



Seesee Cup

**PRAVIDLA 2026**

<b>I. VETERINÁRNÍ PODMÍNKY A WELFARE ZVÍŘAT</b>	<b>5</b>
<b>II. TŘÍDY a KATEGORIE</b>	<b>6</b>
<i>a) Třídy</i>	6
Newbie	6
Amatér	6
Open	6
Mládež	6
Young Horse	6
Hříbata	6
<i>b) Kategorie</i>	7
Level 1	7
Level 2	7
<b>III. BODY, TITULY a KVALIFIKACE NA MČR:</b>	<b>7</b>
<i>a) Sčítání bodů v jednotlivých kategoriích, třídách a disciplínách</i>	7
<i>b) Tituly o které se soutěží v celoročním Championátu jednotlivých oblastí Seese Cup z každé disciplíny</i>	8
<i>c) Kvalifikace na Seese MČR</i>	10
<i>d) Poplatky pro kvalifikaci na MČR Seese a účast v celoročním Championátu Seese Cup</i>	11
<b>IV. PRAVIDLA SOUTĚŽÍ</b>	<b>12</b>
<i>a) Výstroj a oděv</i>	12
Level 1 (Amatér, Mládež, Open), Young horse, Hříbata	12
Level 2 (Amatér, Mládež, Open)	14
Anglické disciplíny	15
<i>b) Osoby a listiny na závodech</i>	15
Showmanager	15
Rozhodčí	16
Ringsteward	16
Scoresheety	17

<i>c) Vypisované disciplíny a jejich pravidla</i>	17
Amatér Level 1	17
Amatér Level 2	17
Mládež Level 1	18
Mládež Level 2	18
Open Green	18
Open Level 2	18
Young horse	19
Hříbata	19
Newbie	19
<b>V. POPIS A PRAVIDLA JEDNOTLIVÝCH DISCIPLÍN</b>	<b>19</b>
<i>a) Western Pleasure</i>	19
<i>b) In Hand Trail</i>	26
<i>c) Trail</i>	31
<i>d) Western Horsemanship</i>	38
<i>e) Showmanship at Halter</i>	43
<i>f) Hunt Seat Equitation</i>	47
<i>g) Hunter Under Saddle</i>	51
<i>h) Hunter Hack</i>	56
<i>i) Ranch Rail Pleasure</i>	58
<i>j) Ranch Riding</i>	61
<i>k) Ranch Trail</i>	64
<i>l) Longe Line</i>	68
<i>m) Bareback Horsemanship</i>	71
<i>n) Ranch In Hand Trail</i>	76
<i>o) Reining</i>	79
<b>VI. POPLATKY pro rok 2026 v Kč</b>	<b>85</b>
<i>a) Startovné</i>	85
<i>b) Kancelářský poplatek</i>	85

c) *Seesee Championát a MČR*

85

d) *Pozdní poplatky*

85

**Seesee Cup** je seriál westernových závodů. Pro sezónu 2026 nabízí následující soutěžní oblasti:

- *Seesee Northern Cup*
- *Seesee Moravian Cup*
- *Seesee Southern Cup*

Vypsány jsou kategorie jak pro začínající, tak pro pokročilé jezdce a koně. **Pro účast v Seesee Cupu není nutné mít uhrazené členství v žádné asociaci.**

Pořadatelem Seesee Cup je:

**Seesee Western Association z.s.**  
**Strašnov 103**  
**Krnsko**  
**294 31**

Jménem Horse Events Association z.s. je oprávněna jednat Drahomíra Košvancová jakožto Prezidentka spolku a Dušan Kratochvíl jakožto Viceprezident.

## **I. VETERINÁRNÍ PODMÍNKY A WELFARE ZVÍŘAT**

Každý kůň musí pro start na soutěžích splňovat veterinární podmínky pro přesun koní a svody, které jsou platné pro aktuální kalendářní rok. Bližší informace budou vždy zveřejněny u jednotlivých závodů na [www.seesee-cup.cz](http://www.seesee-cup.cz).

Pro rok 2026 se aktuálně jedná o:

1. Očkování proti chřipce koní alespoň 1x ročně (kůň musí mít splněnou primovakcinaci požadovanou výrobcem vakcíny).
2. Vyšetření krve na IAE ne starší než 12 měsíců v dobu konání závodu.

Veterinární přejímka bude provedena na každém závodě odborným veterinárním dozorem.

S každým koněm musí být zacházeno lidsky, bez použití hrubého násilí a s důstojností.

Start nebude umožněn koni, který vykazuje známky zdravotních obtíží – např. kulhání, nečistota chodu, krvácení, živé neošetřené rány, aj. Pokud kůň jeví před odstartováním soutěže nevoli a má projevy diskomfortu, je třeba prodiskutovat situaci s Doormanem (případně s rozhodčím) a případně rozhodnout o neodstartování. Žádný kůň nesmí být násilím nucen odstartovat do soutěže (v tomto případě nevzniká jezdcovi nárok na návrat startovního).

**Ustájení** - koni nesmí být upírán volný pohyb v boxe (nutný úvaz pro základní manipulaci se tímto nemyslí), spánek a nesmí být omezeny jeho běžné fyziologické potřeby.

V disciplínách pod sedlem **SMÍ** startovat pouze tříletí a starší koně.

Je silně doporučeno zvážit počet startů každého koně během jednoho závodního dne s ohledem na jeho stáří, zkušenosti, únavu a celkovou pohodu.

Jezdci do 15 let **MUSÍ mít přilbu**, ostatním je silně doporučena, stejně tak jako jezdecká vesta nebo chránič páteře.

## II. TŘÍDY a KATEGORIE

### a) Třídy

#### **Newbie**

Třída je určena pro všechny jezdce a koně bez omezení věku a zkušeností. V této třídě je povolena pomoc vodiče (vodič musí být starší 15 let), případně nápověda přímo v kolbišti nebo v jeho blízkosti. Jezdci do 19 let **MUSÍ mít přilbu**, silně doporučená je také jezdecká vesta nebo chránič páteře. Všichni, kteří odstartují obdrží kokardu. V této třídě **NESMÍ** být předváděn jezdcem mladším 19 let **hřebec**. Rozhodčí může dle svého uvážení nařídit opuštění překážky/úlohy s ohledem na bezpečnost a welfare, případně z důvodu časové prodlevy. Rozhodčí může v průběhu dekorování udělit soutěžícímu zpětnou vazbu k předvedené jízdě. Jezdec může předepsanou úlohu uzpůsobit schopnostem startovní dvojice. Rozhodčí jízdu standardně ohodnotí bez určení pořadí. Třída **může** být vypsána v disciplínách: showmanship at halter,

western horsemanship, trail, in hand trail, reining. Třídy Newbie nejsou kvalifikační pro Mistrovství České republiky Seese Cupu a nejsou započítávány do Championátu.

### **Amatér**

Třída určená amatérským jezdcům, kteří se nevěnují profesionálně westernovému, anglickému nebo horsemanshipovému tréninku koní a jezdců – tzn. nepřijímají za něj peníze přímou ani nepřímou formou. Jezdci také nesmí předvádět koně na závodech za přímou nebo nepřímou úplatu. Za profesionální trénink **se nepovažuje** fyzioterapie a masáže koní, veterinární péče, hiporehabilitace, zájmové kroužky nezaměřené na trénink pro závody, dětské tábory nezaměřené na trénink pro závody a dále chov koní. Do této třídy spadají jezdcí, kteří v aktuální závodní sezóně k 1. lednu dovršili věk 19 let.

### **Open**

Třída je otevřená všem jezdcům bez omezení. Start mládeže v této kategorii je umožněn, a to po dovršení věku 12 let (posuzuje se k 1. lednu aktuální závodní sezóny). Mládežník **NESMÍ** předvádět hřebce.

### **Mládež**

Třída je určená jezdcům, kteří k 1. lednu aktuální závodní sezóny nedovršili věk 19 let. V této třídě **NESMÍ** být předváděn **hřebec**.

### **Young Horse**

Třída je určená pro **koně**, kteří v dané závodní sezóně, tj. od 1.1. - 31.12., dovrší věku **2 a 3 roky**. **Tříletí koně, kteří jsou předváděni v této třídě SMÍ být předvedeni v jezdeckých disciplínách pouze ve třídě Newbie, a to v disciplínách western horsemanship a trail (v disciplínách z ruky mohou být předvedeni i v jiných kategoriích).**

### **Hřibata**

Třída je určená pro koně, kteří v dané závodní sezóně, tj. od 1.1. - 31.12., dovrší věku 1 rok. **V jednom závodním dni SMÍ absolvovat maximálně 3 starty, a to pouze ve třídách Newbie a Hřibata, případně start v Open třídě v disciplíně Ranch In Hand Trail.**

## b) Kategorie

### Level 1

Specifikuje, že v dané třídě smí startovat **pouze jezdci, kteří od sezóny 2025 Seesee Cupu nezískali na Mistrovství České republiky Seesee Cupu umístění v dané disciplíně 1. – 6. místo v kategorii Level 2.** Třída Level 1 je především určena pro začínající amatérské jezdce bez větších zkušeností. **V kategorii Amatér Level 1 a Mládež Level 1 není možná kvalifikace na Mistrovství České republiky Seesee Cupu! Body z těchto kategorií jsou standardně započítávány do celoročního Championátu a tituly Championů jsou udělovány klasickým způsobem na konci sezóny.** Patterny (úlohy) obsahují prvky **pouze** v kroku (včetně prodlouženého kroku) a klusu (včetně prodlouženého klusu).

### Open Green

Kategorie je otevřená všem jezdcům bez omezení. **V této kategorii nesmí startovat koně, kteří se v této kategorii od sezóny 2025 umístili na Mistrovství České republiky Seesee Cupu v dané disciplíně na 1. - 3. místě. Tato kategorie je kvalifikační na Mistrovství České republiky Seesee Cupu.** Patterny (úlohy) pro jednotlivá kola obsahují prvky **pouze** v kroku (včetně prodlouženého kroku) a klusu (včetně prodlouženého klusu). **Na Mistrovství České republiky Seesee Cupu budou patterny obsahovat prvky také ve cvalu.**

### Level 2

Kategorie je otevřená všem jezdcům a koním bez omezení. Tato kategorie je určena především pro jezdce s většími jezdeckými a závodními zkušenostmi. Patterny (úlohy) obsahují prvky v kroku (včetně prodlouženého kroku), v klusu (včetně prodlouženého klusu) a ve cvalu (včetně prodlouženého cvalu).

Přesná pravidla jednotlivých kategorií naleznete viz. jednotlivé třídy. **Některé disciplíny jsou vypisovány z důvodu předpokladu nižšího zájmu soutěžících pouze v Level 2 - který je otevřen všem bez omezení.**

## III. BODY, TITULY a KVALIFIKACE NA MČR:

### a) Sčítání bodů v jednotlivých kategoriích, třídách a disciplínách

Zisk bodů je rozdělen dle účasti v Seesee Northern Cup, Seesee Moravian Cup a Seesee Southern Cup - body ze všech oblastí se nesčítají dohromady. O celoroční titul jsou sčítány pouze body z dané oblasti. Pokud se tedy zúčastníte kola Seesee Northern Cup a kola Seesee Moravian Cup, nebudou Vám body sčítány dohromady, ale v každé oblasti získáváte body zvlášť pro zisk celoročního Championa. Pokud se např. zúčastníte všech kol Seesee Northern Cup, všechny body Vám budou sčítány dohromady o titul Champion of Champions, to samé platí i pro Seesee Moravian a Southern Cup.

Body se sčítají pro každou kategorii zvlášť. To znamená, že se nesčítají body získané v Amatér a Open, ale sčítají se Vám do každé kategorie zvlášť.

Hodnoceny budou zvlášť jednotlivé Levely - bude možné tedy získat titul Championa např. v kategorii Amatér Level 1 i Amatér Level 2. To samé platí pro ostatní kategorie a jejich Levely.

Každý účastník obdrží body dle svého umístění a podle toho, kolik dalších soutěžících porazil. Např. pokud je tedy 1. umístěný z 10 startovních dvojic v rámci své třídy, získává 10 bodů do celkové tabulky. Pokud je např. 3. umístěný z 10 dvojic, získává 8 bodů. I poslední umístěný získává 1 bod!

**Body do championátu se započítávají pouze v případě účasti na 2 a více závodech v dané oblasti!** V případě shody rozhoduje, který z účastníků se účastnil více závodů a ten tedy v případě shody vyhraje. Pokud toto pravidlo nerozhodne, je jako další pravidlo užito nejlepší umístění (kdo porazil v rámci této disciplíny v jeden den více soupeřů).

## **b) Tituly, o které se soutěží v celoročním Championátu jednotlivých oblastí Seesee Cup z každé disciplíny**

1. Místo - **Golden Champion**
2. Místo - **Silver Champion**
3. Místo - **Bronze Champion**

Ve třídě, ve které splnilo kvalifikační podmínky (účast na 2 a více závodech) 2 a méně koní se vyhlašuje pouze titul Golden Champion, který obdrží šerpu a diplom v elektronické formě.

Ve třídě, ve které splnilo kvalifikační podmínky (účast na 2 a více závodech) 3 - 8 koní se vyhlašují tituly Golden a Silver Champion. Golden Champion obdrží

přezku, šerpu a diplom v elektronické formě, Silver Champion obdrží šerpu a diplom v elektronické formě.

Ve třídě, ve které splnilo kvalifikační podmínky (účast na 2 a více závodech) 9 a více koní se vyhlašují tituly Golden, Silver, Bronze Champion. Golden Champion obdrží přezku, šerpu a diplom v elektronické formě, Silver a Bronze Champion obdrží šerpu a diplom v elektronické formě. Jezdci na 4. - 6. místě obdrží diplom elektronickou formou.

### **Titul Champion může být udělen:**

Dekorován je Champion pro **každou kombinaci Kategorie + Třída + Disciplína** (např. bude udělen titul Golden Champion Amatér Trail Level 1, Golden Champion Trail Level 2 atp.):

- Amatér Level 1
- Amatér Level 2
- Mládež Level 1
- Mládež Level 2
- Open Green
- Open Level 2
- Hříbata
- Young horse

Do Championátu se **nezapočítávají** výsledky z kategorie Newbie a disciplín Reining.

Další tituly:

- **Champion of Champions** - titul udělovaný dvojici, která získá v rámci své kategorie nejvíce bodů za celou sezonu. To znamená kompletně sečtené body ze všech disciplín z dané kategorie:
- Amatér Level 1
- Amatér Level 2
- Mládež Level 1
- Mládež Level 2
- Open Green
- Open Level 2
- Hříbata

- Young horse

### c) Kvalifikace na Mistrovství České republiky Seesee Cup

Kvalifikace je možná pouze v následujících kombinacích třída + kategorie (kvalifikace v kategorii Level 1 Amatér a Mládež Level 1 NENÍ UMOŽNĚNA, jelikož se jedná o kategorie určené začínajícím jezdcům):

- Open Green
- Amatér Level 2
- Mládež Level 2
- Open Level 2
- Hříbata
- Young Horse

Podmínkou kvalifikace je:

**Účast alespoň na 1 kole Seesee Cup v dané disciplíně** v jakékoliv oblasti, kde jezdec:

- **Vyhraje danou disciplínu** = vítězstvím si automaticky zajišťuje kvalifikaci na MČR; nebo
- **zajede** v dané disciplíně **90% skóre vítěze, a to včetně**. U disciplín, kde není udělováno skóre (Western Pleasure, Hunter Under Saddle, Ranch Rail Pleasure) rozhodne o přidělení kvalifikace rozhodčí, který disciplínu posuzoval; nebo
- poslední možností kvalifikace je **nominace pořadatelem** na základě celkových výsledků v sezóně. V každé disciplíně se na **MČR kvalifikuje nejméně 10 jezdců v dané disciplíně**, pokud k tomuto počtu nedojde na základě kvalifikačních podmínek, budou seřazena skóre z celé sezóny a jezdci s nejlepšími výkony budou donominováni na účast MČR, tak aby se naplnila účast 10 nejlepších jezdců

U kvalifikací nerozhoduje, v jaké oblasti je daný výsledek získán, při pokusu o získání kvalifikace tedy není nutné omezit se jen na jednu oblast, ale je možné využít libovolně jakýkoliv závod Seesee Cup.

Výsledky získané na MČR **NEOVLIVŇUJÍ** výpočet celoročního Championátu Seesee Cup a ani získávání titulů Champion - MČR není závod bodově započítávaný do Seesee Cup Championátu.

### **Příklady kvalifikace na MČR Seesee:**

1. Zúčastnil jsem se 1 kola Seesee Cupu v disciplíně **Showmanship at Halter Amatér Level 2** a vyhrál jsem jí - **MÁM SPLNĚNOU KVALIFIKACI** v této disciplíně na MČR a kvůli kvalifikaci již nikam nemusím.
2. Zúčastnil jsem se 1 kola Seesee Cupu, kde jsem získal v disciplínách **Trail 1. místo v kategorii Open Level 2** a v **In-Hand Trail získal vítěz disciplíny skóre 70 bodů a já 63 bodů** (jelikož je 63 bodů přesně 90% ze skóre vítěze, získáváte kvalifikaci na MČR tímto výsledkem) - **MÁM SPLNĚNOU KVALIFIKACI** na MČR v obou disciplínách.
3. Zúčastnil jsem se 3 kol Seesee Cup a na žádném z nich jsem nevyhrál ani jednu disciplínu a nikde jsem nezískal 90% skóre vítěze - **NEMÁM SPLNĚNOU KVALIFIKACI** - mohu zkusit štěstí na dalším kole v libovolné oblasti.
4. V disciplíně **Western Horsemanship Level 2** se kvalifikovalo na MČR 8 jezdců. Já jsem ve **Western Horsemanship** startoval, ale nikde jsem nesplnil kvalifikační podmínky. Pořadatel seřadil celoroční skóre a zjistilo se, že z nekvalifikovaných jezdců mám nejlepší zaseté skóre v sezóně - **MÁM SPLNĚNOU KVALIFIKACI NA MČR** v této disciplíně - jsem **donominován pořadatelem** na základě nejlepšího skóre nekvalifikovaných jezdců tak, aby na MČR startovalo minimálně 10 nejlepších jezdců.

### **d) Poplatky pro kvalifikaci na MČR Seesee a účast v celoročním Championátu Seesee Cup**

**Podmínkou započtení bodů do celoročního Championátu Seesee Cup a možnosti kvalifikace na Seesee MČR je uhrazení poplatku za započtení bodů.** Pokud jezdec nechce, aby byly jeho body dále započítávány do championátu o celoroční championy a nechce se kvalifikovat na Seesee MČR, poplatek není nutné hradit. Pokud poplatek není uhrazen, jezdec se pouze zúčastní daných závodů a s jeho body již dál není kalkulováno. Pokud jezdec

během sezóny usoudí, že jeho výsledky by chtěl započíst do Championátu nebo se kvalifikovat na MČR, je možné si poplatky za jednotlivá kola doplatit zpětně.

Pro rok 2026 jsou poplatky stanoveny následovně - hradí se započtení bodů z každého odjetého závodu:

<b>Poplatek za započtení bodů do Seesee Championátu</b>	<b>200 Kč/závod/jezdec</b>
<b>Poplatek za kvalifikování na Seesee MČR</b>	<b>200,- Kč/závod/jezdec</b>
<b>Celoroční poplatek</b>	<b>700,- Kč/sezóna/jezdec</b>

Celoroční poplatek nahrazuje po celou sezónu oba poplatky a platí se jednorázově kdykoliv během sezóny (musí být uhrazen před 1. startem jezdce na jeho 1. startu sezóny, **později je možné jej uhradit, ale nahrazuje pouze individuální poplatky v dalších kolech, tj. nevrací se již uhrazené poplatky**). Celoroční poplatek musí být uhrazen nejpozději před skončením posledního kola dané oblasti.

**Průběžná tabulka s pořadím Championátu bude pravidelně aktualizovaná a veřejně přístupná po celou sezónu na webových stránkách SeeSee Cup.**

## IV. PRAVIDLA SOUTĚŽÍ

### a) Výstroj a oděv

Každé jezdecké dvojici bude přiděleno startovní číslo, toto číslo jezdec při jezdeckých disciplínách umístí viditelně na deku pod sedlem po obou bocích koně. V disciplínách ze země bude startovní číslo umístěno viditelně mezi lopatkami soutěžícího, a to na jeho oděvu.

### **Level 1 (Amatér, Mládež, Open), Newbie, Young horse, Hříbata, Open Green**

Tato kategorie slouží především k umožnění startu začínajícím jezdcům a koním na závodech. Cílem je tedy co nejlépe podpořit možnost startovat a neomezovat výstroj kvůli počáteční nutnosti investice.

- **sedlo:** Je umožněno startovat bez sedla, v anglickém sedle, westernovém sedle libovolného typu, jezdeckém padu. Podstatné je, aby sedlo koni sedělo a nezpůsobovalo diskomfort a bolest. Užití typu sedla nemá vliv na

hodnocení rozhodčího - soutěžící si ovšem musí uvědomit, že westernové sedlo podporuje správný westernový sed a například jezdecký pad sune spíše nohy v sedu vpřed - pokud tedy užije pad v disciplíně, kde je hodnocení sedu součástí celkového skóre, může mít užití padu nepřímý vliv na hodnocení tím, že nepodpoří vyžadovaný sed a sed bude vyhodnocen jako horší.

- **uzdění a ohlávky:** Jsou povoleny všechny typy udidlového i bezudidlového uzdění – stihlo, páka, hackemore. **JE ZAKÁZÁNO jakékoliv uzdění s drátěným nosem** (i v případě, že drát je obalen beránkem nebo jakýmkoliv druhem změkčení). **Je ZAKÁZÁNO použití nánosníku a martingalu jakéhokoliv typu. Je POVOLENO obouruční vedení na pákovém uzdění.** Stihlo musí být vždy vybaveno podbradním řemínkem a páka podbradním řemínkem nebo řetízkem. Pro předvedení ze země je povolena provazová ohlávka, klasická nylonová nebo kožená ohlávka a samozřejmě halterová ohlávka. Vodítko je povoleno s řetízkem ale i bez.
- **oděv:** je vyžadováno čisté vhodné oblečení - tím může být košile nebo halena s dlouhým rukávem a límečkem, rolákem nebo stojáčkem. Nebo košile, tričko se stojáčkem či límečkem a sako. Kalhoty jsou předepsány dlouhé - mohou být jeansy, legíny, manžestrové. Je předepsaný klobouk nebo přilba. Povolena je bezpečnostní vesta (nesmí být zakázáno užití jakýchkoliv bezpečnostních prvků). Obuv je doporučena westernová nebo anglické chapsy s pérky, či vysoké jezdecké boty. Jsou povoleny westernové chapsy nebo chinksy - nejsou povinné. Oděv je vhodné volit s ohledem na předváděnou disciplínu - western x anglie x disciplína z ruky.
- **chrániče:** ve všech disciplínách (s výjimkou disciplíny Reining) **je ZAKÁZÁNO použití jakýchkoliv chráničů nohou - bandáže, kamaše, zvony apod.** (pokud to kůň ze zdravotních důvodů vyžaduje, jezdec smí požádat rozhodčího o udělení výjimky - toto rozhodnutí není nárokovatelné a rozhodnutí rozhodčího je neměnné).
- **pomůcky:** ve všech disciplínách je **ZAKÁZÁNO** použití jakýchkoliv typů bičů (s výjimkou longe line, kde je povolen pouze dlouhý lonžovací bič), ostruhy jsou povolené.

