



PRAVILNIK ZA WESTERN TEKMOVANJA
POD OKRILJEM
SLOVENSKEGA ZDRUŽENJA QUARTER KONJA

Splošna pravila obnašanja, povzeta po NRHA, AQHA in FEI

KODEKS OBNAŠANJA

1. Na konjeniških tekmovanjih se konj upošteva kot najpomembnejši, bolj pomemben od katere koli druge stvari.
2. Dobrobit konja mora prevladovati nad zahtevami rejcev, trenerjev, jezdecev, lastnikov, tekmovalcev, organizatorjev in sponzorjev.
3. Konjem mora biti omogočena vsa skrb in oskrba veterinarjev s ciljem zagotoviti njihovo zdravje in dobro počutje.
4. Prizadevati si je treba, da bo na tekmovalnih in prireditvenih prostorih zagotovljen najvišji nivo nastanitve, oskrbe, higijene in varnosti za konje.
5. Pri vsaki vrsti konjeništvu in vsaki metodi treninga je potrebno spoštovati konja kot živo bitje in ne smejo se uporabljati tehnike, ki se po pravilih AQHA, NRHA in FEI smatrajo kot nezakonite.
6. Državni in mednarodni predpisi in zakoni v športu, ki se nanašajo na zaščito konja, se morajo spoštovati, ne samo na tekmovanjih ampak tudi med transporti, treningi in vsakdanjim delom/oskrbo.
7. Predpisi, ki se nanašajo na konjeniške prireditve in tekmovanja so predmet nenehnih revizij in posledično izboljšav, da bi se zagotovilo maksimalno spoštovanje konja.

Pravilnik za western tekmovanja pod okriljem SIQHA je razdeljen na tri dele, v prvem so navedene izjeme (glede na mednarodno priznane pravilnike), drugi del predstavlja tekmovalni del pravilnika za reining NRHA Handbook; Rules for judging Reining, str. 65 in dalje, tretji del pa je tekmovalni del AQHA Handbook of rules®ulations, s slovenskim prevodom najpomembnejših členov. V dodatku je kratek oris zahtevanega znanja za pridobitev osnovne western licence in western licence za reining.

I. del IZJEME IN POSEBNOSTI

Ne glede na določila svetovno priznanih in uveljavljenih pravilnikov AQHA in NRHA Slovensko združenje quarter konja določa, kot je stalna praksa tudi v ostalih državah oziroma združenjih, izjeme za tekmovalno sezono 2009.

1. DISCIPLINE IN KATEGORIJE v tekmovalni sezoni 2009 so:

- (a) **NOVICE YOUTH WALK AND TROT HORSEMANSHIP** (za tekmovalce, mlajše od 18 let)
NOVICE AMATEUR WALK AND TROT HORSEMANSHIP (za tekmovalce začetnike, do 200,00€ zaslužka)
WESTERN HORSEMANSHIP AMATEUR
- (b) **TRAIL YOUTH** (za tekmovalce, mlajše od 18 let)
TRAIL NOVICE AMATEUR (za tekmovalce začetnike, do 200,00€ zaslužka)
TRAIL AMATEUR
- (c) **REINING YOUTH** (za tekmovalce, mlajše od 18 let)
REINING ROOKIE (v kategoriji je dovoljeno dvoročno jahanje, ne glede na uporabljeno brzdo ali starost konja; do 258,22 € zaslužka***)
(The use of two hands is allowed, regardless of the age of horse or bit used!)
REINING NON PRO
REINING OPEN

*** Zasluzki se začno beležiti v tekmovalni sezoni 2008, na področju RS, iz kategorije Rookie so izvzeti naslednji tekmovalci: Angel Angelov, Blaž Nemanič, Martin Šraj).

2. STATUS TEKMOVALCA

SIQHA v smislu popularizacije western tekmovanj in vzpodbujanja množičnosti v tekmovalni sezoni 2009 dovoljuje spregled določil v členih 403, 404 in 405 AQHA Official Handbook of rules and regulations/čl. AM-010 APHA /čl. 900 ApHC ter NRHA Handbook Show rules and regulations tč. B oziroma posledično tudi vseh ostalih točk, ki se navezujejo na status tekmovalca (NON PRO).

Tekmovalec mora biti član SIQHA in se izkazati z veljavno tekmovalno/člansko izkaznico.

3. LASTNIŠTVO KONJA

SIQHA v smislu popularizacije western tekmovanj in vzpodbujanja množičnosti v tekmovalni sezoni 2009 dovoljuje spregled določil AQHA/APHA/ApHC ter NRHA Handbook Show rules and regulations, ki se navezujejo na status oziroma lastništvo konja.

4. PASMA KONJA, POGOJI IN DOKAZILA

- (a) Na tekmovanjih za **državno prvenstvo** se tekmuje izključno s konji pasme quarter, paint in appaloosa.
- (b) SIQHA ne omejuje nastopov ostalih pasem/nepasemskih konj na western tekmovanjih; vendar taki nastopi tekmovalcem, članom SIQHA, ne štejejo za DP.
- (c) Tekmovalci so dolžni ob prevzemu številke pred tekmovanjem dokazati svojo in istovetnost konja (tekmovalna/članska izkaznica SIQHA, kopija certifikata o registraciji

za konja). V kolikor morajo opraviti preizkus znanja za pridobitev licence, organizatorja ob prijavi na tekmovanje zaprosijo tudi za opravljanje le-tega.

5. TOČKOVANJE ZA DRŽAVNO PRVENSTVO

- (a) Točkovanje za vse discipline v državnem prvenstvu je predlagano glede na našo specifičnost. Končni seštevek oziroma upoštevanje števila tekem je odvisno od števila organiziranih tekem:
- do 4 tekem se upošteva N-1
 - pri 5 tekmah ali več je formula N-2
- (b) V primeru, da so v razredu v uvrstitvi tuji tekmovalci, se pri točkovanju za državno prvenstvo izpustijo iz vrstnega reda.
- (c) Pri izenačenju oziroma delitvi prvega mestu se v disciplini reining upoštevajo določila NRHA Handbook Show rules and regulations; M – Ties. V končnem primeru nerešenega rezultata se delijo tudi točke za državno prvenstvo. Delitev točk se izvede tudi pri izenačitvah na drugih mestih. V disciplinah horsemanship in trail se izvede delitev točk za državno prvenstvo pri vsakem izenačenju oz. delitvi mest. Seštejejo se točke deljenih mest in delijo s številom deljenih mest.
- (d) Točke se beležijo hkrati za tekmovalca in konja, kar pomeni, da se končna uvrstitev veže na team. Teami morajo skupaj tekmovali celo sezono. Tekmovalec lahko torej v državnem prvenstvu tekmuje z več konji in obratno, konj lahko v posamezni kategoriji tekmuje z dvema jezdecema. Točkovanje in razglasitev se opravi za tekmovalce in konje.

Lestvica točkovanja:

uvrstitev	število štartov v kategoriji za državno prvenstvo														
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15 +
1	23	23	23	25	25	25	26	26	28	32	32	32	32	34	34
2		14	15	16	16	17	18	19	22	22	22	22	22	27	27
3			10	10	11	11	12	13	13	14	14	14	14	22	22
4				9	9	9	9	9	10	10	10	10	10	15	15
5					8	8	8	8	8	9	9	10	10	10	10
6						7	7	7	7	8	8	9	10	10	10
7							6	6	6	6	7	8	9	10	10
8								5	5	5	6	7	8	9	10
9									4	4	5	6	7	8	9
10										3	4	5	6	7	8
11											3	4	5	6	7
12												3	4	5	6
13													3	4	5
14														3	4
15															5

6. NAGRADE – ŠTARTNINE

- (a) Pri izračunu in izplačilu nagrad se na tekmovanjih za državno prvenstvo predlaga naslednji sistem:

NRHA PAYBACK SCHEDULE A

Use this payback schedule for all NRHA classes EXCEPT \$2000 or more added Category 1 classes
(refer to NRHA Payback Schedule B for \$2000 or more added Category 1 classes.)

# OF PLACES	NUMBER OF HORSES ENTERED														
	1	2-5	6-9	10-13	14-18	19-24	25-28	29-32	33-36	37-40	41-44	45-48	49-52	53-60	61 & ↑
1	100%	60%	45%	40%	34%	32%	28%	26%	26%	25%	25%	25%	23%	23%	23%
2		40	35	30	27	22	22	22	19	18	17	16	16	15	14
3			20	20	20	19	17	14	13	13	12	11	11	10.5	10.5
4				10	10	10	10	10	10	10	9.5	9	9	9	9
5					9	9	9	9	9	8.5	8	8	8	8	8
6						8	8	8	8	7	7	7	7	7	7
7							6	6	6	6	6	6	6	6	6
8								5	5	5	5	5	5	5	5
9									4	4	4	4	4	4	4
10										3.5	3.5	3.5	3.5	3.5	3.5
11											3	3	3	3	3
12												2.5	2.5	2.5	2.5
13													2	2	2
14														1.5	1.5
15															1
	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100

(b) ADDED

Reining:

Rookie 100,00 €

Non Pro, Open neomejeno

Horsemanship, Trail

Amateur, Novice Amateur 50,00€

V kategorijah Youth denarni dodatki niso obvezni, nagrade so lahko praktične.

(c) Maksimalna višina štartnine je 20€; razen v kategorijah Youth, kjer je lahko štartnina simbolična.

(d) Sodniške takse se ne zaračunava.

7. NASTOPANJE Z ŽREBCEM v kategoriji Youth je v točki 404 (c) in 406 (d) AQHA Handbook/YP-080 B. APHA/801 D ApHC in NRHA Youth show rules A (5) prepovedano. SIQHA bo izjemoma dovolilo tak nastop samo v primeru, da tekmovalac, njegov starš oz. zakoniti zastopnik ter lastnik konja na začetku tekmovalne sezone SIQHA dostavijo **podpisano izjavo**, da se zavedajo rizika in nastopajo izključno na svojo odgovornost.

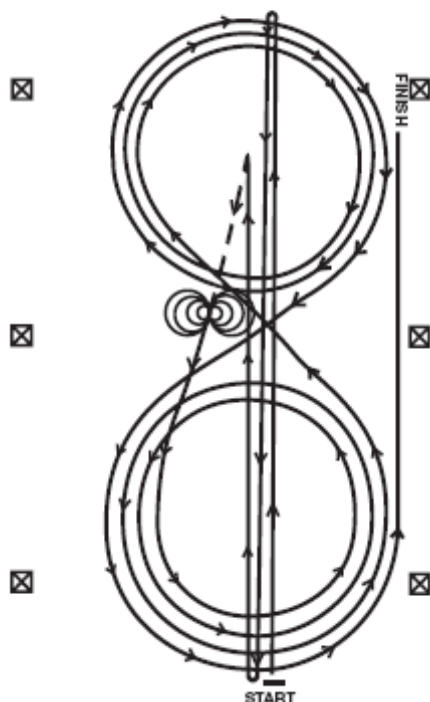
8. DISCIPLINE, KJER JE DOVOLJENO VEČ NASTOPOV ENEGA KONJA

V tekmovalni sezoni 2009 je z enim konjem dovoljeno opraviti dva nastopa v disciplinah TRAIL in REINING. V disciplini HORSEMANSHIP bo dovoljeno izjemoma, v kolikor bo v kategoriji prijavljenih več kot 5 tekmovalcev, da se skupinsko delo lahko razdeli v dve skupini in tako vsem tekmovalcem da enaka možnost demonstracije svojega znanja.

