



XI Sportowe Mistrzostwa Polski Koni Arabskich Czystej Krwi 26-27 września 2020 roku

Propozycje

1. Informacje podstawowe:

XI Sportowe Mistrzostwa Polski Koni Arabskich Czystej Krwi – zawody ogólnopolskie, afiliowane przez ECAHO – dla koni wpisanych do ksiąg stadnych uznanych przez WAHO. Tytuły Sportowych Mistrzostw Polski będą przyznawane koniom, wpisanym do PASB, które zajęły najwyższe miejsca w klasyfikacji generalnej.

2. Organizatorzy:

- Stadnina Koni Michałów Spółka z.o.o.,
- Klub Jeździecki im. I Pułku Strzelców Konnych w Michałowie,
- Krajowy Ośrodek Wsparcia Rolnictwa

2. Termin i miejsce zawodów:

- 26 – 27 września (sobota – niedziela) 2020 r.
- Stadnina Koni Michałów, 28-411 Michałów,
- W zależności od warunków atmosferycznych wszystkie konkurencje rozegrane zostaną w hali lub na placu zewnętrznym (podłoże piaszczyste, piasek kwarcowy).

3. Zgłoszenia:

Zgłoszenia są przyjmowane na formularzu określonym w regulaminie – fax'em, e-mailem lub listownie, na adres:

Stadnina Koni Michałów
28-411 Michałów
fax. 41 356 54 06
e-mail: marta.jaros@stadninamichalow.pl

Ostateczny termin zgłoszeń: 18 września 2020 r.

4. Opłaty:

- **200 zł** – wpisowe za całe zawody od konia
- **150 zł** – opłata za boks w stajni murowanej, za całe zawody

Uwagi:

- Ilość bokсів ograniczona, prosimy o wcześniejszy kontakt w celu ustalenia dostępności,
- Boksy będą dostępne od 25 września 2020 r. od godziny 17:00,
- **Organizator udostępni słomę, nie zapewni siana oraz owsa.**

Wpisowe należy wpłacić na konto:

- Klub Jeździecki Michałów im. I Pułku Strzelców Konnych, 28-411 Michałów
- Bank Spółdzielczy Pińczów: **64 8509 0002 2002 0010 2108 0001**
- z dopiskiem zawierającym nazwy koni, których dotyczy wpisowe



5. Komisja sędziowska oraz osoby oficjalne:

Dyrektor zawodów:

- Marta Jaros (tel. 693 019 123)
- Weronika Sosnowska (tel. 693 200 543)

Dyrektor techniczny:

- Mariusz Liśkiewicz (tel. 602 152 499)

Sędziowie konkurencji klasycznych i pleasure:

- Alicja Poszepczyńska
- Helen Hennekens – van Nes
- Anna Piasecka
- Waław Pruchniewicz
- Józef Zagor

Gospodarz toru:

- Józef Zagor

Steward w ringu:

- Monika Słowik

Lekarz zawodów:

- lek. wet. Bartosz Kozłowski
- lek. wet. Agnieszka Kozłowska

Sekretariat pokazu:

- Małgorzata Lubasz

6. Wstępny program zawodów:

Sobota, rozpoczęcie zawodów o godzinie 9:00:

- Konkurs **nr 1** – Type & Conformation (klasa I),
- Konkurs **nr 2** – ujeżdżenie (klasa A) – półfinał w kat. Juniorzy P-1,
- Konkurs **nr 3** – ujeżdżenie (klasa A) – kategoria Open P-3,
- Konkurs **nr 4** – ujeżdżenie (klasa A) – półfinał w kat. Seniorzy N-1,
- Konkurs **nr 5** – *Classic Pleasure* (klasa D) – półfinał,
- Konkurs **nr 6** – *Classic Pleasure* (klasa D) – kategoria Open
- Konkurs **nr 7** – *Native Costume* (klasa E) – półfinał,

Bezpośrednio po zakończeniu konkursu nr 5 organizatorzy przewidują godzinną przerwę.

