

2015

ФКСВД



[ПРАВИЛА ВЕСТЕРН ДИСЦИПЛИН]

Федерация конного спорта по вестерн дисциплинам

ПРАВИЛА ПРОВЕДЕНИЯ СОРЕВНОВАНИЙ

Федерации конного спорта по вестерн дисциплинам

Оглавление

Предисловие.....	4
Кодекс поведения по отношению к лошади	4
1. Экипировка всадника и амуниция лошади.....	6
1.1. Экипировка всадника	6
1.2. Амуниция лошади	6
1.2.1. Поводья	7
1.2.2. Безжелезные оголовья.....	7
1.2.3. Железо	7
2. Классы и виды соревнований	9
3. Судейство	10
4. Дисциплины.....	10
4.1. Вестерн Плежер (WESTERN PLEASURE)	10
4.1.1. Порядок проведения	10
4.1.2. Элементы.....	10
4.1.3. Оценка судьи.....	11
4.1.4. Аллюры	12
4.2. Трейл (TRAIL).....	12
4.2.1. Препятствия.....	13
4.2.2. Судейство дисциплины	15
4.3. Рейнинг (REINING)	18
4.3.1 Элементы.....	18
4.3.2. Судейство дисциплины	19
4.4. Вестерн Хорзменшип (WESTERN HORSEMANSHIP)	19
4.4.1 Оценка:	20
4.4.2 Выступление и посадка всадника во время выступления:	21
4.4.3 Презентация лошади.....	23
4.4.5 Выступление.....	23
4.4.6 Ошибки	24
4.5. Ранч райдинг (RANCH RIDING)	25
4.5.1 Требования класса:.....	26

4.5.2 Амуниция и одежда всадника.....	26
4.5.3 Оценка	27
4.6. Шоуманшип (SHOWMANSHIP).....	28
4.6.1 Порядок проведения:.....	28
4.6.2 Маневры:.....	28
4.6.3 Оценки судьи	28
4.6.4 Презентация и позиция выводчика\шоумена.	29
4.6.5 Показ лошади.....	30
4.6.6 Выступление.....	31
4.6.7 Ошибки.	31
4.7. Фристайл рейнинг (FREESTYLE REINING).....	32
4.8. Суперхорс (SUPERHORSE).....	33
5. Чемпион Олл Раунд (All Round).....	33

Предисловие

Настоящие Правила соревнований по конному спорту в дисциплинах вестерна одобрены Президиумом Федерации конного спорта по вестерн дисциплинам (ФКСВД) 28 ноября 2009г. и вступают в силу с 01 января 2010 года. Дополнены и исправлены 20 апреля 2015г.

Настоящие правила действуют на всей территории Российской Федерации при подготовке и проведении любых соревнований по спортивным дисциплинам вестерна, проходящих под юрисдикцией Федерации конного спорта России (ФКСР) и ФКСВД.

Поскольку никакие Правила не могут предусмотреть все возможные ситуации, то в непредвиденных или исключительных случаях Главная судейская коллегия должна принимать решения в спортивном духе, как можно ближе придерживаясь настоящих Правил и следующих принципов:

- Должно быть сделано все для обеспечения безопасности как людей, имеющих отношение к конному спорту (спортсмены, официальные лица, зрители, коноводы, журналисты и т.д.), так и лошадей.
- Соревнования проводятся для определения сильнейшей спортивной пары, но не для испытания физических возможностей лошадей.
- Необходимо обеспечивать максимальную зрелищность соревнований и учитывать интересы зрителей, но не в ущерб здоровью и благополучию лошадей и всадников.

Предметом нижеследующих правил является стандартизация и упорядочение проведения Соревнований, с учетом специфики вопросов, относящихся к верховой езде в стиле вестерн.

Кодекс поведения по отношению к лошади

Федерация конного спорта по вестерн дисциплинам надеется, что все лица, имеющие отношение к конному спорту во всем мире, будут придерживаться Кодекса поведения по отношению к лошади, утвержденного FEI, а также признавать и принимать тот факт, что благополучие лошади во всех случаях является первостепенным и никогда не должно подчиняться соревновательным, либо коммерческим интересам.

На всех этапах подготовки и обучения спортивных лошадей их благополучие должно иметь приоритет перед любыми другими задачами. Выполнение данного требования включает корректное обращение с лошадью, правильные методы обучения, ковки, седловки и транспортировки.

К участию в соревнованиях могут быть допущены только здоровые, физически подготовленные и обученные лошади и всадники. Для выполнения данного требования применяются правила,

регулирующие использование медикаментов, хирургических вмешательств, угрожающих здоровью и безопасности, использование жеребых кобыл и злоупотребления вспомогательными средствами и препаратами.

Выступление на соревнованиях не должно наносить ущерб благополучию лошади. Необходимо уделять серьезное внимание местам проведения соревнований, состоянию грунта, погодным условиям, состоянию конюшен, обеспечению безопасности, а также готовности лошади к транспортировке после окончания соревнования.

Следует прилагать все усилия к тому, чтобы лошадям оказывалось необходимое внимание после выступлений, а также гарантировалось гуманное обращение после завершения их спортивной карьеры. Это касается надлежащего ветеринарного обслуживания, медицинской помощи при спортивных травмах, усыпления по медицинским показаниям и обеспечения достойных условий в старости.

FEI настоятельно рекомендует всем лицам, занятым в сфере конного спорта, стремиться к получению лучшего профессионального образования в своей области.

Полная копия этого Кодекса, доступная на английском, французском, испанском, немецком и арабском языках, может быть получена в FEI

[Avenue Mon-Repos 24, CH-1000, Lausanne 5, Switzerland.](https://www.fei.org)

[Telephone: +41 21 310 47 47.](tel:+41213104747)

www.fei.org

1. Экипировка всадника и амуниция лошади

1.1. Экипировка всадника

- Всадник должен быть одет в рубашку, блузку или водолазку с длинными рукавами, джинсы.
- На ногах ковбойские сапоги или ботинки.
- Шляпа обязательна
- Чапсы, шпоры-вестерн и жилеты по желанию
- Шпоры должны быть надеты корректно, не болтаться свободно, лежать должны на специальной «подставке» на каблуке сапога, шпоры запрещено использовать впереди подпруги (на плечах\шее лошади). Чрезмерное применение шпор штрафуются и может привести к дисквалификации, если будет зафиксировано жестокое обращение с лошастью
- Всадник имеет право выступать в защитном шлеме, если опасается за свою безопасность.

(См. Приложение 1)

1.2. Амуниция лошади

- Седло вестерн с рожком, уздечка вестерн без капсуля. Седло может быть как кожаным, так и синтетическим. Разрешаются также безленчиковые седла вестерн, но обязательно с рожком
- Веревка или риата (у поводьев типа меката) должны быть зафиксированы на седле или подобраны
- Подперсье по желанию
- Бинты, ногавки и другие защитные средства ног лошади запрещены в таких дисциплинах как: трейл, халтер, плежер, шоуманшип, вестерн райдинг
- Защита ног разрешена в таких дисциплинах как: рейнинг, воркинг каухорс, хорсменшип, ранч райдинг, версатилити ранч хорс, ранч трейл
- Все виды капсулей не разрешаются
- Все виды вспомогательных поводьев (мартингал, шамбон, тай-даун и т.д.) не разрешаются
- Хлысты не разрешаются
- Для лошадей 5 лет и младше разрешены: босал, тренезльное железо, мундштучное железо
- Лошади старше 6 лет выступают только на рычажном железе (искл. класс начинающих и новис, см. раздел 2)

1.2.1. Поводья

- При езде на трензеле и мундштуке разрешаются только отдельные поводы (split rein). Материал поводьев может быть как из кожи, так и из сыромятной кожи или из нейлона
- При езде на трензеле такие поводы держатся в обеих руках, образуя «мостик». Концы поводьев свисают с обеих сторон лошади
- При езде на мундштуке отдельные поводы держатся в одной руке (правой или левой), так, чтобы указательный палец проходил сверху между поводьями. Если всадник держит поводы в правой руке, то концы их свисают справа, если в левой, то слева
- При езде на мундштуке разрешаются соединенные поводы ромал (romal). Они сделаны из плетеной сыромятной кожи и имеют хлопушку на конце. Такие поводы держатся в одной руке, зажатые в кулак (как букет цветов). Конец поводьев с хлопушкой держится в другой руке на расстоянии не меньше 40 см

1.2.2. Безжелезные оголовья

- Разрешается только оголовье типа босал (bosal) в классах начинающих и для молодых лошадей до 5 лет. Оно состоит из носовой части из сыромятной кожи, затылочного ремня и соединенных поводьев мекате (см. Приложение 1). Поводья мекате держатся в двух руках также как и отдельные поводы, образуя «мостик»
- Другие безжелезные оголовья различных типов не разрешаются

1.2.3. Железо

- Разрешается железо двух типов: трензельное (snaffle) и мундштучное (bit)
- Железо должно быть гладким не иметь зазоров и острых концов. Крученые виды железа не разрешаются
- Объем грызла не должен быть меньше 0,8 см и не больше 2 см (измеряется в 1,5 см от трензельного кольца) как у трензельного, так и у мундштучного железа
- Грызло трензельного железа может состоять как из двух, так и из трех частей
- Кольца могут быть в форме круга или в форме латинской D. Размер колец должен быть не менее 5 см и не более 10 см. Кольца должны быть подвижными
- На трензельном железе обязателен ремешок, соединяющий кольца трензеля, из кожи или синтетики шириной 1,25 см. Использование мундштучных цепочек не разрешается

- Мундштучным железом считается то, которое имеет рычаги. Длина рычага от верхнего до нижнего кольца должна быть не более 21,5 см. Грызло может быть литым, состоящим из двух или трех частей или иметь изгиб (Port). Высота дужки изгиба не должна быть выше 9 см. Изгиб может быть круглой или квадратной формы. Он должен быть гладким. Рычаги могут быть как подвижными, так и литыми
- На мундштучном железе обязательна цепочка шириной 1,25 см. Она может состоять как из одного ряда колец, так и из двух. Не разрешается перекрученная цепочка. Цепочка прикрепляется к верхним кольцам мундштучного железа и никогда не затягивается туго, между челюстью лошади и цепочкой должны проходить минимум 2 пальца поставленные ребром (при движении рычага цепочка должна оказывать правильное механическое воздействие)
- При езде на трензельном железе всадник управляет лошадью двумя руками. При езде на мундштучном железе - одной
- Железо смешанного типа (snaffle with shanks) со средними кольцами и рычагами относится к типу мундштучного железа. Поводья должны быть пристегнуты к нижним кольцам, цепочка к верхним. Управление только одной рукой

Запрещаются следующие виды железа:

- английские пелямы
- гаги
- трензель пессоа (олимпийский пелям)
- выездковый мундштук
- железо с крученым грызлом
- железо с «усиками» и др. виды железа для тренинга

2. Классы и виды соревнований

1. **Начинающие (CRN1*)**. В этом классе могут принимать участие все, кто начинает набирать соревновательный опыт в вестерн спорте. Разрешается выступление, как на мундштучном, так и на трензельном железе, независимо от возраста лошади.
2. **Аматёры (CRN 2*)** (продвинутые любители). Если участник соревнований в классе начинающих получил в трейле, хорсменшипе и рейнинге оценку более 68 пунктов, в плежере - если спортсмен занимает 1-2 места по итогам соревнований, он может быть переведен в класс аматёров по данной дисциплине. Если всадник не готов выступать в классе аматёров, он может продолжать выступать в классе начинающих. Но если всадник выступит хотя бы один раз в более высоком классе, он(а) теряет право выступать в более низком классе в данной дисциплине. В классе аматеров лошадей до 5 лет (включительно) можно представлять на трензеле или босале, старше 5 лет только на мундштучке.