9. ORGANIZACIJSKE ZADEVE

- Organizator poskrbi za pravočasno najavo tekme na UO SIQHA. Najava vsebuje datum, uro, discipline, višine štartnin, razpisane nagrade, sodnika ter kontaktno osebo, ki sprejema prijave tekmovalcev.
- Tekmovalci so se kontaktni osebi organizatorja brez izjeme dolžni prijaviti 7 (sedem) dni pred razpisanim tekmovanjem. Prepozna prijava se sankcionira tako, da se tekmovalcu zaračuna dvojna štartnina. V primeru, da štartnina za posamezno disciplino oz. kategorijo ni predvidena, je tekmovalac sankcioniran s plačilom maksimalne štartnine, navedene v 6. (c) členu tega pravilnika.
- Organizator je tekmovalcem dolžan ponuditi bokse. Tekmovalci morajo bokse rezervirati in plačati ob prijavi na tekmovanje, to je 7 (sedem) dni pred datumom tekmovanja. Cena najema boksa ne sme presegati 80€.
- Organizator je ob izdajanju štartnih števil dolžan preveriti licenco tekmovalca in konja ter istovetnost obeh. Jezdci in konji, ki še nimajo licence, jo imajo možnost opraviti pred

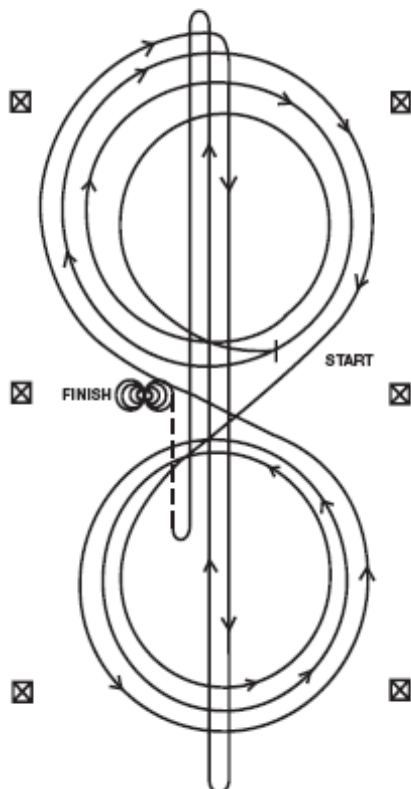
PATTERN 1



Pattern 1

1. Run at speed to the far end of the arena past the end marker and do a left rollback – no hesitation.
2. Run to the opposite end of the arena past the end marker and do a right rollback – no hesitation.
3. Run past the center marker and do a sliding stop. Back up to center of the arena or at least ten feet (three meters). Hesitate.
4. Complete four spins to the right. Hesitate.
5. Complete four and one-quarter spins to the left so that horse is facing left wall or fence. Hesitate.
6. Beginning on the left lead, complete three circles to the left: the first circle large and fast; the second circle small and slow; the third circle large and fast. Change leads at the center of the arena.
7. Complete three circles to the right: the first circle large and fast; the second circle small and slow; the third circle large and fast. Change leads at the center of the arena.
8. Begin a large fast circle to the left but do not close this circle. Run straight up the right side of the arena past the center marker and do a sliding stop at least twenty feet (six meters) from wall or fence. Hesitate to demonstrate the completion of the pattern.

PATTERN 2



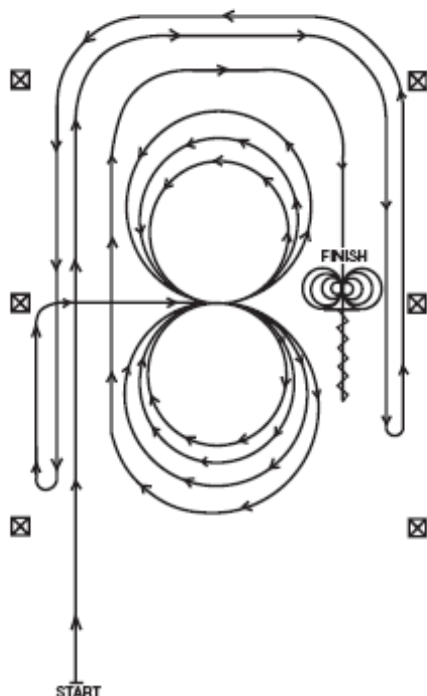
Pattern 2

Horses may walk or trot to the center of arena.
 Horses must walk or stop prior to starting pattern.
 Beginning at the center of the arena facing the left wall or fence.

1. Beginning on the right lead, complete three circles to the right: the first circle small and slow; the next two circles large and fast. Change leads at the center of the arena.
2. Complete three circles to the left: the first circle small and slow; the next two circles large and fast. Change leads at the center of the arena.
3. Continue around previous circle to the right. At the top of the circle, run down the middle to the far end of the arena past the end marker and do a right rollback – no hesitation.
4. Run up the middle to the opposite end of the arena past the end marker and do a left rollback – no hesitation.
5. Run past the center marker and do a sliding stop. Back up to the center of the arena or at least ten feet (three meters). Hesitate.
6. Complete four spins to the right. Hesitate.
7. Complete four spins to the left. Hesitate to demonstrate the completion of the pattern.

Pattern 3

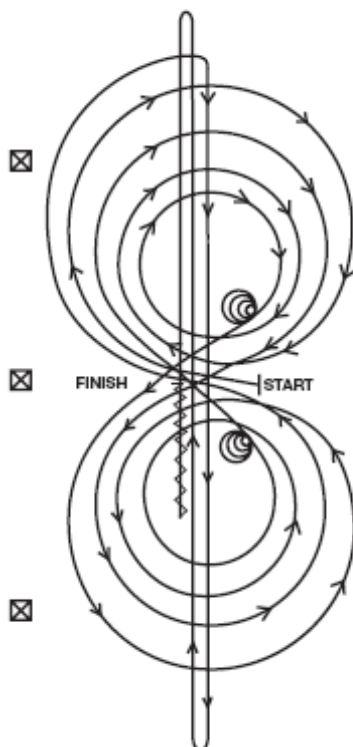
PATTERN 3



1. Beginning, lope straight up the left side of the arena, circle the top end of the arena, and staying at least twenty feet (six meters) from the walls or fence, run straight down the opposite or right side of the arena past the center marker and do a left rollback – no hesitation.
2. Continue straight up the right side of the arena circle back around the top of the arena, and staying at least twenty feet (six meters) from the walls or fence, run straight down the left side of the arena past the center marker and do a right rollback – no hesitation.
3. Continue up the left side of the arena to the center marker. AT the center marker, the horse should be on the right lead. Guide the horse to the center of the arena on the right lead and complete three circles to the right: the first two circles large and fast; the third circle small and slow. Change leads at the center of the arena.
4. Complete three circles to the left: the first two circles large and fast; the third circle small and slow. Change leads in the center of the arena.
5. Begin a large fast circle to the right but do not close this circle. Continue up the left side of the arena, circle the top of the arena, and staying at least twenty feet (six meters) from the walls or fence, run straight down the opposite or right side of the arena past the center marker and do a sliding stop. Back up at least ten feet (three meters). Hesitate.
6. Complete four spins to the right. Hesitate.
7. Complete four spins to the left. Hesitate to demonstrate completion of the pattern.

PATTERN 4

Pattern 4



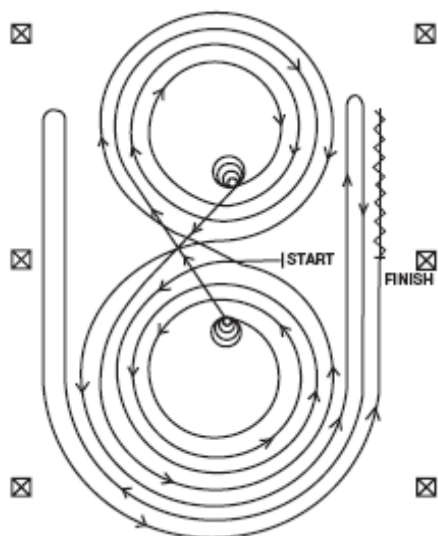
Horses may walk or trot to the center of the arena. Horses must walk or stop prior to starting pattern. Beginning at the center of the arena facing the left wall or fence.

1. Beginning on the right lead, complete three circles to the right: the first two large and fast; the third circle small and slow. Stop at the center of the arena. Hesitate.
2. Complete four spins to the right. Hesitate.
3. Beginning on the left lead, complete three circles to the left: the first two circles large and fast; the third circle small and slow. Stop at the center of the arena. Hesitate.
4. Complete four spins to the left. Hesitate.
5. Beginning on the right lead, run a large fast circle to the right, change leads at the center of the arena, run a large fast circle to the left, and change leads at the center of the arena. (Figure 8)
6. Continue around previous circle to the right. At the top of the circle, run down the middle to the far end of the arena past the end marker and do a right rollback – no hesitation.
7. Run up the middle to the opposite end of the arena past the end marker and do a left rollback – no hesitation.
8. Run past the center marker and do a sliding stop. Back up to the center of the arena or at least ten feet (three meters). Hesitate to demonstrate completion of the pattern.

Pattern 5

Horses may walk or trot to the center of arena.
 Horses must walk or stop prior to starting pattern.
 Beginning at the center of the arena facing the left wall or fence.

PATTERN 5

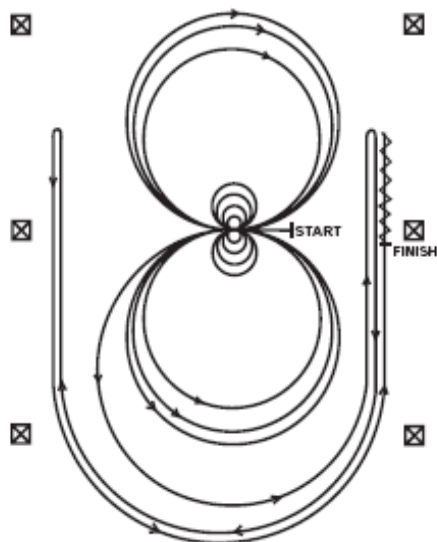


1. Beginning on the left lead, complete three circles to the left: the first two circles large and fast; the third circle small and slow. Stop at the center of the arena. Hesitate.
2. Complete four spins to the left. Hesitate.
3. Beginning on the right lead, complete three circles to the right: the first two circles large and fast; the third circle small and slow. Stop at the center of the arena. Hesitate.
4. Complete four spins to the right. Hesitate.
5. Beginning on the left lead, run a large fast circle to the left, change leads at the center of the arena, run a large fast circle to the right, and change leads at the center of the arena. (Figure 8)
6. Continue around previous circle to the left but do not close this circle. Run up the right side of the arena past the center marker and do a right rollback at least twenty feet (six meters) from the wall or fence – no hesitation.
7. Continue around previous circle but do not close this circle. Run up the left side of the arena past the center marker and do a left rollback at least twenty feet (six meters) from the wall or fence – no hesitation.
8. Continue back around previous circle but do not close this circle. Run up the right side of the arena past the center marker and do a sliding stop at least twenty feet (six meters) from the wall or fence. Back up at least ten feet (three meters). Hesitate to demonstrate completion of the pattern.

