

Regulamin rozgrywania

Mistrzostw Polski Młodych Koni w 2014 r.

postanowienia szczegółowe: dyscyplina powożenia zaprzęgami jednokonnymi

1. MPMK składają się z trzech prób rozgrywanych w ciągu dwóch lub trzech dni.
2. MPMK dla koni 4- i 5-letnich zostaną rozegrane z oceną stylu, dla koni 6-letnich na poziomie klasy C przepisów PZJ z zastosowaniem programu ujeżdżenia Nr 6.
3. Prawo startu mają konie:
 - o 4-letnie, które w roku ich rozgrywania ukończyły na zawodach ogólnopolskich lub regionalnych jeden konkurs ujeżdżenia i jeden konkurs zręczności powożenia – odpowiednie zaświadczenie powinien wydać sędzia główny zawodów regionalnych,
 - o 5-letnie, które ukończyły wszystkie trzy próby podczas zawodów ogólnopolskich na poziomie klasy L lub N,
 - o 6-letnie, które ukończyły wszystkie trzy próby podczas zawodów ogólnopolskich na poziomie klasy N lub C.
4. Konie polskiej hodowli mają prawo startu w MPMK na podstawie osiągniętych wyników w konkursach o podobnym stopniu trudności za granicą.
5. Konie 4 letnie obowiązkowo uczestniczą w pokazie na trójkącie, a konie 5- i 6-letnie w obowiązkowym przeglądzie weterynaryjnym odbywających się przed lub w pierwszym dniu mistrzostw. Na trójkącie oceniane są następujące elementy:
 - o typ i pokrój
 - o kondycja i pielęgnacja (w tym kucie) i ogólne wrażenie
 - o ruch w stępie i klusie
 Oceny od 0 do 10 punktów za każdy z wymienionych elementów, z dokładnością do 0,1 punktu. Oceny dokonuje 3 osobowa komisja, ustalając wspólną notę za każdy element. Suma punktów za poszczególne elementy przemnażana jest przez **0,05**, co daje wynik w punktach bonifikacyjnych. Wynik ten jest podawany publicznie wraz z komentarzem przewodniczącego komisji.
6. Podczas MPMK konie 4- i 5-letnie nie mogą w żadnej z prób mieć kielzna zapiętego „na ostro”, łańcuszek munsztuka (jeśli jest w użyciu) powinien być lekko luźny czyli powinien pozostawiać miejsce na jeden palec. Kielzno kontroluje przed wjazdem czwarty sędzia – pełniący obowiązki komisarza.
7. Podczas MPMK dopuszczone są ochraniacze na nogi w próbie terenowej i konkursie zręczności powożenia osłaniające staw pięcinowy i nadpęcie.

Różnice w ocenie konkursów dla młodych koni i zwykłych konkursów powożenia.

KONKURS DLA MŁODYCH KONI	KONKURS POWOŻENIA ZWYKŁY
Najważniejszym kryterium jest ocena uzdolnień konia jako przyszłego konia zaprzęgowego.	Najważniejszym kryterium jest jak najlepsze wykonanie aktualnego programu.
Bardzo istotne jest ogólne wrażenie.	W ocenie ważne są szczegóły, ponieważ powożenie to również precyzyjne wykonanie programu.
Niewielkie usztywnienie na początku wykonania programu nie powinno mieć wpływu na końcową ocenę.	Niewielkie usztywnienie/spięcie jest odnotowane natychmiast i uwzględnione w ocenie za ruch oraz uwzględnione w trzeciej ocenie ogólnej.
Ruchy/ćwiczenia są oceniane pod kątem poprawnej tendencji w wykonaniu, występujący brak precyzji nie ma takiej samej wagi jak w konkursie tradycyjnym .	Poprawność wykonania ruchu/ćwiczenia oceniana jest od momentu rozpoczęcia programu do momentu zakończenia.
Impuls i pilność (dotyczy stępa) są najważniejszymi kryteriami oceny i one powinny przeważać.	Błędy w wykonaniu ćwiczeń są tak samo ważne jak problemy związane ze skalą treningu.

Błędy są istotne, jeżeli są wynikiem niewłaściwego treningu, który powinien uwzględniać wymagania stawiane koniom w określonym wieku.	Błędy w wykonaniu ćwiczeń są tak samo ważne, jak problemy związane ze skalą treningową zależną od wieku.
Oddziaływanie powożącego nie jest oceniane, choć liczy się harmonia między koniem a powożącym.	Oddziaływanie powożącego jest istotne.

PRÓBA UJEŹDŻENIA (na styl)

Dla koni 4 letnich obowiązuje program Nr 1 – 4-latki ([załącznik Nr 1](#))

Dla koni 5 letnich obowiązuje program Nr 2 – 5-latki ([załącznik Nr 2](#))

Dla koni 6 letnich obowiązuje program Nr 6 PZJ

Oceny dokonuje 3 sędziów: 2 oceniających na krótkiej oraz 1 sędzia na długiej ścianie czworoboku (porozumiewają się za pomocą krótkofalówki). Komisja wystawia wspólną notę za każdy element. Skala ocen od 0 do 10 punktów bonifikacyjnych za każdy element (z dokładnością do 0,1 punktu). Wynik końcowy stanowi suma punktów za poszczególne elementy (stępn, kłus, przydatność do zaprzęgu i łatwość ciągnięcia, wrażenie ogólne) podzielona przez 4.

Otrzymujemy wynik w punktach bonifikacyjnych, który podawany jest do wiadomości publicznej wraz z komentarzem przez przewodniczącego komisji.