Если всадник не перешел в следующий класс в течение года – право перехода будет необходимо подтверждать снова (т.е. с наступлением след. календарного года заработанные очки обнуляются). Если всадник не выступал в течение 2х лет в классе аматеров, он автоматически снова переходит в класс начинающих.

3. **Открытый класс**. Класс для профессионалов или выводов.
4. **Класс для молодых и впервые стартующих лошадей (Novice)**. Лошади в возрасте от 3 до 5 лет (включительно). А также лошади любого возраста не имевшие соревновательного опыта в вестерн-дисциплинах.
5. **Открытый класс для всех**. Класс для всадников, которые хотят попробовать себя в вестерн дисциплинах, но не имеют всей необходимой амуниции. Всадники должны быть одеты согласно правилам, вместо шляпы может быть шлем. Лошадь должна быть снаряжена согласно основным правилам – уздечка без капсуля, разрешенное железо (разбор поводьев согласно правилам), обязательно наличие подгубных цепочек\ремешков на рычажном железе, и желателен ремешок на трензельном. Запрещено использовать комбинацию — трензель + мундштук. Разрешено использование безтрензельных уздечек (сайд пулл, босал); запрещено использование хлыстов; седло – любое. Для дисциплины Шоуманшип желателен пиджак или редингот\фрак, брюки или белые бриджи. На голове шляпа или шлем.

Лошади двух лет не могут принимать участие в соревнованиях до 1 июля того года, когда лошади исполняется 2 года. Исключение — шоуманшип (в шоуманшипе могут принимать участие лошади от года для зарабатывания очков AQHA).

На соревнования по спортивным дисциплинам вестерна допускаются всадники в возрасте от 14 лет (для всадников младше 18 лет требуется письменное разрешение от родителей).

Каждая лошадь за один стартовый день может принимать участие в соревновании не более 6 раз, и не более чем под тремя всадниками в одной дисциплине.

Всадники моложе 16 лет не могут принимать участие в соревнованиях на лошадях моложе 6 лет.

3. Судейство

Соревнования проходят под судейством лицензированного судьи международной категории любой из стран – членов FEI, а так же судьи таких организаций как AQHA, APHA, APHC, NRHA.

В целях объективности, судья не имеет право судить соревнования, в которых участвуют его ученики, родственники, лошади принадлежащие судье.

4. Дисциплины

4.1. Вестерн Плежер (WESTERN PLEASURE)

Это дисциплина, в которой оцениваются конституция лошади, качество ее движений и ее выездность. Лошадь должна двигаться свободно, расслабленно, «в сборе». При этом воздействие всадника на лошадь должно быть минимальным.

Идеальной плежеровой лошадью считается та, которая полностью сбалансирована, показывает мягкие, легкие аллюры при легком контакте с рукой.

Все аллюры должны быть «чистыми» и соблюдаться тактность аллюров.

Голова и шея лошади должны находиться в натуральном положении, соответствующем ее сложению и сбору в вестерне. Идеальной будет считаться прямая линия, проходящая от кончиков ушей по спине лошади до крупа. Переходы между аллюрами должны быть мягкими и расслабленными. Сама лошадь должна производить положительное впечатление, с расслабленными и спокойными ушами, шеей, глазами и хвостом.

4.1.1. Порядок проведения

Плежер - это групповая дисциплина. Всадники выезжают на плац и занимают места по стенке. По команде судьи всадники одновременно показывают заданные аллюры или задания. При этом разрешается обгонять впереди едущих всадников по второму следу, не подрезая и обязательно соблюдая дистанцию не менее одного корпуса лошади. При большом количестве участников и при отсутствии места у стенки всадники могут двигаться по второму, третьему или четвертому следу.

4.1.2. Элементы

- Судья обязательно требует продемонстрировать шаг, рысь и галоп в обе стороны.
- Перемена направления только через полувольт.
- По требованию судьи движение рысью или галопом.
- Прибавленные аллюры - убыстрение должно быть отчетливым, но не сильным.
- Остановка.

- Осаживание.

Судья может попросить осадить сразу после остановки или же вызвать участников выстроиться на средней линии (lineup) и попросить осадить по очереди.

4.1.3. Оценка судьи

При оценке дисциплины вестерн плежер судья обращает внимание в первую очередь на природное качество движений лошади, а потом уже на выездженность.

Критерии оценки см. в Приложении № 2 и 3.

0 пунктов (обнуление результата) участник получает за:

- неповиновение лошади
- падение лошади или всадника
- неправильное использование амуниции.

Следующие ошибки приводят к получению минусовой оценки:

- неконтролируемый темп на любом из аллюров
- движение неправильным аллюром (например, рысью вместо галопа)
- слишком медленные аллюры с потерей импульса
- «нечистые» аллюры (например, 4-тактный галоп)
- голова слишком высоко
- голова слишком низко (кончики ушей должны быть высшей точкой)
- нос слишком далеко за вертикалью или перед ней
- раскрытый рот
- лошадь спотыкается
- сильное воздействие шпорой
- повод слишком длинный (нет легкого контакта) или слишком короткий
- контргалоп
- лошадь производит подавленное впечатление
- запоздавшая реакция на команду судьи
- переход на вольт или циркуль
- касание шеи лошади

- применение шпоры перед подпругой или конца поводья ромал для корректировки лошади.

4.1.4. Аллюры

Шаг. Наиболее медленный, 4-х тактный аллюр, при котором лошадь опирается о поверхность поочередно каждой из четырех ног. Движение шагом начинается с толчка задней ногой. Если шаг начинается с отталкивания задней правой ногой, то затем поднимается передняя левая, далее поднимается задняя левая и наконец, передняя правая. В зависимости от степени выноса конечностей различают собранный (следы задних копыт не доходят до следов передних или совпадают с ними), средний (задними ногами лошадь наступает впереди следов передних копыт) и прибавленный (далеко престоупает задними ногами через следы передних).

Рысь (джог). Один из быстрых аллюров в два такта с фазой безопорного движения, причем ноги лошади опираются о поверхность диагонально. Если движение начинается с левой задней ноги, то за ней сразу поднимается правая передняя, затем правая задняя и левая передняя. Так как наступание обеими ногами в каждой диагональной паре происходит одновременно, движение совершается в 2 такта и при полном его цикле слышно 2 удара копыт о землю. В зависимости от степени сбора лошади и ширины маха различают собранную, рабочую и прибавленную рысь.

Галоп (лоуп). Наиболее быстрый скачкообразный аллюр в три такта с фазой безопорного движения. При этом сначала опирается о землю одна из задних ног, а затем к ней присоединяется вторая задняя одновременно с диагональной передней и наконец, после отрыва от земли задней, начавшей движение, опирается только одна диагональная ей передняя, после чего следует фаза безопорного движения. В зависимости от того, какая передняя нога дальше выносятся вперед, различают галоп с правой или левой ноги. При движении в манеже лошадь идет с внутренней (т.е. обращенной к центру манежа) ноги, в противном случае говорят, что лошадь идет контргалопом.

4.2. Трейл (TRAIL)

Трейл – это своеобразное преодоление препятствий в стиле вестерн. Все препятствия трейла происходят от натуральных, с которыми ковбой встречается, работая на ранчо (открытие и закрытие ворот корраля, переход через мост и т.д.).

При выступлении в этой дисциплине оценивается преодоление лошадью препятствий, с акцентом на манеру прохождения, реакцию на команды всадника и качество движений. Предпочтение отдается лошадям, проходящим препятствия изящно и в какой-то степени на скорости, при условии сохранения качества. Лошади должны получать дополнительные баллы за демонстрацию внимательности к препятствиям и способность самостоятельно выбирать, когда это требуется, свою собственную траекторию движения на маршруте, охотно отвечая на подсказки всадника при прохождении более сложных препятствий. Штрафы присуждаются за

любую ненужную задержку при приближении к препятствиям или преодолении их. Штраф также присуждается, если лошадь, демонстрирует сильную зависимость от всадника. От лошади не следует требовать движения по стенке манежа. Схема, однако, должна быть составлена так, чтобы лошадь продемонстрировала все три аллюра (шаг, рысь, галоп) где-то между препятствиями как часть своей работы, а качество и ритм движений должны влиять на оценку упражнения в целом. При прохождении жердей лошадь должна быть сбалансирована и нести голову в расслабленном, натуральном положении, когда затылок находится на уровне или чуть выше холки. Лошадь не должна уходить за повод, создавая впечатление запуганной, или держать нос чересчур впереди, создавая видимость сопротивления. Аллюр между препятствиями выбирается судьей.

Используемая схема должна быть вывешена хотя бы за час до назначенного времени начала соревнований.

Препятствия на соревнованиях по трейлу делятся на обязательные и дополнительные. Все обязательные препятствия должны присутствовать в каждом трейл-паркуре, остальные варьируются в зависимости от желания судей (или официальных составителей маршрута).

Судьи и их ассистенты находятся на территории паркура, где, передвигаясь вместе с всадником, наблюдают точное выполнение каждого препятствия.

Участникам соревнований разрешается пройти маршрут пешком перед началом стартов.

4.2.1. Препятствия

Организаторы при составлении маршрута должны учитывать, что цель – не загонять лошадь в ловушку или исключить её, делая препятствия слишком сложными, а наоборот. Все схемы и элементы должны быть безопасны и максимально исключать возможность несчастных случаев. Если установлена сложная схема, то маршрут класса Novice должен быть менее сложным. Расстояния между всеми элементами должны измеряться по их внутренней части. Должно быть достаточно места для рыси (хотя бы 30 футов (9 метров)) и галопа (50 футов (15 метров)), чтобы судьи имели возможность оценить аллюры.