## Level 2 (Amatér, Mládež, Open)

Tato kategorie slouží pro zkušenější a profesionální jezdecké dvojice v daných třídách a předpokládá již zkušenost s tréninkem a ochotu investovat do westernové výbavy.

- **sedlo:** Je vyžadováno westernové sedlo, které musí koni sedět a nesmí způsobovat diskomfort a bolest. Je třeba brát ohled na to, že se jedná o start v all-around disciplínách, a tak nejlépe plní účely předvedení all-aroundové sedlo. Ostatní typy sedel nejsou zakázány, ale například sedlo typu wade neplní ideální představu o prezentaci all-aroundového předvedení koně a může ovlivnit hodnocení rozhodčího co se týče např. kvality sedu.
- **uzdění a ohlávky:** Jsou povoleny všechny typy udidlového i bezudidlového uzdění – zejména stihlo, bosal, páka, hackemore. **JE ZAKÁZÁNO užití jakéhokoliv uzdění s drátěným nosem** (i v případě, že drát je obalen beránkem nebo jakýmkoliv druhem změkčení). **Je ZAKÁZÁNO použití nánosníku a martingalu jakéhokoliv typu. Na páce NESMÍ být předvedeni koně ve věku 4 let a mladší. Předvedení na páce je předepsáno jednoruční.** Stihlo musí být vždy vybaveno podbradním řemínkem a páka podbradním řemínkem nebo řetízkem. Pro předvedení ze země je povolena klasická nylonová nebo kožená ohlávka a samozřejmě halterová ohlávka. Vodítko je povoleno s řetízkem, ale i bez.
- **oděv:** je vyžadováno čisté vhodné oblečení - to může být košile nebo halena s dlouhým rukávem a límečkem, rolákem nebo stojáčkem. Nebo košile, tričko se stojáčkem či límečkem a sako. Kalhoty jsou předepsány dlouhé - mohou být jeansy, legíny, manžestrové. Je předepsaný klobouk nebo přilba. Povolena je bezpečnostní vesta (nesmí být zakázáno užití jakýchkoliv bezpečnostních prvků). Obuv je doporučena westernová nebo anglické chapsy s pérky, či vysoké jezdecké boty. Jsou povoleny westernové chapsy nebo chinksy - nejsou povinné. Oděv je vhodné volit s ohledem na předváděnou disciplínu - western x anglie x disciplína z ruky.
- **chrániče:** ve všech disciplínách (s výjimkou disciplíny Reining) **je ZAKÁZÁNO použití jakýchkoliv chráničů nohou - bandáže, kamaše, zvony apod.** (pokud to kůň ze zdravotních důvodů vyžaduje, jezdec smí

požádat rozhodčího o udělení výjimky - toto rozhodnutí není nárokovatelné a rozhodnutí rozhodčího je neměnné).

- **pomůcky:** ve všech disciplínách je **ZAKÁZÁNO** použití jakýchkoliv typů bičů (s výjimkou longe line, kde je povolen pouze dlouhý lonžovací bič), ostruhy jsou povolené

## Anglické disciplíny

Pro anglické disciplíny je vyžadováno anglické vybavení. Anglické sedlo - ideálně všestranného, skokového nebo hunterového typu. Uzdečka také anglického typu - s anglickým nánosníkem. Udidlo je povolené jednou nebo dvakrát lomené stihlo - kroužky, oliva nebo děčko. Pelhelm je povolen. Jsou zakázané průvlečky, martingal, udidla s vloženými vnitřními kusy nebo dráty. Dále se zakazuje užití odvalovacích ostruh. Vyžadována je podsedlová dečka (neplatí pro Level 1 - bez omezení). Pro Level 1 je povoleno bezudidlové uzdění, viz. pravidla pro Level 1.

- **oděv:** Tradiční anglické jezdecké sako - černé, tmavě modré, zelené nebo zemitých barev a jejich odstínů. **Je ZAKÁZÁNO červené sako.** Jezdecké rajtky zemitých barev - béžová, hnědá, šedá. Jsou **ZAKÁZÁNÉ** bílé rajtky (výjimkou je Level 1, kde jsou bílé rajtky povoleny). Rukavice a ostruhy jsou volitelné. Je povinná přilba.
- **chrániče:** ve všech disciplínách je **ZAKÁZÁNO** použití jakýchkoliv chráničů nohou - bandáže, kamaše, zvony apod. (pokud to kůň ze zdravotních důvodů vyžaduje, jezdec smí požádat rozhodčího o udělení výjimky - toto rozhodnutí není nárokovatelné a rozhodnutí rozhodčího je neměnné).

## b) Osoby a listiny na závodech

### Showmanager

Showmanager má v kompetenci kompletní zajištění chodu závodů. Zajišťuje vypsání závodů, kompletní běh v místě, registrace účastníků a zodpovídá za zpracování výsledků pro celoroční Championát a kvalifikace na Mistrovství České republiky. Zajišťuje veškerou administrativu jako je dodržení veterinárních podmínek a dohlíží na dodržení welfare koní.

Zajišťuje slosování startovních listin a jako jediný smí na základě žádostí ostatních osob v kolbišti startovní listiny měnit - rušit starty, doplňovat starty.

Přijímá žádosti o přehodnocení chybného skóre (nezaměňovat s nesouhlasem hodnocení rozhodčího, to je neměnné). Žádost musí být podána nejpozději do 3 hodin od startu v místě konání soutěže - dostačující je slovní žádost a upozornění showmanagera, který má povinnost žádost prověřit a zajistit přepočtení výsledků.

Zajišťuje zveřejnění scoresheetů a skóre v online systému.

### **Doorman**

Zajišťuje správný chod arény (kolbiště) a technické vybavení jednotlivých disciplín. Má oprávnění měnit pořadí na startovních listinách a hlásit showmanagerovi zrušení nebo dohlášení startu - důvodem ke zrušení může být žádost soutěžícího nebo neuposlechnutí pokynů Doormana.

Pořadí startovních listin je náhodně elektronicky generováno v show office. O změnu pořadí lze zažádat u Doormana s dostatečným předstihem a na základě odůvodnitelných okolností, které by vedly ke zdržení soutěže nebo ohrožují zdraví. Tuto možnost smí každý soutěžící využít pouze 1x za dané závodní kolo.

Pokud nebude soutěžícím dodrženo pořadí ze startovní listiny, ke kterému bude vyzván Doormanem, může Doorman rozhodnout o zrušení startu bez nároku na vrácení startovného.

### **Rozhodčí**

Je způsobilá osoba k rozhodování westernových soutěží – dle seznamu schválených rozhodčích pro daný soutěžní rok. Rozhodnutí rozhodčího je neměnné a nelze se proti němu odvolat.

Hodnocení rozhodčího zapisuje ringsteward do scoresheetu (papírový nebo elektronický formulář pro zaznamenání výsledků). Každý scoresheet musí být opatřen podpisem rozhodčího - bez podpisu je neplatný.

### **Ringsteward**

Osoba zodpovědná za bezprostřední zápis hodnocení rozhodčího a výpočet skóre soutěžících. V případě, že soutěžící objeví ve výpočtu skóre chybu, je možné podat u showmanagera do 3 hodin od startu žádost o přehodnocení skóre.

### **Další osoby**

Nedílnou součástí organizačního týmu je moderátor, fotograf, dekorovací četa a další osoby podílející se na hladkém průběhu soutěžního dne.

### **Scoresheety**

Jsou oficiální listiny v papírové nebo elektronické formě sloužící k zaznamenání hodnocení rozhodčího a výpočtu celkového skóre. Musí být k dispozici k nahlédnutí v místě závodů u showmanagementu. Dále musí být zveřejněny a zaarchivovány v elektronickém systému, kde jsou minimálně po dobu sezóny veřejně k nahlédnutí.

Každý scoresheet obsahuje informace o místu a datu konání daného kola včetně jména a podpisu rozhodčího. Scoresheety jsou rozděleny podle jednotlivých disciplín a je na něm vyznačena konkrétní kategorie.

Na scoresheetu jsou vypsány jednotlivé manévry odpovídající danému patternu (úloze), číslo startovního pořadí a startovní číslo soutěžícího. Každý manévr je ohodnocen rozhodčím a toto hodnocení obsahuje skóre (score) a v případě chyby také penalty (výše penalty viz. pravidla jednotlivých disciplín). Celkové hodnocení (Score) se skládá z hodnocení jednotlivých manévru a z něho jsou odečteny získané penalty (Total Penalty). U vybraných disciplín (např. showmanship at halter) je k celkovému skóre přičteno hodnocení za celkový dojem (F&E). Rozhodčí může dle svého uvážení soutěžícím k hodnocení přidat Poznámky.

Scoresheet pro western pleasure, hunter under saddle a ranch rail pleasure obsahuje pouze konečné pořadí včetně získaných kvalifikací na MČR Seesee.

## **c) Vypisované disciplíny a jejich pravidla**

### **Kombinace Kategorie + disciplína vypsané pro rok 2026:**

#### **Amatér Level 1**

- Showmanship at Halter Amatér Level 1
- Horsemanship Amatér Level 1
- Ranch Riding Amatér Level 1
- In-Hand Trail Amatér Level 1
- Trail Amatér Level 1
- Ranch Rail Pleasue Level 1

#### **Amatér Level 2**

- Showmanship at Halter Amatér Level 2
- Horsemanship Amatér Level 2

- Western Pleasure Amatér Level 2
- Ranch Riding Amatér Level 2
- Ranch Rail Pleasure Amatér Level 2
- Ranch Trail Amatér Level 2
- In-Hand Trail Amatér Level 2
- Trail Amatér Level 2

### **Mládež Level 1**

- Horsemanship Mládež Level 1
- Trail Mládež Level 1
- Ranch Rail Pleasure Level 1
- Ranch Riding Level 1
- In-Hand Trail Level 1

### **Mládež Level 2**

- Showmanship at Halter Mládež Level 2
- Horsemanship Mládež Level 2
- Western Pleasure Mládež Level 2
- Ranch Riding Mládež Level 2
- Ranch Rail Pleasure Mládež Level 2
- Ranch Trail Mládež Level 2
- In-Hand Trail Mládež Level 2
- Trail Mládež Level 2

### **Open Green**

- Showmanship at Halter Open Green
- Horsemanship Open Green
- Western Pleasure Open Green
- Ranch Riding Open Green
- In-Hand Trail Open Green
- Trail Open Green
- Ranch Rail Pleasure Open Green

### **Open Level 2**

- Showmanship at Halter Open Level 2
- Longe Line Open Level 2
- Bareback Horsemanship Open Level 2
- Horsemanship Open Level 2
- Western Pleasure Open Level 2
- Hunter Under Saddle Open Level 2
- Hunt Seat Equitation Open Level 2

- Hunter Hack Open Level 2
- Ranch Riding Open Level 2
- Ranch Rail Pleasure Open Level 2
- Ranch Trail Open Level 2
- In-Hand Trail Open Level 2
- Trail Open Level 2
- Reining (jen některá kola – dle vhodného povrchu)
- Ranch In Hand Trail Open Level 2

### **Young horse**

- Showmanship at Halter Young horse
- Longe Line Young horse
- In-Hand Trail Young horse

### **Hříbata**

- Showmanship at Halter Hříbata
- Longe Line Hříbata
- In-Hand Trail Hříbata

### **Newbie**

- Showmanship at Halter Newbie
- Horsemanship Newbie
- In Hand Trail Newbie
- Trail Newbie
- Reining Newbie

V případě, že v disciplíně nejsou přihlášení alespoň 3 startující, má pořadatel právo jí zrušit (vráceno 100% startovného), anebo sloučit s jinou kategorií - získané body si jezdec odnese do své původně přihlášené kategorie.

## **V. POPIS A PRAVIDLA JEDNOTLIVÝCH DISCIPLÍN**

### **a) Western Pleasure**

Kůň ve western pleasure by měl být příjemný na ježdění. Měl by předvádět volně plující stopu s přirozeným vznosem a dobrým sebe nošením, zároveň také s plynulými chody a přechody. Důraz by měl být kladen na koně s dobrým pohybem, chováním a ochotným přístupem. Toto vše je reflektováno v uších, hubě, ocasu a stylu pohybu. Jakýkoliv pokus toto chování upravit bude silně penalizován. Tato třída bude hodnocena v závislosti na výkonu, chování,

kondici a stavbě koně. Všichni koně budou hodnoceni v kroku, klusu, cvalu (platí pouze u Level 2), couvání a také v přechodech.

V hodnocení bude připsána zásluha tomu koni, který se pod lehkou kontrolou a bez zastrašení pohodlně hýbe směrem dopředu. Kůň by měl být sebevědomý, ochotný, klidný, vyrovnaný, má plynulý pohyb a zároveň se sám dobře nese. K vyhodnocení těchto věcí by se rozhodčí měl dívat na následujících šest věcí: Kadence a rytmus, horní linie a projev, stálost a délka stopy, a to v tomto pořadí. Kadence je definovaná jako: přesnost dopadu kopyt koně v jakémkoliv chodu koně. Rytmus je definován jako: rychlost při které kopyta dopadají v jakémkoliv chodu. Horní linie je definována jako: hlava a krk by měly být nesený v uvolněné pozici, která odpovídá stavbě koně. Hlava by neměla být nesena za kolmicí. Projev koně by měl vypadat příjemně s jasnými, zářivými očima a ochotným přístupem. Stálost je definována jako schopnost udržet stejnou horní linii, kadenci a rytmus v každém chodu během celé třídy. Délka stopy by měla odpovídat stavbě koně s plným natažením nohou. Výherce jakékoliv western pleasure třídy by měl být kůň, který nejlépe kombinuje těchto šest charakteristik. Kadence a rytmus by vždy měly být první a nejdůležitější v hodnocení western pleasure koně.

Následují požadavky v pořadí důležitosti pro hodnocení třídy western pleasure:

1. Korektnost - Korektnost je nejdůležitějším elementem hodnocení. Rozhodčí musí zhodnotit, zda byl každý chod proveden korektně (během celé nebo většiny třídy), za účelem udělení korektního nebo pozitivního hodnocení. Pro westernové chody to znamená: Čtyřdobý krok, dvoudobý klus a trojdobý cval. Správná kadence pro daný chod je nezbytná.
2. Kvalita - Kvalita je druhý nejdůležitější element hodnocení a může být zvažována pouze v případě, že všechny chody byly předvedeny kvalitně. U hodnocení pozitivních charakteristik musí hodnotit navíc také celkovou ladnost pohybu, klidný projev, ucelenost projevu, výraz, horní linii, jemnost pohybu a délku stopy při předvádění jednotlivých chodů.
3. Úroveň obtížnosti - Posledním elementem hierarchie hodnocení je úroveň obtížnosti. Úroveň obtížnosti musí být zvažována pouze v případě, že byl výkon korektní a kvalitní. Obtížnost je velmi těžce ovlivněna předvedením pleasure koně v rychlosti a tempu, které umožňuje korektnost, ale zároveň nejlepší možnou individuální kvalitu. Předvedení kroku, který má velkou stopu a zároveň volně plyne je považováno za vysokou úroveň obtížnosti.

Klus a cval, který je předváděn za pomalého tempa bez toho, aniž by tím ubíral na korektnosti nebo kvalitě, je považován za chod vysoké obtížnosti. Pomalost chodu, která obětuje korektnost nebo negativně ovlivní kvalitu chodu bude nejlépe brána jako nekorektní nebo špatný výkon.

4. Postup třídy - tato třída bude hodnocena na základě výkonu, chování, kondice a stavby koně. Všichni koně budou hodnoceni v kroku, klusu, cvalu (platí u Level 2), couvání a i v přechodech.
5. Couvání. Koně budou couvání směrem do arény, po hrazení, případně na středové linii po vyzvání rozhodčím. Koně mohou být požádáni o zacouvání ze zastavení nebo z kroku. Po žádném účastníkovi nebude vyžadováno couvání z klusu nebo cvalu.

## **Western Pleasure chody:**

### **Krok:**

Krok je přirozený, čtyřdobý chod s plochou nohou. Kůň se musí pohybovat rovně a přirozeně. Krok musí být pozorný se stopou rozumné délky, která odpovídá velikosti koně a zároveň krok zůstává jemný a pohodlný.

### **Hodnocení:**

**Špatný krok:** má nerovnoměrnou kadenci a chybí mu rytmus. Kůň má robotický vzhled a váhá. Nemá flow a může vypadat zastrašeně nebo připomínat pochodování.

**Průměrný krok:** korektně předvádí čtyřdobý chod a vyrovnanou horní linii, přičemž stále působí klidně.

**Dobrý krok:** demonstruje čtyřdobý chod, vyrovnanou horní linii a klidný vzhled, přičemž působí bystře a pozorně. Každá stopa přirozeně plyne a je jemná při dotyku se zemí.

### **Prodloužený krok:**

Prodloužený krok je jednoznačně čtyřdobý chod, jehož stopa je prodloužená oproti normálnímu kroku a tím pádem zabírá více místa a je prostornější. Vyrovnanost, rytmus a hladkost pohybu jsou důležitější než rychlost.

### **Hodnocení:**

**Špatný prodloužený krok:** kůň nikdy viditelně neprodlouží délku své stopy, pouze zvětší svou rychlost. Může také vyvolávat pocit, že je hrubý a nevyrovnaný na ježdění.

**Průměrný prodloužený krok:** kůň zvýší svůj rytmus, a přitom stále působí jemně a pohodlně na ježdění.

**Dobry prodloužený krok:** kůň předvádí zjevné prodloužení své stopy s lehkým navýšením své rychlosti. Kůň je stále jemný a natažení stopy pro něj vypadá nenamáhavě.

### **Klus:**

Klus je jemný dvoudobý diagonální chod. Kůň pracuje z jednoho diagonálního páru končetin na pár druhý. Klus by měl být čtvercový a vyrovnaný s rovným dopředným pohybem nohou. Za neprovedení požadovaného chodu je považován kůň, jehož přední nohy jsou v klusu, ale zadní nohy jdou krokem.

### **Hodnocení:**

Kůň s **nepřijatelným klusem** neprovádí dvoudobý chod a vypadá velmi nespokojeně v jeho snaze o předvedení chodu. Nemá žádnou plynulost nebo rovnováhu ve svém pohybu a působí velmi nepohodlně k ježdění.

**Špatný klus** se vyznačuje váháním nebo ztracením rytmu a nepředvedením opravdového dvoudobého chodu. Kůň neudrhuje stálý a rovnovážný pohyb s vyrovnanou horní linií. Může udávat zdání, že se vláčí.

**Podprůměrný klus** předvádí průměrný pohyb, ale kůň má negativní charakteristiky v jeho výkonu, jako například chůze zadních nohou, tažení zadních nohou během klusu nebo nerovnoměrná délka stopy předních a zadních nohou.

**Korektní nebo průměrný klus** má dvoudobý diagonální chod, při kterém se levá přední a pravá zadní dotýkají země v jeden a ten samý moment. Poté toto stejné provádí také pravá přední a levá zadní. Kůň má vyrovnanou horní linii a klidný vzhled, přičemž je předváděn na lehkém kontaktu a dobře vede.

**Dobry klus** předvádí průměrný chod, kdy kůň má pozitivní charakteristiky v jeho výkonu, jako například rovnováhu a nesení se. Zároveň je délka stopy předních nohou stejná jako stopa zadních nohou.

**Velmi dobrý klus** vypadá velmi pohodlně na ježdění s konstantním dvoudobým chodem. Kůň se dobře vede a zároveň má uvolněnou a vyrovnanou horní linii. Čas od času může nechat svá hlezna směřovat k ocasu

nebo mít lehký ohyb v kolenou, ale stále je pohyb viditelně jemný při dotyku se zemí.

**Výborný klus** se vyznačuje pohybem bez námahy, který působí velmi efektivně. Kůň má ve svém pohybu švih, ale stále má jemný a měkký chod. Působí sebevědomě, vyrovnaně a kontrolovaně. Pohyb je plochý v bodě kolene a hlezna. Jeho výraz působí bystře a pozorně. Zároveň ukazuje více vznosu a lépe se nese než "velmi dobrý klus".

### **Prodloužený klus:**

Prodloužený klus je jednoznačně dvoudobý chod, jehož stopa je prodloužená oproti normálnímu klusu a tím pádem zabírá více místa a je prostornější. Vyrovnanost, rytmus a hladkost pohybu jsou důležitější než rychlost.

### **Hodnocení:**

**Špatný prodloužený klus:** kůň nikdy viditelně neprodlouží délku své stopy, pouze zvýší svou rychlost. Může také vyvolávat pocit, že je hrubý a nevyrovnaný na ježdění.

**Průměrný prodloužený klus:** kůň zvýší svůj rytmus, a přitom stále působí jemně a pohodlně na ježdění.

**Dobrý prodloužený klus:** kůň předvádí zjevné prodloužení své stopy s lehkým navýšením své rychlosti. Kůň je stále jemný a natažení stopy pro něj vypadá nenamáhavě.

### **Cval:**

Lehký, rytmický a čistý třídobý chod. Koně cválající doprava musí cválat na pravou vedoucí nohu a koně cválající do leva musí cválat na levou vedoucí nohu. Kůň by měl cválat rovně v přirozené stopě, přičemž vypadá klidně a jemně. Kůň by měl být předváděn za rychlosti, která je mu stále přirozená.

### **Hodnocení:**

**Nepříjemný cval:** kůň nemá opravdový třídobý rytmus. Koni chybí plynulost, rytmus a rovnováha. Vypadá rozhozený a je očividně nepohodlný na ježdění.

**Špatný cval:** kůň může mít třídobý chod, ale chybí mu vznos a nenese se. Tento kůň vláčí nohy a nehýbe se plynule. Zároveň dává kývání hlavy najevo, že je pro něj velmi náročné tento chod předvádět. Nepůsobí pohodlně na ježdění.

**Podprůměrný cval:** kůň předvádí průměrný pohyb, ale kůň vykazuje negativní charakteristiky v jeho výkonu, například kývání hlavou, neúplné dokončení stopy přední nohou a velké zaostávání vnější zadní nohy za zádí koně. Obecně tyto charakteristiky mívá kůň, který je až moc ohýbán v chodu.