- Konkurs **nr 8** – *Hunter Pleasure* (klasa H) – półfinał,
- Konkurs **nr 9** – Polski Strój Historyczny (klasa F) – półfinał,
- Konkurs **nr 10** – skoki (klasa B) – półfinał w kat. Juniorzy – LL (max. 80 cm),
- Konkurs **nr 11** – skoki (klasa B) – półfinał w kat. Seniorzy – L (90 cm),



Niedziela, godzina 9:00:

- Konkurs **nr 12** – skoki (klasa B) – kategoria Open – min LL (max. 70 cm),
- Konkurs **nr 13** – skoki (klasa B) – finał w kat. Juniorzy – LL (max. 90 cm),
- Konkurs **nr 14** – skoki (klasa B) – finał w kat. Seniorzy – L (100 cm),
- Konkurs **nr 15** – ujeżdżenie (klasa A) – finał w kat. Juniorzy P-3,
- Konkurs **nr 16** – ujeżdżenie (klasa A) – finał w kat. Seniorzy N-2,
- Konkurs **nr 17** – *Classic Pleasure* (klasa D) – finał,

Bezpośrednio po zakończeniu konkursu nr 14 organizatorzy przewidują godzinną przerwę.

- Konkurs **nr 18** – *Native Costume* (klasa E) – finał,
- Konkurs **nr 19** – *Hunter Pleasure* (klasa H) – kategoria Open,
- Konkurs **nr 20** – *Hunter Pleasure* (klasa H) – finał,
- Konkurs **nr 21** – Polski Strój Historyczny (klasa F) – finał.

W SOBOTĘ ORGANIZATOR ZAPRASZA WSZYSTKICH ZAWODNIKÓW I CZŁONKÓW EKIP NA WSPÓLNĄ KOLACJĘ W „Starym Magazynie”.

7. Nagrody:

- Tytuły przyznawane są koniom, a nie jeźdźcom.
- Konie sklasyfikowane na miejscach od I do VI w swojej finałowej klasie, bez względu na liczbę uczestników, otrzymują flot's w następujących kolorach:
 - niebieski
 - czerwony
 - żółty
 - biały
 - różowy
 - zielony
- **Oprócz flot's Organizator zapewnia medale, puchary oraz nagrody rzeczowe dla trzech pierwszych koni w finałowej klasyfikacji.**
- Podczas trwania konkursów będzie prowadzona klasyfikacja Sportowych Mistrzostw Polski Koni Arabskich. W rozgrywce finałowej koń, który zajmie:
 - pierwsze miejsce – otrzyma Złoty Medal Sportowych Mistrzostw Polski Koni Arabskich
 - drugie miejsce – otrzyma Srebrny Medal Sportowych Mistrzostw Polski Koni Arabskich
 - trzecie miejsce – otrzyma Brązowy Medal Sportowych Mistrzostw Polski Koni Arabskich
- W rozgrywce finałowej jeździec ma prawo startu na wszystkich koniach zakwalifikowanych do finału oraz może zająć nagradzane miejsce oraz medale na każdym z koni.



- Jeździec, który startuje na więcej niż jednym koniu w ujeżdżeniu lub w skokach, musi przed startem w finale wskazać tylko jednego konia, którego wynik będzie liczony w klasyfikacji jeźdźców.

8. Zasady rozgrywania klas – Na podstawie regulaminu ECAHO, PZJ oraz Regulaminu PZHKA

Klasa A – Ujeżdżenie (zgodnie z programami publikowanymi przez PZJ&FEI)

- Konkursy ujeżdżenia są oceniane zgodnie z zasadami FEI oraz PZJ. Konkursy Sportowych Mistrzostw Polski Koni Arabskich:
 - Półfinał w kategorii juniorzy (P-1)
 - Półfinał w kategorii seniorzy (P-3)
 - Finał w kategorii juniorzy (N-1)
 - Finał w kategorii seniorzy (N-2)
- Klasyfikacja ostateczna jest ustalana na podstawie sumy ocen procentowych uzyskanych w konkursach półfinałowym i finałowym. Do finału kwalifikuje się 10 najlepszych par z półfinału. Konie o identycznej punktacji co koń 10 również kwalifikują się do rozgrywki finałowej.