- При разрушении маршрут должен быть восстановлен. Если препятствие является частью связки, оно не может быть восстановлено, пока участник не завершит его прохождение.
- Судья должен шагом пройти маршрут, внося по необходимости любые изменения. Судья может убрать или изменить любое препятствие, которое посчитает небезопасным или непроходимым. В любой момент времени препятствие, которое судья посчитает небезопасным, может быть исправлено или удалено. Если препятствие не подлежит восстановлению и есть лошади, завершившие маршрут, очки за его прохождение вычитаются у всех уже закончивших выступление пар в текущем классе.
- В схеме должны присутствовать как минимум 6 препятствий, 3 из которых должны быть из списка обязательных препятствий, а остальные из списка рекомендуемых.

Обязательные препятствия:

1. **Ворота (GATE)** – открывание, прохождение и закрытие ворот (потеря контроля над створкой наказывается). Следует использовать ворота, безопасные как для лошади, так и для всадника. Если ворота имеют металлическую, деревянную или пластиковую подпорку под створкой, участники должны проходить перед ней, двигаясь сквозь ворота.
2. **Жерди (LOGS)** – Проезд как минимум через 4 жерди или бревна. Они могут быть расположены по прямой или кривой, зигзагом или быть приподнятыми. Расстояние между жердями должно быть измерено, где линия, по которой лошади следует двигаться, должна служить точкой отсчета. Жерди для рыси и галопа не могут быть приподняты в классе Novice. Каждый приподнятый элемент должен быть помещен на усеченный конус, зазубренный брусок или каким-либо другим образом закреплен, чтобы не допустить катания. Высота измеряется от земли до верхней части элемента. Расстояния между шаговыми, рысевыми и галопными жердями измеряется по нижеследующим стандартам:
 - Расстояние между жердями для шага должно быть от 20" до 24" (50-60см), они могут быть подняты до 12" (30см). Приподнятые жерди должны отстоять друг от друга как минимум на 22" (55см).
 - Расстояние между жердями для рыси должно быть от 3' до 3'3" (90-100см), они могут быть подняты до 8" (20см).
 - Расстояние между жердями для галопа должно быть от 6' до 6 ½' (1,8 – 2м) или увеличено), они могут быть подняты до 8" (20см).
3. **Осаживание (BACK UP)**. Минимальное расстояние между объектами при осаживании – 28" (70см). Если жерди приподняты, то требуется минимум 30" (75см). Недопустимо требовать осаживание через стационарный объект, такой как деревянная\металлическая жердь.
 - Осаживание внутри или между минимум 3мя конусами.
 - Осаживание в жердях, разложенных в форме L, V, U или подобным образом. Жерди могут быть подняты не более чем на 24" (60см).

Дополнительные препятствия:

- Водная преграда (канавы или небольшие пруды). Нельзя использовать металлические коробки или препятствия со скользким дном.
- Серпантин на шаг или рыси. Расстояние между конусами на рыси – минимум 6" (1,8м).
- Транспортировка объекта с одного конца арены на другой. Следует использовать только объекты, которые могут встретиться реальной работе.
- Прохождение деревянного моста. Минимальная ширина моста – 36" (90см); длина – 6 футов (183 см). Мост должен быть крепким и безопасным, а использоваться только на шаг.
- Одевание и снятие плаща.

- Взятие и перемещение корреспонденции из почтового ящика.
- Сайд-пасс (жердь может быть приподнята до 12" (30см)).
- Квадрат с минимальной стороной в 6' (1,8м). Каждый участник входит в квадрат, проезжая над жердью, как предписано. Когда все четыре ноги лошади внутри квадрата, пара должна выполнить разворот (как прописано в схеме) и выйти из квадрата.
- Любое другое безопасное и приемлемое препятствие, которое может встретиться в ходе полевой прогулки или работы на ранчо, а также получило одобрение судьи, может быть использовано.
- Комбинация из 2х и более препятствий допускается.

Запрещённые препятствия:

- Авто – покрышки
- Животные
- Нестабильные пластиковые предметы
- PVC трубы
- Прыжки
- Незакрепленные жерди и мосты
- Канавы с водой из подвижных частей
- Воспламеняющиеся предметы, огнетушители, дымовые машины или сухой лед
- Спешивание
- Привязка к земле

4.2.2. Судейство дисциплины

Изначально каждый участник имеет 70 баллов. Оценки выставляются в интервале от 0 до 100.

Каждое препятствие оценивается, а баллы за его прохождение и штрафы прибавляются или отнимаются от 70. Оценка за выполнение каждого элемента варьируется от + 1 1/2, до - 1 1/2 где:

-1 1/2- ужасно;

-1 - очень плохо;

-1/2 - плохо;

0 - верно;

+1/2- хорошо;

+1 - очень хорошо;

+1 1/2 - великолепно.

Оценки за выполнение элемента присуждаются и подсчитываются отдельно от штрафов. Кроме того, судья может назначить участнику штрафные очки (Penalty).

Лошадь, набравшая наибольшее количество пунктов – выигрывает.

Штрафы (пенальти) присуждаются в следующих случаях:

Пол (1/2)пункта снимается, если лошадь задела или чиркнула ногой по жерди, бревну, конусу, растению или любому другому компоненту препятствия.

Один (1) балл снимается:

- За каждый удар (сопровождающийся звуком, прим. пер.), укус или наступание на жердь, конус, растение или компонент препятствия
- За каждый сбой или неверный аллюр: на шагу и рыси менее чем на 2 шага
- Две ноги лошади (передние или задние) находятся одновременно в промежутке между жердями, где надо делать один шаг на шагу или рыси
- Перешагивание или пропуск места, где лошадь должна совершить один шаг в заданном месте
- Некорректное прохождение жерди - жердь между передними или задними ногами на галопе
- Неверное количество шагов в месте, где указано точное количество

Три(3) штрафных очка:

- За неверный аллюр или сбой на шагу или рыси на более чем 2 шага
- сбой на галопе (за исключением случаев, когда он производится намеренно для смены ноги, когда лошадь изначально поднялась не с той ноги)
- Сбивание с основания приподнятой жерди, конуса, бочки, растения, препятствия или значительное сдвигание препятствия, выход за пределы с моста одной ногой или перепрыгивание через него
- За выход одной ногой за пределы канавы с водой или перепрыгивание через неё
- Выход за пределы препятствия, где есть обозначенные границы (осаживание, квадрат, сайд-пасс) одной ногой, когда лошадь уже вошла в препятствие
- За пропуск или уклонение одной ногой от жерди, которая является частью серии

Пять(5) штрафных очков:

- Бросание плаща или любого другого объекта, который надо было перенести по схеме
- Первый или второй отказ от прохождения препятствия или объезд его путем принятия или осаживания (сопротивление лошади)
- Отпускание створки ворот или бросание веревки, если ворота имеют створку в виде веревки
- Использование второй руки, для запугивания или похвалы
- Падение или прыгивание с моста (из канавы) более чем одной ногой с того момента, как лошадь вошла на препятствие
- Выход за границы препятствий, где они обозначены (осаживание в жердях, квадрат, сайд-пасс) более чем 1 ногой с того момента, как лошадь приступила к его прохождению

- Пропуск или избегание жерди в серии более чем одной ногой
- Вопиющее непослушание (включая пинки, скачки, свечи, замыкание)
- Хватание седла другой рукой

0 пунктов (обнуление результата) за весь паркур участник получает, если:

1. Использование второй руки при езде (за исключением выступлений на трензельном или безжелезном оголовье, созданных для этого) или смену руки на поводьях; Езда на 2х руках допускается в классе молодые лошади, при использовании хакаморы или трензельного оголовья. Только одна рука может касаться поводьев, за исключением случаев, когда прохождение препятствия предусматривает обратное (прохождение ворот – поводья берутся в одну руку и концы перевешиваются на другую сторону). Допустимо выравнивать поводья во время остановки
2. Неверное использования повода ромал
3. Неверное исполнение прохождения препятствия или неверный порядок
4. Отсутствие попытки выполнить элемент
5. Проблемы с амуницией, которые откладывают завершение выступления
6. Чрезмерное или повторяющееся касание гребня шеи лошади для опускания головы
Вхождение или выход из препятствия с неправильной стороны или прохождение его в неверном направлении
7. Прохождение препятствия в неправильном направлении, включая переразворот более чем на четверть
8. Выезд за пределы площадки или обозначенной зоны схемы
9. За сопротивление лошади (замыкание, увоз плечом, осаживание)
10. Полное отсутствие галопа с правильной ноги или предусмотренного схемой аллюра.
11. Нарушение маршрута прохождения схемы
12. Чрезмерное понукание, толкание, поворачивание, осаживание в целях обучения лошади где-либо на схеме
13. Не выполнение закрытия ворот, или невыполнение последовательности прохождения ворот (искл. класс новис и молодых лошадей)

Ошибки, совершаемые в проездах между элементами и оцениваемые в зависимости от степени выраженности:

- Голова слишком высоко
- Голова слишком низко (кончики ушей слишком ниже холки)
- Чрезмерное сгибание головы и шеи (нос лошади за вертикалью)
- Чрезмерное «растягивание» (нос слишком впереди)
- Постоянное открывание рта

Ошибки, которые могут стать причиной дисквалификации и происходят в промежутки между выполнением элементов. В классах Novice среди любителей и детей чрезмерное и

постоянное сгибание (нос за вертикалью) или «вытягивание» головы приводят к штрафам, тогда как в более высоких классах могут стать причиной дисквалификации.

4.3. Рейнинг (REINING)

Рейнинг - является одной из главных дисциплин вестерна. Его часто называют «выездкой стиля вестерн». Главная задача этой дисциплины - показать идеально выезженную спортивную лошадь, которая без сопротивления реагирует на малейшие, незаметные команды всадника.

Все элементы рейнинга, а их семь, происходят из каждодневной работы ковбоя на ранчо. В каждой схеме (Pattern) рейнинга присутствуют все эти элементы, которые выполняются в разной последовательности, предписанной схемой.

Всадник выполняет схему индивидуально.

