

Klubowe Zawody Jeździeckie

21 czerwca 2014

UWAGA: termin zawodów może ulec zmianie na 22 czerwca ze względu na pogodę lub w przypadku dużej liczby zawodników rozegrany w dwa dni tj 21 i 22 czerwca 2014

9⁰⁰ – Uroczyste rozpoczęcie zawodów

Powitanie uczestników oraz gości; jeźdźcy obowiązkowo w strojach galowych, konie nienagannie wyczyszczone i zaplecione.

9¹⁵ – Skoki

Konkurencja polega na pokonaniu parkuru z 6 przeszkodami z jak najmniejszą liczbą zrzutek i przypadków nieposłuszeństwa konia. Za każdy błąd para koń i jeździec otrzymuje punkty karne. Zwycięża ten, kto zgromadził jak najmniejszą ilość punktów karnych. Ustalona zostanie norma czasu (pokonanie trasy w kłusie), za której przekroczenie będą dodatkowe punkty karne.

11⁰⁰ – Konkurs drużynowy

W konkursie będą startowały równocześnie dwie drużyny cztero-konne. Każda drużyna będzie miała jeden palcat który będzie przekazywany sobie na linii startu mety, tzn. pierwsza osoba rusza z palcatem, po przejechaniu toru przeszkód przekazuje palcat drugiemu jeźdźcowi itd. Ostatnia osoba nie musi przekazywać palcatu. Wyścig wygrywa drużyna która pierwsza pokona tor przeszkód i wróci na linię startu. Podczas każdego wyścigu będzie mierzony czas. Po przejechaniu toru przeszkód przez wszystkie drużyny zostaną wybrane dwie, które miały najlepszy czas przejazdu. Drużyny te zmierzą się ze sobą walcząc o mistrzostwo 😊 Jeśli drużyny w pierwszym przejeździe miały ten sam zestaw koni będą losowały zestaw koni, pierwsza losuje drużyna z lepszym czasem uzyskanym w pierwszym przejeździe.

12⁰⁰ – Konkurs 3 beczek

Należy przeskoczyć 3 stacjonaty, po każdym skoku należy objechać beczkę. Konkurs rozgrywany na czas, wygrywa osoba z najlepszym czasem.

Osoby początkujące, nie galopujące lub nie skaczące, pokonują tą samą trasę z kubkiem z wodą, a zamiast stacjonaty pokonują leżący na piasku drąg.

13⁰⁰ – Przerwa – ognisko , karmienie koni

14⁰⁰ – obejście terenu z prowadzącym zawody

15⁰⁰ – Ujeżdżenie

16³⁰ – Konkurs tatarski

Konkurs tatarski rozgrywany jest na oklep. Podstawą do klasyfikacji zawodników będzie ilość uzyskanych punktów w trakcie przejazdu, a w drugiej kolejności czas. Należy pokonać trasę między startem a metą stępem lub kłusem, nie omijając żadnej przeszkody (jeżeli koń ominie należy zawrócić i spróbować ponownie).

17³⁰ – Konkurs terenowy

19⁰⁰ – Zakończenie zawodów

Wręczenie nagród zwycięzcom konkursów; poczęstunek dla uczestników zawodów oraz wspólne biesiadowanie przy ognisku.