**Korektní nebo průměrný cval:** kůň má opravdový třídobý rytmus s vyrovnanou horní linií a velmi omezeným pohybem hlavy a krku. Kůň má pohodlný pohyb a je relativně rovný (není přehnaně ohýbán). Dobře pohybem pluje a má klidný vzhled.

**Dobrý cval:** kůň má průměrný pohyb, ale kůň při něm vykazuje pozitivní charakteristiky v jeho výkonu, například rovnováhu, stabilně vyrovnanou horní linii, dobrou schopnost reagovat na pobídky jezdce, zároveň vypadá klidně a dobře se nese.

**Velmi dobrý cval:** kůň se lépe nese a má více plynulý pohyb než průměrný kůň. Zároveň má silný, ale jemný pohyb od zádí. Může lehce ohýbat kolena nebo lehce nechávat svou nevedoucí zadní nohu zapadat k ocasu. Má vyrovnanou horní linii, klidný vzhled, dobře se nese a zároveň musí pohodlně na ježdění.

**Vynikající cval:** kůň má kulatá záda a jeho pohyb je silný, přičemž švih předních nohou je plochý. Zároveň tento švih je korektní a dlouhý, ale stále působí velmi nenamáhavě a hladce. Jeho zadní nohy nezapadají směrem do ocasu, zachovává velmi stabilní horní linii a působí velmi klidně, sebevědomě a pozorně. Tento kůň má velmi vysokou úroveň vznosu a velmi dobře se nese.

### **Couvání:**

Kůň by měl couvat na povel jemně, ochotně a lehce v rovné čáře bez odporu. Klování, odpor nebo házení hlavou by mělo být penalizováno.

### **Hodnocení:**

**Špatné couvání:** kůň vypadá vzdorovitě nebo těžce na předeck. Kůň může otevírat hubu, házet hlavou nebo couvat křivě.

**Průměrné nebo korektní couvání:** je rovné a trvá alespoň jednu koňskou délku. Kůň je jemný a klidně couvá na jemném kontaktu bez váhání.

**Dobré couvání:** kůň předvádí vyrovnaný, hladký a plynulý pohyb se vznosem. Kůň by měl zacouvat alespoň jednu koňskou délku klidně a bez otevírání huby. Couvání by mělo být provedeno hladce s jemným kontaktem bez váhání.

### **CHYBY (k ohodnocení podle závažnosti):**

- Špatná vedoucí noha
- Vyhazování
- Nadměrná rychlost
- Přerušování chodu
- Neúspěch předvést žádaný chod. Koně již nezvládnou předvést chod, který byl vyžádán. (Během přechodů, nepřiměřené zdržení bude penalizováno.)
- Pozice hlavy. Hlava nesená do bodu, kdy jsou vrcholy uší konstantně pod úrovní kohoutku, hlava nesená moc vysoko nebo nepřiměřené vystrkování nosu.
- Napnutost. Extrémní napnutí krku nebo napnutí krku tak, že úroveň hlavy je za kolmicí.
- Pomalost chodu/ Ztráta dopředného pohybu. Nepřiměřeně pomalý pohyb v jakémkoliv chodu a ztráta dopředného momentu, které vede k animovanému a/nebo umělému chodu.
- Neschopnost udržet rozumně dlouhé otěže bez přehnaného držení koně.
- Dotýkání se koně nebo sedla volnou rukou.
- Přílišné otevírání huby.
- Zakopávání.
- Přehnané ohýbání koně.
- Prchlivé, neklidné a velmi malé stopy.
- Odmítnutí zacouvat.
- Ztráta tempa v jakémkoliv chodu.
- Přílišný pohyb horní linie koně ve cvalu.
- Kůň vypadá při couvání vzdorovitě, couvá těžce na předek, otevírá hubu, hází hlavou nebo couvá křivě.

## **DISKVALIFIKACE**

- Očividné vzdání soutěže předvádějícím.
- Útěk koně z arény (ze strachu, stresu atp.).
- Vzhled koně, který působí mrzutě, otupěle, letargicky, vyhuble nebo přespříliš unaveně.

- Kulhání koně, výskyt krve na koni.
- Používání pobídek před podbřišníkem.
- Nebezpečný kontakt s jiným koněm (např. kopání, nacouvání).
- Nekontrolovaný pohyb koně jezdcem v aréně.
- Agresivní chování vůči koni, rozhodčímu nebo jinému soutěžícímu.
- Nevhodná výstroj koně, jezdce, chybějící nebo špatně viditelná startovní čísla.

## **b) In Hand Trail**

Rozhodčí by měl při hodnocení zohlednit celkový vzhled koně a jeho kondici. Je také třeba zohlednit správnost chování koně při vedení.

Uhýbání do strany, špatné vedení nebo křivé zastavení, neudržení pivotní nohy v obratu, pomalé vedení nebo otáčení by mělo být zohledněno a hodnoceno v hodnocení manévru a odrážet se v jeho celkovém hodnocení.

Předvádějící by se měli zdržet nadměrných slovních narážek, nadměrným strnulým a nepřírozeným pohybům kolem koně nebo při jeho vedení. Z bezpečnostních důvodů by měli být penalizováni ti předvádějící, kteří neustále drží řetízek, pevně omotávají vodítko kolem ruky nebo tahají za vodítko.

System hodnocení: Hodnocení bude probíhat od 0 do nekonečna, kdy 70 bodů označuje průměrný výkon. Každá překážka obdrží hodnocení, které se přičte nebo odečte od 70 bodů a podléhá penalizaci, která se odečte. Každá překážka bude hodnocena následovně, v rozmezí od plus 1½ do mínus 1½: - 1½ extrémně špatné, -1 velmi špatné, -½ špatné, 0 správné, +½ dobré, +1 velmi dobré, +1½ vynikající. Hodnocení překážek se určuje a hodnotí nezávisle na trestných bodech. Kredit bude udělen koním, kteří překážky překonají čistě, hladce a ostražitě stylově a v rychlé reakci na pokyny předvádějícího.

Penalizace by měly být za každý výskyt hodnoceny takto:

### **Půl bod (1/2)**

- Každý lehký zásah do klády, tyče, kužele, rostliny nebo překážky.

### **Jeden bod (1)**

- Každý zásah, kousnutí nebo šlápnutí na kládu, tyč, kužel, rostlinu nebo jakoukoli součást překážky.
- Nesprávný nebo přerušovaný chod v kroku nebo klusu na dva nebo méně kroků.
- Obě přední nebo zadní nohy v jednokrokovém prostoru nebo slotu.
- Přeskočení nebo nedosažení požadovaného prostoru.
- Nedosažení správných kroků v klusu přes kládové překážky.

### **Tři body (3)**

- Nesprávný nebo přerušovaný chod v kroku nebo klusu na více než 2 kroky.
- Shození vyvýšené tyče, kužele, sudu, rostliny nebo překážky, nebo vážné narušení překážky, pokud to není způsobeno ocasem.
- Vykročení mimo hranice překážky, pád nebo skok z ní nebo z ní jednou nohou, jakmile noha vstoupila do překážky; včetně minutí jednoho prvku překážky na dráze pohybu jednou nohou.

### **Pět bodů (5)**

- Upuštění pláštěnky nebo předmětu, který je nutné nést v úloze.
- První nebo druhé kumulativní odmítnutí, zastavení se nebo vyhýbání se překážce ustrašením nebo couváním.
- Puštění branky nebo upuštění lanové branky.
- Použití kterékoli ruky k vyvolání strachu nebo pochvaly (lehký dotyk nebo poklepání jednou rukou k nabádání koně při sidepassu je přijatelný).
- Vykročení z překážky, pád nebo seskok z ní nebo z ní s více než jednou nohou poté, co noha vstoupila do překážky; včetně minutí jednoho prvku překážky více než jednou nohou.
- Zjevná neposlušnost (včetně kousání, kopání, vzpírání nebo nepřetržitého kroužení kolem předvádějícího).

### **Off Pattern – předvádějící s OP se umístí za všemi předvádějícími, kteří úlohu předvedli korektně**

- Provedení překážek v jiném pořadí než v určeném.
- Žádný pokus o provedení překážky.
- Neprokázání správného chodu mezi překážkami, jak je vyznačeno.

- Obrat, sidepass, couvání na špatnou ruku/stranu.
- Vedení nebo couvání na špatné straně koně (vedení a couvání by mělo být prováděno z levé strany koně).
- Selhání vybavení, které zpožďuje dokončení úlohy.
- Nadměrné nebo opakované dotýkání se koně.
- Nevstupování, vystupování nebo obcházení překážky jiným způsobem, než je popsáno, včetně převrácení o více než 1/4 otáčky.
- Nedodržení správné trasy pohybu mezi překážkami.
- Selhání dokončit překážku (upuštění branky a její opětovné nezvednutí).
- Třetí odmítnutí, vzepření nebo vyhnutí se překážce uhnutím nebo odcouváním přes celou arénu.

### **Nula (0) - celkové skóre za úlohu (diskvalifikace)**

- Očividné vzdání soutěže předvádějícím.
- Vyjetí mimo předurčené hranice arény.
- Útěk koně předvádějícímu.
- Pád koně nebo předvádějího.
- Vzhled koně, který působí mrzutě, otupěle, letargicky, vyhuble nebo přespříliš unaveně.
- Nepřiměřené opravování, ohýbání, couvání koně kdekoliv v patternu.
- Kulhání koně, výskyt krve na koni, hrubé zacházení ke koni, nesportovní chování vůči soutěžícím nebo urážení rozhodčího.
- Agresivní chování vůči koni, rozhodčímu nebo jinému soutěžícímu.
- Nevhodná výstroj koně, jezdce, chybějící nebo špatně viditelné startovní číslo.

### **Požadavky Patternu:**

Dbejte na bezpečnost během stavění úlohy. Je třeba dbát na to, aby se zabránilo instalaci jakékoli z překážek způsobem, který by mohl být nebezpečný pro koně nebo předvádějího. Překážky by měly být umístěny tak, aby z jedné na druhou plynule a efektivně přecházely. Klusové kavalety nelze přizvednout.

Narušení překážek. Pokud dojde k narušení překážky, měly by být kavalety v úloze (a jiné prvky) opraveny před startem dalšího předváděcího. Pokud je překážka užitá v kombinaci, nemůže být překážka opravena do chvíle, kdy předváděcí dokončí celou kombinaci.

### **Požadavky na předváděcího:**

Předváděcí smí používat pouze pravou ruku na vodítku v místě, kde řetízek začíná, a zbytek vodítka drží v levé ruce. Řetízek nebo vodítko lze použít zapnutý buď pod bradou, nebo provlečený spodním kroužkem ohlávky pod bradou koně. Jakékoli jiné použití řetízku bude mít za následek hodnocení off pattern, případně diskvalifikaci. Řetízek ani vodítko nesmí být použito přes nos koně. Vodítko bez řetízku lze připnout přímo k ohlávce pod bradou koně. Předváděcí musí používat levou ruku pouze k držení konce vodítka, a to volně smyčkou, s výjimkou případů, kdy:

- a. Přenáší předmět z jedné části arény do druhé.
- b. Tahá předmět z jedné části arény do druhé.
- c. Otevírá/zavírá branku, pouze na levou ruku. V těchto případech může pravá ruka nést přebytečné vodítko také.
- d. Sidepass - V tomto případě lze vodítko u řetízku a zbytek vodítka držet v ruce u hlavy koně.

Předváděcí by měl být po celou dobu předvedení úlohy vyrovnaný, sebevědomý a zdvořilý. Předváděcí by měl pokračovat v předvádění koně, dokud nedokončí celou úlohu nebo dokud není úloha ukončena předčasně předváděcím nebo rozhodčím. Jakékoli zastavení by mělo být rovné, plynulé a citlivé, přičemž tělo koně zůstává rovné. Couvání a obrat by měly být prováděny z levé strany koně. Předváděcí by měl při couvání stát čelem ke koni. Výjimka: Při procházení brankou předváděcí nemusí stát čelem ke koni. Kůň by měl snadno couvnout s hlavou, krkem a tělem v přímé nebo zakřivené linii dle pokynů předváděcího. Při provádění obratu doprava by předváděcí měl stát čelem ke koni a kůň by měl vykonávat obrat směrem od něj. Obrat by měl být plynulý a efektivní. Předváděcí se nesmí koně dotýkat, s výjimkou sidepassu.

### **Požadavky na překážky:**

Úloha bude zahrnovat minimálně 4 a maximálně 8 překážek a musí být navržena s použitím minimálně jedné překážky z každé z následujících divizí. Složitost úloh se může v průběhu soutěžního roku zvyšovat. Návrh úloh v prvních kolech by měl být jednodušší ve srovnání s pozdějšími návrhy úloh.

## **DIVIZE A**

Vedení koně přes alespoň čtyři kavalety. Ty mohou být v přímé linii, zakřivené, klikaté nebo vyvýšené. Měří se prostor mezi kavaletami a měřicím bodem by měla být dráha, kterou má kůň jet. Klusové kavalety nelze v kategoriích Level 1, Young Horse a Hříbata zvedat. Všechny vyvýšené prvky musí být umístěny v zářezovém bloku nebo jinak zajištěny, aby se nemohly kutálet. Výška by se měla měřit od země k vrchu prvku. Rozestupy pro přecházení by měly být následující: Krokové kavalety - vzdálenost krokových kavalet by měla být 50-60 cm. Kavalety mohou být přizvednuté do výšky 30 cm a zároveň přizvednuté kavalety musí být alespoň 55 cm od sebe. Klusové kavalety - vzdálenost klusových kavalet by měla být 90-100 cm.

## **DIVIZE B**

Sidepass: Může být předváděn přes předmět, který je bezpečný na demonstraci reakčnosti koně na pobídky předvádějícího. Pokud bude předmět přizvednut, může dosahovat výšky maximálně 30 cm. Překážka může být navržena tak, aby byl po koni vyžadován sidepass do obou dvou stran nebo pouze do jedné – vlevo nebo vpravo bez tlaku nebo signálu na své straně nebo v její blízkosti. Předvádějící se může během provádění sidepassu dotknout koně na boku.

Kruh z kavalet: obrat okolo předku, kdy jsou přední nohy uvnitř kruhu a zadní nohy se točí mimo kavalety. Obrat okolo zádi, kdy jsou zadní nohy uvnitř kruhu a přední nohy se točí mimo kavalety.

Čtverec: strana čtverce má minimálně 2,5 metru. Vjezd do čtverce - všechny čtyři nohy jsou uvnitř čtverce, následuje obrat, ne menší než 180 stupňů, a ne větší než 540 stupňů. Následně výjezd ze čtverce. Předvádějící může zůstat uvnitř nebo vně čtverce.

Branka: Branka musí mít na délku minimálně 1,21 metru a 1,21 metru do výšky, aby ji předvádějící mohl otevřít z levé strany. Je povoleno držet přebytečné vodítko v pravé ruce při průjezdu brankou. Předvádějící, který ztratí kontrolu nad brankou při průjezdu, bude penalizován a odpovídajícím způsobem bodově ohodnocen.

## **DIVIZE C**

Couvání: je tvořeno kavaletami, a to rovnými, ve tvaru L, dvojitě L, V, U nebo podobného tvaru. Mezi kavaletami by měla být mezera alespoň 76,2 cm. Předvádějíci smí zůstat vně nebo uvnitř kavalet.

Barely nebo kužely (minimálně tři): minimální vzdálenost od sebe je 91,4 cm. Převádějíci a kůň smí procházet mezi barely/kužely společně.

Můstek: musí mít dřevěnou konstrukci, která nepřesahuje výšku 30 cm a není užší než 120 cm.

Vodní příkop nebo mělký rybníček: kůň musí projít celou překážkou, což znamená že celý příkop je dost velký na to, aby se mu vešli dovnitř všechny 4 nohy. Pokud je použita vodní překážka, musí zůstat po celou dobu závodu suchá (voda v příkopu je pouze simulovaná pomocí pevného kusu natřeného dřeva).

Simulovaná vodní zkouška: pouze barevný kus dřeva.

## **DIVIZE D**

Přenos předmětu: přenos jakéhokoliv předmětu (s výjimkou zvířat) o přiměřené hmotnosti a velikosti na předem určené místo.

Tažení předmětu: tažení jakéhokoliv předmětu (s výjimkou zvířat), který může být tažen předvádějícím. Překážka musí být navržena tak, aby tažení předmětu mohlo být provedeno po levé straně předvádějícího. Přebytné vodítko může předvádějíci držet v pravé ruce.

Poštovní schránka: odstranit a/nebo nahradit předměty. Sidepass je volitelný.

Serpentýna: překážka se skládá ze čtyř kuželů a případně kavalet, kterými kůň projde v kroku či klusu. Vzdálenost mezi kavaletami pro krok musí být minimálně 122 cm a pro klus minimálně 213 cm. Mezi kužele mohou být umístěny rovněž kavalety.

Obklusání: čtverec skládající se ze čtyř kavalet s kuželem uprostřed. Délka kavalet musí být minimálně 3,65 metru. Předvádějíci vjede do čtverce přes určenou kavaletu a předvede otočení okolo kuželu v úhlu minimálně 90 stupňů a opět opustí čtverec přes určenou kavaletu.

Proklusání: kavalety ve tvaru L, dvojitě L, V, U nebo podobného tvaru. Minimální vzdálenost mezi kavaletami je 91,4 cm a maximálně 121,9 cm. Předvádějíci smí být uvnitř nebo vně překážky.

## **c) Trail**

Tato třída bude hodnocena na základě výkonu koně přes překážky s důrazem na chování, reakci na pobídky jezdce a kvalitu pohybu koně. Kredit bude připsán koni, který překoná překážky se stylem a určitou úrovní rychlosti, která neobětuje korektnost provedení. Koním by měl být připsán kredit, pokud vykazují pozornost směrem k překážkám nebo schopnost vybrat si vlastní cestu skrz překážky, přičemž stále reagují a poslouchají jezdce nad těžšími překážkami.

Koně by měli být penalizováni za nadbytečné zdržování se před překážkami. Koně s umělým vzhledem nad překážkami budou penalizováni.

Úloha by měla být navržena tak, aby každý kůň předvedl všechny tři chody (neplatí pro Level 1), ať už jako součást překážek nebo jen mezi. Kvalita pohybu a kadence by měla být zvážena do hodnocení jednotlivých prvků. Na cestě mezi jednotlivými překážkami by měl být kůň vyrovnaný, v přirozené pozici a měl by hlavu nést lehce nad úrovní kohoutku. Hlava by neměla být nesená za kolmicí, což může udávat zdání, že je kůň zstrašený nebo naopak nadměrné vystrkování nosu, které vypadá jako odpor.

Hodnocení je na bázi od 0 do nekonečna. 70 bodů představuje průměrný výkon. Každá překážka obdrží hodnocení, které bude přičteno nebo odečteno od 70 bodů a také jakákoliv penalta bude od těchto bodů odčítána. Každá překážka bude hodnocena na škále od  $-1\frac{1}{2}$  do  $+1\frac{1}{2}$ :  $-1\frac{1}{2}$  extrémně špatné,  $-1$  velmi špatné,  $-\frac{1}{2}$  špatné, 0 korektní,  $+\frac{1}{2}$  dobré,  $+1$  velmi dobré,  $+1\frac{1}{2}$  vynikající. Hodnocení jednotlivých prvků by mělo být kompletně nezávislé na přidělených penaltách. Kredit by měl být připsán koni, který překoná všechny překážky čistě, pozorně, s lehkostí, stylem a okamžitou reakcí na pobídky jezdce. Penalty budou přisovány následovně:

### **Půl bod (1/2)**

- Každý lehký dotek klády, kavalety, kužele, rostliny nebo překážky.

### **Jeden bod (1)**

- Každé ťuknutí, kousnutí nebo šlápnutí na překážku, kládu, kužel, rostlinu nebo jakoukoliv jinou část překážky.
- Vypadnutí z chodu v kroku nebo klusu, nesprávná vedoucí noha ve cvalu na méně než dvě stopy.
- Obě přední nebo zadní nohy v místě určeném pouze na jednu nohu v kroku nebo klusu.

- Překročení nebo selhání o vstup do určeného místa.
- Kavaleta mezi předními nebo zadními nohama ve cvalu.
- Nedodržení předem určené stopáže mezi kavaletami.

### **Tři body (3)**

- Vypadnutí z chodu v kroku nebo klusu na déle než dvě stopy.
- Špatná vedoucí noha nebo vypadnutí z chodu ve cvalu (nepočítá se při změně špatné vedoucí nohy).
- Shození přizvednuté kavalety, kuželu, barelu, rostliny, překážky nebo závažné poškození překážky.
- Vystoupení, vypadnutí nebo vyskočení z překážky jednou nohou s předem definovanými hranicemi ve chvíli, kdy už jedna noha vkročila do překážky. Také zahrnuje vynechání překážky jednou nohou v trajektorii zdolávání překážky.

### **Pět bodů (5)**

- Upuštění předmětu nebo pláště, který je požadován na přenesení během trasy.
- První nebo druhé odmítnutí, vzepření nebo vyhnutí se překážce uhnutím nebo couváním.
- Upuštění branky.
- Použití kterékoliv ruky, za účelem vyvolání strachu nebo respektu.
- Vystoupení, vypadnutí nebo vyskočení z překážky více než jednou nohou s předem definovanými hranicemi ve chvíli, kdy už jedna noha vkročila do překážky. Také zahrnuje vynechání překážky více než jednou nohou v trajektorii zdolávání překážky.
- Očividná neposlušnost (vyhazování, kopání, vzpínání se, atp.).
- Držení se hrušky.

### **Off Pattern – jezdci s OP se umístí za všemi jezdci, kteří úlohu zajeli korektně**

- Užití dvou rukou (krom výjimek viz Výstroj a Levely), nebo změna vedoucí ruky na páce. Výjimkou jsou případy, kdy je změna rukou nezbytná

(například procházení brankou, ale i v tomto případě nesmí být mezi otěžemi více jak jeden prst.).

- Selhání dokončit překážku (upuštění branky a její opětovné nezvednutí).
- Obrat, sidepass, couvání na špatnou ruku/stranu.
- Nikdy nepředvedení (neopravení) správné vedoucí nohy, nebo neprovedení požadovaného chodu.
- Přehnané nebo opakované dotýkání se krku koně, za účelem snížit hlavu.
- Selhání vstoupit nebo opustit překážku. Projetí překážkou jinak než bylo dáno (Zahrnuje přetočení obratu o 0,25).
- Nedodržení trasy mezi překážkami.
- Třetí odmítnutí, vzepření nebo vyhnutí se překážce uhnutím nebo odcouváním přes celou arénu.
- Selhání vybavení, které vede k oddálení dokončení patternu.

