

## MISTRZOSTWA POLSKI MŁODYCH KONI 2019 w sportowych rajdach konnych

1. MPMK są organizowane wspólnie przez Polski Związek Hodowców Koni oraz Polski Związek Jeździecki i rozgrywane według postanowień ogólnych regulaminu rozgrywania MPMK oraz szczegółowych dyscypliny sportowych rajdów konnych (SRK) dla koni z następujących grup wiekowych:
  - 4-letnich – konkurs na dystansie klasy L,
  - 5-letnich – konkurs na dystansie klasy P,
  - 6-letnich – konkurs na dystansie klasy N.
2. MPMK w Sportowych Raidach Konnych odbywają się zgodnie z Przepisami i aktualnym Regulaminem Rozgrywania Zawodów dyscypliny Sportowych Raidów Konnych wraz z elementami wskazanymi w poniższych Postanowieniach.
3. Prawo startu w MPMK w dyscyplinie Sportowych Raidów Konnych uzyskują:
  - a. w kategorii koni 4-letnich wszystkie konie, które co najmniej raz ukończyły klasę L na zawodach krajowych (regionalnych lub ogólnopolskich) i/lub konie posiadające karierę wyścigową na torach, które ukończyły przynajmniej dwie gonitwy (niezbędne zaświadczenie o karierze wyścigowej wystawione przez odpowiednie władze wyścigowe),
  - b. w kategorii koni 5-letnich wszystkie konie, które co najmniej raz ukończyły klasę P na zawodach krajowych (regionalnych lub ogólnopolskich),
  - c. w kategorii koni 6-letnich wszystkie konie, które ukończyły klasę N na zawodach krajowych (regionalnych lub ogólnopolskich),
  - d. konie polskiej hodowli mają prawo startu w MPMK na podstawie wyników osiągniętych za granicą. Decyzję o ich uczestnictwie podejmuje Komisja Koordynacyjna PZJ-PZHK.
4. Zasady rozgrywania Mistrzostw Polski Młodych Koni:
  - a. w kategorii koni 4-letnich zasady rozgrywania są zgodne z zasadami konkursu obowiązującymi dla klasy L z tym, że do punktów zdobytych w konkursie doliczane są punkty pochodzące z oceny na trójkacie. Zwycięza para z największą liczbą uzyskanych punktów. W przypadku uzyskania przez kilka par identycznej liczby punktów o zajęciu wyższego miejsca decyduje krótszy czas wejścia na bramkę weterynaryjną, a przy dalszym braku rozstrzygnięcia – większa liczba punktów za ruch,
  - b. w kategorii koni 5-letnich zasady rozgrywania są zgodne z zasadami konkursu obowiązującymi dla klasy P. Punkty uzyskane za poszczególne odcinki są sumowane, zwycięża para z największą ich liczbą. W przypadku uzyskania przez kilka par identycznej liczby punktów, o zajęciu wyższego miejsca decyduje mniejsza suma czasów wejść na bramkę weterynaryjną, a przy dalszym braku rozstrzygnięcia - większa liczba punktów za ruch,
  - c. w kategorii koni 6-letnich obowiązuje konkurs rozgrywany na dystansie klasy N, natomiast koniom przyznawane są punkty zgodnie z zasadami punktacji obowiązującymi w klasie P. Punkty zdobyte za poszczególne odcinki są sumowane, zwycięża para z największą ich liczbą. W przypadku uzyskania przez kilka par identycznej liczby punktów o zajęciu wyższego miejsca decyduje mniejsza suma czasów wejść na bramki weterynaryjne. Przy dalszym

braku rozstrzygnięcia o wyższym miejscu decyduje większa suma punktów za ruch.

5. Pokaz w rękę na trójkącie dotyczy tylko koni 4-letnich. Konie są prezentowane najpierw w kłusie, następnie w pozycji „stój” i w stępie na trójkącie o wymiarach ok. 30 x 30 x 30m. Prezentacja na trójkącie jest oceną eksterieru, sprawdzeniem predyspozycji ruchowych konia oraz stopnia posłuszeństwa i zaufania do człowieka. Oceny konia dokonuje 3-osobowa komisja ustalając wspólną notę za każdy element. Sumę punktów za poszczególne elementy przemnożoną przez 0,05 dodaje się do całkowitego wyniku punktowego w klasie. Wynik końcowy podawany jest publicznie wraz z komentarzem przewodniczącego, oraz jest publikowany w wynikach MPMK w oddzielnej kolumnie.

#### **Ocena obejmuje:**

- **typ** (koń wzrostu 155-165 cm, szlachetny, proporcjonalnie i harmonijnie zbudowany o suchej konstytucji, preferowane konie oo i AA) – do 5 pkt.
- **pokrój** (koń w długich liniach o wyraźnym kłębie, łopatka długa prawidłowo skątowana, lekko skośny długi dobrze umięśniony zad, nogi poprawne o wyraźnie zarysowanych mocnych suchych stawach, poprawne kopyta) – do 10 pkt.
- **stęp w rękę** (regularny, obszerny, swobodny, aktywny) – do 10 pkt.
- **kłus w rękę** (regularny, obszerny, swobodny, aktywny, elastyczny, pozostający w równowadze, efektywny niekoniecznie efektowny) – do 10 pkt.
- **ogólne wrażenie** (kondycja, pielęgnacja, podporządkowanie i współpraca) – do 5 pkt.

Skala ocen od 0 do 5 pkt. (typ i ogólne wrażenie) i od 0 do 10 pkt. (pokrój, stęp, kłus) za każdy z wymienionych elementów, z dokładnością do 0,1 pkt.

#### Skala ocen od 1 do 5 pkt.

- 5 – wybitny
- 4 – bardzo dobry
- 3 – dobry
- 2 – dostateczny
- 1 – niedostateczny

#### Skala ocen od 0 do 10 pkt.

- 10 – wybitny
- 9 – bardzo dobry
- 8 – dobry
- 7 – dosyć dobry
- 6 – zadawalający
- 5 – dostateczny
- 4 – niedostateczny
- 3 – prawie zły
- 2 – zły
- 1 – bardzo zły