Klubowe Zawody Jeździeckie 21 - 22 czerwca 2014

Sprawy organizacyjne

- ✓ Składka z tytułu zawodów :
 - 20 zł przy uczestnictwie w 1 konkursie;
 - 45 zł przy uczestnictwie od 2 konkurencji i więcejSkładkę wpłacamy razem ze składką za maj lub czerwiec 2014.
- ✓ Członkowie klubu będą mogli popisać się swoimi umiejętnościami jeździeckimi w następujących konkurencjach: Skoki, Konkurs drużynowy , Konkurs 3 Beczek, Konkurs tatarski , Ujeżdżenie oraz Konkurs terenowy.
- ✓ W zawodach mogą wziąć udział zarówno jeźdźcy początkujący, jak i zaawansowani.
- ✓ Dla każdego uczestnika zawodów przewidziane jest pamiątkowe flo oraz poczęstunek przy ognisku.
- ✓ Dla zdobywców pierwszych miejsc w poszczególnych konkursach nagroda rzeczowa oraz dyplom dla 1 – 3 miejsca.
- ✓ Wśród uczestników startujących we wszystkich konkurencjach zostanie wyłoniony zwycięzca otrzymujący Puchar Przechodni
- ✓ Zbiórka uczestników zawodów o godz. 7.30
- ✓ Uczestników zawodów obowiązuje galowy , czysty ubiór:
 - białe lub czarne bryczesy (spodnie);
 - biała koszula;
 - rajtrok lub żakiet;
 - wypastowane buty i czapsy.
- ✓ Konie wyczyszczone, umyte (w szczególności tam gdzie biała sierść , na stawach skokowych i łokciach), zaplecione grzywy i ogony. Kontrola!
- ✓ Program zawodów może nieznacznie ulec zmianie.
- ✓ W razie zaistnienia niesprzyjających warunków pogodowych zawody mogą zostać przełożone.
- ✓ Zapraszamy do kibicowania zawodników przez członków rodzin oraz znajomych.

