzioterapia a masáže koní, veterinárna opatera, hiporehabilitácia a hipoterapia, záujmové krúžky nezamerané na tréning pre závody, detské tábory nezamerané na tréning pre závody a chov koní.

b/ ako osoba, ktorá nepredvádza, trénuje alebo nepomáha pri tréningu koňa, ak jej (jeho) manžel (manželka), druh (družka) prijme odmenu peňažnú alebo inú za tréningovanie, pomáhanie pri tréningu alebo pri predvádzaní toho koňa.

Amatér môže jazdiť kone, ktoré sú v majetku iných osôb, ale nie za finančnú odmenu alebo inú odmenu. Prémia (peniaze z výhier) nie je zakázaná odmena a taktiež zaplatenie štartovného a ďalších poplatkov, spojených s účasťou na súťaži, sa za zakázanú odmenu nepovažujú.

Pri registrácii mládežníka pre danú jazdeckú sezónu bude požadovaný písomný súhlas rodiča alebo iného zákonného zástupcu. Tento súhlas je dostupný a treba ho pred prvým pretekom poslať na email [info@eurorodeo.eu](mailto:info@eurorodeo.eu) a bude pre usporiadateľov uložený na : <https://www.eurorodeo.eu/obrazky-soubory/sawrr-cestne-prehlasenie-pre-mladecb0743.pdf?redir>. Body do Šampionátu SAWRR sa počítajú len členom SAWRR a len od dátumu zaplatenia členského príspevku za daný kalendárny rok.

### 2. Ocenenie v kategórii - Amatér

titul -

#### **Mládež High Point Champion**

Titul získava štartovná dvojica (jeden jazdec + jeden kôň) s najväčším dosiahnutým počtom bodov v každej vyhlásenej finálovej disciplíne z celého ročníka seriálu Šampionátu SAWRR.

Výsledky z Finále - Majstrovstvá Slovenska - sa do tohto ocenenia nezapočítavajú.

U Teamov je to stabilný team z jazdcov.

Cenou pre tento titul je trofejná pracka

finančná odmena vo výške 50€ z dotácie SAWRR pre danú sezónu. (finančná osoba je odmena na osobu, nie na team. Vyplatená bude na Galavečeri SAWRR za danú sezónu).

titul -

#### **Amatér Reserve High Point Champion**

Titul získava štartovná dvojica (jeden jazdec + jeden kôň) s druhým najväčším počtom bodov v každej vyhlásenej finálovej disciplíne z celého ročníka seriálu Šampionátu SAWRR.

Výsledky z Finále - Majstrovstvá Slovenska - sa do tohto ocenenia nezapočítavajú.

U Teamov je to stabilný team z jazdcov.

Cenou pre tento titul je pohár alebo iná vecná cena

finančná odmena vo výške 25€ z dotácie SAWRR pre danú sezónu. (finančná osoba je odmena na osobu, nie na team. Vyplatená bude na Galavečeri SAWRR za danú sezónu).

Finálové disciplíny pre titul High Point Champion:

- Drezúrne:

**Trail, Western Pleasure, Western Horsemanship, Showmanship at Halter**

Ak po sčítaní bodov šampionátu dôjde k rovnosti, o poradí rozhoduje nasledovné:

1. Rozhoduje vyšší počet odštartovaných pretekov v šampionáte
2. Rozhoduje vyšší počet platných pokusov
3. Rozhoduje vyšší priemerní súčet bodov (Reining, Drezúra) alebo menší priemerný súčet časov a vyšší priemerný počet teliat (Pracovné, Rýchlostky)
4. Lepší výsledok na Majstrovstvách Slovenska
5. High Point Champion sa vyhlasuje, ak boli v každej disciplíne vypísané aspoň 3 závody/kolá !!

titul - **All Around Champion - Drezúrne disciplíny - Amatér**

Tento titul získava štartovná dvojica (jeden jazdec + jeden kôň) s najväčším celkovým dosiahnutým počtom bodov vo vyhlásených finálových a doplnkových disciplínach z celého ročníka seriálu Šampionátu SAWRR.

Sú to disciplíny:

Trail, Western Pleasure, Western Horsemanship, Showmanship at Halter, Hunter Under Saddle, Hunt Seat Equitation, Ranch Riding, Ranch Trasil, Ranch Rail.

V prípade bodovej zhody rozhoduje väčší počet bodovaných štartov. Pri zhode i v tomto kritériu sa bude konať rozstrel - rozjazda v deň konania finále kategórie Amatér.

Disciplínou pre rozstrel je Trail.

Výsledky - body z finále – Majstrovstvá Slovenska sa do tohoto ocenenia započítavajú.

Cenou pre tento titul je trofejná pracka.

Ocenenie - **Najrýchlejší čas a body za danú jazdeckú sezónu Amatér**

Z celého ročníka bude vyhlásený najrýchlejší čas a najväčší počet bodov z každej disciplíny.

Vyhlásený jazdec a kôň získava diplom + prípadné vecné ceny podľa aktuálnych sponzorských darov.

### **3. Kvalifikácia na – Majstrovstvá Slovenska titul Majster Slovenska – AMATÉR**

Tento titul získava štartovná dvojica (jeden jazdec + jeden kôň), ktorý získa najlepší výsledok v každej vyhlásenej finálovej disciplíne.

Cenou pre tento titul: pohár, prípadne medaila a finančná odmena 100€ (dotácia SAWRR).

Z celého ročníka seriálu Šampionátu SAWRR sa kvalifikujú štartovné dvojice a teamy nasledovne:

- jazdec musí byť členom SAWRR
- body do kvalifikácie MSR sa počítajú od dátumu uhradenia členského príspevku
- na MSR môže štartovať jazdec ktorý splnil podmienky kvalifikácie
- v teamových disciplínach sa kvalifikuje team, na koni nezáleží
- podmienkou vypísania majstrovej disciplíny je, že musia byť v sezóne vypísané minimálne 3 kvalifikačné kolá.

### Drezúrne disciplíny

Na Majstrovstvách Slovenska sa kvalifikujú len členovia SAWRR zo šampionátu. Jazdec musí mať splnenú účasť minimálne na dvoch kvalifikačných pretekoch s jedným platným hodnoteným pokusom, body alebo umiestnenie (Western Pleasure a Ranch Rail). 0 sa neráta ako skóre potrebné na kvalifikáciu na MSR, takisto aj diskvalifikácia.

Majstrovské disciplíny:

Showmanship at Halter

Trail

Western Horsemanship

Western Pleasure

Podmienkou vyhlásenia Majstrovej disciplíny je, že v danej jazdeckej sezóne sa musí uskutočniť aspoň 3 kolá danej disciplíny.

### 2.21. Súťažné triedy jazdcov

Riadia sa podľa pravidiel šampionátu pre daný rok.

Vekové hranice v triedach		Rozhodujúci vek pre Mládežníka: k 1.1. – je vek, za ktorý sa považuje celý rok v danej jazdeckej sezóne
Triedy	Vek (v rokoch)	
Mládež	0 – 18	
Open	bez obmedzenia veku	
Non Pro	bez obmedzenia veku	
Green Rider	bez obmedzenia veru	
Walk/Trot	bez obmedzenia veru	
Amatér	19 a viac	
Hobby	bez obmedzenia veku	

#### 2.21.1. Trieda OPEN

V tejto triede môžu štartovať všetci jazdci, ktorí spĺňajú podmienky jazdiaceho člena SAWRR.

Na pretekoch SAWRR môže súťažiaci prihlásiť do triedy jedného alebo viac koní. Jeden jazdec a kôň vytvárajú spolu štartovnú dvojicu. Jedna štartovná dvojica môže štartovať v rámci jednej disciplíny v každej triede 1 krát, pri tímových disciplínach je počet štartov štartovnej dvojice obmedzený na 3 krát. V prípade viditeľnej únavy môže byť z pretekov kôň vylúčený na základe rozhodnutia rozhodcu, veterinárneho lekára alebo usporiadateľa.

#### 2.21.2. Trieda MLÁDEŽ

Najvyšší vek pre mládež je hranica 18 rokov, pričom rozhodujúci je dátum 1. január, do ktorého dosiahne mladistvý osemnásť rokov. Mládeži je povolený štart aj v triede OPEN - otvorenej bez ohľadu na to, či je, alebo nie je trieda mládeže vypísaná.

Mládeži mladšej ako 14 rokov (rozhoduje dátum narodenia) nie je povolený štart na žrebcovi v žiadnej triede. Mládeži vo veku 15 – 18 rokov (rozhoduje dátum narodenia) je povolené štartovať na žrebcovi len v triede Open. V prípade, že dvojica bude ohrozovať ostatných účastníkov súťaže a žrebec bude neovládateľný, je dvojica vylúčená zo súťaže.

Mládež do 14 rokov veku (vrátane, rozhoduje dátum narodenia) môže použiť ľubovoľné (povolené) uzdenie aj v prípade že štartuje na koni staršom ako 6 rokov. Pri použití pákového uzdenia (bit) je povinné jednoručné vedenie.

Mládež do 15 rokov je povinná štartovať v trojbodovej jazdeckej prilbe vo všetkých disciplínach. Mládež do 18 rokov je povinná štartovať v trojbodovej jazdeckej prilbe v reiningových, rýchlostných a pracovných disciplínach, pričom v oboch prípadoch rozhoduje dátum narodenia. Použitie bezpečnostnej vesty je na voľbe jazdca, resp. jeho zákonných zástupcov. Žrebce v každom veku nesmú v triede mládeže súťažiť.

### 2.21.3. Trieda NON PRO

Non Pro jazdec sa definuje ako osoba, ktorá neposkytovala lekcie za úplatu a/ani priamo alebo nepriamo za úplatu nepredvádzala, netrénovala ani neasistovala pri tréningu koňa, na ktorom jazdec sedel obkročmo - toto kritérium sa netýka finančnej odmeny za umiestnenie v súťaži. Úhrada štartovného (entry fees) a/alebo výdavkov spojených so štartom uskutočnená kýmkoľvek iným než samotným Non Pro jazdcem, jeho najbližšou rodinou alebo firmou, partnerským alebo iným podnikateľským subjektom, v ktorom je príslušný Non Pro jazdec a/alebo člen jeho najbližšej rodiny jediným a výhradným vlastníkom, sa považuje za úplatu a to s výnimkou prehliadok, výstav alebo medzinárodných tímových súťaží, kde dotýčný Non Pro je členom tímu sponzorovaného štátom (nationally - sponsored).

Non Pro Kôň musí byť úplne a výhradne vo vlastníctve jedným z nasledujúcich subjektov:

- (a) Non Pro jazdcem,
- (b) členom alebo členmi jeho najbližšej rodiny,
- (c) firmy, partnerského alebo iného podnikateľského subjektu a to za predpokladu, že dotýčný Non Pro jazdec a/alebo člen alebo členovia jeho najbližšej rodiny sú jedinými a výhradnými vlastníkmi uvedeného podnikateľského subjektu.

Poznámka: Definícia najbližšej rodiny : manžel, manželka, rodič, nevlastný rodič, dieťa, nevlastné dieťa, brat, sestra, nevlastný brat, nevlastná sestra, teta, strýc, neter, synovec, babka, dedko, švagor, švagriná, svokor, svokra, zať, nevesta.

### 2.21.4. Trieda GREEN RIDER

Trieda Green Rider je trieda pre začínajúcich jazdcov.

Veková hranica je od 0 rokov neobmedzene.

V prípade, že je jazdec mladší ako 18 rokov, rovnako ako v triede Mládež musí predložiť Súhlas zákonného zástupcu.

V triede Green Rider môže štartovať jazdec akéhokoľvek veku, ktorý má vyhraté menej ako 200 € za predchádzajúcu sezónu, na koni bez ohľadu veku alebo vyhratých peňazí koňa.

( Jedná sa o REININGOVÉ disciplíny )

V teamových disciplínach môže byť jeden z jazdcov z kategórie Open alebo Mládež- (pre začiatočníkov možnosť súťažiť pod vedením trénera alebo skúseného jazdca).

Kôň môže byť predvádzaný na ľubovoľnom uzdení v súlade s pravidlami SAWRR – Obojručné vedenie na páke je povolené.

Podobne ako v Mládeži a Open, jazdci zbierajú body do šampionátu po zaplatení členského príspevku.

V disciplíne Team Roping: pred každým závodom sa z prihlásených účastníkov vypočítava najvyššia povolená známka pre túto kategóriu.

Algoritmus pre výpočet je

$$\begin{array}{rcl} \text{najvyššia známka} + \text{najvyššia známka} & = & 8+8=16 \\ + & & + \\ \text{najnižšia známka} + \text{najnižšia známka} & = & 2+2= 4 \end{array}$$

---

súčet delené dvomi = výsledná najvyššia známka pre Green Rider

20:2 = 10 – známka pre Green Rider (známka 10,5 – Open)

Trieda Green Rider sa nevypisuje ako trieda Majstrovstiev SR, okrem disciplíny Team Roping Green Rider.

### 2.21.5. Trieda AMATÉR

Amatér jazdec sa definuje:

a/ osoba, ktorá je staršia 19 rokov alebo jej bude 19 rokov k 1.1. v roku, v ktorom bude súťažiť v amatérskej triede, a už nemôže súťažiť v triede mládež. Nesúťažila, netrénovala alebo nepomáhala trénovať kone za odmenu (peňažnú alebo inú), priamo alebo nepriamo, ďalej nedostala odmenu za výučbu inej osoby, za tréning koňa. Za tréning sa nepovažuje fyzioterapia a masáže koní, veterinárna opatera, hiporehabilitácia a hipoterapia, záujmové krúžky nezamerané na tréning pre závody, detské tábory nezamerané na tréning pre závody a chov koní.

b/ nesmie predvádzať, trénovať alebo pomáhať pri tréningu koňa, ak jej (jeho) manžel (manželka), druh (družka) prijme odmenu peňažnú alebo inú za trénovanie, pomáhanie pri tréningu alebo pri predvádzaní toho koňa.

Amatér môže jazdiť kone, ktoré sú v majetku iných osôb, ale nie za finančnú odmenu alebo inú odmenu. Prémia (peniaze z výhier) nie je zakázaná odmena a taktiež zaplatenie štartovného a ďalších poplatkov, spojených s účasťou na súťaži, sa za zakázanú odmenu nepovažujú.

### 2.21.6. Trieda HOBBY

Trieda určená pre začínajúcich jazdcov.

Veková hranica je od 0 rokov neobmedzene.

V prípade, že je jazdec mladší ako 18 rokov ( rozhodujúci je dátum narodenia), musí predložiť Súhlas zákonného zástupcu.

V triede Hobby môže štartovať jazdec akéhokoľvek veku, po dobu 2 rokov, ktorý má vyhraté menej ako 200€, na koni bez ohľadu veku alebo vyhratých peňazí koňa.

Jazdec v triede Hobby sa nesmie v priebehu jedného závodu prihlásiť do triedy Open a Mládež. Ak sa v priebehu sezóny rozhodne súťažiť v triedach Open alebo mládež, bude mu taká možnosť umožnená, ale s podmienkou že sa nesmie vrátiť späť do nižšej triedy Hobby.

Kôň môže byť predvádzaný na ľubovoľnom zubadle v súlade s pravidlami SAWRR – obojručné vedenie na páke je povolené, kôň starší ako 6 rokov môže byť predvádzaný na krúžkovom zubadle.

V disciplínach:

*Horsemanship a Hunt Seat Equitation* – vynecháva sa reil-ová časť *Ranch Trail* – bez ťahania bremena

*In Hand Trail* – môže štartovať aj so starším kôň ako 3 roky

Vynechanie prekážky bude hodnotené ako OFF PATTERN a jazdec sa umiestni za ostatnými jazdcami.

Diskvalifikácia jazdca: pád z koňa, útek z arény, krv, hrubé a nešportové správanie.

Po zaplatení členského príspevku zbierajú body do Hobby šampiónátu. Trieda Hobby sa nevypisuje ako Majstrovská disciplína SR.

### 2.22. Výkonnostné triedy koní

*Trieda JUNIOR*

V juniorských triedach smú štartovať kone 3 – 4 až 5 ročné (rozhodujúci je rok narodenia).

*Trieda SENIOR*

V seniorských triedach smú súťažiť kone 6 ročné a staršie (rozhodujúci je rok narodenia).

Kôň, ktorý v danom roku dosiahne vek 6 rokov je celú sezónu považovaný za 6 ročného.

Pri súťaži Reining môže byť

**Trieda senior:** šesťročný a starší predvádzaný len jednoručne.

**Trieda junior:** 3 – 4 až 5 ročný predvádzaný na Snaffle Bit / Hackamore, Bit.

#### Trieda GREEN HORSE

Trieda Green Horse je trieda pre začínajúce kone.

Veková hranica koní je od 3 rokov neobmedzene (rozhodujúci je rok narodenia).

V prípade, že je jazdec mladší ako 18 rokov, rovnako ako v triede Mládež musí predložiť Súhlas zákonného zástupcu.

V triede Green Horse môže štartovať kôň akéhokoľvek veku, ktorý má vyhraté menej ako 200 € za predchádzajúcu sezónu, s jazdcom bez ohľadu veku alebo vyhratých peňazí jazdca.

( Jedná sa o REININGOVÉ disciplíny ).

Kôň môže byť predvádzaný na ľubovoľnom uzdení v súlade s pravidlami SAWRR – Obojručné vedenie na páke je povolené.

Trieda Green Horse sa nevypisuje ako trieda Majstrovstiev SR

Ak je vypísané vylučovacie kolo, každý kôň vo finále musí byť jazdený tým istým jazdcom, ktorý ho jazdil vo vylučovacom kole. Žiadny kôň sa nesmie pri jednej súťaži zúčastniť oboch Reining tried(junior a senior).

Disciplíny môžu mať následné označenie: (neplatí pre pracovné a rýchlostné disciplíny).

Junior: 3 – 5 ročné kone	Snaffle Bit / Hackamore Bit	obojručné vedenie jednoručné vedenie
Senior: 6 a staršie kone	Snaffle Bit / Hackamore Bit	jednoručné vedenie
All Ages		
3 – 5 ročné kone 6 a staršie kone	Snaffle Bit / Hackamore Bit	obojručné vedenie jednoručné vedenie

## 2.23. Výstroj

### 2.23.1. Výstroj pre westernové disciplíny

Vo všetkých disciplínach je záväzne predpísaný dobre padnuci, čistý westernový odev, k tomu patria aj westernový klobúk, westernové čižmy alebo westernové topánky a košeľa s dlhým rukávom. Vysúkané alebo krátke rukávy sú neprípustné. V prípade nepriaznivých klimatických podmienok môže rozhodca nariadiť (povolit') úpravu výstroje jazdca.

Opakovanie jazdy z dôvodu zlyhania výstroje nie je povolené. V prípade, že zlyhanie výstroja spôsobí meškanie alebo prerušenie jazdy, rozhodca diskvalifikuje účastníka.

Rozhodca má právo diskvalifikovať jazdca za časti výstroja, ktorá je podľa jeho/jej názoru nebezpečná, alebo ktorá dáva koňovi neférové zvýhodnenie, alebo ktorá je nehumánna.

Bližšia špecifikácia výstroje koňa a jazdca je definovaná v samostatných Pravidlách pre jednotlivé disciplíny.

Povolená prídavná výstroj v aréne:

- *Lano alebo riata.* Ak sa používajú, musia byť zvinuté a upevnené na sedle.

- *Tapaderos.*

- *Chrániče a bandáže* sú povolené v disciplínach Reining, vo všetkých rýchlostných a pracovných disciplínach. Navliekacie papuče alebo iné náhrady podkov sa nepovažujú za chrániče a je možné ich použiť vo všetkých triedach.

- *Tie - down* je povolený pri v rýchlostných disciplínach a pracovných disciplínach.
- *Pohyblivé martingaly* pre rýchlostné súťaže a pracovné disciplíny
- *Ostrohy*.
- *Chránič chrbta*

Povolená prídavná výstroj na opracovisku:

Platia rovnaké pravidlá ako pre výstroj v aréne, ďalej je však povolené používať *martingal a nánosník*.

Zakázaná výstroj:

Bližšia špecifikácia zakázanej výstroje je definovaná v samostatných Pravidlách pre jednotlivé disciplíny.

- *opletené podbradné remienky*, akokoľvek by boli vystlaté alebo prekryté.

- *martingaly a prevlečky*.

- *nánosníky a tie - down* okrem rýchlostných a pracovných disciplín.

Nesmú však obsahovať nekrytý kov, ktorý by sa dotýkal hlavy koňa.

Reťazové, drôtové, alebo kovové tie - down alebo nánosníky sú zakázané, nezávisle od toho, ako by boli vystlaté alebo prekryté.

- *podbradný remienok* (retiazka) užší ako 1,3 cm a utiahnutý

- *vyvážovacia oťaž* hadicová, gumová oťaž

- *dvojité uzdenie*

- *elektrošok, bič, palička*, (barrelový bič je povolený v rýchlostných disciplínach)

- *ostrohy anglické športové* (okrem anglických drezúrnych disciplín)

- *požívanie HandsFree* sluchátok na aréne (počas závodu) / pri

opracovaní je používanie povolené/

Pri lasovaní, rýchlostných súťažiach, Ranch Sortingu a Team

Penningu musí byť používané westernové vybavenie. Použitie

Hackamore (vrátane mechanického) alebo iného typu uzdenia je pre

súťažiacich voliteľné. Rozhodca môže zakázať použitie zubadiel alebo

vybavenia, ktoré pokladá za kruté.

Bandáže, gamaše a zvony nie sú povolené v disciplínach:

Trail Western Pleasure, Showmanship at Halter, Western Riding,

Ranch Riding, Ranch Rail, Ranch Trail.

Uzdenie:

(a) Kde sa v týchto pravidlách hovorí o Hackamore (Bosal), je tým myslené uzdenie z pružnej surovej alebo spracovanej kože alebo Rawhide, s výplňou buď z Rawhide alebo pružného materiálu. Bosal musí byť na obvode líca koňa hrubý v priemere max.19mm, pritom musia vojsť medzi nos a Bosal dva prsty, ak pritlačíme Bosal dopredu. Hackamore sa musí používať s kompletnými Mecate oťažami, ktorých pokračovaním je „vazák“ upevnený okolo krku koňa alebo o hrušku sedla. Pod čeľusťami koňa nie je v žiadnom prípade povolené použitie pevných materiálov, bez ohľadu na to, ako sú zakryté alebo vypchaté. Používanie Bosalu z konských vlasov je zakázané. Toto pravidlo sa nevzťahuje na mechanické hackamore.

(b) Termín snaffle bit – označuje klasické zubadlo s O-ring (krúžkami), vajcovými alebo D-ring (pol krúžkovými) krúžkami s maximálnym priemerom 100mm. Vo vnútri kruhu nesmie byť oťaž, zubadlo alebo pripojenie k ohlávke, ktoré by pôsobili ako páka. Ústna časť musí byť oblá, vajcovitého tvaru alebo oválna, z hladkého kovu bez obalenia. Môže byť vykladaná, ale musí zostať hladká alebo musí byť krytá latexom. Vo vzdialenosti 25 mm od kútiku huby, merané od vnútornej strany krúžku, má byť priemer zubadla najmenej 8 mm silný, pričom priemer zubadla sa k jeho stredu zužuje. Ústna časť môže mať dve



alebo tri časti. Môžu byť spojené stredovým krúžkom 32 mm v priemere alebo menej, alebo môžu byť spojené spojovacou tyčkou hrúbky 10-20mm s max. dĺžkou 50 mm. Táto tyčka musí ležať naplocho v hube koňa. Podbradný remienok z kože je voliteľný. Oťaž musí byť upevnená nad podbradným remienkom.

(c) Termín páka (bit): výraz „bit“ vo westernových výkonnostných triedach znamená použitie zubadla curb bit, ktoré má pevnú alebo delenú ústnu časť, z ktorej vedú po stranách ramená (shanks), vytvárajúce efekt páky. Pákové zubadlá nesmú obsahovať mechanické zariadenia a musia spĺňať definíciu štandardného westernového zubadla.

Popis legálneho štandardného westernového zubadla zahŕňa:

1) Maximálna dĺžka shankov je 215mm. Shanky môžu byť buď pevné, alebo voľné.

2) Pokiaľ ide o ústnu časť, musí byť guľatého, oválneho alebo vajcového tvaru, z hladkého a nekrytého kovu s priemerom od 8 mm do 20 mm, meraným 25mm od vonkajšieho konca. Je prípustné opletenie drôtom na pomocných ramenách (nad zubadlovou časťou vedúcou k portu). Ústna časť môže byť vykladaná, ale musí zostať hladká alebo musí byť krytá latexom. Pod ústnou časťou nesmie nič vyčnievať, ako napríklad výčnelky alebo hroty, vrátane výčnelkov smerom nahor na pevnej páke. Ústna časť môže byť z dvoch alebo z troch článkov. Pri ústnej časti z troch článkov je spojovací krúžok s priemerom 32 mm alebo menej v priemere, alebo spojovacia plochá tyčka s rozmermi od 10 mm do 20 mm (merané zhora nadol s maximálnou dĺžkou 50 mm), ktorá leží naplocho koňovi v hube, prijateľná.

3) Maximálna výška portu je 90 mm. Valčeky a pokrytie sú povolené. Lomené zubadlo a tzv. „spade bit“ sú povolené.

4) Gag alebo kĺzavé zubadlá, rovnako ako pevný krúžok (donut) alebo ploché polo zubadlo, nie sú povolené. Toto pravidlo sa taktiež nevzťahuje na rýchlostné a pracovné disciplíny.

5) Pri pákovom zubadle je vyžadované aj použitie podbradnej retiazky, ktorá musia spĺňať parametre a musí byť správne upevnená tak, aby sa dotýkala na plochu konskej brady. Minimálna šírka je 1,3 cm. Retiazka nesmie byť upevnená k zubadlu pružinou alebo šnúrkou. Prerhnutie remienka alebo retiazky neznamená automaticky diskvalifikáciu.

d) Okrem koní predvádzaných s hackamore/snaffle bit, musí jazdec používať iba jednu ruku na držanie oŕaží a nesmie túto ruku zmeniť. Oŕaže musia byť držané v ruke a medzi nimi môže byť maximálne ukazovák. V disciplínach Trail a Superhorse je možné zmeniť ruku pri prekonávaní prekážky (napr. bránka, nesenie predmetu a pod.). Porušenie tohto pravidla znamená automatickú diskvalifikáciu. Toto pravidlo sa nevzťahuje na rýchlostné a pracovné disciplíny.

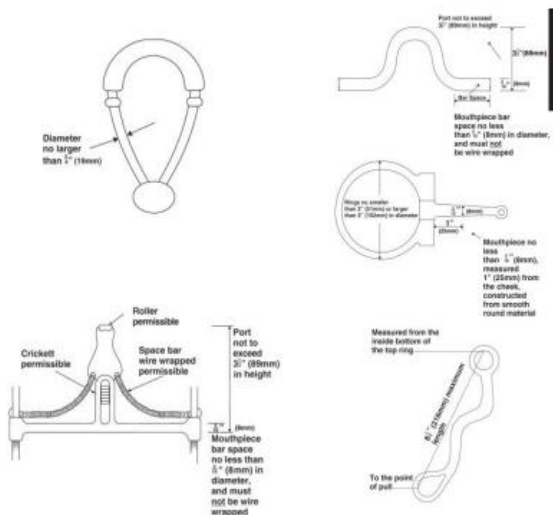
e) Ak je použitý termín Romal, myslí sa tým predĺženie zo spleteného alebo okrúhleho materiálu, ktorý je upevnený na spojených oŕažiach. Toto predĺženie musí byť držané voľnou rukou, pričom vzdialenosť voľnej ruky od vedúcej ruky je asi 40 cm. Ruky sú okolo oboch oŕaží (aj predĺžení) zatvorené. Zápästie má byť rovné a uvoľnené, palec navrchu a prsty zvolna zatvorené okolo oŕaží. Pri použití romalu žiadny prst nie je medzi oŕažami povolený. Voľná ruka nesmie byť použitá na úpravu dĺžky oŕaží a v reiningu je toto považované za použitie dvoch rúk predstavujúce skóre 0. Výnimkou je akékoľvek miesto, kde je podľa úlohy dovolené koňovi zastaviť.

f) Romal sa nesmie používať pred podbrušníkom alebo ako signál alebo pokyn pre koňa akýmkoľvek spôsobom. Akékoľvek porušenie tohto pravidla bude rozhodcom prísne penalizované.

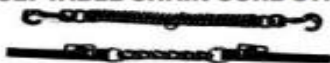
g) Vo všetkých westernových disciplínach budú kone predvádzané s westernovým sedlom a príslušnou uzdečkou, so snaffle bit alebo hackamore. Westernové sedlo je bežným typom sedla význačným širokou a výraznou rázsochou, na ktorej je niektorý typ hrušky, vysokým posedlím a širokými sukňami. Strieborne zdobená výstroj nebude lepšie hodnotená ako dobrá pracovná výstroj.

Kone 3 - 4 a 5 ročné môžu byť predvádzané na snaffle bit, hackamore, pákovom zubadle, alebo so spade bit. Kone 6-ročné a staršie musia byť predvádzané len na pákovom zubadle, alebo spade bit.

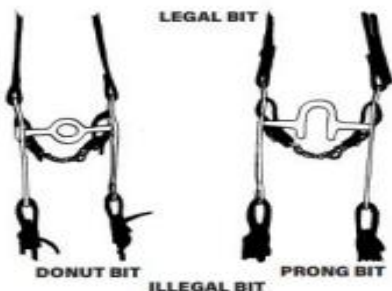
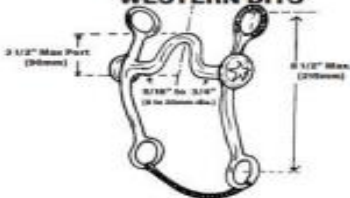
Mládež do 14 rokov veku (vrátane, rozhoduje dátum narodenie) môže použiť ľubovoľné (povolené) uzdenie aj v prípade že štartuje na koni staršom ako 6 rokov (Platí iba v kategórii MLÁDEŽ). Pri použití pákového uzdenia (bit) je povinné jednoručné vedenie.



## ACCEPTABLE CHAIN CURB STRAPS



## WESTERN BITS



### 2.23.2. Výstroj pre anglické disciplíny

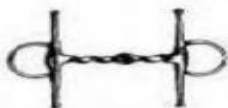
V anglických disciplínach sú prípustné uzdenia: krúžkové zubadlo raz alebo dvakrát lomené, kimberwick, pelham, drezúrna uzda (plné uzdenie s dvomi párami oŕaží). Ústna časť uzdenia musí mať najmenej 8 mm a maximálne 20 mm v priemere, s vyklenutím najviac 4 cm. Zubadlo môže byť gumené, obalené gumou, plastové, bez ostrých výčnelkov. Kožené zubadlo musí byť hladké, môže byť koža zrolovaná a hrubé od 15mm do 20mm. Na lomených zubadlách musia byť krúžky, ktoré spájajú obe časti zubadla veľké 32 mm alebo menej v priemere alebo plochá stredová časť s rozmermi od 10 mm do 20 mm meraná z hora na dol, s maximálnou dĺžkou 50 mm, ktorá leží plochu v hube, je tiež povolená. Každá páka, ktorá má fixované oŕaže si vyžaduje podbradnú retiazku alebo podbradný remienok. Priemer krúžkov zubadla nesmie byť väčší ako 100 mm. Hladké, guľaté, oválne alebo vajcovo - zahnuté zubadlo, jemnejší twister, twister s jedným zubadlom, dvojitý twister, nelomené zubadlo je povolené. Pri každom prípustnom uzdení musí byť jednoduchá uzdečka s členkou a nánosníkom. Pokiaľ je použité zubadlo s posilňujúcim efektom (kimberwick, pelham, plná uzda) je povinná podbradná retiazka.

Sedlo musí byť čierne a / alebo hnedé kožené s tradičným loveckým alebo parkúrovým typom, kolenné opierky sú voliteľné.

Podložka pod sedlo musí byť vykrojená, je povolená aj obdĺžniková podsedlovka použitá za účelom pripevnenia čísel na oboch stranách sedla. Podsedlová deka a prídavné zariadenia musia byť biele alebo v prírodnej farbe bez zdobenia.

Oblečenie jazdca pre anglické disciplíny predstavuje tvídové alebo vlnené sako v tradičných farbách (povolené sú tmavé odtiene modrej alebo zelenej, čiernej, hnedej farbe, nie červené). Košeľe majú byť v konzervatívnej farbe, rajtky alebo anglické jazdecké nohavice (béžová alebo šedá farba), vysoké jazdecké topánky alebo perka (čierne alebo hnedé). Jazdecká prilba (modrá, hnedá alebo čierna). Vlasy musia byť upravené (zapletené alebo v sieťke). Je žiaduce použitie viazanky alebo ozdobnej brošne. Rukavice nie sú povinné.

#### ACCEPTABLE ENGLISH BITS FOR ALL AGES



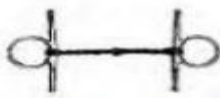
SLOW TWIST



CORKSCREW



DOUBLE TWISTED WIRE



SINGLE TWISTED WIRE



CORRECTION BIT



SNAFFLE BIT WITH CONNECTING FLAT BAR

#### UNACCEPTABLE ENGLISH BITS



EXCESSIVE PORT



TRIANGULAR MOUTH

#### Povolená výstroj pre anglické triedy:

- Anglické ostrohy s guľatým zakončením, kĺčok musí byť kratší ako 25 mm
- Biččík
- Rukavice
- Krátke chapsy (hnedé alebo čierne, použitie ku členkovým perkám, nemôžu sa nahradiť podkolenkami)
- Anglický poprsník
- Zapletená hriva a chvost v loveckom štýle
- Bandáže a chrániče sú povolené v Hunt Seat Equitation

#### Zakázaná výstroj pre anglické triedy:

- Uzdenie rôzneho štýlu (pelham, snaffle, kimberwick), ktoré obsahujú stredovú časť ústiacu do trojuholníka (cathedral), donuts, ... a iné nepovolené zubadlá. Pólo zubadlo a zubadlá s ostrými hranami, hrotmi sú dôvod k vylúčeniu. Pokiaľ je použitá retiazka, musí byť retiazka široká minimálne 15 mm a ležať na plocho.

- Ostrohy s kolieskami
- Prevečky
- Martingaly (pevné alebo pohyblivé)
- Gumové oťaže
- Chrániče nôh, bandáže ( v disciplíne Hunter Under Saddle)
- Topánky pre kone sú **POVOLENÉ** vo **VŠETKÝCH DISCIPLÍNACH** a nie sú považované za chrániče!!!
- Rozdelené oťaže
- Krížový nánosník – (figure osem cavesson) bez zubadlová uzdečka
- Našuchovacie ostrohy bez remienka (Slip on spurs).

### *Chody v anglických disciplínach a ich posudzovanie*

#### **KROK**

- **Zlý krok** je vynútený, neprirodzený alebo prerušovaný chod, ktorý stráca pravidelnú štvordobú kadenciu. Kôň sa javí nervózny alebo stráca chuť ísť dopredu. Kôň predvída klus alebo naklusáva, zastavuje alebo sa javí lenivý, vláči nohy, stráca rytmus alebo plynulosť.
- **Priemerný krok** je štvordobý chod, pri ktorom kôň drží dobrú hornú líniu a javí sa uvoľnený. Môže byť pomalší, ale udržuje dopredný pohyb s kadenciou a rytmom. Správanie koňa je priemerné, má správne reakcie.
- **Dobrý krok** má kôň so štvordobým, pravidelným chodom, vyváženou hornou líniou, spáva sa uvoľnene, vypadá pozorne. Chod vykazuje takt, kadenciu a plynulosť, kôň je rovný, s ľahkým kontaktom na oťaži. Nohy koňa sa pohybujú pri zemi, noha koňa zľahka došľapuje a v rovnakom tempe znovu opúšťa zem.

#### **KLUS**

- **Extrémne zlý klus** – kôň má problém predviesť dvojdobý chod a vypadá počas predvádzania veľmi nepohodlne. Pohybu chýba plynulosť, rovnováha, má slabý pohyb v hlezniach, takže stráca dopredný pohyb, kadenciu alebo takt. Extrémne zle je hodnotený tiež kôň, ktorý odmieta predviesť chod.
- **Veľmi zlý klus** – predvádza kôň s rozdielnou kadenciou, alebo kôň ktorý nie je ochotný k doprednému pohybu. Nie je schopný plynulého pohybu s udržaním hornej línie. Kôň sa môže javiť uponáhľane, nervózne, stuhnuto, stráca príľnutie alebo ide po predku. Jeho schopnosť prejsť vzdialenosť je daná vyššou rýchlosťou ale nie priestornosťou pohybu.
- **Zlý klus** – predvádza kôň s priemerným pohybom sprevádzaný nežiaducim prejavom. Napríklad kôň ide priemerným chodom, ale má nešťastný alebo mrzutý výraz.
- **Korektný, priemerný klus** – je dvojdobý pohyb s diagonálnym pohybom končatín, kedy sa diagonálne končatiny zároveň zdvíhajú zo zeme a tiež zároveň dopadajú. Táto podmienka musí byť splnená, aby mohol byť chod hodnotený ako priemerný, prípadne vyššie. Kôň udržuje hornú líniu, má uvoľnený, príjemný výraz, má ľahký kontakt s oťažou a poslušne sa pohybuje dopredu.
- **Dobrý klus** – predvádza kôň s priemerným pohybom s kladnými prvkami v predvedení. Napríklad ide priemerným pohybom, ale má skvelé správanie a pozorný výraz s ušami dopredu, vypadá veselo a pritom uvoľnene a spokojne.
- **Veľmi dobrý klus** – predvádza kôň, ktorý ide po celú dobu s pravidelnou kadenciou, dobrou hornou líniou, dobrým dopredným pohybom v rovnováhe a s kmihom, ktorý vypadá ako veľmi príjemný na jazdenie. Má kľudný, príjemný výraz a udržuje stály ľahký kontakt s oťažou. V porovnaní s výborným prevedením nemá tak podsadené

zadné nohy alebo uvoľnené ramená, môže viac ohýbať päty alebo mať trochu tuhšiu sponku, ale pôsobí celkovo mätko a uvoľnene.

- **Výborný klus** - predvádza kôň s priestorným pohybom pri ktorom sa nohy nedvíhajú vysoko nad zem. Zadné nohy došľapujú do stopy predných nôh, alebo ju prešľapujú. Päty koňa sa málo ohýbajú, sponka je uvoľnená, kôň vypadá akoby chcel došliapnuť na zem na špičku kopyta, aj keď došľapuje na plocho. Pohyb je vyvážený, s pravidelnou kadenciou. Kôň vyzerá ako by sa pohyboval uvedomelo, bez námahy, pohyb vychádza od zadných nôh a pokračuje cez zaguľatenú hornú líniu, temeno koňa je na úrovni kohútika alebo ľahko nad ním. Kôň sa pohybuje poslušne, s uvoľneným a spokojným výrazom, je mäkký v hube, udržuje ľahký kontakt so zbadlom.

#### PREDLŽENÝ KLUS

- **Zlý predĺžený klus** – predvádza kôň, ktorý nepredĺži krok, iba zrýchli. Rovnako je posudzovaný klus, ktorý vyzerá že je ťažko jazditeľný.

- **Priemerný predĺžený klus** – predvádza kôň, ktorý udrží rytmus a ukáže hladké, pravidelné predĺženie.

- **Dobry predĺžený klus** – predvádza kôň, ktorý na požiadanie poznateľne predĺži klusový krok pri miernom zvýšení tempa, zachová pravidelnosť pohybu a predvedie predĺženie bez zjavnej námahy.

#### CVAL

- **Extrémne zlý cval** – predvádza kôň, ktorý nesplňuje trojdobý chod. Pohybu chýba rytmus, kadencia a vypadá nepohodlne na jazdenie. Rovnako bude hodnotený kôň, ktorý odmieta predviesť predpísaný chod, alebo vykazuje známky neposlušnosti.

- **Veľmi zlý cval** – predvádza kôň s trojdobým cvalom, pri ktorom sa nenesie. Nepracuje zadkom, je natiahnutý, nemá kmih a zobrať. Môže mať slabé päty, ktoré spôsobujú ťažkopádny pohyb po predku, môže mať nevýrazný dopredný pohyb, zmeny v kadencii alebo v rýchlosti. Môže byť predvádzaný na zahodených oťažiaciach, strácať príľnutie. Môže byť nervózny alebo zrýchľovať kroky.

- **Zlý cval** – predvádza kôň s priemerným pohybom a nevhodným prejavom. Napríklad kôň s priemerným pohybom ale s nedostatkom vo výraze alebo stabilite hornej línie.

- **Korektný, priemerný cval** – korektný trojdobý chod, kôň má rovnú hornú líniu a príjemný pohyb. Kôň musí predviesť trojdobý cval aby mohol byť hodnotený ako priemerný alebo lepšie. Má ľahký kontakt oťaže s hubou a jeho výraz je uvoľnený a príjemný.

- **Dobry cval** - predvádza kôň s priemerným pohybom s hladkými prvkami v predvedení. Napríklad kôň predvádza priemerný cval, ale má skvelý výraz a je priestupný.

- **Veľmi dobrý cval** – predvádza kôň s lepším ako priemerným pohybom a kmihom. Jeho pohyb vychádza od zadných nôh, môže viac ohýbať kolená, ale nedosahuje takú dĺžku cvalového skoku ako výborný cval, ale kôň si udržuje po celú dobu rovnú hornú líniu a uvoľnený vzhľad. Má kľudný, príjemný výraz a udržuje celú dobu ľahký kontakt s oťažou.

- **Výborný cval** – predvádza kôň, ktorý udržuje vyklenutú hornú líniu, používa aktívne zadné nohy k podsadeniu a vytvoreniu kmihu. Sila priestornosť pohybu vychádza od zadku, predné nohy sa pohybujú vpred, s malým ohybom v kĺboch. Pohybuje sa bez zjavnej námahy, nesie sa a je pod kontrolou. Vykazuje energický pohyb ktorý vypadá, že môže kedykoľvek prejsť do ľahkého cvalu. Kôň má vysoký stupeň priestupnosti a kmihu, pohybuje sa pružne a uvoľnene. Má skvelý výraz s ušami vpredu a s dôverou udržuje príľnutie.

- **Lahký cval** - predstavuje skutočné predĺženie cvalových skokov viditeľnou zmenou v rýchlosti. Kôň musí ostať v každom momente pod kontrolou a na požiadanie musí predviesť plynulé zastavenie (bez sklznutia). Pokiaľ je žiadané zastavenie musí jazdec povoliť oťaž a kôň musí ostať v kľude stáť.

Ak je v úlohách vyžadovaný presný počet krokov, rozlišujeme KROK (STEP) a plný krok (STRIDE).

Krok (step) predstavuje zdvihnutie a polozenie jednej z predných alebo zadných končatín koňa.

Plný krok (stride) je pohyb všetkých štyroch končatín.

### 2.23.3. Výstroj pre pracovné disciplíny s dobytkom

Vo všetkých westernových disciplínach budú kone predvádzané s westernovým sedlom a príslušnou uzdečkou, so snaffle bit alebo hackamore. Westernové sedlo je bežným typom sedla význačným širokou a výraznou rázsochou, na ktorej je niektorý typ hrušky, vysokým posedlím a širokými sukňami.

Jazdec sa nesmie žiadnym spôsobom k sedlu pripevniť.

Pri pracovných disciplínach s dobytkom sú povolené všetky typy uzdení (bit, snaffle bit a hackamore) bez ohľadu na vek koňa.

Obojručné vedenie na páke je povolené.

Pri klasickom zubadle (snaffle bit) musí byť použitý podbradný remienok. Pri pákovom zubadle (bit) musí byť použitá podbradná retiazka. Podbradný remienok a podbradná retiazka musia byť voľné.

Pri lasárskych disciplínach sa používa laso s pevnou alebo rozpínacou hondou podľa toho, ako stanovujú pravidlá disciplíny.

*Povolená prídavná výstroj:*

- chrániče a bandáže
- navliekacie podkovy alebo iné náhrady podkov
- nánosník a tie - down
- pohyblivé martingaly
- ostrohy

*Zakázaná výstroj:*

- pevné martingaly, vyvážovačky a prevlečky
- dvojité uzdenie
- anglické športové ostrohy
- elektrošok, bič, palička
- nánosník alebo tie down, ktorý obsahuje nekrytý kov, reťaz alebo drôt

Opakovanie jazdy z dôvodu zlyhania výstroje nie je povolené. V prípade že zlyhanie výstroje spôsobí meškanie alebo prerušenie jazdy, rozhodca diskvalifikuje účastníka.

Rozhodca má právo vyžadovať odstránenie alebo úpravu časti výstroje, ktorá je podľa jeho/jej názoru nebezpečná, alebo ktorá dáva koňovi neférové zvýhodnenie, alebo ktorá je nehumánna.

### 2.24. Všeobecné jazdecké ustanovenia

Vek koňa sa stanoví podľa bežných zvyklostí (odstavca, roček atď.).

Prvý krát štartovať smú 3 ročné kone. Vek koňa sa určuje na základe roku narodenia (kôň narodený hocikedy v roku 2020, je považovaný za ročka od 1.1.2021 a za trojročka 1.1.2023).

Vo všetkých disciplínach sú kone hodnotené podľa svojich schopností pre práve platné súťaže.

Súťažiaci sa nesmie žiadnym spôsobom k sedlu priviazať alebo pripevniť.

Kvôli zlej výstroji alebo zlému príslušenstvu je opakovanie súťažnej jazdy vylúčené.