Pattern 6

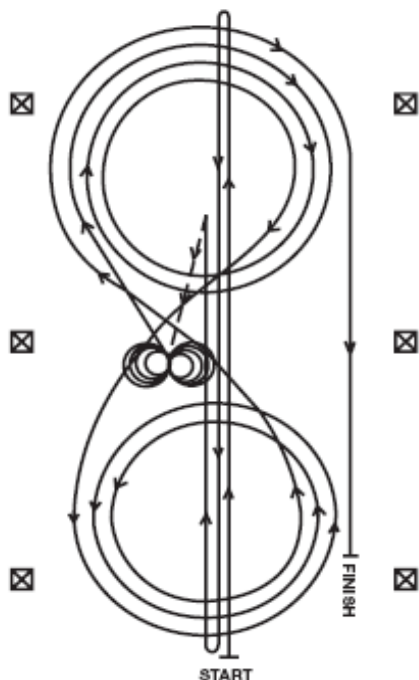
Horses may walk or trot to the center of arena.
 Horses must walk or stop prior to starting pattern.
 Beginning at the center of the arena facing the left wall or fence.

PATTERN 6



1. Complete four spins to the right. Hesitate.
2. Complete four spins to the left. Hesitate.
3. Beginning on the left lead, complete three circles to the left: the first two circles large and fast; the third circle small and slow. Change leads at the center of the arena.
4. Complete three circles to the right: the first two circles large and fast; the third circle small and slow. Change leads at the center of the arena.
5. Begin a large fast circle to the left but do not close this circle. Run up the right side of the arena past the center marker and do a right rollback at least twenty feet (six meters) from the wall or fence – no hesitation.
6. Continue back around previous circle but do not close this circle. Run up the left side of the arena past the center marker and do a left rollback at least twenty feet (six meters) from the wall or fence – no hesitation.
7. Continue back around previous circle but do not close this circle. Run up the right side of the arena past the center marker and do a sliding stop at least twenty feet (six meters) from the wall or fence. Back up at least ten feet (three meters). Hesitate to demonstrate the completion of the pattern.

PATTERN 7



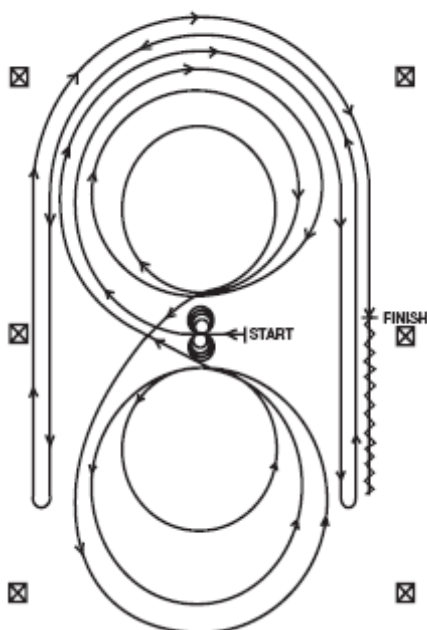
Pattern 7

1. Run at speed to the far end of the arena past the end marker and do a left rollback – no hesitation.
2. Run to the opposite end of the arena past the end marker and do a right rollback – no hesitation.
3. Run past the center marker and do a sliding stop. Back up to the center of the arena or at least ten feet (three meters). Hesitate.
4. Complete four spins to the right. Hesitate.
5. Complete four and one-quarter spins to the left so that horse is facing left wall or fence. Hesitate.
6. Beginning on the right lead, complete three circles to the right: the first two circles large fast; the third circle small and slow. Change leads at the center of the arena.
7. Complete three circles to the left: the first two circles large fast; the third circle small and slow. Change leads at the center of the arena.
8. Begin a large fast circle to the right but do not close this circle. Run straight down the right side of the arena past the center marker and do a sliding stop at least twenty feet (six meters) from the wall or fence. Hesitate to demonstrate completion of the pattern.

Pattern 8

Horses may walk or trot to the center of arena.
 Horses must walk or stop prior to starting pattern.
 Beginning at the center of arena facing the left wall or fence.

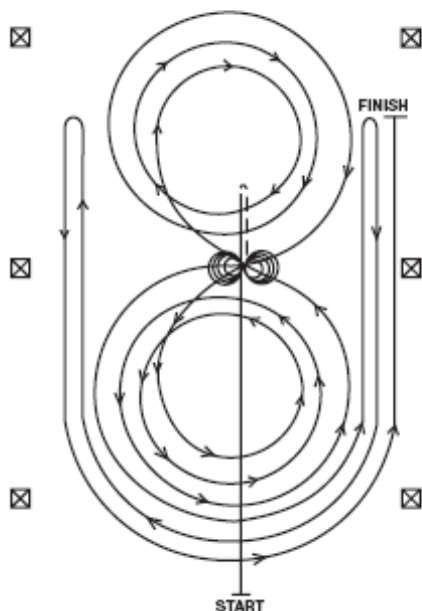
PATTERN 8



1. Complete four spins to the left. Hesitate.
2. Complete four spins to the right. Hesitate.
3. Beginning on the right lead, complete three circles to the right: the first circle large and fast; the second circle small and slow; the third circle large and fast. Change leads at the center of the arena.
4. Complete three circles to the left: the first circle large and fast; the second circle small and slow; the third circle large and fast. Change leads at the center of the arena.
5. Begin a large fast circle to the right but do not close this circle. Run straight down the right side of the arena past the center marker and do a left rollback at least twenty feet (six meters) from the wall or fence – no hesitation.
6. Continue back around the previous circle but do not close this circle. Run down the left side of the arena past the center marker and do a right rollback at least twenty feet (six meters) from the wall or fence – no hesitation.
7. Continue back around the previous circle but do not close this circle. Run down the right side of the arena past the center marker and do a sliding stop at least twenty feet (six meters) from the wall or fence. Back up at least ten feet (three meters). Hesitate to demonstrate completion of the pattern.

Pattern 9

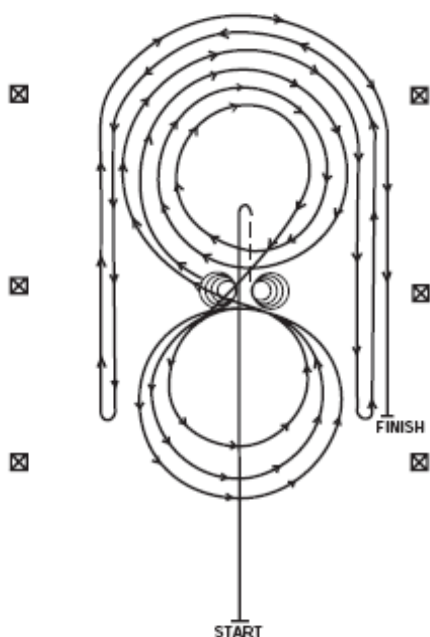
PATTERN 9



1. Run past the center marker and do a sliding stop. Back up to the center of the arena or at least ten feet (three meters). Hesitate.
2. Complete four spins to the right. Hesitate.
3. Complete four and one-quarter spins to the left so that horse is facing the left wall or fence. Hesitate.
4. Beginning on the left lead, complete three circles to the left: the first circle small and slow; the next two circles large and fast. Change leads at the center of the arena.
5. Complete three circles to the right: the first circle small and slow; the next two circles large and fast. Change leads at the center of the arena.
6. Begin a large fast circle to the left but do not close this circle. Run up the right side of the arena past the center marker and do a right rollback at least twenty feet (six meters) from the wall or fence – no hesitation.
7. Continue back around the previous circle but do not close this circle. Run up the left side of the arena past the center marker and do a left rollback at least twenty feet (six meters) from the wall or fence – no hesitation.
8. Continue back around previous circle but do not close this circle. Run up right side of the arena past the center marker and do a sliding stop at least twenty feet (six meters) from the wall or fence. Hesitate to demonstrate completion of the pattern.

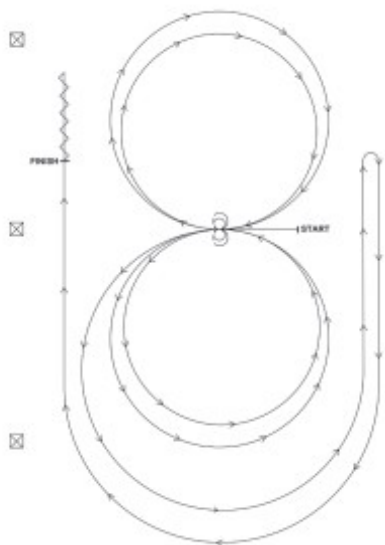
Pattern 10

PATTERN 10



1. Run past the center marker and do a sliding stop. Back up to the center of the arena or at least ten feet (three meters). Hesitate.
2. Complete four spins to the right. Hesitate.
3. Complete four and one-quarter spins to the left so that the horse is facing the left wall or fence. Hesitate.
4. Beginning on the right lead, complete three circles to the right: the first two circles large and fast, the third circle small and slow. Change leads at the center of the arena.
5. Complete three circles to the left: the first circle small and slow, the next two circles large and fast. Change leads at the center of the arena.
6. Begin a large fast circle to the right but do not close this circle. Run down the right side of the arena past the center marker and do a left rollback at least twenty feet (six meters) from the wall or fence – no hesitation.
7. Continue back around the previous circle but do not close this circle. Run down the left side of the arena past the center and do a right rollback at least twenty feet (six meters) from the wall or fence – no hesitation.
8. Continue back around previous circle but do not close this circle. Run down the right side of the arena past the center marker and do a sliding stop at least twenty feet (six meters) from the wall or fence. Hesitate to demonstrate completion of the pattern.

Pattern 11 – to be used for the Youth 10 &
Under Short Stirrup class only.



Horses may walk or trot to the center of the arena. Horses must walk or stop prior to starting the pattern. Beginning at the center of the arena facing the left wall or fence.

1. Beginning on the left lead, complete two circles to the left. Stop at the center of the arena. Hesitate.
2. Complete two spins to the left. Hesitate.
3. Beginning on the right lead complete two circles to the right. Stop at the center of the arena. Hesitate.
4. Complete two spins to the right. Hesitate.
5. Beginning on the left lead, go around the end of the arena, run down the right side of the arena past center marker, stop and roll back right.
6. Continue around the end of the arena to run down the left side of the arena past the center marker. Stop. Back up.

III. del
AQHA Handbook of Rules and Regulations 2009
Section IV
Show rules and regulations

Na western tekmovanjih se upoštevajo splošna pravila, navedena spodaj, v primeru, da se določila glede opreme v primerjavi z NRHA Handbook 2009 razhajajo, se za disciplino reining uporabijo pravila v NRHA Handbook 2009! V kolikor določena pravila niso zajeta, se ukrepa v skladu z veljavnimi ostalimi predpisi AQHA, NRHA in FEI.

- 401. ZAŠČITA ŽIVALI**
406. IZPOLNJEVANJE ZAHTEV ZA NASTOPANJE
441. PREPOVEDANO OBNAŠANJE
442. OPREMA
443. WESTERN OPREMA
445. OBLEKA
446. ŠEPANJE
454A. GREEN TRAIL
454B. TRAIL
473. A. NOVICE YOUTH IN NOVICE AMATEUR WALK/TROT HORSEMANSHIP
KORAK/KAS HORSEMANSHIP ZA ZAČETNIKE V YOUTH IN AMATEUR
473.B. WESTERN HORSEMANSHIP







401. ZAŠČITA ŽIVALI

- (a) Z vsakim Ameriškim Quarter konjem, Paintom in Appalooso naj bi se, vedno, postopalo humano, dostojanstveno, s spoštovanjem in sočutjem. Glej člen 441.
- (b) Standard, po katerem se postopki in ravnanje ocenjuje, se meri po tem, da razumna oseba, izobrazena in izkušena v splošno priznanih konjerejskih postopkih šolanja in tekmovanja ali veterine, oceni določeno postopanje za kruto, za zlorabo ali nehumanost.