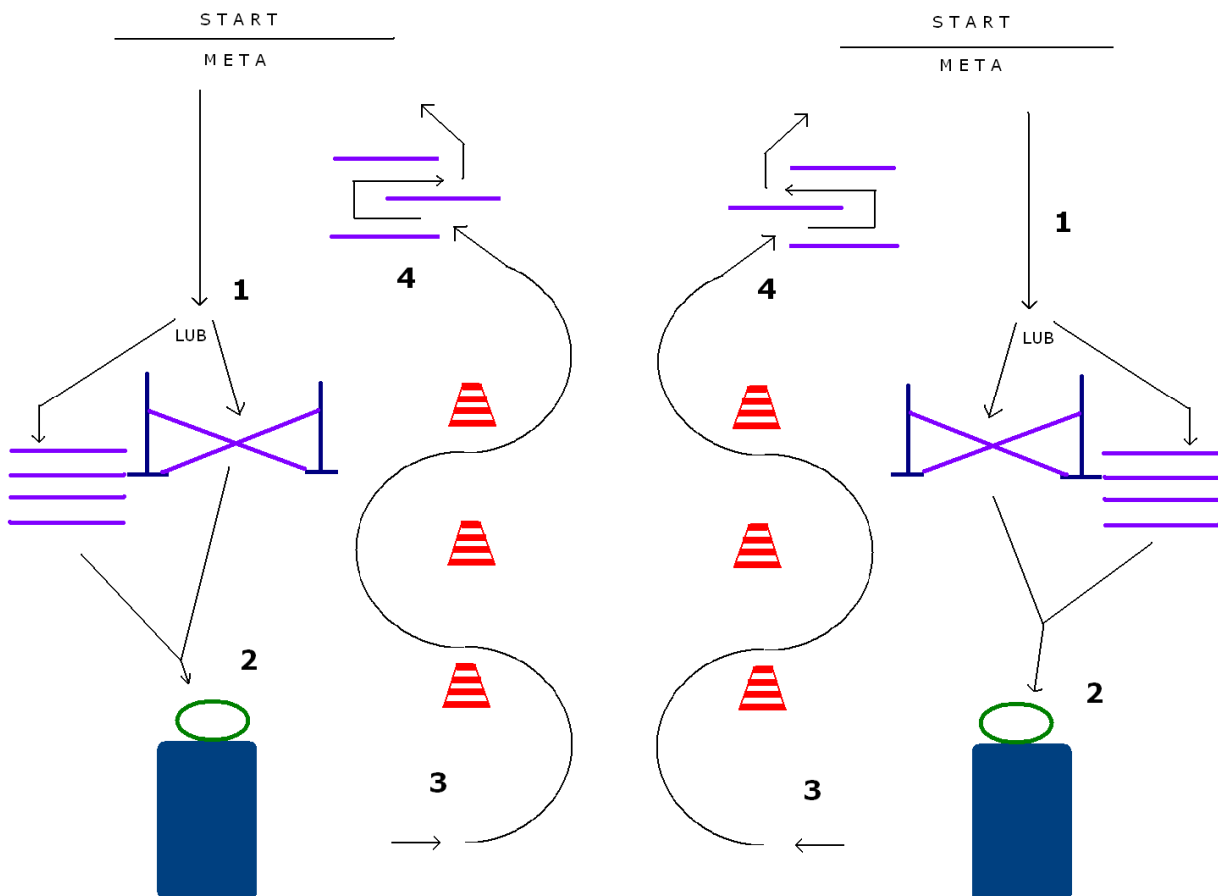
WYŚCIG DRUŻYN

W konkursie będą startowały równocześnie dwie drużyny cztero-konne. Każda drużyna będzie miała jeden palcat który będzie przekazywany sobie na linii startu mety, tzn. pierwsza osoba rusza z palcatem, po przejechaniu toru przeszkód przekazuje palcat drugiemu jeźdźcowi itd. Ostatnia osoba nie musi przekazywać palcatu. Wyścig wygrywa drużyna która pierwsza pokona tor przeszkód i wróci na linię startu. Podczas każdego wyścigu będzie mierzony czas. Po przejechaniu toru przeszkód przez wszystkie drużyny zostaną wybrane dwie, które miały najlepszy czas przejazdu. Drużyny te zmierzą się ze sobą walcząc o mistrzostwo ☺ Jeśli drużyny w pierwszym przejeździe miały ten sam zestaw koni będą losowały zestaw koni, pierwsza losuje drużyna z lepszym czasem uzyskanym w pierwszym przejeździe.

ZESTAW I
Wigor
Juczar
Czeremosz
Alaska

ZESTAW II
Lizus
Dalin
Empiryk
Wiking

WEJŚCIE



LEGENDA:

- 1 - KOPERTA LUB DRAŻKI KŁUSEM, wybieramy w zależności od konia oraz umiejętności jeźdźcy (Alaska i Empiryk nie skaczą)
- 2 - PĘTLA Z UWIAZU, jeździec przechodzi przez pętelkę bez zsiadania z konia, koń będzie trzymany w ręku przez wyznaczoną osobę
- 3 - SLALOM kłusem lub galopem
- 4 - LABIRYNT Z DRĄGÓW przejeżdżamy stępem

KONKURS TRZECH BECZEK

Należy przeskoczyć 3 stacjonaty, po każdym skoku należy objechać beczkę. Konkurs rozgrywany na czas, wygrywa osoba z najlepszym czasem.

Osoby początkujące, nie galopujące lub nie skaczące, pokonują tą samą trasę z kubkiem z wodą, a zamiast stacjonaty pokonują leżącego na piasku drąga.

Konkurs Ujeżdżenie

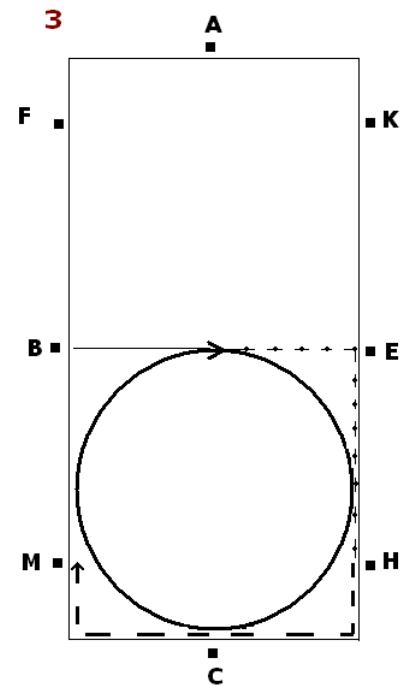
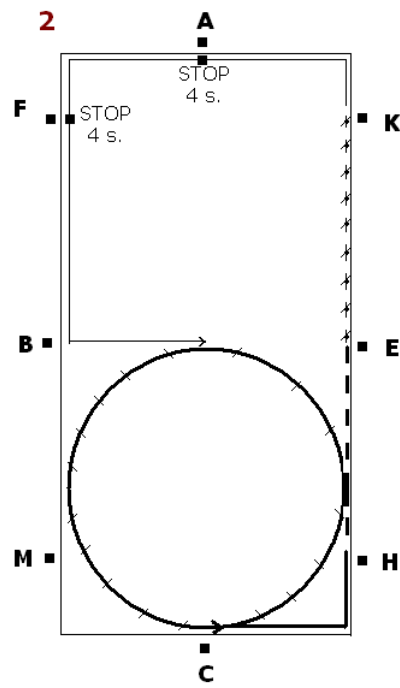
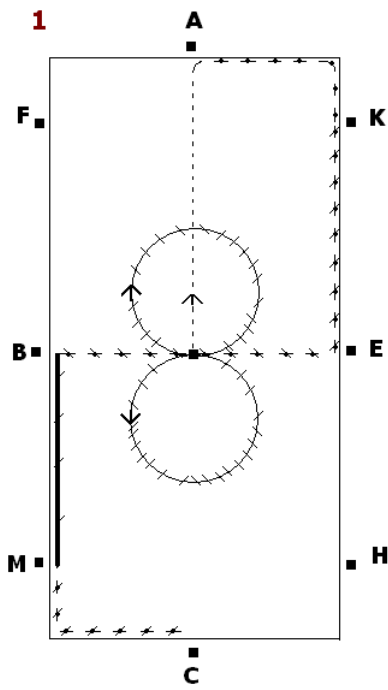
PROGRAM UJEŹDŻENIA DLA ZAAWANSOWANYCH