### **Nula (0) - celkové skóre za úlohu (diskvalifikace)**

- Projetí překážkami jinak než v předurčeném pořadí.
- Žádný pokus o překonání překážky.
- Kulhání koně, výskyt krve na koni.
- Očividné vzdání soutěže jezdcem.
- Vyjetí mimo předurčené hranice arény.
- Pád koně nebo jezdce.
- Útěk koně předvádějícímu.
- Vzhled koně, který působí mrzutě, otupěle, letargicky, vyhuble nebo přespříliš unaveně.
- Kulhání koně, výskyt krve na koni, hrubé zacházení ke koni, nesportovní chování vůči soutěžícím nebo urážení rozhodčího.
- Agresivní chování vůči koni, rozhodčímu nebo jinému soutěžícímu.
- Nepřiměřené opravování, ohýbání, couvání koně kdekoliv v patternu.
- Nevhodná výstroj koně, jezdce, chybějící nebo špatně viditelné startovní číslo.
- Špatně držené otěže (viz. Levely).

**Chyby**, ke kterým může dojít mezi překážkami a měly by být ohodnoceny závisle na závažnosti (započítáno k hodnocení manévru):

1. Hlava nesená moc vysoko.
1. Hlava nesená moc nízko (špičky uší pod úrovní kohoutku).
2. Nadměrné napínání nebo natahování krku tak, že hlava je nesená za kolmicí.

### **Požadavky Patternu**

Dbejte na bezpečnost během stavění úlohy. Během stavění úloh je nutné brát v potaz, že cílem není uvěznit koně v překážce nebo ho vyřadit tím, že budou překážky moc náročné. Všechny úlohy a překážky by měly být postaveny s ohledem na bezpečnost. Pokud jsou úlohy náročné, pak Level 1 třídy by měly mít jednodušší úlohu. Pro koně by měl být vymezen dostatek místa na naklusání (alespoň 9 metrů) a na nacválání (alespoň 15 metrů). Nespojené překážky by od sebe měly být minimálně 2,75 metru.

Narušení překážek. Pokud dojde k narušení překážky, měly by být kavalety v úloze (a jiné prvky) opraveny před startem dalšího jezdce. Pokud je překážka užitá v kombinaci, nemůže být překážka opravena do chvíle, kdy závodník dokončí celou kombinaci.

### **Nepřijatelné překážky:**

Gumy.

Zvířata.

Kůže.

PVC trubky.

Krabice vody s plovoucími částmi.

Plameny, suchý led, hasící přístroje atp.

Klády nebo kavalety, které se mohou kutálet.

Rozhodčí by měl vždy projít úlohu a má právo a povinnost, jakkoliv upravit úlohu/trasu. Pokud uzná jakýkoliv prvek za nebezpečný, má právo ho odstranit. Pokud kdykoliv během třídy rozhodčí dojde k závěru, že je jakýkoliv prvek nebezpečný, měl by být upraven nebo opraven. Pokud nemůže být upraven nebo opraven a někteří jezdci už úlohu dokončili, bude skóre za tento prvek odebráno všem, kteří již dokončili.

### **Požadavky na jezdce:**

Jezdec může používat při vedení na páce otěže pouze jednou rukou a otěže nesmí být přemístěny do druhé ruky kromě:

- Oblékání nebo svlékání pláště
- Přenášení předmětu z jedné části arény do druhé.
- Sesedání z koně.

### **Požadavky na překážky:**

Úloha bude obsahovat minimálně 6 prvků a maximálně 12 prvků a musí být sestavena tak, aby obsahovala alespoň jednu překážku z následujících divizí.

#### **DIVIZE A**

Překonání alespoň 4 klád nebo kavalet, které mohou být v rovné čáře, oblouku, cikcak nebo přizvednuté. Mezera mezi kavaletami musí být změřena v místě, které je ideální stopou pro koně. Klusové a cvalové kavalety nesmí být přizvednuté v třídách Level 1. Všechny přizvednuté elementy musí být v držáku, předurčeném bloku nebo jakkoliv jinak zajištěny, aby se nemohly kutálet. Výška by měla být měřena od země k vrcholu prvku. Vzdálenost kavalet by měla být následovná. Vzdálenost krokových kavalet by měla být 50–60 cm. Kavalety mohou být přizvednuté do výšky 30 cm a zároveň přizvednuté kavalety musí být alespoň 55 cm od sebe. Vzdálenost klusových kavalet by měla být 90-100 cm a mohou být přizvednuté do výšky 20 cm. Vzdálenost cvalových kavalet by měla být 1,8-2 m (nebo násobky) a mohou být přizvednuté do výšky 20 cm.

#### **DIVIZE B**

Sidepass: může být předváděn přes předmět takové národy a délky, který je bezpečný na demonstraci reakčnosti koně na pobídky nohou. Pokud přizvednut, může dosahovat výšky maximálně 30 cm. Překážka může být navržena tak, aby po koni vyžadovala sidepass do obou dvou stran nebo pouze do jedné. Předměty jako například balík sena, které by se mohli koni zamotat do nohou nesmí být používány.

Kruh z kavalet

Obrat kolem předku, kdy jsou přední nohy uvnitř kruhu a zadní nohy se točí mimo kavalety

Obrat kolem zádi, kdy jsou zadní nohy uvnitř kruhu a přední nohy se točí mimo kavalety

Čtverec: jehož strana má minimálně 1,82 metru. Vjezd do čtverce. Když jsou všechny čtyři nohy uvnitř čtverce následuje obrat, ne menší než 180 stupňů a ne větší než 540 stupňů. Následně výjezd ze čtverce.

Branka: musí mít na délku minimálně 1,21 metru a 1,21 metru do výšky, aby ji předvádějící mohl otevřít z pravé nebo levé strany. Pokud je branka v pozici, pro kterou je třeba si přendat otěže, tak je změna ruky dovolena. Předvádějící, kteří během postupu brankou ztratí nad brankou kontrolu, by měli být penalizováni a patřičně ohodnoceni.

## **DIVIZE C**

Couvání: bude tvořeno kavaletami. Rovné L, dvojité L, V, U nebo podobně tvarované překážky. Na zemi by mezi kavaletami měla být mezera alespoň 76,3 cm. Mezi přizvednutými alespoň 82 cm. Výška přizvednutých kavalet by neměla přesahovat 31 cm

Barely nebo kužely minimum tří: minimální vzdálenost od sebe 91,5 cm<sup>3</sup>.

Můstek: s dřevěnou konstrukcí, který není vyšší než 30 cm a není užší než 92 cm. Je možné pod můstek umístit kládu, která bude můstku dávat efekt houpačky, ale musí být řádně upevněn.

Vodní zkouška - příkop nebo mělký rybníček: kůň musí projít celou překážkou, což znamená že celý příkop je dost velký na to, aby se mu vešli dovnitř všechny 4 nohy. Pokud je použita vodní zkouška, musí být po celou dobu závodu suchá (voda v příkopu je pouze simulovaná).

Simulovaná vodní zkouška - pouze barevný kus dřeva.

## **DIVIZE D**

Přenos objektu: jakýkoliv objekt kromě zvířat a musí být rozumně velký a těžký. Přenos objektu musí mít specifikované místo na odložení.

Vlácení nebo táhnutí: jakýkoliv objekt kromě zvířat, který může být tažen bez většího zdržení a námahy.

Plášť: pokud dojde k používání této překážky, bude umístěna tak, aby k ní jezdec mohl pohodlně přijet, obléct si, svléknout si a vrátit plášť na předurčené místo. Otěže mohou být drženy nebo položeny na krk koně nebo přivázány za hrušku.

Poštovní schránka: odstranit a/nebo nahradit předměty

Uvázání: když jezdec přijede na určené místo sesedne a přiváže nebo ponechá koně na volno a vzdálí se od něj rozumnou vzdálenost, aby jasně ukázal dobrý trénink koně. K uvázání jezdec rozdělí a upustí otěže na zem.

Serpentýna: překážka skládající se z kuželů a popřípadě i kavalet, kterými kůň projede. Kuželi by měli být od sebe pro krok minimálně 90 cm a pro klus minimálně 180 cm. Mezi tyto kužele mohou být umístěny kavalety.

Obklusání: čtverec skládající se z čtyř kavalet s kuželem uprostřed, délka kavalet musí být minimálně 3,65 metru. Předvádějící vjede do čtverce přes určenou kavaletu a předvedou otočení kolem kuželu o minimálně 90 stupňů a opět opustí čtverec přes určenou kavaletu.

Proklusání: skrz L, V, U nebo podobně tvarovaný objekt. Na zemi by měli být kavalety od sebe minimálně 90 cm a maximálně 120 cm. Přizvednuté by kavalety od sebe měli být od 100 cm do 130 cm. Maximální výška přizvednutí kavalet by neměla překročit 30 cm.

## **d) Western Horsemanship**

Třída western horsemanship je navržena k zhodnocení schopnosti jezdce předvést, s ohledem na svého koně, sérii manévrů předepsanou rozhodčím. Předvedení by mělo být precizní a hladké, ale zároveň předvedeno vyrovnaně a sebevědomě. Zároveň by pozice těla jezdce měla být stabilní, vyrovnaná, praktická a v zásadě korektní. Ideální horsemanshipová úloha je zajata extrémně precizně, zatímco jezdec s koněm pracují v naprostém souladu a provádí každý manévr za pomoci jemných a nenápadných pomůcek.

Je nařízeno, aby rozhodčí zveřejnil úlohy alespoň hodinu před startem třídy. Úlohy by měly být navrženy tak, aby otestovali horsemanshipovou schopnost soutěžní dvojice. Jakékoliv bodové shody budou rozhodnuty podle uvážení rozhodčího.

Průběh třídy: Všichni soutěžící musí vstoupit do arény a poté pracují samostatně nebo budou soutěžící vstupovat do arény jednotlivě. Pokud pracují samostatně je nutné mít pořadí. Jezdci by měli být instruováni, jak během třídy postupovat. (Zda opouští arénu, srovnávají se podél stěny atp.) Celá třída nebo pouze vysoce umístění mohou být požádáni o práci po stěně (pleasurová část) alespoň v jednom směru.

Následující prvky jsou pro tuto třídu přijatelné: Krok, klus, prodloužený klus, cval (neplatí pro Level 1), prodloužený cval (neplatí pro Level 1) na rovné čáře, kruhu, křivce, serpentýně nebo osmičce. Nebo kombinace těchto chodů a manévrů. Couvání na rovné čáře, do oblouku. Obrat kolem zádi i předních nohou (zahrnuje i rollbacky). Sidepass, překroky, ustupování od holeně, jednoduchý nebo letný přeskok, kontra cval, jízda bez třmenů nebo jakýkoliv

jiný prvek. Couvání by mělo být požadováno v každé úloze. Rozhodčí by v úloze neměl vyžadovat nasedání/ sesedání.

### **Celkový vzhled jezdce a koně:**

Během třídy bude hodnocen celkový vzhled, sebevědomí, vyrovnanost a pozice těla jezdce. Zároveň bude hodnocen i fyzický vzhled koně.

**Vzhled jezdce:** Jezdec by na sobě měl mít vhodné westernové oblečení, které bude čisté a upravené.

### **Pozice jezdce:**

Jezdec by měl vypadat ve svém sedu přirozeně a mít vyrovnanou, funkční a korektní pozici těla bez ohledu na manévr nebo chod, který je předváděn. Během práce na stěně i úlohy by měl mít silnou, bezpečnou a správnou pozici. Zároveň by měla vrchní část těla být vždy vzpřímená. Jezdec by měl sedět ve středu sedla a koňských zad. Jeho nohy visí tak, že vytváří rovnou linii od ucha, přes střed ramene, bok, kotník až po patu. Paty by měly být níž než špičky, koleno může být lehce ohnuto a lýtko by mělo být přímo pod ním.

Záda jezdce by měla být rovná, uvolněná a pružná. Přehnaně ztuhlá nebo prohnutá záda budou penalizována. Ramena by měla být dozadu a vyrovnaná. Jezdec i by měl držet stálý kontakt se sedlem od středu rovnováhy až po vnitřní stranu stehna. Lehký kontakt by měl také být od kolena po lýtko. Koleno by mělo směřovat dopředu a nemělo by se vzdalovat od sedla a vytvářet tak mezeru. Pokud budou jezdcovo nohy extrémně před nebo za kolmicí, bude za to penalizován. Bez ohledu na druh třmenu by měl být střed chodidla umístěn ve středu třmenu, břicho chodidla ve středu třmenu nebo může být třmen nakopnut až po patu. Špičky by měly směřovat rovně dopředu nebo mohou být lehce vytočeny ven. Penalizováno bude také pokud jsou ve třmenu pouze špičky. Zásluha bude připsána jezdcům, kteří zvládnou projet všemi manévry s korektní pozicí těla. Pokud je předepsána pasáž bez třmenů, měla by pozice těla zůstat naprosto stejná.

Ruce by měly být drženy v klidné, uvolněné poloze, kdy horní část paže je rovnoběžně s trupem. Ruka držící otěže by měla být ohnuta v lokti tak, aby tvořila linii od lokte k hubě koně. Volná ruka může být ohnuta a držena stejně jako ruka držící otěže nebo může být puštěna rovně dolů. Penalizováno bude také nadměrné cukání volné ruky nebo její přehnaná ztuhlost. Jezdcovo zápěstí by mělo být rovně a uvolněné. Pěst držící otěže by měla být direktně

nad hruškou nebo lehce před ní. Otěže by měli být přizpůsobeny tak, aby měl jezdec koně na lehkém kontaktu a vždy by na ovládání koně měl stačit lehký pohyb zápěstí. Nadměrně krátké nebo dlouhé otěže budou penalizovány.

Jezdcova hlava by měla být držena směrem nahoru, dopředu a může být lehce ohnuta do směru jízdy. Nadměrné vytáčení hlavy do středu kruhu nebo sklápění hlavy bude penalizováno.

Jezdec by se neměl mačkat na jezdce vedle něj, ale raději ho objet vnitřkem arény (platí pro pleasurovou část). U couvání na stěně by měl vždy couvat směrem do středu arény.

### **Vzhled koně:**

Kondice a celkový zdravotní stav koně by měl být hodnocen. Kůň by měl vypadat fyzicky zdatný a měl by mít váhu, která je vhodná pro jeho stavbu. Kůň, který působí mrzutě, otupěle, letargicky, vyhuble, vyčerpaně nebo nadměrně unaveně by měl být penalizován podle závažnosti. Vybavení by mělo koni správně sedět a mělo by být upravené, čisté a v dobrém stavu.

### **Výkon:**

Jezdec by měl úlohu předvádět přesně, precizně, hladce a s rozumnou mírou pohotovosti. Navýšení rychlosti provedení prvků zvedá jejich úroveň obtížnosti, nicméně přesnost a preciznost by neměly být pro rychlost obětovány. Jezdci, kteří předvedou úlohu lenivě a nechají své koně se hýbat bez adekvátního sebrání, kadence a hbitosti budou penalizováni. Koně by měli všechny manévry provést ochotně, svižně a bez váhání s minimálními pomůckami.

Nadměrné opravování, trénování koně v závodě nebo záměrné týrání koně bude vést k diskvalifikaci.

Kůň by měl jít rovně, volně a s náležitou kadencí pro daný chod. Přejechy by měly být jemné a pohotové (jak v úloze, tak v pleasurové části). Hlava a krk koně by měly na rovné čáře rovně a v oblouku lehce zahnuté po směru jízdy. Kruhy by měly být kulaté a předvedeny ve vhodné rychlosti, místě a velikosti tak, jak je vyžadováno v úloze. Kontra cval by měl být předveden hladce a beze změny v kadenci nebo délce stopy. (Pokud není jinak specifikováno v úloze) Zastavení by mělo být rovné, čtvercové, pohotové a hladké. Kůň si během zastavení zachovává rovnou pozici těla. Couvání by mělo být jemné a ochotné. Obraty by měli být uhlazené a plynulé. U obratu kolem zádi by se kůň měl otáčet okolo vnitřní zadní nohy a překračovat předními. Rollback je zastavení

s otočkou o 180 stupňů kolem zadních nohou bez zaváhání. Couvání během obrátů bude závažně penalizováno.

Při předvádění sidepassu a ustupování od holeně by se měl kůň překračovat zadními i předními nohama. Během sidepassu by měl kůň udržovat své tělo rovně a pohybovat se narovnaný bezprostředně do požadované strany. Při ustupování od holeně by se měl kůň pohybovat dopředu, do boku a v diagonálním směru. Jeho tělo by mělo být ohnuto na opačnou stranu než na kterou se pohybuje.

Jednoduchý nebo letmý přeskok by měl být proveden v přesném počtu kroků nebo/a v určeném místě. Jednoduchý přeskok je proveden přechodem do kroku nebo klusu na jeden až tři kroky a následným nacváláním. U letmého přeskoku by vedoucí nohu měli změnit jak přední, tak zadní nohy souběžně. (Pokud je přeskok povinný prvek, měl by mít jezdec na výběr mezi letmým a jednoduchým přeskokem)

### **Hodnocení:**

Hodnocení je na bázi od 0 do nekonečna. 70 bodů představuje průměrný výkon. Jednotlivé manévry budou hodnoceny od -3 do +3, kdy 0 představuje manévr, který byl předveden korektně bez žádné úrovně obtížnosti. K finálnímu skóre bude přidáno hodnocení od 0 do +5 za celkovou formu a efektivnost.

### **Chyby:**

- Chyby můžeme rozdělit na lehké, velké a závažné. Rozhodčí rozhodne o vhodném zařazení chyby podle závažnosti a četnosti výskytu.

### **Tří bodové penalty (lehké chyby) zahrnují:**

- Ťuknutí nebo dotknutí se kuželu.
- Přetočení nebo nedotočení obratu od  $\frac{1}{8}$  do  $\frac{1}{4}$ .
- Přerušování chodu v kroku nebo klusu do dvou stop.

### **Pěti bodové penalty (velké chyby) zahrnují:**

- Špatná vedoucí noha nebo přerušování chodu ve cvalu. (mimo opravu vedoucí nohy).
- Nepředvedení požadovaného chodu nebo nezastavení do 3 metrů od určeného místa.

- Přerušlení chodu v kroku nebo klusu na více než 2 stopy.
- Ztráta třmenu.
- Hlava nesená moc nízko nebo moc vysoko, hlava nesená za kolmicí.
- Očividné kontrolování vedoucí cvalové nohy pohledem dolů.
- Podrážka, která se nedotýká třmenu v jakémkoliv chodu (včetně couvání).

**Deseti bodové penalty (závažné) - nevedou diskvalifikaci, ale každý jezdec se závažnou chybou, by měl být umístěn až za jezdce, který se závažné chyby nedopustil:**

- Ztráta otěže.
- Užití kterékoliv ruky za účelem vyvolání strachu během úlohy nebo při práci na stěně.
- Držení se sedla nebo hrušky.
- Použití ostruh před podbřišníkem.
- Očividná neposlušnost zahrnující kopání, vyhazování, vzpínání a zastavování.

**Off Pattern – jezdci s OP se umístí za všemi jezdci, kteří úlohu zajeli korektně**

- Zkažení předepsané úlohy - projetí ze špatné strany kužele, shoení kužele, nepředvedení požadovaného prvku nebo chodu během úlohy, přetočení nebo nedotočení obratu o více než 1/4.
- Provedení překážek v jiném pořadí než v určeném.
- Selhání vybavení, které zpoždí dokončení úlohy.
- Nadměrné nebo opakované dotýkání se koně.

**Diskvalifikace:**

- Nevhodná výstroj koně, jezdce, chybějící nebo špatně viditelné startovní číslo.
- Agresivní chování vůči koni nebo jinému soutěžícímu.
- Vzhled koně, který působí mrzutě, otupěle, letargicky, vyhuble nebo přespříliš unaveně.

- Kulhání koně, výskyt krve na koni, hrubé zacházení ke koni, nespportovní chování vůči soutěžícím nebo urážení rozhodčího.
- Nepřiměřené opravování nebo trénování koně během třídy.
- Pád koně nebo jezdce.
- Špatně držené otěže (viz. Levely).
- Projetí překážkami jinak než v předurčeném pořadí.
- Očividné vzdání soutěže jezdcem.
- Vyjetí mimo předurčené hranice arény.
- Pád koně nebo jezdce.

## **e) Showmanship at Halter**

### **Oblečení:**

Předvádějící by měl mít na sobě vhodné westernové oblečení (již podrobněji popsáno viz Výstroj a Oblečení). Výjimkou jsou ostruhy, chinksy a chapsy, které jsou do třídy Showmanship at Halter zakázané.

### **Popis třídy:**

Třída bude hodnocena striktně dle schopnosti předvádějícího předvést svého koně v sérii manévrů. Tyto manévry by měly být předvedeny precizně, hladce, plynule a velký důraz je kladen na rovnováhu, funkčnost a obecnou korektnost pozice těla.

Úloha by měla být vyvěšena s dostatečným předstihem, aby si soutěžící mohli pohodlně úlohu projít a zhodnotit.

### **Průběh třídy:**

Rozhodčí může soutěžící požádat o hromadný nástup do arény nebo může požadovat vstup jedinců postupně a jejich opětovné opuštění arény.

### **Následující manévry jsou přijatelné:**

- Vedení koně v kroku nebo klusu.
- Zastavení.
- Obraty o 90,180,270 nebo 360 stupňů. Také jsou povoleny jakékoliv kombinace obrátů a jejich počty.

- Rovné couvání nebo couvání do oblouku
- Rozhodčí musí po každém soutěžícím vyžadovat čtvercové sestavení pro inspekci během třídy.

### **Vzhled předvádějíciho:**

Vzhled předvádějíciho by měl být uhlazený, čistý a mělo by být použito vhodné oblečení.

### **Vzhled Koně:**

Kůň by měl vypadat v kondici a dobře připraven. Srst koně by měla být čistá a vykartáčovaná. Hřívá a ocas by měly být čisté a nezacuchané. Hřívá může být zapletená nebo zagumičkováná, ale není to nutností. Je přijatelné vyholit hřívu, ale je nutné ponechat kštici a ohon na kohoutku. Koně také mohou mít vyholené místo na uzdečku, zastřižené dlouhé chlupy na hlavě a v uších, ale není to povinné. Kopyta by měla být řádně upravena a ostrouhaná a pokud je kůň okován, měli by mu podkovy správně sedět. Kopyta musí být čistá a mohou být obarvená na černo, hnědo nebo průhledným lakem. Vybavení by mělo řádně sedět, být upravené, čisté a v dobré kondici.

### **Výkon:**

Předvádějíci by měl být připravený, sebevědomý, slušný a neustále působit jako sportovec. Dokud třída neskončí, musí předvádějíci neustále koně předvádět a opravovat jeho chyby.