V každej súťaži môže rozhodca požadovať odstránenie časti výstroja, ak je presvedčený, že taká časť výstroja spôsobí nefér zvýhodnenie koňa alebo jazdca proti ostatným, alebo že by taká súčasť výstroja pôsobila na koňa nehumánne. Rozhodca môže koňa s tesnejším podbradným remienkom alebo retiazkou, zranením v hube (viditeľná krv) alebo s iným zranením diskvalifikovať.

Porada rozhodcu s veterinárom je možná.

Ruka držiaca oťaž nesmie byť menená. Zmena ruky je povolená iba v disciplíne Trail a Superhorse. Táto zmena sa musí vykonať zreteľne pred a po splnení úlohy (otvorením a zatvorením bránky a pod.).

Ostrohy a Romal nesmú byť použité pred podbrušníkom.

V disciplínach Western Pleasure a Western Horsemanship rozhodne rozhodca, či budú cúvať všetci, alebo len kone, ktoré sa umiestnili.

Nasledujúce pojmy pri westernovom spôsobe jazdenia platia pre všetky westernové disciplíny, pri ktorých sa s týmito chodmi stretávame:

Krok (Walk), je prirodzený chod s čistým štvortaktom. Kôň sa pohybuje v kroku priamo, je pozorný, má rovnakú dĺžku kroku, ktorá zodpovedá jeho veľkosti a stavbe tela.

Klus (Jog-Trot) je mäkký, priestorný diagonálny dvojtaktný chod. Kôň sa pritom pohybuje úplne pravidelne z jedného diagonálneho páru na druhý. Jog-Trot je teda obojstranný rovnaký spôsob chodu, a to pri priamom pohybe dopredu. Kone, ktoré vpredu klusajú a zadkom kráčajú, nespĺňajú podmienky tohto chodu. Ak je požadované predĺženie klusu, musí sa toto diať pri zachovaní rovnakej mäkkosti chodu. Stredný klus, ktorý nemôže jazdec pohodlne vysedieť, je preto nežiaduci.

Cval (Lope) je ľahký, rytmický chod v takte. Kone predvádzajú na ľavú ruku ľavý cval, rovnako tak na pravú ruku pravý cval. Kone, ktoré cválajú do štvortaktu, nespĺňajú podmienky tohto chodu. Pohyb koňa by mal byť plne prirodzený a uvoľnený. Sprostredkováva mäkkosť tohto chodu. Rýchlosť by mala zodpovedať prirodzenému a mäkkému pohybu koňa.

### 2.24.1. REINING

(Poznámka: Pri spracovaní Pravidiel SAWRR boli použité pravidlá NRHA Rule Book)

#### Všeobecné

Jazdiť koňa v tejto disciplíne neznamená ho iba viesť, ale mať pod kontrolou každý jeho pohyb. Najlepší reiningový kôň by sa mal nechať ochotne viesť alebo ovládať s malým či takmer žiadnym zjavným odporom. Každý svojvoľný pohyb koňa treba považovať za nedostatok v ovládaní. Akékoľvek odchýlky od presne stanoveného písomného vzoru (patternu) musia byť posudzované ako dočasná strata kontroly nad koňom. Z tohto dôvodu musí byť táto chyba zaznamenaná, a to podľa závažnosti odchýlky. Plusové body budú pridelené za plynulosť, jemnosť, rýchlosť a presnosť predvedenia predpísaných manévrov pri použití kontrolovanej rýchlosti. Každá povolená úloha uvedená v týchto pravidlách môže byť použitá a vybraná rozhodcom pre súťaž danej triedy. Každý súťažiaci predvedie úlohu sám a samostatne. Všetky kone budú posudzované hneď po vstupe do arény. Posudzovanie končí po poslednom manévri úlohy. Každá chyba vzniknutá od začiatku úlohy bude znižovať skóre.



1. Bodovanie je založené na 0 – nekonečno a priemerný výkon je 70 bodov. Jednotlivé cviky sa hodnotia v pol bodových dieloch od najnižšieho -1½ k najvyššiemu +1½ a 0 skóre za cvik, ktorý je správny – korektný, ale bez žiadneho stupňa náročnosti. Bodové hodnotenie bude oznámené vždy po ukončení jazdy jednotlivca.

2. Ak nastane v súťaži o prvé miesto rovnosť bodov, jazdci sa dohodnú na spolu víťazstve alebo na rozjazde. Musí sa použiť rovnaký pattern pre rozjazd a jazdci musia ísť v tom istom poradí ako pri prvej jazde. Najviac sa môže uskutočniť len jeden rozjazd. Ak bude aj po ňom zhodný počet bodov, obaja účastníci budú vyhlásení ako spolu víťazi a rovnakým dielom si rozdelia finančnú odmenu. Víťaznú cenu prevezme víťaz, ktorého určí hod mince alebo vzájomná dohoda.

3. Všetky zubadlá musia byť jednoduché, bez mechanických doplnkov a zariadení. Vnútorňá časť zubadla (tá, ktorú má kôň v hube) musí byť zhotovená z materiálu kruhového prierezu s minimálnym priemerom 8 mm. Stredový ohyb nesmie presahovať alebo vyčnievať pod bočné konce a nesmie byť celkovo vyšší ako 89 mm.

4. Podbradné retiazky a remienky:

- sú široké minimálne 13 mm,
- nie sú na nich výstupky, ostne alebo drôt a pod.,
- dotýkajú sa najširšou plochou konskej čeluste.

5. Je povolené upraviť si voľné časti oťažív pod vodiacom rukou.

6. Pri použití romalu nesmie byť medzi oťažami ani prst. Voľná ruka môže držať romal za predpokladu, že bude vzdialená aspoň 40,6 cm od ruky, ktorou jazdec vedie koňa, a bude v uvoľnenej polohe. Jej pohyb neprekáža, ak je spojený s celkovým pohybom.

*Nasledujúce chyby vedúce k **diskvalifikácii** – NO SKÓRE:*

- porušenie ktoréhokoľvek štátneho alebo federálneho zákona, ktorý je v platnosti a vzťahuje sa na predvádzanie, starostlivosť a zachádzanie s koňmi v tom štáte, v ktorom sa práve koná reining,
- zneužívanie koňa v priestore arény alebo pri zjavnom zistení, že zviera bolo týrané (bité) pred alebo v priebehu súťaže,
- použitie nepovoleného výstroja, vrátane drôtom opleteného zubadla, bosalov alebo podbradných retiazok,
- použitie nepovolených zubadiel, bosalov alebo podbradných retiazok, pri použití krúžkového zubadla, akceptovateľný je zodpovedajúci podbradný remienok, podbradná retiazka je zakázaná,
- použitie vyviazania, obnoskov a pod.,
- použitie tie - down a nánosníkov,
- použitie biča,
- použitie akéhokoľvek prostriedku, ktorý mení pohyb alebo otáčanie chvosta koňa,
- nezosadnutie z koňa alebo nepredvedenie koňa a výstroja pred určeným rozhodcom,
- nevhodné správanie súťažiaceho,

Jazdec si môže upraviť voľné konce oťažív, musia však byť upravené bez ovplyvnenia výkonu koňa. Oťaž je možné upraviť za predpokladu, že voľná ruka jazdca zostane za druhou rukou v ktorej drží oťaž. Akýkoľvek pokus o zmenu dĺžky oťažív od zubadla k ruke s oťažami bude považovaný za použitie druhej ruky a bude penalizovaný skóre **0**. V prípade, že rozhodca usúdi, že voľná ruka je použitá k vyvolaniu strachu alebo pochvaly, bude použitá penalta **5**.

Penalty :

*Nulové hodnotenie – 0 SKÓRE:*

- použitie viacerých prstov medzi oťažami (povolený len ukazovák)
- použitie obidvoch rúk (s výnimkou snaffle bit alebo hackamorových tried určených pre obe ruky) či zmena vedúcej ruky,
- použitie romalu inak, ako je uvedené,
- nedokončenie vzoru (patternu) tak, ako je predpísané (Off pattern),
- vykonanie cvikov inak, ako je predpísané,
- preťatie stredovej línie pri nájazde na rollback alebo po rollbacku
- vloženie nepredpísaných cvikov vrátane, ale nielen
- cúvanie viac ako dva kroky,
- chyba výstroja nedovoľujúca dokončiť úlohu, vrátane spadnutej oťaže, ktorá sa dotkne zeme v čase, keď bol kôň v pohybe,
- odopretie poslušnosti koňa pri požadovanom manévri,
- útek alebo nezvládnutie vedenia koňa, kedy je nemožné rozpoznať, či je začiatok úlohy v súlade s patternom,
- klus v dĺžke presahujúci  $\frac{1}{2}$  kruhu alebo  $\frac{1}{2}$  dĺžky arény,
- pretočenie alebo nedotočenie spinu o viac ako  $\frac{1}{4}$  obrátky,
- pád jazdca alebo koňa ak sa jeho rameno, bedro alebo brucho dotkne zeme.

Poznámka: Bez hodnotenia – čiže diskvalifikácia (NO SKORE) – neprichádza do úvahy pre umiestnenie v triede. S NULOVÝM HODNOTENÍM môže jazdec postúpiť do viackolovej súťaže, DISKVALIFIKOVANÝ NESMIE.

**5 trestných bodov**

- použitie ostroh pred podbrušníkom,
- použitie ktorejkoľvek ruky na pochválenie alebo postrašenie koňa,
- držanie sa sedla ktoroukoľvek rukou,
- zjavná neposlušnosť, vrátane kopania, hryzenia, vyhadzovania, vzpínania sa a odoprenie poslušnosti.
- ak sa kolená alebo hlezná koňa dotknú v priebehu predvádzania úlohy povrchu (pri evidentnej strate balansu v sliding stope alebo spine)

**2 trestné body**

- prerušenie chodu,
- zamrznutie počas spinu alebo rollbacku,
- pri chôdzi v patternoch - nezastavenie alebo neprejudenie do kroku pred začatím cvalu,
- pri cvale v patternoch (run in) – nenaskočenie do cvalu pred prvou značkou (kuželom),
- ak kôň neprejde (neminie) úplne určenú značku (kužel) pred zaujatím polohy stop.

**Začatie predvádzania kruhov alebo osmičiek v zlom vedení (na zlú nohu) bude hodnotené nasledovne:**

- Zakaždým, keď kôň cvála na nesprávnu nohu, by mal rozhodca penalizovať 1 trestným bodom. Penalizácia za nesprávnu nohu je sčítateľná a rozhodca pridá 1 trestný bod za každú  $\frac{1}{4}$  obvodu kruhu, alebo od miesta, kde ide kôň na nesprávnu nohu.
- Rozhodca musí penalizovať koňa  $\frac{1}{2}$  trestným bodom za oneskorený preskok o jeden cvalový skok.
- Rozhodca odráta  $\frac{1}{2}$  trestného bodu za začatie kruhu v kluse alebo klus po rollbacku do dvoch krokov. Klus nad dva kroky, ale menej ako polovica dĺžky arény – odrátať 2 trestné body.
- Odrátať  $\frac{1}{2}$  trestného bodu za pretočenie alebo nedotočenie spinu do  $\frac{1}{8}$  a odrátať 1 trestný bod za pretočenie alebo nedotočenie spinu o viac ako  $\frac{1}{8}$ , avšak do  $\frac{1}{4}$ .

- Odrátať ½ trest. bodu za nedodržanie vzdialenosti 6 m od hradenia pri predvádzaní stopu a rollbacku.

**V úlohách, kde je predpísaný cval okolo arény, bude penalizácia za nesprávnu nohu nasledujúca:**

- za polovicu oblúka 1 trestný bod,
- za viac než 1/2 oblúku 2 trestné body.

**Chyby vedúce k horšiemu hodnoteniu koňa však neznamenajú diskvalifikáciu (znižujú skóre za manéver):**

- nadmerné otváranie huby pri použití ruky,
- nadmerné prežúvanie, otváranie huby alebo hádzanie hlavou pri stope,
- nedostatok plynulosti, priamosti pri stope alebo bočný (šikmý) stop,
- odmietanie preskoku,
- predvídanie pomôcok,
- zakopnutie,
- krivé cúvanie,
- zakopnutie o značku alebo kužeľ.

**Chyby jazdca vedúce k horšiemu hodnoteniu, ktoré však neznamenajú diskvalifikáciu:**

- strata strmeňa,
- neschopnosť cválať kruhy alebo osmičky vo vnútri značiek nie je považovaná za chybu v závislosti od veľkosti a podmienok arény, avšak neschopnosť ísť podľa značiek pri rollbacku a stope sa za chybu považuje.

Rozhodca nemusí uložiť žiadnu penalizáciu ani hodnotenie cvikov pred oznámením celkového skóre.

Ak hlavná penalizácia (penalizácia, ktorá znamená nebodovanie, nulové skóre alebo 5 trestných bodov) je nejasná, rozhodca predloží toto skóre a požiada o čas, pokiaľ nebude situácia prehodnotená na konferencii alebo nebude prezretý oficiálny videozáznam.

Pokiaľ rozhodca na základe konferencie alebo videa rozhodne, že penalizácia bola opodstatnená, potom sa aj uplatní. Ak by sa nepenalizovalo bodové hodnotenie (skóre), bude oznámené tak, ako bolo pôvodne ustanovené.

Po skončení konferencie alebo prehliadky videozáznamu sa nebude od žiadneho rozhodcu žiadať, aby zmenil skóre. Rozhodnutie rozhodcov je individuálna záležitosť, ktorá vychádza z konferencie alebo z videozáznamu.

Rozhodcovia použijú videozáznam iba vtedy, ak sa nakrúca videozáznam všetkých jazdcov.

Rozhodca má právo vylúčiť zo súťaže ktoréhokoľvek účastníka, ktorý prejavil nerešpektovanie či nedisciplinovanosť, a považovať to za prejav neprofesionálneho správania.

Všetci jazdci musia ihneď po skončení jazdy zosadnúť z koňa a sňať mu uzdu. Tento úkon skontroluje určený rozhodca v aréne alebo v priestore tesne pri ňom. Pokiaľ nedôjde k splneniu tejto podmienky, nasleduje diskvalifikácia.

Rozhodcovia majú výhradné právo rozhodnúť, či jazdec správne predviedol a dokončil predpísanú úlohu (pattern).

SAWRR povoľuje rozhodcovi, aby dovolil účastníkovi novú jazdu, pokiaľ vznikla situácia, ktorú nezavinil jazdec, ale znemožnila mu dokončiť úlohu.

Pri disciplíne reining môžu byť vypísané nasledujúce triedy:

- Open Junior Reining
- Open Senior Reining
- Open All Ages Reining
- Mládež All Ages Reining

- Non Pro All Ages Reining
- Green Horse All Ages Reining
- Green Rider All Ages Reining
- Open Freestyle Reining

## POPIS PRVKOV REININGOVEJ ÚLOHY:

### **Chôdza do arény:**

Chôdzou do arény sa kôň dostane krokom alebo klusom od vchodu do stredu arény, aby tak začal svoju úlohu. Kôň by sa mal javiť uvoľnený a pôsobiť presvedčivo. Akákoľvek akcia, ktorá by mohla vytvoriť zdanie zastrašenia, vrátane zastavenia alebo kontrolovania, je chybou, ktorá by sa mala zaznamenať v skóre prvého manévru podľa závažnosti.

### **Sliding stop:**

Sliding stop je prvok, pri ktorom sa kôň spomalí v cvale až do pokojovej polohy tým, že podsadí zadné nohy v ustálenej polohe pod seba a sklzne sa. Kôň by mal dosiahnuť polohu pre sliding stop ohnutím chrbta, podsadením zadných nôh, udržiujúc dopredný pohyb klusom predných nôh. V priebehu zastavenia by mal kôň udržiavať priamy smer a zadnými nohami by mal udržiavať kontakt so zemou.

### **Spin:**

Spiny sú sériou otočiek 360 stupňov okolo nehybnej vnútornej zadnej nohy. Sila pohybu otáčania vychádza od vonkajšej zadnej nohy a predných nôh. Mal by byť udržiavaný kontakt so zemou jednou prednou nohou. Poloha chrbta by mala byť pevná na začiatku spinu a udržiavaná po celú dobu spinovania.

### **Rollback:**

Rollbacky sú polobraty, zmeny smeru o 180 stupňov, kedy dôjde k úplnému zastaveniu dopredného pohybu, pretočenia ramien späť do opačného smeru a naskočenie do cvalu ako jeden neustály pohyb bez zaváhania, avšak krátké prerušenie z dôvodu získania stability by nemalo byť posudzované ako zaváhanie. Kôň by nemal pred uskutočnením rollbacku cúvnuť ani vykročiť vpred.

### **Kruhy:**

Kruhy sú manévry predvádzané v cvale, je stanovená ich veľkosť a rýchlosť, ktorá demonštruje ovládanie, ochotu koňa nechať sa viesť a stupeň obtiažnosti v rýchlosti a zmene rýchlosti. Kruhy musia byť cválané po celú dobu v predpísanej oblasti arény a musia mať spoločný stredový bod. Musí byť jasne viditeľný rozdiel v rýchlosti malého pomalého a veľkého rýchleho kruhu. Rovnako aj rýchlosť a veľkosť pomalých pravých kruhov by mala byť podobná malým a pomalým ľavým kruhom. To isté platí pre veľké rýchle kruhy.

### **Cúvanie:**

Cúvanie je manéver, pri ktorom sa kôň musí pohybovať dozadu v priamke, a to v určenej dĺžke minimálne 3 m.

### **Výdrž:**

Výdrž je prvok demonštrujúci schopnosť koňa zostať uvoľnene a pokojne stáť, a to v čase stanovenom úlohou.

### **Preskok:**

Preskok je prvkom, pri ktorom dochádza k zmene noho sledu v cvale, pričom sa mení zároveň aj smer jazdy. Letný preskok musí byť predvedený v cvale bez toho, aby došlo k zmene chodu. Musí byť predvedený v predpísanej oblasti arény (zóna preskoku).

### **Cval stredom a okolo arény:**

Cval stredom je cval po stredovej línii arény k jeho protifahej krátkej stene. Pri cvale okolo arény cvála kôň pozdĺž dlhých a krátkych stien

arény. Cval stredom a cval okolo arény by mal demonštrovať ovládanie koňa a postupné zvyšovanie rýchlosti až k sliding stopu.

### 2.24.2. FREESTYLEE REINING

Reiningové cviky sú odvodené od pohybov, ktoré musí robiť kôň v predvádzaní svojich povinností, vytrénovaný na vysokú úroveň dnes existujúcich súťaží. Freestyle reining nielen poskytuje príležitosť tvorivo využívať tieto cviky, ale ich aj rozvíjať hudbou, prostredníctvom choreografie. Jazdci sú motivovaní k tomu, aby využili hudobnú partitúru, ktorá im umožňuje predviesť atletické schopnosti koňa k spokojnosti diváka.

Rozhodca má vyhradené právo na zrušenie hudby alebo kostýmu, ktorý by mohol byť nevhodný alebo urážať charakter a prirodzenosť súťaže.

Pri rozhodovaní Freestyle reiningu budú uplatnené pravidlá NRHA:

*Povinné cviky Freestyle reiningu:*

- minimálne štyri po sebe nasledujúce spiny vpravo,
- minimálne štyri po sebe nasledujúce spiny vľavo,
- minimálne tri stopy,
- minimálne jeden letmý preskok v cvale z prava doľava,
- minimálne jeden letmý preskok v cvale zľava doprava.

Jazdci budú hodnotení iba pri jazde obkročmo.

Môžu používať obidve ruky (prípadne aj jednu alebo vôbec žiadnu) a akékoľvek zubadlo uznané pravidlami SAWRR, vrátane delených zubadiel (Snaffle Bit) a bosalov, ktoré vyhovujú triedam Hackamore a deleným zubadlám. Jazdci môžu jazdiť aj bez uzdenia.

*ČASOVÝ LIMIT* pre jednu jazdu je max. 4 min., vrátane akéhokoľvek úvodu. Limit sa počíta od začiatku hudby alebo od začiatku úvodu (podľa toho, čo je prvé) a skončí s hudbou.

Ak jazdec nepredvedie všetky povinné cviky alebo prekročí časový limit, bude hodnotený nulovým skóre.

Prídavné cviky ako napr. rollbacky, cúvanie, zmena rýchlosti a cviky, ktoré nie sú v reiningu klasické, ako napr. side-pass a half-pass, sú vo Freestyle reiningu prípustné a mali by byť patrične ohodnotené.

Prípustné je tiež opakovanie povinných cvikov, ale ich hodnotenie bude prirátané alebo odrátané od

už existujúceho skóre, ktoré bolo udelené za požadované cviky.

*KOSTÝMY* sú povolené, ale nie sú povinné. Dôraz sa kladie na predvádzanie reiningových cvikov v zhode s hudbou.

*REKVIZITY* (pomôcky) sú povolené, ale nesmú zakrývať rozhodcom výhľad na koňa. Použitie pomôcok nemá vplyv na konečné hodnotenie (nezvyší skóre).

*HODNOTENIE FREESTYLE REININGU*

\* Bodovanie je založené od 0 po nekonečno, pričom 70 bodov je priemerný výkon.

\* Povinné cviky vo Freestyle reiningu bodujú na základe technickej realizácie rozhodcovia s využitím predtlačeneho bodovacieho formulára, osobitne určeného pre Freestyle reining. Jednotlivé cviky sa bodujú v rozsahu od -1 ½ do +1 ½.

\* Prídavné cviky budú hodnotené a bodované v uvedenej kolónke č. 8 rozhodcovskej listiny a zrátané ako skóre za jeden samostatný cvik.

\* Umelecký dojem budú rozhodcovia oceňovať v uvedenej kolónke rozhodcovskej listiny s použitím

bodového rozsahu hodnotenia od -2 do +2 :

- -2 = evidentne žiaden umelecký dojem

- -1 ½ = extrémne slabo (zle)

- -1 = veľmi slabo (zle)

- $-\frac{1}{2}$  = slabo (zle)
- 0 = priemer
- $+\frac{1}{2}$  = dobre
- +1 = veľmi dobre
- $+1 \frac{1}{2}$  = excelentne
- +2 = výnimočne vynikajúco

Hodnotenie umeleckého dojmu musí zohľadniť nasledujúce:

- komponenty muzikálnosti (zosúladenie jazdy s hudbou),
- choreografiu,
- originalitu,
- vyváženosť prezentácie (využitelnosť celej arény počas jazdy).

**PENALTY**

***Nasledujúce chyby vedú k hodnoteniu 0 (0 SKÓRE):***

- nepredvedenie všetkých povinných cvikov,
- nedodržanie časového limitu,
- pád koňa alebo jazdca,
- odmietnutie poslušnosti pri požadovanom cviku,
- útek alebo nezvládnutie vedenia koňa,
- závada výstroja znemožňujúca dokončiť úlohu (aj keď je súčasťou kostýmu alebo rekvizity).

***Nasledujúce situácie nevedú k hodnoteniu 0 (0 SKÓRE):***

- použitie obidvoch rúk, zmena vedúcej ruky alebo nepoužitie ruky,
- tréňované (nacvičené) ľahnutie koňa ako súčasť úlohy,
- klus, keď je evidentne zaradený ako súčasť úlohy (s výnimkou klusu po rollbacku, kde chce jazdec evidentne cváľať, alebo pri prerušení chodu
- v týchto situáciách sa uplatní príslušná penalizácia).

**NO SKÓRE** – Diskvalifikácia: všetky situácie, ktoré vedú k diskvalifikácii, tak ako aj disciplíny reining.

***Nasledujúce chyby vedú k 5 penalizácii:***

- použitie ostrohy pred podbrušníkom,
- zjavná neposlušnosť koňa.

***Nasledujúce chyby vedú k 2 penalizácii:***

- prerušenie chodu,
- zamrznutie v priebehu rollbacku alebo spinovania,
- klus po rollbacku v dĺžke nad dva kroky, ak chce jazdec evidentne cváľať.

Klus po rollbacku do dvoch krokov vedie k **penalte**  $\frac{1}{2}$  (ak chce jazdec evidentne cváľať).

**Penalty pri cvale na zlú nohu budú** uplatnené iba vtedy, ak si je rozhodca istý, že jazdec nechcel ísť vedome v kontra cvale.

Neschopnosť dodržať vzdialenosť min. 6 m od hradenia pri stope **nevedie** k penalizácii, avšak fencing (použitie hradenia pri stope) je **nežiaduce** a malo by viesť k nižšiemu hodnoteniu cviku. Vždy, keď si rozhodca nie je istý penaltovou situáciou, benefit by mal ísť na stranu jazdca.

### 2.24.3. TRAIL

V tejto disciplíne sa posudzuje výkon koňa pri jazde cez prekážky s dôrazom na spôsoby, reakcie na príkazy jazdca a kvality chodu.

- Ocenené budú kone, ktoré zvládnu prekážky štýlovo a v určitej rýchlosti za predpokladu, že je zachovaná opatrnosť, a kone, ktoré preukazujú schopnosť samé si vybrať cestu trasou, pokiaľ to prekážky dovoľujú a ochotne reagujú na jazdcove pokyny pri ťažších prekážkach.

- Kôň bude penalizovaný za každé zbytočné spomalenie pred prekážkou. Kone, ktorých krok sa javí ako umelo vynútený, by sa mali penalizovať.
  - Pokiaľ je kôň v pohybe, ruky jazdca sa nemajú dotýkať ani koňa, ani sedla.
  - Od koní nemôžeme žiadať, aby pracovali pri hradení. Trasa musí byť pripravená tak, aby každý kôň musel niekde medzi prekážkami ako súčasť svojej práce predviesť tri druhy chodu (krok, klus, cval), ktoré budú bodované podľa ich kvality.
  - Druh chodu medzi prekážkami určí rozhodca.
  - Mapa trasy musí byť vyvesená najmenej jednu hodinu pred začiatkom súťaže. Keď organizátori pretekov pripravujú trasy, mali by pamätať na to, že cieľom nie je dostať koňa do pasce alebo ho vylúčiť preto, že prekážka je príliš ťažká. Všetky trasy a prekážky majú byť postavené s ohľadom na bezpečnosť, aby nedochádzalo k nehodám. Obtiažnosť kurzu by mala byť primeraná veku súťažiacich, skúsenostiam a stupňu súťaže. Musí byť dostatok miesta pre predvedenie koňa v kluse (min. 9 m), v cvale (min. 15 m), aby mohol rozhodca tieto chody ohodnotiť.
  - Ak je trasa porušená, musí sa uviesť do pôvodného stavu pred štartom ďalšieho súťažiaceho. V prípade, že je použitá kombinácia prekážok, trasa sa nemôže upravovať, pokiaľ súťažiaci nedokončí celú úlohu, bez ohľadu na to, kde sa chyba vyskytla.
  - Musí sa použiť najmenej šesť prekážok, z ktorých tri musia byť uvedené v zozname povinných prekážok a najmenej tri ďalšie musia byť vybrané zo zoznamu voliteľných prekážok.
- Systém pridelovania bodov je od 0 po nekonečno s tým, že 70 bodov znamená priemerný výkon. Na každej prekážke môže jazdec dostať alebo stratiť body, ktoré sa pričítajú alebo odčítajú zo skóre 70 bodov.
- Každá prekážka bude bodovaná od +1½ do -1½ bodu, pričom: -1½ je extrémne zle, -1 veľmi zle, -½ zle, 0 korektne, +½ dobre, +1 veľmi dobre, + 1½ excelentne.
- Bodovanie prekážok je nezávislé od penált.

#### **0 skóre:**

- viac než jeden prst medzi delenými oťažami
- použitie obidvoch rúk (s výnimkou použitia snaffle bit a hackamore alebo zмене ruky na oťaž, pokiaľ to nevyžaduje práca na prekážke, napr. bránka)
- použitie romalu inak, ako je predpísané
- prekonanie prekážky inak, ako je predpísané (na inú stranu)
- vynechanie prekážky, žiaden pokus o prekonanie
- chyba výstroja znemožňujúca dokončiť úlohu
- prehnané alebo opakované dotýkanie sa krku koňa kvôli zníženiu hlavy
- pád jazdca alebo koňa
- predvedenie prekážok v inom poradí
- neschopnosť vojsť, vyjsť a prekonať prekážku zo správneho smeru alebo strany, vrátane otočenia (pretočenia) o ¼ kruhu
- neschopnosť dodržať predpísanú trasu medzi prekážkami alebo v prekážkach
- neschopnosť predviesť predpísaný chod
- neschopnosť dokončiť prekážku (napríklad otvoriť alebo zavrieť bránku)
- tretie odmietnutie poslušnosti
- prehnané tréningovanie, drilovanie koňa na prekážke
- jazda mimo ohraničujúce značky kurzu

**CHYBY**, ktoré sa vyskytnú na trase medzi prekážkami a budú dôvodom na diskvalifikáciu s výnimkou triedy začínajúcich a mládeže:

- hlava koňa nesená trvale príliš nízko (uši koňa sú permanentne pod úrovňou kohútika)

- hlava koňa nesená trvale v polohe za kolmicou

**½ trestného bodu:**

- každý ľahký dotyk o kavaletu, kužeľ alebo prekážku alebo ktorúkoľvek časť prekážky

**1 trestný bod:**

- každé kopnutie, kusnutie alebo šliapnutie na kavaletu, kužeľ alebo prekážku, alebo ktorúkoľvek časť prekážky

- prerušenie chodu alebo nesprávny chod v kroku alebo v kluse do dvoch plných krokov a menej

- obidve predné alebo zadné nohy v rovnakom mieste medzi kavaletami, v kroku a kluse (ktoré vychádzajú na jeden krok)

- preskočenie cez alebo nevstúpenie do požadovaného miesta

- posunutie kavaliet pri cvale cez kavalety

- neschopnosť prekonať korektnými krokmi tak ako je predpísané v úlohe - neschopnosť dodržať predpísaný počet krokov ak je daný

- „Split pole“ ( kavaleta medzi prednými alebo zadnými nohami koňa v cvale

**3 trestné body:**

- prerušenie chodu v kroku alebo v kluse viac ako dva plné kroky
- cval na nesprávnu nohu alebo prerušenie cvalu (s výnimkou opravy cvalu z nesprávnej nohy)

- zhodenie zvýšenej kavalety, kužeľu, barelu, prekážky alebo vážne porušenie prekážky

- šliapnutie von z prekážky, zvalenie alebo preskočenie prekážky jednou nohou

- šliapnutie jednou nohou mimo mostík alebo vodnej nádrže ako náhle vošiel do prekážky

- minutie kavalety, ktorá je súčasťou série prekážky jednou nohou

**5 trestných bodov:**

- pustenie predmetu, ktorý má byť nesený v kurze

- prvé a druhé odmietnutie alebo pokus obísť prekážku, plašenie sa, uhýbanie alebo cúvanie

- strata kontroly nad bránkou alebo odídenie od nej, pustenie bránky alebo povrazu na bránke pochvala alebo postrašenie rukou

- držanie sa sedla ktoroukoľvek rukou

- šliapnutie von z prekážky, ktorá má zreteľné ohraničenie viac ako jednu nohou (cúvanie v uličke, štvorec, side – pass)

- šliapnutie viac ako jednou nohou mimo mostík alebo vodnej nádrže ako náhle vošiel do prekážky

- minutie kavalety, ktorá je súčasťou série prekážky viac ako jednou nohou

- zjavná neposlušnosť (kopanie, vyhadzovanie, vzpínanie)

**CHYBY, ktoré sa vyskytnú na trase medzi prekážkami a budú hodnotené podľa závažnosti:**

- hlava koňa nesená príliš vysoko

- hlava koňa nesená príliš nízko

- hlava nesená v polohe za kolmicou

- nadmerné otváranie papule

**Povinné prekážky a cviky:**

**Otvorenie, prejdienie a zavretie bránky** (strata kontroly nad bránkou je penalizovaná). Musí byť použitá bránka, ktorá neohrozuje jazdca ani koňa. Rozhodca môže stanoviť spôsob prejazdu bránky buď priamo, alebo cúvaním. Pokiaľ má bránka plastovú, železnú alebo drevenú



stredovú spojovaciu časť, nesmie byť prekonávaná inak, ako prejdením dopredu. (Šírka bránky je priemerne 2,5 m) (AQHA – aspoň 6 stôp – 183cm)

Jazda cez najmenej štyri dreva alebo kavalety. Tie môžu byť v jednej priamke, v zákrute alebo tzv. cik-cak a môžu byť aj zvýšené. Pridvihnuté klusové a cvalové kavalety nesmú byť použité v začiatočníckych triedach. Všetky prostriedky použité na zdvihnutie prekážok musia byť zabezpečené tak, aby neumožňovali samovoľné rolovanie kavaliet. Výška prekážky sa meria od povrchu po vrchnú líniu kavalety.

Vzdialenosť kavaliet musí byť:

– Pre krok 50 – 60 cm môžu byť zvýšené 30 cm.

Zvýšené krokové kavalety by mali byť najmenej 55 cm od seba.

– Pre klus 90 – 100 cm môžu byť zvýšené do 20 cm.

– Pre cval 180 – 200 cm môžu byť zvýšené do 20 cm.

(Výška by mala byť meraná od zeme po vrchol prekážky.)

- Prekážky pre cúvanie majú byť rozmiestnené najmenej 71 cm od seba. Ak sú zvýšené, je požadovaná vzdialenosť 76 cm od seba. Od súťažiacieho nesmie byť požadované cúvať cez pevné objekty, ako sú drevené tyče alebo železné súčasti prekážok.

- Cúvanie medzi najmenej tromi značkami alebo okolo nich.

- Cúvanie po trase v tvare L, V a U, alebo podobného tvaru a po rovnej trase. Prekážky môžu byť zvýšené do 60 cm.

*Niektoré voliteľné prekážky a cviky:*

- Vodná priekopa alebo rybníček. Nesmú byť použité kovové nádrže alebo nádrže so šmykľavým dnom.

- Slalomové prekážky pre krok alebo klus. Pre klus musia byť vzdialenosti medzi prekážkami najmenej 180 cm.

- Prenášanie predmetov z jednej časti arény do druhej (smú sa použiť len predmety, ktoré sa dajú v rozumnej miere niesť).

- Jazda cez drevený most (navrhovaná minimálna šírka mostu je 91 cm a dĺžka 180 m). Most by mal byť masívny a bezpečný a prekonávaný len v kroku. Pri vyvýšenom mostíku treba dať priestor aspoň na 2 kroky (pred aj za ním). Pri rovnom mostíku stačí dať krok pred aj za ním.

- Oblečenie a vyzlečenie plášt'a proti dažďu.

- Vybratie a vloženie materiálu do poštovej schránky.

- Bočný chod nad prekážkou (môže byť zvýšený max. o 30 cm).

- Štvorec z kavaliet min. 180cm; každý účastník musí do tohto štvorca vstúpiť. Keď sú všetky štyri nohy koňa vo vnútri štvorca, jazdec by mal vykonať predpísaný obrat podľa nákresu, krátka výdrž a opustenie štvorca podľa predpísanej úlohy.

- Môže sa použiť akákoľvek iná bezpečná a zvládnuteľná prekážka, ktorá je schválená rozhodcom.

- Kombinácia dvoch prekážok akéhokoľvek druhu je možná.

*Zakázané prekážky*

- Pneumatiky.

- Živé zvieratá.

- Zvieracie kože.

- Plastové trubky alebo prekážky.

- Zosadenie z koňa, odloženie koňa (groundties).

- Skoky cez prekážky.

- Hojdacie alebo pohyblivé mosty.

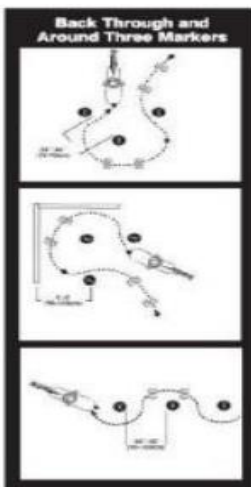
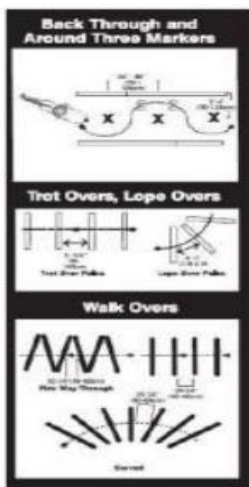
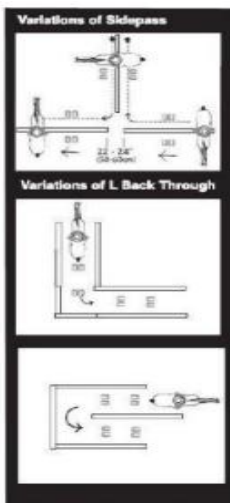
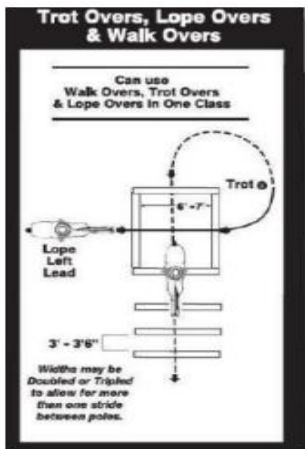
- Vodná nádrž s plávajúcimi alebo pohyblivými časťami.

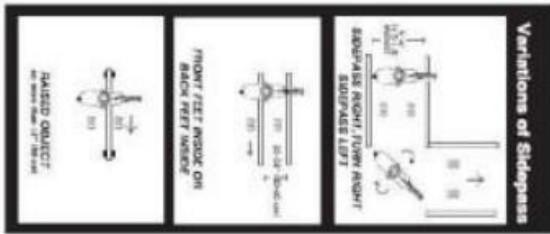
- Plamene, suchý ľad, hasiace prístroje atď.

- Polená alebo tyče naukladané na seba tak, že môžu spadnúť.

- Povrazy alebo drôty na zemi.

Rozhodca musí prejsť trasu a má právo ju akýmkoľvek spôsobom zmeniť. Môže odstrániť alebo zmeniť akúkoľvek prekážku, ktorú považuje za nebezpečnú alebo nevládnuteľnú. Ak rozhodca pokladá prekážku na trase za nebezpečnú, bude upravená alebo odstránená. Ak sa nedá upraviť alebo opraviť a niektoré kone trasu už dokončili, body za túto prekážku budú odrátané zo všetkých predchádzajúcich výkonov v triede.





#### 2.24.4. IN – HAND TRAIL

Trieda iba pre ročné, dvojročné a trojročné kone. Štart ročného koňa je možný v jeho dokončených 12 mesiacoch života. Pokiaľ už bol kôň predvádzaný pod sedlom, nesmie byť predvádzaný v tejto disciplíne. Disciplína je vypisovaná v triedach OPEN a AMATÉR.

1. Povinný je bežný westernový odev
2. Disciplína je predvádzaná ako zmiešaná veková, jedno, dvoj a trojročné kone pre triedy OPEN a AMATÉR.

##### *Pokyny pre posudzovanie*

1. Rozhodca by mal vziať do úvahy celkový vzhľad koňa. Kondíciu, ošetrenie a vybavenie (špinavé, zle sediace alebo nešetné vybavenie v ich celkových výsledkoch). Je treba vziať do úvahy tiež správnosť vedenia koňa. Vynášanie do strany, vodenie alebo krivé zastavenie, nedodržanie pilotnej nohy v obrate, vodenie alebo pomalé otáčanie by malo byť zvážené a vyhodnotené vo výslednom skóre za manéver koňa a odzrkadlí sa to na jeho celkovom skóre. Rovnako je treba zohľadniť nadmerné slovné podnety a nadmerné tuhosti alebo neprirodené pohyby okolo koňa, alebo pri jeho vedení. Z bezpečnostných dôvodov tí, ktorí neustále držia ruku na retiazke vodítka, alebo majú omotané vodítko okolo ruky, by mali byť penalizovaní.
2. Všetky chyby sa posudzujú podľa koňa, nie podľa predvádzajúceho. Nasledujúce chyby budú penalizované takto:

##### **PENALTA 1/2**

- každý letný dotyk kavalety, kužeľa alebo inej prekážky

##### **PENALTA 1.**

- kopnutie alebo šliapnutie na kavaletu, kužeľ, prekážku alebo jej súčasť
- porušenie chodu v kroku alebo klusu do 2 plných krokov
- predná alebo zadná noha v rovnakom mieste medzi kavaletami v kroku alebo klusu
- prekročenie alebo nevkročenie pri vstupe do požadovaného priestoru nohou
- nesprávny počet krokov, pokiaľ je špecifikovaný

##### **PENALTA 3.**

- prerušenie chodu v kroku alebo kluse po dobu dlhšiu ako 2 plné kroky
- zhodenie vyvýšenej kavalety, kužeľa, vážne porušenie prekážky, pokiaľ to nie je spôsobené chvostom
- šliapnutie jednou nohou mimo mostík alebo vodnej nádrže ako náhle vošiel do prekážky
- šliapnutie von z prekážky, ktorá má zreteľné ohraničenie jednu nohou (cúvanie v uličke, štvorec, side – pass)
- minutie kavalety, ktorá je súčasťou série prekážky jednou nohou

### **PENALTA 5.**

- pustenie predmetu, ktorý má byť nesený
- prvé alebo druhé odmietnutie alebo pokus obísť prekážku, plašenie alebo uhýbanie sa
- upustenie bránky alebo spadnutie lanovej bránky
- použitie akejkoľvek ruky na vyvolanie strachu alebo pochvaly. (jmné dotyky alebo klepkanie jednou rukou na bok koňa iba v side-pass sú prijateľné).
- šliapnutie viac ako jednou nohou mimo mostík alebo vodnej nádrže ako náhle vošiel do prekážky
- šliapnutie von z prekážky, ktorá má zreteľné ohraničenie viac ako jednou nohou (cúvanie v uličke, štvorec, side – pass)
- minutie kavalety, ktorá je súčasťou série prekážky viac ako jednou nohou
- zjavná neposlušnosť (kúsanie, vykopávanie, vzpieranie, odmietanie poslušnosti alebo neustále krúženie okolo predvádzajúceho)

### **PENALTY skóre 0.**

- prevedenie prekážky inak ako je predpísané
- vynechanie prekážky v patterne
- poškodenie výstroja znemožňujúca dokončenie úlohy
- nadmerné alebo opakované dotýkanie sa koňa
- vstúpenie a vystúpenie zlou stranou prekážky alebo práca na zlej strane, v zlom smere, tiež zahrňujúci otočenie viac ako ¼ otáčky
- nedodržanie správnej trasy medzi prekážkami
- práca mimo určené značky úlohy
- tretie odmietnutie poslušnosti, vyhýbanie sa prekážke, nesplnenie celej úlohy
- nepredvedenie predpísaného chodu medzi prekážkami ako je určené
- kôň predvádzajúceho utečie
- vedenie alebo cúvanie na zlej strane koňa. Vodenie a cúvanie koňa má byť predvádzané z ľavej strany koňa (pokiaľ manéver neurčuje inak)
- pád koňa alebo predvádzajúceho
- nadmerné drilovanie, ťahanie, otáčanie alebo cúvanie kdekoľvek v úlohe
- nedokončenie prekážky (tj. opustenie lanovej bránky a nezdvihnutie)

#### *Prevedenie disciplíny*

Pri nadstavovaní kurzu treba byť opatrný. Je treba byť opatrný, aby sa zabránilo nastavenie akejkoľvek z týchto prekážok spôsobom, ktorý môže byť nebezpečný pre koňa alebo predvádzajúceho. Prekážky by mali byť umiestnené takým spôsobom, že nadväzujú z jednej do druhej rýchlo a efektívne. Zmena postupu alebo ruky. Kde to podmienky a vybavenie neumožňujú, jak je uvedené, potom môžu vyžadovať zmenu postupu alebo ruky na vodítku, všetci súťažiaci musia byť upozornení, že taká zmena ruky je povolená.

#### *Požiadavky na predvádzajúceho*

Predvádzajúci smie na vodítku pri retiazke používať iba pravú ruku a musí koňa viesť po ľavej strane koňa. Retiazka alebo vodítko (5/16 palce minimálne priemer) možno použiť buď pod bradou, alebo visiace len z ohlávky. Akékoľvek iné použitie retiazky bude mať za následok diskvalifikáciu. Retiazka alebo vodítko sa nesmie používať cez nos. Vodítko bez retiazky možno pripnúť priamo na ohlávku pod bradou. Voľný koniec vodítka je držaný v ľavej ruke okrem prípadov, kedy :

- a) prenáša bremeno z jednej časti arény na druhú
- b) ťahanie bremena z jednej časti arény na druhú

c) otváranie/zatváranie bránky, iba ľavá bránka

V týchto prípadoch môže voľný koniec vodítka držať v ruke pri hlave koňa. Predvádzajúci by mal byť sebedovetný, pozorný. Mal by pokračovať v predvážaní koňa až do ukončenia rozhodovania. V zastavení aj v pohybe by mal súťažiaci vypadáť prirodzene s rovným držaním tela. Cúvanie a otáčanie je treba vykonávať z ľavej strany koňa. Predvádzajúci by mal byť pri cúvaní čelom ku koňovi.

Výnimka: pri práci pri bránke nemusí byť ku koňovi čelom. Kôň by mal s ľahkosťou cúvať s hlavou, krkom a telom vyrovnaný v priamej alebo zakrivenej línii. Pri obrate v pravo by sa mal predvádzajúci natočiť tvárou k hlave koňa a otočiť koňa od seba. Pri obrate menej ako 90 stupňov je prijateľné pritiahnúť koňa k sebe. Pri obrate o 90 stupňov alebo viac, kôň by sa mal pri obrate otáčať na pravej alebo ľavej zadnej nohe s prekračujúcimi prednými nohami. Predvádzajúci sa nesmie koňa dotýkať, s výnimkou side-pass.