X	ruszamy stępem pośrednim, w A zakłusowanie
AK	kłus anglezowany ze strzemionami
KEX	kłus anglezowany bez strzemion
X	ósemka składająca się z 2 wolt o średnicy 10m kłusem ćwiczebnym bez strzemion, pierwsza wolta w prawo, druga w lewo
XB	kłus anglezowany bez strzemion
BM	galop bez strzemion
MC	kłus anglezowany bez strzemion
C	koło w lewo w galopie bez strzemion na lewą nogę
CH	galop ze strzemionami
HE	galop w pólśiadzie
EK	kłus anglezowany bez strzemion
KA	kłus ćwiczebny ze strzemionami
A	zatrzymanie, nieruchomość 4 sekundy
AF	kłus ćwiczebny ze strzemionami
F	zatrzymanie, nieruchomość 4 sekundy
FBX	kłus ćwiczebny ze strzemionami
X	zagalopowanie, koło w galopie w prawo na prawą nogę ze strzemionami
XEH	kłus anglezowany ze strzemionami
H	zagalopowanie na prawą nogę
HCM	galop w pólśiadzie ze strzemionami
M	przejście do kłusa
MB	kłus anglezowany ze strzemionami
B	półwolta w prawo w kłusie ćwiczebnym bez strzemion
MCH	kłus ćwiczebny zebrany bez strzemion
HXF	kłus anglezowany wydłużony (wyciągnięty) ze strzemionami
FAK	kłus ćwiczebny zebrany bez strzemion
KXM	kłus anglezowany wydłużony (wyciągnięty) ze strzemionami
MC	kłus ćwiczebny zebrany bez strzemion
CX	kłus roboczy ćwiczebny
X	zatrzymanie, ukłon

W konkursie ujeżdżenia oceniane będą:

- dokładność wykonania figur
- dokładność wyjeżdżania narożników oraz dojeżdżanie do literek
- dosiad jeźdźca (spokojne ręce i łydki, proste plecy, itp.)
- harmonia między jeźdźcem a koniem