4.3.1 Элементы

- Большой и маленький циркули (круги). Выполняются всегда на галопе. Большой циркуль на прибавленном, маленький на сокращенном. Размеры кругов зависят от размера арены (плаца).
- Менка ног на галопе (Changelead). Выполняется из перехода с одного циркуля на другой. Менка может быть «летающей» (в воздухе), через темп, или простой (в легких схемах) через шаг или рысь.
- Спин (Spin). Вид пируэта, выполняется на рыси. Лошадь быстро вращается на 360 гр. вокруг внутренней задней ноги. В схемах может быть предусмотрено от 2 до 4 вращений в каждую сторону.
- Стоп или слайдинг стоп (Stop or Sliding Stop). Быстрая остановка по прямой из галопа на расстоянии не меньше 6 метров от стенки манежа (плаца) со скольжением или без. При стопе без скольжения лошадь должна корректно остановиться на заду. При слайдинг-стопе лошадь скользит на задних ногах, а передние двигаются несколько последних метров рысью. Слайдинг стоп НЕ оценивается! Для выполнения слайдинг стопа лошадь обязана быть подкованной на специальные подковы – слайдеры.
- Ролл бэк (Rollback). Быстрый разворот в прыжке на 180 гр., который следует всегда после стопа.
- Рандаун (Rundown). Ускорение на галопе по прямой перед стопом.
- Осаживание. В рейнинге обычно выполняется очень быстро и не менее 10 шагов.

4.3.2. Судейство дисциплины

Всадник и лошадь выполняют схему индивидуально. После окончания схемы всадник должен подъехать к судьям, снять с лошади оголовье, и показать, какое железо он использует. Если это прописано в схеме, или если нет стюарда на разминочном поле.

За среднюю оценку выступления всадника берется число в 70 пунктов.

Каждый элемент оценивается следующими пунктами:

- 1 1/2- ужасно;
- 1 - очень плохо;
- 1/2 - плохо;
- 0 - верно;
- +1/2- хорошо;
- +1 - очень хорошо;
- +1 1/2 - великолепно.

Кроме того, за конкретные ошибки судья дает также штрафные минусовые пункты от 0 до 5 - пенальти (Penalty).

Все эти пункты суммируются, и получается результат выступления.

ПРАВИЛА ДИСЦИПЛИНЫ РЕЙНИНГ В ПРИЛОЖЕНИИ, ТАК ЖЕ КАК И СХЕМЫ.

4.4. Вестерн Хорсменшип (WESTERN HORSEMANSHIP)

Вестерн хорсменшип - это дисциплина, в которой оценивается мастерство всадника и его умение правильно и точно управлять лошадью, правильно показать выездженность и возможности лошади. Идея хорсменшипа в том, чтобы показать правильную, функциональную и сбалансированную посадку всадника, его умение точно и незаметно управлять лошадью. Лошадь должна двигаться свободно и расслабленно, голова и шея лошади должны находиться в расслабленном естественном положении, примерно на одной линии с холкой. Голова лошади не должна уходить за вертикаль, показывая запуганность, но и не должна нести голову перед вертикалью, «опираясь» на руку всадника.

Схема хорсменшипа выдается за час до старта, так же по желанию судьи схема может быть выложена в интернете, не ранее чем за месяц до соревнований.

Соревнования по вестерн хорсменшипу проводятся только в классах для начинающих, молодых всадников и любителей (аматоров).

В этой дисциплине приветствуется красивая одежда: девушки одеваются в расписные блузы с яркими воротниками и, зачастую, блузы полностью, или частично, украшены стразами. Волосы всадниц должны быть убраны под шляпу, или аккуратно убраны в хвост или косичку.

Лошадям аккуратно укладывают гриву на одну сторону, покрывают специальным лаком копыта, чтобы лошадь выглядела опрятной и ухоженной.

Выступление состоит из **2** частей:

А) Индивидуальное задание

Индивидуальное задание - это схема, которую всадник получает для выполнения и в которой точно указано, где и с какого момента, какой элемент или аллюр надо показать. В схеме могут быть такие элементы и задания: движение шагом, джогом, рысью, прибавленной рысью, лоуп (галоп) или прибавленный лоуп по прямой линии, различные кривые линии, серпантин, вольт или фигура 8, а так же комбинации из перечисленных аллюров и маневров; остановка, осаживание по прямой линии или по изогнутой линии, разворот на зад или перед, включая спины и роллбэки; сайдпасс, уступка или принятие, летящая или простая менка ноги на галопе, контргалоп, и другие. Так же в схеме может быть включена езда с брошенными стремянами. Осаживание должно быть выполнено хотя бы один раз во время схемы. Судьи не должны просить всадников спешиваться с лошадями.

Заранее перед стартом судья решает порядок выступления всадников. В зависимости от решения судьи по окончании прохождения индивидуального задания всадник может:

- покинуть арену, и ожидать второго задания на разминочном поле
- построиться в линию (lineup) с другими участниками в одном из концов манежа
- встать параллельно стенке манежа и ожидать, пока остальные участники закончат индивидуальное задание

Б) Групповое задание

Аналогично вестерн плежеру, только оценивается не лошадь, а всадник. Все участники, или только финалисты (по желанию судьи) должны будут показать все три аллюра лошади хотя бы в одном направлении. Во время группового задания осаживание может быть как по стенке манежа, так и при построении в линию в центре манежа (lineup) – в этом случае осаживание производится по команде судьи, когда он подходит индивидуально к каждой паре.

4.4.1 Оценка:

Участники оцениваются в интервале от 0 до 100. Допустимы «половинчатые» значения. Качество маневров схемы оцениваются так:

+ = Выше среднего

✓ = Среднее

- = Ниже среднего

Дополнительно может стоять оценка + (отлично) и – (значительно ниже среднего).

Итоговая оценка должна быть от 0 до 100 и распределена следующим образом:

90-100 Отлично. Всадник демонстрирует прекрасную посадку и безупречное применение средств управления. Схема пройдена гладко, точно и быстро, именно так как она была описана в задании, демонстрируя высокий уровень профессионализма всадника.

80-89. Очень хорошо. Хорошее исполнение заданной схемы, корректное использование средств управления. Так же в эту категорию попадает отличный всадник (90-100), который совершил незначительные ошибки (обозначаются буквой m, описание см. ниже).

70-79 Хорошо. Хорошо выполненная схема, средний уровень умений всадника, недостаточный уровень профессионализма выступления для перехода в высший диапазон оценки. Так же в эту категорию попадают: очень хороший всадник (80-89), который совершил незначительные ошибки (m) и отличный всадник (90-100), который совершил значительные ошибки (обозначаются буквой M, описание см. ниже).

60-69 Удовлетворительно. Среднее выполнение схемы, недостаток быстроты или точности; или заметные ошибки посадки всадника и/или внешний вид, препятствующий эффективному исполнению хорсменшипа. Так же в этот диапазон попадают: хороший всадник (70-79), который совершил две незначительные ошибки (m) во время исполнения схемы и отличный всадник (90-100), который совершил значительную ошибку (M).

50-59. Была совершена одна из значительных ошибок (M) или несколько незначительных ошибок (m) во время выступления. Всадник, который демонстрирует слабый уровень навыков верховой езды, недостаток умений и знаний о правильном положении тела (посадке).

40-49. Всадник, который совершил серьезную ошибку (обозначается буквой S, описание см. ниже), две или более значительных ошибок (M), или несколько незначительных ошибок (m) во время выступления; или участник, продемонстрировавший слабый уровень навыков верховой езды, недостаток умений и знаний о правильном положении тела (посадке).

10-39. Всадник, который совершил более одной серьезной ошибки (S) или несколько значительных ошибок (M) во время выступления или продемонстрировал очень низкий уровень верховой езды, но закончил выступление и избежал дисквалификации.

Во время выступления участника оценивается общая уравновешенность, уверенность, внешний вид и посадка во время всего класса, а так же общее психологическое состояние лошади.

4.4.2 Выступление и посадка всадника во время выступления:

Лошадь и всадник должны быть одеты в стиль вестерн. Одежда, амуниция и всадник должны быть опрятными и чистыми.

- Участник должен сидеть в седле естественно, свободно, сбалансировано, эффективно и сохранять правильную посадку вне зависимости от аллюра и маневра. Во время

выполнения схемы и во время работы на «стенке манежа», участник должен иметь сильную, устойчивую и правильную посадку.

- Участник должен сидеть прямолинейно на всех аллюрах. Всадник должен сидеть в середине седла, посадка должна быть такой, чтобы можно было провести прямую вертикальную линию от уха, через середину плеча и бедра, касаясь задней части ноги или через лодыжку. Пятки должны быть ниже пальцев ног, ноги должны быть с небольшим изгибом в колене и голени должны находиться непосредственно под коленом. Спина всадника должна быть плоской, расслабленной и мягкой. Чрезмерно жесткая и / или чрезмерно согнутая поясница будет оштрафована. Плечи должны быть развернуты, ровные и «квадратные». Тело всадника должно поддерживать безопасный контакт с седлом от сидения к внутренней поверхности бедра. Легкий контакт должен быть сохранен с седлом и лошадью от колена до середины икры. Колено должно указывать вперед и оставаться закрытыми, без пробела между коленом участника и седлом. Участник будет оштрафован за позиционирование ноги чрезмерно позади или впереди вертикального положения. Независимо от типа стремени, сапог может находиться глубоко в стремени, касаясь каблуком, или может находиться на широкой части ступни в центре стремени. Пальцы ступни должны указывать строго вперед или немного повернуты наружу. Езда с пальцами на стремени штрафует. Всадники, которые могут поддерживать правильную посадку на всех маневрах получают больше очков. При езде без стремян участник должен поддерживать ту же позицию (посадку), как описано выше. Обе руки и кисти должны быть легкими и непринужденными, предплечье должно быть на линии тела. Рука, держащая поводья, должна быть согнута в локте, образуя линию от локтя до рта лошади. Свободная рука и кисть может быть согнута в локте, в таком же положении, как и рука с поводьями, или опущены строго вниз вдоль тела всадника. Чрезмерное покачивание свободной рукой, а также чрезмерная скованность штрафуются. Запястье всадника следует держать прямо и расслабленно, рука должна быть согнута примерно на 30-45 градусов внутри вертикали. Рука с поводьями должна быть непосредственно над или немного впереди рожка на седле. Поводья должны быть скорректированы таким образом, чтобы всадник имел легкий контакт со ртом лошади, и в тоже время требовать легкого движения руки, чтобы управлять лошадью. Чрезмерно натянутые или отпущенные поводья будут оштрафованы.
- Голова всадника должна быть направлена вперед, подбородок приподнят, глаза смотрят вперед или могут быть направлены немного в направлении движения. Чрезмерный поворот головы внутрь круга\циркуля, вниз на голову лошади или плечо будет оштрафован.
- Во второй части задания участник не должен оттеснять другого участника на стенке манежа. Обгон другого всадника проходит только на внутренней части манежа, не подрезая его. При перемене направления участник всегда выполняет разворот внутрь манежа.

4.4.3 Презентация лошади.