#### *Prekážky*

Kurz bude zahŕňať minimálne 4 a maximálne 8 prekážok a musí byť navrhnutý s použitím minimálne jednej prekážky z každej z nasledujúcich divízií. Zložitosť kurzov sa môže zvyšovať po celý kalendárny rok, majme na pamäti, že táto trieda je navrhnutá tak, aby sa mladé kone postupne zoznamovali s prekážkami Trailu, aby im bol umožnený výkonnostný rast. Návrhy kurzov na začiatku sezóny by mali byť v porovnaní s nasledujúcimi návrhmi kurzov jednoduchší.

#### **DIVÍZIA A.**

**1/** Vodenie aspoň cez 4 kavalety. Môžu byť v priamke, zakrivené, cikcak alebo vyvýšené. Je nutné merať priestor medzi kavaletami a cesta, ktorou sa má kôň vydať, by mala byť merným bodom.

**2/** Travers (ustupovanie zadkom dovnútra) - nemôže byť použitý do tried pre začínajúcich.

Všetky vyvýšené prvky musia byť bezpečné tak, aby neumožňovali samovoľné kotúľanie kavaliet. Výška by mala byť meraná od zeme po vrchnú líniu kavalety. Medzery pre krokové kavalety by mali byť nasledujúce:

A. krok 50 - 60 cm – vyvýšenie do 30 cm (vyvýšené kavalety musia byť minimálne 55 cm od seba.

B. klus 90 - 100 cm – vyvýšenie do 20 cm

#### **DIVÍZIA B.**

**1/** Side-pass. Prekážka takej povahy a dĺžky, ktorá je bezpečná, možno použiť k prevereniu schopnosti koňa reagovať na signály po jeho boku. Pokiaľ je vyvýšená, výška nesmie presiahnuť 30 cm. Prekážka by mala byť navrhnutá tak, aby kôň ustúpil stranou do prava, bez tlaku alebo signálu, na boku alebo v jeho blízkosti. Predvádzajúci sa môže počas predvážania side-pass dotýkať boku koňa.

**2/** Vápenný kruh. Vyžadujúci buď:

a/ s prednými nohami vo vnútri a zadnými nohami mimo kruh, ktoré sa prekračujú. Predvádzajúci môže držať koňa a koniec vodítka v ľavej ruke.

b/ zadné nohy vo vnútri a predné nohy sa prekračujú mimo kruh

**3/** Štvorec. Minimálny rozmer 2,45 m. Úplne vkročiť do štvorca. Zatiaľ, čo sú všetky 4 nohy vo štvorci, otočte sa o 360 stupňov alebo menej a vykročte von. Predvádzajúci môže stáť vo vnútri alebo mimo štvorca.

**4/** Bránka. Bránka musí byť nastavená tak, aby mala minimálne 1,22 m na dĺžku a 1,22 m na výšku a predvádzajúci ju môže otvoriť zo svojej ľavej strany. Je povolené niesť koniec vodítka v pravej ruke pri prechádzaní bránky. Pri pustení bránky pri prechode, bude penalizovaný s odpovedajúcim skóre.

## **DIVÍZIA C.**

### **1/ Cúvanie.**

a/ Cúvanie do L, dvojité L, V, U alebo podobná prekážka. Kavalety by mali byť na zemi, vzdialenosť medzi nimi je minimálne 80 cm.

Predvádzajúci môžu zostať vo vnútri alebo vonku prekážky.

b/ Sudy alebo kužele (slalom) minimálne 3 objekty. Vzdialenosť medzi nimi minimálne 91,44 cm. Predvádzajúci a kôň môžu prejsť medzi sudy alebo kužele spoločne.

c/ Trojuholník. Rozmery sú aplikované nasledovne 91,44 cm je minimum pri vstupe a 102 cm pre strany. Poznámka: pokiaľ sú použité kavalety z b. alebo c. musí byť 91,44 cm až 121,92 cm po stranách prekážky.

**2/ Most.** Most s dreveno podlahou nesmie presiahnuť 30 cm na výšku v prevedení so zábradlím alebo bez.

**3/ Vodná prekážka.** Môže byť použitá priekopa alebo plytký bazén s vodou. Kôň musí prejsť touto prekážkou, ktorá musí byť dostatočne veľká, aby správne dokončil túto prekážku, musia všetky 4 nohy koňa vstúpiť do vody. Do vody nesmie byť vložený žiadny predmet. Pokiaľ je použitá krabica, simulovaná voda je prípustná. Pokiaľ je použitá voda, predvádzajúci by mal ísť v ľavo od vody, zatiaľ čo kôň prechádza vodou.

**4/ Simulovaná voda.** Plastová fólia, pripevnená k zemi tak, aby nedošlo k zachyteniu konskej nohy.

## **DIVÍZIA D.**

**1/ Prenášanie bremena.** Akýkoľvek predmet, okrem zvierat'a, primeranej veľkosti a hmotnosti, možno niesť do konkrétneho bodu.

**2/ Ťahanie bremena.** Použitý môže byť akýkoľvek predmet okrem zvierat'a, ktorý môže predvádzajúci ťahať. Táto prekážka by mala byť v kurze navrhnutá tak, aby bremeno, ktoré sa má ťahať, bolo na ľavej strane predvádzajúceho. Voľný koniec vodítka môže byť v pravej ruke predvádzajúceho.

**3/ Poštová schránka.** Vložte alebo vyťahnite predmet. Side-pass je voliteľný.

Poznámka: prekážky 1 a 3 – pokiaľ bude predmet vložiť alebo vyťahnuť, otvoriť alebo zatvoriť, na pravej strane koňa, môže mať predvádzajúci voľný koniec vodítka v ľavej ruke pri prekonávaní prekážky.

**4/Slalom.** Prekážka skladajúca sa zo 4 kuželov a voliteľného ohraničenia, ktoré bude kôň prechádzať krokom alebo klusom. Ohraničenie musí pozostávať z tyčí umiestnených rovnobežne a minimálne 122 cm od základne kužela v kroku. Kužele v kroku sú minimálne 122 cm od seba, od základne k základni. Kužele v kluse sú minimálne 213 cm od seba, merané od základne k základni.

**5/ Klus okolo.** Štvorec skladajúci sa zo 4 kavaliet, minimálne 3,7 m dlhých a kužel umiestnený v strede štvorca. Predvádzajúci vstúpi cez určenú kavaletu, a predvedie minimálne 90 stupňový oblúk okolo kužela a vystúpi cez určenú kavaletu von. Predvádzajúci by mal byť vo štvorci s koňom. Pre klus okolo kužela väčší než 90 stupňov, bude predvedené ako ľavá zatáčka, kde predvádzajúci bude počas klusu vedľa kužela.

**6/ Klus cez.** Mal by byť zložený z kavaliet do tvaru písmena L, V, U alebo podobných tvarov prekážok. Kavalety by mali byť minimálne 92 cm a maximálne 122 cm dlhé. Predvádzajúci môže byť vo vnútri alebo vonku pri kluse cez kavalety.

## 2.24.5. WESTERN PLEASURE

1. Súťaž môže mať dve súťažné kategórie:

- Seniori – Western Pleasure pre šesťročnú a staršie kone predvádzané na páke.

- Juniori – Western Pleasure pre kone od troch do šesť rokov predvádzané buď na páke, Hackamore alebo Snaffle Bit .

2. V tejto disciplíne sa hodnotí kvalita chodov, spôsob predvedenia a výraz (dojem) koňa. Dobrý Pleasure kôň má dlhý, zobraň a plynulý krok rozumnej dĺžky. Mal by vykračovať s nepatrnou námahou. Ideálny je vyvážený, plynulý pohyb s predvádzaním správnych chodov, ktoré majú náležitú kadenciu. Hlavným ukazovateľom je kvalita pohybu a zhromaždenosť chodov. Kôň by mal niesť krk a hlavu uvoľnene v prirodzenej polohe. Temeno hlavy má byť mierne nad alebo v rovine kohútika. Hlava by nemala byť za kolmicou (pôsobiaci dojemom ustrašenosti) alebo naopak príliš pred kolmicou s prehnané vystrčeným nosom (ako pri výraze neposlušnosti či odporu). Inými slovami, hlava koňa by mala byť nepatrne pred kolmicou s nastraženými ušami. Kôň by mal byť vedený na rozumne voľných oťažiaciach s ľahkým kontaktom zubadla a pod kontrolou. Mal by ochotne a hladko reagovať na zmenu chodov. Pri pomôcke k predĺženému chodu by sa mal pohybovať rovnako plynulo. Maximálne ocenenie by malo patriť koňovi, ktorý sa pohybuje plynulo, je vyvážený a ochotný, ktorý pôsobí dojemom, že je fit a na ktorom je radosť jazdiť.

3. Kone musia pracovať v oboch smeroch arény a to vo všetkých troch chodoch (krok, klus, cval), predvádzajúc tak svoje schopnosti v chode na správnu nohu. Kone musia ochotne cúvať v priamom smere a musia zostať pokojne stáť. Je na rozhodnutí rozhodcu požadovať predĺžený krok a cval, aby mohol zreteľne stanoviť poradie. Povinnosťou je, že sa vyžaduje predĺžený klus aspoň v jednom smere. Predĺženým klusom sa rozumie dvojdobé predĺženie kroku so zachovaním kadencie chodu. Rytmus a vyváženosť s jemnosťou je podstatnejšie ako rýchlosť. V predĺženom kluse by mali byť jazdec v plnom sede. Cval s dopredným pohybom bude jediným chodom považovaným za cval. Rozhodca môže požiadať všetkých alebo dvanásť najlepších koní o predĺžený cval. Nikdy však nemôže byť v predĺženom cvale viac ako 12 koní. Rovnako sa vyžaduje, aby kone ľahko cúvali a stáli pokojne. Predbiehanie je povolené a nemalo by sa penalizovať, pokiaľ rýchlejší kôň udržuje správnu a rovnomernú kadenciu a rytmus.

4. Pri obrate (zmene smeru) sa musia kone točiť dovnútra arény.

Zmena smeru môže byť rozhodcom nariadená v kroku alebo kluse, nikdy nie však v cvale.

5. Kone by mali byť predvedené v kroku, kluse a cvale na rozumne voľných oťažiaciach alebo s ľahkým priľnutím bez známkov obmedzovania či držania na oťaži. Súťaž sa nehodnotí bodmi, ale priamo – 1., 2., 3. umiestnenie atď.

6. Od jazdca sa nebude požadovať zosadnutie z koňa, okrem prípadu, keď si rozhodca vyžiada kontrolu výstroja.

7. U koní uzdených pákovým zubadlom sa musia oťaže držať iba v jednej ruke a počas súťaže sa táto ruka nesmie meniť. Koňa uzdeného Hackamore alebo Snaffle Bit zubadlom musí predviesť jazdec s obidvoma rukami na oťažiaciach. Predĺžené konce oťaží musia byť prekrížené na opačných stranách krku koňa. Jazdcove ruky by mali byť v blízkosti hrušky sedla, nie viac ako 10 cm do strán od hrušky sedla. Ruky jazdca musia byť pevné, s minimálnymi pohybmi.

**Poradie chýb, ktoré musí rozhodca ohodnotiť podľa závažnosti:**

- nadmerná rýchlosť (platí vo všetkých chodoch)
- chod na nesprávnu nohu
- prerušenie požadovaného chodu (vrátane odmietnutia koňa začať krok)
- nadmerná pomalosť (pre všetky chody – strata „dopredného pohybu“)
- zlyhanie koňa pri požiadaní o prechod do určitého chodu (veľké oneskorenie počas prechodu by sa malo penalizovať)
- opakované dotýkanie sa koňa alebo sedla voľnou rukou
- nesenie hlavy koňa príliš vysoko
- nesenie hlavy koňa príliš nízko (špičky uší sú nižšie než úroveň kohútika)
- prílišné ohnutie alebo napriamanie krku koňa s tým, že hlava je nesená v takej polohe, kedy je nos koňa za kolmicou
- prílišné vystrkovanie nosu
- prílišný pohyb hornej časti tela koňa v cvale
- prílišné otváranie huby
- zakopnutie
- použitie ostrôh pred podbrušníkom
- kôň sa javí otupený, vyčerpaný, vyzíabnutý alebo preťažovaný
- kôň má rýchly drobný chod
- príliš šikmý cval (ak je vonkajšia zadná noha ďalej dovnútra arény ako je vnútorná predná noha)

**Chyby, ktoré vedú k diskvalifikácii** (s výnimkou triedy mládeže):

- hlava koňa je trvalo príliš nízko počas pohybu koňa (špičky uší sú trvalo pod úrovňou kohútika)
- zmena ruky držiacej oťaže alebo držanie oťaží oboma rukami, okrem prípadov, kedy sa používa Hackamore alebo Snaffle Bit
- pri delených oťažiach (Split Reins) viac ako jeden prst medzi nimi.

#### 2.24.6. WESTERN HORSEMANSHIP

Zmyslom disciplíny je posúdiť schopnosť jazdca predviesť v súlade so svojím koňom úlohu a manévry predpísané rozhodcom. Úloha má byť predvedená presne, jemne, základom je hlavne funkčný, vyvážený sed a pozícia jazdca. Ideálne predvedená úloha je extrémne presná, jazdec a kôň pracujú v úplnej zhode a vykonávajú každý manéver s jemnými pomôckami. Kôň by mal niesť hlavu a krk uvoľnene v prirodzenej polohe tak, aby temeno koňa bolo na úrovni kohútika alebo mierne nad kohútikom. Hlava koňa nesmie byť nesená za kolmicou, kedy kôň pôsobí zstrašene, ale nesmie byť ani vystrčený príliš dopredu a budiť dojem odporu.

Rozhodca stanoví úlohu pre danú triedu a najneskôr jednu hodinu pred začiatkom súťaže ju musí vyvesiť k dispozícii pre súťažiacich. Môže byť vyvesená aj dodatočná úloha pre prípad, že bude potrebná rozjazda. Úloha by mala byť navrhnutá tak, aby preverila schopnosti jazdcov. Všetky zhody v umiestnení sa riešia podľa uváženia rozhodcu. Pattern musí predviesť schopnosti koňa a jazdca a musí obsahovať krok, klus, cval a cúvanie.

**Predvedenie disciplíny**

Všetci súťažiaci musia vojsť do arény zoradiť sa a potom pracovať a predviesť úlohu samostatne alebo každý súťažiaci môže pracovať samostatne už od vstupu do arény. Súťažiaci budú upozornení na spôsob predvedenia a ukončenia úlohy – opustením arény alebo zaradením sa do radu späť na svoje miesto. Celá trieda alebo vybratí



finalisti musia predviesť všetky 3 chody aspoň na 1 stranu po obvode arény.

V úlohe sú povolené všetky nasledujúce manévry: krok, klus, predĺžený klus, cval alebo predĺžený cval a to na rovnej alebo zakrivenej línii, vlnovkách, kruhoch, osmičkách alebo v rôznych kombináciách týchto chodov a manévrov. Tiež aj zastavenie, cúvanie na rovnej alebo zakrivenej línii, obrat okolo prednej alebo zadnej nohy vrátane spinov a rollbackov, side-pass, polovičný prekok, ustupovanie na holeň, jednoduchá alebo letmá zmena cvalu, kontra cval alebo akýkoľvek iný manéver, tiež je možné žiadať jazdu bez strmeňov. V niektorej časti úlohy bude vyžadované cúvanie. Rozhodca nemôže žiadať od súťažiaceho o nasadnutie alebo zosadnutie z koňa.

#### **Hodnotenie**

Jazdecká dvojica je hodnotená bodmi od 0 do nekonečna, pričom 70 bodov predstavuje priemerný výkon. Úlohy budú rozdelené na 6 až 10 manévrov podľa rozhodnutia rozhodcu a každý manéver bude ohodnotený dojmovým bodom od +3 do -3, pol bodové hodnotenie je povolené. Tieto body budú pripočítané alebo odpočítané od hodnoty 70 bodov. Hodnotenie manévru nie je závislé od udelenej penalty, ale odráža jazdecké schopnosti a predvedenie daného manévru nasledujúcim spôsobom:

+3 excelentne, +2 veľmi dobre, +1 dobre, 0 priemerné, resp. korektné prevedenie, -1 zle, -2 veľmi zle, -3 extrémne zle.

Celkový výkon, predvedenie a sed jazdca budú navyše ohodnotené jednou samostatnou známkou od 0 do 5. Známkou 0 až 2 bude ohodnotený priemerné predvedenie úlohy, známkou 3 bude ohodnotený dobrý výkon, známkou 4 veľmi dobrý výkon a známkou 5 ohodnotí rozhodca excelentné prevedenie úlohy. Súťažiaci môžu byť ďalej hodnotení pri spoločnej jazde po obvode arény a ich bodové hodnotenie môže byť zodpovedajúcim spôsobom upravené podľa uváženia rozhodcu.

#### **Celkové predvedenie súťažiaceho a koňa**

Ohodnotený bude celkové vystupovanie súťažiaceho, istota, vzhľad a sed jazdca pri plnení predpísaných manévrov, tiež aj fyzický vzhľad koňa.

#### **Predvedenie úlohy a sed jazdca**

Vyžadovaný je vhodný westernový odev, ktorý musí byť čistý a upravený. Používanie umelých a magnetických pridaných pomôcok nie je povolené a jeho použitie znamená diskvalifikáciu.

**Sed jazdca:** jazdec by mal zachovávať korektný, prirodzený a funkčný sed bez ohľadu na manéver alebo chod, ktorý práve predvádza. Počas úlohy by mal jazdec dodržiavať pevnú, istú a správnu polohu sedu, ako aj rovnú hornú časť tela vo všetkých chodoch. Súťažiaci má zostať v plnom sede a so vzpriamenou hornou polovicou tela a to vo všetkých chodoch a zostať sedieť v strede sedla. Nohy pod ním tvoria vertikálnu líniu (ucho, rameno, bedrá a zadná strana päty je v jednej priamke). Strmene musia byť také dlhé, že päty sú tzv. prešliapnuté, kolena ľahko prehnuté a špičky topánok priamo pod kolenami. Držanie tela musí byť pohodlné, uvoľnené a pružné. Chrbát musí byť rovný, uvoľnený. Za prehnane strnulý a rovnako tak za prehnutý chrbát bude udelená penalizácia. Ramená majú byť vzadu, rovné. Jazdcova panva má udržiavať bezpečný kontakt s posedlím od rozkroku k vnútornej časti stehna. Jazdcove nohy (od kolena až po stred lýtka) majú udržiavať ľahký kontakt so sedlom a koňom, koleno má smerovať dopredu a má sa dotýkať sedla. Za nesprávnu polohu holení (príliš za alebo pred kolmicou) bude jazdec penalizovaný. Bez ohľadu na typ

strmeňov má byť chodidlo v strmeni až po podpätko, ktorý sa môže strmeňov dotýkať. Jazdcove špičky majú smerovať priamo dopredu alebo nebadateľne od koňa a členky majú byť rovné. Pokiaľ bude mať jazdec v strmeňoch len špičky čižiem, bude penalizovaný. Jazdci, ktorí si zachovávajú správnu polohu tela po celú dobu predvádzania všetkých manévrov, dostanú lepšie hodnotenie. V prípade jazdy bez strmeňov má jazdec udržiavať rovnakú polohu tela, ako je vyššie popísané. Ruky a ramená majú byť uvoľnené, rameno má byť v rovnej priamke s telom. Ruka držiaca oŕaže má byť ohnutá v lakti, vytvárajúc tak priamku s hubou koňa. Voľná ruka má byť ohnutá v lakti, podobne ako ruka držiaca oŕaž, alebo môže byť voľne spustená dole. Nadmerný pohyb voľnej ruky a tiež prehnaná strnulosť budú penalizované. Jazdcove zápästie má byť uvoľnené a priame, ruka má byť držaná pod uhlom 30 – 45 stupňov voči telu. Ruka držiaca oŕaže má byť nesená priamo nad alebo ľahko pred hruškou sedla. Oŕaž musí mať ľahký kontakt s hubou koňa tak, aby na ovládanie a kontrolu koňa stačil len veľmi malý pohyb oŕaže. Veľmi krátke rovnako ako aj veľmi voľné oŕaže budú penalizované. Jazdcova hlava má byť nesená tak, aby brada bola vodorovne a pohľad smeroval dopredu. Prehnané otáčanie hlavy dovnútra kruhu alebo dole, smerom k hlave koňa alebo jeho pleciam, budú penalizované. Strnulé, neprirodzené držanie rúk, hlavy a nôh je nežiaduce.

V priebehu spoločnej jazdy okolo arény – rail work sa súťažiaci nemajú tlačiť blízko k ďalšiemu jazdcovi ani sa zaradiť priamo pred neho, ale u rýchlejšieho jazdca sa vyžaduje aby pomalšieho súťažiaceho prebehol vnútro arény, dodržiujúc dostatočný rozostup. Pri zmene smeru sa jazdec vždy točí smerom dovnútra arény.

#### **Vzhľad koňa**

Posudzuje sa jeho telesný stav, zdravie a zdatnosť. Kôň má byť fit a niesť hmotnosť vhodnú pre jeho veľkosť. Kôň, ktorý vyzerá otupene, vychudnuto, preťažene alebo veľmi unavene, bude penalizovaný. Výstroj má na koni riadne sedieť, byť čistý, upravený a v dobrom prevádzkovom stave.

#### **Predvedenie úlohy**

Súťažiaci má predviesť úlohu presne, správne, hladko a v prijateľnej rýchlosti. Zvyšovať rýchlosť pri predvádzaných cvikoch znamená zvyšovať stupeň náročnosti, ale presnosť a správnosť by nemali byť obetované rýchlosti. Súťažiaci, ktorí predvádzajú úlohu pomaly a dovoľia koňovi, aby sa pohyboval bez náležitej pozornosti, zobratia, kadencie a impulzu, budú penalizovaní.

Kôň má predvádzať všetky cviky v úlohe ochotne, okamžite a bez odporu, s minimálne viditeľnými a počuteľnými pomôckami. Závažná neposlušnosť neznamená diskvalifikáciu, ale bude penalizovaná a súťažiaci by sa nemal umiestniť nad jazdcom ktorý predviedol úlohu korektne. Neschopnosť predviesť predpísanú úlohu, zhodenie kužela, práca na nesprávnej strane kužela, prílišné drilovanie alebo týranie koňa je dôvodom na diskvalifikáciu. Stop má byť rovný, rázny a jemný. Kôň má zastaviť zrovnaný.

Kôň sa má pohybovať narovnaný a uvoľnený v riadnom rytme pre daný chod. Prechody majú byť plynulé a pohotovú ako v úlohe tak aj pri jazde okolo arény, kde sa vyžaduje aby boli prevedené bezprostredne po vyzvaní. Pokiaľ kôň pracuje na rovnej línii, mal by hlavu a krk niesť rovno alebo priamo v osi tela. Pokiaľ kôň pracuje na kruhoch alebo v oblúku, má byť hlava a krk mierne ohnuté do kruhu. Kruhy majú byť guľaté a predvádzané s náležitou rýchlosťou, veľkosťou a v mieste, ktoré predpisuje úloha. Kontra cval má byť

predvádzaný hladko bez zmeny kadencie alebo dĺžky kroku, pokiaľ nie je úlohou predpísané inak.

Obraty majú byť plynulé a hladké. Pri obrate okolo zadných nôh má byť zadná vnútorná noha pivotná (noha, ktorá je bez pohybu) a predné nohy sa majú prekračovať.

Rollback je zastavenie a okamžitý obrat o 180 stupňov okolo zadných nôh. Cúvanie pred alebo počas obratu je považované za závažnú chybu.

Pokiaľ je vyžadovaný side-pass, ustupovanie na holeň alebo polovičný prekrok, mal by kôň prekladať predné a zadné nohy a ísť v dvoch stopách – súčasne prednými aj zadnými nohami. Side-pass je predvádzaný tak, že kôň ustupuje s narovnaným telom priamo do boku. Ustupovanie na holeň je predvádzané tak, že kôň ustupuje dopredu a do boku zároveň - po diagonále, telo je postavené proti smeru pohybu. Pokiaľ kôň predvádza polovičný prekrok, má sa pohybovať dopredu a do boku po diagonále s polohou tela priamo alebo mierne ohnutou v smere, ktorým sa pohybuje.

Jednoduchý alebo letný preskok má byť predvádzaný presne v predpísanom mieste. Pri jednoduchej zmene cvalu kôň prejde do kroku alebo klusu od jedného do troch krokov. Letný preskok má byť predvedený súčasne prednými aj zadnými nohami naraz. Všetky preskoky majú byť včasné a plynulé. Držanie tela súťažiaceho, výkon koňa a jazdca sa musí zhodnotiť vo finálnom (konečnom) umiestnení. Pokiaľ pattern obsahuje preskok, má byť definovaný aký. Ak nie je definované aký preskok, jazdec si vyberie, či spraví jednoduchý alebo letný preskok.

### **Penalty**

Súťažiaci bude nezávisle na bodovom hodnotení manévru ohodnotený penaltami, ktoré sa odčítajú od dosiahnutého bodového hodnotenia.

#### **Penalta 3**

- Prerušenie chodu v kroku alebo kluse do dvoch plných krokov
- Pretočenie alebo nedotočenie obratu od 1/8 do ¼ obratu
- Dotyk kužela alebo kopnutie do kužela

#### **Penalta 5**

- Nepredvedenie predpísaného chodu alebo nezastavenie viac ako 3m od predpísaného miesta
- Cval na zlú nohu alebo prerušenie cvalu (s výnimkou opravy cvalu na správnu nohu)
- Prerušenie chodu v kroku alebo kluse nad dva plné kroky
- Strata strmeňa
- Strata kontaktu podrážky topánky so strmeňom v ktoromkoľvek chode vrátane cúvania
- Hlava koňa nesená príliš nízko alebo za kolmicou kedykoľvek v priebehu predvedenia úlohy, navodzujúca dojem zastrašovania koňa
- Zreteľné kontrolovanie pohľadom na ktorú nohu kôň cvála

#### **Penalta 10**

- Strata oŕaže (strata kontaktu s papuľou koňa)
- Použitie ktorejkoľvek ruky k zastrašeniu alebo pochváleniu koňa v priebehu predvedenia koňa v úlohe vrátane jazdy okolo arény v priebehu rail worku
- Držania sa rukou sedla
- Použitie voľného konca romalu
- Zjavná neposlušnosť vrátane kopania, hrabania, vyhadzovania alebo vzpínania
- Použitie ostrohy pred podbrušníkom

**Diskvalifikácia** (súťažiaci sa nemôže umiestniť)

- Neschopnosť byť riadne označený štartovými číslami

- Týranie alebo drilovanie koňa
- Nepovolená výstroj vrátane uzdenia, nepovolené držanie oŕaží
- Nedodržanie úlohy vrátane zhodenia kužela, práca na nesprávnej strane kužela, nepredvedenie chodu vrátane nepredvedenia cvalu na požadovanú nohu, pretočenie alebo nedotočenie obratu o viac ako  $\frac{1}{4}$
- Pád jazdca alebo pád koňa.

#### 2.24.7. SHOWMANSHIP AT HALTER

Showmanship je disciplína ktorá preverí schopnosti súťažiaciho predviesť dobre vyčisteného koňa v dobrej kondícii vykonaním série manévrov predpísaných rozhodcom. Úloha má byť predvedená plynule a presne. Súťažiaci má dodržať správnu pozíciu pri vedení koňa a predvádzať vyvážený, funkčný a korektný postoj.

Rozhodca musí vyvesiť úlohu najmenej jednu hodinu pred začiatkom súťaže. Ak má rozhodca v pláne použiť finálovú úlohu, musí byť tiež vyvesená. Úloha má byť vypracovaná tak, aby vyskúšala schopnosť súťažiaciho efektívne predviesť koňa rozhodcovi. Konečné poradie jazdcov v prípade bodovej zhody je na uvážení rozhodcu.

Všetci súťažiaci ak vstupujú do arény naraz sa zoradia a následne budú pracovať samostatne alebo budú súťažiaci vstupovať postupne a budú posudzovaní individuálne od vstupu do arény v predpísanom poradí.

Úloha môže obsahovať nasledujúce manévry:

Vedenie koňa v kroku, pomalom westernovom kluse (jog), v kluse, v predĺženom kluse, cúvanie v priamej alebo zakrivenej línii, zastavenie, obrat o 90°, 180°, 270°, 360° alebo akúkoľvek kombináciu alebo počet týchto obrátov.

Ťahaný obrat (doľava) je neprípustný manéver. Rozhodca musí nechať postaviť koňa s nohami v zákryte na prehladku kdekoľvek v úlohe počas každej triedy.

Bičiky, tušírky, ohlávky z lasa alebo podobné vybavenie z drôtu alebo povrazu okolo hlavy koňa nie je v triede Showmanship povolené.

Minimálna šírka retiazky je 4mm.

#### **Hodnotenie**

Súťažiaci sú hodnotení bodmi od 0 do nekonečna, pričom 70 bodov predstavuje priemerný výkon. Úlohy budú rozdelené na 6 až 10 manévrov podľa rozhodnutia rozhodcu a každý z nich bude ohodnotený od +3 do -3 pričom pol bodové hodnotenie je povolené. Tieto body budú pripočítané alebo odpočítané od hodnoty 70.

Hodnotenie manévru nie je závislé od udelenej penalty, ale odráža schopnosti súťažiaciho a predvedenie daného manévru nasledujúcim spôsobom:

+3 excelentne, +2 veľmi dobre, +1 dobre, 0 priemerné, resp. korektné prevedenie, -1 zle, -2 veľmi zle, -3 extrémne zle.

Celkový výkon a predvedenie úlohy budú navyše ohodnotené jednou samostatnou známkou od 0 do 5. Známkou 0 až 2 bude ohodnotený priemerné predvedenie úlohy, známkou 3 bude ohodnotený dobrý výkon, známkou 4 veľmi dobrý výkon a známkou 5 ohodnotí rozhodca excelentné prevedenie úlohy.

#### **Celkové predvedenie súťažiaciho a koňa**

Ohodnotený bude celkové vystupovanie súťažiaciho, istota, vzhľad a držanie tela pri plnení predpísaných manévrov, tiež aj fyzický vzhľad koňa.

### **Predvedenie úlohy a celková prezentácia súťažiaceho**

Vyžadovaný je vhodný westernový odev, ktorý musí byť čistý a upravený. Používanie umelých a magnetických pridaných pomôcok a ostrých výčnelkov nie je povolené a jeho použitie znamená diskvalifikáciu. Akékoľvek znečistenie, ako sú (ale nielen) piliny, seno, prach, znamená diskvalifikáciu.

Súťažiaci má po celú dobu pôsobiť ako sebedomý, pozorný súťažiaci, pripravený rýchlo rozoznať a opraviť chyby v pozícii koňa. Súťažiaci nesmie prestať predvádzať koňa pokiaľ nie je rozhodovanie ukončené, prípadne do doby, kým nedá rozhodca pokyn na ukončenie predvádzania. Súťažiaci by sa mal pohybovať vzpriamene a prirodzene. Akákoľvek neprirodzená alebo hraná pozícia tela nie je žiaduca. Predvádzajúci musí ísť po ľavej strane koňa, drží vodítko v pravej ruke blízko spoja s retiazkou, blízko ohlávky. Voľný koniec vodítka je držaný v ľavej ruke v dostatočne voľných slučkách. V prípade, že rozhodca požaduje prehliadku zubov koňa, môže si súťažiaci preložiť slučky z ľavej ruky do pravej. Preferuje sa také vedenie, pri ktorom nemá ruka priamy kontakt s retiazkou. Voľný koniec vodítka nemá byť tesne obtočený okolo ruky alebo zmotaný. Pozícia súťažiaceho pri vedení koňa má byť medzi okom a stredom krku koňa.

Obidve ruky majú byť ohnuté v lakt'och a lakty majú byť držané blízko tela. Výška, kde je vedúca ruka držaná, je závislá od veľkosti koňa a súťažiaceho, ale ruky nemajú byť natiahnuté s prepnutým laktom (prirodzená pozícia).

Pozícia súťažiaceho pri obrate doprava je rovnaká ako pri vedení koňa. Súťažiaci sa ale musí otočiť tvárou oproti koňovi a musí dať pokyn koňovi, aby sa pohl smerom od neho doprava.

Pri cúvaní sa súťažiaci musí otočiť o 180 stupňov vo svojej pozícii s tvárou k zadku koňa, s pravou rukou natiahnutou cez hrudník a ísť dopredu vedľa koňa, s tým, že kôň ide späť. V ideálnej pozícii kráča ľavá noha súťažiaceho v zákryte s ľavou prednou nohou koňa.

Pri postavení koňa na prehliadku stojí predvádzajúci smerom ku koňovi v pozícii medzi konským nosom a okom koňa a nesmie sa od hlavy koňa vzdialiť. Súťažiaci musí zaujať takú pozíciu, ktorá je bezpečná pre neho i pre rozhodcu, vyžadovaná je „pozícia štvrtí“.

V žiadnom momente nesmie súťažiaci brániť rozhodcovi vo výhľade a predvádzajúci musí mať prehľad o pozícii rozhodcu.

Predvádzajúci sa nesmie tlačiť na ostatných súťažiaciach počas postavenia vedľa seba alebo za sebou.

Pri obchádzaní koňa musí súťažiaci meniť strany pred hlavou koňa s použitím minima krokov a musí zaujať rovnakú pozíciu na pravej strane, akú mal predtým na ľavej.

Vodenie koňa, cúvanie, otáčanie a príprava koňa na prehliadku musí byť predvedená z ľavej strany. V žiadnom prípade nesmie predvádzajúci stáť priamo pred koňom. Predvádzajúci nesmie použiť svoje ruky alebo nohy, alebo akúkoľvek viditeľnú pomôcku pre korekciu postoja konských nôh pri prehliadke koňa.

### **Vzhľad koňa**

Kôň musí byť vo výbornej fyzickej kondícii a dobrom zdravotnom stave. Srst' musí byť čistá, vyčesaná a v dobrom stave. Hriva a chvost môžu byť zapletené v anglickom alebo westernovom štýle, ale nesmú byť zdobené ornamentmi (mašle, spony a pod.). Dĺžka hrivy a chvosta nie je nariadená, ale musí byť upravená, čistá a kôň nesmie mať odstrihnutú šticu ani oblasť kde zasahuje sedlo.

Vystrihaná môže byť cestička na nátylník (na dĺžku ucha) a dlhé chlpy na hlave a nohách, pokiaľ strihanie neodporuje veterinárnym predpisom. Kopytá musia byť upravené a pokiaľ je kôň podkutý, podkovy musia dobre sedieť. Kopytá musia byť čisté a môžu byť natreté na čierno, alebo ošetrené iným náterom na kopytá alebo môžu byť prirodzené. Výstroj musí byť dobre padnúca, čistá a v dobrom stave.

### **Predvedenie úlohy**

Súťažiaci musí predviesť úlohu presne, precízne a hladko, s rozumnou rýchlosťou. Zvýšenie rýchlosti v manévroch zvyšuje stupeň obtiažnosti, avšak rýchlosť nesmie byť na úkor správnosti a presnosti.

Kôň musí ísť, zastaviť, cúvať a otáčať sa ochotne, rýchlo a pohotovo bez použitia viditeľných a počuteľných pomôcok. Závažná neposlušnosť neznamená diskvalifikáciu, ale bude penalizovaná a súťažiaci by sa nemal umiestniť pred súťažiacim, ktorý dokončil úlohu korektne. Nedodržanie predpísanej úlohy, zhodenie kužela alebo práca na zlej strane kužela ako aj prílišné drilovanie, týranie koňa alebo strata kontroly nad koňom, sú dôvodom na diskvalifikáciu.

Kôň musí byť vedený presne po určenej trase a uvoľnene mení chody podľa toho, ako je predpísané. Konská hlava a krk majú byť nesené v rovine s konským telom. Zastavenie má byť okamžité, rovné, presné, uvoľnené a s výsledným postojom koňa v rovine. Kôň má cúvať s hlavou, krkom a telom v jednej rovine. Pokiaľ je vyžadované cúvanie do strán, kôň môže byť postavený do smeru pohybu. Pri ideálnom obrate viac ako 90° má kôň stáť na pravej zadnej pivothnej nohe s tým, že predné nohy prekračujú ľavá cez pravú. Súťažiaci, ktorého kôň sa otáča na ľavej zadnej nohe nebude penalizovaný, ale súťažiaci, ktorého kôň predvádza obrat správne, získa za obrat viac bodov.

Obrat vľavo je nepovolený manéver.

Kôň musí byť postavený na prehladku rýchlo, s nohami v zákryte a rovno pod telom. Predvádzajúci nemusí upravovať koňa, ktorý zastavil vo štvorcovej pozícii. Súťažiaci má upraviť koňa, ktorý nezastavil správne a dať rozhodcovi pokyn (kývnutím hlavou), že je pripravený k prehladke.

### **Penalty**

Súťažiaci bude nezávisle na bodovom hodnotení manévru ohodnotený penaltami, ktoré sa odčítajú od dosiahnutého bodového hodnotenia.

#### **Penalta 3**

- Prerušenie chodu v kroku alebo kluse do dvoch plných krokov
- Pretočenie alebo nedotočenie obratu od 1/8
- Dotyk kužela alebo kopnutie do kužela
- Posúvanie pivothnej nohy po zemi v priebehu obratu a danie ju na to isté miesto
- Zdvihnutie a polozenie pivothnej nohy na rovnaké miesto v obrate alebo zdvihnutie a polozenie ktorejkoľvek nohy na to isté miesto v zastavení alebo v priebehu prehladky

#### **Penalta 5**

- Nepredvedenie predpísaného chodu alebo nezastavenie viac ako 3m od predpísaného miesta
- Prerušenie chodu v kroku alebo kluse nad dva plné kroky
- Kužel v pozícii medzi predvádzajúcim a koňom
- Zdvihnutie a odkročenie pivothnej nohy alebo jej výrazný posun v priebehu obratu
- Vykročenie ktorejkoľvek nohou v priebehu prehladky
- Odľahčenie nohy na špičku kopyta v čase postavenia koňa
- Pretočenie alebo nedotočenie obratu od 1/8 do ¼ obratu

### **Penalta 10**

- Predvádzajúci sa nenachádza v predpísanej pozícii v priebehu prehliadky
- Predvádzajúci sa dotýka koňa, ukazuje svojimi nohami alebo kope do nôh koňa pri postavení koňa k prehliadke
- Státie priamo pred koňom
- Pustenie vodítka, držanie retiazky alebo obojručný ťah za vodítko
- Vážna neposlušnosť vrátane kopania, kúsania, vzpínania alebo hrabania, zahŕňa aj obiehajúce koňa okolo predvádzajúceho
- Zdvihnutie a odkročenie pivotnej nohy alebo jej výrazný posun v priebehu obratu viac ako jeden krát

**Diskvalifikácia** (súťažiaci sa nemôže umiestniť)

- Súťažiaci nie je označený správnym štartovým číslom
- Strata kontroly nad koňom ktorý ohrozuje súťažiacich, iné kone alebo rozhodcu
- Kôň predvádzajúcemu utečie
- Úmyselné týranie koňa
- Prehnané tréningovanie a drilovanie koňa
- Použitie zakázaných pomôcok alebo výstroje
- Nedodržanie predpísanej úlohy vrátane zhodenia kužeľa alebo práca na zlej strane kužeľa, nepredvedenie predpísaného chodu, pretočenie alebo nedotočenie obratu o viac ako ¼ obratu.

### **2.24.8. RANCH RIDING**

Význam Ranch Riding disciplíny je zhodnotiť schopnosť koňa prekonať jednotlivé prvky, ktoré sa vyskytujú na ranči. Na koni by mala byť radosť jazdiť. Kôň by mal reflektovať všestrannosť, výzor a pohyb rančového koňa jazdiaceho vonku v aréne. Kôň by mal byť dobre vytrénovaný, zrelaxovaný, pokojný a jemný s kadenciou v chodoch. Ideálny rančový kôň sa pohybuje dopredným pohybom a demonštruje viditeľné predĺženie krokov v predĺžených chodoch. Kôň môže byť jazdený na ľahkom kontakte alebo na relatívne povolených oťažiacich bez odporu ale nie na úplne zahodených oťažiacich. Dôraz sa dáva na plynulé prechody s dôrazom na pohyb koňa, jemné a korektné predvedenie. Ideálny Ranch Riding kôň by mal mať prirodzený rančový vzhľad od hlavy po chvost v každom manévri. Rozhodca vyberie jednu z 15 úloh a je tiež zodpovedný za správne postavenie dráhy. Chody by mali byť predvedené s dôrazom na kadenciu, dopredný pohyb. Prechody by mali byť predvedené v mieste, kde je predpísané s jemnosťou a poslušnosťou. Bez časového limitu.

Je doporučené použitie prírodných kavaliet.

Pracovný sed v kluse a cvale je doporučený, stehenný sed v predĺženom kluse alebo predĺženom cvale je povolený.

Dotýkanie alebo držanie sedla voľnou rukou je povolené.

#### ***Ranch Riding výzor a výstroj:***

- Žiadny lak na kopytá.
- Bez zapletenia hrivy a chvosta a bez príčesku chvosta.
- Nie je povolené vyholenie uší zvnútra.
- Vyholenie cestičky na uzdečku je povolené, rovnako je povolené vyholenie dlhých chlupov na nohách koňa alebo dlhých chlupov na hlave.
- Výstroj so striebrom by sa nemala viac počítať do hodnotenia ako dobrý pracovný outfit.
- Prílišné zdobenie striebrom uzdečky alebo sedla je nevhodné.
- Je doporučené pre súťažiacich použitie poprsníku a zadného podbrušníka.

Počas predvedenia na zubadle alebo hackamore si môže jazdec prehadzovať medzi jednoručným a obojručným vedením hocikedy.

### **Hodnotenie**

Bodové hodnotenie je od 0 do 100, pričom 70 bodov je považované za priemer. V každom manévri budú súťažiacemu pripočítané a odpočítané body za prevedenie a penalizácie za chyby sa odpočítajú. Každý manéver je hodnotený bodovým skóre od +1 ½ do -1 ½ -1 ½ znamená extrémne zlé prevedenie, -1 veľmi zlé, - ½ zlé, 0 korektné alebo priemerné hodnotenie, +1/2 dobré, +1 veľmi dobré a + 1 ½ vynikajúce prevedenie. Hodnotenie manévrov je nezávislé na penalizácii.

Na súťaži je vypísaná jedna z 15tich predpísaných úloh.

Vzdialenosti medzi kavaletami

- Krok 66 – 76 cm
- Klus 91 – 106 cm
- Cval 190 – 210 cm

Pri ustupovaní nad kavaletou minimálny priestor medzi kavaletami 91cm.

### **Penalty**

Súťažiaci bude penalizovaný kedykoľvek nastanú tieto situácie:

#### **Penalta 1**

- príliš pomalý (vo všetkých chodoch)
- hlava koňa držaná za kolmicou a (vo všetkých chodoch, manévroch)
- kôň vypadne z požadovaného rámca (vo všetkých manévroch)
- prerušenie chodu v kroku alebo kluse do dvoch plných krokov
- zlá cvalová noha alebo križovanie do dvoch plných krokov

#### **Penalta 3**

- prerušenie chodu v kroku alebo kluse nad dva plné kroky
- prerušenie chodu v cvale (okrem opravenia pri zlom nacválaní)
- cval na zlú nohu alebo križovanie nad dva plné kroky
- príliš prevesené oťaženie (za každý manéver)
- cval na zlú nohu alebo križovanie viac ako dva cvalové skoky pri preskoku
- klus viac ako tri plné klusové kroky pri jednoduchom preskoku
- vážne porušenie ktorejkoľvek prekážky
- klus viac ako tri plné kroky pri nacválaní alebo dokončovaní rollbacku do cvalu zo stavenia lebo kroku

#### **Penalta 5**

- každá zjavná neposlušnosť (kopanie, hryzenie, stavenie sa na zadné pod.) – za každé neuposlušnutie

**Off pattern** - súťažiaci sa umiestni až za tými, ktorí predviedli úlohu správne

- vynechanie, pridanie alebo nedokončenie manévru
- opakovaná neposlušnosť
- použitie dvoch rúk (okrem koní predvádzaných na Snaffle Bit/Hackamore), viac ako jeden prst medzi rozdvojenými oťažami, alebo akýkoľvek prst medzi romall oťažami

#### **Skóre 0**

- nepovolená výstroj zahrňujúca čeridlá na kopytá, zapletené alebo zagumičkované hrivy alebo príčesky do chvosta
- úmyselné týranie koňa
- opustenie arény pred dokončením patternu
- nerešpektovanie alebo neprijateľné správanie
- nevhodný odev jazdca
- pád jazdca a pád koňa
- krívanie koňa



Za ľahký dotyk alebo kopnutie do kavalety neobdrží súťažiaci penaltu, ale prevedenie bude zohľadnené v hodnotení za manéver, rovnako aj pri nedotočení a pretočení spinu.

#### **2.24.9. RANCH TRAIL**

Táto trieda by mala otestovať schopnosť koňa vysporiadať sa so situáciami počas jazdy v patterne, ktorého prekážky môžeme nájsť v každodennom živote na práci na ranči. Kôň/ jazdec ako tím sú hodnotení na základe korektnosti, efektívnosti a presnosti s ktorou sa prekážky prekonávajú, a postoj a spôsoby, ktoré kôň prejavuje. Posudzovanie sa zameriava na výber poslušného, ochotného koňa s vhodným správaním a postojom, ktorý sa nechá korektné navigovať a prejsť trasu. Ideálny Ranch Trail kôň by mal mať prirodzený rančovný výzor od hlavy po chvost v každom manévri. Nie je povolený lesk na kopytá, hriva a chvost nezapletený, bez príčeskov. Je povolené zastrihnutie hrivy v oblasti nátylku. Pokiaľ je kôň jazdený na krúžkovom zubadle alebo hackamore, je povolené kedykoľvek meniť jednoručné alebo obojručné vedenie koňa.