Předvádějíci musí být na levé straně koně, držet vodítko v pravé ruce blízko u řetízku (ale nikdy nesmí držet přímo řetízek) a zbytek vodítka smotaný v levé ruce. Přebytečné vodítko by nemělo být těsně smotáno nebo taženo po zemi. Pokud je kůň předváděn na řetízku, měl by řetízek procházet koni pod bradou. Předvádějícím není povoleno umístit řetízek, jakkoliv do huby nebo přes nos koně. Vedení, couvání, obraty a zahájení inspekce by mělo vždy být prováděno z levé strany koně a nikdy by se předvádějíci neměl vyskytovat přímo před koněm.

Zastavení by mělo být rovné, jemné a reaktivní. Tělo koně zůstává během celého prvku narovnané.

Při couvání by měl předvádějíci stát čelem proti koni. Kůň by měl couvat ochotně a okamžitě s hlavou, krkem a tělem, které odpovídá směru couvání.

Při předvádění obratu by měl soutěžící stát kolmo na koně a kůň by se měl pohybovat směrem od něj. U obratů, které jsou větší než 90 stupňů by měl kůň

točit na pravé nebo levé zadní noze (pivovní noze) a překračovat předními. Obraty doleva nejsou povoleny.

Kůň by měl svižně srovnat všechny nohy čtvercově pod sebe. Předvádějíci nemusí přestavovat koně, který zastaví již srovnaný. Předvádějíci by měl stát pod lehkým úhlem na koně a srovnávat nohy pouze jemnými pohyby vodítka a nikdy by neměl opustit hlavu koně. Předvádějíci by neměl nikdy stát přímo před koněm, dotýkat se ho nebo mu viditelně ukazuje tělem, kterou nohou má hýbat. Po soutěžícím je vyžadováno používání čtvrtinové metody při přecházení během inspekce. Předvádějíci musí stále zachovávat bezpečnou pozici, jak sám pro sebe, tak pro rozhodčího. Pozice předvádějíci by neměla nikdy zavazet rozhodčímu ve výhledu na koně a měla by předvádějíci umožňovat mít stálý přehled nad pozicí rozhodčího. Když nastane line up neměl by se soutěžící mačkat na ostatní soutěžící. Při pohyby v inspekci by měl zachovávat stejnou pozici a vzdálenost na pravé i levé straně.

### **Hodnocení:**

Hodnocení je na bázi od 0 do nekonečna. 70 bodů představuje průměrný výkon. Jednotlivé manévry jsou hodnoceny v intervalu od -3 do +3 po půl bodech (-3 - velmi špatné, 0 - korektní, +3 - vynikající). K finálnímu skóre budou přičteny body od 0 do +5 za celkovou formu a efektivitu.

### **Chyby:**

Chyby můžeme rozdělit na lehké, velké a závažné. Rozhodčí rozhodne o vhodném zařazení chyby v souvislosti se závažností a četností výskytu chyby.

### **Tří bodové penalty (lehké chyby) zahrnují:**

- Přerušlení chodu v kroku nebo klusu na méně než dvě stopy.
- Přetočení nebo nedotočení obratu o 1/8.
- Dotknutí se nebo ťuknutí do kuželu.
- Posunutí pivovní nohy.
- Zvednutí pivovní nohy a její opětovné položení na stejné místo během obratu.
- Zvednutí nohy a její opětovné položení na stejné místo při inspekci.

### **Pěti bodové penalty (velké chyby) zahrnují:**

- Nepředvedení chodu, manévru nebo nezastavení 3 metry od určeného místa.
- Přerušení chodu v kroku nebo klusu na více než dvě stopy.
- Výskyt kužele mezi soutěžícím a koněm.
- Kůň, který během inspekce vystoupí ze sestavení.
- Značné vystoupení z obratu pivotní nohou.
- Přetočení nebo nedotočení obratu od  $\frac{1}{8}$  do  $\frac{1}{4}$
- Kůň, který si během inspekce hová nohou nebo zádí.

**Deseti bodové penalty (závažné chyby) - nevedou k diskvalifikaci, ale každý soutěžící se závažnou chybou by se měl umístit za všemi, kteří se závažné chyby nedopustili:**

- Předvádějíci nemá požadovanou pozici během inspekce
- Předvádějíci, který se dotýká nohou koně nebo mu do nich kope během sestavení.
- Stání přímo před koněm.
- Ztráta vodítka, držení řetízku.
- Závažná neposlušnost, která zahrnuje např. : kousání, hrabání, vzpínání se, kopání a opakované obíhání předvádějícího.
- Kůň, který velmi výrazně vystupuje z obratu nebo vystoupí a přešlápne více než jednou.

**Off Pattern – předvádějíci s OP se umístí za všemi předvádějícími, kteří úlohu zajeli korektně**

Zkažení předepsané úlohy.

- Nikdy nepředvedení vyžadovaného prvku.
- Přetočení nebo nedotočení obratu o více než  $\frac{1}{4}$
- Provedení překážek v jiném pořadí než v určeném.
- Vedení nebo couvání na špatné straně koně. Vedení a couvání by mělo být prováděno z levé strany koně.
- Selhání vybavení, které zpožďuje dokončení úlohy.
- Nadměrné nebo opakované dotýkání se koně.

- Nevstupování, vystupování nebo obcházení překážky jiným způsobem, než je popsáno, včetně převrácení o více než 1/4 otáčky.
- Nedodržení správné trasy pohybu mezi překážkami.
- Selhání dokončit překážku (upuštění branky a její opětovné nezvednutí).
- Třetí odmítnutí, vzepření nebo vyhnutí se překážce uhnutím nebo odcouváním přes celou arénu.

### **Diskvalifikace:**

- Nevhodná výstroj koně, jezdce, chybějící nebo špatně viditelné startovní číslo.
- Vzhled koně, který působí mrzutě, otupěle, letargicky, vyhuble nebo přespříliš unaveně.
- Kulhání koně, výskyt krve na koni, hrubé zacházení ke koni, nesportovní chování vůči soutěžícím nebo urážení rozhodčího.
- Pád koně nebo soutěžícího.
- Projetí překážkami jinak než v předurčeném pořadí.
- Očividné vzdání soutěže soutěžícím.
- Vyjetí mimo předurčené hranice arény, útěk koně apod.
- Nepřiměřené opravování nebo trénování koně během třídy.
- Očividné vzdání soutěže předvádějícím.
- Vyjetí mimo předurčené hranice arény.
- Pád koně nebo předvádějícího.
- Agresivní chování vůči koni nebo jinému soutěžícímu.

## **f) Hunt Seat Equitation**

### **Vybavení**

Anglické vybavení (viz pravidla Výstroj a Oblečení).

### **Equitation:**

Hunt Seat Equitation je hodnocen na základě jezdcovo schopnosti předvést různé manévry v harmonii se svým koněm. Komunikace mezi koněm a jezdcelem by měla být nenápadná, pouze pomocí nepatrných pomůcek a pobídek. Equitation je hodnocen i na základě efektu jezdce na koně.

## **Úloha:**

Je nařízeno, aby rozhodčí zveřejnil úlohy alespoň hodinu před startem třídy. Úloha by měla být navržena tak, aby ji většina jezdců předvedla v rozumném časovém úseku (pod 60 sekund). Všechny úlohy musí obsahovat krok, klus a cval (neplatí pro Level 1). Kadence a rytmus koní v úloze by měli být totožné s kadencí a rytmem během práci na stěně. Jakékoliv bodové shody budou rozhodnuty podle uvážení rozhodčího.

## **Průběh třídy:**

Bez ohledu na postup třídy musí být vždy určeno startovní pořadí soutěžících. Soutěžící mohou buď vstupovat jednotlivě do arény nebo mohou vstoupit všichni najednou a postupně předvádět své úlohy. Celá třída nebo pouze vysoce umístění mohou být požádáni o práci po stěně alespoň v jednom směru. Kdekoliv během úlohy musí být vyžadován krok, klus, cval (neplatí pro Level 1) i couvání. Úlohy mohou být složeny z jakýkoliv následujících prvků:

Skupina jedna: krok, pracovní klus, prodloužený klus, lehký klus, cval (neplatí pro Level 1), klus, osmičky, zastavení, couvání, sidepass, přesednutí (změna diagonály).

Skupina dvě: serpentýna (v klusu nebo cvalu), Obrat kolem zádi nebo přední nohy, ustupování od holeně, letmý nebo jednoduchý přeskok (neplatí pro Level 1). (Pokud je přeskok vyžadovaným prvkem, měl by mít předvádějící na výběr mezi jednoduchým a letmým přeskokem).

Skupina tři: cval nebo lehký cval (neplatí pro Level 1) na rovné linii nebo oblouku, osmičky v kontrakvalu, nakopnutí nebo upuštění třmenů bez zastavení, nasednutí a sesednutí.

Obrat kolem přední nohy doprava je plněn pohybem zádi doleva.

Obrat kolem přední nohy doleva je plněn pohybem zádi doprava.

Pokud je po předvádějících požadována jízda bez třmenů, mohou je jezdci nechat volně nebo je překřížit přes kohoutek.

## **Základní pozice:**

Při nasedání si jezdec vezme otěže do levé ruky a opře jí o kohoutek. Pravou rukou si přidrží třmenový řemen a položí levou nohu do třmenu a nasedne. Při sesedání může jezdec buď seskočit nebo se sklouznout, ale jezdec by měl vzít v potaz svou váhu.

Ruce by měly být na úrovni kohoutku (lehce nad a před ním), lehce od sebe tak, aby tvořily rovnou linii od koňské huby po lokty předvádějícího, palce by měli být natočeny cca 30 stupňů dovnitř. Styl držení otěží není předepsaný a zbytek otěží může být přehozen na libovolnou stranu krku.

Jezdcovy oči by měly směřovat dopředu, jeho ramena by měla být vzadu, paty dolů a špičky by měly být v takovém úhlu, který nejlépe vyhovuje stavbě jezdce. Ve třmenu by mělo být břicho chodidla.

**Krok.** Krok by měl být čtyřdobý chod s jezdcem, který má jemnou následující ruku a sedí v dobré vertikální pozici.

**Lehký klus.** Na osmičce v klusu lze demonstrovat přesednutí (změna diagonály). Na levé diagonále by měl jezdec sedět v sedle ve chvíli, kdy je levá přední noha na zemi. Na pravé diagonále by měl jezdec sedět v sedle ve chvíli, kdy je pravá přední noha na zemi. Pokud jezdec krouží po směru hodinových ručiček, bude na levé diagonále. Pokud jezdec krouží proti směru hodinových ručiček, bude na pravé diagonále. Trup by měl být lehce nakloněn před kolmicí těžiště (zhruba 20 stupňů - lehký předklon).

**Pracovní klus a cval.** V pracovním klusu je trup nakloněn velmi lehce před kolmicí. V pracovním cvalu by měl být nakloněn nepatrně víc před kolmicí než v klusu. Čím se zkrátí stopa koně, tím víc vzpřímený by měl být sed jezdce.

**Honební sed.** Pánev by měla být dopředu, ale stále uvolněná. Tento sed zvedá váhu jezdce ze zad koně a přemísťuje ji do jezdcových nohou. V této pozici místem kontaktu mezi jezdcem a koněm jsou jezdcovy nohy. Ruce by měly být vepředu nad krkem, ale neměly by být opřené o krk koně.

**Lehký cval.** Trojdobý prodloužený cval, který je předváděn v honebním sedu. Nohy jsou pevně na stranách koně mezitím, co je sed zdvižen ze sedla. V lehkém cvalu se náklon jezdce odvíjí od rychlosti cvalu, přičemž standardní náklon jezdce je zhruba 30 stupňů před kolmicí.

### **Hodnocení:**

Hodnocení je na bázi od 0 do nekonečna. 70 bodů představuje průměrný výkon. Jednotlivé manévry jsou hodnoceny v intervalu od -3 do +3 po půl bodech (-3 - velmi špatné, 0 - korektní, +3 - vynikající). K finálnímu skóre budou přičteny body od 0 do +5 za celkovou formu a efektivitu.

### **Chyby:**

Chyby mohou být rozděleny na lehké, velké a závažné. Rozhodčí rozhodne o vhodném zařazení chyby v souvislosti se závažností a četností výskytu chyby.

### **Tří bodové penalty (lehké chyby) zahrnují:**

- Přerušlení chodu v kroku nebo klusu na méně než dvě stopy.
- Přetočení nebo nedotočení obratu od  $\frac{1}{8}$  do  $\frac{1}{4}$ .
- Dotek nebo ťuknutí do kuželu.
- Vysedání na špatnou nohu na méně než 2 stopy.

### **Pěti bodové penalty (velké chyby) zahrnují:**

- Nepředvedení daného chodu, manévru, zastavení do 3 metrů od určeného místa.
- Vysedání na špatnou nohu na více než 2 stopy.
- Špatná vedoucí noha nebo vypadnutí z chodu ve cvalu (mimo opravu špatné vedoucí nohy)
- Úplná ztráta kontaktu na otěži mezi hubou koně a rukou jezdce.
- Přerušlení chodu v kroku nebo klusu na více než 2 stopy.
- Ztráta třmenu.
- Hlava nesená nadměrně vysoko, nadměrně nízko nebo hlava nesená za kolmicí. (Může vyvolávat dojem, že je kůň zastrašený.)
- Očividná kontrola vedoucí nohy nebo diagonály pohledem dolů.

### **Desetibodové penalty (závažné) - nevedou k diskvalifikaci, ale každý soutěžící se závažnou chybou by se měl umístit za všemi, kteří se závažné chyby nedopustili:**

- Ztráta otěží.
- Užití kterékoliv ruky za účelem vyvolání strachu nebo respektu během úlohy.
- Držení se sedla.
- Použití ostruh nebo biče před podbřišníkem.
- Očividná neposlušnost zahrnující kopání, hrabání, vyhazování a vzpínání se.

### **Off Pattern – jezdci s OP se umístí za všemi jezdci, kteří úlohu zajeli korektně**

- Zkažení předepsané úlohy - projetí ze špatné strany kužele, shzení kužele, nepředvedení požadovaného prvku nebo chodu během úlohy, přetočení nebo nedotočení obratu o více než 1/4.
- Provedení překážek v jiném pořadí než v určeném.
- Selhání vybavení, které zpožďuje dokončení úlohy.
- Nadměrné nebo opakované dotýkání se koně.

### **Diskvalifikace:**

- Nepřiměřené opravování nebo trénování koně během třídy.
- Pád koně nebo jezdce.
- Špatně držené otěže (viz. Levely).
- Nevhodná výstroj koně, jezdce, chybějící nebo špatně viditelné startovní číslo.
- Agresivní chování vůči koni nebo jinému soutěžícímu.
- Vzhled koně, který působí mrzutě, otupěle, letargicky, vyhuble nebo přespříliš unaveně.
- Kulhání koně, výskyt krve na koni, hrubé zacházení ke koni, nesportovní chování vůči soutěžícím nebo urážení rozhodčího.
- Projetí překážkami jinak než v předurčeném pořadí. Očividné vzdání soutěže jezdcem.
- Vyjetí mimo předurčené hranice arény.

### **g) Hunter Under Saddle**

Pohyb za účelem lovit. Hunter Under Saddle koně by měli být vhodni k lovu. Měli by se hýbat v dlouhých a zarámovaných stopách, které dokáží lehce prodloužit, aby pokryly více prostoru (jako kdyby běželi za loveckými psy). Tato třída bude hodnocena na základě výkonu, kondice a vhodnosti na hon, jak zde bylo již popsáno. Tito koně by se také měli hýbat přirozeně a vnímavě. Důraz by měl být kladen na chování, pohyb a přístup koně. Koně na hunter by se měli hýbat s dlouhými nízkými kroky, které dokážou s lehkostí a klidem jednoduše protáhnout, aby zabíraly větší prostor, přičemž je pohyb stále volně plující a má řádnou kadenci. K velkému zohlednění je také kvalita pohybu a konzistentní projev. Kůň by měl během třídy působit rozzářeně, pohotově,

poslušně a měl by jemně reagovat na pobídky předvádějícího, který používá nohy a lehký kontakt na otěžích. Během přechodů by koně měli být vnímaví a jemní. Při žádosti o prodloužený chod by nemělo dojít ke změně plynulosti pohybu. Hlava koně by se měla nacházet lehce před nebo na kolmici. Koně by měli být provozně spolehliví.

### **Průběh třídy:**

Koně jsou k předvádění pod sedlem, ne na skákání.

Koně budou předváděni v kroku, klusu a cvalu na obě strany. Měli byli couvat s lehkostí a klidně stát.

Změna směru může být provedena v kroku nebo klusu, podle rozhodnutí rozhodčího. Lehký kontakt s hubou je během změny doporučován.

Rozhodčí má právo vyžadovat prodloužení kroku, klusu nebo cvalu na jednu nebo obě strany.

Při couvání musí koně vždy couvat směrem do středu arény. Rozhodčí může vyžadovat couvání z kroku nebo klusu, ale nikdy nesmí vyžadovat couvání z prodlouženého klusu, cvalu a prodlouženého cvalu

### **Hunter Under Saddle chody:**

#### **Krok**

**Špatný krok** Tento kůň má nerovnoměrné tempo a nemá čtyřdobou kadenci. Může vypadat roboticky, pochodovat nebo se kůň neustále zastavuje a rozchází. Může vypadat nervózně, zstrašeně nebo mít zatažené svaly, které dávají dojem, že se kůň bojí jít dopředu. Může očekávat naklusání nebo poklusávat. Naopak také může vypadat utlumeně, unuděně, táhnout nohy, ztrácet rytmus a nemá žádnou plynulost pohybu.

**Průměrný krok.** Tento kůň má čtyřdobý chod, vyrovnanou horní linii a vypadá klidně. Může v některých chvílích lehce zpomalit, ale stále si zachovává dopředný pohyb. Jeho tělo je rovné a nechybí mu kadence a rytmus. Obecně průměrný je korektní s průměrným chováním.

**Dobry krok.** Tento kůň má čtyřdobý chod, vyrovnanou a stabilní horní linii, klidné chování a vypadá spokojeně a vnímavě. Zachovává si stejný rytmus, plynulost, kadenci a pohybuje se rovně na jemném kontaktu. Jeho ramena mají velký rozsah pohybu, jde od zádi a jeho nohy při pohybu zůstávají blízko země.

#### **Klus**

**Extrémně špatný klus.** Tento kůň není schopen předvést dvoudobý chod a vypadá velmi nesvůj v jeho snaze tento chod předvést. Jeho pohyb nemá žádnou plynulost ani rovnováhu a působí velmi nepohodlně na ježdění. Jeho hlezna mohou být slabá, což způsobuje ztrátu dopředného pohybu, kadence a rytmu. Tento chod také může mít kůň, který zlobí a je neochotný řádně provést tento chod, tudíž vykonává nepřijatelný pohyb.

**Velmi špatný klus.** Tento kůň má nerovnoměrnou kadenci nebo je neochotný jít dopředu. Pravděpodobně nemá vyrovnaný pohyb a stabilní horní linii. Tento kůň může vypadat uspěchaně, drncavě a nervózně. Nervozita se může vyznačovat velmi staženými svaly. Může být na příliš volné otěži, která nedostává koně do potřebného sebrání nebo může být kůň těžký na předeck. Může také pokrývat více prostoru zvětšením počtu kroků a zmenšením jejich délky místo požadovaného prodloužení stopy.

**Špatný klus.** Tento kůň má průměrný pohyb, ale vykazuje negativní charakteristiky ve svém výkonu. Např. může vypadat znuděně, nešťastně nebo znechuceně.

**Korektní nebo průměrný klus.** Tento kůň má dvoudobý diagonální chod, při kterém souběžně v jeden moment na zem dopadá pravá zadní noha a levá přední. Poté stejný pohyb vykonají levá zadní a pravá přední. Na získání hodnocení "průměrný" a výše MUSÍ mít kůň pravý dvoudobý chod. Má vyrovnanou horní linii, klidný a spokojený vzhled. Hýbe se na lehkém kontaktu poslušně dopředu.

**Dobrý klus.** Tento kůň má průměrný pohyb, ale vykazuje pozitivní charakteristiky ve svém projevu. Např. má skvělé reakce, chování, uši dopředu a působí spokojeně.

**Velmi dobrý klus.** Tento kůň se konstantně hýbe s dobrým rytmem, kadencí, vyrovnanou horní linií a jeho chod je dvoudobý. Zároveň vypadá velmi klidně a pohodlně na ježdění. Má dobrý dopředný chod, který je vyrovnaný a energický. Oproti koni s výborným klusem nepracuje tolik od zádi, jeho ramena nemají tak velký rozsah pohybu a nemá tak dlouhou stopu. Může lehce ohýbat kolena, ale je očividně stále jemný a klidný. Vypadá velmi pozorně, klidně, spokojeně a stále pracuje na lehkém kontaktu.

**Vynikající klus.** Pohyb tohoto koně působí nenamáhavě a efektivně. Zakulacením svých zad využívá horní linii, aby skvěle pracoval od zádi a vytvořil tak napětí, avšak stále zůstává jemný a pod kontrolou. Jeho kroky jsou největší možnou velikostí jeho stopy a pokrývají velké množství prostoru, ale stále zůstávají velmi blízko země. Neohýbá se v kolenou a jeho ramena

využívají plný rozsah pohybu, díky čemuž pak jeho kopyto může opticky dopadat špičkou napřed. (Samozřejmě kopyto dopadá na zem ploše). Jeho plné využívání zádi dovoluje jeho zadním nohám došlapováním do stopy předních nohou, čím dosahuje nejdelší možné stopy. Tento kůň je naprosto v rovnováze, má vyrovnanou horní linii, rovnoměrný rytmus a kadenci. Má vynikající chování, reakce a působí šťastně a klidně. Zároveň je po celou třídu předváděn na stálém jemném kontaktu.

### **Prodloužení klus**

**Špatný prodloužený klus.** Tento kůň nikdy nezvětší velikost svojí stopy, ale pouze kluše rychleji. Může také působit těžce na ježdění.

**Průměrný prodloužený klus.** Tento kůň při požádání o prodloužení klusu zvýší své tempo a stále působí ladně a jednoduše na vysedávání.

**Dobry prodloužený klus.** Tento kůň při požádání o prodloužení zřetelně protáhne svou stopu a své tempo zvýší pouze lehce, tím pádem je více všestranný. Tento kůň bez velké námahy předvádí prodloužený klus hladce a plynule.

### **Cval**

**Extrémně špatný cval.** Kůň nemá třídobý chod a postrádá veškerou kadenci, rytmus a rovnováhu. Není sladěn s jezdcem a vypadá velmi nepohodlně na ježdění. Tento kůň může zlobit nebo je neochoten provést daný chod, což může vést k této kvalitě chodu.

**Velmi špatný cval.** Tento kůň může vyvolávat domnění, že má třídobý chod, ale chybí mu sebe vzos. Příčinou této plochosti mohou být nezapojená záda nebo nedostatečné využívání zádi. Pokud má kůň slabší hlezna, může nesprávně balancovat ze zadních nohou, což vede k těžkosti na předních nohách. Koni také může chybět dopředný pohyb, hladkost pohybu a konstantní rychlost. Také může přehnaně používat a ohýbat kolena, kvůli špatnému pohybu ramen. Kontakt otěží může být nedostatečný k řádnému sebrání, kůň může působit nervózně nebo zrychlovat a zkracovat krok.