Ocenię podlegają

Stępn 0-10 punktów

- Rytm
- Takt
- Aktywność
- Obszerność wykroku i swoboda

Kłus 0-10 punktów

- Rytm
- Takt
- Równowaga
- Zaangażowanie zadu i elastyczność kroków
- Ekspresja i rozluźnienie
- Dążność do ruchu naprzód (tendencja do krycia przestrzeni)

Przydatność do powożenia i łatwość ciągnięcia 0-10 punktów

- Impuls i giętkość
- Ruszanie na wprost chętnie i bez oporu
- Posłuszeństwo i lekkość
- Swoboda, rozluźnienie i praca na pomocach
- Potencjał do zebrania

Wrażenie ogólne 0-10 punktów

- Postawa i zrównowazenie
- samoniesienie
- reakcja na pomoce chętnie i bez oporu

Suma z dokładnością do 0,05 punktu

WYNIK – suma dzielona przez 4 elementy składowe oceny.

PUNKTY KARNE

- 1 pomyłka 0,2 pkt
- 2 pomyłki 0,4 pkt
- 3 pomyłki eliminacja

PRÓBA TERENOWA – MARATON (na styl)

Sędziowana na styl dla koni 4 i 5 letnich. Konie 6 letnie wg przepisów PZJ.

Oceny dokonuje 3 sędziów w przeszkodach (każdy z sędziów w innej) i jeden sędzia na odcinku stępa oceniający prawidłowość stępa. Sędziowie na przeszkodach dokonują oceny każdego elementu oddzielnie z (dokładnością do 0,1 pkt.). Wynik próby terenowej stanowi średnia ocen 3 sędziów wyrażona w punktach bonifikacyjnych, pomniejszona o ewentualne punkty karne za błędy. **Wynik próby terenowej obliczany jest przez biuro zawodów.**

U koni 5 letnich do wyniku doliczane są punkty za najkrótszy w kolejności, łączny czas pokonywania wszystkich przeszkód (patrz poniżej).

Ocenię podlegają

Dążność do ruchu naprzód i odwaga 0-2 pkt

Rytm i elastyczność 0-2 pkt

Posłuszeństwo i praca na pomocach 0-2 pkt

Umiejętność i chęć ciągnięcia 0-2 pkt

PUNKTY KARNE

- w stępie, za każde 5 sekund zmiany chodu – 0,2 pkt
- przekroczenie normy czasu we wszystkich odcinkach – 0,2 pkt za każdą sek
- naprawa błędu trasy w przeszkodzie – 0,5 pkt
- omińnięcie bramki, obowiązkowego przejazdu lub celowników – eliminacja
- przekroczenie czasu maksymalnego w przeszkodzie – eliminacja
- zejście luzaka lub zawodnika w przeszkodzie – 1 pkt

DYSTANSE

Odcinki	4-latki	5-latki	6-latki
A	4-5 km	5-6 km	6-8 km
D	800-1000 m	800-1000 m	800-1000 m
E	4-5 km	5-6 km	6-7 km
Przeszkody	4	5	6-8
Bramki	4	5	5-6

TEMPO (PRĘDKOŚĆ)

Odcinki	4-latki	5-latki	6-latki
A	13 km/h	14 km/h	15 km/h
D	7 km/h	7 km/h	7 km/h
E	13 km/h	13 km/h	14 km/h

U koni 5 letnich doliczane są punkty bonifikacyjne za najkrótszy w kolejności, łączny czas pokonywania wszystkich 5 przeszkód mara tonowych.

Koń który uzyskał najkrótszy łączny czas:

- 1 miejsce – 1 pkt.
- 2 miejsce – 0,8 pkt.
- 3 miejsce – 0,6 pkt.
- 4 miejsce – 0,4 pkt.
- 5 miejsce – 0,2 pkt.
- 6 miejsce oraz kolejne – 0 pkt.

PRÓBA ZRĘCZNOŚCI POWOŻENIA (na styl)

Oceny dokonuje 3 osobowa komisja wystawiając wspólną notę za każdy element oceniany z dokładnością do 0,1 pkt. Suma punktów za poszczególne elementy stanowi wynik wyrażony w punktach bonifikacyjnych, podawany wraz z komentarzem przez przewodniczącego komisji.

Wynik może być pomniejszony o punkty karne za błędy.

Ocenie podlegają następujące cechy

Dążność do ruchu naprzód 0-2 pkt

Rytm i elastyczność 0-2 pkt

Posłuszeństwo i uległość 0-2 pkt

Umiejętność i chęć ciągnięcia 0-2 pkt

KARY ZA BŁĘDY

- Zrzutka – 0,2 pkt
- 1 nieposłuszeństwo – 0,2 pkt
- 2 nieposłuszeństwo – 0,4 pkt
- 3 nieposłuszeństwo – eliminacja
- Przekroczenie normy czasu – 0,2 pkt za każdą sekundę
- Ominięcie elementu trasy – eliminacja

PRÓBA SKŁADA SIĘ Z:

- Konie 4 letnie 14 – 16 przeszkód prędkość – 200 m/min
- Konie 5 letnie 14 – 16 przeszkód prędkość – 230 m/min
- Konie 6 letnie zgodnie z przepisami PZJ – kl. C

O kolejności w MPMK decyduje suma punktów bonifikacyjnych uzyskanych w kolejnych trzech próbach (plus wynik oceny na trójkacie w przypadku koni 4-letnich). Klasyfikacja koni 6 letnich zgodnie z przepisami PZJ.