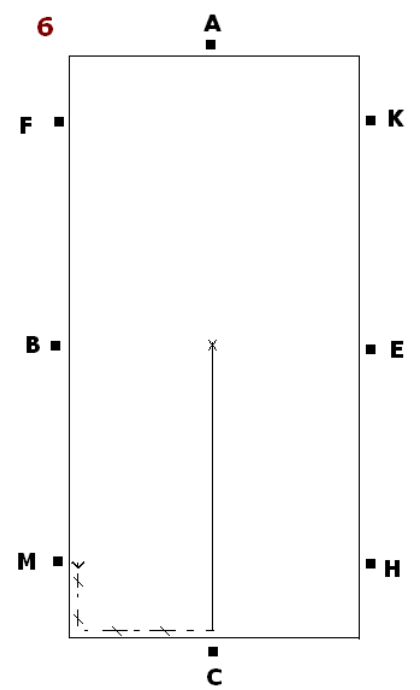
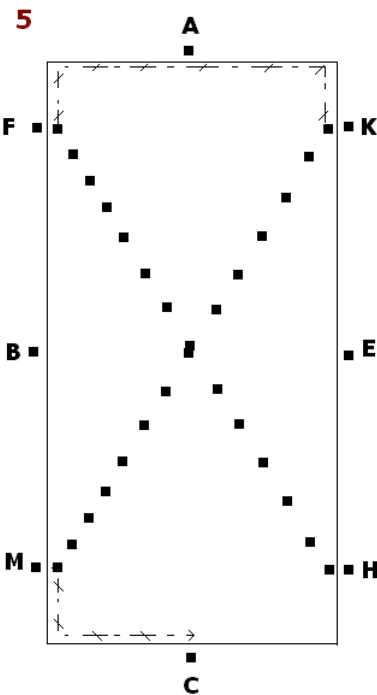
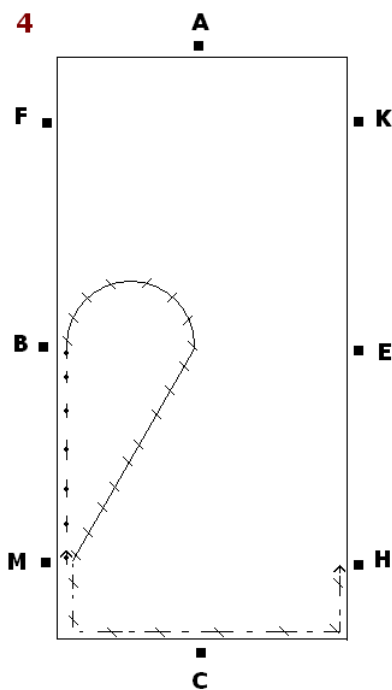
PROGRAM UJEŹDZENIA - ZAAWANSOWANI



- step
- → → kłus angl. ze strzemiionami
- × × × kłus angl. bez strzemiion
- kłus ćw. ze strz.

- ■ ■ kłus angl. wydłużony ze strzemiionami
- × × × kłus ćw. bez strz
- × × × kłus ćw. zebrany bez strzem.

- galop bez strzemiion
- galop ze strzemiionami
- - galop w półsiadzie ze strzemiionami



PROGRAM UJEŹDŹENIA DLA POCZĄTKUJĄCYCH

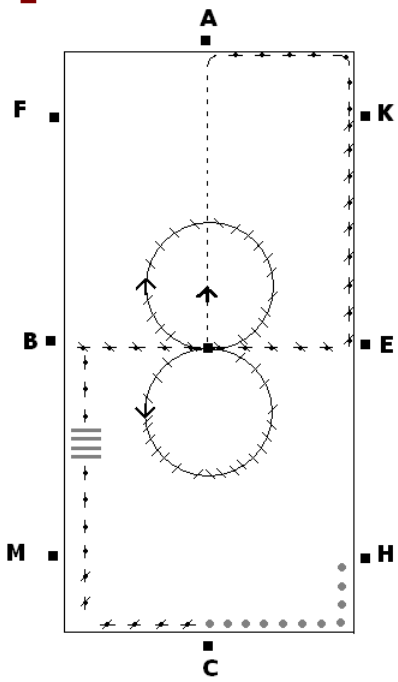
- X ruszamy stępem pośrednim, w A zakłusowanie
- AK kłus anglezowany ze strzemionami
- KEX kłus anglezowany bez strzemion
- X ósemka składająca się z 2 wolt o średnicy 10m kłusem ćwiczebnym bez strzemion, pierwsza wolta w prawo, druga w lewo
- XB kłus anglezowany bez strzemion
- BM kłus anglezowany ze strzemionami, pokonanie drążków w pólśiadzie
- MC kłus anglezowany bez strzemion
- C serpentyna o 3 zakrętach:
1. Pierwszą część pierwszego zakrętu od C do H jedziemy robiąc pajęczka w kłusie, dalej kłus anglezowany bez strzemion
2. Drugi zakręt pokonujemy kłusem ćwiczebnym bez strzemion, odcinek prosty kłusem anglezowanym ze strzemionami,
W połowie odcinka prostego wykonujemy woltę w lewo o średnicy 10 m kłusem ćwiczebnym ze strzemionami, po woltie do 3 zakrętu dalej kłus anglezowany ze strzemionami
3. Ostatni zakręt, aż do A jedziemy pólśiadem ze strzemionami
- AF kłus ćwiczebny ze strzemionami
- F zatrzymanie, nieruchomość 4 sekundy
- FB kłus ćwiczebny ze strzemionami
- B zatrzymanie, nieruchomość 4 sekundy
- B ruszamy kłusem ćwiczebnym ze strzemionami, półwolta w lewo kłusem ćwiczebnym ze strzemionami
- FAK kłus zebrany ćwiczebny bez strzemion
- KXM kłus wydłużony (wyciągnięty) ze strzemionami
- MCH kłus zebrany ćwiczebny bez strzemion
- HB kłus wydłużony (wyciągnięty) ze strzemionami
- BF kłus ćwiczebny ze strzemionami
- F półwolta w prawo kłusem ćwiczebnym ze strzemionami
- BMC kłus anglezowany bez strzemion
- CX kłus ćwiczebny ze strzemionami
- X zatrzymanie, ukłon