##### **Požiadavky na trať:**

Trať na Ranch Trail bude obsahovať nie menej ako 6 a nie viac ako 9 úloh. Je povinné aby sa kôň predviedol v kroku, kluse a cvale počas patternu. Krok môže byť súčasťou hodnotenia za prekážkou alebo hodnotený s blížiacou sa prekážkou. Klus musí byť minimálne 11 metrov a skóre je s nasledujúcou prekážkou. Cval musí byť špecifikovaný na ktorú nohu (pravý/ ľavý), minimálne 15 metrov a hodnotí sa s nasledujúcou prekážkou. Je potrebné dbať na to, aby ste sa vyhli vytváraniu prekážok, ktoré by mohli byť nebezpečné pre koňa alebo jazdca. Pri vytváraní patternu, show manažment (technický delegát) by mal mať na pamäti, že idea nie je pripraviť pascu na jazdca alebo koňa alebo eliminovať prekážku, ktorá je príliš obtiažna. Všetky prekážky musia byť skonštruované s dôrazom na bezpečie a na predídenie nebezpečenstva poranenia. Vonkajšia aréna sa doporučuje, pokiaľ je to možné. Rozhodca si musí trasu prejsť a má právo a povinnosť zmeniť trasu, pokiaľ to nie je v súlade so zámerom triedy. Rozhodca môže odstrániť alebo zmeniť akúkoľvek prekážku ktorá sa mu zdá nebezpečná, neprejditeľná alebo zbytočne ťažká. Hocikedy počas triedy pokiaľ sa stane prekážka nebezpečná, musí byť opravená alebo odstránená z trate. Ak nemôže byť opravená a niektoré kone musia štartovať, musí byť odstránené hodnotenie danej prekážky aj od predchádzajúcich jazdcov z danej triedy.

##### **Zakázané prekážky:**

Plachty, vodné prekážky s hladkým dnom, PVC rúrky používané na skok alebo prechádzku, pneumatiky, hojdacie alebo pohyblivé mosty, natreté guľatiny alebo tyče, guľatiny vyvýšené spôsobom, ktorý umožňuje nebezpečné prevaľovanie sa.

##### **Povinné prekážky:**

1. Jazda cez prekážky na zemi (vyžadujú sa prírodné polená). Môže sa použiť krok, klus alebo cval ale vyžaduje sa len jeden chod.
  - Krok: nie viac ako 4 polená (kmeňov) s výškou maximálne 25 cm a s rozstupmi medzi 66 – 76 cm. Formácia môže byť rovná, zakrivená, cikcak alebo vyvýšená.
  - Klus: nie viac ako 4 polená nie viac ako 25 cm vysoké. Priestor medzi polenami alebo tyčami by mal byť 92 – 107 cm. Útvar môže byť tiež rovný, zakrivený, cikcak alebo vyvýšený.
  - Cval: nie viac ako 3 polien, nie viac ako 25 cm vysoké. Priestor medzi polenami by mal byť 183 – 213 cm. Útvar môže byť tiež rovný,

zakrivený, cikcak alebo vyvýšený. V prípade rozostupu 183 cm maximálne 2 polená po sebe

2. Otváranie, prechádzanie a zatváranie výklopnej krídlovej brány (nie lanovej brány): Používajte bránu, ktorá neohrozí koňa ani jazdca a vyžaduje minimálny bočný prechod.

3. Jazda cez drevený most: Most by mal byť pevný, bezpečný a zdolávaný len v kroku. Ťažká preglejka ležiaca rovno na zemi je prijateľnou simuláciou mosta. Odporúčaná minimálna šírka musí byť 92 cm a aspoň 183 cm dlhý.

4. Cúvanie medzi a okolo prekážky: Prekážky musia byť od seba vzdialené minimálne 71 cm. Ak je zvýšená, vyžaduje sa vzdialenosť 76 cm. Cúvanie do tvaru L, V, U alebo rovno alebo podobne tvarovaný cvik, ktorý môže byť zvýšený maximálne 61 cm.

5. Side-pass: Akýkoľvek predmet, ktorý je bezpečný a akejkolvek dĺžky, môže byť použitý na preukázanie schopnosti koňa reagovať na signály nôh. Zdvihnutý Side-pass by nemal presiahnuť 30cm.

6. Ťahanie bremena: LEN pre otvorené a amatérske triedy. Ťahanie sa nesmie používať v triedach Mládeže a Hobby. Ťahanie môže byť úplná osmička a môže začať v oboch smeroch. Jazdec môže držať lano alebo mať navinuté na hruške sedla (polovičné alebo úplné dally).

**Voliteľné prekážky** možno použiť za predpokladu, že sa dajú nájsť pri každodennej práci na ranči.

Voliteľné prekážky, z ktorých je možné vyberať, zahŕňajú, ale nie sú obmedzené na:

- Skokovú prekážku, ktorej stredová výška nie je menšia ako 35 cm alebo väčšia ako 63 cm. Pri tejto prekážke je povolené držanie sa hrušky sedla.

- Môžu sa použiť iba živé alebo vypchaté zvieratá, s ktorými sa bežne stretnete vo vonkajšom prostredí, ale nesmú sa používať pri pokuse splasiť koňa.

- Prenášanie predmetu z jednej časti arény do druhej.

- Vybratie alebo vloženie listov z poštovej schránky.

- Slalom cez kužele vzdialené od seba minimálne 180 cm.

- Prechádzanie prírodnými priekopami alebo jazdenie po násypoch.

- Hodenie lasa na dummy alebo švihnutie lasom nad hlavou koňa.

- Vstúpiť a vystúpiť z prekážky.

- Obliecť a vyzliecť si kabát.

- Pristaviť koňa ku schodíkom na nastupovanie na koňa a vysadnúť zo schodíkov

- Prejsť cez vodnú prekážku. - Otvorenie brány zo zeme (pešo)

- Zdvihnutie nohy koňa.

- Uviazať koňa na zemi (putá sú povolené).

- Viesť koňa v kluse.

### **Hodnotenie**

Všetky jazdy sa začínajú po vstupe do arény a akékoľvek priestupky sú v tom čase potrestané (napríklad použitie jednej ruky na vyvolanie strachu alebo pochvaly atď.). Jazdec má možnosť vynechať akúkoľvek prekážku, čo však bude mať za následok off pattern (OP) a tím koňa/jazdca sa nesmie umiestniť nad ostatných, ktorí dokončili trasu správne. Rozhodca môže požiadať jazdca, aby opustil prekážku po troch odmietnutiach alebo kedykoľvek z bezpečnostných dôvodov. Body sa udeľujú tým koňom/jazdcom, ktorí prekonajú prekážky správne a efektívne. Kone by mali získať uznanie za prejavenie pozornosti k prekážkam a schopnosť prekonať trať, keď si to prekážky vyžadujú, a zároveň ochotne reagovať na podnety jazdca na zložitejších prekážkach. Kvalita pohybu a kadencia by sa mali považovať za súčasť skóre za prekážku. Vyhodnotenie manévrov

a uplatnenie penált sa určuje nezávisle. Bodové hodnotenie je od 0 do 100, pričom 70 bodov je považované za priemer. Každý manéver je hodnotený bodmi za predvedenie od  $+1\frac{1}{2}$  po  $-1\frac{1}{2}$ , kde  $-1\frac{1}{2}$  znamená mimoriadne zle,  $-1$  veľmi zle,  $-1/2$  zle, 0 korektne,  $+1/2$  dobre,  $+1$  veľmi dobre,  $1\frac{1}{2}$  vynikajúce predvedenie. Nasledujúce penalizácie budú aplikované za každý prípad a budú odpočítané od konečného skóre.

#### **Penalta 1:**

- hlava za kolmicou (v každom manévri)
- kôň je rozpadnutý z požadovaného rámca (v každom manévri)
- každý dotyk, zakusnutie alebo šliapnutie na poleno, kužel alebo akúkoľvek súčasť prekážky
- nesprávna alebo prerušená chôdza pri kroku alebo kluse na dva plné kroky alebo menej
- obe predné alebo zadné nohy v medzere alebo priestore pre jeden krok v kroku alebo kluse
- preskakovanie alebo nevkročenie do požadovaného priestoru
- „Split pole“ – kavaleta medzi prednými alebo zadnými nohami koňa pri cvale
- nesprávny počet krokov pokiaľ je daný
- jeden až dva plné kroky pri nasadí alebo zosadaní, pri odložení koňa, okrem prenesenia váhy
- nesprávna cvalová noha na dva plné cvalové kroky a menej

#### **Penalta 3:**

- prerušenie chodu v kroku alebo kluse nad dva plné kroky
- prerušenie chodu v cvale s výnimkou korekcie
- cval na zlú nohu na viac ako dva plné kroky
- príliš prevesené oŕaže
- 3 - 4 kroky pri nasadaní a zosadaní, pri odložení koňa
- klus viac ako tri plné kroky pri nacválaní alebo dokončovaní rollbacku do cvalu zo stavenia lebo kroku
- zhodenie alebo závažné porušenie prekážky
- vykročenie alebo spadnutie z prekážky jednou nohou
- vynechanie alebo vyhnutie sa časti prekážky jednou nohou

#### **Penalta 5:**

- každá viditeľná neposlušnosť (kopanie, kúsanie a pod.)
- použitie ostrohy pred podbrušníkom
- použitie akejkoľvek ruky na vyvolanie strachu/chvály
- vykročenie alebo spadnutie z prekážky viac ako jednou nohou
- pustenie predmetu, ktorý je treba niesť
- prvé alebo druhé odmietnutie poslušnosti
- pustenie bránky
- päť alebo viac krokov pri nasadaní alebo zosadaní, pri odložení koňa
- vynechanie alebo vyhnutie sa časti prekážky viac ako jednou nohou

**OFF PATTERN (OP):** Súťažiaci nemôžu byť umiestnení pred ostatných účastníkov, ktorí prekonalí pattern korektne:

- Nekompletný manéver
- Vynechanie alebo pridanie manévru
- Tretie odmietnutie
- Opakovaná výrazná neposlušnosť a zlyhanie urobiť dally s lasom a držať dally
- Použitie oboch rúk – vedenie (okrem juniorov ktorí vedú kone na snaffle- bit/hackamore)
- Viac ako jeden prst medzi oŕažami alebo prst medzi romal oŕažami
- Zlyhanie otvorenia alebo zavretia bránky, zlyhanie prejdenia bránky.

#### **Diskvalifikácia (0):**

- krívanie
- týranie

- opustenie arény pred tým ako jazdec dokončil pattern
- nedovolená výstroj
- neúcta alebo nevhodné správanie
- nevhodný westernový odev jazdca/ výzor koňa.
- pád jazdca a pád koňa

#### 2.24.10. RANCH RAIL PLEASURE

Ponúkaná ako disciplína pre všetky vekové kategórie koní a v triedach OPEN a MLÁDEŽ. Táto disciplína je zamýšľaná ako obvodová, ale jednotlivci pracujúci mimo obvod arény nebudú penalizovaní a jazdcom sa odporúča používať dostatočný priestor vzhľadom k požadovanému predĺženiu chôdze. Disciplína Ranch Rail Pleasure hodnotí schopnosť koňa ako „dopravného“ prostriedku na ranči z úlohy k úlohe, mal by odrážať všestrannosť, pohyb a prístup pracovného koňa. Kôň by mal byť dobre prejazdený, uvoľnený, tichý, mäkký s razanciou vo všetkých chodoch. Kôň by mal byť vedený na relatívne voľných oŕažiacich s ľahkým kontaktom a bez neho vyžadujúce neprimerané obmedzenie. Kôň by mal reagovať na jazdca a vykonávať včasné prechody plynulým a správnym spôsobom. Kôň by mal byť v uzdení mäkký a poddajný ku kontaktu. Ideálny Ranch Rail kôň by mal mať prirodzene nesenú pozíciu hlavy vo všetkých chodoch. Pohyb Ranch Rail koňa vo všetkých chodoch by mal navodzovať pohyb koňa na veľké vzdialenosti, ako pracovný kôň. Táto trieda by mala ukázať schopnosť koňa pracovať v doprednom pohybe pod kontrolou jazdca. Ľahký kontakt by mal byť odmenený, ale kôň by nemal byť vedený na plnom kontakte (za hubu). Celkové chovanie a schopnosť reagovať koňa pri plnení požiadavkou a manévrov. Primárna je však kvalita pohybu koňa.

- **1. KROK (Walk)** – krok je prirodzený, rytmický, štvordobý chod. Rovnako ako vo všetkých chodoch by mal kôň ukázať líniu hlavy na úrovni alebo mierne nad úrovňou hornej línie s jasným a pozorným výrazom.

- **2. KLUS (Trot)** – je prirodzená dvojdobá chôdza ukazujúca viac pohyb vpred ako Pleasure klus.

- **3. PREDĹŽENÝ KLUS (Extended Trot)** – je zjavné predĺženie kroku s určitým zvýšením tempa. Kôň by mal byť pohybujúci sa spôsobom, ako by pokrýval veľkú plochu na ranči s hornou líniou hlavy nad úrovni chrbta.

- **4. CVAL (Lope)** – je trojdobý chod. Mal by byť uvoľnený a hladký s prirodzeným pohybom pred.

- **5. PREDĹŽENÝ CVAL (Extended Lope)** – predĺžený cval nie je závod na rýchlosť!! Malo by byť zjavné predĺženie kroku, čo ukazuje na pohyb vpred, pracovná rýchlosť. Kôň by mal mať hlavu vo vyššej úrovni hornej línie s jasným, pozorným výrazom.

Súčasťou hodnotenia tejto triedy je plynulosť prechodov. Pri pohybe z predĺženého klusu je možné koňa zbierať do cvalu. Prechod z predĺženého cvalu do klusu, je prechod v sede, nie do predĺženého klusu. Kone, ktoré prechod dokončujú do troch krokov poslušne a kľudne by mali byť odmenení. Kone, ktoré sa pokúsia zastaviť alebo sa zastavia pred klusom, budú penalizované. Rozhodcovia očakávajú, ževidia kone, ktoré boli trénované pre disciplínu, a preto sú aj pomôcky na prechody nenápadné a diskrétné. Viest' koňa neznamena iba jeho vedenie, ale tiež kontrolu každého jeho pohybu. Najlepšie ovládaný kôň by mal byť ochotne vedený alebo ovládaný s malým alebo žiadnym zjavným odporom. Každý pohyb koňa, ktorý urobí sám od seba, musí byť považovaný za nedostatok kontroly.

### **Penalizácie**

Súťažiaci bude potrestaný, keď nastane :

- Príliš pomalý / v kroku
- Vedený za kolmicou
- Mimo rámeč
- Prerušenie chôdze v kroku alebo kluse na 2 plné kroky alebo nemej
- Prerušenie chôdze v kroku alebo kluse na viac ako 2 plné kroky
- Prerušenie chôdze v cvale
- Nacválanie na zlú nohu/prerušenie chodu v cvale
- Prehodené oťaže
- Cválanie na zlú nohu, alebo križovanie viac než na dva cvalové kroky
- Klusanie viac než 3 plné kroky pred nacválaním
- Zjavná neposlušnosť (kopanie, kúsanie, vyhadzovanie, stávanie sa na zadné atď.)
- Veľká neposlušnosť alebo schooling
- Používanie pomôcok pred podbrušníkom
- Použitie jednej či oboch rúk k vyvolávaniu strachu/chvály

### **Ranch výstroj a vybavenia**

Odev a vybavenie by mali byť čisté a reprezentatívne. Odporúča sa pracovné vybavenie

- Žiadny lak na kopytá
- Žiadne zapletanie alebo páskovanie hrivy a predĺženie chvostov
- Strihanie vo vnútri uší sa neodporúča
- Strihanie hrivy pod uzdičkou za ušami, fet locky alebo príliš dlhé fúzy, zmienené je povolené
- Výstroj so striebrom sa nepočíta ako dobré pracovné vybavenie. Strieborná uzdička ani striebro na sedle nie je vhodné a môže mať za následok zníženie hodnotenia.
- Odporúča sa, aby súťažiaci používali poprsník a zadný podbrušník. Vysadanie v predĺženom kluse je povolené. Trieda musí byť predvedená v oboch smeroch a vo všetkých chodoch.

### **2.24.11. HUNTER UNDER SADDLE**

Cieľom disciplíny je predviesť koňa s čulým výrazom, ktorého chody ukazujú potenciál loveckého koňa. Kone majú mať ľahké, atletické a nenútené chody s nízkymi a dlhými krokmi predvádzanými bez zjavnej námahy. Mali by byť schopné za stáleho uvoľneného držania tela plynule predĺžiť kroky s dobrou kadenciou, pričom sa zachová pravidelnosť a čistota chodu. Kone majú predviesť predovšetkým kvalitu pohybu a čistotu chodu. Majú tiež predviesť poslušnosť, s pozorným výrazom, nastraženými ušami a ochotne reagovať na pomôcky jazdca. Nohy a ruky jazdca majú zostať v ľahkom kontakte s koňom. Kôň má predviesť ochotné a plynulé prechody, ak je vyžiadaný predĺžený klus alebo ľahký cval mal by pokračovať s plochým a plynulým pohybom. Temeno koňa má byť na úrovni kohútika alebo ľahko nad ním, aby bol umožnený správny impulz vychádzajúci od zadných nôh. Pozícia hlavy koňa by mala byť s nosom ľahko pred alebo na kolmici.

Disciplína sa posudzuje podľa výkonu, kondície a pre dispozície koňa. Najvyššie ocenenie dosiahne ochotný, vyrovnaný kôň s plynulým pohybom.

Súťažiaci môže byť rozhodcom požiadaný o nacválanie aj z kroku, nielen z klusu.

Záleží na rozhodcovi, či bude požadovať ľahký cval po všetkých, alebo len po 12tich najlepších a to v jednom alebo v oboch smeroch.

Nikdy nesmie byť naraz v tomto chode viac ako 12 koní.

Rozhodca môže požadovať zastavenie z ľahkého cvalu, po zastavení musí jazdec nechať stáť koňa v klúde a s prevesenými oťažami. Kone budú predvádzané v kroku, kluse a cvale v obidvoch smeroch. Zmena smeru sa prevedie do vnútra arény. Kone majú ochotne cúvať a v klúde stáť. Súťažiaci nebudú požiadaní o skok cez prekážku v tejto disciplíne.

Rozhodca môže požiadať o predĺženie chodu v kroku, kluse alebo cvale na jednu alebo obidve strany arény. Predĺženie je viditeľné predĺženie chodu s plochým a plynulým pohybom, s minimálnou námahou a javí sa ako ľahko jazditeľný.

#### ***Chyby vo výkone zoradené podľa závažnosti:***

- Rýchle, krátke a vysoké kroky
- Cval na zlú nohu
- Prerušenie chodu
- Prílišná rýchlosť v ktoromkoľvek chode
- Prílišná pomalosť v ktoromkoľvek chode, strata dopredného pohybu
- Nezahájenie vyhláseného chodu, oneskorenie prechodu
- Hlava koňa nesená príliš vysoko
- Hlava koňa nesená príliš nízko (pod úroveň kohútika)
- Prílišné ohnutie, pri ktorom je hlava za kolmicou
- Prehnane vystrčený nos dopredu
- Neschopnosť udržovať ľahké prilnutie
- Potknutie
- Kôň sa javí podráždený, unavený, letargický, apatický alebo vyčerpaný
- Trvale predvádzanie koňa príliš ďaleko od obvodu arény

#### ***Chyby vedúce k diskvalifikácii:***

Hlava nesená príliš nízko, pri pohybe koňa je hlava trvale za kolmicou, alebo iné prejavy zastrášaného koňa.

### **2.24.12. HUNT SEAT EQUITATION**

Cieľom disciplíny je ukázať schopnosť jazdca predviesť s koňom rôzne manévry potrebné pre jazdenie v anglickom štýle. Posudzuje sa jazdec a jeho pôsobenie na koňa. Komunikácia s koňom a použitie pomôcok nemá byť poznateľné. Temeno koňa má byť na úrovni kohútika alebo vyššie, hlava koňa nesmie byť nesená za kolmicou. Kôň nemá pôsobiť ustrašene ani vzdorovito.

Úloha má byť vyvesená najmenej hodinu pred začatím disciplíny. Rozhodca by pri tvorení úlohy mal myslieť na to, aby väčšina jazdcov zašla úlohu do jednej minúty. Všetky úlohy musia obsahovať krok, klus, cval a cúvanie. Vo všetkých častiach disciplíny má kôň predvádzat' čo najlepšie chody, ako sú popísané pre anglické disciplíny.

Poradie jazdcov so zhodným bodovým ziskom záleží na konečnom rozhodnutí rozhodcu.

#### ***Základná pozícia***

Pri nasadaní uchopí jazdec oťaž ľavou rukou a položí ich na kohútik. Pravou rukou uchopí strmeňový remeň, vloží ľavú nohu do strmeňa a nasadne. Pri zosadaní môže jazdec zosadnúť alebo skĺznuť po bruchu. Do úvahy sa musí brať veľkosť jazdca. Ruka jazdca musí byť nad a pred kohútikom, zápästie má byť uvoľnené a poloha ruky by mala zviazať uhol cca 30 stupňov. Ruky majú byť držané kúsok od seba a predlaktie tvorí priamku k hube koňa. Spôsob držania oťaží je ľubovoľný, ale nesmie sa behom jazdy meniť. Pri použití plného uzdenia je nutné držať obidve oťaž.

Rozhodca by nemal požadovať zosadnutie a nasadnutie na koňa.

Pohľad jazdca má smerovať hore, ramená dozadu. Špičky nôh majú mať taký uhol, aby umožňoval jazdcovi mať päťu dole a ľahko priloženú holeň. Strmeň je nasadený na najširšom mieste chodidla a nesmie byť žiadnym spôsobom pripojený k podbrušníku.

### **Priebeh súťaže**

Súťažiaci môžu do arény vstupovať jednotlivo, alebo môžu nastúpiť všetci zároveň. Poradie jazdcov je vopred dané a nesmie sa meniť. Všetci súťažiaci alebo len finalisti musia predviesť rail work, teda jazdu aspoň jedným smerom okolo arény vo všetkých troch chodoch. Táto časť môže byť použitá k rozhodnutiu o konečnom umiestnení súťažiacich, môže sa upraviť umiestnenie súťažiacich alebo rozhodnúť o konečnom umiestnení v prípade rovnakého počtu bodov získaných z prvej časti disciplíny.

### **Popis manévrov**

- Obrat okolo predku vpravo je predvedený pohybom zadku doľava
- Obrat okolo predku vľavo je predvedený pohybom zadku doprava
- Ak je požadovaná jazda bez strmeňov, môže ich jazdec nechať voľne visieť alebo ich prehodiť krížom cez sedlo na kohútiku
- Ustupovanie na holeň je predvedené tak, že kôň postupuje diagonálnym smerom súčasne dopredu a do boku. Telo koňa je narovnané s mierne ohnutým krkom proti smeru pohybu (je vidieť oko koňa). Pri ustupovaní vpravo je kôň pristavený s krkom mierne ohnutým vľavo, keď kôň ustupuje vľavo je kôň pristavený vpravo.
- Pokiaľ je preskok požadovaný manéver, mal by byť navrhnutý ako jednoduchý preskok, alebo si súťažiaci môžu vybrať, či predvedú jednoduchý alebo letmý preskok. (poz. Jednoduchý preskok je predvádzaný prechodom do kroku alebo klusu na jeden až 3 kroky)

### **Úlohy môžu byť zostavené z nasledujúcich cvikov**

- **Ľahké úlohy:** krok, pracovný klus, predĺžený klus, ľahký klus, kruhy, osmičky, zastavenie, zacúvanie, ustupovanie (side-pass), povolenie a vytiahnutie oťaží, predvedenie zmeny vysadania na správnu nohu na diagonále
- **Stredne ťažké úlohy:** vlnovka v kluse alebo v cvale, obrat okolo zadku alebo okolo predku, ustupovanie na holeň, letmá alebo jednoduchá zmena cvalu
- **Ťažké úlohy:** cval alebo ľahký cval na priamych alebo zakrivených líniách, kontra cval na osmičke, nohy zo strmeňov a následné vrátenie nohy do strmeňa bez zastavenia.

### **Pozícia jazdca v jednotlivých chodoch**

- Krok ( štvordobý chod ): jazdec sedí vzpriamene, ruka ide s pohybom koňa
- Ľahký klus: v prípade že je požadované vyjazdenie osmičky, má jazdec ukázať vysadenie na správnu nohu a jaj zmenu na diagonálach. Pri jazde na ľavú diagonálu jazdec sedí v sedle keď je ľavá predná noha koňa na zemi. Pri jazde na pravú diagonálu sedí jazdec v sedle keď je pravá predná noha koňa na zemi. Pokiaľ jazdec ide na kruhu po smere hodinových ručičiek v ľahkom kluse jazdec vysadá na ľavú diagonálu. Pokiaľ ide jazdec na kruhu proti smeru hodinových ručičiek jazdec vysadá na pravú diagonálu. Jazdec by mal byť svojou panvou v takom uhle, aby svojím pohybom podporoval dopredný pohyb koňa. Horná časť tela má byť naklonená zhruba 20 stupňov pred kolmicou.
- Pracovný klus a cval: v pracovnom kluse je horná časť tela jazdca len veľmi mierne pred kolmicou, v cvale môže byť predklon o niečo väčší. Ak je potrebné skrátiť kroky, môže byť pozícia tela vzpriamenejšia.

- Státie v strmeňoch: jazdec uvoľnene nadvihne panvu smerom dopredu nad sedlo, váha jazdca je na konskom chrbte rozložená pomocou nôh jazdca, ktoré sú jedinou časťou tela, ktorá je v priamom kontakte s koňom. Ruky sú viac vpredu nad krkom koňa, ale nedotýkajú sa ho.
- Lahký cval: je trojdobý predĺžený cval, pri ktorom jazdec stojí v strmeňoch. Nohy sú na bokoch koňa, pričom jazdec nesedí v sedle. Pozícia tela jazdca sa mení v závislosti na tom, či je potrebné predĺžiť alebo skrátiť cvalové skoky. Bežná pozícia tela je cca 30 stupňov pred kolmicou.

### **Hodnotenie**

Jazdecká dvojica je hodnotená bodmi od 0 do nekonečna, pričom 70 bodov predstavuje priemerný výkon. Úlohy budú rozdelené na 6 až 10 manévrov podľa rozhodnutia rozhodcu a každý manéver bude ohodnotený dojmovým bodom od +3 do -3, pol bodové hodnotenie je povolené. Tieto body budú pripočítané alebo odpočítané od hodnoty 70 bodov. Hodnotenie manévru nie je závislé od udelenej penalty, ale odráža jazdecké schopnosti a predvedenie daného manévru nasledujúcim spôsobom:

+3 excelentne, +2 veľmi dobre, +1 dobre, 0 priemerné, resp. korektné prevedenie, -1 zle, 2 veľmi zle, -3 extrémne zle.

Celkový výkon, predvedenie a sed jazdca budú navyše ohodnotené jednou samostatnou známkou od 0 do +5.

Známkou 0 až +2 bude ohodnotený zlý až priemerný predvedenie úlohy, známkou +3 bude ohodnotený dobrý výkon, známkou +4 veľmi dobrý výkon a známkou +5 ohodnotí rozhodca excelentné prevedenie úlohy. Súťažiaci môžu byť ďalej hodnotení pri spoločnej jazde po obvode arény a ich bodové hodnotenie môže byť zodpovedajúcim spôsobom upravené podľa uváženia rozhodcu.

### **Penalta 3**

- Prerušenie chodu v kroku alebo kluse do dvoch plných krokov
- Pretočenie alebo nedotočenie obratu od 1/8 do ¼
- Dotyk kužela
- Vysadenie na zlú nohu do dvoch plných krokov v patterne alebo railovej časti

### **Penalta 5**

- Nezastavenie alebo nepredvedenie požadovaného chodu do vzdialenosti 3 m od kužela
- Vysadenie na nesprávnu nohu nad 2 plné kroky
- Viditeľná kontrola jazdca očami na ktorú nohu vysadá
- Cval na zlú nohu alebo prerušenie chodu v cvale, s výnimkou korekcie cvalu na zlú nohu
- Úplná strata kontaktu medzi hubou koňa a rukou jazdca
- Prerušenie chodu v kroku alebo kluse na viac ako dva plné kroky
- Strata strmeňa
- Hlava koňa nesená príliš nízko alebo za kolmicou pokiaľ je kôň v pohybe, kôň javí známky zastrašenia
- Zreteľné kontrolovanie pohľadom na ktorú nohu kôň cvála alebo na ktorú nohu jazdec vysadá

### **Penalta 10**

- Pustenie, strata oťaže
- Použitie ruky k zastrašeniu alebo pochváleniu koňa kdekoľvek v priebehu disciplíny
- Držanie sa sedla voľnou rukou
- Zreteľná neposlušnosť koňa ako je vzpínanie, kopanie, vyhadzovanie alebo hrabanie nohou
- Použitie ostrohy pred podbrušníkom



**Diskvalifikácia** (súťažiaci sa nemôže umiestniť)

- Neschopnosť jazdca byť riadne označený štartovým číslom
- Zjavné týranie koňa alebo nadmerný schooling
- Nepovolené držanie oŕaží
- Použitie nepovolenej výstroje
- Pád koňa a jazdca

**Off pattern:** prevrhnutie kužela alebo práca na zlej strane kužela, nedodržanie úlohy zahrňujúce nepredvedenie požadovaného chodu vrátane nepredvedenia cvalu na správnu nohu alebo pretočenie či nedotočenie obratu o viac ako  $\frac{1}{4}$ , vysadenie na zlú nohu.

**Chyby ktoré vedú k diskvalifikácii:**

- S výnimkou triedy Amatér alebo Mládež, Hobby kedy musia byť hodnotené podľa závažnosti
- Hlava koňa nesená príliš nízko, pri pohybe je hlava sústavne za kolmicou, alebo iné prejavy zastrašovaného koňa.

### 2.24.13. LONGE LINE

Kategória určená pre 1 až 2 ročné kone, ktoré ešte neboli predvádzané pod sedlom. Účelom predvádzania na lonžke je ukázať, že má kôň vhodný pohyb, chovanie, povahu na to, aby sa stal závodným koňom na jazdenie. Tým pádom zámerom tejto triedy by malo byť odmeniť:

- Kvalitu pohybu
- Chovanie, prístup koňa
- Stavbu odpovedajúcu budúcemu smeru predvádzania.

Kôň by mal byť hodnotený na jeho vhodnosti stať sa závodným koňom. Táto trieda by mala definovať, čo znamená byť „Western pleasure prospect“ alebo „Hunter under Saddle prospect“. Zároveň, keďže sa jedná o mladé kone, nie je od nich očakávané chovanie perfektného hotového závodného koňa, ale iba chovanie nutné k dôstojnému predvedeniu rozhodcovi.

**Vybavenie:** Kone musia byť predvedené na ohlávke, prijateľné sú závodné halter ohlávky alebo ohlávky obyčajné. Pre demonštráciu lonžovania je povolené mať k ohlávke pripojenú lonžku. Lonž by nemala presahovať 10 metrov a mala by byť pripnutá karabínou. Lonžka musí voľne vysieť z ohlávky bez toho, aby sa akokoľvek dotýkala koňa. Je povolené používať lonžovací bič, ale predvádzajúci nesmie bičom očividne udierať, za účelom vyslania koňa dopredu alebo jeho poháňania. Žiadne iné vybavenie nie je povolené počas lonžovacej časti. Mechanické ale zvinovacie lonžky nie sú povolené. Na predvedenie inšpekcie je možné požiť retiazku. Predvádzajúci by nemal byť penalizovaný za obyčajných ohlávok alebo jednoduchých lonžiek a naopak by sa show ohlávky a lonžky nemali zvýhodňovať. Do hodnotenia by malo byť zahrnuté len chovanie, vzhľad a spôsob predvedenia koňa. Typ vybavenia by v celkovom hodnotení nemal byť vôbec zahrnutý.

**Oblečenie:** Oblečenie by malo byť vhodné na predvedenie Western Pleasure koňa alebo koňa anglických tried. Oblečenie musí byť čisté, uhladené a pekné.

Inšpekcia stavby koňa sa bude konať pri vchode do arény pred začiatkom všetkých lonžovacích častí. Pri tejto inšpekcii bude rozhodca posudzovať v závislosti na vhodnosti koňa stať sa závodným koňom rozhodca by nemal riešiť osvalenie koňa, ale skôr jeho celkový dojem, korektnosť stavby a atletickú schopnosť. Každý účastník jednotlivo predstúpi na inšpekciu k ohodnoteniu, následne rovno odklusá až po kužel, kde zatočí a doklusá až ku stene alebo hradeniu arény, kde sa podľa pokynov ringstewarda zaradí

pozdĺž steny. Ktorýkoľvek koň, ktorý počas klusovej časti pôsobí že kríva, by mal byť zo súťaže vylúčený. Rozhodcovia sa nachádzajú mimo lonžovací kruh. Predvádzajúci vstúpi do miesta určeného na predvedenie a počká na zvukový signál k začatiu. Pri zaznení signálu bude predvádzajúcemu spustená jeho minúta a pol (90 sekúnd) k predvedeniu. Po uplnutí časového limitu zaznie zvukový signál oznamujúci koniec časového úseku. Organizátor má možnosť zaradiť aj zvukový signál upozorňujúci na polovicu času. Predvádzajúci sú vedení k tomu, aby využívali celý lonžovací kruh (7,5 metra).

**Chody koňa:** - Krok. Je hodnotený na škále od  $-1\frac{1}{2}$  do  $+1\frac{1}{2}$ . Koň musí ísť v kroku dosť dlho na to, aby mal rozhodca dostatočné množstvo času na ohodnotenie chodu.

- Klus. Je hodnotený na škále od -3 do +3. Koň by mal na najväčšom možnom kluhu obklusať aspoň pol kruhu na každú stranu.

- Cval. Je hodnotený na škále od -3 do +3. Koň by mal cválať aspoň jeden plný kruh na každú stranu.

**Hodnotenie:** Každý hodnotený prvok dostane skóre, ktoré bude pripočítané alebo odpočítané od 70 bodov.

a) stavba, klus, cval a chovanie bude hodnotené nasledovne: +3 vynikajúce, +2 veľmi dobré, +1 dobré, 0 korektné, -1 zlé, -2 veľmi zlé, -3 extrémne zlé.

b) krok a využitie kruhu bude hodnotené nasledovne:  $+1\frac{1}{2}$  výborne, +1 veľmi dobre,  $+ \frac{1}{2}$  dobre, 0 korektné,  $-\frac{1}{2}$  zlé, -1 veľmi zlé,  $-1\frac{1}{2}$  extrémne zlé.

c) chovanie, výraz, prístup bude hodnotené na škále od -3 do +3 v oboch smeroch. Kone budú penalizované za zjavný vzhľad prepracovania, únavy, znechutenia a pod. príkladom tohto chovania môže byť sklápanie uší, hádzanie hlavou, švihanie chvostom alebo celkovo otupený vzhľad. Zároveň bude penalizované nebezpečné chovanie, napr. vykopávanie, vbehnutie do kruhu, odtiahnutie predvádzajúceho alebo vzpínanie sa. Dodatočne by podša závažnosti malo byť penalizované nasledujúce: neúmyselné dotknutie sa koňa bičom, contracval, cúvanie a neprimerané popohnanie do predvádzajúceho.

d) stavba koňa bude hodnotená na škále od -3 do +3. Rozhodca by mal zhodnotiť, či je koň svojou stavbou tela do budúcna vhodný na Western Pleasure alebo Hunter under Saddle tried. Rozhodca by sa mal posudzovať celkový dojem, rovnováhu, korektnosť stavby a atletickú schopnosť.

e) využitie kruhu Rozhodca uváži, ako dobre alebo zle štsrtovná dvojica využila lonžovací kruh. V scoresheete bude oddelená kolónka, do ktorej sa bude na škále od  $-1\frac{1}{2}$  do  $+1\frac{1}{2}$  zapisovať hodnotenie využitia kruhu.  $+1\frac{1}{2}$  až  $+1\frac{1}{2}$  – koň udrží konzistentnú veľkosť a tvar kruhu s ľahko previsnutou lonžkou. Otáča sa pozdĺ obvodu kruhu. 0 – koň je ľahko nekonzistentný v držaní tvaru a veľkosti kruhu.  $-1\frac{1}{2}$  až  $-1\frac{1}{2}$  koň je predvádzaný na kruhu, jeho priemer je menší než 7,5 metra. Koň ťahá predvádzajúceho mimo kruh.

**Penalty a diskvalifikácia:**

**5 bodvé penalty** (môžu byť udelené v oboch smeroch):

- predvedenie menej ako dvoch konských dĺžok v kroku
- predvedenie menej než  $\frac{1}{4}$  kruhu v kluse
- nepredvedenie aspoň  $\frac{1}{4}$  kruhu v cvale na správnu vedúcu nohu

**Diskvalifikácia:**

- očividné krívanie
- očividné bitie koňa bičom
- pád koňa (koň leží na boku a všetky 4 nohy sú rovnakým smerom)

- kôň sa zamotá do lonžky
  - nepredvedenie všetkých 3 chodov
  - útek koňa
  - nerešpektovanie rozhodcov
  - nepredvedenie korektného odklusania do troch pokusov
- Pokiaľ sa kôň jemne hrá s lonžkou, nemalo by to byť penalizované. Avšak, nadmerné vyhadzovanie, útek alebo neposlušnosť penalizované bude.
- Po odštartovaní triedy môžu súťažiaci, ktorí čakajú na svoj štart, opracovávať len v kroku.

## 2.25. Pracovné disciplíny s dobytkom

Aréna určená pre dobytkárske disciplíny musí byť vybavená na nedobyťčej strane vstupnou brámkou s výškou a šírkou 3m, pre zabezpečenie plynulého príchodu a odchodu jazdcov z arény. Poradie v štartovnej listine sa určuje pomocou programu na [www.eurorodeo.eu](http://www.eurorodeo.eu). Tento program vygeneruje náhodné poradie. Toto generovanie bude transparentné pre všetkých jazdcov a tímy. Vďaka náhodnému generovaniu, môže dôjsť k situácií, že jazdci štartujúci na viacerých koňoch, prípadne jazdci štartujúci vo viacerých tímoch budú zoradení v štartovnej listine bezprostredne po sebe.

Pre všetky disciplíny sa používa stádo pozostávajúce z 12 kusov teliat označené štandardizovanými obojkami. Tie pozostávajú z kombinácií farieb a čísel nasledovne:

čísla 1,2,3 modrá farba

čísla 4,5,6 červená farba

čísla 7,8,9 zelená farba

čísla 0,X,X biela farba

Čísla a farby sú štandardizované z dôvodu transparentného losovania časomierou a systémom spracujúcim štartovné listiny. Pri disciplíne Team Penning je možné pridať 3 teľatá bez obojku.

Pri surovom stáde majú jazdci právo stádo pred súťažou opracovať. (2x prehnať na nedobyťčiu stranu).

V pracovných disciplínach štartuje trieda mládeže vždy až po triede Open.

Ak je pri pracovných disciplínach v prvom kole viac ako 15 platných pokusov druhé kolo sa štartuje metódou PROGRESSIVE - postupujú iba jazdci, ktorí majú platný pokus. Druhé kolo sa v tomto prípade smie zoradiť od najhoršieho výkonu po najlepší pre zatraktívnenie súťaže. Napovedanie pri pracovných disciplínach je povolené.

V tímových disciplínach môže jazdecká dvojica štartovať neobmedzený počet krát, vždy však v inom tíme. V prípade disciplín Team Penning, Team Sorting a Gate Sorting smie pri absencii jedného jazdca štartovať tím vo dvojici.

Jazdecká dvojica pri štarte nemusí byť označená štartovným číslom. Pád koňa alebo jazdca pri pracovných disciplínach neznamená diskvalifikáciu. V prípade zranenia koňa alebo jazdca rozhodca posúdi situáciu. Je na jeho rozhodnutí disciplínu ukončiť. V takomto prípade nemá jazdecká dvojica, prípadne tím nárok na opakovaný štart.

V prípade, že dôjde k poškodeniu ohrady alebo úniku dobytká mimo arény, rozhodca udelí opakovaný štart. Ak dôjde k poškodeniu ohrady alebo úniku dobytká po nadmernom nátlaku jazdca na dobytok, nemá nárok na opakovaný štart.

### **Výstroj:**

Vo všetkých westernových disciplínach budú kone predvádzané s westernovým sedlom a príslušnou uzdečkou, so snaffle bit alebo

hackamore. Westernové sedlo je bežným typom sedla význačným širokou a výraznou rázsochou, na ktorej je niektorý typ hrušky, vysokým posedlím a širokými sukňami. Jazdec sa nesmie žiadnym spôsobom k sedlu pripievať. Pri pracovných disciplínach s dobytkom sú povolené všetky typy uzdení (bit, snaffle bit a hackamore) bez ohľadu na vek koňa. Obojručné vedenie na páke je povolené. Pri klasickom zubadle (snaffle bit) musí byť použitý podbradný remienok. Pri pákovom zubadle (bit) musí byť použitá podbradná retiazka. Podbradný remienok a podbradná retiazka musia byť voľné. Pri lasárskych disciplínach sa používa laso s pevnou alebo rozpínacou hondou podľa toho, ako stanovujú pravidlá disciplíny.

**Povolená prídavná výstroj:**

- chrániče a bandáže
- navliekacie podkovy alebo iné náhrady podkov
- nánosník a tie-down
- pohyblivé martingaly
- ostrohy

**Zakázaná výstroj:**

- pevné martingaly, vyvážovačky a prevlečky
- dvojité uzdenie
- anglické športové ostrohy
- elektrošok, bič, palička
- nánosník alebo tie down, ktorý obsahuje nekrytý kov, reťaz alebo drôt

Opakovanie jazdy z dôvodu zlyhania výstroje nie je povolené.

V prípade že zlyhanie výstroje spôsobí meškanie alebo prerušenie jazdy, rozhodca diskvalifikuje účastníka.

Rozhodca má právo vyžadovať odstránenie alebo úpravu časti výstroje, ktorá je podľa jeho/jej názoru nebezpečná, alebo ktorá dáva koňovi neférové zvýhodnenie, alebo ktorá je nehumánna.

### 2.25.1. CATTLE PENNING

Časový limit na ukončenie úlohy je 1 minúta (60 sekúnd). Aréna je rozdelená na dve polovice. Jedna polovica je dobytkárska a druhá polovica je nedobytkárska. Stádo teliat označených číslami je voľne zhromaždené na dobytkárskej strane (podľa nákresu). Na nedobytkárskej strane na dlhšej stene arény je ohrádka zo zostaviteľných kovových ohradových dielcov o minimálnych rozmeroch 3 x 9m (podľa nákresu). Čísla teliat prideluje časomiera automaticky. Jazdec začína túto disciplínu na strane nedobytkárskej. Ako náhle kôň pretne pomyselnú deliacu čiaru, spustí sa časomiera a jazdcovi sa zobrazí číslo teľaťa na displeji časomieri. Úlohou jazdca je oddeliť určené teľa od stáda, zahnať ho a zavrieť do ohrádky na nedobytkárskej strane arény.

Pri zatváraní prideleného teľaťa do ohrádky musia platiť súčasne 2 podmienky:

- a) jazdec zdvihne ruku,
- b) jeho kôň pretne pomyselnú čiaru zavretia

Po splnení oboch podmienok dá rozhodca pokyn na zastavenie času – pomocou tlačidla časomieri. V prípade, že jazdec vojde do ohrádky s celým koňom, nesmie ohroziť teľa umiestnené vo vnútri.

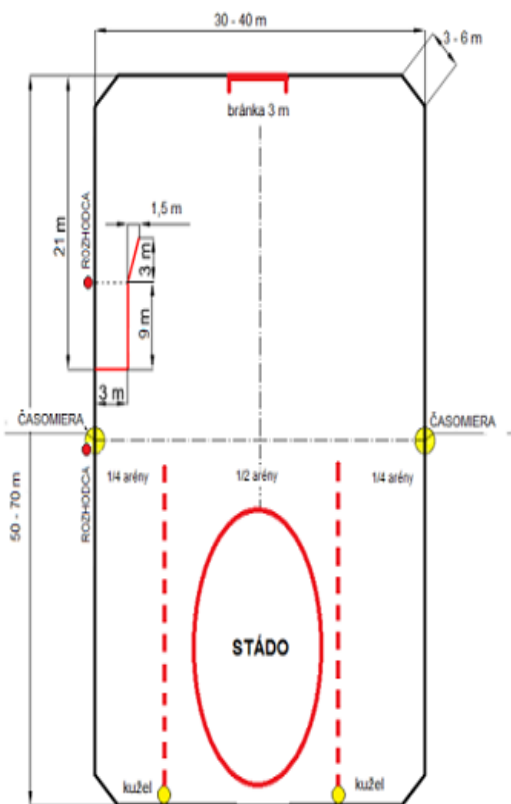
Takéto ohrozenie môže na základe posúdenia rozhodcu viesť k diskvalifikácii. V prípade, že teľa opúšťa pen v momente keď jazdec požiada o ukončenie disciplíny, je na posúdení rozhodcu, či sa dané teľa nachádzalo v pene alebo mimo neho. Pri ukončení disciplíny nesmie byť na nedobytkárskej strane arény žiadne iné teľa. Inak je to tiež diskvalifikácia v danom kole. Pokiaľ na nedobytkársku stranu

prebehnú viac ako 4 teľatá, je jazdec v tomto kole diskvalifikovaný. Vyhráva štartovná dvojica s najväčším počtom platných pokusov. Pri rovnosti platných pokusov rozhoduje dosiahnutý súčet časov, najmenší.