Klasa B – Skoki (zgodnie z przepisami publikowanymi przez PZJ&FEI)

- Konkursy skoków będą oceniane zgodnie z zasadami narodowych federacji jeździeckich działających w kraju, w którym odbywają się zawody.
- **Juniorzy: LL (<= 90 cm)**
 - Półfinał: konkurs dokładności bez rozgrywki
 - Finał: konkurs dokładności z ewentualną rozgrywką medalową, jeśli po 2 przejazdach (1 w półfinale i 1 w finale) nie zostanie wyłoniony złoty, srebrny i brązowy medalista. Rozgrywka o miejsca medalowe na zasadzie konkursu zwykłego.
- **Seniorzy: L (100 cm)**
 - Półfinał: konkurs dokładności bez rozgrywki
 - Finał: konkurs dokładności z ewentualną rozgrywką medalową, jeśli po 2 przejazdach (1 w półfinale i 1 w finale) nie zostanie wyłoniony złoty, srebrny i brązowy medalista. Rozgrywka o miejsca medalowe na zasadzie konkursu zwykłego.
- Do finału kwalifikuje się 10 najlepszych koni z półfinału. Konie o identycznej punktacji, co koń 10. również kwalifikują się do rozgrywki finałowej.

Klasa D – Classic Pleasure – ECAHO Level A

Zasady ogólne

- Zawodnicy w zastępie wjeżdżają na ring klusem normalnym, w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara.
- Jeździec we wszystkich chodach musi utrzymywać lekki kontakt z pyskiem konia. Dozwolone jest zarówno ogłowie wędzidłowe jak i munsztukowe. Sędziowie nie mają prawa preferować jednego typu kieżna.
- Sędziowie mają obowiązek jednakowego oceniania wszystkich chodów konia.



- Jeździec przez cały czas musi w pełni panować nad koniem. Pożądane jest, aby jeźdźcy zachowywali równe odstępstwa między końmi, w kolejności numerów startowych, wykorzystując całą przestrzeń wokół ringu.
- Ubiór i wyposażenie jeźdźcy i konia takie samo jak w konkursach ujeżdżenia. Wymagane chody Najważniejsze, aby koń swoim zachowaniem i wyglądem wskazywał na zrównoważony, przyjazny charakter i łatwość powodowania. We wszystkich chodach musi poruszać się rytmicznie, płynnie, wykazując dążność do ruchu naprzód, w sposób zrównoważony.
- Stęp pośredni – powinien być wydatny, energiczny, posuwisty i o dalekim wyroku.
- Kłus roboczy – powinien być wykonywany w średnim zebraniu, spokojnie, swobodnie, rytmicznie i w równowadze. Wymagana jazda kłusem ćwiczebnym.
- Kłus wyciągnięty – charakteryzować się musi szybszym tempem i dłuższym krokiem w porównaniu do kłusa normalnego. Każdy koń może inaczej poruszać się w tym chodzie, gdyż każdy ma inną wrodzoną długość wyroku. Nie można doprowadzać do przeciążenia konia ponad jego siły, musi on wykazywać chęć do ruchu, zachowując dobrą formę, poruszając się w średnim zebraniu, bez przesadnie wysokiej akcji przodem, spokojnie, swobodnie, rytmicznie, płynnie i w równowadze. Wymagana jazda kłusem ćwiczebnym.
- Galop roboczy – powinien być wykonywany w średnim zebraniu, płytko, spokojnie, poprawnie, na wyprostowanym koniu.
- Wyciągnięty galop – koń powinien akcentować wydłużenie wyroku, ale pozostając pod pełną kontrolą jeźdźcy. Długość foulee może być różna dla różnych koni, gdyż jest to cecha wrodzona i osobnicza. Wyciągnięty galop nie jest tym samym, co galop roboczy, tylko wykonywany przy większej szybkości – polega na wydłużeniu kroku, przy czym koń pozostaje wyprostowany. Osiąganie nadmiernej szybkości będzie karane. Różnica pomiędzy galopem roboczym a wyciągniętym musi być wyraźnie zauważalna.
- Zmiany chodów wykonywane będą na komendę spikera
- Poziom A – koń prezentowany jest w stępie, kłusie, kłusie wyciągniętym, galopie roboczym i wyciągniętym. Osiąganie nadmiernej szybkości oraz niebezpieczna, brawurowa jazda będą karane. Wymagane jest spokojne pozostawanie w pozycji stój oraz sprawne cofanie bez trudności.