W konkursie ujeżdżenia oceniane będą:

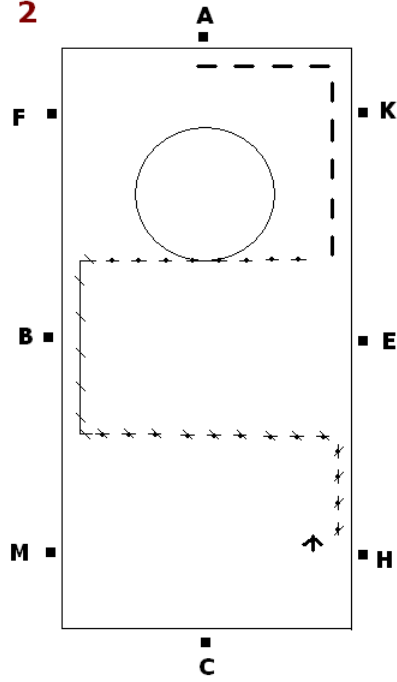
- dokładność wykonania figur
- dokładność wyjeżdżania narożników oraz dojeżdżanie do literek
- dosiad jeźdźca (spokojne ręce i łydki, proste plecy, itp.)
- harmonia między jeźdźcem a koniem

PROGRAM UJEŹDZENIA - POCZĄTKUJĄCY

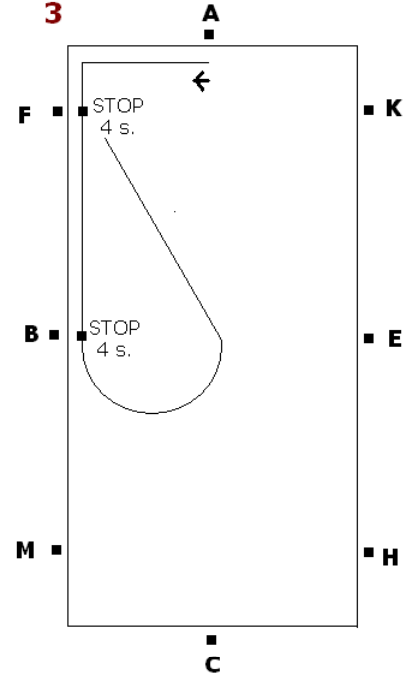
1



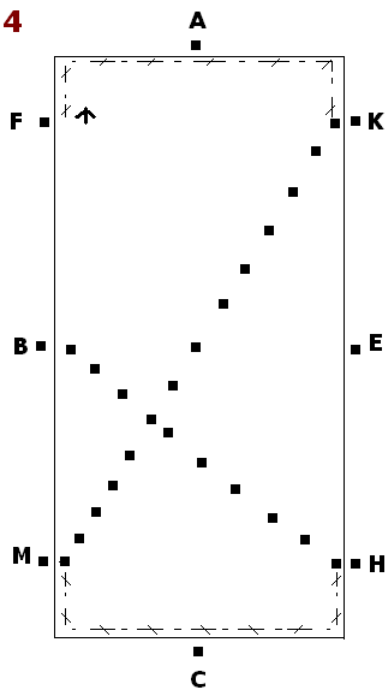
2



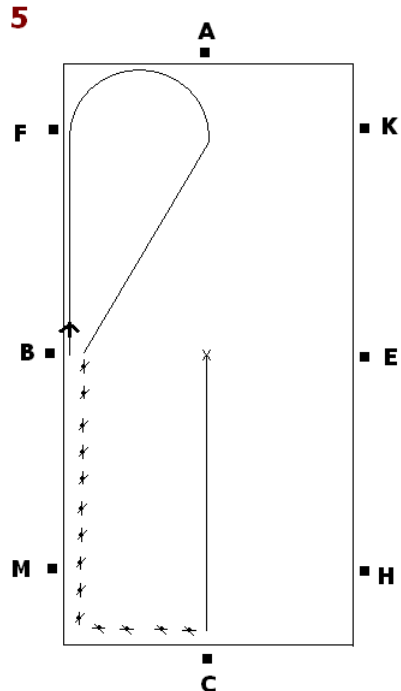
3



4



5



Legenda:

- stęp
- + + + kłus angl. ze strzemionami
- * * * kłus angl. bez strzemion
- ~ ~ ~ kłus ćw. bez strz.
- — — kłus ćw. ze strz.
- ~ ~ ~ kłus ćw. zebrany bez strzem.
- ■ ■ kłus angl. wydłużony ze strzemionami
- - - kłus w półsiadzie ze strzemionami
- • • • pajączek

KONKURS TATARSKI