**Nasledujúce akcie spôsobia diskvalifikáciu:**

- Kôň uhryzne alebo kopne teľa
  - Hrubé naväzanie do teľaťa, povalenie teľaťa koňom alebo prejedenie teľaťa
  - Pobádanie teľaťa nohou, oťažami či iným predmetom
  - Akékoľvek pôsobenie na teľa vo chvíli, keď jazdec nesedí na koni
  - Akékoľvek tvrdosť voči teľaťu – a takisto aj ku koňovi – bude starostlivo posúdená rozhodcom. V prípade, že ju rozhodca uzná ako neadekvátnu a nadmernú, táto skutočnosť povedie k diskvalifikácii.
  - Rovnako pri viditeľnom krívaní koňa si rozhodca môže vyžiadať konzultáciu prítomného veterinára.
- Pokiaľ bude zistené krívanie ako závažné a neférové voči koňovi, môže rozhodca dvojicu diskvalifikovať zo súťaže.

## Cattle Penning



## 2.25.2. TRAILER LOADING

Časový limit na ukončenie úlohy je 1 minúta (60 sekúnd). Trailer Loading je tímová disciplína dvoch jazdcov s koňmi. Aréna je rozdelená na dve polovice. Jedna polovica je dobytkárska a druhá polovica je nedobytkárska. Stádo teliat označených číslami je zhromaždené na dobytkárskej strane. Na nedobytkárskej strane je ohrádka zo zostaviteľných kovových ohradových dielcov simulujúca prepravník, ktorá je tvorená dvomi oddelenými časťami (podľa nákresu). Tím sa skladá z dvoch jazdcov a začína túto disciplínu na strane nedobytkárskej. Číslo teliat prideliuje časomiera automaticky. Ako náhle kôň pretne pomyselnú deliacu čiaru, spustí sa časomiera a tímu sa zobrazí číslo teľaťa na displeji časomier. Úlohou tímu je oddeliť určené teľa od stáda, zahnať ho do prvej časti ohrádky a do druhej časti zaviesť oba kone. Následne jazdci pôjdu pešo pretnúť čiaru kruhu vyznačeného v aréne, ktorý je 8 metrov od rohu prepravníku. V okamihu, keď obaja jazdci prekročia oboma nohami vyznačenú čiaru kruhu sa zastavuje čas a úloha je ukončená. Vo chvíli, keď sa zastavil čas, tak na nedobytkárskej strane arény nesmie byť žiadne iné teľa, celé pridelené teľa musí byť v prepravníku a koňom nesmie vytrčať žiadna časť tela, inak je tím diskvalifikovaný z daného kola. Pokiaľ na nedobytkársku stranu prebehne viac ako 2 teľatá, je tím v tomto kole diskvalifikovaný. Vbehnutím iného než určeného teľaťa do prepravníku je tím diskvalifikovaný. Za priviazanie koňa alebo prehodenie oťaží cez kovové ohradové dielce simulujúce prepravník bude tím v tomto kole diskvalifikovaný.

Tím ktorý ukončí disciplínu zostáva v aréne aby usadil stádo pre nasledujúci tím. Po odštartovaní nasledujúceho tímu čo najrýchlejšie po stranách opustí arénu.

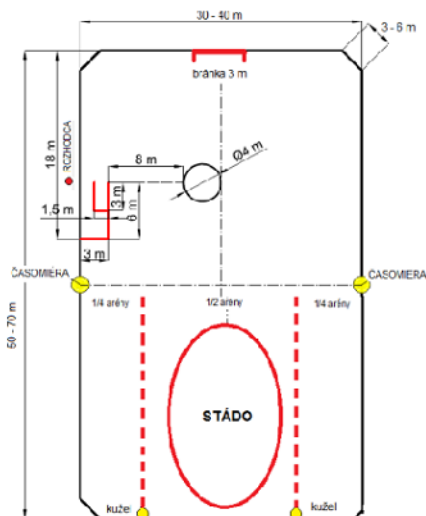
Vyhráva tím s najväčším počtom platných pokusov. Pri rovnosti platných pokusov rozhoduje dosiahnutý súčet časov, najmenší.

### ***Nasledujúce akcie spôsobia diskvalifikáciu:***

Nasledujúce akcie spôsobia diskvalifikáciu:

- a) Kôň uhryzne alebo kopne teľa
  - b) Hrubé navážanie do teľaťa, povalenie teľaťa koňom alebo prejdenie teľaťa
  - c) Pobádanie teľaťa nohou, oťažami či iným predmetom
  - d) Akékoľvek pôsobenie na teľa vo chvíli, keď jazdec nesedí na koni
- Kôň uhryzne alebo kopne teľa
- Hrubé navážanie do teľaťa, povalenie teľaťa koňom alebo prejdenie teľaťa
  - Pobádanie teľaťa nohou, oťažami či iným predmetom
  - Akékoľvek pôsobenie na teľa vo chvíli, keď jazdec nesedí na koni
- Akákoľvek tvrdosť voči teľaťu – a takisto aj ku koňovi – bude starostlivo posúdená rozhodcom. V prípade, že ju rozhodca uzná ako neadekvátnu a nadmernú, táto skutočnosť povedie k diskvalifikácii. Rovnako pri viditeľnom krívaní koňa si rozhodca môže vyžiadať konzultáciu prítomného veterinára. Pokiaľ bude zistené krívanie ako závažné a neférové voči koňovi, môže rozhodca dvojicu diskvalifikovať zo súťaže.

## Trailer Loading



### 2.25.3. TEAM SORTING

Časový limit na ukončenie úlohy je 90 sekúnd. Team Sorting je tímová disciplína. Tím je zložený z troch jazdcov, (príp.2 pri absencii jedného člena tímu), ktorí začínajú túto disciplínu na strane nedobytkárskej. Aréna je rozdelená na dve polovice. Na jednej je brána, ktorou sú preháňané oddeľované teľatá. Šírka brány je 1/3 šírky danej arény. Jedna polovica je dobytárska a druhá nedobytkárska. Na dobytárskej strane je zhromaždené stádo teliat. Hodnotený je dosiahnutý čas a počet oddelených teliat. Ako náhle kôň pretne pomyselnú deliacu čiaru, spustí sa časomiera a tímu sa zobrazí číslo teľaťa na displeji časomieri. Čísla teliat prideliuje časomiera automaticky.

Tím má za úlohu postupne zo stáda oddeliť a prehnať na nedobytkársku stranu teľatá počnúc prideleným číslom a ďalšie čísla vzostupne ako idú za sebou (príklad prvé je číslo 5, potom 6,7,8,9,0,1,2,3,4). Pokiaľ prebehne iné číslo než ako je v poradí, musia ho jazdci vrátiť späť a znovu vytriediť až bude na rade, inak nemôžu pokračovať ďalej. Pokiaľ prebehne teľa s vyššou hodnotou skôr ako je správne, musia jazdci vyhnať obe teľatá späť a potom môžu pokračovať ďalej v oddeľovaní. Pri úniku už oddeleného teľaťa musia jazdci najprv vrátiť uniknuté teľa a len potom môžu pokračovať. Na dobytárskej strane musia zostať teľatá s číslom 0, pokiaľ takto označené teľa prebehne, je tím diskvalifikovaný.

Jazdci triedia teľatá až do ukončenia časového limitu. Čas nameraný pri poslednom teľati je čas, ktorý sa zapíše do výsledkovej listiny. Vyhráva tím s väčším počtom oddelených teliat. Pri rovnosti počtu teliat rozhoduje dosiahnutý čas. 30 sekúnd pred uplynutím časového limitu bude tím upozornený, že sa blíži koniec časového limitu pre túto úlohu.

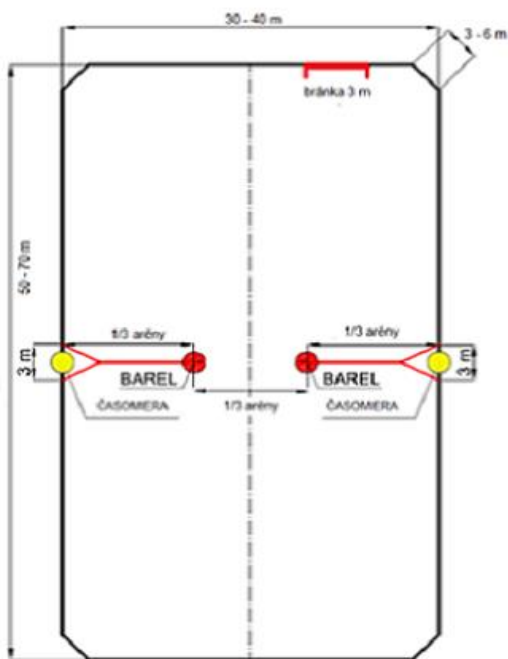
Vyhráva tím s najväčším počtom zavretých teliat. Pri rovnosti počtu teliat rozhoduje dosiahnutý súčet časov, najmenší. Nerozhoduje počet platných pokusov.

Tím ktorý ukončí disciplínu zostáva v aréne aby usadil stádo pre nasledujúci tím. Po odštartovaní nasledujúceho tímu čo najrýchlejšie po stranách opustí arénu.

**Nasledujúce akcie spôsobia diskvalifikáciu:**

- Kôň uhryzne alebo kopne teľa
  - Hrubé navázanie do teľaťa, povalenie teľaťa koňom alebo prejdenie teľaťa
  - Pobádanie teľaťa nohou, oťažami či iným predmetom
  - Akékolvek pôsobenie na teľa vo chvíli, keď jazdec nesedí na koni
- Akákolvek tvrdosť voči teľaťu – a takisto aj ku koňovi – bude starostlivo posúdená rozhodcom. V prípade, že ju rozhodca uzná ako neadekvátnu a nadmernú, táto skutočnosť povedie k diskvalifikácii. Rovnako pri viditeľnom krívaní koňa si rozhodca môže vyžiadať konzultáciu prítomného veterinára. Pokiaľ bude zistené krívanie ako závažné a neférové voči koňovi, môže rozhodca dvojicu diskvalifikovať zo súťaže.

## Team Sorting





#### 2.25.4. TEAM PENNING

Časový limit na ukončenie úlohy je 90 sekúnd. Team Penning je tímová disciplína. Tím je zložený z troch jazdcov (príp.2 pri absencii jedného člena tímu), ktorí začínajú túto disciplínu na strane nedobytkárskej. Aréna je rozdelená na dve časti. Jedna časť je dobytkárska a druhá časť je nedobytkárska. Na dobytkárskej strane je zhromaždené stádo 12 prípadne 15 teliat. Teľatá sú označené farebnými obojkami, vždy po troch rovnakou farbou. Jedna trojica teliat môže byť bez obojku. Na nedobytkárskej strane na kratšej steny arény je postavená ohrádka o minimálnych rozmeroch 6 x 9 m tak, aby bola 10 m od dlhšej strany arény a medzi otvorenou brámkou a kratšou stenou arény bola vzdialenosť 6 m. Pánty bránky sú vždy na tej strane ohrádky, ktorá je ďalej od dlhšej steny arény. Bránka musí byť 1,5 m široká.

Ako náhle kôň pretne pomyselnú deliacu čiaru, spustí sa časomiera a tímu bude oznámená farba teliat prostredníctvom komentátora. Farby teliat sú losované a pridelené tímom pred začiatkom disciplíny. Tím má za úlohu postupne oddeliť zo stáda teliat 3 vopred určené teľatá označené farebnými obojkami, zahnať ich a zavrieť do ohrádky na nedobytkárskej strane arény. Úloha je splnená i v prípade, že tím oddelí len jedno alebo dve teľatá. Hodnotený je dosiahnutý čas a počet oddelených teliat. Pri zatváraní pridelených teliat do ohrádky musia platiť súčasne 2 podmienky:

- a) jazdec zdvihne ruku,
- b) jeho kôň pretne pomyselnú čiaru zavretia

Po splnení oboch podmienok dá rozhodca pokyn na zastavenie času - pomocou tlačidla časomiery. V prípade, že jazdec vojde do ohrádky s celým koňom, nesmie ohroziť teľa umiestnené vo vnútri. Takéto ohrozenie môže na základe posúdenia rozhodcu viesť k diskvalifikácii. V prípade, že sa o ukončenie disciplíny pokúsia viacerí jazdci naraz, bude čas zastavený na pokyn jazdca, ktorý ako prvý splní obe vyššie uvedené podmienky zatvárania. V momente zatvárania sa jazdci môžu nachádzať kdekolvek v aréne.

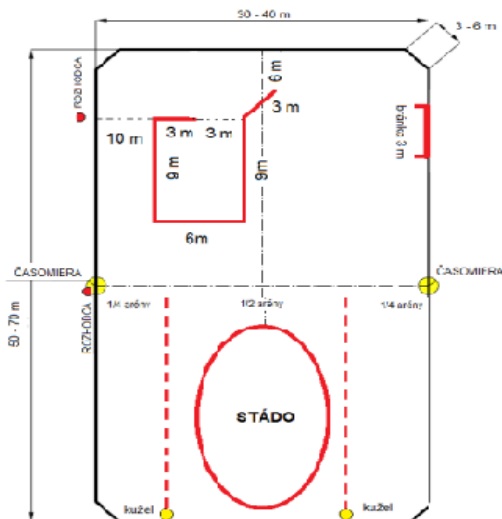
Vyhráva tím s najväčším počtom zavretých teliat. Pri rovnosti počtu teliat rozhoduje dosiahnutý súčet časov, najmenší. Nerozhoduje počet platných pokusov. Pokiaľ na nedobytkársku stranu prebehne iné ako teľa s pridelenou farbou obojku, je tím v tomto kole diskvalifikovaný. Pokiaľ tím zavrie do ohrádky iné než určené teľa je v tomto kole diskvalifikovaný.

Tím ktorý ukončí disciplínu zostáva v aréne aby usadil stádo pre nasledujúci tím. Po odštartovaní nasledujúceho tímu čo najrýchlejšie po stranách opustí arénu.

##### ***Nasledujúce akcie spôsobia diskvalifikáciu:***

- a) Kôň uhryzne alebo kopne teľa
- b) Hrubé navážanie do teľaťa, povalenie teľaťa koňom alebo prejdenie teľaťa
- c) Pobádanie teľaťa nohou, oťažami či iným predmetom
- d) Akékoľvek pôsobenie na teľa vo chvíli, keď jazdec nesedí na koni  
Akákoľvek tvrdosť voči teľaťu – a takisto aj ku koňovi – bude starostlivo posúdená rozhodcom. V prípade, že ju rozhodca uzná ako neadekvátnu a nadmernú, táto skutočnosť povedie k diskvalifikácii. Rovnako pri viditeľnom krívaní koňa si rozhodca môže vyžiadať konzultáciu prítomného veterinára. Pokiaľ bude zistené krívanie ako závažné a neférové voči koňovi, môže rozhodca dvojicu diskvalifikovať zo súťaže.

# Team Penning



## 2.25.5. RANCH SORTING

Časový limit na ukončenie úlohy je 60 sekúnd. Tím pozostáva z dvoch jazdeckých dvojíc.

Aréna pozostáva z dvoch kruhových ohrád medzi ktorými sa nachádza otvor o priemere 3m. Jedna z ohrád je dobytčia, druhá nedobyťčia. Odporúčany priemer kruhovej ohrady je 15m. Na dobytčej strane sa nachádza stádo 12 ks teliat, z toho 10 je očíslovaných číslami 0-9 a ďalšie dve sú označené X, prípadne bez obojku. Pred štartom sa stádo nachádza na dobytčej strane ohrady, tím na nedobyťčej.

Ako náhle kôň pretne pomyselnú deliacu čiaru, spustí sa časomiera a tímu sa zobrazí číslo teľaťa na displeji časomiere. Čísla teliat prideluje časomiera automaticky. Jazdci triedia teľatá vzostupne. (príklad prvé je číslo 5, potom 6,7,8,9,0,1,2,3,4). Čas je meraný pri každom teľati samostatne, vždy v momente, keď teľa prejde celým objemom na nedobyťčiu stranu arény. Ak dve prípadne viac teliat prechádza bránkou súčasne, rozhodujúcim pri posudzovaní situácie je vždy nos teľaťa, prípadne prvá časť tela teľaťa, ktorá pretne štartovaciu čiaru. Je úlohou rozhodcu zhodnotiť, či bolo poradie v akom sa teľatá zoradili správne. Teľa, ktoré neprejde celým objemom na nedobyťčiu stranu, nemôže byť počítané. Tímu sa počíta do výsledného hodnotenia posledný nameraný čas teľaťa spolu s počtom teliat. Jazdci triedia teľatá až do ukončenia časového limitu. Čas nameraný pri poslednom teľati je čas, ktorý sa zapíše do výsledkovej listiny.

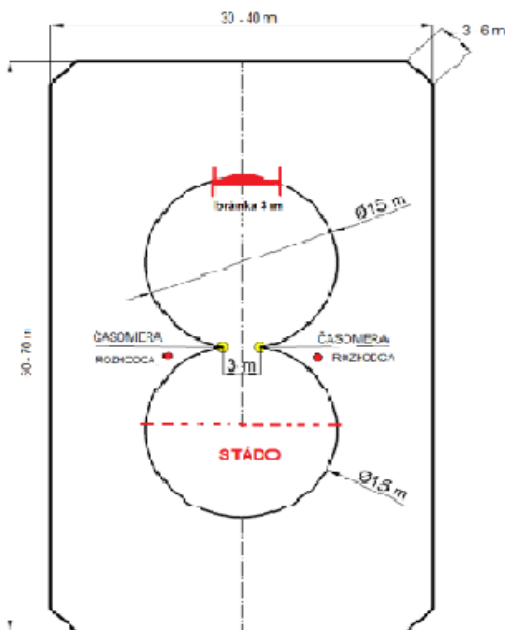
Vyhráva tím s najväčším počtom zavretých teliat. Pri rovnosti počtu teliat rozhoduje dosiahnutý súčet časov, najmenší. Nerozhoduje počet platných pokusov.

Tím ktorý ukončí disciplínu zostáva v aréne aby usadil stádo pre nasledujúci tím. Po odštartovaní nasledujúceho tímu čo najrýchlejšie po stranách opustí arénu.

**Tím bude hodnotený diskvalifikáciou ak:**

- pretne deliacu čiaru nesprávne teľa – tj. teľa mimo poradia a teľa označené X prípadne bez obojku
- správne teľa pretne deliacu čiaru akoukoľvek časťou teľa a vráti sa späť smerom na dobyčtciu stranu
- správne už vytriedené teľa opustí nedobyčtciu stranu a vráti sa na stranu dobyčtciu, prípadne pretne akoukoľvek časťou teľa deliacu čiaru smerom späť na dobyčtciu stranu
- ak kôň kopne alebo uhryzne teľa
- ak dôjde k násilnému správaniu voči koňom a dobytku.

## Ranch Sorting



### 2.25.6. GATE SORTING (3 man - 2 gate sorting)

Aréna je rozdelená na dve časti – dobyčtciu a nedobyčtciu. Aréna je rozdelená ohradou, v ktorej sa nachádzajú dva otvory – brány, ktoré sa nachádzajú v približnej tretine dĺžky od dlhej steny arény. Tím je nedobyčtcej. Na dobyčtcej strane sa nachádza voľne rozptýlené stádo 12 ks teliat, z toho 10 je očíslovaných číslami 0-9 zložený z troch jazdcov (príp.2 pri absencii jedného člena tímu), ktorí začínajú túto disciplínu na strane a ďalšie dve sú označené X, prípadne bez obojku. Pred štartom sa stádo nachádza na dobyčtcej strane ohrady, tím na nedobyčtcej.

Ako náhle kôň pretne pomyselnú deliacu čiaru, spustí sa časomiera a tím sa zobrazí číslo teľaťa na displeji časomiere. Čísla teliat pridelfuje časomiera automaticky. Jazdci triedia teľatá vzostupne. (príklad prvé je číslo 5, potom 6,7,8,9,0,1,2,3,4). Jazdci musia triediť teľatá striedavo raz cez jednu, nasledovné teľa cez druhú bránku.

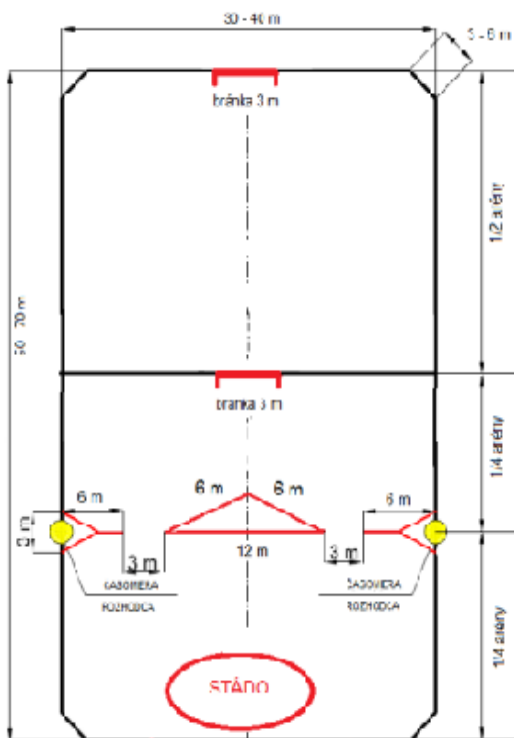
Je ľubovoľné, ktorou brámkou začnú triedenie. Čas je meraný pri každom teľati samostatne, vždy v momente, keď teľa prejde celým objemom na nedobytčiu stranu arény. Teľa, ktoré neprejde celým objemom na nedobytčiu stranu, nemôže byť počítané. Jazdci triedia teľatá až do ukončenia časového limitu. Čas nameraný pri poslednom teľati je čas, ktorý sa zapíše do výsledkovej listiny. Tím ktorý ukončí disciplínu zostáva v aréne aby usadil stádo pre nasledujúci tím. Po odštartovaní nasledujúceho tímu čo najrýchlejšie po stranách opustí arénu.

Vyhráva tím s najväčším počtom zavretých teľiat. Pri rovnosti počtu teľiat rozhoduje dosiahnutý súčet časov, najmenší. Nerozhoduje počet platných pokusov.

**Tím bude hodnotený diskvalifikáciou ak:**

- pretne deliacu čiaru nesprávne teľa – tj. teľa mimo poradia a teľa označené X prípadne bez obojku
- správne teľa pretne deliacu čiaru akoukoľvek časťou teľa a vráti sa spať smerom na dobytčiu stranu
- správne už vytriedené teľa opustí nedobytčiu stranu a vráti sa na stranu dobytčiu, prípadne pretne akoukoľvek časťou teľa deliacu čiaru smerom spať na dobytčiu stranu
- ak kôň kopne alebo uhryzne teľa
- ak dôjde k násilnému správaniu voči koňom a dobytku

## GATE SORTING



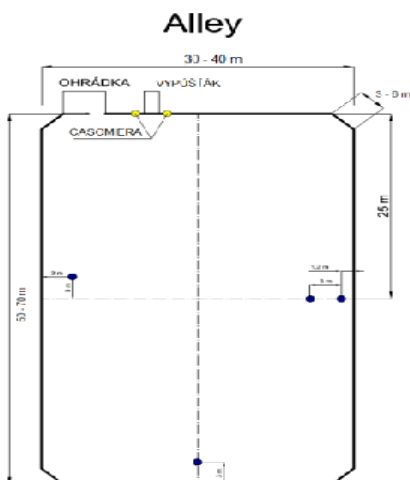
### 2.25.7. ALLEY – ulička

Časový limit na ukončenie úlohy je 1 minúta (60 sekúnd).

Cieľom tejto disciplíny je previesť pridelené teľa tromi bránkami v určenom poradí a smere zahnať ich do cieľovej ohrádky. Jazdec pred štartom stojí pripravený v aréne. V momente ako rozhodca zdvihne vlajku ako signál, že aréna je pripravená, jazdec dá signál kývnutím hlavy k vypusteniu teľaťa z vypúšťacieho zariadenia. Ako náhle teľa opustí vypúšťacie zariadenie, rozhodca dá pokyn na meranie času. Šírka všetkých bránok je 3 metre. Prvá bránka je umiestnená 3 metre od polovice arény smerom k vypúšťaciemu zariadeniu, kde jedna hranica bránky je stena arény a druhá bude vyznačená kužeľom, prípadne tyčkou. Druhá bránka je umiestnená v polovici krátkej steny arény oproti vypúšťaciemu zariadeniu, kde jedna hranica bránky je stena arény a druhá bude vyznačená kužeľom, prípadne tyčkou. Tretia bránka je umiestnená v polovici arény 1,2 metra od dlhej steny arény a je vyznačená kužeľom, prípadne tyčkou. Cieľová ohrádka je určená rozhodcom v závislosti od možnosti arény. Vypustené teľa vedie jazdec bránkami v určenom poradí a smere. Už prekonaná bránka prestáva existovať, takže je povolené, aby sa teľa vrátilo do už prekonanej bránky. Cieľová ohrádka sa otvorí po prejení prvej bránky. Ak teľa pretne bránku v zlom poradí alebo smere, jazdec je diskvalifikovaný. Čas sa zastaví, ako náhle teľa zabehne do cieľovej ohrádky celým svojím telom. Jazdec nemusí cieľovú ohrádku zatvárať.

#### **Nasledujúce akcie spôsobia diskvalifikáciu:**

- Kôň uhryzne alebo kopne teľa
- Hrubé naväzanie do teľaťa, povelanie teľaťa koňom alebo prejdenie teľaťa
- Pobádanie teľaťa nohou, oťažami či iným predmetom
- Akékoľvek pôsobenie na teľa vo chvíli, keď jazdec nesedí na koni  
Akákoľvek tvrdosť voči teľaťu – a takisto aj ku koňovi – bude starostlivo posúdená rozhodcom. V prípade, že ju rozhodca uzná ako neadekvátnu a nadmernú, táto skutočnosť povedie k diskvalifikácii. Rovnako pri viditeľnom krívaní koňa si rozhodca môže vyžiadať konzultáciu prítomného veterinára. Pokiaľ bude zistené krívanie ako závažné a neférové voči koňovi, môže rozhodca dvojicu diskvalifikovať zo súťaže.



### 2.25.8. SPEED PENNING

Časový limit na ukončenie úlohy je 1 minúta (60 sekúnd).

Aréna je rozdelená na dve pozdĺžne polovice, v každej z nich sa nachádza stádo s rovnakým počtom teliat označených zhodnými číslami. Dvaja jazdci predvádzajú disciplínu súčasne. Ich úlohou je v čo najkratšom čase zahnať pridelené teľa z dobytočej strany arény do ohrádky na nedobytočej strane arény (viď nákres).

Štartová čiara sa nachádza v polovici arény (prípadne podľa uváženia rozhodcu). V momente keď je arény pripravená, rozhodcovia zdvihnú vlajky. Hlásateľ oznámi obom jazdcom číslo kusu dobytku, ktorý budú jazdci zaháňať do ohrádky. Čas sa začína merať v momente ako nos prvého koňa pretne štartovaciu čiaru.

Pri zatváraní prideleného teľaťa do ohrádky musia platiť 2 podmienky:

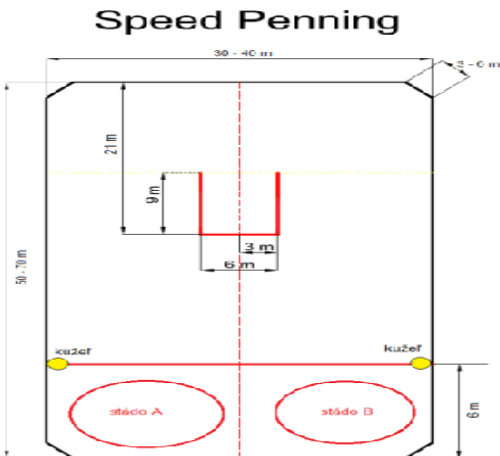
- jazdec zdvihne ruku,
- jeho kôň pretne pomyselnú čiaru zavretia

Po splnení oboch podmienok dá rozhodca pokyn na zastavenie času.

V momente zastavenia času musí byť vytriedené teľa v ohrádke celým objemom tela a v ohrádke nesmie byť žiadne iné teľa. V prípade, že jazdec vojde do ohrádky s celým koňom, nesmie ohroziť teľa umiestnené vo vnútri. Takéto ohrozenie môže na základe posúdenia rozhodcu viesť k diskvalifikácii. Disciplína prebieha vylučovacím spôsobom. Jazdec s rýchlejšim časom postupuje do ďalšieho kola. V prípade, že ani jeden jazdec neplní úlohu, žiadny z nich nepostupuje.

#### **Nasledujúce akcie spôsobia diskvalifikáciu:**

- Kôň uhryzne alebo kopne teľa
  - Hrubé navážanie do teľaťa, povalenie teľaťa koňom alebo prejdenie teľaťa
  - Pobádanie teľaťa nohou, oťažami či iným predmetom
  - Akéoľvek pôsobenie na teľa vo chvíli, keď jazdec nesedí na koni
- Akáoľvek tvrdosť voči teľaťu – a takisto aj ku koňovi – bude starostlivo posúdená rozhodcom. V prípade, že ju rozhodca uzná ako neadekvátnu a nadmernú, táto skutočnosť povedie k diskvalifikácii. Rovnako pri viditeľnom krívaní koňa si rozhodca môže vyžiadať konzultáciu prítomného veterinára. Pokiaľ bude zistené krívanie ako závažné a neférové voči koňovi, môže rozhodca dvojicu diskvalifikovať zo súťaže. V prípade nepárneho počtu jazdcov a porovnávajú dosiahnuté časy.



### 2.25.9. RANCH ROPIG

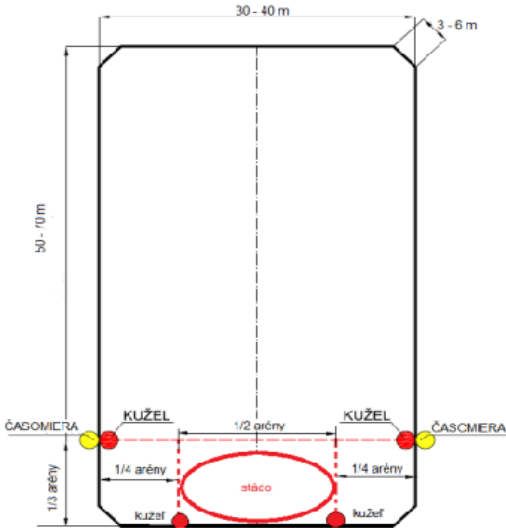
Časový limit na ukončenie úlohy je 1 minúta (60 sekúnd). Pri tejto disciplíne sa používa vypínacia honda. Aréna je rozdelená pomyslenou čiarou označenou kuželmi na dve časti (dobytkársku/nedobytkársku). Pomer rozdelených častí si určuje rozhodca podľa danej arény a podľa svojho uváženia. Stádo teliat označených číslami je zhromaždené na dobytčej strane. Jazdec začína túto disciplínu na strane nedobytkárskej. Ako náhle nos koňa pretne pomyslenú rozdeľovaciu čiaru, rozhodca dá pokyn k meraniu času a jazdcovi bude oznámené číslo teľaťa. Čísla teliat sú losované a pridelené jazdcovi pred začiatkom disciplíny. Jazdec má za úlohu oddeliť pridelené teľa od stáda, prehnať ho za pomyslenú čiaru na nedobytkársku stranu, kde má dané teľa zalasovať. V okamihu, kedy jazdec hádže laso, musí byť teľa v pohybe, v ľubovoľnom chode a pri opúšťaní dobytčárskej strany arény musí aspoň niektorou časťou svojho tela pretnúť pomyselnú čiaru na nedobytkársku stranu arény. Ako náhle nos teľaťa pretne pomyslenú čiaru späť na dobytčársku stranu, je zakázané teľa chytať. Jazdec má neobmedzený počet hodov. Platným hodom sa rozumie chytenie teľaťa za akúkoľvek časť tela, mimo ucha, nosu a chvosta. Chytené rohy budú uznané ako platný hod len v prípade, že veľkosť rohov bude dostačujúca pre udržanie teľaťa. V tomto prípade chytenie teľaťa, bude veľkosť rohov na posúdení rozhodcom. Pri oddeľovaní a lasovaní smie na nedobytkárskej strane prebehnúť ľubovoľný počet teliat. Disciplína je ukončená namotaním lasa na hrušku („dally“) a následnom uvoľnení (vycvaknutí) hony. V tomto prípade je zastavený čas. Pokiaľ by honda vycvakla skôr, ako je laso namotané na hrušku, tak čas beží ďalej. Pre kontrolu, že bolo prevedené „dally“, v okamihu správneho ukončenia úlohy, sa musí jazdec vždy otočiť k rozhodcovi a „dally“ ukázať.

#### ***Nasledujúce akcie spôsobia diskvalifikáciu:***

- a) Kôň pohryzne alebo kopne teľa
  - b) Hrubé navážanie do teľaťa, povalenie teľaťa koňom alebo prejdenie teľaťa
  - c) Pobádanie teľaťa nohou, lasom, oťažami či iným predmetom
  - d) Akékoľvek pôsobenie na teľa vo chvíli, keď jazdec nesedí na koni
- Akákoľvek tvrdosť voči teľaťu – a takisto aj ku koňovi – bude starostlivo posúdená rozhodcom. V prípade, že ju rozhodca uzná ako neadekvátnu a nadmernú, táto skutočnosť povedie k diskvalifikácii. Rovnako pri viditeľnom krívaní koňa si rozhodca môže vyžiadať konzultáciu prítomného veterinára. Pokiaľ bude zistené krívanie ako závažné a neférové voči koňovi, môže rozhodca dvojicu diskvalifikovať zo súťaže.

Vyhráva štartovná dvojica najväčším počtom platných pokusov. Pri rovnosti platných pokusov rozhoduje dosiahnutý súčet časov, najmenší.

## Ranch Roping



### 2.25.10. CALIFORNIA RANCH ROPING

Časový limit na ukončení úlohy je 1 minúta(60 sekúnd). Pri tejto úlohe sa používa vypínacia honda. California Ranch Roping je tímová disciplína 2 jazdcov. Aréna je rozdelená pomyslenou čiarou označenou kuželmi na dve časti (dobytkársku a nedobytkársku). Pomer rozdelených častí si určuje rozhodca podľa arény a podľa svojho uváženia. Stádo teliat označených číslami je zhromaždené na dobytkárskej strane. Tím, ktorý sa skladá z dvoch jazdcov vybavených lasom s vypínacou hondou, začína túto disciplínu na strane nedobytkárskej. Ako náhle nos prvého koňa pretne pomyslenú rozdeľovaciu čiaru, rozhodca dá pokyn k meraniu času a tímu bude oznámené číslo teľaťa. Čísla teliat sú losované a pridelované tímom pred začiatkom disciplíny. Jeden z tímu (cutter) má za úlohu sám, bez pomoci druhého z tímu (roper) oddeliť pridelené teľa od stáda, prehnáť ho za pomyslenú čiaru na nedobytkársku stranu, kde mu už môže pomôcť roper, ktorý má za úlohu dané teľa zalasovať. Roper sa pri prvom oddelení prideleného teľaťa nesmie zapojiť do práce cuttera a musí sa zdržovať pri pomyslenej rozdeľovacej čiare. Ako náhle sa teľa po prvom oddelení a prenutí pomyslenej čiare na nedobytkársku stranu arény vráti späť na dobytkársku stranu arény, môžu sa do oddelovania teľaťa na dobytkárskej strane arény zapojiť obaja jazdci. V okamihu, keď roper hádže laso, musí byť teľa v pohybe, v ľubovoľnom chode a pri opúšťaní dobytkárskej strany arény musí aspoň niektorou časťou svojho tela pretnúť pomyselnú čiaru na nedobytkársku stranu arény. Ako náhle teľa opúšťa nedobytkársku stranu arény a niektorou časťou svojho tela pretne pomyslenú čiaru späť na dobytkársku stranu, je zakázané teľa chytať. Pokiaľ roper nie je úspešný a nechytí pridelené teľa, môže sa o zalasovanie pokúsiť cutter a roper mu môže pomôcť oddeliť pridelené teľa od stáda. Pravidlo chytania teľaťa je pre cuttera rovnaké ako u ropera. Obaja majú iba jeden hod. Platným hodom sa rozumie chytenie teľaťa za akúkoľvek časť tela, mimo ucha, nosu a chvostu. Chytené rohy budú

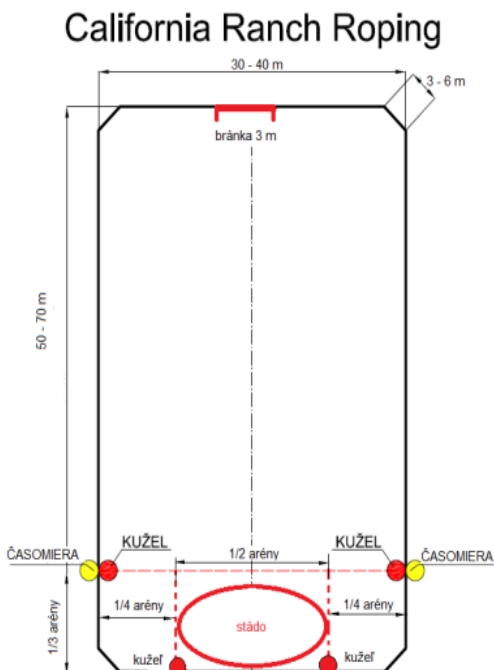


uznané ako platný hod len v prípade, že veľkosť rohov bude dostačujúca pre udržanie teľaťa. V tomto prípade chytenie teľaťa, bude veľkosť rohou na posúdení rozhodcom. Pokiaľ na nedobytkársku stranu prebehnú viac ako 4 teľatá, je tím v tomto kole diskvalifikovaný. Disciplína je ukončená namotaním lasa na hrušku („dally“) a následnom uvoľnení (vycvaknutí) hondy. Vtedy je zastavený čas. Pokiaľ by honda vycvakla skôr, ako je laso namotané na hrušku, tak čas beží ďalej. Pre kontrolu, že bolo prevedené „dally“, v okamihu správneho ukončenia úlohy, sa musí jazdec vždy otočiť k rozhodcovi a „dally“ ukázať.

**Nasledujúce akcie spôsobia diskvalifikáciu:**

- Kôň uhryzne alebo kopne teľa
  - Hrubé navázanie do teľaťa, povalenie teľaťa koňom alebo prejdenie teľaťa
  - Pobádanie teľaťa nohou, oťažami či iným predmetom
  - Akokoľvek pôsobenie na teľa vo chvíli, keď jazdec nesedí na koni
- Akokoľvek tvrdosť voči teľaťu – a takisto aj ku koňovi – bude starostlivo posúdená rozhodcom. V prípade, že ju rozhodca uzná ako neadekvátnu a nadmernú, táto skutočnosť povedie k diskvalifikácii. Rovnako pri viditeľnom krívaní koňa si rozhodca môže vyžiadať konzultáciu prítomného veterinára. Pokiaľ bude zistené krívanie ako závažné a neférové voči koňovi, môže rozhodca dvojicu diskvalifikovať zo súťaže.

Vyhráva tím s najväčším počtom platných pokusov. Pri rovnosti platných pokusov rozhoduje dosiahnutý súčet časov, najmenší.



### 2.25.11. CALF ROPING

Časový limit na ukončenie úlohy je 30 sekúnd .

Jazdec sa pred štartom pripraví do štartovacieho boxu. Jazdec, ktorý hádže pravou rukou, štartuje z pravého štartovacieho boxu, jazdec, ktorý hádže ľavou rukou, štartuje z pravého štartovacieho boxu. Rozhodca dáva pokyn „štart povolený“ zdvihnutím vlajky. Ako náhle je jazdec pripravený, dáva kývnutím hlavy pokyn k vypusteniu teľaťa. V momente keď teľa opustí vypúšťacie zariadenie, rozhodca dá pokyn k meraniu času. V tom okamihu môže kôň s jazdcom pretnúť pomyselnú čiaru štartovacieho boxu a jazdec môže hádzať lasom. Platný pokus znamená chytenie teľaťa za hlavu, prípadne rohy (ak ich rozhodca uzná ako postačujúce na chytenie). Akékoľvek iné chytenie je brané ako neplatný pokus. Štartovací box nie je súčasťou arény. Ak kôň s jazdcom pretne pomyselnú čiaru štartovacieho boxu skôr, než teľa opustí vypúšťacie zariadenie, dostane jazdec časovú penalizáciu (+10 sekúnd k dosiahnutému času). V okamihu keď jazdec hádže laso, musí teľa cváľať. Po chytení jazdec pustí laso na zem a zosadne z koňa. Čas sa zastaví v momente keď sa jazdec dotkne oboma nohami zeme. V okamihu zastavenia času musí slučka lasa zostať okolo krku alebo rohov teľaťa a jazdec musí mať koňa pod kontrolou, inak bude hodnotený diskvalifikáciou. Jazdec má povolený iba jeden hod lasom.

#### **Nasledujúce akcie spôsobia diskvalifikáciu:**

- a) Kôň uhryzne alebo kopne teľa
- b) Hrubé navázanie do teľaťa, povalenie teľaťa koňom alebo prejdenie teľaťa
- c) Pobádanie teľaťa nohou, oťažami či iným predmetom
- d) Akékoľvek pôsobenie na teľa vo chvíli, keď jazdec nesedí na koni  
Akákoľvek tvrdosť voči teľaťu – a takisto aj ku koňovi – bude starostlivo posúdená rozhodcom. V prípade, že ju rozhodca uzná ako neadekvátnu a nadmernú, táto skutočnosť povedie k diskvalifikácii. Rovnako pri viditeľnom krívaní koňa si rozhodca môže vyžiadať konzultáciu prítomného veterinára. Pokiaľ bude zistené krívanie ako závažné a neférové voči koňovi, môže rozhodca dvojicu diskvalifikovať zo súťaže.

Vyhráva štartovná dvojica najväčším počtom platných pokusov. Pri rovnosti platných pokusov rozhoduje dosiahnutý súčet časov, najmenší.

### 2.25.12. TEAM ROPING

Základné fakty o disciplíne TEAM ROPING  
( USTRC, WSTR, PRCzA ,SAWRR)

#### **1. ČISTÁ ARÉNA - Arena Clear**

Pokyn jazdcov k vypusteniu teľaťa skôr, než je aréna prázdna a následný zásah predchádzajúceho teľaťa alebo tímu v aréne do jazdy daného tímu, sa nepovažuje za zásah vyžadujúci nové teľa.

#### **2. KONTROLA ARÉNY – Arena Control**

Rozhodca má povinnosť kontrolovať oblasť vo vnútri arény.

#### **3. NEFUNKČNOSŤ SNÍMAČA BARIÉRY/ČASOMIERY - Barrier Eye/Timer Malfunction**

Ak by nefunkčnosť snímača bariéry alebo časomiere poškodila jazdu tímu, môže rozhodca tímu ponúknuť možnosť nového štartu alebo vymazanie penalizácie za predčasný štart. (Nemusí byť vypustené nové teľa). Avšak nesmie dôjsť k žiadnym pochybnostiam, že takáto situácia (nefunkčnosť) nastala.

#### 4. VYŽIADANIE SI TEĽAŤA - Calling for a Steer

Teľa patrí roperom od chvíle, kedy si hlavár –header teľa vyžiada (dá pokyn na vypustenie). Okrem mechanických chýb tím situáciu prijíma tak "ako je" bez ohľadu na priebeh.

#### 5. VYRADENIE TEĽAŤA - Cattle Removed from the Draw

Asociácia si vyhradzuje právo kedykoľvek vyradiť akékoľvek teľazostáda. Nové štarty budú udeľované rozhodcom na základe kritérií pre "možnosť súťažiť", ako je popísané nižšie v našich podmienkach pre umožnenie nového štartu. Vyradenie teľaťa automaticky nevedie k novému štartu.

#### 6. CHYTENIE PRED ZÁKRUTOU - Cross Fire

Chytenie teľaťa nohárom – heelerom pred odklonením zo smeru nie je povolený. Zvíra musí byť v ťahu odklonené zo smeru vypustenia pred tým než nohár zalasuje.

#### 7. ODEV – Dress Code

Je vyžadované kovbojské oblečenie (nie je to podmienkou pri kvalifikáciách, iba na finále). Kovbojské oblečenie je definované ako košeľa s golierom, s gombíkmi po celej dĺžke prednej strany, s dlhými rukávmi a kovbojské topánky alebo schválené šnurovacie kovbojské topánky s podpätkom. U žien nie je vyžadovaný na košeli golier alebo dlhý rukáv, ale oblečenie musí byť primerané situácii.

#### 8. SPADNUTÉ LASO - Dropped Rope

Spadnuté laso, ktoré musí byť znovu zmotané, je považované za už hodené laso.

#### 9. NOHAR ZALASUJE PREDNU NOHU - Heeler ropes front foot

Ak predná noha alebo nohy z oka lasa vyskočia pred tým, než hlavár – header požiada o zastavenie času, bude sa štart počítať za platný. Pre vyskočenie nôh z oka rozhodca nepovolí žiadny čas navyše.