**Špatný cval.** Tento kůň má průměrný pohyb, ale vykazuje negativní charakteristiky ve svém výkonu. Šklebení se, nesprávné držení horní linie, extrémně unavený kůň atp.

**Korektní nebo průměrný cval.** Tento kůň má trojdobý cval s vyrovnanou horní linií a pohodlným pohybem. Toto je norma cvalu, proto MUSÍ být třídobý, aby

mohl být považován za alespoň průměrný nebo korektní. Je předváděn na lehkém kontaktu, vnímá svého jezdce, vypadá klidně a má spokojený výraz.

**Dobry cval.** Tento kůň má průměrný pohyb, ale vykazuje pozitivní charakteristiky ve svém výkonu. Má příjemný výraz, je konstantní a jeho chování je skvělé.

**Velmi dobry cval.** Tento kůň se pohybuje více se stylem, účelem a silněji než průměrný kůň. Pohyb silně podporuje od zádi, ale přitom jeho chod zůstává hladký. Může lehce ohýbat svá kolena nebo nemít tak dlouhou stopu jako výborný kůň, ale stále zachovává stabilní horní linii, klidný vzhled, korektnost a vypadá pohodlně na ježdění. Má příjemný výraz, vnímá svého jezdce a je předváděn na lehkém kontaktu.

**Výborný cval.** Tento kůň využívá svoji horní linii k zakulacení zad, zapojení zadních nohou a vytvoření impulzu a napětí ve svém pohybu. Jeho pohyb je stejně silný a dopředný na předních i zadních nohách. Zároveň při pohybu neohýbá svá kolena. Jeho pohyb působí velmi nenamáhavě a snadně, přičemž zůstává pod naprostou kontrolou jezdce a reaguje na jeho pobídky. Svoji váhu rovnoměrně roprostřívá mezi přední a zadní nohy. Vyvolává pocit, že by při požádání velmi jednoduše natáhl stopu a předvedl nádherný lehký cval. Projev tohoto koně je příjemný, jeho uši jsou dopředu a kůň vypadá spokojeně, uvolněně a sebevědomě.

### **Chyby (k ohodnocení podle závažnosti):**

- Rychlé, krátké nebo vertikální kroky.
- Špatná vedoucí noha nebo vysedání na špatnou diagonálu.
- Přerušování chodu.
- Nadměrná rychlost v jakémkoliv chodu.
- Nedostatečná rychlost v jakémkoliv chodu, ztráta dopředného pohybu.
- Nepředvedení požadovaného chodu.
- Hlava nesená moc vysoko nebo moc nízko.

### **Diskvalifikace:**

- Nevhodná výstroj koně, jezdce, chybějící nebo špatně viditelná startovní čísla.
- Agresivní chování vůči koni, rozhodčímu nebo jinému soutěžícímu.

- Vzhled koně, který působí mrzutě, otupěle, letargicky, vyhuble nebo přespříliš unaveně.
- Kulhání koně, výskyt krve na koni.
- Nepřiměřené opravování nebo trénování koně během třídy.
- Pád koně nebo jezdce.
- Nebezpečný kontakt s jiným koněm (např. kopání, nacouvání).
- Špatně držené otěže (viz. Levely).
- Použití nepovoleného vybavení.
- Očividné vzdání soutěže předvádějícím.
- Útěk koně z arény (ze strachu, stresu atp.).
- Nekontrolovaný pohyb koně jezdcem v aréně.

## **h) Hunter Hack**

Povinný je oděv pro anglické disciplíny.

Kůň je předveden v kroku, klusu i cvalu na obě ruce a mělo by být požadováno překonání alespoň dvou překážek ve výšce 60-90cm. Skoky mohou být vzdáleny minimálně 11m.

Třída je hodnocena na základě rovnoměrného honáckého tempa, chování koně, nájezdu na skok a stylu skákání. Fáze skákání je hodnocena skoková část budou hodnoceny jako pracovní honební část. Koně jsou hodnoceni ze 70% za překonávání překážek a 30% za práci na stěně.

### **Hodnocení:**

Koně budou hodnoceni od 0 do 100 a 70 se bude považovat za průměrné.

a. 90-100 - Vynikající jedinec a dobrý pohyblivý jedinec, který skáče celou úlohu s kadencí, rovnováhou a stylem.

b. 80-89 - Dobrý jedinec, který skáče všechny překážky poměrně dobře nebo vynikající jedinec, který se dopustí jedné nebo dvou drobných chyb.

c. 70-79 – Průměrný jedinec, slušný pohyb, který nedělá žádné vážné chyby, ale chybí mu stylová kadence a dobrá rovnováha koně skokových kvalit nebo dobrý jedinec, který dělá několik drobných chyb.

d. 60-69 – Jedinec se špatným pohybem, který dělá drobné chyby; křížuje ve cvalu, slušný nebo průměrný pohyb, který shodí jednu nebo dvě překážky, ale nedopustí se žádné větší chyby nebo neposlušnosti.

e. 50-59: Kůň, který se dopustí jedné velké chyby, odmítnutí, přerušení chodu, přeskočení ve cvalu.

f. 30-49: Kůň, který se dopustí dvou nebo více velkých chyb, včetně předních nebo zadních sražení a odmítnutí, nebo skoků způsobem, který jinak ohrožuje koně a/nebo jezdce.

g. 10-29: Kůň, který se vyhne vyloučení, ale skáče tak nebezpečným způsobem, že brání vyššímu skóre.

Každý prvek se hodnotí v ½ bodových krocích od -1½ do +1½, kde -1½ označuje extrémně špatnou kvalitu provedení skoku a +1½ označuje vynikající kvalitu skoku. „0“ bude považováno za „průměrný“, bezpečný, správný skok.

### **Penalizace:**

Zasažení skoku	1 bod za každé zasažení
Křížování ve cvalu mezi skoky	1 bod za každý krok v rámci linie
Křížování ve cvalu při práci na stěně	1 bod za každý krok v rámci linie
Klepnutí o skok	3 body za každé klepnutí
Mimo vedení za linií	3 body
Výměna (poslední 2 kroky před skokem)	3 body za každý skok
Prudký klep o zábradlí (téměř sražení překážky)	5 bodů
Přidání kroku	5 bodů
Cval v klusu	5 bodů za každý cvalový krok
Zastavení nebo vyhnutí překážky	5 bodů
Svěšení kolen	5 bodů za každý skok
Plácnutí předními nohama	5 bodů
Spadnutí na všechny čtyři nebo vykopnutí	5-10 bodů
Svěšení jedné nohy	10 bodů
Použití biče	10 bodů
Skok vpřed/vlevo za sebe (dle nebezpečí)	10-20 bodů
Špatná diagonála	10 bodů
Shození překážky	20 bodů
Klus mezi skoky	20 bodů
Odmítnutí skoku	30 bodů
Vzpínání	30 bodů
Upuštění otěže	30 bodů
Ztráta třmenu	30 bodů

## **Off Pattern – jezdci s OP umístěny za všemi jezdci bez OP, bez ohledu na skóre:**

- Třetí neposlušnost – zahrnuje kteroukoliv z těchto situací: odmítnutí, zastavení, vyběhnutí z linie nebo kruh navíc.
- Vybočení z dráhy.
- Zkažení předepsané úlohy - projetí ze špatné strany nepředvedení požadovaného prvku nebo chodu během úlohy.
- Provedení překážek v jiném pořadí než v určeném.
- Selhání vybavení, které zpožďuje dokončení úlohy.
- Nadměrné nebo opakované dotýkání se koně.

## **Diskvalifikace:**

- Přeskočení překážky před jejím opětovným nastavením.
- Útěk koně z vyznačeného prostoru arény.
- Nevhodná výstroj koně, jezdce, chybějící nebo špatně viditelné startovní číslo.
- Agresivní chování vůči koni nebo jinému soutěžícímu.
- Vzhled koně, který působí mrzutě, otupěle, letargicky, vyhuble nebo přespříliš unaveně.
- Kulhání koně, výskyt krve na koni, hrubé zacházení ke koni, nesportovní chování vůči soutěžícím nebo urážení rozhodčího.
- Nepřiměřené opravování nebo trénování koně během třídy.
- Pád koně nebo jezdce.
- Špatně držené otěže, použití nepovoleného vybavení (viz. Levely).
- Nepřiměřené opravování nebo trénování koně během třídy.
- Pád koně nebo jezdce.
- Očividné vzdání soutěže jezdcem.  
Projetí překážkami jinak než v předurčeném pořadí.

## **i) Ranch Rail Pleasure**

Tato třída je vypisována jako třída na stěnách. Avšak nebude penalizováno odjíždění od stěny za účelem lepšího předvedení rančovních a prodloužených chodů. Má za úkol prověřit schopnost koně těšit jezdce při jeho využití při práci. Tato třída má reflektovat ochotu při vyhovění požadavkům jezdce, demonstraci univerzálnosti, postoj a pohyb rančovního koně. Kůň by měl být dostatečně uvolněný, klidný a měl by držet pravidelnost ve všech chodech. Kůň by měl být veden na relativně povolené otěži s lehkým kontaktem bez nutnosti napínání. Kůň by měl být soustředěný na své reakce vůči jezdci a reagovat na požadavky na změnu chodu včas, jemně a korektně. Kůň by měl být jemný na udidlo a produktivní na kontaktu. Ideální rančovní kůň by měl mít přirozené nesení hlavy ve všech chodech. Pohyb ve všech chodech by měl simulovat potřebu zdolání dlouhých distancí, klidně a lehce tak jako rančovní pracovní kůň. Tato třída má ukázat schopnost koně pracovat v tempu vpřed, stále pod kontrolou jezdce. Oceněný je lehký kontakt, kůň by však neměl být předváděn plně sebraný. Veškeré ochota koně reagovat na požadované manévry a kvalita pohybu by měly být hlavními ukazateli této třídy.

### **Chody:**

**Krok.** Krok je přirozený, plochý, čtyřdobý. Chod je rytmický a svým pohybem pokrývá velké množství země. Stejně jako v ostatních chodech by měl kůň držet přirozenou horní linii nebo jí mít mírně vyvýšenou a měl by mít jasný a pozorný výraz.

**Klus.** Klus je přirozený dvoudobý chod demonstrující výraznější pohyb vpřed, než klasický westernový klus. Mělo by dojít ke značnému prodloužení chodu a k většímu pokrytí místa. Kůň by se měl pohybovat s přirozenou horní linií tak, jako by chtěl na ranči obsáhnout co nejvíce prostoru.

**Prodloužený klus.** Zřetelné prodloužení klusu.

**Cval.** Třídobý chod. Cval by měl být uvolněný a klidný s přirozeným pohybem vpřed.

**Prodloužený cval.** Prodloužený cval není závod, ale mělo by se jednat o zřetelné prodloužení chodu. Mělo by dojít k předvedení zrychlení pracovního pohybu vpřed. Kůň by si měl zachovat přirozenou horní linii s pozorným a jasným výrazem

Součástí této třídy je i hodnocení plynulosti přechodů. Kůň by měl být nejprve shromážděn z prodlouženého klusu než nacválá. Přechod z prodlouženého cvalu do klusu je přechod do pracovního klusu, nikoliv do prodlouženého.

Koně, kteří svůj klidný přechod předvedou do tří kroků od vydání pokynů by měli být lépe hodnoceni. Kůň, který před přechodem do klusu zastaví bude penalizován. Rozhodčí hodnotí dobře koně, kteří jsou ježděni tak, že reagují na pobídky. Pobídky by neměly být znatelné a koně by měli reagovat klidně a neznatelně.

Každý krok koně by měl být pod kontrolou. Ti nejlepší koně jsou ochotní nechat se vést bez jakéhokoliv odporu a váhání. Jakýkoliv samovolný pohyb koně je považován za nedostatek kontroly.

### **Penalty:**

- Příliš pomalý chod.
- Příliš na otěži.
- Vypadnutí z rámce.
- Přerušování kroku nebo klusu na méně než 2 stopy.
- Přerušování kroku nebo klusu na více než 2 kroky.
- Přerušování cvalu.
- Cval na špatnou nohu.
- Zahozené otěže.
- Křížování více než 2 kroky.
- Klus více než tři kroky při pokusu o nacválání.
- Neposlušnost (kopání, kousání, vyhazování..).
- Výrazné pobídky a nebo opravování.
- Pobídky nohou před podbřišníkem.
- Využití druhé ruky k vytváření tlaku a nebo k pochvale.

### **Vzhled jezdce a vzhled koně:**

- Rančovní oblečení a vybavení by mělo být čisté a vhodné předvedení ve třídě. Je doporučeno pracovní vybavení.
- Žádný lesk na kopyta ani barvy.
- Žádná úprava ani zapletení hřívy, žádné prodloužení ocasu.
- Nedoporučuje se zastříhování chlupů v uších.
- Zastříhování chlupů na bradě a dlouhých chlupů je povoleno.

- Nemělo by být lépe hodnoceno vybavení se stříbrem nad klasickým pracovním vybavením. Nedoporučují se uzdečky ani sedla se stříbrem.
- Je povoleno použití poprsního řemene a zadního podbřišníku.
- Musí být použit podbradní řemínek nebo řetízek
- Je povoleno vysedávat v prodlouženém klusu.

### **Diskvalifikace:**

- Útěk koně z vyznačeného prostoru arény.
- Nevhodná výstroj koně, jezdce, chybějící nebo špatně viditelná startovní čísla.
- Agresivní chování vůči koni, rozhodčímu nebo jinému soutěžícímu.
- Vzhled koně, který působí mrzutě, otupěle, letargicky, vyhuble nebo přespříliš unaveně.
- Kulhání koně, výskyt krve na koni.
- Nepřiměřené opravování nebo trénování koně během třídy.
- Pád koně nebo jezdce.
- Špatně držené otěže (viz. Levely).
- Použití nepovoleného vybavení.
- Nebezpečný kontakt s jiným koněm (např. kopání, nacouvání, aj.)
- Očividné vzdání soutěže předvádějícím.
- Nekontrolovaný pohyb koně jezdcem v aréně.

### **j) Ranch Riding**

Cílem této třídy je prověřit westernového koně a jeho ochotu a potěšení při jeho využití jako „dopravního prostředku“ mezi jednotlivými rančovními úkoly. Kůň by měl odrážet všestrannost, obraz a celkové využití rančovního koně jako je tomu mimo závodní arénu. Kůň by měl být dobře vycvičený, uvolněný, měkký, klidný a ochotný při každém kroku. Ideální kůň by měl mít chuť jít vpřed a ochotu prodloužit krok ve všech chodech. Kůň může být předveden na lehkém kontaktu, ale i na relativně volnějších otěžích bez vyžadování jakékoliv zdrženlivosti, neměl by být ale předváděn na úplně volných zahozených otěžích. Celkové chování rančovního koně je takové, že předvádí včas všechny přechody, kvalita a přesnost chodů jsou primárním hodnotícím

hlediskem. Kůň by měl mít vzhled rančovního koně při každém úkolu a to od hlavy až po ocas.

### **Průběh třídy:**

Každý kůň bude předveden samostatně na předepsané úloze a bude hodnocen na stupnici od 0-100 s tím, že 70 znamená průměrný výkon.

Povinné předvedení zahrnuje krok, klus a cval na obě ruce. Dále prodloužený klus a cval alespoň na jednu ruku a stejně tak zastavení a couvání.

Tři volitelné prvky mohou zahrnovat side pass, otočku o 360° nebo více, přeskok (letmý nebo jednoduchý), krok, klus nebo cval přes kavaletu(y), nebo kombinací cviků, které jsou odůvodnitelné pro rančovního koně.

Prvky musí být sepsány do jedné kombinace a schválené rozhodčím

Celková kadence a chody by měly být stejné, jako u popsaných westernových chodů (zde je odkaz na další článek v amerických pravidlech) s důrazem na pohyb vpřed, plynulost a využití povrchu.

Třída je bez časového limitu.

Je možné využít jeden z pěti standardních patternů. Může být ale sepsán vlastní při dodržení povinných manévrů a 3 volitelných.

### **Vzhled koně:**

Žádný lesk na kopyta

Nezaplétaná ani nebobánkovaná hříva a žádné umělé příčesky do ocasu

Nedoporučuje se trim vnitřku uší

Je povolené vystříhání nátylníku, trim nad kopyty a ostříhání nehodících se dlouhých chlupů

Stříbrné doplňky nepatří k rančovnímu oděvu. Nedoporučuje se žádné stříbro na sedle ani uzdění.

Je doporučen poprsní řemen a zadní podbřišník.

Koně mohou být předvedeni na stihle, bosalu nebo páce. Lomená udítka, rozdvojené lícnice a kombinace bosalu a páky jsou povoleny.

Dělené otěže musí být použity se všemi druhy uzdění. Výjimkou je romal v kombinaci s pákou. Spojené otěže nejsou povoleny s výjimkou otěží romalu a nebo mecate s upevňující otěží od udidla nebo bosalu. Podbradní řemínek je vyžadován k páce. Řemínek nebo řetízek musí být alespoň 1,26 cm široký a musí ležet naplocho směrem k hubě koně. Nejsou povoleny drátově podbradní řemínky bez ohledu na polstrování. Mezi zakázané vybavení patří tie-downy, obnosky, sněhuláky, mechanické hackamore a rychlostkářské poprsní řemeny.

## **Penalty:**

### **Soutěžící by měl být penalizován 1 bodem, pokud:**

- Je příliš pomalý
- Je kůň za kolmicí
- Kůň je mimo rámec
- Přerušeni chodu v kroku nebo klusu na 2 a méně kroků

### **Soutěžící by měl být penalizován 3 body, pokud:**

- Přerušeni kroku nebo klusu na 2 a více kroků
- Přerušeni cvalu
- Cval na špatnou nohu nebo křižování
- Zahozené nebo vypadlé otěže
- Vážné porušení překážky
- Cval na špatnou nohu nebo křižování po vyžadované změně cvalu více než dva kroky, klus více než tři kroky při jednoduché změně cvalu

### **Soutěžící by měl být penalizován 5 body, pokud:**

- Výrazná neposlušnost (kopání, kousání, vyhazování...)
- Jakékoliv odmítnutí

### **Off Pattern – jezdci s OP umístěny za všemi jezdci bez OP, bez ohledu na skóre:**

- Vybočení z dráhy.
- Zkažení předepsané úlohy - projetí ze špatné strany, vynechání, přidání nebo nedokončení požadovaného manévru nebo chodu během úlohy.
- Selhání vybavení, které zpožďuje dokončení úlohy.
- Nadměrné nebo opakované dotýkání se koně.
- Opakovaná zjevná neposlušnost.

### **Diskvalifikace:**

- Nevhodná výstroj koně, jezdce, chybějící nebo špatně viditelná startovní čísla.

- Agresivní chování vůči koni, rozhodčímu nebo jinému soutěžícímu.
- Vzhled koně, který působí mrzutě, otupěle, letargicky, vyhuble nebo přespříliš unaveně.
- Kulhání koně, výskyt krve na koni.
- Nepřiměřené opravování nebo trénování koně během třídy.
- Pád koně nebo jezdce.
- Nebezpečný kontakt s jiným koněm (např. kopání, nacouvání).
- Špatně držené otěže (viz. Levely).
- Použití nepovoleného vybavení.
- Očividné vzdání soutěže předvádějícím.
- Útěk koně z arény (ze strachu, stresu atp.).
- Nekontrolovaný pohyb koně jezdcem v aréně.

## **k) Ranch Trail**

Tato disciplína má za cíl prověřit schopnost koně vyrovnat se se situacemi, které jej mohou potkat při jízdě mezi jednotlivými úkoly, které se obvykle vyskytují při každodenní práci na ranči. Jezdecká dvojice je posuzována dle správnosti provedení, efektivity a přesnosti úlohy, se kterou jednotlivé překážky překonává, a dle přístupu a chování koně. Při posuzování je kladen důraz na dobře příježděného, ochotného a dobře vycištěného koně, který se správně v úloze pohybuje a překonává ji. Ideální kůň pro ranch trail by měl mít při každém manévru přirozený vzhled rančovního koně od hlavy až po ocas. Překážky musí být postaveny tak, aby nepředstavovaly riziko pro jezdce nebo koně.

### **Možné překážky:**

Jízda přes překážky na zemi (přírodní kavalety jsou povinné): Je možno požadovat krok, klus nebo cval, ale přes jednu překážku lze požadovat jen jeden chod.

Krok přes překážku: Krok přes maximálně 4 kavalety (maximálně 25,4 cm vysoké), vzdálených od sebe 66 až 76,2 cm. Útvar může být rovný, zahnutý, klikatý nebo přizvednutý.

Klus přes překážku: Klus přes maximálně 4 kavalety (maximálně 25,4 cm vysoké). Vzdálenost mezi kavaletami nebo kládami by měla být 91,4 cm – 106,7 cm. Útvar může být rovný, zahnutý, klikatý nebo přizvednutý.

Cval přes překážku: Cval přes maximálně 4 kavalety (maximálně 25,4 cm vysoké). Vzdálenost mezi kavaletami by měla být 1,8 m až 2,1 m. Útvar může být rovný, zahnutý, klikatý nebo přizvednutý. Nesmějí být použity více než dvě kavalety za sebou.

Otevření, projetí a zavření pevné křídlové branky: Použijte branku, která nemůže ohrozit jezdce ani koně a vyžaduje minimální side-pass.

Jízda přes dřevěný můstek: Můstek musí být stabilní, bezpečný a překonáván pouze krokem. Těžká překližka, ležící naplocho na zemi, je přijatelnou náhradou za můstek. Doporučená minimální šířka je 91,4 cm, minimální délka 1,8 m.

Couvání překážkou: Rozměr překážky pro couvání musí být alespoň 71,1 cm. Pokud jsou přizvednuty, pak je vyžadována vzdálenost 76,2 cm. Couvání skrz a kolem alespoň tří značek. Couvání do L, V, U nebo rovně nebo podobný tvar, který může být přizvednut do maximální výše 61 cm.

Side-pass (boční chod nad překážkou): Jakýkoli předmět jakékoli délky, který je bezpečný, může být použit za účelem předvedení reakce koně na pobídku nohou. Přizvednuté side-pass překážky nesmí být vyšší než 30,5 cm.

Táhnutí břemene: POUZE pro kategorii open a amatér. Nesmí se použít ve třídě mládež. Táhnutí břemene může být kompletní osmička a může začít jakýmkoli směrem. Soutěžící musí mít lano obtočené kolem hrušky sedla (poloviční nebo plné dally) po celou dobu táhnutí břemene. Plné dally znamená, že lano je obtočeno 1,5x kolem hrušky sedla, zepředu dozadu (ne zezadu dopředu). Poloviční dally znamená, že laso je obtočeno ze tří čtvrtin kolem hrušky sedla, zepředu dozadu (ne zezadu dopředu).