Konkurs rozgrywany będzie na punkty i na czas. Zwycięża osoba posiadająca największą ilość punktów mająca najlepszy czas.

Przed startem każdy jeździec losuje sposób w jaki przejedzie odcinek w punkcie nr 6

1 – Drążki w kłusie półsiadem

2 – slalom, pierwszy słupek mijamy z lewej strony

3 – przekładamy ringo ze stojaka na stojak

4 – jeździec zsiada z konia i prowadzi go w jednej ręce, w drugiej trzyma łyżkę z surowym jajkiem (za rozbicie jajka naliczamy 5 punktów ujemnych), trasę pokonujemy idąc po pniakach

5 – oddajemy jajko i łyżkę, wsiadamy na konia z kostki słomy

6 - przejazd wylosowanym sposobem (koń będzie prowadzony w ręku przez wyznaczoną przez instruktora osobę):

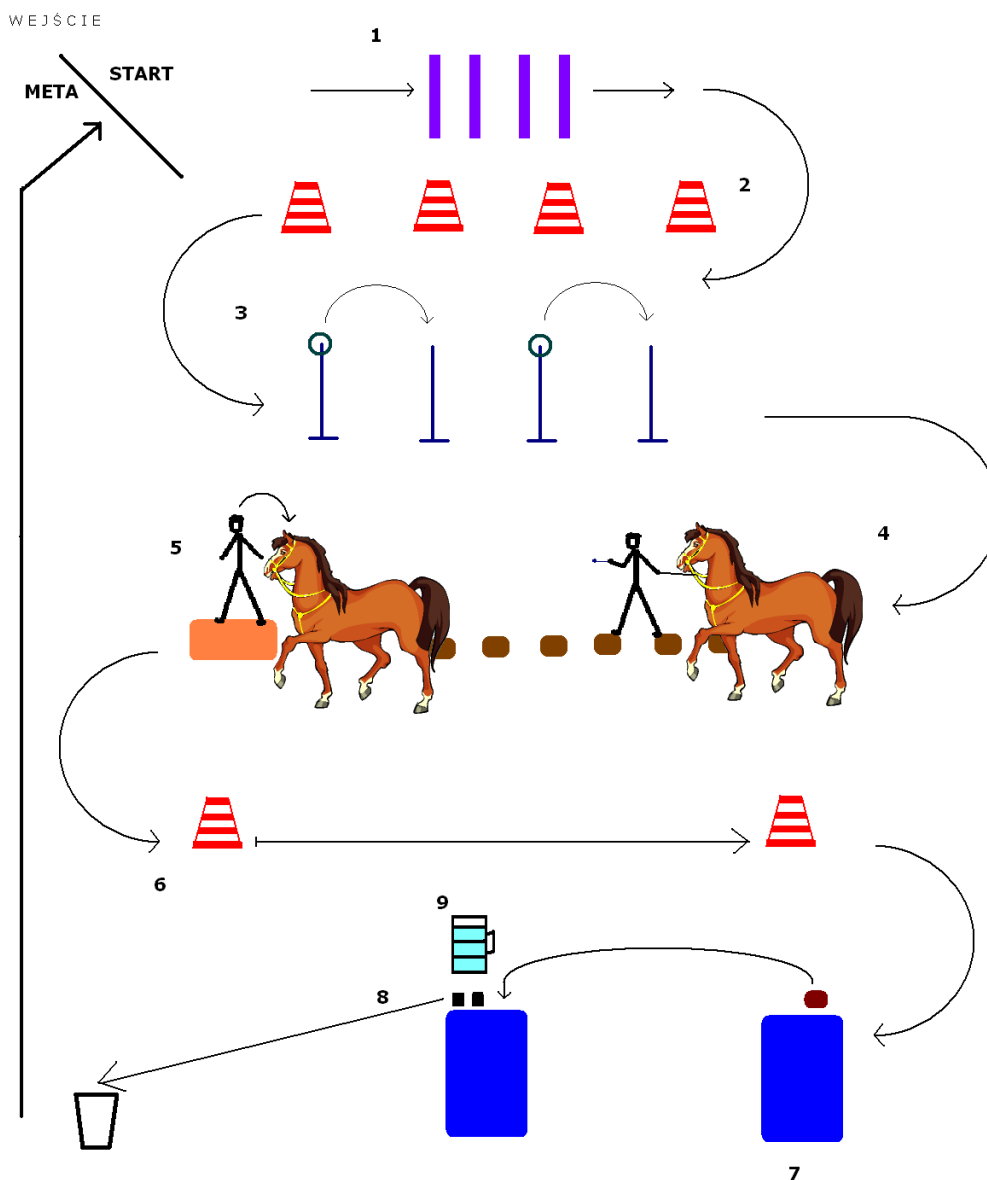
tyłem, martwy indianin, po turecku tyłem, po turecku przodem, bokiem, po damsku, na klęcząco, leżąc na plecach