Состояние тела лошади, общее состояние здоровья и физической подготовки должно быть оценено. Лошадь должна быть в форме и иметь вес, соответствующий размеру тела. Лошадь, которая кажется угрюмой, тусклой, вялой, истощенной, волочащая ноги или слишком усталая, наказывается в зависимости от серьезности состояния. Амуниция должна быть правильно подобрана и подогнана по размеру лошади, аккуратной, чистой и в хорошем состоянии.

4.4.5 Выступление

Участник должен выполнять схему аккуратно, точно, плавно, и с разумной быстротой.

Увеличение скорости выполняемых маневров увеличивает степень сложности; Однако, правильность и точность не должны быть принесены в жертву скорости. Всадники, которые выполняют схему вяло, и позволяют их лошади двигаться без адекватного импульса, сбора или каденции, штрафуются.

- Лошадь должна выполнять все маневры схемы охотно, быстро и легко, с минимальными видимыми и звуковыми командами. Сильное неповиновение не приводит к дисквалификации, но должно быть строго наказано, и участник в турнирной таблице не должен оказаться выше участника, который выполнил схему правильно. Несоблюдение предписанной схемы, задевание конусов или выполнение схемы на неправильной от конусов стороне, чрезмерное исправление или тренинг, или умышленное жестокое обращение со стороны всадника, может стать причиной для дисквалификации.
- Лошадь должна двигаться прямолинейно, свободно и в должном ритме и каденции, в течение заданного аллюра. Переходы должны быть гладкими и в том месте, что указано на схеме или на стенке манежа, а также должны быть выполнены четко по указанию судьи во время групповой части при работе на стенке манежа. Голова и шея лошади должны быть прямыми по отношению к корпусу при выполнении прямых линий и слегка изогнуты внутрь на изогнутых линиях или кругах. Круги должны быть круглыми и выполнены на соответствующей скорости, с учетом размера и расположения, предусмотренных в схеме. Контргалоп должен выполняться плавно, без изменений в каденции или спокойно, если иное не оговорено в схеме.
- Остановка должна быть прямолинейной, квадратной, точной, плавной, лошадь должна сохранять прямолинейное положение на протяжении всего маневра. Осаживание должно быть плавным, с четкой реакцией лошади.
- Повороты должны быть плавными и непрерывными. При выполнении поворота на заду, лошадь должна делать разворот на внутренней задней ноге, а передние ноги должны перекрещиваться. Роллбэк это остановка и разворот на 180 градусов на задних ногах без колебаний (задержек). Осаживание во время разворотов — строго штрафуются.
- Лошадь должна перекрещивать передние и задние ноги во время сайд-пасса, уступке шенкелю и движению в два следа (two-track). Сайд пасс должен выполняться с прямолинейным телом лошади, лошадь должна двигаться строго вбок в заданном

направлении. Во время уступки шенкелю лошадь должна двигаться вперед и вбок по диагонали в указанном направлении, тело лошади должно быть выгнуто в противоположную движению сторону. При исполнении движения в два следа (two-track) лошадь должна двигаться вперед и вбок по диагонали в указанном направлении, тело лошади может оставаться прямолинейным или быть немного согнуто в сторону движения.

- Простая или летящая менка ведущей ноги на галопе должна быть выполнена точно в указанное количество темпов и/или в назначенном месте. Простая менка ноги осуществляется через переход в шаг\рысь от одного до трех темпов. Летящая менка должна быть одновременной для передних и задних ног лошади. Все менки должны быть плавными и своевременными.
- Посадка всадника и выступление лошади и всадника во время групповой части учитываются при окончательном распределении мест.

4.4.6 Ошибки

Ошибки могут быть классифицированы как незначительные (m), значительные (M) и серьезные (S). Судья определяет соответствующую классификацию ошибки на основе степени и / или частоты нарушения. Участник, сделавший серьезные ошибки не будет дисквалифицирован, но он не может занимать место выше участников их не допустивших. Незначительная ошибка может стать значительной, а значительная — серьезной на основе степени и / или частоты нарушения.

Незначительные ошибки (m)

- сбой аллюра на шаг с джога\рыси до 2х шагов
- Пере\недо поворот на 1\8

Значительные ошибки (M)

- Сбой аллюра на галопе, незапланированная менка или пропуск места менки на 1-2 темпа
- Невыполнение остановки в назначенном месте более чем на 10 футов (3 метра)
- Неправильный аллюр, или сбой на шаг\рысь на более чем 2 шага
- Пере-разворот более чем на 1\8, но менее чем на 1\4
- Всадник очевидно смотрит вниз, чтобы посмотреть с какой ноги движется лошадь на галопе
- Потеря контакта подошвы сапога всадника со стремянем
- Голова лошади слишком высоко
- Голова лошади слишком низко (кончики ушей ниже уровня холки)
- Чрезмерное сгибание и зажатость шеи, нос за вертикаль
- Нос лошади чрезмерно впереди

Серьезные ошибки (S) (не приводят к дисквалификации, но всадники их получившие находятся ниже тех, кто проехал схему чище)

- Потеря стремени или повода

- Неправильная ведущая нога на галопе более чем на 2 темпа
- Прикасание к лошади
- Взятие рожка или другой части седла руками/-ой
- Подстегивание лошади свободным концом ромала
- Подшпоривание по плечу
- Отбивание задом по другим лошадям, участникам, судьям
- Серьезное неповиновение лошади, включая, но, не ограничиваясь — вставание на дыбы, «козление», копание ногой

Дисквалификация (участник получивший дисквалификацию не получает места в турнирной таблице)

- Отсутствие номера на видном месте
- Преднамеренное жестокое обращение
- Сбивание конуса, движение с неправильной стороны от конуса, неправильное выполнение схемы
- Чрезмерная «обкатка» лошади или тренинг во время соревнований
- Падение лошади или всадника
- Ошибка разбора поводьев
- Использование запрещенной амуниции
- ошибка при выполнении заданий схемы, невыполнение заданного аллюра или правильного галопа где было предписано
- Пере-разворот более чем на 1\4 заявленного

Памятка:

Для Rookie lev.1 (novice): движение не по схеме, с неправильной стороны конусов, сбивание конуса, перекручивание разворота более чем на 1\4, невыполнение заданного аллюра — не приведет к дисквалификации, но участник не должен быть выше в турнирной таблице, чем те кто выполнил схему правильно.

Для шаг\рысь хорсменшипа, rookie lev.1 (novice), юниоры\дети и rookie lev.1(novice) amateur – только для новис классов! Те же правила что выше, за исключением шаг\рысь хорсменшипа — галоп запрещен во время схемы и в групповой части - приводит к дисквалификации.

4.5. Ранч райдинг (RANCH RIDING)

Суть дисциплины показать универсальность, спокойствие и движения рабочей лошади. Выступление должно симулировать движение по пересеченной местности, раскрывая возможности рабочей лошади, а так же способность лошади работать в манеже. Лошади в этом классе должны показывать желание двигаться вперед, легкость в наборе/сокращении скорости под контролем всадника, а так же качество и продуктивность движений. Приветствуется легкий контакт поводом, лошадь не должна быть показана на полностью отпущенных поводьях. Общая

выезженность и отзывчивость лошади во время выполнения элементов\маневров и качество движений являются основополагающими этой дисциплины.

- Для лошадей трех лет и старше
- Одна и та же лошадь не может принимать участие в Ranch horse pleasure и Western pleasure одновременно в течение одного шоу независимо от класса

4.5.1 Требования класса:

- Каждая пара выступает индивидуально, выполняя обязательные и дополнительные элементы и маневры. Очки даются в диапазоне от 0 до 100. 70 считается как среднее выступление.
- Обязательные маневры включают в себя: шаг, рысь и галоп в обе стороны, прибавленная рысь и прибавленный галоп — хотя бы в одном направлении. А так же остановки и осаживание.
- Дополнительными маневрами могут быть: сайд пасс; развороты на 360 градусов или более; перемена ноги на галопе (простая или летящая); переход жердей на шаг, рыси или галопе; и другие разумные маневры для рабочих лошадей;
- Маневры могут быть в разных комбинациях и вариациях на усмотрение судьи.
- Общая каденция и аллюры должны быть описаны в главе Аллюры, с акцентом на движении вперед, свободные движения, и захват пространства на всех аллюрах. Переходы должны производиться в заданных местах, легко и четко.
- Нет ограничения по времени.
- Для шоу может быть выбрана одна из 5 регламентированных схем. Но так же на усмотрение судьи он/она может изменять выбранную схему или предоставлять свою собственную, в которой нежелательна остановка из прибавленного галопа, но в которой должны быть включены три (или более) обязательных и дополнительных элемента.
- Использование натуральных жердей\бревен приветствуется.
- Разрешена облегченная рысь.
- Разрешено трогать или брать рожок седла.

4.5.2 Амуниция и одежда всадника

- Запрещено покрытие копыт лаком/краской
- Запрещено заплетать гриву и хвост
- Запрещено брить внутреннюю часть ушей
- Разрешено сбривать затылок (где лежит затылочный ремень уздечки), челку, и чрезмерно длинные волосы на морде лошади
- Наличие серебра на амуниции не прибавляет баллы. Серебряные украшения на седле и уздечке нежелательны.
- Рекомендуется использовать подперсье и заднюю подпругу.

4.5.3 Оценка

Пенальти, участник должен быть оштрафован каждый раз в следующих случаях:

1 пенальти

- Слишком медленный аллюр (за каждый)
- Слишком видимое управление рукой (уздечкой)
- Выход за рамку
- Сбой аллюра на шагу или рыси на 2 шага или менее

3 пенальти

- Сбой аллюра на шагу или рыси на более чем 2 шага
- Сбой аллюра на галопе
- Галоп с неправильной ноги, или смена ноги в непопозвоженном месте
- Слишком опущенные поводья
- Не смена ноги или галоп крестом более чем два темпа во время перемены ноги на галопе
- Рысь более чем три темпа во время простой менки
- Серьезное неповиновение на препятствии

5 пенальти

- Явное сопротивление (свечки, отбивание задом, кусание и «высаживание» всадника) за каждое!

Лошади без оценки (последние в списках, дисквалификация):

- Невыполненные элементы
- Незаконченные элементы

Обнуление

- Запрещенная амуниция (включая: окрашенные копыта, заплетенные грива и хвост)
- Жестокое обращение с лошастью
- Явное непослушание, «провозка» лошади по схеме, тренинг

Дополнительно

- Нет определенного пенальти за касание жердей, но оно может быть оценено во время оценки маневра.
- Нет определенного пенальти за перекручивание/недокручивания спина (разворота), но оно может быть оценено во время оценки маневра.