Je možno použít takové volitelné překážky, se kterými je možno se setkat při každodenní práci na ranči. Volitelné překážky je možno vybrat z následujícího seznamu (je možno zvolit i jiné překážky):

- skok, jehož středová výška bude mezi 35,6 cm a 63,5 cm,
- pouze živá nebo vycpaná zvířata, která se běžně vyskytují ve venkovním prostředí,

mohou být použita, ovšem nesmí být použita za účelem vystrašení koní,

- přenesení předmětu z jedné části kolbiště na druhou,
- vybrání a vložení dokumentů do poštovní schránky,

- klus mezi kužely ve vzdálenosti minimálně 1,6 m od sebe,
- projíždění přírodních příkopů nebo vyjíždění náspů,
- roztočení lasa nebo házení lasa na dummy hlava telete,
- vstup a výstup z překážky,
- obléknutí pláštěnky nebo kabátu,
- stání při nasedání ze stupínku,
- průchod vodní překážkou,
- otevření branky pěšky,
- zvednutí nohou koni,
- průchod křovím,
- ground tie: odložení koně (pouta na nohy jsou povolena),
- vedení koně v klusu.

## **Bodování**

Všechny jízdy začínají vstupem do soutěžního kolbiště a všechny chyby již od té chvíle podléhají příslušné penalizaci (například dvě ruce na páce, použití kterékoli ruky k zastrašení nebo pochválení atd.)

Jezdec může vynechat jakoukoli překážku; to ovšem bude mít za následek nedodržení úlohy („off pattern“: OP) a startovní dvojice se nesmí umístit před ostatními, kteří jízdu dokončili správně. Rozhodčí může po třech odmítnutích anebo z bezpečnostních důvodů kdykoli požádat o to, aby startovní dvojice přešla k další překážce.

Pozitivně budou hodnoceny startovní dvojice, které překonávají překážky správně a efektivně. Koně by měli být pozitivně ohodnoceni za projevení pozornosti na překážkách a schopnost projíždět úlohou, pokud to překážky dovolí, zatímco ochotně reagují na pobídky jezdce na složitějších překážkách. Kvalita pohybu a kadence by měly být součástí skóre za jednotlivý manévr při hodnocení překážky.

Bodové hodnocení je od 0 do 100, přičemž 70 bodů je považováno za průměrné. V každém manévru budou koni přičteny nebo odečteny body za provedení a mohou být odečteny penalizace. Každý manévr je hodnocen body za provedení od + 1 ½ po – 1 ½, kde -1 ½ znamená mimořádně špatné, -1 velmi špatné, - ½ špatné, 0 korektní provedení, + ½ dobré, + 1 velmi dobré a + 1 ½ vynikající provedení. Hodnocení manévrů je nezávislé na penalizaci.

Rovněž bude hodnocen přirozený vzhled rančovního koně, a to body od + 1 ½ do – 1 ½.

Hodnocení manévrů a udělení penalt probíhá odděleně. Následující penalty budou uděleny za každý výskyt a budou odečteny od výsledného skóre:

**Penalta 1 (trestný) bod:**

- a) Za kolmicí (za každý manévr)
- b) Kůň je rozpadlý z požadovaného rámce (za každý manévr)
- c) Každý dotek, kousnutí nebo šlápnutí na kavaletu, kužel, rostlinu nebo jakoukoli část překážky
- d) Nesprávný chod nebo přerušování chodu v kroku a klusu na dva plné kroky a méně
- e) Obě zadní nebo přední nohy společně v prostoru pro jeden krok v kroku nebo klusu
- f) Přeskočení přes nebo nevstoupení do požadovaného místa
- g) „Split pole“: kavaleta mezi předníma nebo zadníma nohama koně při cvalu
- h) Nesprávný počet kroků, pokud je určen
- i) Jeden až dva kroky při nasedání/sesedání nebo při odložení koně, kromě přenesení váhy
- j) Nesprávná cvalová noha na dva cvalové skoky a méně.

**Penalta 3 (trestné) body:**

- a) Nesprávná cvalová noha na více než dva cvalové skoky
- b) Příliš prověšené otěže
- c) Přerušování chodu ve cvalu kromě opravy nesprávné cvalové nohy
- d) Přerušování chodu v kroku nebo klusu na více než dva (2) plné kroky
- e) Tři až čtyři kroky při nasedání/sesedání nebo při odložení koně
- f) Klus na více než tři plné kroky při nacvávání ze zastavení nebo z kroku nebo při vycvávání z rollbacku
- g) Shození nebo převržení nebo významné porušení překážky
- h) Vystoupení nebo sestoupení jednou nohou z překážky
- i) Vynechání nebo vyhnutí se části kavalety/překážky jednou nohou.

**Penalta 5 (trestných) bodů:**

- a) Použití ostruhy před podbřišníkem
- b) Zjevná neposlušnost
- c) Použití kterékoli ruky k zastrašení
- d) Vystoupení nebo sestoupení více než jednou nohou z překážky
- e) Upuštění předmětu, který má být v úloze přenášen

- f) První a druhé odmítnutí poslušnosti
- g) Upuštění branky
- h) Pět nebo více kroků při nasedání/sesedání nebo při odložení koně
- i) Vynechání nebo vyhnutí se části kavalety/překážky více než jednou nohou.

**Off Pattern – jezdci s OP se umístí za všemi jezdci, kteří úlohu zajeli korektně**

- a) Užití dvou rukou (krom výjimek viz Výstroj a Levely), nebo změna vedoucí ruky na páce. Výjimkou jsou případy, kdy je změna rukou nezbytná (například procházení brankou, ale i v tomto případě nesmí být mezi otěžemi více jak jeden prst.).
- b) Neprovedení dally nebo neudržení dally.
- c) Selhání dokončit překážku (neotevření/neuzavření branky, nedokončení branky).
- d) Obrat, sidepass, couvání na špatnou ruku/stranu.
- e) Nikdy nepředvedení (neopravení) správné vedoucí nohy, nebo neprovedení požadovaného chodu.
- f) Přehnané nebo opakované dotýkání se krku koně, za účelem snížit hlavu.
- g) Selhání vstoupit nebo opustit překážku. Projetí překážkou jinak než bylo dáno (Zahrnuje přetočení obratu o 0,25).
- h) Nedodržení trasy mezi překážkami.
- i) Třetí odmítnutí, vzepření nebo vyhnutí se překážce uhnutím nebo odcouváním přes celou arénu.
- j) Selhání vybavení, které vede k oddálení dokončení patternu.

**Nula (0) - celkové skóre za úlohu (diskvalifikace)**

- a) Projetí překážkami jinak než v předurčeném pořadí.
- b) Žádný pokus o překonání překážky.
- c) Kulhání koně, výskyt krve na koni.
- d) Očividné vzdání soutěže jezdcem.
- e) Vyjetí mimo předurčené hranice arény.
- f) Pád koně nebo jezdce.
- g) Útěk koně předvádějícímu.
- h) Agresivní chování vůči koni, rozhodčímu nebo jinému soutěžícímu.
- i) Nepřiměřené opravování, ohýbání, couvání koně kdekoliv v patternu.
- j) Špatně držené otěže (viz. Levely).

## I) Longe Line

Účelem předvádění na lonži je ukázat, že má kůň vhodný pohyb / chování / povahu na to, aby se stal závodním koněm na ježdění. Tím pádem záměrem této třídy by mělo být odměnit:

Kvalitu pohybu

- Chování, výraz, přístup koně.
- Stavbu odpovídající k budoucímu směru předvádění. Kůň by měl být hodnocen na základě jeho vhodnosti stát se závodním koněm. Tato třída by měla definovat, co znamená být "Western pleasure prospekt" nebo "hunter under saddle prospekt." Zároveň jelikož se jedná o mladé koně, není od nich očekáváno chování perfektního hotového závodního koně, ale pouze chování nutné k důstojnému předvedení rozhodčímu.

### **Vybavení:**

Koně musí být předváděni na ohlávce, přijatelné jsou závodní halter ohlávky nebo ohlávky obyčejné. Pro demonstraci lonžování je povoleno mít k ohlávce připojenou pouze lonž. Lonž by neměla přesahovat 10 metrů a měla by být připnuta karabinou. Lonž musí volně vyset z ohlávky bez toho, aniž by se jakkoliv dotýkala koně. Je povoleno používat lonžovací bič, ale předvádějící nesmí bičem koně očividně udeřit, za účelem vyslání koně dopředu nebo jeho popohnání. Žádné jiné vybavení není povoleno během lonžovací části třídy. Mechanické nebo svinovací lonže nejsou povoleny. K provedení inspekce je možné použít řetízek. Předvádějící by neměli být penalizováni za používání obyčejných ohlávek nebo prostých lonží a naopak by se show ohlávky a lonže neměly zvýhodňovat. Do hodnocení by mělo být zahrnuto jen chování, vzhled, pohyb a způsob předvedení. Typ vybavení by v celkovém hodnocení neměl být vůbec zahrnut.

### **Oblečení:**

Oblečení by mělo být vhodné buď na předvádění western pleasure koně nebo koně do anglických tříd. Oblečení musí být čisté, uhlazené a hezké.

**Inspekce stavby koně** se bude konat při vchodu do arény před začátkem veškerých lonžovacích částí. Při této inspekci bude rozhodčí posuzovat v závislosti na vhodnosti koně se stát závodním koněm (předváděným pod sedlem). Rozhodčí by neměli řešit osvalení koně, ale spíše jeho celkový dojem,

korektnost stavby a atletickou schopnost. Každý zúčastněný jednotlivě předstoupí na inspekci k zhodnocení, poté rovně odkluše až po kužel, kde zatočí a dokluše až ke stěně, kde se podle pokynů ringstewarda zařadí podél stěny. Jakýkoliv kůň, který během klusové části působí že kulhá, by měl být ze závodu vyloučen.

Rozhodčí budou mimo lonžovací kruh. Předvádějící vstoupí do místa určeného pro předvedení a počká na zvukový signál k zahájení. Při zaznění signálu bude předvádějícímu odstartována jeho minuta a půl (90 sekund) k předvedení. Na konci této minuty a půl zazní zvukový signál oznamující konec časového úseku. Pořadatelé mají možnost také zařadit zvukový signál značící polovinu času.

Předvádějící jsou vedeni k tomu, aby využívali celý lonžovací kruh (7,5 metru).

### **Chody koně:**

**Krok.** Krok bude hodnocen na škále od -1 ½ do +1 ½ . Kůň musí jít v kroku dost dlouho na to, aby měl rozhodčí dostačující množství času na zhodnocení chodu.

**Klus.** Klus bude hodnocen na škále od -3 do +3. Kůň by měl na největším možném kruhu obklusat alespoň půl kruhu na každou stranu.

**Cval.** Cval bude hodnocen na škále od -3 do +3. Kůň by měl obcvalat alespoň jeden plný kruh na obě strany.

### **Hodnocení:**

Každý hodnocený prvek dostane skóre, které bude přičteno nebo odečteno od 70. Stavba, klus, cval a chování bude hodnoceno následovně: +3 Vynikající, +2 Velmi dobré, +1 Dobré, 0 Korektní, -1 Špatné, -2 Velmi špatné, -3 Extrémně špatné. Krok a využití kruhu bude hodnoceno následovně: +1 ½ Výborné, +1 Velmi dobré, + ½ Dobré, 0 Korektní, - ½ Špatné, -1 Velmi Špatné, - 1 ½ Extrémně špatné.

Chování/Výraz/Přístup bude hodnoceno na škále od -3 do +3 v obou směrech. Koně budou penalizováni za zjevný vzhled přepracování, únavy, znechucení atp. Příkladem tohoto chování může být sklápění uší, házení hlavou, mrskání ocasem a nebo celkově otupělý vzhled. Zároveň budou penalizováni za nebezpečné chování, např. vyhazování, vběh do kruhu, odtažení předvádějícího nebo vzpínání se. Dodatečně by podle závažnosti mělo být

penalizováno následující: Neúmyslné dotčení se koně bičem, kontra cval, couvání a nepřiměřené pobídky od předvádějícího.

Stavba koně bude hodnocena na škále od -3 do +3. Rozhodčí by měl zhodnotit, zda je kůň svou stavbou do budoucna vhodný do western pleasure nebo hunter under saddle tříd. Rozhodčí by se měli dívat na celkový dojem, rovnováhu, korektnost stavby a atletickou schopnost.

Využití kruhu. Rozhodčí zváží jak dobře či jak špatně závodní dvojice využila lonžovací kruh. Na scoresheetu bude oddělená kolonka, do které se bude na škále od -1 ½ do + 1 ½ zapisovat hodnocení využití kruhu.

- +½ až +1 ½ - kůň drží konzistentní velikost a tvar kruhu s lehce prověšenou otěží. Otáčí se podél obvodu kruhu.
- 0 - Kůň je lehce nekonzistentní v držení tvaru a velikosti kruhu.
- -½ až -1 ½ - Kůň je předváděn na kruhu jehož průměr je menší než 7,5 metru. Kůň tahá předvádějícího mimo kruh.

### **Penalty a diskvalifikace:**

#### **Pěti bodové penalty (mohou být uděleny v obou směrech):**

- Předvedení méně než dvou koňských délek v kroku.
- Předvedení méně než ¼ kruhu v klusu.
- Nepředvedení alespoň ¼ kruhu ve cvalu na správnou vedoucí nohu.

#### **Diskvalifikace:**

Očividné kulhání, očividné bití koně bičem, pád koně (kůň leží na boku a všechny 4 nohy jsou stejným směrem), kůň se zamotá do lonže, nepředvedení všech tří chodů, útěk koně, nerespektování rozhodčích a nebo nepředvedení korektního odklusání do tří pokusů, chybějící startovní číslo, špatně připevněné startovní číslo.

Pokud si kůň lehce hraje s lonží nemělo by to být penalizováno. Avšak nadměrné vyhazování, prchání nebo neposlušnost penalizována bude.

Po odstartování třídy mohou soutěžící, kteří stále čekají na svůj start, upravovat pouze v kroku.

## **m) Bareback Horsemanship**

Disciplína bareback horsemanship je navržena k zhodnocení schopnosti předvádějícího předvést, s ohledem na svého koně, sérii manévrů předepsanou rozhodčím bez sedla. Předvedení by mělo být precizní a hladké, ale zároveň předvedeno vyrovnaně a sebevědomě. Zároveň by pozice těla jezdce měla být stabilní, vyrovnaná, praktická a v zásadě korektní. Ideální horsemanshipová úloha je zajata extrémně precizně, zatímco jezdec s koněm pracují v naprostém souladu a provádí každý manévr za pomoci jemných a nenápadných pomůcek.

Je nařízeno, aby rozhodčí zveřejnil úlohy alespoň hodinu před startem třídy. Pokud však rozhodčí potřebuje dodatečnou práci některých předvádějících, aby rozhodl o finálním pořadí, může připravit dodatečnou úlohu později. Úlohy by měly být navrženy tak, aby otestovali horsemanovu schopnost. Jakékoliv bodové shody budou rozhodnuty podle uvážení rozhodčího.

### **Průběh třídy:**

Všichni soutěžící musí vstoupit do arény a poté pracují samostatně nebo budou soutěžící vstupovat do arény jednotlivě. Pokud pracují samostatně je nutné mít pořadí. Předvádějící by měli být instruováni, jak během třídy postupovat. (Zda opouští arénu, srovnávají se podél stěny atp.) Celá třída nebo pouze vysoce umístění mohou být požádáni o práci po stěně alespoň v jednom směru.

**Následující prvky jsou pro tuto třídu přijatelné:** Krok, klus, prodloužený klus, cval (neplatí pro Level 1), prodloužený cval (neplatí pro Level 1) na rovné čáře, kruhu, křivce, serpentýně nebo osmičce. Nebo kombinace těchto chodů a manévrů. Couvání na rovné čáře, oblouku. Obrat kolem zádi i předních nohou. (zahrnuje i rollbacky). Sidepass, překroky, ustupování od holeně, jednoduchý nebo letmý přeskok, kontra cval nebo jakýkoliv jiný prvek. Couvání by mělo být požadováno v každé úloze. Rozhodčí by v úloze neměl vyžadovat nasedání/ sesedání.

### **Celkový vzhled jezdce a koně:**

Během třídy bude hodnocen celkový vzhled, sebevědomí, vyrovnanost a pozice těla jezdce. Zároveň bude hodnocen i fyzický vzhled koně.

### **Vzhled jezdce:**

Jezdec by na sobě měl mít vhodné westernové oblečení, které bude čisté a upravené.

### **Pozice jezdce:**

Předvádějící by měl vypadat ve svém sedu přirozeně a mít vyrovnanou, funkční a korektní pozici těla bez ohledu na manévr nebo chod, který je předváděn. Během práce na stěně i úlohy by měl mít silnou, bezpečnou a správnou pozici. Zároveň by měla vrchní část těla být vždy vzpřímená. Předvádějící by měl sedět ve středu koňských zad. Jeho nohy visí tak, že vytváří rovnou linii od ucha, přes střed ramene, bok, kotník až po patu. Paty by měly být níž než špičky, koleno může být lehce ohnuto a lýtko by mělo být přímo pod ním.

Záda předvádějícího by měla být rovná, uvolněná a pružná. Přehnaně ztuhlá nebo prohlá záda budou penalizována. Ramena by měla být dozadu a vyrovnaná. Předvádějící by měl držet stálý kontakt se zády koně od středu rovnováhy až po vnitřní stranu stehna. Lehký kontakt by měl také být od kolena po lýtko. Koleno by mělo směřovat dopředu a nemělo by se vzdalovat od koně a vytvářet tak mezeru. Pokud budou jezdcovo nohy extrémně před nebo za kolmicí, bude za to penalizován. Špičky by měly směřovat rovně dopředu nebo mohou být lehce vytočeny ven. Zásluha bude připsána jezdcům, kteří zvládnout projet všemi manévry s korektní pozicí těla.

Ruce by měly být drženy v klidné, uvolněné poloze, kdy horní část paže je rovnoběžně s trupem. Ruka držící otěže by měla být ohnuta v lokti tak, aby tvořila linii od lokte k hubě koně. Volná ruka může být ohnuta a držena stejně jako ruka držící otěže nebo může být puštěna rovně dolů. Penalizováno bude také nadměrné cukání volné ruky nebo její přehnaná ztuhlost. Jezdcovo zápěstí by mělo být rovně a uvolněné. Pěst držící otěže by měla být direktně nad kohoutkem nebo lehce před ním. Otěže by měli být přizpůsobeny tak, aby měl jezdec koně na lehkém kontaktu a vždy by na ovládání koně měl stačit lehký pohyb zápěstí. Nadměrně krátké nebo dlouhé otěže budou penalizovány. Jezdcova hlava by měla být držena směrem nahoru, dopředu a může být lehce ohnuta do směru jízdy. Nadměrné vytáčení hlavy do středu kruhu nebo sklápění hlavy bude penalizováno.

Předvádějící by se neměl mačkat na předvádějícího vedle něj, ale raději ho objet vnitřkem arény. (Pleasure část) U couvání na stěně by měl vždy couvat směrem do středu arény.

### **Vzhled koně:**

Kondice a celkový zdravotní stav koně by měl být hodnocen. Kůň by měl vypadat fyzicky zdatný a měl by mít váhu, která je vhodná pro jeho stavbu. Kůň, který působí mrzutě, otupěle, letargicky, vyhuble, vyčerpaně nebo nadměrně unaveně by měl být penalizován podle závažnosti. Vybavení by mělo koni správně sedět a mělo by být upravené, čisté a v dobrém stavu.

### **Výkon:**

Předvádějící by měl úlohu předvádět přesně, precizně, hladce a s rozumnou mírou pohotovosti. Navýšení rychlosti provedení prvků zvedá jejich úroveň obtížnosti, nicméně přesnost a preciznost by neměly být pro rychlost obětovány. Jezdci, kteří předvedou úlohu lenivě a nechají své koně se hýbat bez adekvátního sebrání, kadence a hbitosti budou penalizováni. Koně by měli všechny manévry provést ochotně, svižně a bez váhání s minimálními pomůckami.

Nadměrné opravování, trénování koně v závodě nebo záměrné týrání koně bude vést k diskvalifikaci.

Kůň by měl jít rovně, volně a s náležitou kadencí pro daný chod. Přejechy by měli být jemné a pohotové (jak v úloze tak v pleasure části). Hlava a krk koně by měli na rovné čáře rovně a v oblouku lehce zahnuté po směru jízdy. Kruhy by měly být kulaté a předvedy ve vhodné rychlosti, místě a velikosti tak, jak je vyžadováno v úloze. Kontra cval (neplatí pro Level 1) by měl být předveden hladce a beze změny v kadenci nebo délce stopy. (Pokud není jinak specifikováno v úloze)

Zastavení by mělo být rovné, čtvercové, pohotové a hladké. Kůň si během zastavení zachovává rovnou pozici těla. Couvání by mělo být jemné a ochotné. Obraty by měli být uhlazené a plynulé. U obratu kolem zádi by se kůň měl otáčet okolo vnitřní zadní nohy a překračovat předními. Rollback je zastavení s otočkou o 180 stupňů kolem zadních nohou bez zaváhání. Couvání během obrátů bude závažně penalizováno.

Při předvádění sidepassu a ustupování od holeně by se měl kůň překračovat zadními i předními nohama. Během sidepassu by měl kůň udržovat své tělo rovně a pohybovat se narovnaný bezprostředně do požadované strany. Při ustupování od holeně by se měl kůň pohybovat dopředu, do boku a v diagonálním směru. Jeho tělo by mělo být ohnuto na opačnou stranu, než na kterou se pohybuje.

Jednoduchý nebo letmý přeskok (neplatí pro Level 1) by měl být proveden v přesném počtu kroků nebo/a v určeném místě. Jednoduchý přeskok je proveden přechodem do kroku nebo klusu na jeden až tři kroky a následným nacváláním. U letmého přeskoku by vedoucí nohu měli změnit jak přední tak zadní nohy souběžně. (Pokud je přeskok povinný prvek, měl by mít jezdec na výběr mezi letmým a jednoduchým přeskokem)

### **Hodnocení:**

Hodnocení je na bázi od 0 do nekonečna. 70 bodů představuje průměrný výkon. Jednotlivé manévry budou hodnoceny od -3 do +3, kdy 0 představuje manévr, který byl předveden korektně bez žádné úrovně obtížnosti. K finálnímu skóre bude přidáno hodnocení od 0 do +5 za celkovou formu a efektivnost.

### **Chyby:**

Chyby můžeme rozdělit na lehké, velké a závažné. Rozhodčí rozhodne o vhodném zařazení chyby podle závažnosti a četnosti výskytu.