Klasa E – Native Costume – ECAHO Level A

Koń prezentowany jest w stępie, galopie roboczym i wyciągniętym. Osiąganie nadmiernej szybkości oraz niebezpieczna, brawurowa jazda będą karane. Wymagane jest spokojne pozostawanie w pozycji stój oraz sprawne cofanie bez trudności. 75% punktacji sędziowskiej przyznawane jest za prawidłowość wykonania programu oraz współpracę konia z jeźdźcem, podczas gdy 25% za strój jeźdźcy i rząd konia.

Zasady ogólne

- Zawodnicy w zastępie wjeżdżają na ring skróconym galopem, w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara.
- Jeździec we wszystkich chodach musi utrzymywać lekki kontakt z pyskiem konia. Dozwolone jest zarówno ogłowie wędzidłowe, jak i munsztukowe lub inne. Sędziowie nie mają prawa preferować jednego typu kielzna.
- Sędziowie mają obowiązek jednakowego oceniania wszystkich chodów konia.



- Jeździec przez cały czas musi w pełni panować nad koniem. Pożądane jest, aby jeźdźcy zachowywali równe odstępy między końmi, w kolejności numerów startowych, wykorzystując całą przestrzeń wokół ringu. Wyposażenie
- Ogłowie może być zaopatrzone w kielzno wędzidłowe, hackamore lub inne dostosowane do potrzeb. Ubiór i ekwipunek musi zapewniać przede wszystkim bezpieczeństwo. Obowiązujące jest siodło spełniające wymogi bezpieczeństwa zgodnie z zaleceniami PZJ.
- Zabronione jest używanie wytoków, czarnych wodzy, względnie innego sprzętu krępującego swobodę głowy konia.
- Ubiór jeźdźcy powinien zawierać elementy folkloru arabskiego, narodowego stroju Beduinów, takie jak np. powłóczysty płaszcz lub burnus, szarawary, strój głowy (turban, kufija bądź chusta). W rękach jeździec nie może trzymać niczego innego poza wodzami i ewentualnie batem. Używanie kasku ochronnego nie będzie karane.
- Ostrogi, bat lub palcat nieobowiązkowe lecz dozwolone, według uznania zawodnika.

Zalecenia

- Szczególną uwagę należy zwracać na bezpieczeństwo własne i innych uczestników konkursu, dlatego wszystkie elementy stroju jeźdźcy i konia muszą być stabilne, a ich wielkość i długość nie może stwarzać zagrożenia dla jeźdźców i koni zarówno na arenie konkursowej jak i rozprężalni. Zaleca się aby nie używać elementów nadmiernie falujących, powłóczyстых oraz hałaśliwych, a także takich które w jakikolwiek sposób mogłyby krępować ruchy jeźdźcy czy konia. Obuwie jeźdźcy musi być przystosowane do jazdy na koniu i bezpieczne, zabronione jest obuwie typu sandały, klapki, baleriny. Komisarz zawodów (TDC) ma prawo wyeliminować zawodnika za niebezpieczny strój. Zaleca się aby strój jeźdźcy był stosowny do jazdy konnej, ramiona, piersi, brzuchy i nogi jeźdźców powinny być zakryte.

Wymagane chody

Najważniejsze, aby koń swoim zachowaniem i wyglądem wskazywał na zrównoważony, przyjazny charakter i łatwość powodowania. We wszystkich chodach musi poruszać się rytmicznie, płynnie, wykazując dążność do ruchu naprzód, w sposób zrównoważony.