406. IZPOLNJEVANJE ZAHTEV ZA NASTOPANJE

- (a) Samo žrebec, kobilica in kastrat, star 2 leti in več, ki ima izdan rodovnik (AQHA / APHA/ ApHC) izpolnjuje pogoj za nastopanje. Noben 2-letnik ne sme nastopati v tekmovalni jezdni disciplini pred 1. julijem njegovega leta kot dvoletnika....
- (b) ...
- (c) ...
- (d) Žrebce ni dovoljeno predstavljati v kategorijah novice amateur, youth ali novice youth.

441. PREPOVEDANO OBNAŠANJE

- (a) Zaradi promocije in vzpodbujanja tekmovalnosti na (AQHA) SIQHA priznanih tekmovanjih, da bi rezultati odražali dejansko stanje oz. kvaliteto konjskih nastopov, je kakršno koli napeljevanje na oviranje tekmovanja strogo prepovedano. Ta prestopek vključuje ne samo osebo, ki prepovedan postopek predlaga, ampak vse udeležence v intrigi oz. načrtu. Taki postopki vključujejo, niso pa omejeni na:
 -   Prijavljanje dodatnih konj v razred, ki drugače niso kvalificirani za nastop, z namenom dvigovanja točk za visokouvrščene (*zaradi povečanja števila prijavljenih – več prijavljenih, več točk dobijo višje uvrščeni – po AQHA pravilniku čl. 415 – Točke*);
 -   Plačevanje štartnine za druge konje, direktno ali posredno; ali
 -   Prepričevanje potencialnih konkurentov k odstopanju od tekmovanja.
- (b) ..
- (c) ..
- (d) ..
- (e) Noben posameznik ne bi smel privezati ali pritrditi kakršnega koli predmeta na konja, oglavnico, brzdo in/ali sedlo z namenom de-senzibilizirati konja na AQHA/SIQHA tekmovanjih. To vključuje kakršnekoli variacije vodenja konja ob konju, lonžiranja ali jezdenja konja in poskuse de-senzibilizacije živali z udarjanjem oziroma pretepanjem po konjevi glavi, vratu, straneh ali nogah z različnimi predmeti, vključujoč a ne omejujoč se na plastične vrečke ali ročke oziroma vedra, napolnjena s kamenjem ali podobnim.
- (f) Obnašanje na prireditvenem prostoru AQHA (SIQHA) članov in nečlanov, razstavljalcev, trenerjev, lastnikov in njihovih predstavnikov, skupaj z vsemi, ki so prisotni na prireditvenem prostoru kot gledalci, mora odražati lepo vedenje, odgovornost, športen in human odnos do konjev. S tem se promovira izvedba tekmovanja in poštene, nepristranske tekme. Nešportni in neodgovorni postopki v kakršni koli obliki, kot npr. nezakonito, nepošteno, sramotno ali nehumano tretiranje konjev, so prepovedani in bodo temelj za disciplinski postopek proti kršitelju po AQHA (SIQHA) disciplinskem pravilniku. Nadalje organizator tekmovanja lahko takoj izključi kršitelja s prireditvenega prostora, da ohrani ugled tekmovanja in o dogodku pisno obvesti AQHA (SIQHA).
- (g) ..
- (h) ..
- (i) ..
- (j) **Humano ravnanje.** Nihče ne sme predstavljati ali tekmovati s konjem, ki deluje topo, oslabeledo, letargično, shujšano, onemoglo ali preutrujeno.

(k) Nobena oseba ne sme na prireditvenem prostoru, vključujoč a ne omejujoč se na hleve, bokse, prostor za trening in prireditveno areno, tretirati konje nehumano, vključno a ne omejeno na:

- (1) Vstaviti predmet v konjeva usta z namenom ustvarjanja neprimerne pritiska, neugodja in bolečin.
- (2) Privezati konja ali ga zvezati v boks ali na lonži z namenom in na način, ki mu vzbuja nelagodje in bolečine. Nadalje, pustiti brzdo v konjevih ustih daljši čas.
- (3) Uporaba nehumanih taktik in metod treninga; udarjanje po konjevih nogah s predmeti, pretirana uporaba ostrog in/ali pretirano vlečenje vajeti.
- (4) Uporaba nehumane opreme, vključujoč a ne omejujoč se na »*saw tooth*« brzde, »*hock hobbles*«, »*tack collars*« ali »*tack hackamores*«.
- (5) Kakršenkoli predmet ali naprava, ki omejuje premikanje ali cirkulacijo repa.
- (6) Namensko nehumano ravnanje, ki povzroči **kakršno koli** krvavitev.

442. OPREMA

- (a) V kolikor tekmovallec ne nosi pravilne tekmovalne številke na vidnem mestu, je to razlog za diskvalifikacijo.
- (b) Ponovitev nastopa zaradi problemov z opremo ni dovoljena. Ko problem z opremo povzroči zastoj ali onemogoči nadaljevanje nastopa, sodnik diskvalificira nastopajočega, razen v working hunter in jumping.
- (c) Na uradnih tekmovanjih ima sodnik pravico, da zahteva odstranitev ali popravek kakršnegakoli dela opreme ali obleke, ki ni varna, ali bi, po sodnikovem mnenju, dala konju nepravilno prednost pri nastopu, ali za katero je prepričan, da je nehumana.

443. WESTERN OPREMA

- (a) Izraz »*hackamore*« se nanaša na uporabo fleksibilnega ovitega surovega usnja, usnja ali bosala iz vrvi, katerega jedro je surovo usnje ali fleksibilna vrv. Pod čeljustjo absolutno ni dovoljen nikakršen trd material, ne glede na to, kako podložen je. Bosali iz konjske dlake so prepovedani. To pravilo se ne nanaša na mehanični hackamore.
- (b) Izraz »*snaffle bit*« pri western disciplinah pomeni konvencionalno brzdo (*O-ring*, *egg-butt* ali *D-ring*) z obročem ne večjim od 4" (100 mm). Notranji obod obroča mora biti prost dodatkov za vajeti, oglavnico ali brzdo, ki bi omogočali delovanje vzvoda. Ustni del brzde mora biti zaokrožen, ovalen ali jajčaste oblike, iz gladke in z ničemer ovite kovine. Dovoljen je vložek, ki mora biti gladek ali ovit z gumo. Ustni del brzde mora biti minimalno 5/16" (8 mm) v diametru, merjeno en inč (25mm) od ličnic s postopnim tanjšanjem proti sredini. Ustni del brzde je lahko iz dveh ali treh delov. Tri delna brzda: povezujoči obroček 1 1/4" (32 mm) ali manj v diametru ali povezujoča ploščica od 3/8" do 3/4" (10 mm to 20 mm), ki leži plosko v konjevih ustih, je sprejemljiva. Opcionalni podbradni pašček, pritrjen pod vajetmi na snaffle brzdo, je dovoljen.

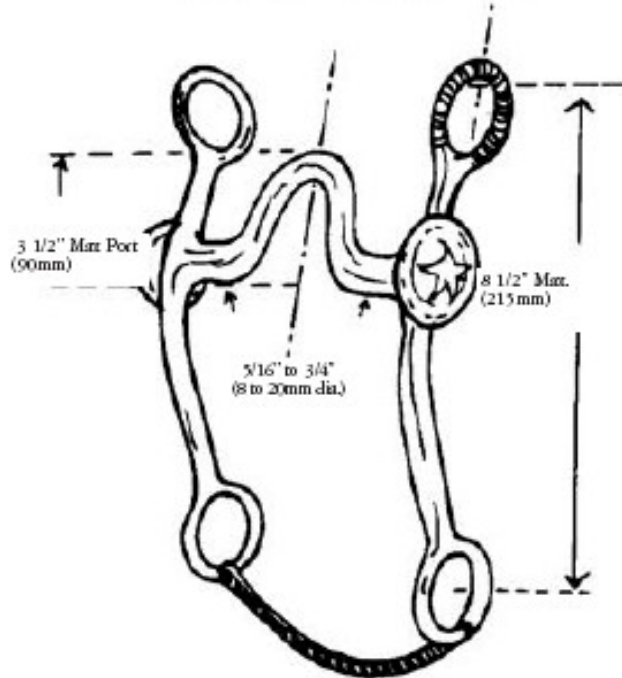


DOVOLJENI TIPI PODBRADNIH VERIŽIC

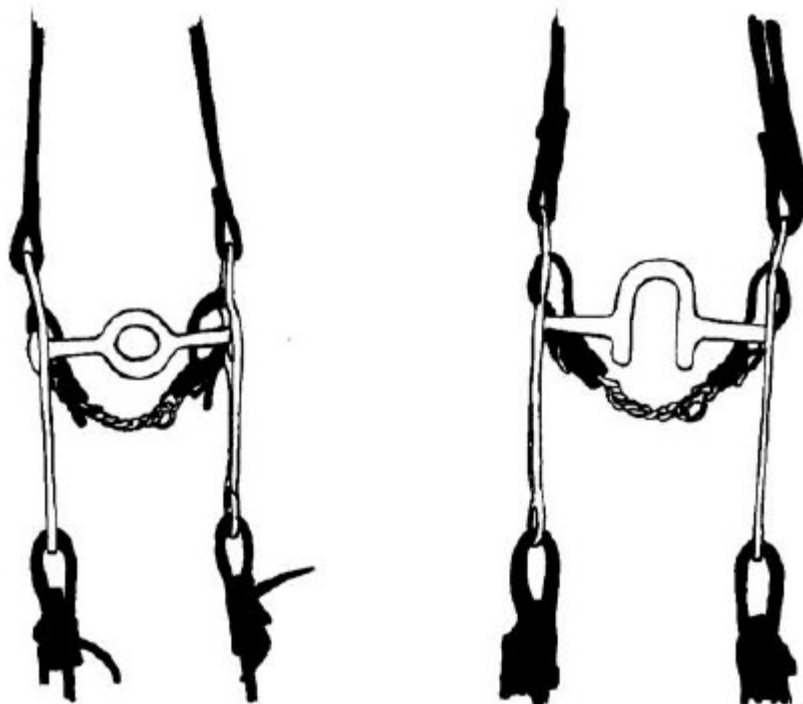
- (c) Izraz brzda v western tekmovalnih disciplinah se nanaša na uporabo "curb" brzde, ki ima cel ali lomljen ustni del, ima krake in deluje na principu vzvoda. Vse brzde morajo biti proste mehanizmov in se morajo smatrati kot standardne western brzde. Oris tipične western brzde:

LEGALNA - DOVOLJENA WESTERN BRZDA

WESTERN BITS



NEDOVOLJENE BRZDE



DONUT BIT

ILLEGAL BITS

PRONG BIT

- (1) Kraki so lahko dolgi maksimalno 8 1/2" (215 mm), kot je prikazano na diagramu. Kraki so lahko fiksni ali vrtljivi.
 - (2) Ustni del brzde mora biti zaokrožen, ovalen ali jajčaste oblike, iz gladke in z ničemer ovite kovine. Dovoljen je vložek, ki mora biti gladek ali ovit z gumo. Ustni del brzde mora biti minimalno 5/16" (8 mm) do 3/4" (20 mm) v diametru, merjeno en inč (25mm) od ličnic s postopnim tanjšanjem proti sredini. Iz ustnega dela brzde ne sme nič štrleti, npr. podaljški ali roglji na brzdi iz enega dela ("prong bit"). Ustni del brzde je lahko iz dveh ali treh delov. Tri delna brzda: povezujoči obroček 1 1/4" (32 mm) ali manj v diametru ali povezujoča ploščica od 3/8" do 3/4" (10 mm do 20 mm), ki leži plosko v konjevih ustih, je sprejemljiva.
 - (3) Naslon (*port*) ne sme biti višji od maksimalno 3 1/2" (90 mm), sprejemljivi so ustni deli: »rollers«, »covers«. Lomljeni ustni deli, »halfbreeds« in »spades« so standardni.
 - (4) »slip«, »gag«, »donut«, »flat polo« ustni deli brzde niso sprejemljivi.
- (d) Razen v hackamore/snaffle bit kategorijah ali pri junior konjih, ki tekmujejo s hackamorjem/snaffle brzdo, je dovoljeno vajeti držati samo z eno roko in je med tekmovanjem ni dovoljeno menjati. Dlan mora obkrožati mesto, kjer se držijo vajeti, med deljenimi vajetmi je dovoljen samo kazalec. Pri trailu je dovoljeno zamenjati roko, če to zahteva premagovanje ovire. Kršenje tega pravila pomeni avtomatsko diskvalifikacijo.
- (e) Kadarkoli se ta pravilnik nanaša na romal, gre za podaljšek iz pletenega materiala, pritrjenega na zaprte vajeti. Ta podaljšek se drži v prosti roki z 16-inčev (40 cm) oddaljenosti od roke, ki drži romal. Ko se uporabljajo romal vajeti, jezdečeva roka obkroža vajeti, zapestje se drži ravno in sproščeno, palec je na vrhu, ostali prsti pa so lahko oviti okrog vajeti. Ko se uporablja romal, ni dovoljeno med vajetmi držati prsta. Prosta roka se ne sme uporabljati za nameščanje dolžine vajeti v nobeni od reining kategorij, navedenih v tč. 451. Med reiningom se smatra, da je uporaba druge roke za podaljšanje vajeti ali spremembo napetosti med brzdo in roko, ki drži romal, v bistvu uporaba dveh rok za držanje vajeti in tekmovalec bo ocenjen z 0. Izjema je mesto v vzorcu, kjer je dovoljeno konja popolnoma ustaviti. V vseh ostalih kategorijah, vključno z reining delom discipline working cow horse, se prosta roka lahko uporablja za nameščanje vajeti.
- (f) Romal se ne uporablja pred podprsnico za vzpodbudo ali namig konju na kakršenkoli način. Vsaka kršitev tega pravila bo strogo kaznovana s strani sodnika.
- (g) Junior konji, ki v junior western pleasure, western horsemanshipu, reiningu, working cow horse, western ridingu in trailu tekmujejo s »hackamore« ali »snaffle« brzdo, se lahko vodijo z eno (glej čl. 443d) ali dvema rokama. Spodnja dela vajeti morata biti prekrižana in viseti na nasprotni strani konjevega vratu pri dvoročni ježi, razen pri working cow horse in reiningu. Zaprte, cele vajeti (npr. *mecate*) se ne smejo uporabljati pri »snaffle« brzdi, razen pri working cow horse in reining, kjer je *mecate* dovoljena.
- (h) V vseh western disciplinah so konji opremljeni z western sedlom in primerno uzdo, »snaffle« brzdo ali »hackamorjem« cel čas trajanja tekme. Za western sedlo se šteje povprečen tip sedla z značilnimi opaznimi vilicami (fork) na katerih je neke vrste rog (horn), visokim zadnjim robom sedišča (cantle) in velikim krilom (skirt) sedla. Srebrna oprema ne sme šteti za boljšo od dobre navadne delovne opreme. Konji, stari 5 let in mlajši, so lahko opremljeni z »snaffle« brzdo, »hackamorjem«, »curb« brzdo, »half-breed« ali »spade« brzdo. Konji, stari 6 let in več so lahko opremljeni samo s »curb« brzdo, »half-breed« ali »spade« brzdo. Ko se uporablja »curb« brzda, se zahteva tudi »curb« podbradni pašček ali »curb« verižica, ki jo mora odobriti sodnik, biti mora široka vsaj pol inča (15 mm) in ležati plosko ob čeljusti konja. Ne more biti privezana na brzdo z vrvico ali žico. Počen pašček ali verižica ni nujno razlog za diskvalifikacijo.

(1) Opcionalna oprema

- (A) Vrv ali *riata*; če se uporablja, mora biti zvita in pritrjena na sedlo.
- (B) »Hobbles«, pritrjeni na sedlo.
- (C) »Tapaderos«, razen v working cow horse, kjer niso dovoljeni.
- (D) Različne zaščite nog so dovoljene pri reiningu, working cow horse, team penningu, barrel racingu, pole bendingu, stake racingu, jumpingu, tie-down ropingu, breakaway ropingu, dally team ropingu - heading, dally team ropingu - heeling, cuttingu in western horsemanshipu.
- (E) »Tie-downs« za roping, hitrostna tekmovanja in team penning.
- (F) Drseči martingal za hitrostna tekmovanja in team penning.
- (G) Ostroge; ne smejo se uporabljati pred podprsnico.

(2) Prepovedana oprema

- (A) Različne zaščite nog so prepovedane pri western pleasure, trailu, halterju, western ridingu in showmanshipu.
 - (B) Žičnati podbradni paščki, ne glede na to, koliko so podloženi ali oviti.
 - (C) Kakršenkoli podbradni pašček, ožji od pol inča (15 mm).
 - (D) Martingali in »draw reins«, razen za hitrostna tekmovanja in team penning.
 - (E) Nosniki in »tie-downs«, razen za hitrostna tekmovanja in team penning, vendar ne smejo imeti golih kovinskih delov, ki bi se dotikali konjeve glave.
 - (F) »Jerk lines« za roping.
 - (G) »Tack collars« za roping.
- (i) V ropingu, hitrostnih tekmovanjih in team penningu se mora uporabljati western oprema. Uporaba hackamorja (vključujoč mehanični hackamor) ali drugih tipov brzd je izbira posameznika, sodnik pa lahko prepove uporabo brzde ali delov opreme, če meni, da je prestroga.

445. OBLEKA

- (a) Pri halterju, hitrostnih tekmovanjih, team penningu in ostalih western disciplinah se zahteva primerna western obleka, ki vključuje hlače (dolge hlače, kavbojke ipd.), srajco oz. zgornji del z dolgimi rokavi in western tip kravate, western klobuk in škornje. Izjeme zaradi verskih razlogov ali fizičnega hendikepa se dovolijo pisno. Klobuk mora tekmovalec ob prihodu na tekmovališče nositi na glavi. Ostroge in chapsi so stvar izbire posameznika in niso obvezni.
- (b) Tekmovalec se lahko odloči tudi za čelado, dovoljena je v vseh disciplinah; obvezna je v kategoriji *youth*, priporoča pa se tudi v kategoriji *amateur* pri preskakovanju....
- (c) Angleške discipline...
- (d) Pleasure driving...
- (e) Po sodnikovi presoji se dovoli odstopanje pri obvezni obleki, zaradi vremenskih razmer.

446. ŠEPANJE

- (a) Sodnik naj bi pregledal in preveril vse konje, ki nastopajo v razredu, zaradi šepanja. Sodnik ima pravico izključiti katerega koli konja iz tekmovanja zaradi šepanja, kadarkoli med ocenjevanjem nastopa. To je pomembnejše v primerjavi s samimi propozicijami tekmovanja, če le-te šepanje navajajo kot nepomembno.
- (b) Očitna šepavost je razlog za diskvalifikacijo. **Očitna šepavost je:**

454A. GREEN TRAIL

- (a) Namen discipline green trail je omogočiti konjem, da tekmujejo na začetnem nivoju skupaj z drugimi, enako izkušenimi konji. Green trail je odskočna deska za naprednejše nivoje tekmovanja z bolj izkušenimi konji. Ta kategorija se ocenjuje skladno z njenim namenom in ciljem.
- (b) V green trailu se ocenjuje konjeva izvedba, premagovanje ovir s poudarkom na gibanju, eleganci hodov in prehodov ter voljnosti izvršiti manevre v pozitivni drži. Zaradi izumetničene, nenaravne drže pri premagovanju ovir se konju dodelijo kazenske točke.

- (c) Proga mora biti zasnovana nivoju znanja in sposobnosti prijavljenih konj. Med ovirami mora biti zagotovljenega dovolj praznega prostora.
- (d) Konji, ne glede na starost, se lahko jezdijo z eno roko in standardno western brzdo, kot je navedeno v čl. 443 tega pravilnika, ali dvoročno, s snaffle brzdo, kot je navedeno v čl. 443 tega pravilnika.
- (e) Z izjemo glede primernosti in opreme veljajo pri green trailu enaka pravila kot pri trailu.
- (f) Konji, ki so primerni za udeležbo/nastopanje:
 - (1) Konji, katerim je to prvo leto nastopanja na AQHA (SIQHA) odobrenih tekmovanjih.
 - (2) Konji, ki so v preteklih letih že nastopali na AQHA (SIQHA) odobrenih tekmovanjih v green trailu, open trailu, amateur trailu ali youth trailu, a niso prislužili več kot 10 točk ali zaslužili več kot 1.000 \$ v teh kategorijah od 1. januarja tekočega tekmovalnega leta. Točke iz vseh kategorij se seštevajo in odločajo o primernosti. Točke v kategoriji novice ne štejejo.
- (g) Green trail se ne organizira kot kategorija na World Showu.

454B. TRAIL

- (a) V tej disciplini se ocenjuje nastop konja in izvedba premagovanja ovir, s poudarkom na obnašanju, odzivnosti do jezdeca in kvaliteti gibov. Bolje se odrežejo konji, ki premagujejo ovire s stilom in relativno hitro, v kolikor korektnost izvedbe zaradi tega ne trpi. Zaželeno in pohvaljeno je delo konjev, ki sami pokažejo zanimanje za premagovanje ovir, so sposobni sami najti svojo pot čez postavljeno stezo, ko to ovire dovoljujejo in se voljno odzivajo na jezdečeve namige pri težjih ovirah.
- (b) Konj se kaznuje (točkovno) zaradi nepotrebnega zavlačevanja, ko bi moral začeti s premagovanjem ovire. Prav tako so kaznovani konji, ki delujejo oz. se obnašajo nenaravno pri premagovanju ovire.
- (c) Od konjev se ne zahteva prikaza samih hodov okoli tekmovališča. Proga mora biti postavljena tako, da vsak nastopajoč konj med premagovanjem ovir prikaže tri hode (korak, kas in galop). Določeni so vmes med ovirami in so del naloge, pri izvajanju pa se upošteva kvaliteta gibanja in ritem ter se temu primerno tudi oceni. Ko se giblje od ene ovire do druge, mora biti konj uravnotežen, glavo in vrat mora nositi v sproščeni, naravni drži, zatilje naj bo v ravnini ali malenkost nad višino vihra. Glavo naj ne bi nosil za vertikalno, podse, dajajoč vtis prisile, zastrašenosti, niti ne preveč iztegnjeno, z nosom naprej, dajajoč vtis upiranja. Hode med ovirami po svoji presoji določi sodnik.
- (d) Sama steza mora biti postavljena vsaj eno uro pred začetkom tekmovanja.
- (e) Ocene so od 0 do neskončnosti, pri čemer je 70 povprečna ocena. Vsaka ovira oz. prehod le-te se oceni s posebnimi točkami, te pa se na koncu prištejejo ali odštejejo omenjenemu povprečju 70 točk. Ocene so v razponu od + 1 ½ do - 1 ½ in sicer pomeni -1 ½ ekstremno slabo, -1 zelo slabo, - ½ slabo, 0 korektno, + ½ dobro, +1 zelo dobro, +1 ½ odlično. Te ocene se dodeljujejo neodvisno od kazenskih točk! Kazenske točke se dodeljujejo ob nastopu kot sledi:
- (f) **Naslednje napake prinašajo:**

½ (pol) kazenske točke

- vsak dotik hloda, stožca, rože ali kakršne koli komponente/sestavne delo ovire.