### **Tří bodové penalty (lehké chyby) zahrnují:**

- a) Ťuknutí nebo dotknutí se kuželu.
- b) Přetočení nebo nedotočení obratu od  $\frac{1}{8}$  do  $\frac{1}{4}$ .
- c) Přerušování chodu v kroku nebo klusu do dvou stop.

### **Pěti bodové penalty (velké chyby) zahrnují:**

- a) Špatná vedoucí noha nebo přerušování chodu ve cvalu. (mimo opravu vedoucí nohy)
- b) Nepředvedení požadovaného chodu nebo nezastavení do 3 metrů od určeného místa.
- c) Přerušování chodu v kroku nebo klusu na více než 2 stopy
- d) Hlava nesená moc nízko nebo moc vysoko, hlava nesená za kolmicí.
- e) Očividné kontrolování vedoucí cvalové nohy pohledem dolů.

**Deseti bodové penalty (závažné)** - nevedou k diskvalifikaci, ale každý jezdec se závažnou chybou, by měl být umístěn až za jezdce, který se závažné chyby nedopustil.

- a) Ztráta otěže.
- b) Užití kterékoliv ruky za účelem vyvolání strachu během úlohy nebo při práci na stěně.

- c) Držení se hřívý
- d) Očividná neposlušnost zahrnující kopání, vyhazování, vzpínání a zastavování.

### **Off Pattern – jezdci s OP se umístí za všemi jezdci, kteří úlohu zajeli korektně**

- Zkažení předepsané úlohy - projetí ze špatné strany kužele, shzení kužele, nepředvedení požadovaného prvku nebo chodu během úlohy, přetočení nebo nedotočení obratu o více než 1/4.
- Provedení překážek v jiném pořadí než v určeném.
- Selhání vybavení, které zpožďuje dokončení úlohy.
- Nadměrné nebo opakované dotýkání se koně.

### **Diskvalifikace:**

- Nevhodná výstroj koně, jezdce, chybějící nebo špatně viditelné startovní číslo.
- Agresivní chování vůči koni nebo jinému soutěžícímu.
- Kulhání koně, výskyt krve na koni, hrubé zacházení ke koni, nesportovní chování vůči soutěžícím nebo urážení rozhodčího.
- Nepřiměřené opravování nebo trénování koně během třídy.
- Pád koně nebo jezdce.
- Špatně držené otěže.
- Použití nepovoleného vybavení.
- Nesportovní chování.
- Špatně držené otěže (viz. Levely).
- Očividné vzdání soutěže jezdce.
- Vyjetí mimo předurčené hranice arény.

### **n) Ranch In Hand Trail**

Tato disciplína je navržena tak, aby bylo možné demonstrovat partnerský vztah mezi předvádějícím a koněm. Disciplína je předváděna ze země, předvádějící vede koně.

### **Výstroj:**

Halterová ohlávka s vodítkem (je povolen řetízek), provazová ohlávka s vodítkem (délka ani materiál nejsou omezeny), nákrční řemen nebo

předvedení koně ve volnosti. Jednotlivá výbava je odstupňována dle náročnosti a bude bodově zohledněno předvedení na těžším stupni výcviku.

### **Výbava:**

Ve povolena tušířka, clicker, pamlsky - pomůcky mají sloužit k dorozumívání s koněm, je zakázáno užití tušířky ke korekci nebo trestu koně během předvedení úlohy. Tušířkou je povoleno koni ukazovat a dotýkat se ho. Je zakázáno ho udeřit nebo naznačovat úder.

Jednotlivé prvky úlohy jsou navrženy tak, aby prověřily partnerský vztah, důvěru a ochotu koně zdolávat překážky. Nejsou jasně definovány překážky - při tvorbě úlohy musí být brán důraz na bezpečnost a nesmí dojít ke zranění ani ohrožení nikoho ze zúčastněných. Jsou povoleny předměty jako fáboroky, praporky, krepový papír, igelity, plastové lahve, prskavky (otevřený oheň není z důvodu bezpečnosti povolen), pláště, plyšáci, květiny, plachty apod. Je povoleno využití kavalet a trailových prvků pro předvedení ovladatelnosti koně. Kůň může být do překážek i vysílán nebo naopak může předvádět stání, zatímco předvádějící vykonává nějakou činnost. Úloha se skládá ideálně z 4-7 prvků, dle jejich náročnosti a časové potřeby k absolvování.

### **Počet pokusů:**

Každou překážku má jezdec možnost překonat 2x. Pokud dojde k odmítnutí koně překážku absolvovat i na 2. pokus, pokračuje soutěžící k další překážce.

### **Chody:**

Chody mohou být vyžadovány krok, klus i cval (Cval pouze při vyslání koně do překážky. Nebude vyžadován v pozici, kdy je kůň veden jezdcem).

### **Hodnocení:**

Jednotlivé prvky jsou hodnoceny 2 kritérii - dojmovými body a penaltami. Dojmové body zohledňují ochotu, poslušnost a napojení koně na předvádějícího. Penalty jsou využity v případě, že je překážka absolvována špatným způsobem, dojde k doteku koně s některým z předmětů (pokud není dotek předepsán v úloze).

**Hodnocení** bude probíhat od 0 do nekonečna, kdy 70 bodů označuje průměrný výkon. Každá překážka obdrží hodnocení, které se přičte nebo

odečte od 70 bodů a podléhá penalizaci, která se odečte. Každá překážka bude hodnocena následovně, v rozmezí od plus 1½ do mínus 1½: -1½ extrémně špatné, -1 velmi špatné, -½ špatné, 0 správné, +½ dobré, +1 velmi dobré, +1½ vynikající. Hodnocení překážek se určuje a hodnotí nezávisle na trestných bodech. Zápočet bude udělen koním, kteří překážky překonají čistě, hladce a ostražitě stylově a v rychlé reakci na pokyny předvádějícího.

**Penalizace** by měly být za každý výskyt hodnoceny takto:

### **Půl bod (1/2)**

- Každý lehký zásah do klády, tyče, kužele, rostliny nebo překážky.

### **Jeden bod (1)**

- Každý zásah, kousnutí nebo šlápnutí na kládu, tyč, kužel, rostlinu nebo jakoukoli součást překážky.
- Nesprávný nebo přerušovaný chod v kroku nebo klusu na dva nebo méně kroků.
- Obě přední nebo zadní nohy v jednokrokovém prostoru nebo slotu.
- Přeskočení nebo nedosažení požadovaného prostoru.
- Nedosažení správných kroků v klusu přes kládové překážky.

### **Tři body (3)**

- Nesprávný nebo přerušovaný chod v kroku nebo klusu na více než 2 kroky.
- Shození vyvýšené tyče, kužele, sudu, rostliny nebo překážky, nebo vážné narušení překážky, pokud to není způsobeno ocasem.
- Vykročení mimo hranice překážky, pád nebo skok z ní nebo z ní jednou nohou, jakmile noha vstoupila do překážky; včetně minutí jednoho prvku překážky na dráze pohybu jednou nohou.

### **Pět bodů (5)**

- Upuštění pláštěnky nebo předmětu, který je nutné nést v úloze.
- První nebo druhé kumulativní odmítnutí, zastavení se nebo vyhýbání se překážce ustrašením nebo couváním.
- Puštění branky nebo upuštění lanové branky.

- Použití kterékoli ruky k vyvolání strachu nebo pochvaly (lehký dotyk nebo poklepání jednou rukou k nabádání koně při sidepassu je přijatelný).
- Vykročení z překážky, pád nebo seskok z ní nebo z ní s více než jednou nohou poté, co noha vstoupila do překážky; včetně minutí jednoho prvku překážky více než jednou nohou.
- Zjevná neposlušnost (včetně kousání, kopání, vzpírání nebo nepřetržitého kroužení kolem předváděcího).

### **Off Pattern – předváděcí s OP se umístí za všemi předváděcími, kteří úlohu předvedli korektně**

- Provedení překážek v jiném pořadí než v určeném.
- Žádný pokus o provedení překážky.
- Neprokázaní správného chodu mezi překážkami, jak je vyznačeno.
- Obrat, sidepass, couvání na špatnou ruku/stranu.
- Vedení nebo couvání na špatné straně koně. Vedení a couvání by mělo být prováděno z levé strany koně.
- Selhání vybavení, které zpožďuje dokončení úlohy.
- Nadměrné nebo opakované dotýkání se koně.
- Nevstupování, vystupování nebo obcházení překážky jiným způsobem, než je popsáno, včetně převrácení o více než 1/4 otáčky.
- Nedodržení správné trasy pohybu mezi překážkami.
- Selhání dokončit překážku (upuštění branky a její opětovné nezvednutí).

### **Nula (0) - celkové skóre za úlohu (diskvalifikace)**

- Očividné vzdání soutěže předváděcím.
- Vyjetí mimo předurčené hranice arény.
- Útěk koně předváděcímu.
- Pád koně nebo předváděcího.
- Vzhled koně, který působí mrzutě, otupěle, letargicky, vyhuble nebo přespříliš unaveně.
- Kulhání koně, výskyt krve na koni, hrubé zacházení ke koni, nesportovní chování vůči soutěžícím nebo urážení rozhodčího.

- Agresivní chování vůči koni, rozhodčímu nebo jinému soutěžícímu.
- Nevhodná výstroj koně, jezdce, chybějící nebo špatně viditelné startovní číslo.
- Nepřiměřené opravování, ohýbání, couvání koně kdekoliv v patternu.

## o) Reining

Tato disciplína není vypisována pro Mistrovství České republiky SeeSee Cup. Disciplína, která má za cíl demonstrovat atletické schopnosti koně rančovního typu v soutěžní aréně. Soutěžní dvojice musí předvést předem určenou úlohu – úloha pro kategorii Newbie i pro Open je pro celou sezónu stejná. Úloha pro kategorii Open i Newbie obsahuje malé pomalé kruhy, velké rychlé kruhy, letmé přeskoky, rollbacky, sérii spinů o 360 stupních na místě a dynamická klouzavá zastavení (sliding stop), která charakterizují reiningového koně. Jezdec musí mít každý pohyb koně pod kontrolou. Každá soutěžní dvojice předvádí úlohu samostatně. Všichni koně jsou hodnoceni od okamžiku vstupu do arény. Jakákoli chyba před zahájením úlohy bude odpovídajícím způsobem hodnocena. Nejlépe předvedený kůň by měl ochotně následovat vedení jezdce a nechat se vést s málo nebo dokonce bez znatelných pobídek a nechat se plně ovládat. Každý pohyb koně bez jeho vlastní vůle musí být pokládán za nedostatek v ovládnutí. Všechny odchylky od předepsané úlohy musí být pokládány za nedostatek nebo dočasnou ztrátu kontroly a takováto chyba musí být zaznamenána snížením bodového ohodnocení dle závažnosti odchylky. Plusové body budou udělovány za plynulost, jemnost, schopnost, rychlost a přesnost provedení předepsaných manévrů při použití kontrolované rychlosti. Každý soutěžící předvede vybranou úlohu sám a samostatně. Bodování bude založeno od 0 do nekonečna, přičemž 70 bodů je průměrný výkon. Body budou přičteny nebo odečteny pro jednotlivé manévry následujícím způsobem, od plus 1 ½ po minus 1 ½: - 1 ½ mimořádně špatné - 1 velmi špatné - ½ špatné 0 korektní provedení + ½ dobré + 1 velmi dobré + 1 ½ vynikající. Hodnocení manévrů je určeno nezávisle na penalizaci.

**Penalizace** by měly být za každý výskyt hodnoceny takto:

Započetí nebo předvádění kruhů nebo osmiček na nesprávnou cvalovou nohu bude hodnoceno následovně: Pokaždé, kdy kůň jde na nesprávnou nohu, bude jej rozhodčí penalizovat 1 trestným bodem. Penalizace za nesprávnou nohu je sčitatelná a rozhodčí přidá 1 trestný bod za každou 1/4 obvodu kruhu, nebo za jakoukoli část kruhu, kdy je kůň na nesprávné cvalové noze.

Rozhodčí musí penalizovat koně 1/2 trestného bodu za opožděný přeskok, když kůň přeskočí o jeden skok později od požadovaného místa přeskoků.

Bude uděleno 1/2 penalty za zahájení kruhu v klusu nebo klus po rollbacku do 2 plných kroků. Klus nad 2 plné kroky, ale méně než polovina kruhu nebo polovina délky arény, budou odečteny 2 trestné body.

Bude uděleno 1/2 penalty za přetočení nebo nedotočení spinu do 1/8 obratu. Bude udělena 1 penalta za přetočení nebo nedotočení spinu o více než 1/8, avšak maximálně do 1/4 obratu. Je možné na jednom manévru udělit pouze jednu penaltu za přetočení nebo nedotočení.

Bude uděleno 1/2 penalty za nedodržení vzdálenosti 6 m od hrazení při nájezdu na stop nebo rollback. Pokud v úlohách, kde je předepsán cval kolem arény, není kůň na správné cvalové noze, bude penalizován následovně: 1 trestný bod od zatáčky do poloviny krátké stěny; za polovinu krátké stěny po začátek run-downu: 2 trestné body. V úlohách, kde je předepsán cval kolem arény, bude uděleno 1/2 penalty, pokud dvojice nezůstane minimálně 3 metry na obě strany od středu arény, u arén menších rozměrů je toto na uvážení rozhodčího.

Kůň, který výrazně zakopne tak, že to významně ovlivní příslušný manévr, bude na tomto manévru penalizován udělením 1/2 penalty.

## **Dva body (2)**

- Přerušení chodu.
- Zamrznutí v průběhu spinu nebo rollbacku.
- V úlohách, do kterých se vjíždí krokem, cval před dosažením středu arény a/nebo, nezastavení nebo nepřejití do kroku před zahájením cvalu.
- V úlohách, do kterých se vjíždí cvalem, nenaskočení do cvalu nebo přerušení cvalu před první značkou (kuželem)
- Jestliže kůň neprojde (nemine) úplně určenou značku (kužel) před zahájením stopu.

## **Pět bodů (5)**

- Použití ostruh před podbřišníkem.
- Použití kterékoli ruky k postrašení nebo pochválení koně
- Držení se sedla kteroukoli rukou.
- Zjevná neposlušnost koně včetně kopání, kousání, vyhazování, vzpínání a hrabání.
- Pokud se kůň během soutěže dotkne karpy nebo hlezny povrchu.

### **Chyby vedoucí k horšímu hodnocení koně, avšak neznamenantící diskvalifikaci (snižující scóre za manévr):**

- Nadměrné otevírání huby v reakci na udidlo
- Nadměrné žvýkání, otevírání huby nebo házení hlavou při stopu.
- Nedostatek plynulosti, přímosti při stopu: poskakování nebo boční (šikmý) stop.
- Odmítání přeskoku
- Křivé couvání
- Převržení značky (kužele).

### **Off Pattern – předvádějící s OP se umístí za všemi předvádějícími, kteří úlohu předvedli korektně**

- Nesprávné provedení (nesprávné pořadí prvků, vložení nesprávného manévru) předepsané úlohy.
- Nesprávné držení otěží (prsty mezi otěžemi, obouruční vedení na páce tam, kde není povoleno.
- Neprokázání správného chodu mezi překážkami, jak je vyznačeno.
- Obrat, sidepass, couvání na špatnou ruku/stranu.
- Vedení nebo couvání na špatné straně koně. Vedení a couvání by mělo být prováděno z levé strany koně.
- Selhání vybavení, které zpožďuje dokončení úlohy.
- Nadměrné nebo opakované dotýkání se koně.
- Nevstupování, vystupování nebo obcházení překážky jiným způsobem, než je popsáno, včetně převrácení o více než 1/4 otáčky.
- Nedodržení správné trasy pohybu mezi překážkami.
- Selhání dokončit překážku (upuštění branky a její opětovné nezvednutí).

### **Nula (0) - celkové skóre za úlohu (diskvalifikace)**

- Očividné vzdání soutěže předvádějícím.
- Nedokončení úlohy.
- Závada výstroje, včetně upuštění otěží v době, kdy je kuň v pohybu.

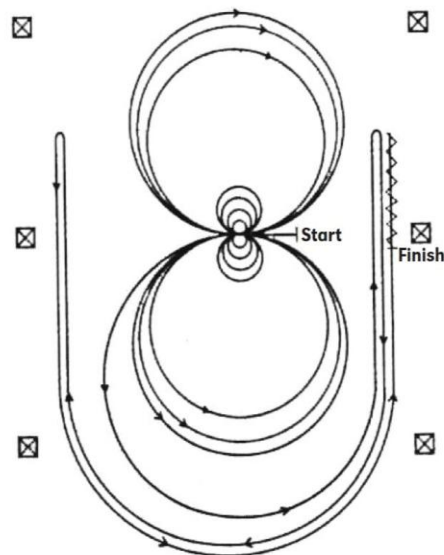
- Vyjetí mimo předurčené hranice arény.
- Útěk koně předvádějícímu.
- Pád koně nebo jezdce.
- Nepřiměřené opravování, ohýbání, couvání koně kdekoliv v patternu, týrání koně.
- Použití zakázané výstroje.
- Nesportovní chování.

### **ÚLOHA REINING PRO KATEGORII OPEN:**

Koně mohou dojít krokem nebo klusem do středu arény. Zde musí přejít do kroku nebo zastavit před zahájením úlohy. Zahájení ve středu arény čelem k levému hrazení (stěně).

1. Dokončit čtyři spiny vpravo. Prodleva.
2. Dokončit čtyři spiny vlevo. Prodleva.
3. Zahájit cval na levou nohu, dokončit tři kruhy vlevo: první dva kruhy velké a rychlé, třetí kruh malý a pomalý. Přeskok ve středu arény.
4. Dokončit tři kruhy vpravo: první dva kruhy velké a rychlé, třetí kruh malý a pomalý. Přeskok ve středu arény.
5. Pokračovat kolem předchozího kruhu vlevo, ale neuzavírat jej. Cválat podél pravé stěny arény, minout středovou značku a udělat pravý rollback ve vzdálenosti alespoň 6 m od stěny. Bez prodlevy.
6. Pokračovat kolem předchozího kruhu, ale neuzavírat jej. Cválat podél levé stěny, minout středovou značku a udělat levý rollback ve vzdálenosti alespoň 6 m od stěny. Bez prodlevy.
7. Pokračovat zpět kolem předchozího kruhu, ale neuzavírat jej. Cválat podél pravé stěny, minout středovou značku a provést zastavení skluzem ve vzdálenosti alespoň 6 m od stěny. Zacouvat alespoň 3 m. Následuje prodleva, která signalizuje dokončení úlohy.

Jezdec musí sesednout a sundat koni uzdečku ke kontrole rozhodčímu, případně jiné určené osoby.

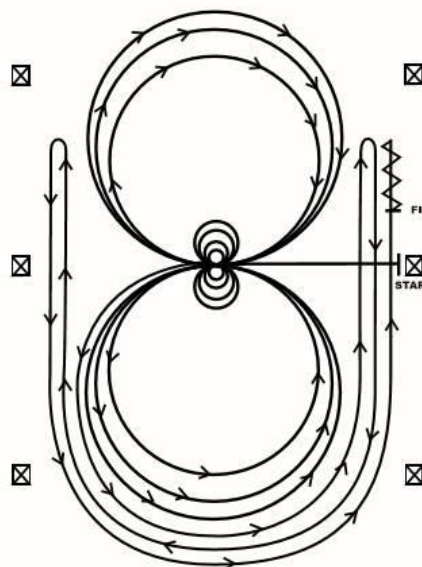


## ÚLOHA REINING PRO KATEGORII NEWBIE:

Koně mohou dojít krokem nebo klusem do středu arény. Zde musí přejít do kroku nebo zastavit před zahájením úlohy. Zahájení ve středu arény čelem k levému hrazení (stěně).

1. Zahájení cvalem na levou nohu, dokončit dva kruhy vlevo – první kruh velký a rychlý, druhý kruh malý a pomalý. Zastavení ve středu arény. Prodleva
2. Dokončit čtyři spiny vlevo. Prodleva.
3. Zahájení na pravou nohu, dokončit dva kruhy vpravo – první kruh velký a rychlý, druhý kruh malý a pomalý. Zastavení ve středu arény. Prodleva
4. Dokončit čtyři spiny vpravo. Prodleva.
5. Zahájení cvalem na levou nohu, velký a rychlý kruh vlevo, ve středu arény přeskok, pokračovat velký a rychlý kruh vpravo, přeskok ve středu arény (číslice 8).
6. Pokračovat kolem předchozího kruhu vlevo, ale neuzavírat jej. Cvalem podél pravé stěny arény, minout středovou značku a udělat pravý rollback v minimální vzdálenosti 6 m od stěny. Bez prodlevy.
7. Pokračovat kolem předchozího kruhu, ale neuzavírat jej. Cvalem podél levé stěny minout středovou značku a udělat levý rollback alespoň 6 m od stěny. Bez prodlevy.
8. Pokračovat zadem kolem předchozího kruhu, ale neuzavírat jej. Cvalem podél pravé stěny minout středovou značku a provést zastavení skluzem

alespoň 6 m od stěny. Zacouvat nejméně 3 m. Následuje prodleva, která signalizuje dokončení úlohy.



## VI. POPLATKY pro rok 2026 v KČ

### a) Startovné

Amatér / Open / Mládež / Young horse / Hříbata	400,-/disciplína
Newbie	300,-/disciplína

### b) Kancelářský poplatek

Kancelářský poplatek	200,-/startovní dvojice/závod
----------------------	-------------------------------

### c) Seesee Championát a MČR

Poplatek za započtení bodů do Seesee Championátu	200,-/závod/jezdec
Poplatek za kvalifikaci na MČR	200,-/závod/jezdec
Celoroční poplatek	700,-/sezóna

(Celoroční poplatek kompletně nahrazuje poplatek za Seesee Championát a poplatek za kvalifikaci na MČR. Jezdec, který tento poplatek uhradí má automaticky na všech závodech tyto poplatky za 0,- Kč. Poplatek není povinný, je možné hradit dílčí poplatky na každém kole zvlášť. Poplatek na danou sezónu se platí jednorázově kdykoliv během sezóny (musí být uhrazen před 1. startem jezdce na jeho 1. startu sezóny, později je možné jej uhradit, ale nahrazuje pouze individuální poplatky v dalších kolech, tj. nevrací se již uhrazené poplatky) a musí být uhrazen nejpozději před skončením posledního kola dané oblasti.)

#### **d) Pozdní poplatky**

V případě administrativní změny v den závodu je účtován poplatek za každý úkon 150,-. Pokud je změna provedena nejpozději 1 den před závodem - telefonicky, emailem, osobně u registrace - je ZDARMA. Pořadatel si vyhrazuje právo ve výjimečných případech poplatek neúčtovat - posuzuje showmanager v místě závodu.