СХЕМЫ В ПРИЛОЖЕНИИ

4.6. Шоуманшип (SHOWMANSHIP)

Проводится только в классах юношей и аматеров. Основная задача - показать способность участника управлять своей лошадью на земле, показать чистое, ухоженное животное в хороших кондициях, пройти небольшую схему с маневрами установленными судьей, с точностью и плавностью, с самообладанием и уверенностью, поддерживая сбалансированное, функциональное и принципиально правильное положение тела лошади.

- Схемы должны быть показаны как минимум за час до соревнований. Однако если судье потребуется дополнительное задание для расстановки мест, дополнения могут даваться на месте. Схемы разрабатываются для проверки способности шоумена\выводчика эффективно продемонстрировать лошадь судье. Все места расставляются на усмотрение судьи.

4.6.1 Порядок проведения:

Все участники могут быть на манеже и ждать своей очереди за ограничительной линией. Выполнение схемы происходит индивидуально. Обязательно соблюдение порядка стартующих.

4.6.2 Маневры:

- ведение лошади на шаг, джоге, рыси и прибавленной рыси;
- осаживание по прямой или изогнутой линии, или комбинации из них;
- остановка;
- развороты на 90 (1/4), 180 (1/2), 270 (3/4), 360 (1) градусов и их комбинации. «Тянуть» лошадь в поворот неприемлемо.
- Судья должен попросить участников поставить лошадь в правильное, квадратное положение для осмотра во время исполнения схемы.

«Морковные палочки», хлысты для шоуманшипа, выездки и иные недопустимы на соревнованиях, так же запрещены уздечки, проволоки и веревки вокруг лошадиной головы.

4.6.3 Оценки судьи

Участники оцениваются в интервале от 0 до 100. Допустимы «половинчатые» значения. Качество маневров схемы оцениваются так:

+ = Выше среднего

√ = Среднее

- = Ниже среднего

Дополнительно может стоять оценка + (отлично) и – (значительно ниже среднего).

Итоговая оценка должна быть от 0 до 100 распределена примерно таким образом:

90-100 Отлично. Прекрасное владение лошастью, включая положение тела и показ лошади. Схема выполнена гладко, точно и быстро, именно так как она была описана в задании, продемонстрирован высокий уровень профессионализма участника.

80-89. Очень хорошо. Очень хорошее и корректное выполнение схемы, отличный шоумен\выводчик совершивший незначительные ошибки (обозначаются буквой m, описание см. ниже).

70-79 Хорошо. Хорошо выполненная схема, средний уровень шоуmanship, недостаточный уровень профессионализма выступления для перехода в высший диапазон оценки. Так же в эту категорию попадают: очень хороший шоумен (80-89), который совершил незначительные ошибки (m) и отличный шоумен (90-100), который совершил значительные ошибки (обозначаются буквой M, описание см. ниже).

60-69 Удовлетворительное. Среднее выполнение схемы, недостаток быстроты или точности; или очевидное неповиновение лошади; или ошибки в позиции выводчика\шоумена, препятствующие эффективному шоуmanshipу. Так же в этот диапазон попадают: хороший шоумен (70-79), который совершил одну незначительную ошибку (m) во время исполнения схемы и отличный шоумен (90-100), который совершил значительную ошибку (M).

50-59. Была совершена одна из значительных ошибок (M) или несколько незначительных ошибок (m) во время демонстрации лошади или в позиции выводчика\шоумена, препятствовавшие эффективной коммуникации с лошастью.

40-49 Серьезная ошибка (обозначается буквой S, описание см. ниже), две или более значительных ошибок, или несколько незначительных ошибок во время выполнения схемы, или в позициях лошади и человека. Недостаток навыка управления лошастью и незнание правильных позиций тела, как лошади, так и человека.

10-39. Более одной серьезной ошибки (S) или несколько значительных ошибок (M) во время выступления, но закончил выступление и избежал дисквалификации.

Общее впечатление о внешнем виде, поведении, уравновешенности, контроле будет учитываться при итоговой оценке.

4.6.4 Презентация и позиция выводчика\шоумена.

Лошадь и всадник должны быть одеты в стиль вестерн. Одежда, амуниция и всадник должны быть опрятными и чистыми. Использование любой «искусственной» помощи, включая: зажигалки, острые предметы, сено (или другое лакомство), грязь (куски земли), и др., будет считаться дисквалификацией.

- Выводчики должны быть сосредоточены, уверены в себе, вежливы и соблюдать спортивное поведение во время всего выступления, быстро распознавать и исправлять

ошибки в позиционировании лошади. Выводчик должен демонстрировать свою лошадь пока класс не завершится, или дано разрешение покинуть поле, если не поступило иных указаний от судьи. Выводчик должен выглядеть по-деловому, стоять и двигаться по прямой, в природной вертикальной позиции, и избегать чрезмерных, неестественных, подвижных положений.

- Выводчик должен вести лошадь, находясь с левой стороны от нее, правой рукой держать чомбур ближе к недоуздку, а конец чомбура — в левой руке; если судья не попросит показать зубы лошади, тогда чомбур берется в одну руку. Желательно чтобы рука выводчика не была на цепочке постоянно. Свободная часть чомбура от руки до недоуздка не должна быть натянута, перекручена или сложена. Во время проводки выводчик должен находиться в промежутке между глазом лошади и средней точкой шеи лошади (лидирующая позиция).
- Обе руки должны быть согнуты в локтях, локти должны быть близки к телу выводчика, кисти в натуральном положении. Высота рук может варьироваться в зависимости от размера лошади и роста выводчика, но руки не должны быть прямыми с зажатыми локтями.
- Положение выводчика при выполнении поворота направо такое же, как на лидирующей позиции, однако голова выводчика должна быть повернута в сторону головы лошади и лошадь должна двигаться от выводчика направо.
- При выполнении осаживания участник должен повернуться лицом к задней части лошади с вытянутой вперед правой рукой, сохраняя сгиб в локте и двигаться вперед. Идеальная позиция для выводчика — когда левое плечо человека находится на уровне левой передней ноги лошади.
- При установке лошади для осмотра, участник должен стоять под углом к лошади между глаз лошади и кончиком носа (*between the horse's eye and muzzle*), и не должен отходить от головы лошади. Выводчик обязан использовать Квадратный метод, для постановки лошади для осмотра. Выводчик должен поддерживать позицию безопасную для себя и судьи. Выводчик не должен загораживать лошадь, а так же должен следить за положением судьи. При построении всех участников (в линию бок о бок, либо головой к хвосту), выводчики не должны мешать друг другу. При перемещении вокруг лошади, участник должен переходить на другую сторону перед мордой лошади с минимальными шагами, и должен занять ту же позицию справа от лошади, что и слева от нее.
- Ведение, осаживание, поворачивание и начало правильного позиционирования лошади должны производиться с левой стороны лошади. Выводчик никогда не должен стоять прямо перед лошадью. Во время позиционирования лошади нельзя трогать лошадь руками, ногами, подавать сигналы голосом или жестами.

4.6.5 Показ лошади.

Оцениваются физическое состояние лошади и ухоженность. Шерсть должна быть чистой, начищенной и в хорошем состоянии. Грива, хвост, челка, начало гривы (возле холки) не должны содержать украшения (бантики, ленты и т. д.), но могут быть заплетены или собраны в пучки (как для английского стиля, так и для вестерн соревнований). Хвост и грива могут быть разной длины, главное чтобы они были чистыми, ухоженными и без узлов. Грива может быть подстрижена, но челка и начало гривы (у холки) должны присутствовать (т. е. Не стрижены). Затылочная часть (где лежит затылочный ремень), вибрисы на глазах, длинные волосы на голове, и ногах могут быть подстрижены\побриты. За исключением мест запрещенных для стрижки законодательством вашей страны. Копыта должны быть чистыми и ухоженными, правильно

расчищенными и, если надо, аккуратно подкованными. Разрешено использование черного и бесцветного лака для копыт, но не обязательно. Амуниция должна быть хорошо подогнана по размеру и быть опрятной, чистой и в хорошем состоянии.

4.6.6 Выступление.

Участник должен выполнять схему аккуратно, точно и плавно с разумной скоростью. Увеличение скорости увеличивает уровень сложности, однако, правильность и точность не должны быть принесены в жертву скорости. Лошадь должна идти вперед, останавливаться, поворачивать, осаживать и вставать в правильную позицию охотно и быстро, с минимальными командами (в том числе звуковыми) выводчика. Серьезное неповиновение не приведет к дисквалификации, но должно быть серьезно наказано, а пара не может занимать в турнирной таблице более высокое место, чем участник выполнивший схему верно и без сопротивления. Чрезмерное исправление, наказание, жестокое обращение, умышленное насилие, потеря контроля над животным, несоблюдение предписанной схемы, сбивание или работа на неправильной стороне конусов, являются основанием для дисквалификации.

- Лошадь должна вестись прямо НА и ОТ судьи по прямой или изогнутой линии, легко и свободно заданным по схеме аллюром. Голова и шея лошади должны быть прямыми, на одной линии с корпусом.
- Остановка должна быть прямолинейной, четкой и плавной с выпрямленным телом.
- Лошадь должна осаживать охотно и прямолинейно, голова и шея лошади должны быть прямыми относительно тела лошади. Осаживание должно быть прямолинейным или по изогнутой линии, как прописано в схеме.
- На поворотах более чем 90 градусов идеально, если лошадь поворачивает, опираясь на правую заднюю ногу, передние ноги перекрещиваются — левая над правой. Участник не штрафует, если лошадь выполняет поворот на левой задней ноге, но участник выполнивший поворот правильно получает больше очков.
- Тянуть лошадь на себя для поворота налево — неприемлемо.
- На осмотре, лошадь должна стоять квадратно, ноги на одной линии и прямые. Участник не должен поправлять лошадь после того как она встала квадратно.

4.6.7 Ошибки.

Ошибки могут быть классифицированы как незначительные (m), значительные (M) и серьезные (S). Судья определяет соответствующую классификацию ошибки на основе степени и / или частоты нарушения.