- Stęp pośredni – powinien być wydatny, energiczny, posuwisty i o dalekim wyroku.
- Skrócony galop (roboczy) – powinien być wykonywany w średnim zebraniu, płytko, spokojnie, poprawnie, na wyprostowanym koniu.
- Wyciągnięty galop – koń powinien akcentować wydłużenie wyroku, ale pozostając pod pełną kontrolą jeźdźcy. Długość foulee może być różna dla różnych koni, gdyż jest to cecha wrodzona i osobnicza. Wyciągnięty galop nie jest tym samym, co galop roboczy, tylko wykonywany przy większej szybkości – polega na wydłużeniu kroku, przy czym koń pozostaje wyprostowany. Osiąganie nadmiernej szybkości będzie karane. Różnica pomiędzy galopem roboczym a wyciągniętym musi być wyraźnie zauważalna.

Zmiany chodów wykonywane będą na komendę spikera

Klasa F – Polski Strój Historyczny

Koń prezentowany jest w stępie, kłusie, galopie roboczym i wyciągniętym. Osiąganie nadmiernej szybkości oraz niebezpieczna, brawurowa jazda będą karane. Wymagane jest spokojne pozostawanie w pozycji stój. 75% punktacji sędziowskiej przyznawane jest za



prawidłowość wykonania programu oraz współpracę konia z jeźdźcem, podczas gdy 25% za strój jeźdźca i rządy konia.

Zasady ogólne

- Jeździec przez cały czas musi w pełni panować nad koniem.
- Zawodnicy w zastępie wjeżdżają na ring kłusem normalnym, w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara.
- Sędziowie mają obowiązek jednakowego oceniania wszystkich chodów konia.
- Pożądane jest, aby jeźdźcy zachowywali równe odstępy między końmi, w kolejności numerów startowych, wykorzystując całą przestrzeń wokół ringu.

Wyposażenie

- Dozwolone jest zarówno ogłowie wędzidłowe, pelham, jak i munsztukowe, a także kielzna historyczne pasujące epoki z której pochodzi strój. Sędziowie nie mają prawa preferować jednego typu kielzna. Ubiór i ekwipunek musi zapewniać przede wszystkim bezpieczeństwo. Obowiązujące jest siodło spełniające wymogi bezpieczeństwa zgodnie z zaleceniami PZJ.
- Zabronione jest używanie wytoków, czarnych wodzy, względnie innego sprzętu krępującego swobodę głowy konia.
- Jeździec musi być ubrany w historyczny strój polski (bądź nawiązujący swoim charakterem, do naszych tradycji czy historii). Również koń powinien występować w odpowiednim rzedzie, tak aby para jeździec–koń tworzyła całość. W rękach jeździec nie może trzymać niczego innego poza wodzami i ewentualnie batem. Używanie kasku ochronnego nie będzie karane.
- Ostrogi, bat lub palcat nieobowiązkowe lecz dozwolone, według uznania zawodnika.

Zalecenia

Jeździec we wszystkich chodach musi utrzymywać lekki kontakt z pyskiem konia. Szczególną uwagę należy zwracać na bezpieczeństwo własne i innych uczestników konkursu, dlatego wszystkie elementy stroju jeźdźca i konia muszą być stabilne, a ich wielkość i długość nie może stwarzać zagrożenia dla jeźdźców i koni zarówno na arenie konkursowej jak i rozprężalni. Zaleca się aby nie używać elementów nadmiernie falujących, powłóczyстых oraz hałaśliwych, a także takich które w jakikolwiek sposób mogłyby krępować ruchy jeźdźca czy konia. Obuwie jeźdźca musi być przystosowane do jazdy na koniu i bezpieczne, zabronione jest obuwie typu sandały, klapki, aleriny, pantofle damskie. Komisarz zawodów (TDC) ma prawo wyeliminować zawodnika za niebezpieczny strój. Zaleca się aby strój jeźdźca był stosowny do jazdy konnej, ramiona piersi i brzuchy i nogi jeźdźców powinny być zakryte.

Wymagane chody

Najważniejsze, aby koń swoim zachowaniem i wyglądem wskazywał na zrównoważony, przyjazny charakter i łatwość powodowania. We wszystkich chodach musi poruszać się rytmicznie, płynnie, wykazując dążność do ruchu naprzód, w sposób zrównoważony.