#### 10. HLAVAR ZALASUJE AKÚKOL'VEK NOHU - Header ropes any leg

Automaticky no time - neplatný štart.

#### 11. LEGÁLNE CHYTENIE - Legal Catches

Sú iba trilegálne chytenia hlavy: 1) okolo oboch rohov; 2) pol hlavy a roh; 3) okolo krku. Ak honda prejde okolo jedného rohu a oko okolo druhého, chytenie je nelegálne. Ak je úchyt, kde laso urobí osmičku, chytenie je neplatné. To neplatí pre nohára. Akékoľvek chytenie nôh či jednej nohy alebo za oboma bedrami je legálne, ak oko predtým prejde cez obe zadné nohy.

#### 12. MINIMÁLNY VEK - Minimum Age

Súťažiaci musí mať minimálne 21 rokov, aby mohol vstúpiť do WSTR súťaží.

#### 13. PUBLIKÁCIA FOTOGRAFIÍ A VIDEA - Photography/Video Release

Zaplatením členstva alebo súťažením na USTRC, PRCZA, SAWRR zúčastnených súťažiach lasári udeľujú povolenie k právam na fotografie alebo videozáznam. Tieto materiály môžu byť upravované, kopírované, publikované alebo inak používané, bez toho aby lasár musel schvaľovať výsledný produkt. Navyše sa lasári zriekajú všetkých práv na poplatky alebo nároky na zárobky z takto použitých materiálov. Materiály môžu byť používané pre rôzne propagačné a vzdelávacie účely, bez geografického obmedzenia.

#### 14. PROBLEMOVÉ KONE A TROJITÉ UPOZORNENIA - Problem Horses

Ak mal lasár možnosť vstúpiť do štartovacieho boxu, nedarí sa mu dostať koňa do boxu alebo je kôň mimo kontroly v boxe, a rozhodca usúdi, že je táto situácia už nadmerná, lasárovi budú udelené tri upozornenia o nápravu. Po treťom upozornení môže rozhodca uvoľniť teľa sám a štart tímu vyhlásiť za neplatný.

Ak sa to stane pri prvom teľati, tímu budú vrátené všetky poplatky. Ak sa to stane pri druhom či treťom teľati, tím môže poplatky dostať iba v prípade, že sa prvým teľatom kvalifikoval. Toto pravidlo neplatí pre short round.

#### 15. ODSŤÚPENIE - Pullingup

Ak je súťažiaci poškodený (napríklad teľa je vypustené bez kývnutia) alebo je jasne viditeľné, že by mohol byť poškodený, musí odstúpiť alebo to nahlásiť a nepokúšať sa pokračovať v súťaži. Ak sa neprihlási, súhlasí so situáciou tak, ako je.

16. ZPOCHYBNENIE ROZHODNUTIA - Questioning the Flagger  
Súťažiaci môže rozhodcu požiadať o vysvetlenie rozhodnutia, avšak vysvetlenie nie je debata a lasár by mal okamžite po vysvetlení opustiť arénu. Akýkoľvek nesúhlas s rozhodnutím rozhodcu by mal byť predložený usporiadateľovi. Rozhodnutie rozhodcu nie je posledné, usporiadateľ alebo zástupca WSTRC má právo toto rozhodnutie zvrátiť, ak uzná, že je nesprávne.

#### 17. NEJASNÉ CHYTENIE - Questioned Catch

V prípade nejasností o chytení bude rozhodnuté rozhodcom. Pokiaľ rozhodca povie hlavárovi, aby teľa podržal a chytenie mohlo byť skontrolované, hlavár tak neurobí, tím dostane – no time.

#### 18. NOVÉ TEĽA -Reruns

Udelenie ďalšieho teľaťa bude udelené rozhodcom a bude ponúknuté požiadanie lasára. Ak rozhodca neumožní štart na rovnakom teľati a tím nadobudne pocit, že mu tak nebolo umožnené korektne súťažiť, tím by túto skutočnosť nemal riešiť s rozhodcom a rozhodcu o nové teľa žiadať, ale mal by svoje pripomienky odovzdať usporiadateľovi. Nové teľa sa vydá iba u "nelasovateľného" teľaťa. Nelasovateľné znamená teľa, ktoré tímu neumožní súťažiť. Ak sa rozhodca dostane do situácie, kedy je umožnené súťažiť 50 na 50, výhoda ide k dobrú tímu. možnosť súťažiť bude na uvážení rozhodcu, ale určite to nebude teľa, ktoré spomaľuje, uteká doľava, ťažké teľatá, vybočí pri zatočení, klusá miesto cváľania a kvôli rade iných dôvodov, ktoré by lasári mohli považovať ako právo na nové teľa. Možnosť súťažiť nebude posudzovaná, ak bude očividné, že problém je spôsobený súťažiacim (kôň hlavára nebeží a neťahá teľa – nohár je pred teľatom a tým spôsobuje, že musí byť ťahané atď.) Možnosť súťažiť môže zahŕňať teľa, ktoré nemôže tím dobehnúť, hoci vyštartovali správne. Výber teľaťa zo stáda je otázkou náhody a patrí k tomuto športu. Nové teľatá pri short round ( vo finále ) by mali byť veľmi vzácné .

Rozhodca by si mal byť vedomý, že short round sa má posudzovať oveľa prísnejšie. Nie je to situácia 50 na 50, v prípade nového teľaťa by nemali byť absolútne žiadne pochybnosti o tom, že tím Nemal možnosť regulárne súťažiť, po tom a len potom môže byť tímu udelené nové teľa.

#### 19. PRAVIDLO KLOBÚKA - Resistol Hat Rule

Lasári musia na WSTR, PRCza., SAWRR kvalifikáciách a finále nosiť kovbojský klobúk alebo môžu štartovať bez klobúku. Šiltovky nie sú povolené. Usporiadatelia môžu toto pravidlo uvoľniť v prípade extrémneho počasia (hustý dážď, silný vietor, atď.).

20. PRAVIDLO KLOBÚKU PRE ŽENY - Resistol Hat Rule for Women  
Ženy musia nosiť kovbojský klobúk alebo môžu štartovať bez klobúka aj pri finále v Las Vegas a Heartlandskom finále. Pri kvalifikáciách je ženám povolené nosiť štýlové alebo súťažiacie šiltovky, nesmú nosiť firemné šiltovky.

## 21. PRÁVO NA VYLOUČENIE TÝMU /ODMIETNUTIE SLUŽBY -

Right to Drawout/Refuse Service

WSTR, PRCZA, SAWRR si vyhradzuje právo na zmenu kvalifikácie aj medzi kvalifikovanými tímami, ak je presvedčená, že by bola ohrozená integrita súťaže. Vyhradzuje si právo odmietnuť službu alebo vylúčiť akýkoľvek tím pre nevhodné správanie, nezhody s usporiadateľom, dohady o kvalifikáciu alebo aj iné dôvody, ktoré nemôžu byť vyriešené pred súťažou.

## 22. LASOVANIE MIMO PORADIA - Roping Out of Order

Lasovanie mimo poradia alebo vynechanie short round vedie k okamžitej diskvalifikácii.

## 23. ZKRÁTENÉ KOLO - Short Rounds

V tomto kole budú zahrnutí všetci, ktorí úspešne zalasujú všetky teľatá pri kvalifikáciách v poradí od najpomalšieho po najrýchlejší čas. Avšak usporiadateľ má právo obmedziť short round na 20 tímov, ak tak vopred oznámi.

## 24. ŠPORTOVÝ DUCH - Sportsmanship

Asociácia si vyhradzuje právo diskvalifikovať akéhokoľvek lasára, ktorý sa nebude správať rozumným, profesionálnym a športovým spôsobom. Diskvalifikovaní lasári nemajú nárok na vrátenie poplatkov.

## 25. PRAVIDLÁ PRE LASO NA PEVNO - Tie On Rules

Vek pre mužov je 60 rokov. Asociácia si vyhradzuje právo odmietnuť možnosť lasa na pevno alebo upraviť kvalifikáciu pre túto možnosť, ak bude presvedčená, že toto právo by znamenalo jasnú výhodu. Ženské noháry môžu mať laso napevno bez obmedzenia veku.

## 26. VYŽIADANIE UKONČENIA ČASU - Time is Requested

Čas bude zastavený pokiaľ hlavári stoja čelom proti teľatú - keď je teľa zalasované a zabezpečené medzi oboma lasármi, oba kone sú hlavami k teľatú a obaja lasári majú pevne uviazané dally. Predné nohy koňa musia byť na zemi a lasár musí byť na koni. Čas je zastavený vo chvíli, keď sa mávne súťažnou zástavkou, ale čas nie je oficiálny do chvíle, než rozhodca dá zapisovateľovi znamenie. Rozhodca môže tím vylúčiť aj po odmávnutí času, ak zistí nelegálne chytenie hlavy alebo nôh, teľa nebolo zabezpečené alebo z akéhokoľvek iného dôvodu, ktorý nebol jasný v dobe mávnutia. Ak nohár má chytenú iba jednu zadnú nohu, dostáva tím penalizáciu 5 sekúnd.

## 27. VÝMENA HLAVÁRA A NOHÁRA - "UP AND BACK"

Štarty s výmenou lasárov nie sú povolené na finále, ale len v kvalifikáciách.

## 28. ZÁKAZ NATÁČANIA VIDEÍ - Video Prohibited

Videozáznamy z Team Ropingu pre osobnú potrebu sú na SAWRR súťažiacich povolené, viac menej komerčné využitie alebo živé vysielanie, umiestňovanie na internet verejne na internet, predaj alebo šírenieWSTR, PRCZA, SAWRR záznamov alebo fotografií je zakázané.

## 29. SAWRR BARIÉRA - SAWRR Barrier

Bariéra je vždy vyžadovaná na SAWRR súťažiach, pokiaľ v predstihu nebude oznámené inak.- Sportsmanship

Asociácia si vyhradzuje právo diskvalifikovať akéhokoľvek lasára, ktorý sa nebude správať rozumným, profesionálnym a športovým spôsobom. Diskvalifikovaní lasári nemajú nárok na vrátenie poplatkov.

## 25. PRAVIDLÁ PRE LASO NA PEVNO - Tie On Rules

Vek pre mužov je 60 rokov. Asociácia si vyhradzuje právo odmietnuť možnosť lasa na pevno alebo upraviť kvalifikáciu pre túto možnosť, ak bude presvedčená, že toto právo by znamenalo jasnú

výhodu. Ženské noháčky môžu mať laso napevno bez obmedzenia veku.

#### **26. VYŽIADANIE UKONČENIA ČASU** - Time is Requested

Čas bude zastavený pokiaľ hlavári stoja čelom proti teľaťu - keď je teľa zalasované a zabezpečené medzi oboma lasármi, oba kone sú hlavami k teľaťu a obaja lasári majú pevne uviazané dally. Predné nohy koňa musia byť na zemi a lasár musí byť na koni. Čas je zastavený vo chvíli, keď sa mávne súťažnou zástavkou, ale čas nie je oficiálny do chvíle, než rozhodca dá zapisovateľovi znamenie. Rozhodca môže tím vylúčiť aj po odmávnutí času, ak zistí nelegálne chytenie hlavy alebo nôh, teľa nebolo zabezpečené alebo z akéhokoľvek iného dôvodu, ktorý nebol jasný v dobe mávnutia. Ak nohár má chytenú iba jednu zadnú nohu, dostáva tím penalizáciu 5 sekúnd.

#### **27. VÝMENA HLAVÁRA A NOHÁRA** - "UP AND BACK"

Štarty s výmenou lasárov nie sú povolené na finále, ale len v kvalifikáciách.

#### **28. ZÁKAZ NATÁČANIA VIDEÍ** - Video Prohibited

Videozáznamy z Team Ropingu pre osobnú potrebu sú na SAWRR súťažiacich povolené, viac menej komerčné využitie alebo živé vysielanie, umiestňovanie na internet verejne na internet, predaj alebo šírenie WSTR, PRCzA, SAWRR záznamov alebo fotografií je zakázané.

#### **29. SAWRR BARIÉRA** - SAWRR Barrier

Bariéra je vždy vyžadovaná na SAWRR súťažiach, pokiaľ v predstihu nebude oznámené inak.

### **VŠEOBECNÉ PRAVIDLÁ TEAM ROPINGU**

( USTRC, WSTR, PRCzA, SAWRR )

Každý tím má iba dve možnosti úchytu, ktorý môže použiť.

Zalasanie teľaťa bez toho, aby bola slučka hodená , bude považované za nesplnenie úlohy. Lasár musí urobiť dally, aby zastavil teľa. Ak je teľa zalasované za jeden roh, lasár nesmie akokoľvek ručne slučku odnímať alebo ju nasadzovať na druhý roh či hlavu.

Legálne chytenia u hlavárov sú iba tri: 1) okolo oboch rohov; 2) pol hlavy; 3) okolo krku.

Ak honda chyťí jeden roh a slučka druhý, je to nedovolené chytenie. Ak slučka kríži samú seba (osmička ), je to nedovolené chytenie. U nohára je legálne akékoľvek chytenie, aj keď slučka zostane za bedrami zvieratá a prejde na telo cez obe zadné nohy.

Akékoľvek nejasné chytenie bude posudzovať rozhodca. Ak rozhodca hlavárovi povie, aby podržal teľa, aby mohol chytenie skontrolovať, a hlavár tak neurobí, tím môže dostať no - time. Čas bude zastavený vo chvíli, kedy je teľa zalasované, zaistené medzi oboma jazdcami, oba kone stoja hlavou k teľaťu ,sú urobené dally a lasá sú napnuté .Čas sa zastaví mávnutím vlajky, avšak platný čas bude zapisovateľovi potvrdený potom, čo si rozhodca skontroluje, že tím chytil legálnym štýlom a teľa bolo zaistené. Nohára nad 60 rokov a ženy noháčky môžu mať laso na hruške na pevno. Hlavár nesmie mať laso na pevno za akýchkoľvek podmienok. Deti do 12 rokov nesmú mať laso priviazané. Nie je dovolené robiť dally, ak je už laso priviazané alebo jazdec používa zariadenie na pripevnenie lasa k hruške. Ak sa priviazané laso počas úlohy akokoľvek uvoľní, tím bude diskvalifikovaný. Pri používaní priviazaného lasa je odporúčané používať zariadenie pre rýchle pustenie lasa. Hlavár musí mať kontrolu nad hlavou teľaťa a smer teľaťa musí byť zmenený pred tým, než

môže nohár legálne hodiť svoj hod. Tzn., že nohár môže lasovať teľa v zákrute, ale nie skôr. Akékoľvek chytenie pred zákrutou vedie k diskvalifikácii. Ak nohár chytí do slučky jednu alebo obe predné nohy, je to nesprávne chytenie. Ak predné nohy alebo nohy zo slučky vyklznu predtým, než tím požiada o čas, bude to považované za platnú úlohu. Rozhodca nebude poskytovať žiadny čas navyše, aby predná noha alebo nohy mohli zo slučky vyklznuť.

Ak hlavár zalasuje akúkoľvek nohu (aj ak by ju teľa vyvlieklo), tím dostáva no - time. Spadnuté laso, ktoré by muselo byť znova zašúľané, je považované za hodené. Ak tím požiada o vypustenie teľaťa predtým, než majú prázdnu arénu a teľa alebo iný team im tak zasiahne do ich úlohy, nebude sa to považovať za prerušenie úlohy a tím nedostane nový štart.

Lasári musia mať kovbojský klobúk alebo môžu štartovať bez klobúka. Šiltovky nie sú povolené, rovnako tak priväzovanie alebo akékoľvek pripevňovanie klobúka. Je vyžadované kovbojské oblečenie, čo zahŕňa košeľu s golierom, s gombíkmi po celej dĺžke prednej strany košeľe s krátkym alebo dlhým rukávom (košeľe bez rukávu nie sú povolené) a kovbojské topánky alebo povolené šnurovacie topánky s podpätkom. Pokiaľ k tomu nie sú preukázané zdravotné dôvody, akékoľvek topánky s vysokým podpätkom alebo tenisky nie sú povolené. Nedodržanie pravidiel obliekania povedie k hodnoteniu no - time.

#### ***Vážne porušenia pravidiel***

Diskvalifikácia bude nasledovať potom, čo bude lasár požívať alkohol alebo omamné drogy na aréne alebo bude na aréne pod vplyvom alkoholu alebo omamných drog. Taktiež hádanie alebo ruvačky na aréne. Nevhodné zaobchádzanie s dobytkom. Akékoľvek pokusy o ovplyvňovanie alebo podplácanie členov usporiadateľskej organizácie, rozprávanie s rozhodcom vo chvíli, kedy súťaž beží. Akékoľvek nevhodné správanie voči oficiálnym účinkujúcim, členom asociácie či divákovi. Ak po vyzvaní nebude tím pripravený na štart, alebo ak bude kôň niektorého z jazdcov vysoko nekontrolovateľný v štartovom boxe.

Pri porušení týchto pravidiel bude lasár automaticky vylúčený bez náhrady za štartovné a iné poplatky. Tím bude diskvalifikovaný aj keď sa jeden z lasárov počas úlohy akokoľvek dotkne zeme.

Ak lasár dostal možnosť vstúpiť do štartovacieho boxu a nepodarí sa mu koňa do boxu dostať alebo je jeho kôň v boxe mimo jeho kontrolu a podľa rozhodcu sa táto situácia stala nadmernou, budú lasárovi udelené 3 upomienky. Ak ani pri treťom upozornení lasár nepožiada o vypustenie teľaťa, rozhodca môže tímu udeliť no - time. Ak sa tak stane na prvom teľati, tím má nárok navrátenie štartovného. Ak sa tak stane u akéhokoľvek ďalšieho teľaťa, tím nemá nárok na vrátenie štartovného. Ak sú podmienky podkladu na aréne nebezpečné, súťaž môže byť pozastavená, až kým podmienky nebudú napravené.

Bariéra by mala byť vo výške 80 až 90cm (32 a ž36 palcov), meraná uprostred štartovacieho boxu. Jej dĺžka je prispôsobená podmienkam arény. Predčasné prejdienie bariéry znamená penaltu 5 sekúnd. Ak je použitá lanová bariéra, bude počítané s penaltou 10 sekúnd. Vo všetkých prípadoch porušenie nohárskej bariéry bude penalizované rovnako ako porušenie hlavárskej bariéry. Bariéra pre nohára by mala byť súčasťou USTRC súťaží a nemala by predchádzať bariéru hlavára o viac ako 1,5m (5 stôp). Ak pri vyzvaní ukončenia času má nohár chytenú iba jednu zadnú nohu dostáva tím penaltu 5 sekúnd.

Ak sa pri prvom pokuse neotvorí brána vypúšťacieho zariadenia, musia otvárač brány úkon zastaviť a počkať na ďalší pokyn hlavára.

Čokoľvek sa stane pred jeho kývnutím, nebude brané na zreteľ (kôň nemôže porušiť bariéru pred tým, než si lasár vyžiada teľa). Ak je teľa vypustené nechtiac alebo prerazí bránu, tím má nárok na nové teľa. Ak je lasované teľa viditeľne zranené vo chvíli, kedy začína úloha (vrátane zlomeného rohu), tím sa musí okamžite a viditeľne stiahnuť. Ak zlomený roh nebol viditeľný, rozhodca môže poskytnúť nové teľa. Nové teľa nebude poskytnuté, ak bol roh zlomený počas úlohy, alebo ak tak rozhodca predpokladá. Ak je úloha dokončená a čas nameraný, hoci zlomený roh je dobre viditeľný, úloha bude započítaná ako platná a rozhodca by mal požiadať o odstránenie teľaťa.

#### ***Teľatá pre Team Roping***

Minimálna váha teľaťa by mala byť 160kg (350libier), maximálna potom 230kg (500libier). Minimálne by mal byť k dispozícii dobytok v počte 1/3 počtu tímov v najobsadenejší deň. Dobytok určený na lasovanie bude prehliadnutý pred prvou súťažou. Žiadne choré, krívajúce, boľavé alebo zranené teľa alebo teľa s obmedzeným zrakom nebude pripustené k lasovaniu. Ak sa niektoré teľa zraní alebo ochorie počas súťaže, okamžite bude vyradené zo súťaže. Takéto zvieratá budú ustajnené izolovane a pohodlne, aby sa minimalizoval ich stres. Počas súťaže sa vyžaduje humánne zaobchádzanie s dobytkom. Akýkoľvek lasár, ktorý zvieru zneužíva akýmkoľvek nadbytočným spôsobom počas alebo mimo súťaž, bude vylúčený zo súťaže. Rozhodca by toto mali hneď oznámiť administrátorovi a ten by mal okamžite vyhlásiť diskvalifikáciu lasárov i z dôvodu hrubosti voči dobytku.

Všetky teľatá musia mať ochranu rohov, ktorá chráni základňu rohov a uši. So žiadnym zvieratom sa nesmie zaobchádzať nehumánne a nesmie byť ani nadmerne popoháňané. Štandardné elektrické biče musia byť používané v čo najmenšej miere. Bičom teľa môže byť poháňané len v oblasti bokov a ramien. Akýkoľvek lasár, ktorý nebude brať do úvahy varovanie rozhodcu kvôli jeho správaniu k zvieratám, bude vylúčený na zvyšok súťaže bez nároku na vrátenie štartovného. Rozhodca môže súťaž v akúkoľvek chvíľu zastaviť, ak si všimne zraneného zvieratá. Toto zviero bude vyradené a tím má nárok na nový štart.

#### **2.25.13. RANCH DOCTORING**

Časový limit na ukončenie úlohy je 2 minúty (120 sekúnd)

Pri tejto úlohe a používa pevná honda. Ranch Doctoring je tímová disciplína. Tím pozostáva z troch jazdcov. Odporúčaný rozmer arény je 30x30 metrov, z dôvodu kludnej práce s dobytkom.

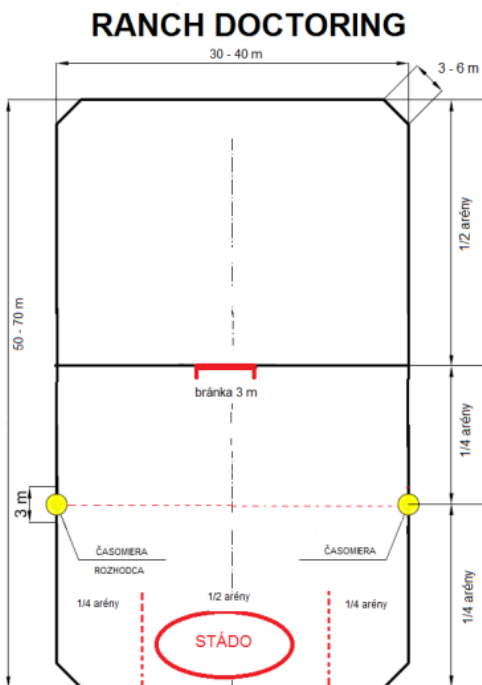
Aréna je rozdelená pomyslenou čiarou na dve časti – dobytciu a nedobytciu. Stádo teliat je označené farbami, vždy po troch kusoch rovnakej farby. Tímu začína disciplínu na nedobytčej strane arény. V momente keď nos prvého koňa pretne štartovaciu čiaru, rozhodca dá pokyn k meraniu času a tímu bude oznámená farba teliat. Farby teliat sú pridelované tímom pred začiatkom disciplíny. Jeden z tímu má za úlohu zalasovať hlavu. Druhý jazdec následne chytá zadné nohy. V okamihu, keď jazdec hádže laso, musí byť teľa v pohybe, v ľubovoľnom chode. Pokiaľ jazdec nezalasuje teľa, môže sa o to pokúsiť viac krát. Platným pokusom sa rozumie chytenie teľaťa za hlavu a nohy (povolená aj jedna noha) a zvalenie teľaťa na bok. Následne je potrebné zviazať predné nohy spolu a zadné nohy spolu. Po ukončení práce s teľaťom jazdec zdvihne ruku, čím požiada o zastavenie času. Teľa sa musí po ukončení disciplíny postaviť a vyslobodiť z oboch lás. Teľa pri lasovaní a ťahaní nesmie spadnúť a byť ťahané o viac ako dĺžku tela teľaťa. Jazdci pri vstupe do arény



môže mať jedno laso v ruke a druhé pripevnené na sedle. Prijatie ďalšieho lasa nie je povolené a bude hodnotené ako prijatie cudzej pomoci v aréne.

**Nasledujúce akcie spôsobia diskvalifikáciu:**

- Kôň uhryzne alebo kopne teľa
- Hrubé navážanie do teľaťa, povalenie teľaťa koňom alebo prejdenie teľaťa
- Pobádanie teľaťa nohou, oťažami či iným predmetom
- Akokoľvek pôsobenie na teľa vo chvíli, keď jazdec nesedí na koni  
Akokoľvek tvrdosť voči teľaťu – a takisto aj ku koňovi – bude starostlivo posúdená rozhodcom. V prípade, že ju rozhodca uzná ako neadekvátnu a nadmernú, táto skutočnosť povedie k diskvalifikácii. Rovnako pri viditeľnom krívaní koňa si rozhodca môže vyžiadať konzultáciu prítomného veterinára. Pokiaľ bude zistené krívanie ako závažné a neférové voči koňovi, môže rozhodca dvojicu diskvalifikovať zo súťaže.



#### 2.25.14. CALF BRANDING

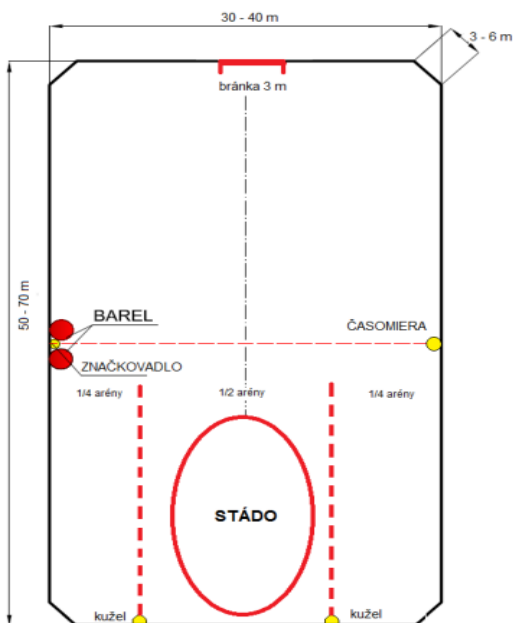
Časový limit na ukončenie úlohy je 2 minúty (120 sekúnd).

Aréna je rozdelená na dve časti – dobytčiu a nedobytčiu. Na deliacej čiare pri stene sa nachádza vedro s farbou a so značkovačom (jeden meter dlhý kolík, ktorý je na konci omotaný mäkkým sacím materiálom namočeným vo farbe). Stádo teliat je zhromaždené na dobytčej časti arény. Teľatá sú označené farebnými obojkami, vždy po troch rovnakej farby. Tím, ktorý sa skladá z dvoch jazdcov na koni s lasom a jedným peším pomocníkom, začína svoju úlohu zo strany nedobytčej.

V momente keď jeden z členov tímu pretne štartovaciu čiaru, rozhodca dá pokyn na meranie času a tímu bude oznámená farba obojkov teliat. Farby obojkov sú vylosované a pridelené tímom pred začiatkom disciplíny. Tím má za úlohu oddeliť zo stáda jedno teľa, ktoré je označené pridelenou farbou obojku, chytiť teľa za krk, prípadne rohy, ak ich rozhodca určí ako postačujúce na lasovanie. Lasovanie prebieha bez pomoci pešieho pomocníka. Počet hodov lasom nie je obmedzený. Teľa môže byť zalasované kdekoľvek v aréne, ale iba jedným lasom. Pokiaľ bude teľa chytené oboma lasami, musí jeden z lasárov laso okamžite pustiť. Chytené teľa musí tím dostať na nedobyťčiu stranu, kde ho zvalí na bok. Vo chvíli, kedy teľa leží na zemi, musí byť teľaťu zložené laso, jeden z tímu prinesie značkovadlo a farbou označí teľa na zadnom stehne. Teľa nesmie byť označené skôr, ako bude zložené laso z hlavy. Nedodržanie tejto podmienky znamená diskvalifikáciu. Po označovaní môže tím teľa pustiť a značkovadlo musí vrátiť do vedra. V momente, keď je vrátené značkovadlo vo vedre, rozhodca dá pokyn z zastaveniu času. Jazdi nesmú mať laso pripravené k hruške napevno.

**Nasledujúce akcie spôsobia diskvalifikáciu:**

- Kôň uhryzne alebo kopne teľa
  - Hrubé navážanie do teľaťa, povalenie teľaťa koňom alebo prejdenie teľaťa
  - Pobádanie teľaťa nohou, oťažami či iným predmetom
  - Akákoľvek pôsobenie na teľa vo chvíli, keď jazdec nesedí na koni
- Akákoľvek tvrdosť voči teľaťu – a takisto aj ku koňovi – bude starostlivo posúdená rozhodcom. V prípade, že ju rozhodca uzná ako neadekvátnu a nadmernú, táto skutočnosť povedie k diskvalifikácii. Rovnako pri viditeľnom krívaní koňa si rozhodca môže vyžiadať konzultáciu prítomného veterinára. Pokiaľ bude zistené krívanie ako závažné a neférové voči koňovi, môže rozhodca dvojicu diskvalifikovať zo súťaže.



### 2.25.15. RANCH CUTTING

Časový limit na ukončenie úlohy je 2,5 minúty (150 sekúnd). Táto disciplína je hodnotená na základe schopností koňa pracovať s dobytkom tak, že kôň s jazdcom oddelí pridelené teľa od stáda, kde ho udrží, aby tak predviedol svoju schopnosť pracovať s teľaťom a na záver ho zaženie medzi kužele do ohrádky na nedobytkársku stranu arény.

Aréna je rozdelená na dve polovice. Jedna polovica je dobytkárska a druhá polovica je nedobytkárska. Na dobytkárskej polovici je zvýraznená časová čiara, ktorú určuje rozhodca podľa danej arény a podľa svojho uváženia. Na oddeľovacej čiare sú umiestnené dva kužele (3 až 5 metrov od hradenia). Na strane dobytkárskej je v označenom priestore pri ohradení arény zhromaždené stádo očíslovaných teliat. Na strane nedobytkárskej je postavená ohrádka, kam jazdec s koňom musí v časovom limite zavrieť pridelené teľa. Každý jazdec môže využiť dvoch až štyroch pomocníkov (turn - backy). Pomocníci sa pohybujú v každom rohu na dobytkárskej strane arény, pomáhajú jazdcovi udržať stádo v označenom priestore a pridelené teľa na dobytkárskej strane. Keď teľa utečie na nedobytkársku stranu, môžu pomocníci teľa vrátiť späť na dobytkársku stranu. Pri ukončovaní, zatváraní teľaťa, musia zostať na dobytkárskej strane. Ako náhle nos koňa pretne rozdeľovaciu čiaru, je jazdcovi oznámené číslo teľaťa, ktoré ma oddeliť. Číslo teliat sú vopred vylosované a pridelené jazdcovi. Čas sa jazdcovi počíta od chvíle, kedy nos jeho koňa pretne časovú čiaru. Kôň s jazdcom musí vstúpiť do stáda dostatočne hlboko, aby predviedol, že je schopný predviesť oddelenie prideleného teľaťa. Keď kôň s jazdcom oddelí pridelené teľa od stáda, tak by mal byť kôň schopný predviesť svoje schopnosti teľa nepustiť späť do stáda. Kôň s jazdcom musí ukázať prácu s teľaťom, tzn. Minimálne 4-krát otočiť teľa na dobytkárskej strane, aby mohol dokončiť úlohu, zahnať a zavrieť pridelené teľa medzi kužele do ohrádky na nedobytkárskej strane. Pokiaľ kôň s jazdcom nepredvedú dostatočnú prácu s oddeleným teľaťom a ukončia úlohu, dostanú 0 bodov. Pri zatváraní prideleného teľaťa do ohrádky jazdec ukončuje úlohu zdvihnutím ruky, ale najprv musí jeho kôň pretnúť pomyslenú čiaru zavretia. Pokiaľ jazdec pri zatváraní teľaťa do ohrádky zdvihne ruku skôr ako nos jeho koňa pretne pomyslenú čiaru zavretia, bude to brané ako predčasné ukončenie, neplnenie úlohy a bude to posudzované ako diskvalifikácia v danom kole. Pri zatváraní jazdec s koňom nesmú vojsť celou dĺžkou koňa do ohrádky. Kúsok koňa musí byť vnútri ohrádky. Inak je to diskvalifikácia v danom kole. Pri ukončení disciplíny nesmie byť na nedobytkárskej strane arény žiadne iné teľa, inak je to takisto diskvalifikácia v danom kole. 30 sekúnd pred uplynutím časového limitu bude jazdec upozomený, že sa blíži koniec časového limitu pre túto úlohu. Jazdec, ktorý pôjde s pákovým zubadlom, môže ovládať koňa iba jednou rukou. Jazdec, ktorý pôjde s krúžkovým zubadlom, môže ovládať koňa oboma rukami.

***Kôň a jazdec budú hodnotení od – 5 bodov do + 5 bodov:***

1. Oddelenie prideleného teľaťa zo stáda
2. Práca so stádom
3. Práca s oddeleným teľaťom ( za každú otočku, ktorú predvedie bez pomoci kôň s jazdcom získavajú + 1 bod )
4. Samostatná práca koňa ( voľné oŕaže )
5. Štýl prevedenia

### **Mínusové body:**

- 1 bod**
- očividné pobádanie a riadenie koňa (A1.)
  - strata kontroly nad teľaťom (B1.)
- 3 body**
- rozohnanie stáda (R3.)
  - nezrealizovanie hlbokého vypichnutia (H3.)
  - druhá ruka na oťažiach pri pákovom zubadle (D3)
  - pobádanie pred podbrušníkom (P3.)
- 5 bodov**
- útek teľaťa do stáda (U5.)
  - opustenie práce koňom (O5.) kôň sa otočí chvostom k pridelenému teľaťu
  - teľa prebehne medzi kuželom a hradením(K5)
  - pokiaľ teľa prebehne medzi kuželom a ohradou na nedobyťčiu stranu a jazdec ukončí úlohu (T5)

Pokiaľ kôň s jazdcom nepredvedie dostatočnú prácu s oddeleným teľaťom a ukončí úlohu, dostanú 0 bodov.

### **Nasledujúce akcie spôsobia diskvalifikáciu:**

(vzťahuje sa na súťažiacoho a aj na pomocníkov)

- Kôň pohryzne alebo kopne teľa
- Hrubé navážanie do teľaťa, povalenie teľaťa koňom alebo prejdenie teľaťa
- Pobádanie teľaťa nohou, lasom, oťažami či iným predmetom
- Akékoľvek pôsobenie na teľa vo chvíli, keď jazdec nesedí na koni Akákoľvek tvrdosť voči teľaťu – a takisto aj ku koňovi – bude starostlivo posúdená rozhodcom.

Rovnako pri viditeľnom krívaní koňa si rozhodca môže vyžiadať konzultáciu prítomného veterinára. Pokiaľ bude zistené krívanie ako závažné a neférové voči koňovi, môže rozhodca dvojicu diskvalifikovať zo súťaže.

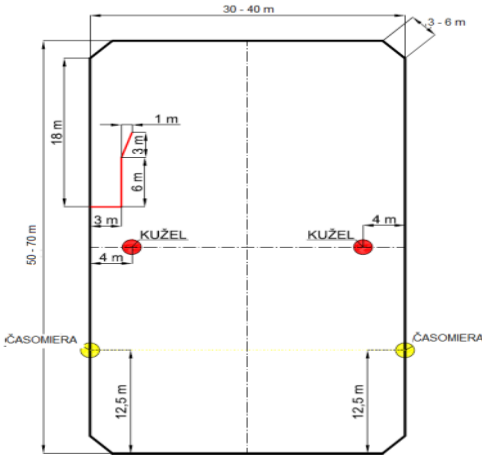
**Nežiaduce zásahy pomocníkov** (vždy záleží na konkrétnom prípade a posúdenie rozhodcu, jedná sa iba o ilustračné príklady):

- Pomocník príliš aktívne zasahoval do diania v stáde, že došlo k rozrušeniu stáda.
- Pomocník príliš aktívne pomáhal súťažiacemu pri oddeľovaní priradeného teľaťa zo stáda.

### **Žiaduce zásahy pomocníkov:**

- Udržiavanie stáda vo vymedzenom priestore a pohrome pri oddeľovaní teľaťa súťažiacim.
- Ak teľa uniklo na nedobyťčiu stranu, smie teľa prehnať späť na dobytčiu stranu.
- Zatiaľ čo súťažiaci pracuje s prideleným teľaťom, oddelí sa od stáda samovoľne inej teľa a vydá sa do arény, pomocník by mal také teľa zahnať späť do stáda, pokiaľ možno tak, aby sa nepridalo k teľaťu, s ktorým súťažiaci pracuje.

## Ranch Cutting



### 2.25.16. STEER WRESTLING

Časový limit na ukončenie úlohy je 1 minúta ( 60 sekúnd ). V tejto disciplíne štartuje hlavný jazdec –chytač (bulldogger) zo štartovacieho boxu a ďalší jazdec v úlohe pomocníka (hazery) z druhého štartovacieho boxu. Hazery štartuje súčasne s bulldoggerom, ale z druhej strany vypúšťacieho zariadenia. Hazery štartuje ako nesúťažný asistent. Keď je bulldogger pripravený vo štartovacom boxe, kývnutím hlavy dá pokyn k vypusteniu teľaťa. Ako náhle teľa opustí vypúšťacie zariadenie, rozhodca dáva pokyn na meranie času. Vtom okamihu môžu bulldogger aj hazery pretnúť pomyselnú čiaru štartovacích boxov a bulldogger sa v aréne snažia chytiť a zvaliť teľa. Štartovací box nie je súčasťou arény. Ak kôň s bulldoggerom alebo kôň s hazery pretne pomyselnú čiaru štartovacieho boxu skôr, než teľa opustí vypúšťacie zariadenie, dostane bulldogger časovú penalizáciu (+ 10 sek). Bulldogger sa musí dostať na úroveň teľaťa, tesne k jeho pravému alebo ľavému boku. Hazery udržuje smer pohybu teľaťa z druhej strany, tak že teľa sa pohybuje medzi nimi. Bulldogger uchopí teľa za krk, rohy či hlavu, nesmie ho však uchopiť za uši, ani sa dotýkať jeho očí, nesmie na neho nasadnúť. Pri tom z koňa zosadá. V okamihu, kedy bulldogger zosadá, teľa musí cváľať. Teľa zastaví a zvalí na bok na tú stranu, na ktorú zoskočil. Čas sa zastavuje v momente, kedy sa teľa dotkne bokom zemi. Regulárnosť platného pokusu je podmienená povolením stojaceho teľaťa. Ak bulldogger pri prvom pokuse o chytenie teľaťa neuspela stratil s teľaťom priamy kontakt, nesmie pokračovať v chytaní pešo. Môže však znovu nasadnúť na koňa a pokus zopakovať, pokiaľ mu to dovoľí časový limit. Sú povolené ochranné pomôcky, ako je prilba na hlavu a ochranná vesta. Túto disciplínu môžu jazdiť iba muži.

#### **Nasledujúce akcie spôsobia diskvalifikáciu:**

- Kôň uhryzne alebo kopne teľa
- Hrubé navážanie do teľaťa, povalenie teľaťa koňom alebo prejdenie teľaťa
- Pobádanie teľaťa nohou, oťažami či iným predmetom
- Akékolvek pôsobenie na teľa vo chvíli, keď jazdec nesedí na koni

Akákoľvek tvrdosť voči teľaťu – a takisto aj ku koňovi – bude starostlivo posúdená rozhodcom. V prípade, že ju rozhodca uzná ako neadekvátnu a nadmernú, táto skutočnosť povedie k diskvalifikácii. Rovnako pri viditeľnom krívaní koňa si rozhodca môže vyžiadať konzultáciu prítomného veterinára. Pokiaľ bude zistené krívanie ako závažné a neférové voči koňovi, môže rozhodca dvojicu diskvalifikovať zo súťaže.

### **2.25.17. BLACK JACK**

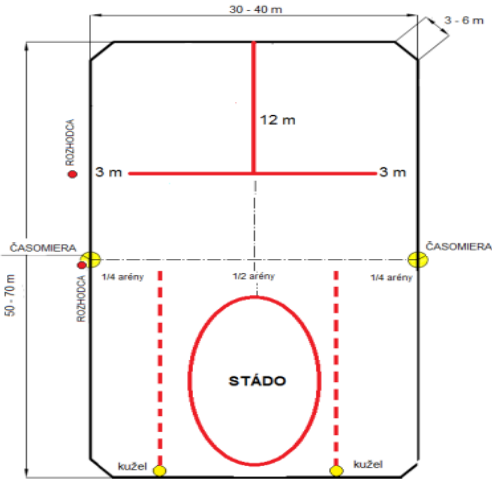
Časový limit na ukončenie úlohy je 60 sekúnd.

Black Jack je tímová disciplína. Aréna je rozdelená na dve časti. Jedna časť je dobytkárska(dobytčia) a druhá časť je nedobytkárska (nedobytčia). Na dobytkárskej strane je zhromaždené stádo 24 teliat. Teľatá sú označené farebnými obojkami číslami 2x 0-9 a 4 teľatá označené obojkami s písmenom X (bez obojku). Na nedobytkárskej strane na kratšej stene arény je postavená ohrádka v tvare písmena T. Bránky musia byť min 3m široké. Oba tímy sú zložené z dvoch jazdcov, ktorí začínajú túto disciplínu na strane nedobytkárskej. Ako náhle kôň pretne pomyselnú deliacu čiaru, spustí sa časomiera. Tímy majú za úlohu postupne oddeliť zo stáda teľatá, ktorých súčet obojkov sa rovná 21. Po dosiahnutí stanoveného súčtu 21 dá rozhodca pokyn na zastavenie času - pomocou tlačidla časomieru. Víťazi tím, ktorému sa podarí úlohu splniť skôr. Súťaž prebieha formou vyradovania. V prípade že súčet teliat v ohrádke prekročí súčet 21, tím je hodnotený Diskvalifikáciou – No - Time. V prípade, že sa ani jednému z tímov nepodarí oddeliť súčet 21 do uplynutia časového limitu, víťazí tím s vyšším dosiahnutým súčtom. V prípade, že sa ani jednému tímu nepodarí dosiahnuť súčet 21 v stanovenom limite a súčet teliat v ohrádke po uplynutí limitu je rovnaký u oboch tímov rozhoduje nižší počet teliat. V prípade absolútnej zhody súčtu i počtu teliat - nasleduje opakovaná jazda. Teľa s označením 0 znamená nulovú hodnotu v súčte- môže sa nachádzať v ohrade s vytriedenými teľatami, avšak do súčtu sa nezapočítava. Ak vojde do ohrádky teľa s označením X, znamená to diskvalifikáciu – No - Time. Ak jazdec vojde do ohrádky s celým koňom, nesmie ohroziť teľa umiestnené vo vnútri. Takéto ohrozenie môže na základe posúdenia rozhodcu viesť k diskvalifikácii.

#### ***Nasledujúce akcie spôsobia diskvalifikáciu:***

- a) Kôň uhryzne alebo kopne teľa
  - b) Hrubé navážanie do teľaťa, povalenie teľaťa koňom alebo prejdenie teľaťa
  - c) Pobádanie teľaťa nohou, oťažami či iným predmetom
  - d) Akékoľvek pôsobenie na teľa vo chvíli, keď jazdec nesedí na koni
- Akákoľvek tvrdosť voči teľaťu – a takisto aj ku koňovi – bude starostlivo posúdená rozhodcom. V prípade, že ju rozhodca uzná ako neadekvátnu a nadmernú, táto skutočnosť povedie k diskvalifikácii. Rovnako pri viditeľnom krívaní koňa si rozhodca môže vyžiadať konzultáciu prítomného veterinára. Pokiaľ bude zistené krívanie ako závažné a neférové voči koňovi, môže rozhodca dvojicu diskvalifikovať zo súťaže.

## Black Jack



### 2.25.18. SPEED ROPING

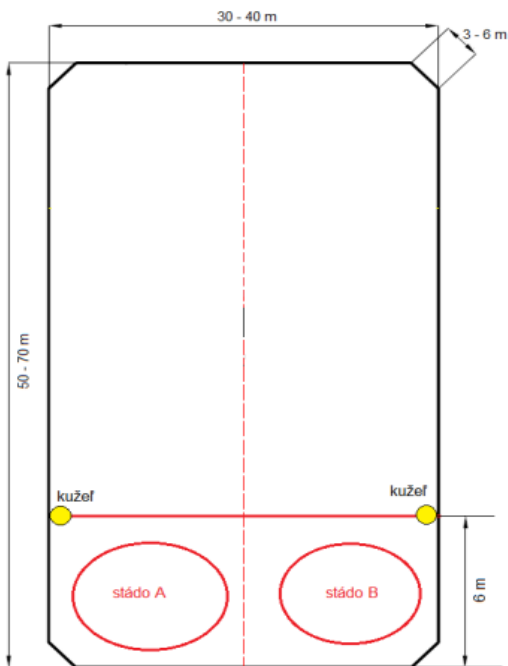
Časový limit na ukončenie úlohy je 1 minúta (60 sekúnd).

Pri tejto disciplíne sa používa vypínacia honda. Aréna je rozdelená na dve pozdĺžne polovice, v každej z nich sa nachádza stádo s rovnakým počtom teliat označených zhodnými číslami. Dvaja jazdci predvádzajú disciplínu súčasne na strane nedobytkárskej. Čísla teliat sú losované a pridelené jazdcom pred začiatkom disciplíny. Úlohou jazdcov je v čo najkratšom čase zalasovať pridelené teľa. Štartová čiara sa nachádza 6 m od krátkej steny arény na dobytčej strane (prípadne podľa uváženia rozhodcu).