Незначительные ошибки (m)

- сбой аллюра на шаг на джоге\рыси на один темп
- проскальзывание опорной ноги на повороте или переступание, но с возвращением на прежнее место

Значительные ошибки (M)

- Невыполнение заданного аллюра или невыполнение остановки далее чем на 10 футов (3 метра) от заданной точки
- Сбой аллюра на шаг с джога\рыси более чем на один темп
- Касание конуса

- Хожение задними конечностями во время разворота
- Нарушение неподвижности во время осмотра
- Пере\недо-поворот от 1\8 до 1\4 от назначенного разворота

Серьезные ошибки (S) (не приводят к дисквалификации, но участник должен быть ниже в результате, чем участники, не допустившие серьезных ошибок)

- Участник находится в неправильной позиции во время осмотра
- Участник прикасается к лошади, трогает или касается ногами ног лошади для корректировки постановки
- Участник стоит непосредственно перед лошадью
- Потеря свободного конца чомбура, держание цепочки или если участник взялся двумя руками возле недоуздка
- Серьезное неповиновение: вставание на дыбы, копание ногой, отбивание на других лошадях, участников или судей, или лошадь постоянно кружит вокруг выводчика

Дисквалификация (участники получившие дисквалификацию не получают места в турнирной таблице):

- Потеря контроля над лошадью, подвергая опасности участника, других участников и судей, в том числе, если лошадь убежала от выводчика
- Участник вышел без номера на видном месте
- Жестокое обращение
- Чрезмерное «обкатывание», тренинг и использование подручных средств
- Сбивание конуса или выполнение схемы в неправильном порядке
- Невыполнение заданного аллюра
- Выполнение поворота более чем на 1\2, чем предписано в схеме

Памятка: в классе rookie lev.1 (novice) последние три пункта (в последнем пункте не более чем 1\4 поворота) не приводят к дисквалификации, но участник не может занимать место выше тех, кто выполнил схему корректно.

4.7. Фристайл рейнинг (FREESTYLE REINING)

- Фристайл рейнинг - это костюмированный рейнинг под музыку.
- В выступление должны обязательно входить все элементы рейнинга соответствующего класса (легкого или сложного). Например, если в легком классе предписано не менее 2-х спинов (поворотов на зад), то в выступлении должно быть не менее 2-х спинов. Повторение различных элементов в большем количестве приветствуется и оценивается как усложнение схемы.
- Последовательность элементов, а также костюм всадника и украшение лошади по желанию выступающего.
- Выступление не должно продолжаться более 5 минут.
- Разрешается выступить как на железе, так и без него. Как в седле, так и без него.

- Судья оценивает сложность схемы, четкость выполнения элементов, а также артистичность и подобранную музыку.

4.8. Суперхорс (SUPERHORSE)

Дисциплина суперхорс представляет собой комбинацию таких дисциплин как райдинг, трейл, хорсменшип и рейнинг. Существует несколько регламентированных схем, каждый кусок схемы относится к одной из дисциплин и судится согласно каждой дисциплины в конкретный промежуток в схеме.

Схемы в приложении.

5. Чемпион Олл Раунд (All Round)

Звание Чемпиона Олл Раунд в соответствующем классе, получает спортсмен, набравший наибольшее количество очков в основных дисциплинах Олл Раунда.

Для зачета Олл Раунд обязательно выступление в трех дисциплинах - по одной из каждой категории:

- 1) плежер
- 2) хорсменшип
- 3) трейл/райдинг/рейнинг

Подсчет очков зависит от количества участников в классе и происходит следующим образом:

Наибольшее возможное количество баллов за участие в одной дисциплине - 9. Т.е. если участников 10 и более, то 1 место получает 9 баллов, 2 место – 8 баллов, 3 место – 7 баллов, и т.д., 9 место – 1 балл, 10 и следующие места – 0 баллов.

Если количество участников меньше 9, то наибольшее количество баллов зависит от общего количества стартующих. Например, если в классе стартовало 5 спортсменов, то 1 место получает 5 баллов, 5 место – 1 балл.

Все эти очки за разные дисциплины суммируются, и из них выводится Чемпион Олл Раунд.

Если два спортсмена набирают одинаковое количество очков, то Чемпион определяется по 1)наибольшему количеству более высоких мест относительно соперников, 2) количеству более высоких мест в классах с наибольшим количеством стартующих, 3) по решению судьи, заранее объявленного главным при спорных ситуациях.

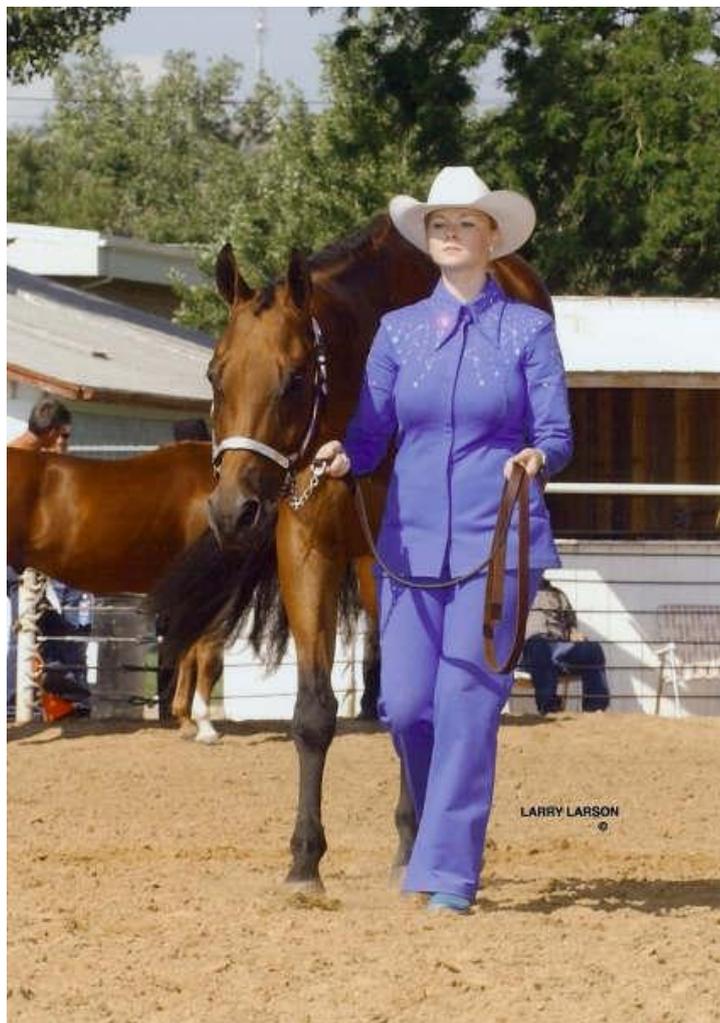
Приложение

1. Одежда всадника и амуниция лошади

- Форма одежды для соревнований. Рубашка\блузка, заправленные в джинсы\брюки, волосы должны быть убраны.



Форма для шоуманшипа



Шляпа



Сапоги



Правильное положение шпор (на «подставке» каблука, пряжки тренчиков наруже)



Чапсы



Чинксы (разрешены только в рабочих классах)



Амуниция лошади

Босал



Рычажное железо



Трензельное оголовье

Поводья

Раздельные поводья



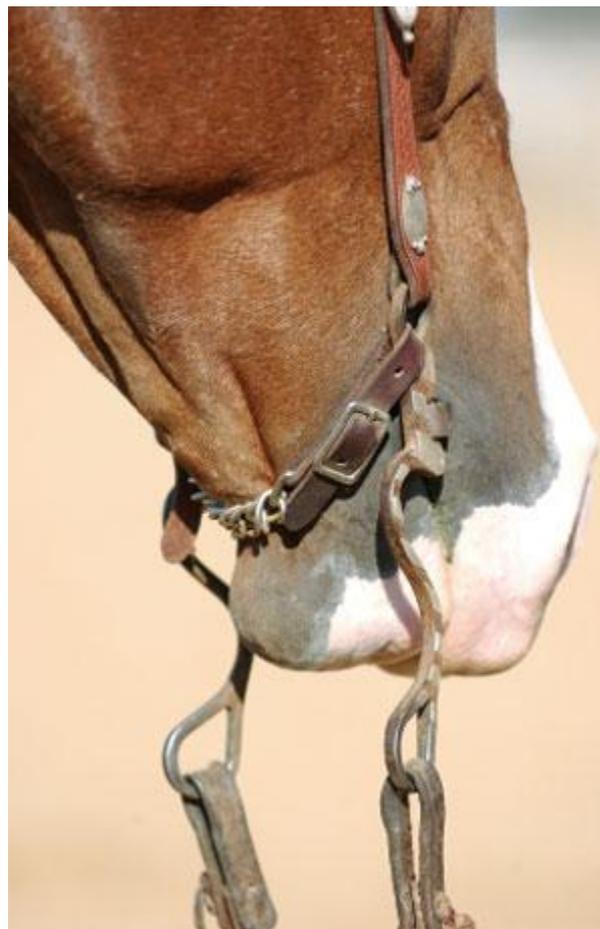
Ромал



Мекате

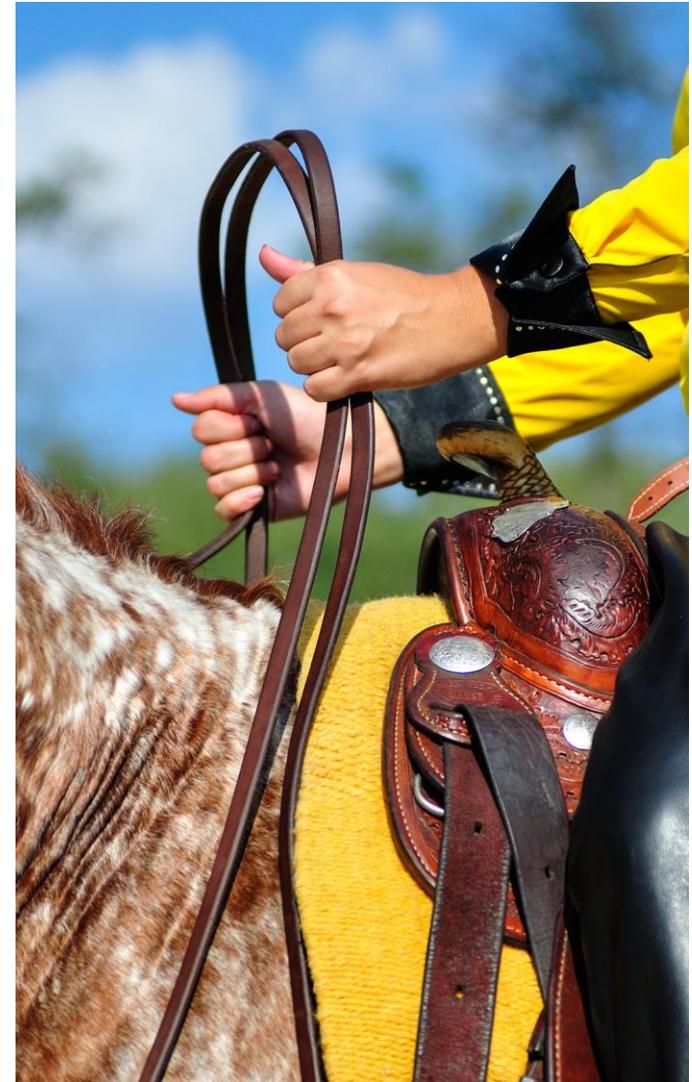


Правильное положение цепочки



Разбор поводьев

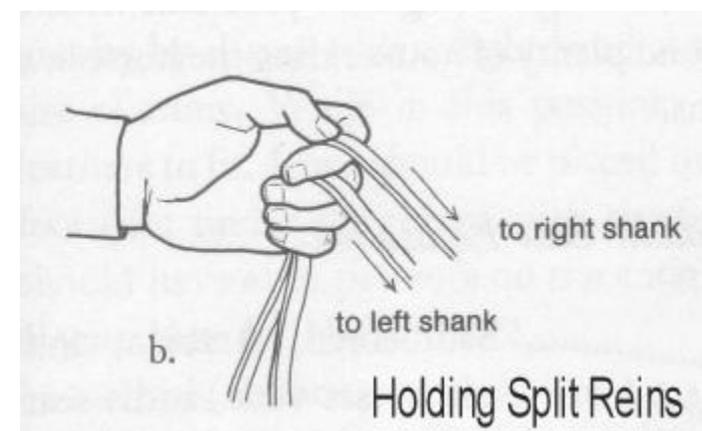
Раздельные поводья, разбор в две руки «мостик»