- Stęp – powinien być wydatny, energiczny, posuwisty i o dalekim wyroku.
- Kłus normalny – powinien być wykonywany w średnim zebraniu, spokojnie, swobodnie, rytmicznie i w równowadze. Wymagana jazda kłusem ćwiczebnym.
- Skrócony galop (roboczy) – powinien być wykonywany w średnim zebraniu, płytko, spokojnie, poprawnie, na wyprostowanym koniu.



- Wyciągnięty galop – koń powinien akcentować wydłużenie wykroku, ale pozostając pod pełną kontrolą jeźdźca. Długość foulee może być różna dla różnych koni, gdyż jest to cecha wrodzona i osobnicza. Wyciągnięty galop nie jest tym samym, co galop roboczy, tylko wykonywany przy większej szybkości – polega na wydłużeniu kroku, przy czym koń pozostaje wyprostowany. Osiąganie nadmiernej szybkości będzie karane. Różnica pomiędzy galopem roboczym a wyciągniętym musi być wyraźnie zauważalna.

Zmiany chodów wykonywane będą na komendę spikera. Jeźdźcy zobowiązani są dostarczyć na stanowisko spikera, najpóźniej na pół godziny przed rozpoczęciem konkursu, krótkiego opisu kostiumu, mówiącego o tym, do jakiej epoki historycznej on nawiązuje. Opis musi być podpisany imieniem i nazwiskiem jeźdźca oraz numerem startowym.

Klasa H – Hunter Pleasure – ECAHO Level A

Półfinały, Finały: Konie mają być zaprezentowane w stępie, klusie, galopie roboczym i wyciągniętym w obu kierunkach. Wymagane jest od nich pozostawanie w pozycji „stój” i chętnie cofanie. Ocenie podlega zachowanie konia, prezencja, przydatność do klasy Hunter, jakość i pokrój.

Zasady ogólne

- Zawodnicy wjeżdżają na ring klusem, w kierunku przeciwnym od ruchu wskazówek zegara.
- Wymagane jest utrzymywanie we wszystkich chodach lekkiego, lecz bezpośredniego kontaktu z pyskiem konia. Zwisające wodze są błędem. Bezpośredni kontakt oznacza, że między ręką jeźdźca a pyskiem konia można przeprowadzić linię prostą.
- Przydatność do klasy Hunter oznacza, że koń ma odpowiednie ramy dla wykonania bezpiecznego i efektywnego skoku.
- Sędziowie mają obowiązek jednakowego oceniania wszystkich chodów.
- Konie mogą mieć zaplecione grzywy i ogony.

Wyposażenie

- Ogłowie powinno być lekkie, w typie pokazowym; kielżno dopuszczalne wędzidłowe, pelham, munsztuk lub pelham typu „Kimblewick”. Naczółki i nachrapniki w stylu myśliwskim, nie mogą być ozdobne. Kolorystyka w stylu „Saddle seat”. Niedopuszczalne są wytoki i czarna wodza.
- Dopuszczalne jest używanie napierśnika.
- Dopuszczalne są wszelkie typy klasycznego angielskiego siodła, najbardziej zalecane skokowe, nie mogą posiadać wycięć. Popręgi skórzane, taśmowe lub sznurkowe.
- Wymagany jest strój w stylu sportowym. Rajtrok w tradycyjnych kolorach (czarny, granatowy, szary, zielony lub brązowy) z materiałów odpowiednich dla stylu myśliwskiego. Może być uszyty z materiału w dyskretny deseń (typu tweed, żakard, kurza stopka, drobne prążki lub kratka). Rajtrok musi być w ciemniejszym kolorze niż bryczesy lub jodhpury. Nieodpowiednie są brokaty, materiały błyszczące lub z wypukłym wzorem. Niedozwolona jest żadna biżuteria z wyjątkiem broszki lub spinki do krawata czy plastronu względnie monogramu na częściach ekwipunku. Rękawiczki dopuszczalne, ale w tradycyjnych kolorach. Obowiązkowe są buty jeździeckie, toczek, melonik lub kask w tradycyjnych kolorach. Uczestnicy niestosujący się do tych



wymogów będą karani. Dozwolone jest używanie ostróg i bata lub palcatu, ale nie dłuższego niż 75 cm łącznie z klapką.