1 (ena) kazenska točka

- vsak ugriz ali udarec ali če konj stopi na hlod, stožec, rožo ali kakršen koli sestavni del ovire;
- nepravilen hod ali „padeč“ iz hoda v koraku ali kasu dve sekvenci hoda ali manj;

- če stopi konj z obema nogama (prvima ali zadnjima) v prostor, predviden za eno nogo (npr. med kavaleti);
- preskok preko ali ne-vstopanje v zahtevan prostor;
- če konj nepravilno galopira čez kavalete in pri tem namesto z obema nogama med kavaleti stopi z eno preko kavalete (split pole in lope over);
- če ne ujame pravega dolžine hoda v kasu ali galopu čez kavalete.

3 (tri) kazenske točke

- nepravilen hod ali če se konj zmoti v hodu – korak, kas - v več kot dveh korakih;
- če ne galopira na pravo nogo ali pade iz galopa (razen če popravlja nepravo vodilno nogo);
- če konj prevrne oz. resno poruši oviro (npr. prevrne dvignjen hlod, rožo, sod ...);
- z eno nogo stopi, pade ali skoči iz mej ovire ko je enkrat noga že stopila v oviro; vključno s tem, da „preskoči“ en element ovire, v katerega bi na poti premagovanja moral stopiti.

5 (pet) kazenskih točk:

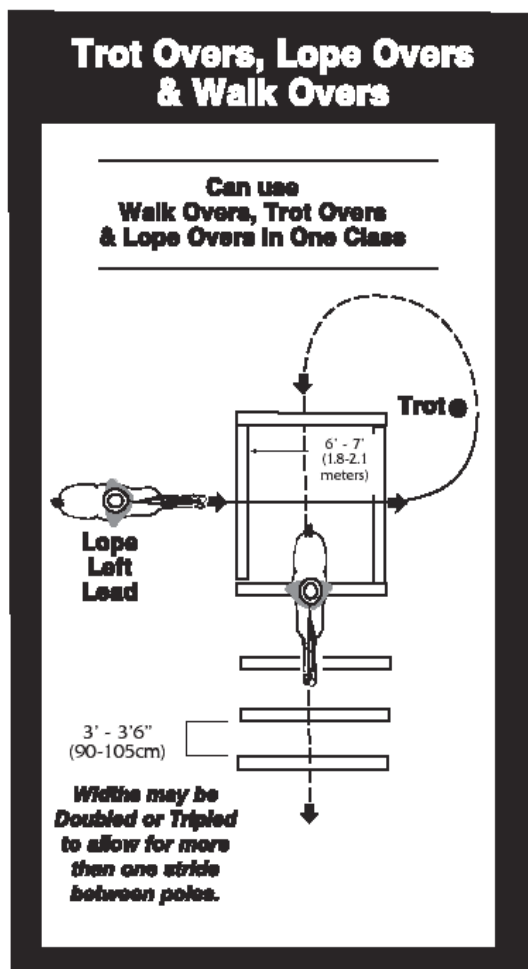
- če tekmovalcu iz rok pade dežni plašč ali podobna stvar, ki bi jo moral prenesti do druge ovire;
- prvo ali drugo zaporedno zavračanje, zastajanje ali izogibanje ovire zaradi strahu ali z umikanjem ritensko;
- če tekmovalec spusti vrata (trdna ali vrv);
- uporaba katerekoli roke za ustrahovanje konja;
- če stopi, pade, skoči konj z več kot eno nogo izven predpisanih mej ovire ko je enkrat noga že stopila v oviro; vključno s tem, da „preskoči“ en element ovire, v katerega bi na poti premagovanja moral stopiti. ;
- očitna odpoved poslušnosti konja (vključno z ritanjem, brcanjem, vzpenjanjem, udarjanjem);
- če ovira ni predpisano premagana oz. zaključena;
- napake, ki se pripetijo na poti med ovirami, točkovane glede na težo, resnost napake:
 - (1) nošenje glave previsoko;
 - (2) nošenje glave prenizko(vrh ušesa pod linijo vihra;)
 - (3) preveliko upogibanje oz. natezanje vratu pri nošenju glave, tako da je nos *neprestano* za vertikalno;
 - (4) pretirano iztegovanje nosu;
 - (5) pretirano odpiranje ust.

diskvalifikacija - 0 točk

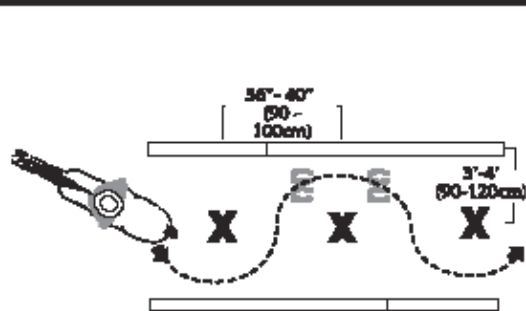
- uporaba dveh rok (razen pri Snaffle bit ali Hackamore razredih, kjer je uporaba obeh rok predpisana), ali menjava roke, ki drži vajeti - razen takrat, ko je zaradi premagovanja ovire to potrebno, kot je poudarjeno v čl. 443;
- uporaba romala drugače kot je predpisano;
- izvajanje ovir nepravilno ali v drugačnem zaporedju kot je predpisano;
- če se ne poskuša premagati ovire;
- zamuda, zastoj zaradi neustrezne, neurejene, opreme, ki »odpove« med tekmovanjem;
- pretirano ali ponavljajoče dotikanje konja na vratu, da zniža glavo;
- vstopanje ali izstopanje iz ovire z nepravilne strani ali smeri;
- premagovanje ovire iz nepravilne smeri, vključno s preveč (več kot ¼) obrata;
- če se ne izvede ovire točno na tak način, kot je predpisano;
- če se jezdi izven okvirjev (markerjev) tekmovališča – arene ali površin proge;

- tretje zaporedno zavračanje, zastajanje ali izogibanje ovire zaradi strahu ali z umikanjem ritensko;
- če se sploh ne prikaže zahtevanega hoda med ovirami, kot je določeno;
- če se ne sledi pravilni poti potovanja med ovirami;
- napake, ki se pripetijo na poti med ovirami in so vzrok za diskvalifikacijo, razen v razredu novice amateur ali novice youth, kjer bodo napake, ocenjene glede na težo, resnost:
 - (1) nošenje glave prenizko (vrh ušesa pod linijo vihra *neprestano*);
 - (2) preveliko upogibanje oz. natezanje vratu pri nošenju glave, tako da je nos *neprestano* za vertikalno.
- (g) Pri postavljanju proge je treba misliti na to, da se konj ne bo počutil ujet ali bo izpadel zaradi pretežke ovire. Vse ovire morajo biti postavljene varno in trdno, da ne povzročijo nesreče. Če je proga zahtevna, mora biti za razred junior postavljena lažja oblika. Razdalje med ovirami morajo biti prilagojene konju, njegovi normalni dolžini korakov. Da lahko sodnik oceni prikaz normalnega kasa tako potrebuje vsaj 9 metrov in za galop 15 metrov.
- (h) Če se proga oz. ovira premakne, poruši, se mora popraviti preden nastopi drug tekmovalec, vendar pa mora tekmovalec, ki je oviro porušil, končati svoj nastop, ne glede, kje oz. za kakšno oviro gre.
- (i) Uporabljenih mora biti vsaj šest ovir, tri morajo biti iz seznama obveznih, vsaj tri preostale pa iz seznama izbirnih ovir.
- (j) Obvezne ovire:
 - (1) Odpiranje, prehod, zapiranje vrat (izguba kontrole se kaznuje). Uporabiti je treba vrata, ki ne ogrožajo konja ali jezdeca.
 - (2) Ježa čez najmanj štiri kavalete. Lahko so postavljene ravno, uvito, cik-cak ali dvignjeno. Razmik med kavaletami je določen glede na hod. V razredu Novice kavalete ne smejo biti dvignjene pri prehodu v kasu ali galopu. Dvignjeni elementi morajo biti čvrsto postavljeni v podstavke, da se ne kotalijo oz. premikajo. Višina se meri od tal do vrha kavalete. Predpisani razmiki so:
 - (A) 40-60 cm pri koraku, ovira je lahko dvignjena 30 cm, pri čemer mora biti razmik 55 cm.
 - (B) Kas – 90-105 cm, dvignjeno največ 20 cm.
 - (C) Galop – 1,8-2,1 metra, dvignjeno največ 20 cm.
 - (3) Ovira, ki se premaguje ritensko. Omejena na 70 cm širine, če je dvignjena, na 75 cm. Od tekmovalcev se ne sme zahtevati, da bi pri premagovanju ovire ritensko stopali čez fiksno oviro kot je lesen hlod ali kovinska palica.
 - (A) Nazaj skozi in okoli vsaj treh markerjev.
 - (B) Nazaj skozi L, V, U, ravno ali podobno oblikovano oviro, ki ne sme biti dvignjena več kot 60 cm.
- (k) opcije ostalih ovir (postavitev ni omejena samo s temi):
 - (1) Vodni prehod (jarek ali mali ribnik). Ne sme biti iz kovine ali drugega spolzkega materiala.
 - (2) Vijugaste ovire v koraku in kasu. Razdalja minimalno 1,8 metra pri kasu.
 - (3) Prenašanje predmeta iz enega konca tekmovališča na drugi. (Uporabljajo se lahko samo predmeti, ki bi se dejansko lahko uporabljali pri terenskem jahanju.)
 - (4) Ježa preko lesenega mostu. (Predlagana minimalna širina je 90 cm in dolžina cca 1.8 metra.) Most mora biti čvrst, varen in se prehaja samo v koraku.
 - (5) Oblačenje in slačenje dežnega plašča.
 - (6) Jemanje in vračanje stvari v poštni nabiralnik.
 - (7) Side pass – hoja postrani (kavaleta je lahko dvignjena max 30 cm).

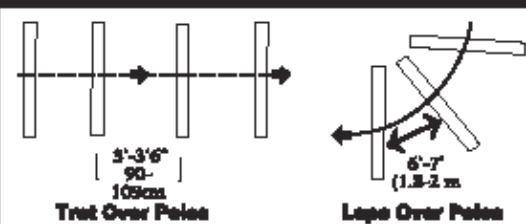
- (8) Ovira, sestavljena iz 4 hlodov ali kavalet (1,5 do 2,1 m dolgih), postavljenih v kvadrat. Vsak tekmovalec prijezdi v kvadrat kot je določeno. Ko so vse štiri noge v kvadratu, jezdec izvede predpisan obrat in zapusti kvadrat na določenem mestu.
- (9) Kakršnakoli druga varna in premagljiva ovira, za katero se lahko v razumnih mejah pričakuje, da se pojavlja na terenskih ježah in jo sodnik odobri.
- (10) Kombinacija dveh ali več navedenih ovir je sprejemljiva.
- (l) nesprejemljive ovire: gume, zračnice, živali, skrivališča, PVC cevi, razjahanje, skoki, zibajoči ali premikajoči se most, posoda z vodo, ki vsebuje plavajoče ali premikajoče se predmete, ogenj, suhi led, gasilni aparat, hlodi ali kavalete, ki so dvignjeni a ne pravilno učvrščeni,...
- (m) Sodnik mora prehoditi tekmovališče in njegova pravica in dolžnost je, da ga spremeni. Sodnik lahko odstrani oz. popravi, spremeni katerokoli oviro, za katero meni, da ni varna ali je nepremostljiva. Če kadarkoli med tekmo sodnik domneva, da ovira ni varna, jo je treba popraviti ali odstraniti iz tekmovališča. Če se je ne da popraviti, nekaj tekmovalcev pa jo je že premagalo, se jim odštejejo točke, ki so jim bile dodeljene (*pri tej oviri*).