V momente keď je arény pripravená, rozhodcovia zdvihnú vlajky. Hlásateľ oznámi obom jazdcom číslo kusu dobytka, ktorý budú jazdci lasovať. Čas sa začína merať v momente ako nos prvého koňa pretne štartovaciu čiaru. V okamihu, kedy jazdec hádže laso, musí byť teľa v pohybe, v ľubovoľnom chode. Platným hodom sa rozumie chytenie teľaťa za akúkoľvek časť tela, mimo ucha, nosu a chvostu. Chytené rohy budú uznané ako platný hod len v prípade, že veľkosť rohov bude dostačujúca pre udržanie teľaťa. V tomto prípade chytenie teľaťa, bude veľkosť rohov na posúdení rozhodcom. Disciplína je ukončená namotáním lasa na hrušku („dally“) a následnom uvoľnení (vycvaknutí) hony. V tomto prípade je zastavený čas. Pokiaľ by honda vycvakla skôr, ako je laso namotané na hrušku, tak čas beží ďalej. Pre kontrolu, že bolo prevedené „dally“, v okamihu správneho ukončenia úlohy, sa musí jazdec vždy otočiť k rozhodcovi a „dally“ ukázať. Po korektnom zalasovaní jedného z jazdcov dá rozhodca pokyn na zastavenie času. Disciplína prebieha vylučovacím spôsobom. Jazdec s rýchlejšim časom postupuje do ďalšieho kola. V prípade, že ani jeden jazdec neplní úlohu, žiadny z nich nepostupuje. V prípade nepárneho počtu jazdcov a porovnávajú dosiahnuté časy.

**Nasledujúce akcie spôsobia diskvalifikáciu:**

- a) Kôň uhryzne alebo kopne teľa
  - b) Hrubé navážanie do teľaťa, povalenie teľaťa koňom alebo prejdienie teľaťa
  - c) Pobádanie teľaťa nohou, oťažami či iným predmetom
  - d) Akékoľvek pôsobenie na teľa vo chvíli, keď jazdec nesedí na koni
- Akákoľvek tvrdosť voči teľaťu – a takisto aj ku koňovi – bude starostlivo posúdená rozhodcom. V prípade, že ju rozhodca uzná ako neadekvátnu a nadmernú, táto skutočnosť povedie k diskvalifikácii. Rovnako pri viditeľnom krívaní koňa si rozhodca môže vyžiadať konzultáciu prítomného veterinára. Pokiaľ bude zistené krívanie ako závažné a neférové voči koňovi, môže rozhodca dvojicu diskvalifikovať zo súťaže.



## 2.26. Rýchlostné disciplíny

### 2.26.1. BARREL RACING (preteky okolo sudov)

- a) Preteky okolo sudov (Barrel Race) je disciplína na čas.
- b) Musí byť použitá výstroj ako pri ostatných disciplínach. Mechanické Hackamore je dovolené. Napriek tomu môže rozhodca jednotlivé časti výstroja alebo uzdenia zakázať, ak sú nehumánne, nebezpečné alebo zraňujúce. Tie-down je prípustný a obojručné vedenie aj na páke je povolené. Bičik smie jazdec použiť až po prekročení časomier. Jazdec nemôže použiť bičik ako pomôcku pri vchádzaní do arény a ani na opravovisku. Bičik môže jazdec použiť zapletaný nylonový (ohybný), ako je na obrázku, alebo tzv. over and under - dlhý kožený, pripevnený o hrušku sedla. Žiadny iný typ bičika nie je povolený. Pri tejto disciplíne je povolené držať sa rukou hrušky sedla.



c) Trať musí byť vymeraná presne podľa nákresu a nesmie presiahnuť uvedené rozmery.

Používať sa budú výrazne namaľované oceľové sudy (štandardný rozmer 55 gal./200 l), s obidvoma dnami. Nie je dovolené používať gumené alebo plastové sudy.

- Značky alebo elektronické meranie času na štartovacej čiare by mali byť, pokiaľ je to možné, postavené pri stene alebo plote arény. Čas sa bude merať elektronicky alebo minimálne dvoma časomeračmi so stopkami. Oficiálny čas je elektronický, v prípade ručného merania priemer obidvoch časomeračov.

- Čas sa začne merať v okamihu, keď nozdry koňa pretnú štartovaciu čiaru, a skončí sa v okamihu, keď nozdry koňa pretnú cieľovú čiaru.

- Letný štart je povolený

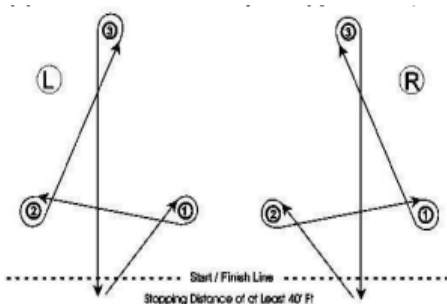
Na povel štartéra súťažiaci pôjde k sudu č. 1 a predvedie obrat okolo suda (približne 360 stupňov) z ľavej strany v smere hodinových ručičiek. Potom bude pokračovať k sudu č. 2, predvedie obrat okolo suda z pravej strany proti smeru hodinových ručičiek a od suda č. 2 bude pokračovať k sudu č. 3 a predvedie ďalší obrat okolo suda z pravej strany proti smeru hodinových ručičiek. Od suda č. 3 pôjde do cieľa, pričom musí prejsť medzi sudmi č. 1 a 2. Tento kurz okolo sudov sa môže takisto začínať zľava.

Jazdec musí mať pri vstupe do arény prilbu alebo klobúk na hlave. V triede mládeže musí byť na hlave trojbodová prilba pevne pripevnená. Za prevrhnutie suda je jazdec hodnotený „D“.

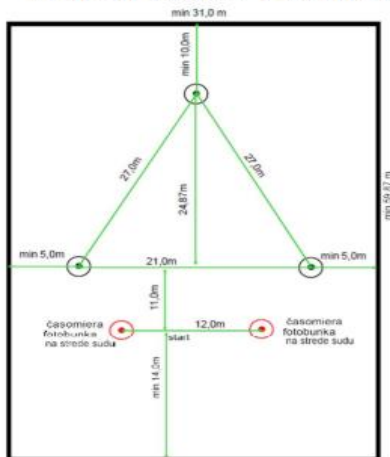
- Rozhodca môže diskvalifikovať súťažiaceho za neprimerané použitie ostrôh a lana pred podbrušníkom, za pobádanie koňa pred podbrušníkom.

- Nedodržanie stanoveného kurzu okolo sudov má za následok diskvalifikáciu súťažiaceho

V prípade zhodného času súťažiaci s rovnakým časom pôjdu ďalšie kolo (run-off).



## Barell Race-rozrmery



200 l plechové sudy prazdne- obe dna-rozmer vyška-90cm priemer 60cm  
Navleky povolené  
časomiera na 3 desatiny miesta + viditelny displej so zobrazeným časom  
rozrmery su na stred suda -označit stred na sude 2 cm bodkou

### 2.26.2. POLE BENDING (slalomové preteky okolo

tyčí)

a) Preteká sa na čas.

b) Musí byť použitá výstroj ako pri ostatných disciplínach. Podľa voľby súťažiacieho mechanické Hackamore alebo iný druh uzdenia. Napriek tomu môže rozhodca jednotlivé časti výstroja alebo uzdenia zakázať, ak sú nezodpovedajúce. Tie-down je prípustný a obojručné vedenie aj na páke je povolené. Bičik smie jazdec použiť až po prekročení časomieri – štartu. Jazdec nemôže použiť bičik ako pomôcku pri vchádzaní do arény a ani na opracovisku. Bičik môže jazdec použiť zapletaný nylonový (ohybný), ako je na obrázku, alebo tzv. over and under - dlhý kožený, pripevnený o hrušku sedla. Žiadny iný typ bičika nie je povolený. Pri tejto disciplíne sa jazdec môže držať rukou hrušky sedla.

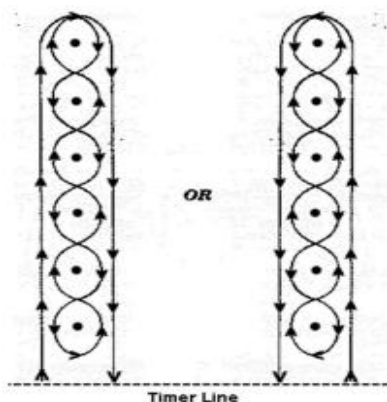
c) Všetci súťažiaci začnú letným štartom, pričom meranie času sa začne a skončí v okamihu, keď nozdry koňa pretnú štartovaciu a cieľovú čiaru. Štartovacia a cieľová čiara musí byť zreteľne vyznačená. Čas sa bude merať elektronicky alebo minimálne dvoma oficiálnymi časomeračmi. Slalomová trať sa pobeží okolo šiestich tyčí.

Vzdialenosť medzi jednotlivými tyčami bude 6,40 m (= 21 stôp), pričom prvá tyč bude vzdialená 6,40 m od štartovacej čiary. Tyče majú byť 185 cm vysoké, ich podstavec by nemal mať priemer viac ako 35 cm a budú voľne postavené na zemi. Súťažiaci môže začať z pravej alebo ľavej strany prvej tyče a pokračovať predpísaným spôsobom.

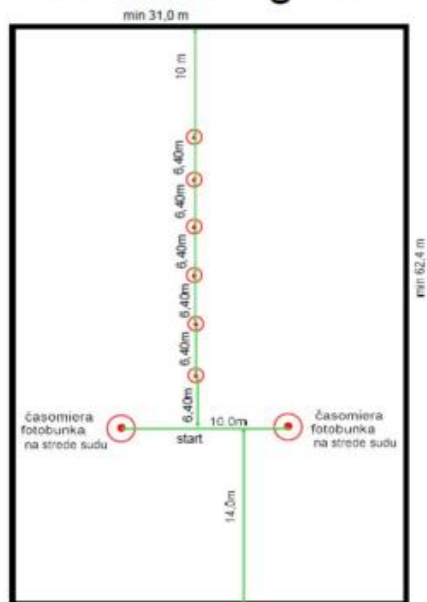
d) Jazdec musí mať pri vstupe do arény prilbu alebo klobúk na hlave. V triede mládeže musí byť na hlave trojbodová prilba pevne pripevnená.

e) Za prevrhnutie tyče je jazdec hodnotený „D“. Ak sa kurz nedodrží správne, má za následok diskvalifikáciu súťažiacieho. Súťažiaci sa môže pri jazde dotknúť rukou tyče.

- f) V prípade zhodného času, súťažiaci s rovnakým časom pôjdu ďalšie kolo (run-off).
- g) Rozhodca môže diskvalifikovať súťažiaceho za neprimerané použitie ostrôh a lana pred podbrušníkom a za pobádanie koňa pred podbrušníkom.



## Pole Bending-rozmer



Tyče: plastové priemer 4 cm, výška 185 cm od zeme, priemer podstavca 35 cm, váha postavca je 6.803 kg, vzdialenosť tyči je 6,4m od stredu tyče

## JUDGES GUIDE

### **SAWRR Mládež (Youth)-All Ages**

- a) Any youth eighteen (18) years or younger as of January 1st is considered as youth
- b) competing on stallion is prohibited in this class
- c) youth 14 years or younger can compete on snaffle bit on horse
- d) 6 years old or older
- e) 3 - 4 - 5 years old horses can be shown on snaffle bit/hackamore or bit
- f) 6 - older years old can be shown on bit
- g) every youth under 18 must start in helmet
- h) horse of any age can start in this category

### **SAWRR Non Pro - All Ages**

- a) Any rider which is considered as Non-Professional can compete in this category
- b) Youth riders can compete on stallions
- c) 3 - 4 - 5 years old horses can be shown on snaffle bit/hackamore or bit
- d) 6 - older years old must be shown on bit
- e) every youth under 18 must start in helmet
- f) horse of any age can start in this category

### **SAWRR Open - All Ages**

- a) Any rider can start in this class
- b) Youth riders can compete on stallions
- c) 3 - 4 - 5 years old horses can be shown on snaffle bit/hackamore or bit
- d) 6 - older years old must be shown on bit
- e) every youth under 18 must start in helmet
- f) horse of any age can start in this category

### **SAWRR Green Rider**

- a) class for beginner riders
- b) rider of any age who didn't win more than 200 in previous show seasons can start in this category on a horse of any age or money earnings
- c) patterns from 1 - 16 are written out in this category, but a simple lead change is allowed
- d) 3 - 4 - 5 years old can be shown on snaffle bit/hackamore or bit
- e) 6 - older can be shown on bit
- f) twohanded showing on bit is allowed

### **SAWRR Green Horse**

- a) class for beginner horses
- b) horse of any age who didn't win more than 200 in previous show seasons can start in this category with a rider of any age or money earnings
- c) patterns from 1 - 16 are written out in this category, but a simple lead change is allowed
- d) 3 - 4 - 5 years old can be shown on snaffle bit/hackamore or bit
- e) 6 - older can be shown on bit
- f) twohanded showing on bit is allowed

**SAWRR Junior Open**

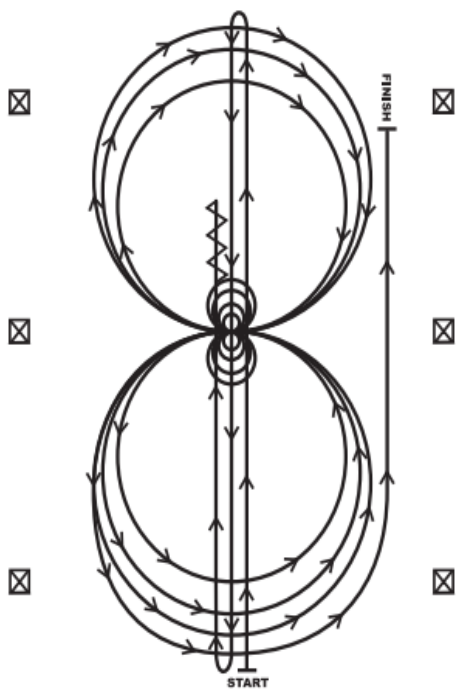
- a) class for horses 3 - 4 - 5 years old
- b) horses can be shown on snaffle bit/hackamore or bit
- c) Any rider can compete in this class
- d) Youth riders can compete on stallions
- e) every youth under 18 must start in helmet

**SAWRR Senior Open**

- f) class for horses 6 - older years old
- g) horses can be shown on bit
- h) Any rider can compete in this category
- i) Youth riders can compete on stallions
- j) every youth under 18 must start in helmet

Reining pattern # 1

Pattern 1

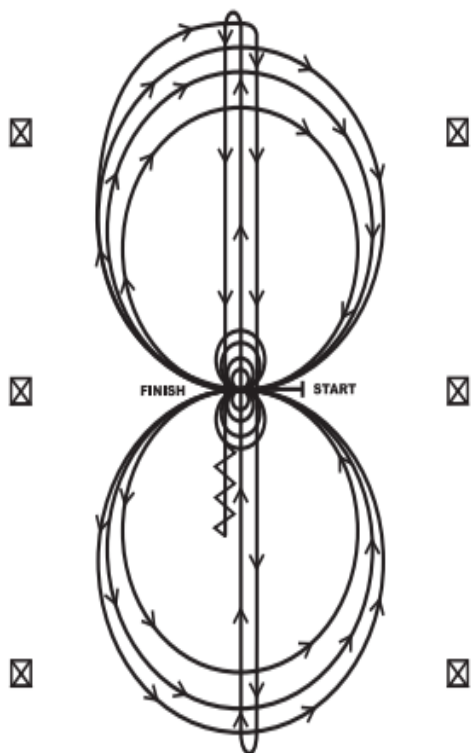


## Pattern # 1

1. Cválajte k opačnému koncu arény až na posledný kužeľ a pridávajte rýchlosť. Spravte sliding stop a rollback doľava – bez výdrže.
2. Cválajte k opačnému koncu arény až za posledný kužeľ a pridávajte rýchlosť. Spravte sliding stop a rollback doprava – bez výdrže.
3. Cválajte za stredový kužeľ. Urobte sliding stop a cúvajte do stredú arény (minimálne 3 metre). Výdrž.
4. Spravte 4 spiny vpravo. Výdrž.
5. Spravte 4 a štvrt' spinu vľavo aby bol kôň čelom k ľavej strane. Výdrž.
6. Nacválajte na ľavú nohu. Spravte 3 kruhy vľavo: prvý veľký rýchly, druhý malý pomalý, tretí veľký rýchly. Spravte letný preskok v strede arény.
7. Spravte 3 kruhy vpravo: prvý veľký rýchly, druhý malý pomalý, tretí veľký rýchly. Spravte letný preskok v strede arény.
8. Cválajte veľký kruh na ľavú nohu ale neuzatvárajte ho. Cválajte a zrýchľujte rovno po pravej strane arény za stredový kužeľ, spravte sliding stop (minimálne 6 metrov od steny alebo ohrady). Výdrž na predvedenie ukončenia úlohy.

Reining pattern # 2

Pattern 2





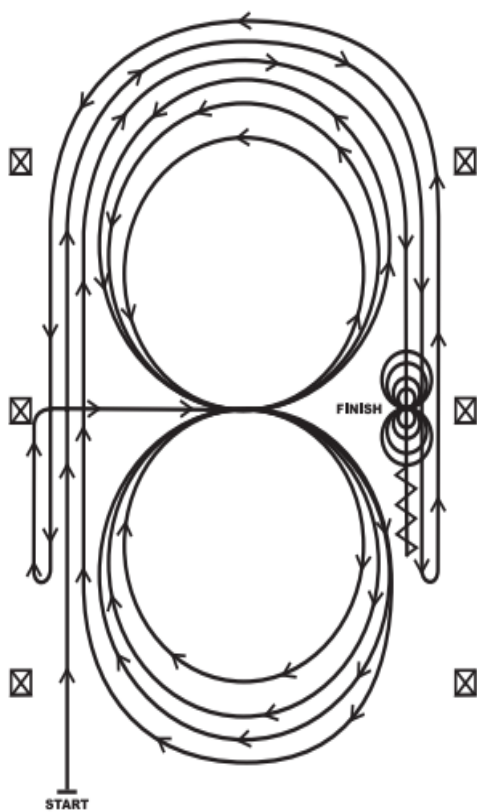
## Pattern # 2

Kone môžu do arény kráčať alebo klusať. Kone musia kráčať alebo zastaviť pred začatím úlohy. Úloha sa začína v strede arény čelom k ľavej strane.

1. Nacváľajte na pravú nohu. Spravte 3 kruhy vpravo: prvý malý pomalý, druhý a tretí veľký rýchly. Spravte letný preskok v strede arény.
2. Spravte 3 kruhy vľavo: prvý malý pomalý, druhý a tretí veľký rýchly. Spravte letný preskok v strede arény.
3. Pokračujte kruh v pravo na vrchole kruhu zatočte na run-down stredom arény, pridávajte rýchlosť a bežte na opačný koniec arény až za posledný kužeľ. Urobte sliding stop a rollback doprava – bez výdrže.
4. Bežte stredom arény na opačnú stranu arény až za posledný kužeľ. Spravte sliding stop a rollback doľava – bez výdrže.
5. Bežte stredom arény až za stredový kužeľ. Urobte sliding stop a cúvajte až do stredu arény alebo aspoň 3 metre. Výdrž.
6. Spravte 4 spiny vpravo. Výdrž.
7. Spravte 4 spiny vľavo. Výdrž na predvedenie ukončenia úlohy.

Reining pattern # 3

Pattern 3

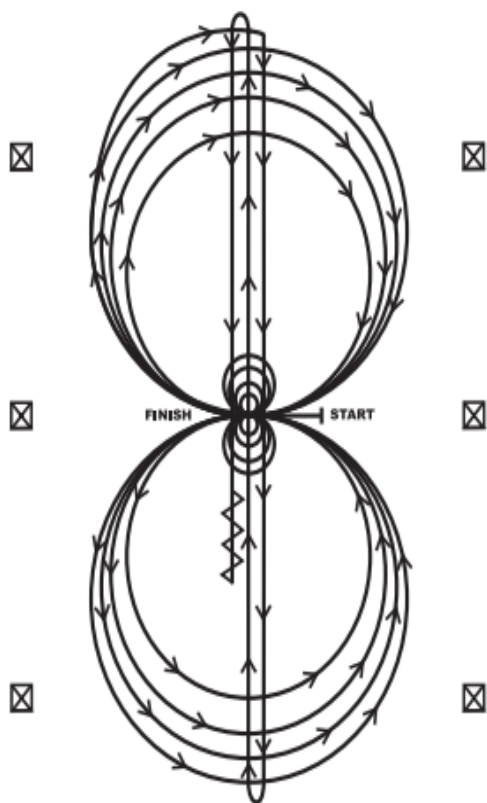


### Pattern # 3

1. Nacválnajte na pravú nohu. Obcválnajte arénu po ľavej strane, spravte polkruh a zostaňte aspoň 6 metrov od steny alebo ohrady. Bežte po ľavej strane arény až za stredový kužeľ, urobte sliding stop a rollback doľava – bez výdrže.
2. Znova obcválnajte arénu po pravej strane, spravte polkruh a zostaňte aspoň 6 metrov od steny alebo ohrady. Bežte po ľavej strane arény až za stredový kužeľ, urobte sliding stop a rollback doprava.
3. Cválajte po ľavej strane arény až po stredový kužeľ. Pri stredovom kuželi by mal kôň cválať na pravú nohu. Vedte koňa ku stredu arény na pravú nohu a spravte 3 kruhy doprava: prvé dva veľké a rýchle, tretí malý a pomalý. Spravte letný preskok na strede arény.
4. Spravte 3 kruhy doľava: prvé dva veľké a rýchle, tretí malý a pomalý. Spravte letný preskok na strede arény.
5. Začnite veľký kruh doprava ale neuzatvárajte ho. Pokračujte po ľavej strane arény, spravte polkruh a zostaňte aspoň 6 metrov od steny alebo ohrady. Bežte rovno po pravej strane arény až za stredový kužeľ, spravte sliding stop a cúvajte aspoň 3 metre. Výdrž.
6. Spravte 4 spiny vpravo. Výdrž.
7. Spravte 4 spiny vľavo. Výdrž na predvedenie ukončenia úlohy.

Reining pattern # 4

Pattern 4



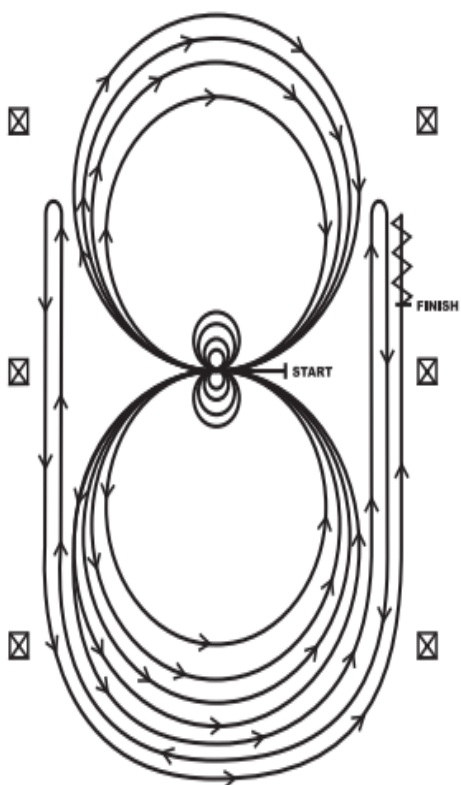
#### Pattern # 4

Kone môžu do arény kráčať alebo klusať. Kone musia kráčať alebo zastaviť pred začatím úlohy. Úloha sa začína v strede arény čelom k ľavej stene.

1. Nacválajte na pravú nohu. Spravte 3 kruhy vpravo: prvé dva veľké a rýchle, tretí malý a pomalý. Zastavte v strede arény. Výdrž.
2. Spravte 4 spiny vpravo. Výdrž.
3. Spravte 3 kruhy vľavo: prvé dva veľké a rýchle, tretí malý a pomalý. Zastavte v strede arény – výdrž.
4. Spravte 4 spiny vľavo. Výdrž.
5. Nacválajte na pravú nohu. Spravte jeden veľký a rýchly kruh vpravo. Spravte letný preskok v strede arény a pokračujte jedným veľkým a rýchlym kruhom vľavo, spravte letný preskok na strede arény. (teda 8)
6. Pokračujte na pravom kruhu. Na vrchole kruhu sa zatočte cez stred arény, bežte až za posledný kužeľ spravte sliding stop a pravý rollback – bez výdrže.
7. Bežte stredom arény až za posledný kužeľ, spravte sliding stop a ľavý rollback – bez výdrže.
8. Bežte za stredový kužeľ a spravte sliding stop. Cúvajte do stredu arény alebo aspoň 3 metre. Výdrž na predvedenie ukončenia úlohy.

Reining pattern # 5

Pattern 5



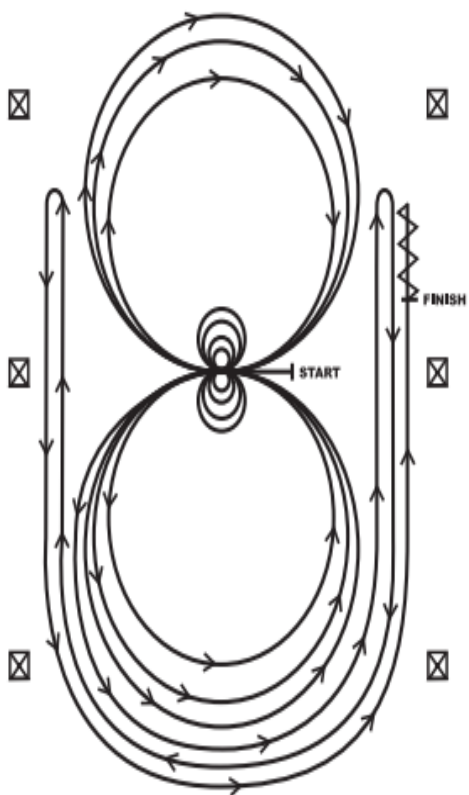
## Pattern # 5

Kone môžu do arény kráčať alebo klusať. Kone musia kráčať alebo zastaviť pred začatím úlohy. Úloha sa začína v strede arény čelom k ľavej stene.

1. Nacváliať na ľavú nohu a spraviť 3 kruhy vľavo: prvé dva veľké a rýchle, tretí malý a pomalý. Zastavte v strede arény – výdrž.
2. Spraviť 4 spiny vľavo. Výdrž.
3. Nacváliať na pravú nohu. Spraviť 3 kruhy vpravo: prvé dva veľké a rýchle, tretí malý a pomalý. Zastavte v strede arény. Výdrž.
4. Spraviť 4 spiny vpravo. Výdrž.
5. Nacváliať na ľavú nohu. Spraviť jeden veľký a rýchly kruh vľavo. Spraviť letný preskok v strede arény a pokračujte jedným veľkým a rýchlym kruhom vpravo, spraviť letný preskok na strede arény. (teda 8)
6. Pokračujte na ľavom kruhu ale neuzatvárajte ho. Bežte po pravej strane arény, urobte sliding stop a pravý rollback (aspoň 6 metrov od steny alebo ohrady) – bez výdrže.
7. Pokračujte okolo predchádzajúceho kruhu ale neuzatvárajte ho. Bežte po ľavej strane arény až za stredový kužeľ, spraviť sliding stop a rollback doľava (aspoň 6 metrov od steny alebo ohrady) – bez výdrže.
8. Pokračujte dozadu okolo predchádzajúceho kruhu ale neuzatvárajte ho. Bežte po pravej strane arény až za stredový kužeľ a spraviť sliding stop (aspoň 6 metrov od steny alebo ohrady). Zacúvajte aspoň 3 metre. Výdrž na predvedenie ukončenia patternu.

Reining pattern # 6

Pattern 6





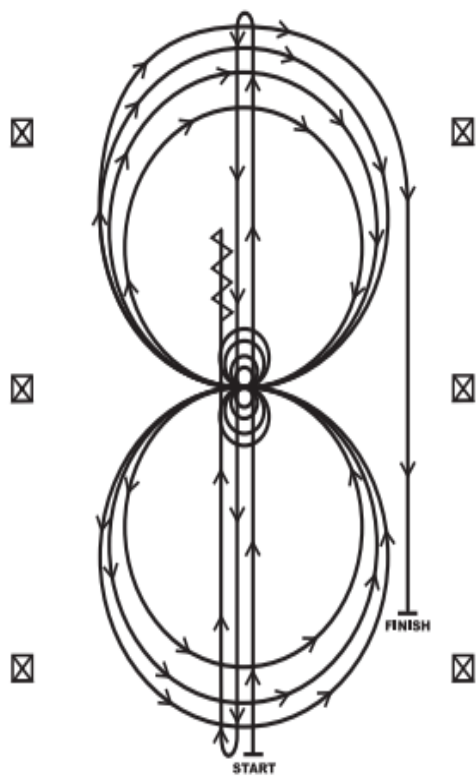
## Pattern # 6

Kone môžu do arény kráčať alebo klusať. Kone musia kráčať alebo zastaviť pred začatím úlohy. Úloha sa začína v strede arény čelom k ľavej stene.

1. Spravte 4 spiny vpravo. Výdrž
2. Spravte 4 spiny vľavo. Výdrž.
3. Začnite cválať na ľavú nohu, spravte 3 kruhy vľavo : prvé dva veľké rýchle, tretí malý pomalý. Spravte preskok na strede arény.
4. Spravte 3 kruhy vpravo : prvé dva veľké rýchle, tretí malý pomalý. Preskok na strede arény.
5. Začnite cválať veľký kruh na ľavú nohu, ale neuzatvárajte ho. Bežte po pravej strane arény až za stredový kužeľ, spravte sliding stop a rollback vpravo (aspoň 6 metrov od steny alebo ohrady) – bez výdrže.
6. Pokračujte naspäť okolo predchádzajúceho kruhu, ale neuzatvárajte tento kruh. Bežte po ľavej strane arény až za stredový kužeľ, spravte sliding stop a ľavý rollback (aspoň 6 metrov od steny alebo ohrady) – bez výdrže.
7. Pokračujte naspäť okolo predchádzajúceho kruhu, ale tento kruh neuzatvárajte. Bežte po pravej strane arény až za stredový kužeľ a spravte sliding stop (aspoň 6 metrov od steny alebo ohrady). Zacúvajte aspoň 3 metre. Výdrž na predvedenie ukončenia patternu.

Reining pattern # 7

Pattern 7

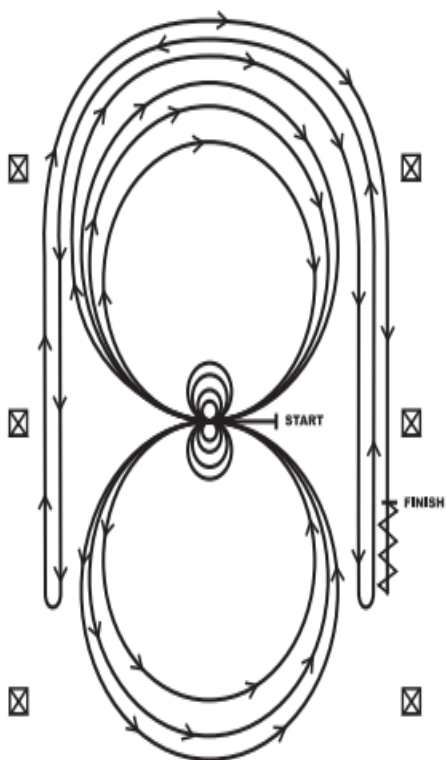


## Pattern # 7

1. Bežte v rýchlosti na vzdialený koniec arény, až za posledný kužeľ. Spravte sliding stop a ľavý rollback – bez výdrže.
2. Bežte na opačný koniec arény, až za posledný kužeľ, spravte sliding stop a pravý rollback – bez výdrže.
3. Bežte až za stredový kužeľ a spravte sliding stop. Cúvajte do stredu arény, alebo aspoň 3 metre. Výdrž.
4. Spravte 4 spiny vpravo. Výdrž.
5. Spravte 4 a štvrt' spinu doľava, aby bol kôň čelom k stene. Výdrž.
6. Začnite cváľať na pravú nohu, spravte 3 kruhy doprava: prvé dva veľké rýchle, tretí malý pomalý. Spravte preskok na strede arény.
7. Spravte 3 kruhy vľavo: prvé dva veľké rýchle, tretí malý pomalý. Spravte preskok na strede arény.
8. Začnite veľký kruh vpravo, ale neuzatvárajte tento kruh. Bežte rovno po pravej strane arény až za stredový kužeľ a spravte sliding stop (aspoň 6 metrov od steny alebo ohrady). Výdrž na predvedenie dokončenia patternu.

Reining pattern # 8

Pattern 8



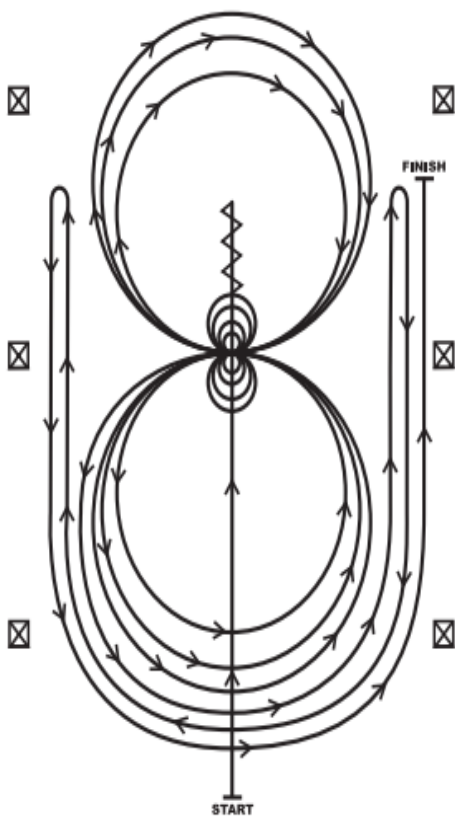
## Pattern # 8

Kone môžu do arény kráčať alebo klusať. Kone musia kráčať alebo zastaviť pred začatím úlohy. Úloha sa začína v strede arény čelom k ľavej stene.

1. Spravte 4 spiny vľavo. Výdrž.
2. Spravte 4 spiny vpravo. Výdrž.
3. Začnite cválať na pravú nohu, spravte 3 kruhy vpravo: prvý veľký a rýchly, druhý malý pomalý, tretí veľký a rýchly. Spravte preskok na strede arény.
4. Spravte 3 kruhy vľavo: prvý veľký rýchly, druhý malý pomalý, tretí veľký rýchly. Spravte preskok na strede arény.
5. Začnite veľký kruh vpravo, ale neuzatvárajte tento kruh. Bežte rovno po pravej strane arény až za stredový kužeľ, spravte sliding stop a pravý rollback (aspoň 6 metrov od steny alebo ohrady) – bez výdrže.
6. Pokračujte naspäť okolo predchádzajúceho kruhu, ale neuzatvárajte tento kruh. Bežte po ľavej strane arény až za stredový kužeľ, spravte sliding stop a pravý rollback (aspoň 6 metrov od steny alebo ohrady) – bez výdrže.
7. Pokračujte naspäť okolo predchádzajúceho kruhu ale neuzatvárajte tento kruh. Bežte po pravej strane arény až za stredový kužeľ a spravte sliding stop (aspoň 6 metrov od steny alebo ohrady). Cúvajte aspoň 3 metre. Výdrž na predvedenie ukončenia patternu.

Reining pattern # 9

Pattern 9

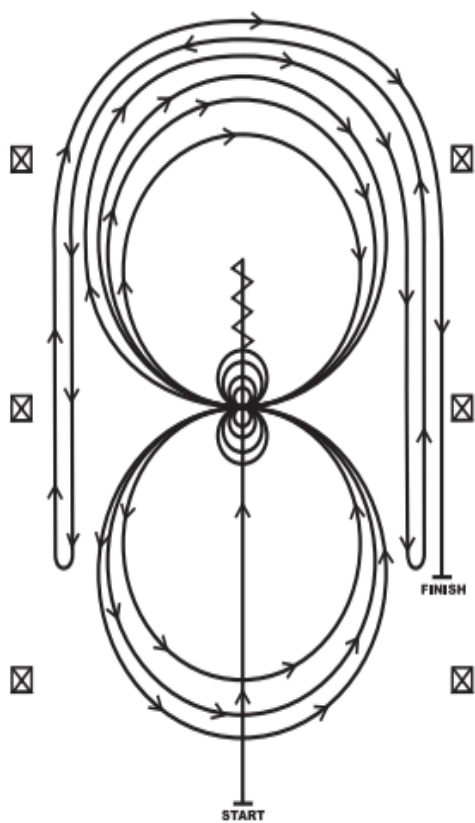


## Pattern # 9

1. Bežte až za stredový kužeľ a spravte sliding stop. Zacúvajte do stredy arény aspoň 3 metre. Výdrž.
2. Spravte 4 spiny vpravo. Výdrž.
3. Spravte 4 a štvrt' spinu do ľava, aby kôň bol čelom k stene alebo ohrade. Výdrž.
4. Začnite cváľať na ľavú nohu, spravte 3 kruhy vľavo: prvý malý pomalý, ďalšie dva veľké a rýchle. Spravte preskok na strede arény.
5. Spravte 3 kruhy vpravo : prvý malý pomalý, ďalšie dva veľké rýchle. Spravte preskok na strede arény.
6. Začnite veľký kruh vľavo, ale neuzatvárajte ho. Bežte po pravej strane arény až za stredový kužeľ, spravte sliding stop a pravý rollback (aspoň 6 metrov od steny alebo ohrady) – bez výdrže.
7. Pokračujte naspäť okolo predchádzajúceho kruhu ale neuzatvárajte tento kruh. Bežte po ľavej strane arény až za stredový kužeľ, spravte sliding stop a ľavý rollback (aspoň 6 metrov od steny alebo ohrady) – bez výdrže.
8. Pokračujte naspäť okolo predchádzajúceho kruhu alebo neuzatvárajte tento kruh. Bežte po pravej strane arény až za stredový kužeľ a spravte sliding stop (aspoň 6 metrov od steny alebo ohrady). Výdrž na predvedenie ukončenia patternu.

Reining pattern # 10

Pattern 10



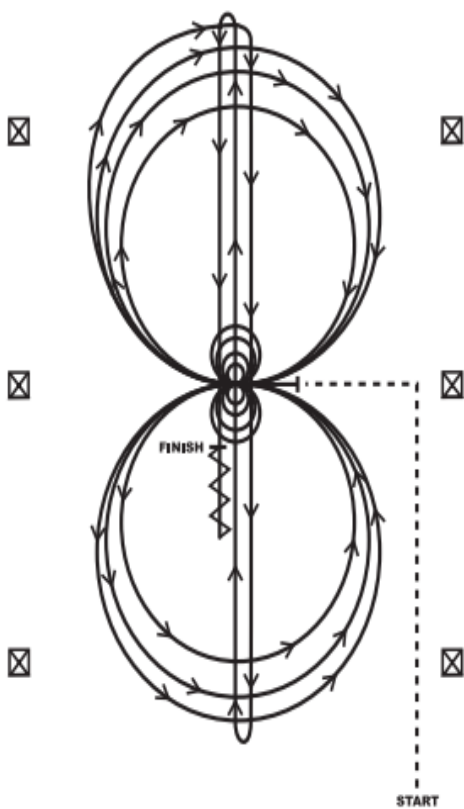


## Pattern # 10

1. Bežte až za stredový kužeľ a spravte sliding stop. Zacúvajte do stredy arény aspoň 3 metre. Výdrž
2. Spravte 4 spiny vpravo. Výdrž.
3. Spravte 4 a štvrt' spinu vľavo, aby kôň bol čelom k stene alebo ohrade. Výdrž.
4. Začnite cváľať na pravú nohu, spravte 3 kruhy vpravo: prvé dva veľké rýchle, tretí malý pomalý. Spravte preskok na strede arény.
5. Spravte 3 kruhy vľavo: prvý malý pomalý, ďalšie dva veľké a rýchle. Spravte preskok na strede arény.
6. Začnite veľký kruh doprava, ale neuzatvárajte tento kruh. Bežte po ľavej strane arény až za stredový kužeľ, spravte sliding stop a ľavý rollback (aspoň 6 metrov od steny alebo ohrady) – bez výdrže.
7. Pokračujte okolo predchádzajúceho kruhu, ale neuzatvárajte tento kruh. Bežte po ľavej strane arény až za stredový kužeľ, spravte sliding stop a pravý rollback (aspoň 6 metrov od steny alebo ohrady) – bez výdrže.
8. Pokračujte naspäť okolo predchádzajúceho kruhu, ale neuzatvárajte tento kruh. Bežte po pravej strane arény až za stredový kužeľ a spravte sliding stop (aspoň 6 metrov od steny alebo ohrady). Výdrž na predvedenie ukončenia patternu.

Reining pattern # 11

Pattern 11



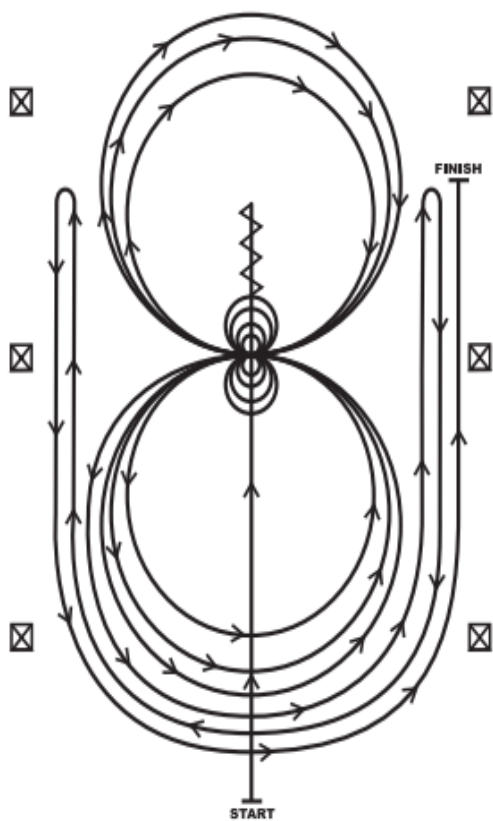
## Pattern # 11

Kone musia klusať do stredu arény. Kone musia kráčať alebo zastaviť pred začatím patternu. Začína sa v strede arény, keď je kôň čelom k ľavej stene alebo ohrade.

1. Spravte 4 spiny vľavo. Výdrž.
2. Spravte 4 spiny vpravo. Výdrž.
3. Začnite cválať na pravú nohu, spravte 3 kruhy vpravo: prvý malý pomalý, ďalšie dva veľké a rýchle. Spravte preskok na strede arény.
4. Spravte 3 kruhy vľavo: prvý malý pomalý, ďalšie dva veľké rýchle. Spravte preskok na strede arény.
5. Začnite veľký kruh vpravo, ale neuzatvárajte tento kruh. Bežte stredom arény až za posledný kužeľ, spravte sliding stop a pravý rollback – bez výdrže.
6. Bežte stredom k opačnému koncu arény až za posledný kužeľ, spravte sliding stop a ľavý rollback – bez výdrže.
7. Bežte až za stredový kužeľ a spravte sliding stop. Cúvajte do stredu arény alebo aspoň 3 metre. Výdrž na predvedenie ukončenia patternu.

Reining pattern # 12

**Pattern 12**

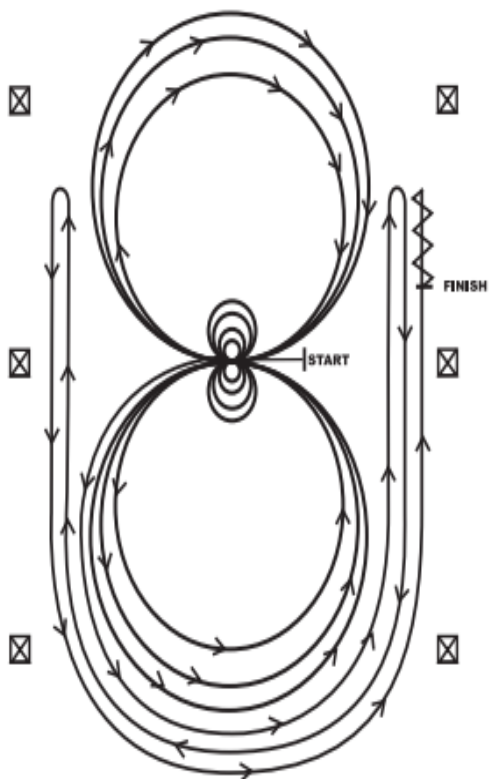


## Pattern # 12

1. Bežte až za stredový kužeľ a spravte sliding stop. Zacúvajte do stredy arény aspoň 3 metre. Výdrž
2. Spravte 4 spiny vpravo. Výdrž.
3. Spravte 4 a štvrt' spinu vľavo, tak by bol kôň čelom k ľavej stene alebo ohrade. Výdrž.
4. Začnite cváľať na ľavú nohu, spravte 3 kruhy vľavo: prvé dva veľké a rýchle, tretí malý a pomalý. Spravte preskok na strede arény.
5. Spravte 3 kruhy vpravo: prvé dva veľké a rýchle, tretí malý pomalý. Spravte preskok na strede arény.
6. Začnite veľký kruh vľavo, ale neuzatvárajte tento kruh. Bežte po pravej strane arény až za stredový kužeľ, spravte sliding stop a rollback vpravo (aspoň 6 metrov od steny alebo ohrady) – bez výdrže.
7. Pokračujte naspäť okolo predchádzajúceho kruhu, ale neuzatvárajte tento kruh. Bežte po ľavej strane arény až za stredový kužeľ, spravte sliding stop a ľavý rollback (aspoň 6 metrov od steny alebo ohrady) – bez výdrže.
8. Pokračujte naspäť okolo predchádzajúceho kruhu, ale neuzatvárajte tento kruh. Bežte po pravej strane arény až za stredový kužeľ a spravte sliding stop (aspoň 6 metrov od steny alebo ohrady). Výdrž na predvedenie patternu.