Wymagane chody

- Ważne jest, aby koń sprawiał wrażenie odprężonego, przyjemnego do jazdy i czerpiącego z niej przyjemność. W porównaniu do klas, w których wymagane jest wysokie ustawienie konia i sylwetka w formacie stojącego prostokąta, koń do Hunter Pleasure powinien mieścić się raczej w formacie leżącego prostokąta, mieć szyję wyciągniętą do przodu, głowę noszona niżej i mniejsze zgięcie w potylicy. W ruchu powinien pokrywać więcej gruntu. Karany będzie jeździec prowadzący konia zarówno na wiszącej wodzy, jak z głową zadarta do góry, przed wędzidłem, nadmiernie skracający wykrok.
- Stęp jest chodem czterotaktowym, powinien mieć daleki, płaski wykrok, nie wykazujący objawów skrępowania.
- Kłus jest chodem dwutaktowym, powinien odbywać się w prostym ustawieniu, równym rytmie, równowadze i średniej prędkości, krokiem swobodnym, pokrywającym dużo ziemi. Jeźdźcy powinni poruszać się kłusem anglezowanym.
- Roboczy galop jest chodem trzytaktowym, powinien być równy, regularny i przy wyprostowanym koniu.
- Galop wyciągnięty powinien charakteryzować się wyraźnie dłuższym wykrekiem niż w galopie roboczym, przy czym długość wykroku jest osobniczą cechą konia. Koń przez cały czas powinien być prowadzony prosto i pod kontrolą jeźdźca.

Klasa I – Type&Conformation (wg zasad ECAHO)

Punktacja za Typ w skali od 1 do 10 (dopuszczalne oceny połówkowe) Przeprowadzenie klasy: Każdy koń jest oceniany indywidualnie w postawie na „Stój” przez sędziów, według następujących kryteriów:

- Typ – pkt 1-10 (dozwolone oceny połówkowe)
- Pokrój (nogi, kłoda, jakość, harmonia) – pkt 1-10 (dozwolone oceny połówkowe)

Końcowy wynik stanowi średnią z ocen za dwie cechy od sędziów. Wygrywa koń, który uzyska najwyższą średnią wartość. Konie mogą być prezentowane w ogłowie wędzidłowym, prezenterce lub kantarze. Prezenterzy mają na sobie strój jeździecki. Ogiery muszą być okiełznane wędzidłem. Bandażowanie nóg jest niedozwolone. Konie są doprowadzane do oceny na określone miejsce o określonej porze, w kolejności dowolnej.

Klasyfikacja łączna Classic All-Round

Koniom, które otrzymają największą łączną liczbę punktów w niżej wymienionych dyscyplinach będzie przyznany tytuł **Classic All-Round Champion lub Classic – All Round Open**.

Classic All-Round Champion / Classic All – Round Open

konkurencje obowiązkowe:

- Type&Conformation (I)
- Ujeżdżenie (A) lub Skoki (B)



konkurencje dodatkowe:

- Ujeżdżenie (A),
- Skoki (B),
- Classic Pleasure (D)
- Hunter Pleasure (H)

Jeśli podczas zawodów jest podział rozgrywanych dyscyplin na kategorie wiekowe jeźdźców, tytuł Classic All-Round Champion, musi być przyznane w każdej kategorii wiekowej. Tytuł Classic All-Round Champion otrzymuje koń, który z tym samym jeźdźcem otrzymał największą sumę punktów ze wszystkich konkursów obowiązkowych i dodatkowych, w których startował. Jeśli dwa lub więcej koni ma taką samą łączną punktację, tytuł otrzyma koń, który ma więcej punktów otrzymanych w klasie Type&Conformation.