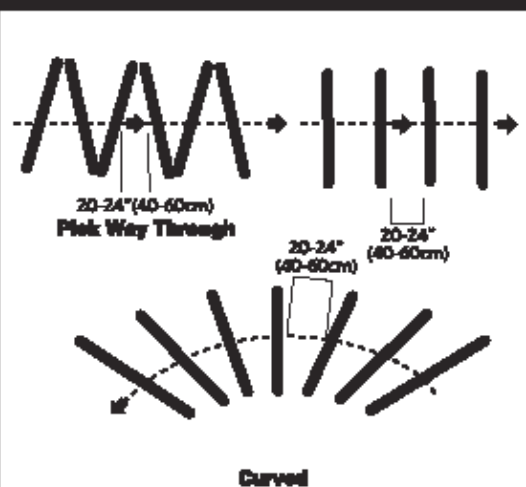
Back Through and Around Three Markers



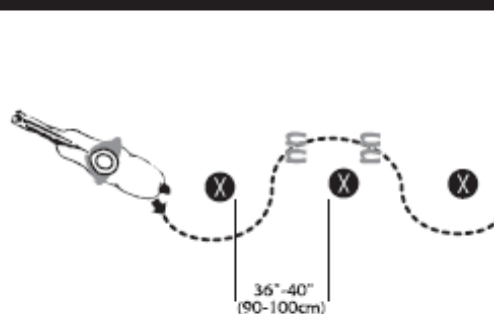
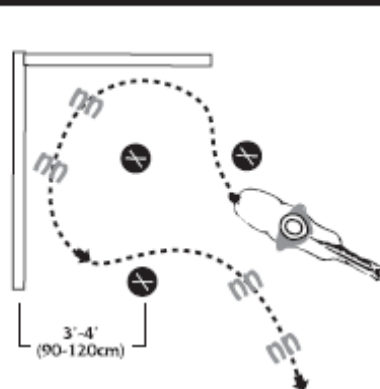
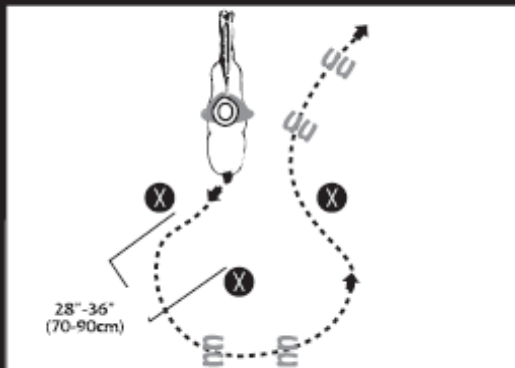
Trot Overs, Lope Overs



Walk Overs



Back Through and Around Three Markers



Variations of Sidepass

22 - 24"
(50-60cm)

Variations of L Back Through

Variations of L Back Through

Variations of Sidepass

5'-6"
(1.5-1.8 meters)

**SIDEPASS RIGHT, TURN RIGHT
 SIDEPASS LEFT**

20-24" (40-60 cm)

**FRONT FEET INSIDE OR
 BACK FEET INSIDE**

RAISED OBJECT
 no more than 12" (30 cm)

473. A. NOVICE YOUTH IN NOVICE AMATEUR WALK/TROT HORSEMANSHIP KORAK/KAS HORSEMANSHIP ZA ZAČETNIKE V YOUTH IN AMATEUR

Tekmovanje je namenjeno začetnikom. Uporabljajo se enaka pravila kot za western horsemanship, prepovedano pa je galopiranje, tako v vzorcu kot pri skupnem nastopu (*rail work*)

473. B. WESTERN HORSEMANSHIP

- (a) Cilj discipline western horsemanship je oceniti jezdečevo sposobnost izvršiti, v sodelovanju s svojim konjem, zaporedje manevrov, ki jih določi sodnik, s preciznostjo in eleganco, medtem ko izražata harmonijo in samozavest ter ohranjata uravnoreženo, funkcionalno in v osnovah korektno telesno držo. Idealen horsemanship vzorec je ekstremno natančen, jezdec in konj delata skupaj v harmoniji, izvajata vsak manever s finimi, komaj opaznimi namigi in dejstvi. Konj nosi glavo in vrat v sproščeni, naravni drži, teme je v višini vihra ali malenkost višje. Drža glave naj ne bi bila za vertikalno, dajajoč vtis prisile, ali pretirano iztegnjena naprej, dajajoč vtis upiranja.
- (b) Sodnik mora postaviti vzorec najmanj eno uro pred začetkom tekmovanja, toda, če sodnik zahteva dodatno delo od tekmovalcev, zaradi uvrstitve najboljših v razredu, se drug vzorec lahko postavi pred začetkom »drugega kroga«. Vzorci morajo biti postavljeni tako, da preizkušajo *konjarjeve* sposobnosti. Pri izenačenjih je končna odločitev glede uvrstitve v rokah sodnika.

(c) PROCEDURA TEKMOVANJA

Vsi tekmovalci vstopijo na tekmovališče hkrati in potem posamično oddelajo vzorec, ali pa tekmovalci vstopajo na tekmovališče posamično. V slednjem primeru je treba sestaviti vrstni red nastopanja. Tekmovalce je treba seznaniti, ali po končani nalogi zapustijo tekmovališče ali pa se postavijo na določeno mesto na tekmovališču, kjer počakajo na skupinsko delo. Vsi tekmovalci, ali pa samo finalisti, morajo pri skupinskem nastopu prikazati vse tri hode naprej vsaj v eno smer. Pri vzorcu so dovoljeni naslednji manevri: korak, kas, podaljšani kas, galop, podaljšani galop naravnost, v zavoj, serpentino, krog ali figuro 8 ali kombinacije teh hodov in manevrov; ustavljanje, odstopanje (back) naravnost ali v zavoj; obrat ali pivot, vključujoč spine in rollbacke na zadnjih in/ali prvih nogah: sidepass (*stranhod horizontalno*), two-track (*stranhod diagonalno, drža naravnost*) ali leg-yield (*stranhod diagonalno, konj uvit v nasprotno smer potovanja*); leteča ali enostavna menjava galopa; counter-canter (*kontra-galop, ne na logično, notranjo, vodilno nogo v smeri potovanja, ampak z nasprotno, zunanjo*); kakršenkoli drug manever; ali ježa brez stremen. Če se zahteva odstopanje, se to izvede med tekmovanjem. Sodniki naj ne bi zahtevali od jezdecev zajahanje in razjahanje.

(d) TOČKOVANJE

Tekmovalci se ocenjujejo s točkami od 0 do 20 z razkorakom po ½ točke. Deset točk se razporedi na celoten videz jezdeca in konja, drugih deset točk pa na izvedbo vzorca.

(1) **CELOTEN VIDEZ JEZDECA IN KONJA (10 TOČK)** Ocenjuje se jezdečevo ravnovesje, samozavesten nastop in drža skozi cel nastop, ravno tako pa tudi fizični izgled konja.

(A) Izgled in drža jezdeca

Jezdec mora biti oblečen v primerna western oblačila. Oblačila in oseba morajo biti urejena in čista.

Drža jezdeca

Tekmovalec naj bi na konju deloval naravno in jezdil uravnoreženo, v funkcionalni in pravilni drži, ne glede na to, kateri manever ali hod izvaja. Tekmovalec naj bi se med

izvajanjem dela v skupini in posamično držal zanesljivo, odločno in pravilno. Drža zgornjega dela telesa naj bi bila vzravnana, ne glede na izvajan hod.

Jezdec naj bi sedel na sredini sedla in konjevega hrbta, noge so v taki drži, da tvorijo ravno črto od ušesa preko sredine ramena in boka, dotikajoč se konca pete ali skozi gleženj. Peta naj je nižje od prstov, noga rahlo povita v kolenu, spodnji del noge direktno pod kolenom. Jezdečev hrbet naj bo raven, sproščen in gibek. Pretirano tog in/ali zgrbljen križni del hrbta bo kaznovan. Ramena naj bi bila poravnana, vzravnana in rahlo nazaj. Jezdečeva »baza podpore«, del telesa pod križem vključno s stegnom, vzdržuje zanesljiv kontakt s sedlom. Od kolena do sredine meč je ta kontakt rahel, koleno je usmerjeno naprej in zaprto, se pravi da se dotika sedla. Tekmovalec bo kaznovan, če drži noge pretirano nazaj ali naprej v vertikalni poziciji. Ne glede na tip stremena mora biti stopalo v njem tako, da se peta škornja dotika stremena, ali pa je v sredini stremena blazinica stopala. Jezdečevi prsti so usmerjeni naprej ali rahlo navzven, gležnji so ravni ali rahlo nagnjene navznoter. Ježa na način, da so v stremenu samo prsti, bo kaznovana. Tekmovalci, ki bodo lahko obdržali pravilno držo skozi vse manevre, se jim to pozitivno upošteva pri končni oceni. Če se jezdi brez stremen, mora drža ostati takšna, kot je opisano zgoraj. Dlani in roke se držijo v sproščeni, mirni drži, roka od komolca do ramena je v ravni črti s telesom. Roka, ki drži vajeti, je v komolcu upognjena tako, da tvori ravno črto od komolca do konjevih ust. Prosta dlan in roka se lahko drži upognjeno v komolcu, podobno kot roka, ki drži vajeti, ali pa stegnjeno ob telesu jezdeca. Pretirano nihanje proste roke kot tudi pretirana togost se kaznuje. Zapestje (*roke, ki drži vajeti*) se drži ravno in sproščeno, dlan je pod kotom 30 – 45 stopinj od vertikale. Drži se nad ali rahlo pred rogom (glavičem) sedla. Vajeti so nameščene tako, da ima jezdec rahel kontakt s konjevimi usti in v nobenem primeru naj ne bi bilo potrebno več kot rahel premik roke za kontrolo nad konjem. Pretirano popuščene ali zategnjene vajeti se kaznujejo.

Smiselno čl. 443, točka (g) se jezdi tudi dvoročno, na način, opisan v omenjeni točki, roki držita vajeti nad ali rahlo pred rogom sedla. Obe roki sta upognjeni v položaju, kot je opisan za »roko, ki drži vajeti« (op. SIQHA)

Jezdec drži brado in oči naravnost, lahko se rahlo obrača v smer potovanja. pretirano obračanje glave v notranjost kroga, ali proti konjevi glavi ali ramenom bo kaznovano.

Tekmovalec se ne sme prerivati med ostalimi tekmovalci ob sebi in pred sabo pri skupinskem nastopu, ampak jih mora prehitevati po notranjem delu tekmovališča. Pri obračanju (*pri skupinskem nastopu*) se tekmovalec vedno obrača proti notranjosti tekmovališča.

(B) Izgled konja

Ocenjuje se konjevo telesno stanje, vizuelna zdravstvena slika in sposobnost. Konj mora delovati sposoben in zdrav, težo mora nositi glede na svoje telesne proporce. Konj, ki deluje topo, oslabelo, letargično, shujšano, onemoglo ali preutrujeno, je kaznovan glede na resnost stanja.