Reining pattern # 13

Pattern 13



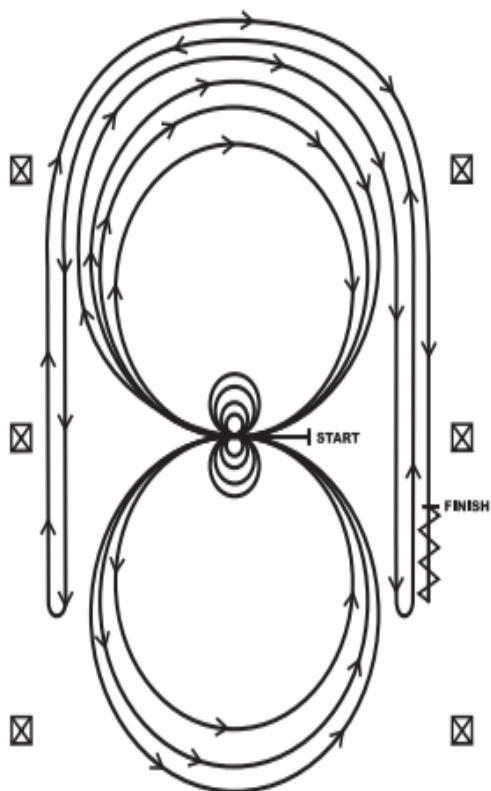
### Pattern # 13

Kone môžu do arény kráčať alebo klusať. Kone musia kráčať alebo zastaviť pred začatím úlohy. Úloha sa začína v strede arény čelom k ľavej stene.

1. Začnite cválať na ľavú nohu, spravte dva kruhy do ľava: prvý veľký a rýchly, druhý malý a pomalý. Zastavte v strede arény. Výdrž.
2. Spravte 4 spiny vľavo. Výdrž.
3. Začnite cválať na pravú nohu, spravte dva kruhy vpravo: prvý veľký a rýchly, druhý malý a pomalý. Zastavte v strede arény. Výdrž.
4. Spravte 4 spiny vpravo. Výdrž.
5. Začnite cválať na ľavú nohu, bežte veľký a rýchly kruh vľavo, preskočte na strede arény, bežte veľký a rýchly kruh vpravo, spravte preskok na strede arény.
6. Pokračujte okolo predchádzajúceho kruhu vľavo, ale neuzatvárajte tento kruh. Bežte po pravej strane arény až za stredový kužeľ, spravte sliding stop a pravý rollback (aspoň 6 metrov od steny alebo ohrady) – bez výdrže.
7. Pokračujte okolo predchádzajúceho kruhu, ale neuzatvárate tento kruh. Bežte po ľavej strane arény až za stredový kužeľ, spravte sliding stop a ľavý rollback (aspoň 6 metrov od steny alebo ohrady) – bez výdrže.
8. Pokračujte naspäť okolo predchádzajúceho kruhu ale neuzatvárajte tento kruh. Bežte po pravej strane arény až za stredový kužeľ a spravte sliding stop (aspoň 6 metrov od steny alebo ohrady). Výdrž na predvedenie ukončenia patternu.

Reining pattern # 14

Pattern 14





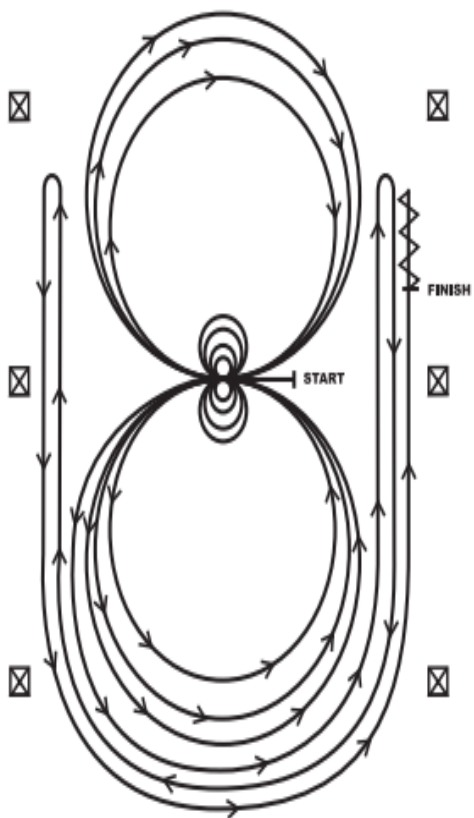
## Pattern # 14

Kone môžu do arény kráčať alebo klusať. Kone musia kráčať alebo zastaviť pred začatím úlohy. Úloha sa začína v strede arény čelom k ľavej stene.

1. Spravte 4 spiny vľavo. Výdrž
2. Spravte 4 spiny vpravo. Výdrž
3. Začnite cválať na pravú nohu, spravte 3 kruhy vpravo: prvé dva veľké rýchle, tretí malý a pomalý. Spravte preskok na strede arény.
4. Spravte 3 kruhy vľavo: prvé dva veľké rýchle, tretí malý pomalý. Spravte preskok na strede arény.
5. Začnite veľký kruh vpravo, ale neuzatvárajte tento kruh. Bežte po pravej strane arény až za stredový kužeľ, spravte sliding stop a ľavý rollback (aspoň 6 metrov od steny alebo ohrady) – bez výdrže.
6. Pokračujte naspäť okolo predchádzajúceho kruhu ale neuzatvárajte tento kruh. Bežte po ľavej strane arény až za stredový kužeľ, spravte sliding stop a pravý rollback (aspoň 6 metrov od steny alebo ohrady) – bez výdrže.
7. Pokračujte naspäť okolo predchádzajúceho kruhu, ale neuzatvárajte tento kruh. Bežte po pravej strane arény až stredový kužeľ, spravte sliding stop (aspoň 6 metrov od steny alebo ohrady). Zacúvajte aspoň 3 metre. Výdrž na predvedenie ukončenia patternu.

Reining pattern # 15

Pattern 15



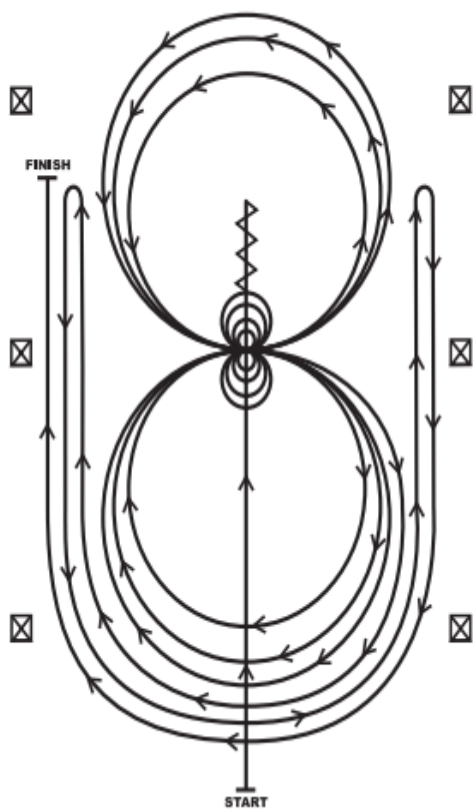
## Pattern # 15

Kone môžu do arény kráčať alebo klusať. Kone musia kráčať alebo zastaviť pred začatím úlohy. Úloha sa začína v strede arény čelom k ľavej stene.

1. Spravte 4 spiny vpravo. Výdrž.
2. Spravte 4 spiny vľavo. Výdrž.
3. Začnite cválať na ľavú nohu, spravte 3 kruhy vľavo: prvý veľký a rýchly, druhý malý a pomalý, tretí veľký a rýchly. Spravte preskok na strede arény.
4. Spravte 3 kruhy vpravo: prvý veľký a rýchly, druhý malý a pomalý, tretí veľký a rýchly. Spravte preskok na strede arény.
5. Začnite veľký kruh doľava, ale neuzatvárajte tento kruh. Bežte rovno po pravej strane arény až za stredový kužeľ, spravte sliding stop s pravý rollback (aspoň 6 metrov od steny alebo ohrady) – bez výdrže.
6. Pokračujte naspäť okolo predchádzajúceho kruhu, ale neuzatvárajte tento kruh. Bežte po ľavej strane arény až za stredový kužeľ, spravte sliding stop ľavý rollback (aspoň 6 metrov od steny lebo ohrady) – bez výdrže.
7. Pokračujte naspäť okolo predchádzajúceho kruhu, ale neuzatvárajte tento kruh. Bežte po pravej strane arény až za stredový kužeľ a spravte sliding stop (aspoň 6 metrov od steny alebo ohrady). Cúvajte aspoň 3 metre. Výdrž na predvedenie ukončenia patternu.

Reining pattern # 16

Pattern 16

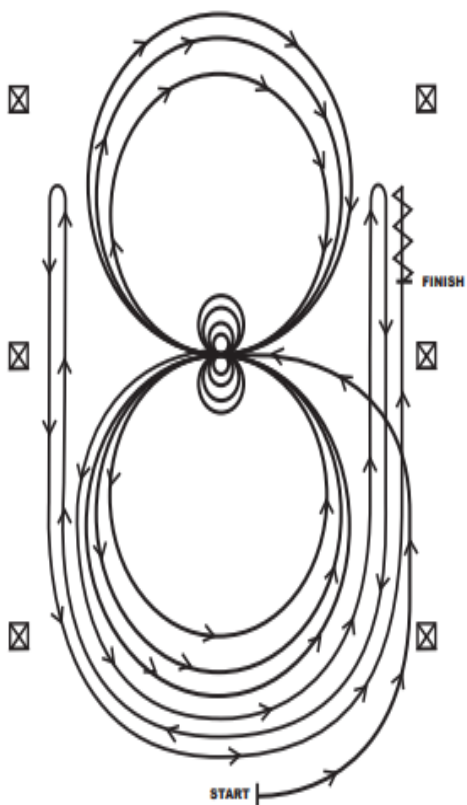


## Pattern # 16

1. Bežte až za stredový kužeľ a spravte sliding stop. Cúvajte až do stredu arény alebo aspoň 3 metre. Výdrž.
2. Spravte 4 spiny vľavo. Výdrž.
3. Spravte 4 a štvrt' vpravo. Aby kôň bol čelom k pravej stene arény alebo ohrady.
4. Začnite cváľať na pravú nohu, spravte 3 kruhy vpravo: prvé dva veľké a rýchle, tretí malý a pomalý. Spravte preskok na strede arény.
5. Spravte 3 kruhy vľavo: prvé dva veľké a rýchle, tretí malý a pomalý. Spravte preskok na strede arény.
6. Začnite veľký kruh vpravo, ale neuzatvárajte tento kruh. Bežte po ľavej strane arény až za stredový kužeľ, spravte sliding stop a ľavý rollback (aspoň 6 metrov od steny alebo ohrady)  
– bez výdrže.
7. Pokračujte naspäť okolo predchádzajúceho kruhu, ale neuzatvárajte tento kruh. Bežte po pravej strane arény až za stredový kužeľ, spravte sliding stop a pravý rollback (aspoň 6 metrov od steny alebo ohrady)  
– bez výdrže.
8. Pokračujte naspäť okolo predchádzajúceho kruhu, ale neuzatvárajte tento kruh. Bežte po ľavej strane arény až za stredový kužeľ a spravte sliding stop (aspoň 6 metrov od steny alebo ohrady). Výdrž na predvedenie ukončenia patternu.

Reining pattern # 17

Pattern 17



## Pattern # 17

Začnite cvlom na ľavú nohu. Pokračujte do stredu arény čelom k ľavej stene alebo ohrade, bez zastavenia alebo prerušenia chodu.

1. Pokračujte v cvale na ľavú nohu, spravte 2 kruhy doľava: prvý veľký rýchly a druhý malý pomalý. Zastavte na strede arény. Výdrž.

2. Spravte 4 spiny vľavo. Výdrž.

3. Začnite cválať na pravú nohu, spravte 2 kruhy vpravo: prvý veľký rýchly a druhý pomalý. Zastavte na strede arény. Výdrž.

4. Spravte 4 spiny vpravo. Výdrž.

5. Nacválnajte na ľavú nohu. Spravte jeden veľký a rýchly kruh vľavo. Spravte letný preskok v strede arény a pokračujte jedným veľkým a rýchlym kruhom vpravo, spravte letný preskok na strede arény. (teda 8)

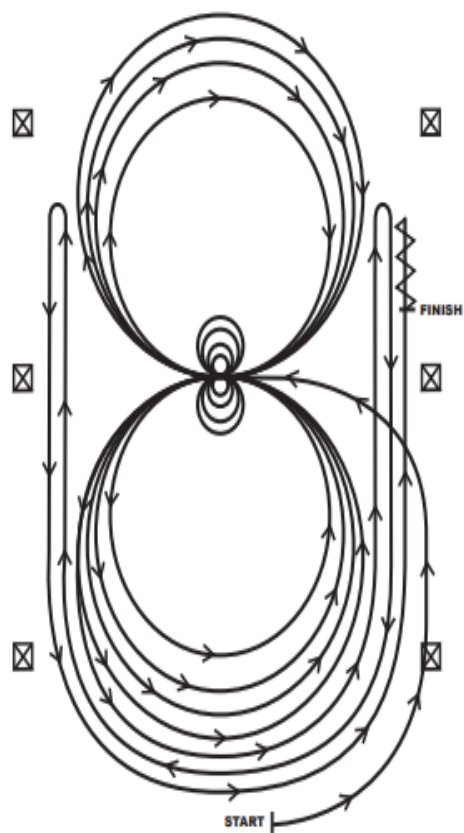
6. Pokračujte na ľavom kruhu a keď neuzatvárajte ho. Bežte po pravej strane arény, urobte sliding stop a pravý rollback (aspoň 6 metrov od steny alebo ohrady) – bez výdrže.

7. Pokračujte okolo predchádzajúceho kruhu ale neuzatvárajte ho. Bežte po ľavej strane arény až za stredový kužeľ, spravte sliding stop a rollback doľava (aspoň 6 metrov od steny alebo ohrady) – bez výdrže.

8. Pokračujte dozadu okolo predchádzajúceho kruhu ale neuzatvárajte ho. Bežte po pravej strane arény až za stredový kužeľ a spravte sliding stop (aspoň 6 metrov od steny alebo ohrady). Zacúvajte aspoň 3 metre. Výdrž na predvedenie ukončenia patternu.

Reining pattern # 18

Pattern 18





## Pattern # 18

Začnite cvalom na ľavú nohu. Pokračujte do stredu arény čelom k ľavej stene alebo ohrade, bez zastavenia alebo prerušenia chodu.

1. Pokračujte v cvale na ľavú nohu, spravte 3 kruhy doľava: prvé dva veľké rýchle a tretí malý pomalý. Zastavte na strede arény. Výdrž.

2. Spravte 4 spiny vľavo. Výdrž.

3. Začnite cváľať na pravú nohu, spravte 3 kruhy vpravo: prvé dva veľké rýchle a tretí malý pomalý. Zastavte na strede arény. Výdrž.

4. Spravte 4 spiny vpravo. Výdrž.

5. Nacváľajte na ľavú nohu. Spravte jeden veľký a rýchly kruh vľavo. Spravte letný preskok v strede arény a pokračujte jedným veľkým a rýchlym kruhom vpravo, spravte letný preskok na strede arény. (teda8)

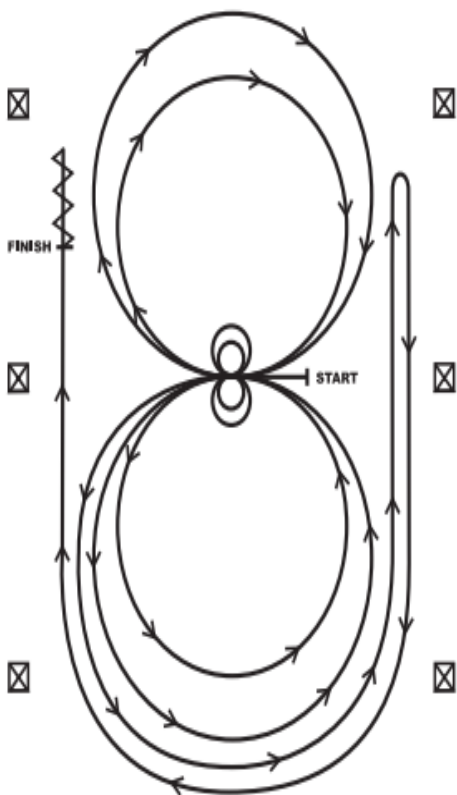
6. Pokračujte na ľavom kruhu ale neuzatvárajte ho. Bežte po pravej strane arény, urobte sliding stop a pravý rollback (aspoň 6 metrov od steny alebo ohrady) – bez výdrže.

7. Pokračujte okolo predchádzajúceho kruhu ale neuzatvárajte ho. Bežte po ľavej strane arény až za stredový kužeľ, spravte sliding stop a rollback doľava (aspoň 6 metrov od steny alebo ohrady) – bez výdrže.

8. Pokračujte dozadu okolo predchádzajúceho kruhu ale neuzatvárajte ho. Bežte po pravej strane arény až za stredový kužeľ a spravte sliding stop (aspoň 6 metrov od steny alebo ohrady). Zacúvajte aspoň 3 metre. Výdrž na predvedenie ukončenia patternu.

Reining pattern # A

Pattern A



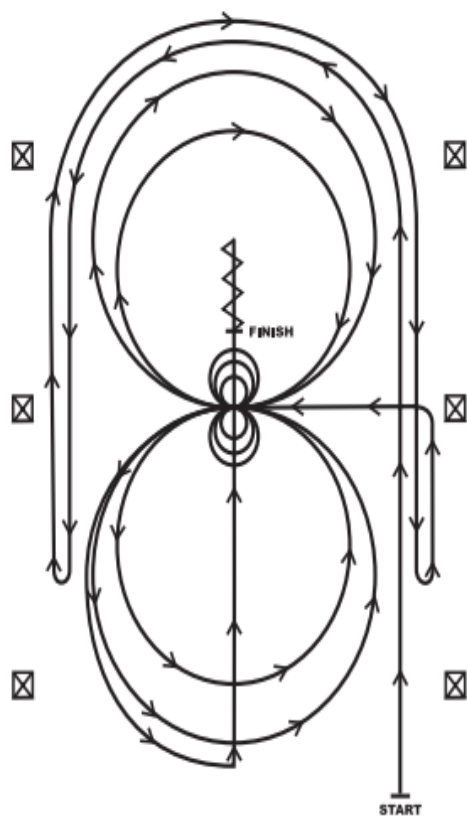
## Pattern # A

Kone môžu do arény kráčať alebo klusať. Kone musia kráčať alebo zastaviť pred začatím úlohy. Úloha sa začína v strede arény čelom k ľavej stene.

1. Začnite cválať na ľavú nohu, spravte dva kruhy v ľavo. Zastavte na strede arény. Výdrž.
2. Spravte 2 spiny v ľavo. Výdrž.
3. Začnite cválať na pravú nohu, spravte dva kruhy v pravo. Zastavte na strede arény. Výdrž.
4. Spravte 2 spiny v pravo. Výdrž.
5. Začnite cválať na ľavú nohu, cválajte okolo konca arény, bežte po pravej strane arény až za stredový kužel, zastavte a spravte rollback doprava.

Reining pattern # B

Pattern B

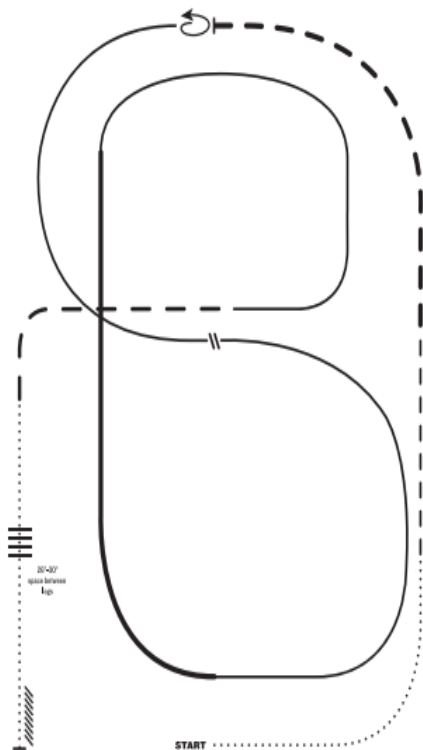


## Pattern # B

1. Začnite cválať rovno po pravej strane arény, spravte oblú zákrutu na vrchole arény bežte rovno na opačnú stranu, alebo ľavú stranu arény až za stredový kužeľ, spravte sliding stop a pravý rollback – bez výdrže.
2. Pokračujte rovno po ľavej strane arény, spravte oblú zákrutu naspäť okolo vrcholu arény bežte rovno po pravej strane arény až za stredový kužeľ, spravte sliding stop a ľavý rollback – bez výdrže.
3. Pokračujte po pravej strane arény ku stredovému kužeľu, na úrovni stredového kužeľu by mal kôň cválať na ľavú nohu a spravte dva kruh v ľavo, prvý veľký rýchly a druhý malý pomalý. Zastavte na strede arény. Výdrž.
4. Spravte 3 spiny v ľavo. Výdrž.
5. Spravte dva kruhy v pravo, prvý veľký a rýchly, druhý malý pomalý. Zastavte na strede arény. Výdrž.
6. Spravte 3 spiny v pravo. Výdrž.
7. Začnite cválať veľký kruh v ľavo, ale neuzatvárajte tento kruh. Pokračujte stredom arény až za stredový kužeľ a spravte sliding stop. Zacúvajte aspoň 3 metre. Výdrž na predvedenie ukončenia patternu.

## Ranch Riding pattern # 1

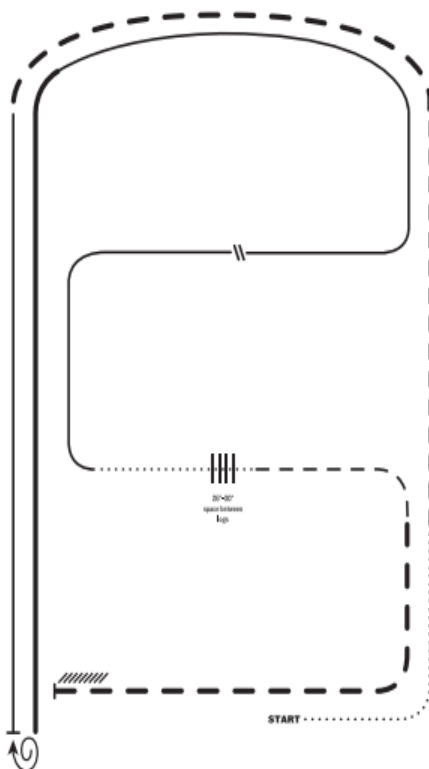
### RANCH RIDING - PATTERN I



1. Krok
2. Klus
3. Predĺžte klus na vrchole arény, zastavenie
4. 360 stupňový obrat vľavo
5. Cval na ľavú nohu,  $1/2$  kruhu, cval do stredu arény
6. Preskok (letmý alebo jednoduchý)
7. Cval na pravú nohu,  $1/2$  kruhu
8. Predĺžený cval po dlhej strane arény (pravý cval)
9. Zhromaždený cval, okolo vrcholu arény a naspäť do stredu
10. Prechod do predĺženého klusu
11. Krok cez brvná
12. Zastavenie a cúvanie

## Ranch Riding pattern # 2

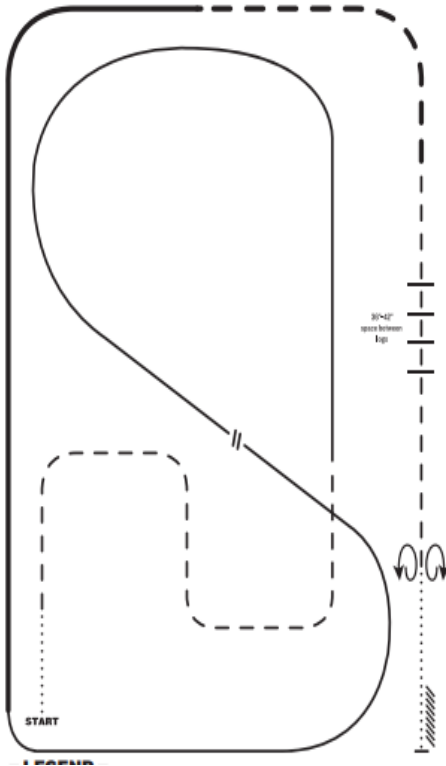
### RANCH RIDING - PATTERN 2



1. Krok
2. Klus
3. Predĺžený klus
4. Cval na ľavú nohu
5. Zastavte,  $1\frac{1}{2}$  obratu vpravo
6. Predĺžený cval
7. Zhromaždený cval na pravú nohu
8. Preskok (jednoduchý alebo letný), pokračujte v cvale na ľavú nohu
9. Krok
10. Krok cez brvná
11. Klus
12. Predĺžený klus
13. Zastavte a zacúvajte

## Ranch Riding pattern # 3

### RANCH RIDING - PATTERN 3

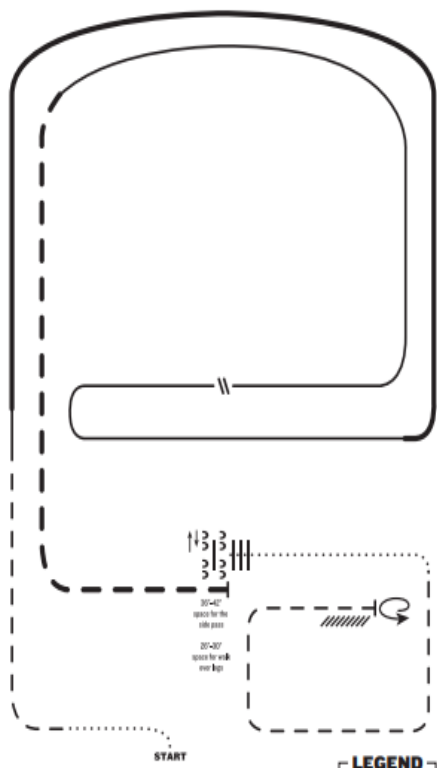


1. Krok
2. Klusajte zákrutu
3. Cválajte na ľavú nohu okolo konca arény a potom diagonálu cez arénu
4. Preskok (jednoduchý alebo letný)
5. Cválajte na pravú nohu okolo konca arény
6. Predĺžte cval na rovnej čiare, a okolo rohu arény do stredy
7. Predĺžený klus okolo rohu arény
8. Spomaľte do normálneho klusu
9. Klus cez brvná
10. Zastavenie, 360 stupňová otočka do oboch strán (L-P alebo P-L)
11. Krok, zastavenie, cúvanie



## Ranch Riding pattern # 4

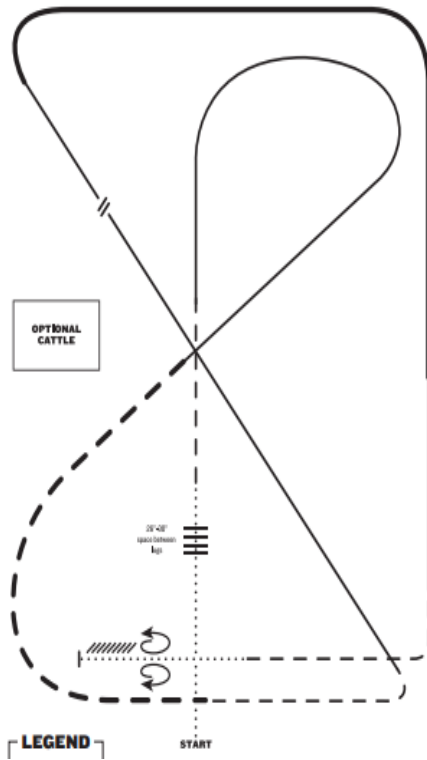
### RANCH RIDING - PATTERN 4



1. Krok
2. Klus
3. Predĺžený cval na pravú nohu
4. Cval na pravú nohu
5. Preskok (jednoduchý alebo letmý)
6. Cval na ľavú nohu
7. Predĺžený klus
8. Zastavenie, side pass vľavo, side pass vpravo do polovice
9. Krok cez brvná
10. Krok
11. Klus do štvorca
12. Zastavenie, 360 stupňový obrat vľavo a cúvanie

## Ranch Riding pattern # 5

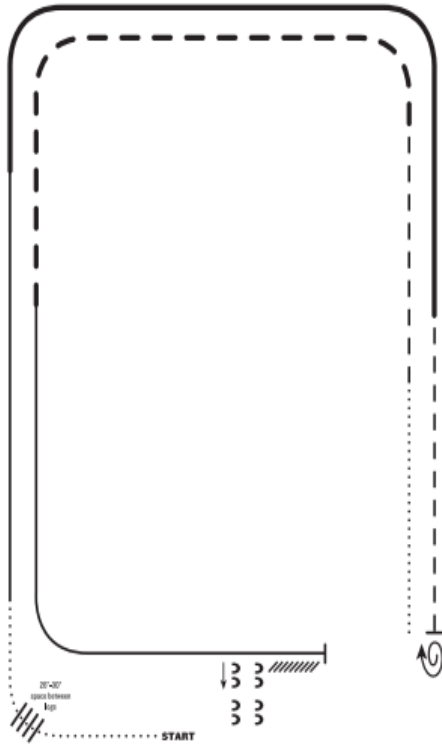
### RANCH RIDING - PATTERN 5



1. Krok
2. Krok cez brvná
3. Klus
4. Cval na pravú nohu
5. Predĺžený klus
6. Klus
7. Cval na ľavú nohu
8. Preskok (letný alebo jednoduchý)
9. Predĺžený cval na pravú nohu
10. Zhromaždený cval
11. Klus
12. Krok
13. Zastavenie a cúvanie
14. 360 stupňový obrat do oboch strán (L-P / P-L)

## Ranch Riding pattern # 6

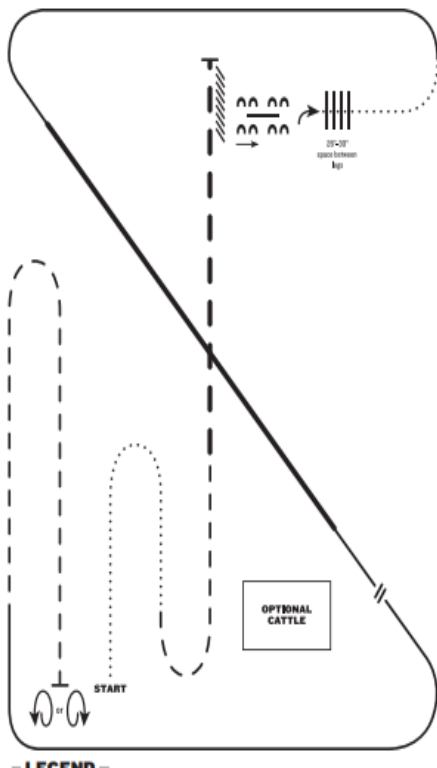
### RANCH RIDING - PATTERN 6



1. Krok
2. Krok cez brvná
3. Cval na pravú nohu
4. Predĺžený cval na pravú nohu
5. Klus
6. Zastavenie, 1 $\frac{1}{2}$  obratu vpravo
7. Krok
8. Klus
9. Predĺžený klus
10. Cval na ľavú nohu
11. Zastavenie a cúvanie
12. Side pass doprava

## Ranch Riding pattern # 7

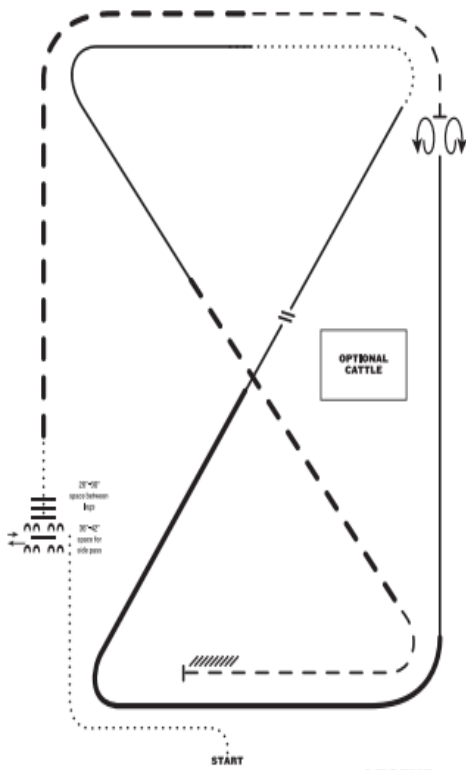
### RANCH RIDING - PATTERN 7



1. Krok
2. Klus
3. Predĺžený klus
4. Zastavenie a cúvanie
5. Side pass cez brvno
6.  $\frac{1}{4}$  obratu vpravo, krok cez brvná
7. Krok
8. Cval na ľavú nohu
9. Predĺžený cval na ľavú nohu
10. Skrátit' cval, preskok (ľetmý alebo jednoduchý)
11. Cval na pravú nohu
12. Klus
13. Zastaviť, 360 stupňový obrat do hociktorej strany

## Ranch Riding pattern # 8

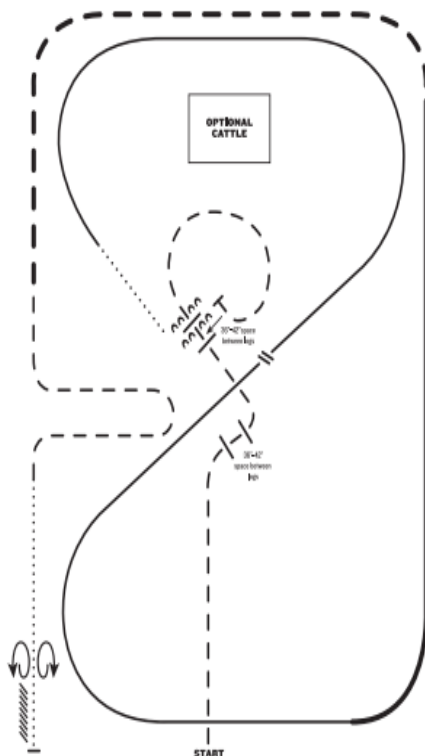
### RANCH RIDING - PATTERN 8



1. Krok
2. Ľavý side pass cez prvé brvno, side pass vpravo do polovice prvého brvna
3. Krok cez brvná
4. Predĺžený klus
5. Klus
6. Zastavenie, 360 stupňový obrat do oboch strán (L-P/P-L)
7. Cval na pravú nohu
8. Predĺžený cval na pravú nohu
9. Zhromaždený cval, preskok (jednoduchý alebo letný), pokračovať na ľavú nohu
10. Krok
11. Cval na ľavú nohu
12. Predĺžený klus
13. Klus
14. Zastavenie a cúvanie

## Ranch Riding pattern # 9

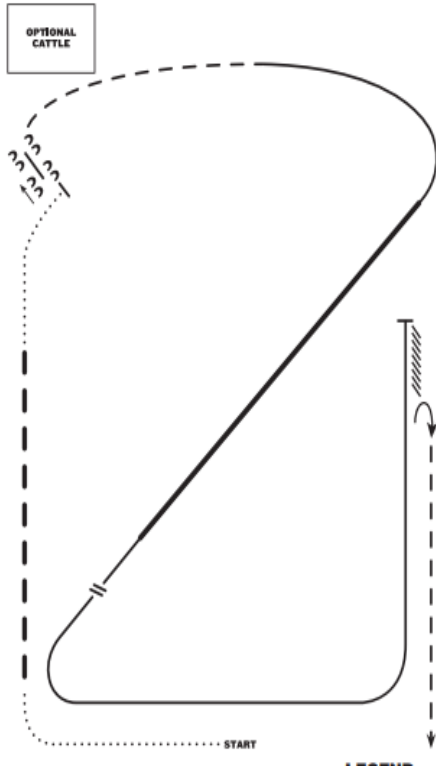
### RANCH RIDING - PATTERN 9



1. Klus
2. Klus cez dva sety brvien
3. Klusový krúžok, zastavenie a side-passe do ľava cez brvno
4. Krok
5. Cval na pravú nohu
6. Preskok (jednoduchý alebo letný)
7. Cval na ľavú nohu
8. Predĺžený cval na ľavú nohu
9. Predĺžený klus
10. Klus
11. Krok
12. Zastavenie a cúvanie
13. 360 stupňový obrat do oboch strán (L-P / P-L)

## Ranch Riding pattern # 10

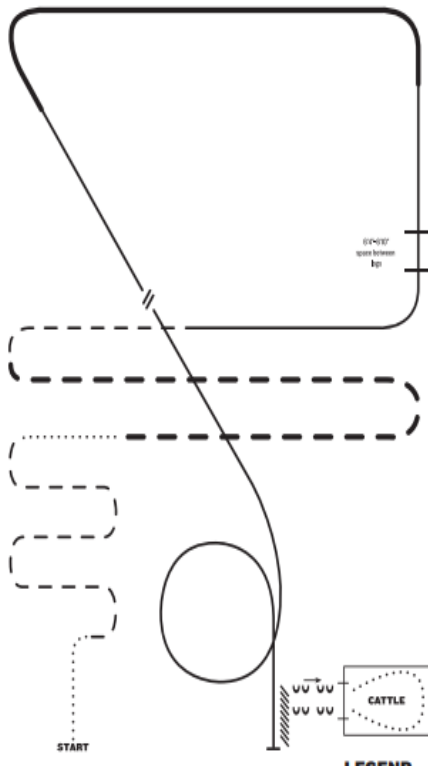
### RANCH RIDING - PATTERN 10



1. Krok
2. Predĺžený klus
3. Krok
4. Zastavenie, side pass doľava cez brvno
5. Klus
6. Cval na pravú nohu
7. Predĺžený cval na pravú nohu
8. Zhromaždený cval a preskok (jednoduchý/letný)
9. Cval na ľavú nohu
10. Zastavenie a cúvanie
11. ½ obratu vpravo
12. Klus

## Ranch Riding pattern # 11

### RANCH RIDING - PATTERN 11

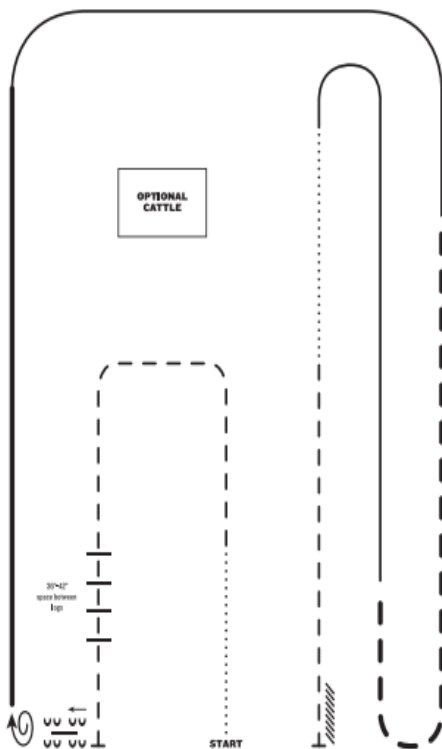


1. Krok
2. Klusové zákruty
3. Krok
4. Predĺžený klus
5. Klus
6. Cval na ľavú nohu
7. Cval cez brvná
8. Predĺžený cval na ľavú nohu
9. Zhromaždený cval, preskok (jednoduchý/letmý)
10. Cval na pravú nohu
11. Cvalový kruh
12. Zastavenie a cúvanie
13. Side pass k dverám ohrádky, ľavou rukou zatlačte do vnútra ohrádky
14. Prejdite cez ohrádku, pravou rukou zatlačte von z ohrádky



## Ranch Riding pattern # 12

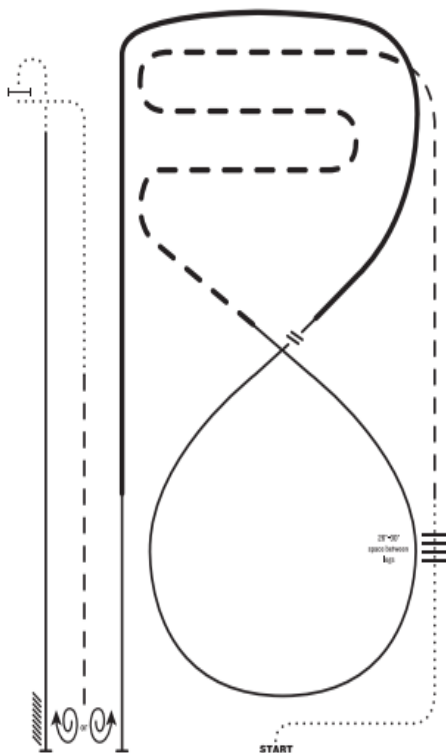
### RANCH RIDING - PATTERN 12



1. Krok
2. Klus
3. Klus cez brvná, zastavenie
4. Side pass vpravo cez brvno
5. 1½ obratu vpravo
6. Predĺžený pravý cval
7. Pravý cval
8. Predĺžený klus
9. Ľavý cval
10. Krok
11. Klus
12. Zastavenie a cúvanie

## Ranch Riding pattern # 13

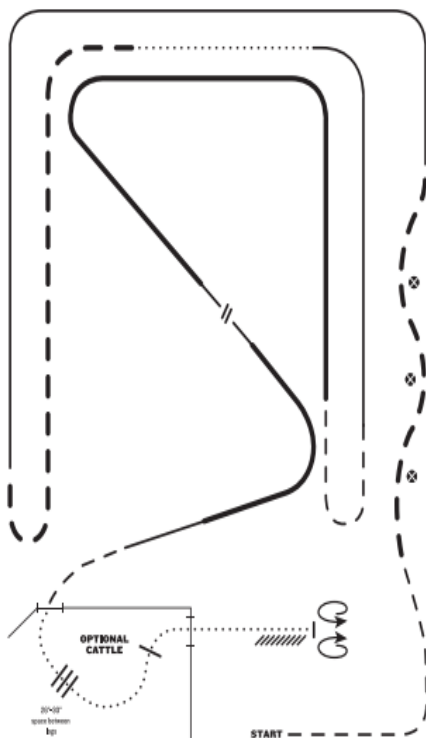
### RANCH RIDING - PATTERN 13



1. Krok
2. Krok cez brvná
3. Klus
4. Predĺžené klusové zákruty
5. Cval na pravú nohu
6. Preskok (jednoduchý/letný)
7. Predĺžený cval na ľavú nohu, zhromaždený cval
8. Zastavenie, 1½ obratu do hociktovej strany
9. Klus
10. Krok k bránke ohrádky
11. Pravou rukou potlačiť bránku ohrádky
12. Krok, Cval na ľavú nohu
13. Zastavenie a cúvanie

## Ranch Riding pattern # 14

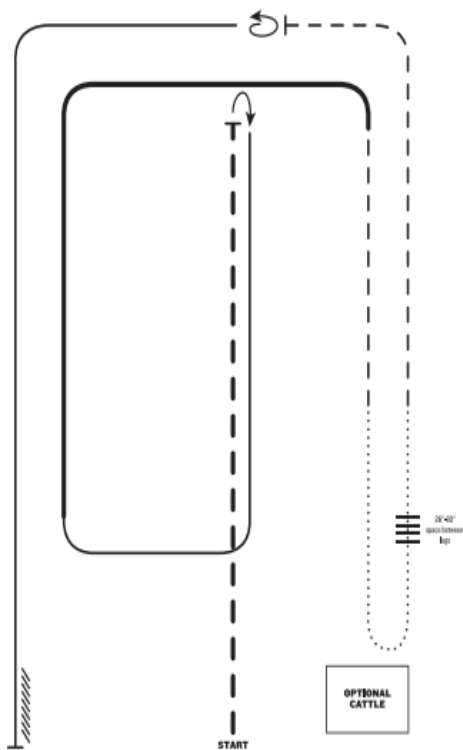
### RANCH RIDING - PATTERN 14



1. Klus
2. Predĺžený klus
3. Cval na ľavú nohu
4. Predĺžený klus
5. Krok
6. Cval na pravú nohu
7. Klus
8. Predĺžený cval na ľavú nohu
9. Zhromaždený cval, preskok (jednoduchý/letmý), predĺžený cval na pravú nohu, zhromaždený cval
10. Klus
11. Ľavou rukou potlačte bránku do ohrádky
12. Krok cez brvná
13. Pravou rukou potlačte bránku von z ohrádky
14. Krok
15. Zastavenie, 360 stupňový obrat do oboch strán (L-P/P-L)
16. Cúvanie

## Ranch Riding pattern # 15

### RANCH RIDING - PATTERN 15



1. Predĺžený klus
2. Zastavenie, rollback doprava
3. Cval na pravú nohu
4. Predĺžený cval na pravú nohu
5. Klus
6. Krok
7. Krok cez brvná
8. Krok
9. Klus
10. Zastavenie, 360 stupňový obrat vľavo
11. Cval na ľavú nohu
12. Zastavenie a cúvanie

**Poznámky:**

**Poznámky:**

**Poznámky:**