Schemat punktacji:

Przykładowa liczba startujących koni w konkursie	Miejsce										
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
3	3pkt.	2pkt.	1pkt.								
4	4pkt.	3pkt.	2pkt.	1pkt.							
5	5pkt.	4pkt.	3pkt.	2pkt.	1pkt.						
6	6pkt.	5pkt.	4pkt.	3pkt.	2pkt.	1pkt.					
7	7pkt.	6pkt.	5pkt.	4pkt.	3pkt.	2pkt.	1pkt.				
8	8pkt.	7pkt.	6pkt.	5pkt.	4pkt.	3pkt.	2pkt.	1pkt.			
9	9pkt.	8pkt.	7pkt.	6pkt.	5pkt.	4pkt.	3pkt.	2pkt.	1pkt.		
10	10pkt.	9pkt.	8pkt.	7pkt.	6pkt.	5pkt.	4pkt.	3pkt.	2pkt.	1pkt.	
15	10pkt.	9pkt.	8pkt.	7pkt.	6pkt.	5pkt.	4pkt.	3pkt.	2pkt.	1pkt.	0pkt.

9. Sprawy organizacyjne:

- nie przewiduje się zebrania technicznego,
- listy startowe będą dostępne na godzinę przed rozpoczęciem konkursów,
- sprawdzenie dokumentów koni i zawodników oraz wydawanie numerów startowych będzie odbywać się w biurze zawodów (budynek Starego Magazynu) w piątek od godziny 18:00 do 19:00 oraz w sobotę od godziny 7:00 do 8:00 – pod rygorem niedopuszczenia do startu,
- **jeźdźcy muszą mieć kaski, dotyczy to zarówno przejazdów podczas konkursów, jak i jazdy na rozprężalni i na terenie zawodów, wyjątek stanowią klasy Pleasure dla zawodników mających ukończone 18 lat,**
- **organizator wymaga od zawodników ubezpieczenia od następstw nieszczęśliwych wypadków osób uczestniczących w kulturze fizycznej i sporcie, ważnych badań lekarskich, a od osób niepełnoletnich wymagana jest zgoda rodziców na udział w zawodach,**
- **organizator zastrzega sobie prawo do zmian w programie zawodów,**
- wyżywienie we własnym zakresie.



10. Noclegi (we własnym zakresie):

- **Ośrodek Szkoleniowo-Wypoczynkowy „Zacisze”**
Krzyżanowice Dolne 13
28-400 Pińczów
tel. 41 357 18 82, 603 0587 675
www.oswzacisze.pl
info@oswzacisze.pl
Ośrodek ok. 17 km od Stadniny.
- **Hotel „Słoneczny Zdrój Medical SPA&Wellness”**
ul. Bohaterów Warszawy 115
28-100 Busko- Zdrój
tel. 41 378 88 00, 728 410 620
www.slonecznyzdroj.pl
info@slonecznyzdroj.pl
booking@slonecznyzdroj.pl
Hotel ok. 23 km od Stadniny.
- **Hotel „Nad Starą Nidą”**
ul. Targowa 4
28-400 Pińczów
tel. 41 357 24 40, 791 601 187
www.hotelnadstaranida.pl
www.hotelnsn.pl
info@hotelnsn.pl
Hotel ok. 8 km od Stadniny.
- **„Zakątek” Dom Weselny & Hotel**
Wrocieryż
28-411 Michałów
tel. 501 524 030 , 791 135 105
www.domweselnyzakatek.pl
info@domweselnyzakatek.pl
- **Hotel Mercure Conference & Spa**
Dosłońce 56
32-222 Raclawice
tel. 12 378 47 27
www.mercure-doslonce-spa.com
repcja@dosloncespa.pl
Hotel ok. 41 km od Stadniny.
- **Agroturystyka J.M. Bębenek**
Skowronno Górne 33
28-400 Pińczów
tel. 725 304 381
Pensjonat ok. 13 km od Stadniny.
- **Agroturystyka „W Dolinie Nidy”
T.M. Napora**
Skowronno Górne 32
28-400 Pińczów
tel. 661 833 574, 721 143 074
Pensjonat ok. 13 km od Stadniny.

ORGANIZATOR NIE PONOSI ODPOWIEDZIALNOŚCI ZA KRADZIEŻE, WYPADKI I INNE SZKODY MOGĄCE POWSTAĆ W TRAKCIE TRANSPORTU, NA I PO ZAWODACH ORAZ W TRAKCIE UCZESTNICTWA W NICH.