Oprema mora konju pristajati, biti mora brezhibna, čista in v dobrem stanju.

(2) NASTOP (10 točk)

Tekmovalec naj bi izvedel nalogo točno, natančno, elegantno in z razumno mero urnosti. Bolj urna izvedba naloge pomeni, da je jezdec na višjo stopnjo zahtevnosti, vendar pa natančnost in točnost izvedbe ne sme trpeti na račun hitrosti. Tekmovalci, ki izvajajo vzorec počasno in medlo ter dovolijo svojemu konju, da se giblje brez primerne ritma, zbranosti ali enakomernega hoda, bodo kaznovani.

Konj naj bi izvajal predpisane manevre v vzorcu voljno, živahno in brez oklevanja, z minimalno vidnimi ali slišnimi namigi. Nesposobnost slediti predpisanemu vzorcu,

podiranje stožcev ali delo na napačni strani stožcev, ali huda neposlušnost, ne pomenijo diskvalifikacije, a bodo strogo kaznovani, tekmovalci pa se ne more uvrstiti pred tekmovalce, ki so izvedli vzorec na predpisan način. Pretirano discipliniranje ali kaznovanje konja ali zavestna zloraba konja s strani tekmovalca je povod za diskvalifikacijo.

Konj naj bi potoval v pravi smeri neprisiljeno, v pravilnem, enakomernem ritmu in predpisanem hodu. Prehodi (*med hodi oz. manevri*) morajo biti elegantni, gladki in brez oklevanja, tako pri vzorcu kot pri skupinskem delu, pri slednjem se izvedejo takoj, ko sodnik zahteva določen hod. Konjeva glava in vrat naj bi bili v ravni liniji telesa pri gibanju naravnost in rahlo uvita v smer zavijanja pri kroženju ali zavijanju. Krogi naj bi bili izvedeni pravilno, v primerni hitrosti, v velikosti in na kraju, kjer je to predpisano z vzorcem. Counter-canter mora biti prikazan tekoče, brez spremembe v ritmu ali dolžini koraka, razen če to zahteva vzorec.

Ustavljanje naj bi bilo ravno, poravnano, takojšnje, elegantno in dovzetno, konj naj obdrži ravno držo skozi manever. Odstopanje (*back*) naj je voljno in dovzetno.

Obrati naj bodo voljni in neprekinjeni. Pri obračanju na zadnjih nogah konj izvede pivot na notranji nogi in prekrižano prestopa s prvima nogama. Rollback je ustavljanje in obrat za 180 stopinj nemudoma, brez obotavljanja, na zadnjih nogah. Hoja nazaj med obratom se smatra kot huda napaka.

Konj naj bi pri izvedbi sidepassa, leg-yielda in two-tracka prekrižal prve in zadnje noge. Sidepass naj bi bil izveden tako, da je konjevo telo poravnano, medtem ko se premika lateralno, v določeno stran. Pri izvedbi leg-yielda se konj premika naprej in lateralno v diagonali, telo je uvito v nasprotno smer od potovanja. Pri two-tracku se konj giblje naprej in lateralno v diagonali, njegovo telo pa je poravnano ali rahlo uvito v smeri premikanja.

Enostavna ali leteča menjava vodilne noge naj bi bila izvedena precizno, na točno določenem mestu in/ali s točno določenim številom sekvenc hoda. Enostavna menjava se izvede tako, da se iz galopa preide v korak ali kas, noga se zamenja v času ene do treh sekvenc hoda. Leteča menjava se izvede sočasno s sprednjimi in zadnjimi nogami. Obe menjavi morata potekati gladko in pravočasno.

Drža jezdeca in nastop konja in jezdeca pri skupnem delu (*rail work*) se upošteva pri končni razvrstitvi.

(3) NAPAKE

Napake se razvrščajo v manjše, težje in hude napake. Sodnik določi primerno razvrstitev napake glede na stopnjo in/ali pogostost kršitve. Manjša napaka rezultira ½ do 4 točk odbitka pri tekmovalčevi oceni. Težja napaka rezultira 4 ½ točk ali več odbitka od tekmovalčeve ocene. Nastopajoči, ki zagreši hudo napako, se sicer izogne diskvalifikaciji, naj pa bi se uvrstil pod tekmovalce, ki so vzorec zaključili korektno. Manjša napaka postane težja, težja pa huda v primeru, če teža ali pogostost napak med izvedbo narašča.

(A) Napake:

Pri celotnem izgledu jezdeca in konja

Zanemarjena, umazana ali slabo prilegajoča se obleka ali klobuk; ali izguba klobuka.

Preveč očitni namigi z vajetmi in/ali nogami.

Slabo očiščen, zanemarjen ali slabo postrizen konj; ali oprema, ki se slabo prilega ali celo povzroča bolečine.

Pretirano strmenje v sodnika, sklonjena, upognjena drža glave, ali pretirano obračanje glave.

Toga, izumetničena ali nenaravna drža telesa, nog, rok in/ali glave.

Predolge, prekratke ali neenakomerne vajeti.

Ohlapna drža nog, odprta kolena, prsti obrnjeni navzdol.

Upognjena drža ramen ali preveč zravnana drža rok.

Pogledovanje tekmovalca navzdol z namenom kontroliranja vodilne noge ali »padeč naprej« (nagib) pri ustavljanju.

Slaba drža tekmovalca v sedlu, drža nog preveč naprej ali preveč nazaj.

Pri izvedbi

Napačna vodilna noga, padeč iz predpisanega hoda za nekaj korakov.

Podolgovati ali sploščeni krogi, ali če konj med kroženjem »povesi ramo«.

Grobo, skrivljeno ustavljanje, ali če konj pri ustavljanju »povesi kolk«.

Leno, apatično odstopanje – back, ali skrivljeno.

Neuspešno izveden kompletan obrat za 90, 180, 270 ali 360 stopinj, neuspešno obračanje oz. premikanje pivot noge ali odstopanje s prvimi nogami pri obračanju.

Konjeva drža glave in/ali vratu pri premikanju naravnost ali pri odstopanju ali ustavljanju preveč ukrivljena.

Znaki upiranja pri namigu ali dejstvu vajeti.

Odlaganje pri izvedbi katerikoli manevra, razen če je tako določeno.

Konj ne stoji mirno, ko to zahteva vzorec.

Nenatančno delo pri vzorcu ali grobi prehodi.

Neuspeh prikazati menjave hitrosti, ko se zahteva.

Previsoka drža glave.

Drža glave prenizko (vrh ušesa pod linijo vihra).

Pretirano upogibanje ali prenapenjanje vratu, tako da je nos za vertikalo glave.

Pretirano iztezanje nosu naprej.

(B) Hude napake

Pri celotnem izgledu jezdeca in konja (ki ne pomenijo diskvalifikacije, vendar naj bo jezdec uvrščen za tekmovalci, ki niso naredili hude napake):

Dotikanje konja.

Prijemanje za rog sedla ali katerikoli del sedla.

Dajanje namigov s koncem romala.

Uporaba ostrog pred podprsnico.

Pri izvedbi (ki ne pomenijo diskvalifikacije, vendar naj bo jezdec uvrščen za tekmovalci, ki niso naredili hude napake):

Brcanje v druge konje, tekmovalce ali sodnika.

Resna neposlušnost ali upiranje konja, vključno, a ne omejujoč se na vzpenjanje, ritanje ali brcanje s prvimi nogami.

(C) Diskvalifikacija (ni uvrstitve) vključuje:

Dejstvo, da tekmovalec ne nosi štartne številke na vidnem mestu.

Zavestna, preišljena zloraba (konja).

Prevrnjen stožec ali ne-sledenje vzorcu.

Pretirano discipliniranje ali kaznovanje.

Padeč konja ali jezdeca.

Nepravilna uporaba rok na vajetih.

Uporaba prepovedane opreme.

Napake, ki so razlog za diskvalifikacijo, razen v novice amateur ali novice youth, kjer so napake, točkovane glede na težo:

(a) Nošenje glave prenizko (vrh ušesa pod linijo vihra *neprenehoma*).

(b) Pretirano upogibanje ali prenapenjanje vratu, tako da je nos za vertikalo glave *neprenehoma*.

PRIPOROČENA KONČNA OCENA bazira na točkovanju od 0 – 20, s približnim ločevanjem glede na izvedbo:

20: Odličen nastop - ježa, vključno z držo telesa in uporabo namigov. Vzorec je narejen tekoče, precizno in elegantno.

18-19: Povprečno odličen nastop z eno manjšo napako pri izgledu in drži jezdeca ali pri izvedbi vzorca (nastopa).

16-17: Povprečno dobra izvedba vzorca in ježe z eno manjšo napako pri natančnosti izvedbe vzorca (nastopa) ali pri izgledu in drži jezdeca.

14-15: Povprečna izvedba vzorca, ki ji manjka hitrost in natančnost, ali ima jezdec očitno pomanjkljivo znanje ježe, kar mu povzroča težave pri uspešnosti horsemanshipa, ali naredi dve ali tri manjše napake v nastopu, ali izgled in drža jezdeca.

12-13: Ena težja napaka ali več manjših napak pri nastopu in/ali izgledu in drži jezdeca, kar onemogoča uspešno komunikacijo s konjem.

10-11: Dve težji napaki ali številne manjše napake pri izvedbi ali izgledu in drži jezdeca.

6-9: Nekaj težjih napak ali ena huda napaka v nastopu, ali izgledu in drži jezdeca. Nastopajoči demonstrira kompletno pomanjkanje jezdskih sposobnosti ali pa naredi hudo napako pri izvedbi, ali izgled in drža jezdeca.

1-5: Nastopajoči naredi eno ali več hudih napak pri nastopu, ali v izgledu in drži, a zaključi nastop brez diskvalifikacije.

IV del DODATEK

Oris zahtevanega praktičnega znanja za pridobitev osnovne western licence in western licence za reining – za jezdeca in konja.

1. Osnovna western licenca (velja za nastope v horsemanshipu in trailu)

Jezdec morata konja osedlati in mu nadeti uzdo in brzdo. Jezdec prikaže zajahanje in razjahanje konja ter pravilno držo telesa in rok. Jezdec in konj morata prikazati tranzicije/prehode med hodi navzgor in navzdol (iz počasnejših v hitrejše in obratno), ustavljanje, pivot/obrat na prvih nogah in pivot/obrat na zadnjih nogah, sidepass in back.

Rider must saddle and bridle a horse. Rider mounts, dismounts and shows correct body and hand position. Rider and horse must demonstrate upward and downward transitions, stop, turn on the forehand, turn on the haunches, sidepass and back.

(povzeto po Scheda di valutazione dell'allievo per il rilascio della patente BW – Prova pratica; F.I.S.E.)

2. Western licenca za reining

Jezdec morata konja osedlati in mu nadeti uzdo in brzdo. Jezdec prikaže zajahanje in razjahanje konja ter pravilno držo telesa in rok. Jezdec in konj morata prikazati levi in desni galop, menjavo galopa v krogu in na ravnini, spin, stop in sliding stop, roll back in back. Vse navedeno je treba prikazati v primerni hitrosti, kontrolirano in pripravljeno.

Rider must saddle and bridle a horse. Rider mounts, dismounts and shows correct body and hand position. Rider and horse must demonstrate right and left lead, change of leads in circle and in straight line, spin, stop and sliding stop, roll back and back. All mentioned must be done in appropriate speed, controlled and prepared.

(prirejeno po *Scheda di valutazione dell'allievo per il rilascio della patente di specialita' Reining; F.I.S.E.*)