7 – jeździec zabiera z pierwszej beczki wyznaczony przedmiot i przewozi go na drugą beczkę

8 – z drugiej beczki zabieramy 2 ziemniaki i rzucamy nimi do wiaderka

9 – jeździec otrzymuje kubek z wodą i jak najszybciej udaje się na linię mety w taki sposób aby nie wylać wody z kubka oraz nie oblać wodą konia

KONKURS TATARSKI



KONKURS W TERENIE

Konkurs rozgrywany w drużynach dwuosobowych na czas. Wygrywa para z najlepszym czasem. Uczestnicy pokonują różne przeszkody w terenie w wyznaczonych chodach. Rodzaje chodu oznaczone będą chorągiewkami. Uczestnicy będą mieli do zebrania po drodze marchew i jabłko. Marchew należy zerwać, schować i pokazać sędziom po przekroczeniu linii mety. Nie wolno pozwolić koniowi samodzielnie zerwać marchewki ani jabłka z gałęzi!!!! Jabłko zrywamy zębami bez pomocy rąk. Po zerwaniu jabłka zębami można wziąć je do ręki i ruszać do mety gdzie należy je okazać sędziom.

Pary koni wybieramy samodzielnie, jednak instruktor może zmienić pary jeśli będzie zbyt dużo chętnych na te same konie. W takiej sytuacji odbędzie się losowanie koni w dzień zawodów. W każdej parze jeźdźców powinna być przynajmniej jedna osoba zaawansowana która będzie osobą prowadzącą.

Za pokonanie odcinka wyższym chodem niż tym który został wyznaczony (np. galopem zamiast klusem) do wyniku końcowego doliczane będzie 10 sekund karnych w zależności od ilości kroków w chodzie wyższym niż przewidziano.

Na linię mety każdy z uczestników konkursu musi przywieźć zerwane marchew i jabłko

Za brak marchewki doliczamy 20 sekund karnych

Za brak jabłka doliczamy 5 minut karnych

Za pomaganie sobie rękami lub czymkolwiek innym przy zrywaniu jabłka doliczamy 10 sekund karnych.

Przed rozpoczęciem konkursu w terenie KAŻDY uczestnik zobowiązany jest do przejścia trasy pieszo z instruktorem w celu zapoznania się z przeszkodami oraz z wymaganym sposobem ich pokonania!!

**Zapraszamy wszystkich Klubowiczów do wspólnej zabawy i
życzymy sukcesów.**