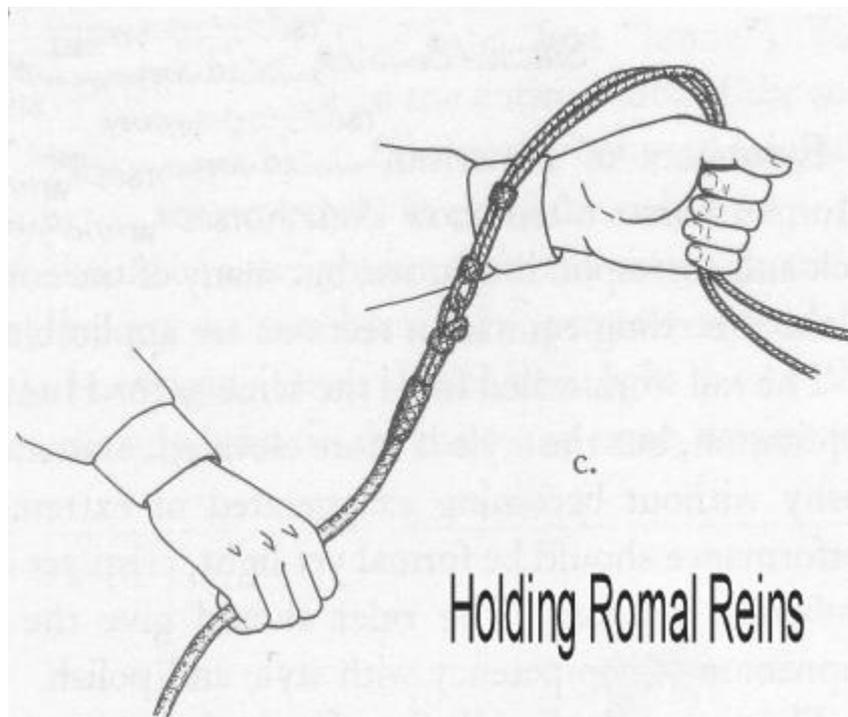
Разбор в одну руку, для рычажного железа



В дисциплинах хорсменшип и плежер принято поворачивать кулак так, чтобы большой палец был сверху



Повод ромал



Подгубный ремешок



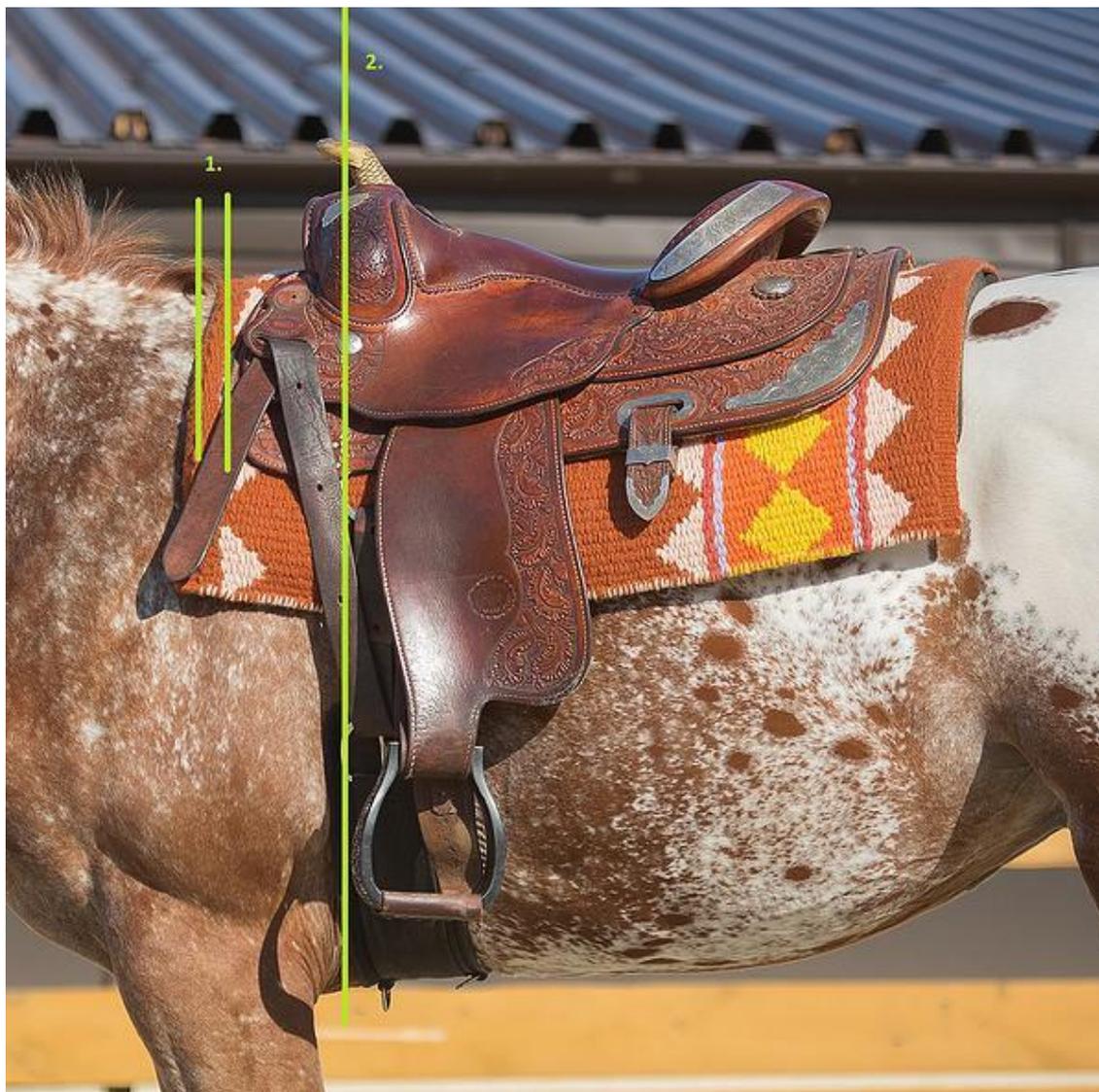
5148 Show Curb Strap



5150 Show Curb Chain

Подгубная цепочка

Правильное положение седла



Пад под вестерн седло
(использование обычного
вальтрапа категорически запрещено)



Защита ног

Ногавки с колокольчиками



Наколенники



Бинты

(в рейнинге часто дополнительно фиксируют изолентой),
могут быть с ватниками



Скип-бутс, защита для задних ног в рейнинге



Подкова-слайдер

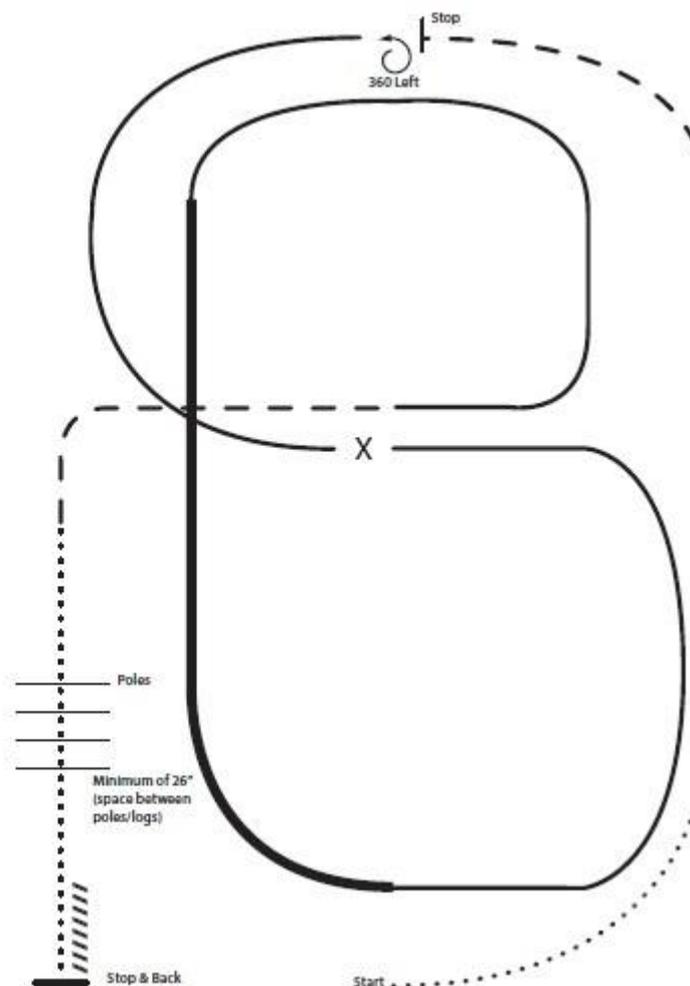
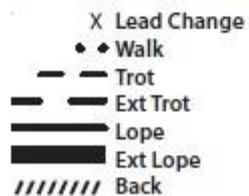


Схемы Ранч Райдинг

RANCH RIDING - PATTERN I

1. Шаг
2. Рысь
3. Прибавленная рысь до верхней части арены, остановка
4. Разворот налево на 360 градусов
5. Галоп с левой ноги, полкруга, галоп до центра
6. Перемена ноги (простая или летящая)
7. Галоп с правой ноги, полкруга
8. Прибавленный галоп по длинной стенке арены (с правой ноги)
9. Сократить до обычного галопа, полкруга обратно к центру
10. Переход в прибавленную рысь
11. Шагом через жерди
12. Остановка и осаживание

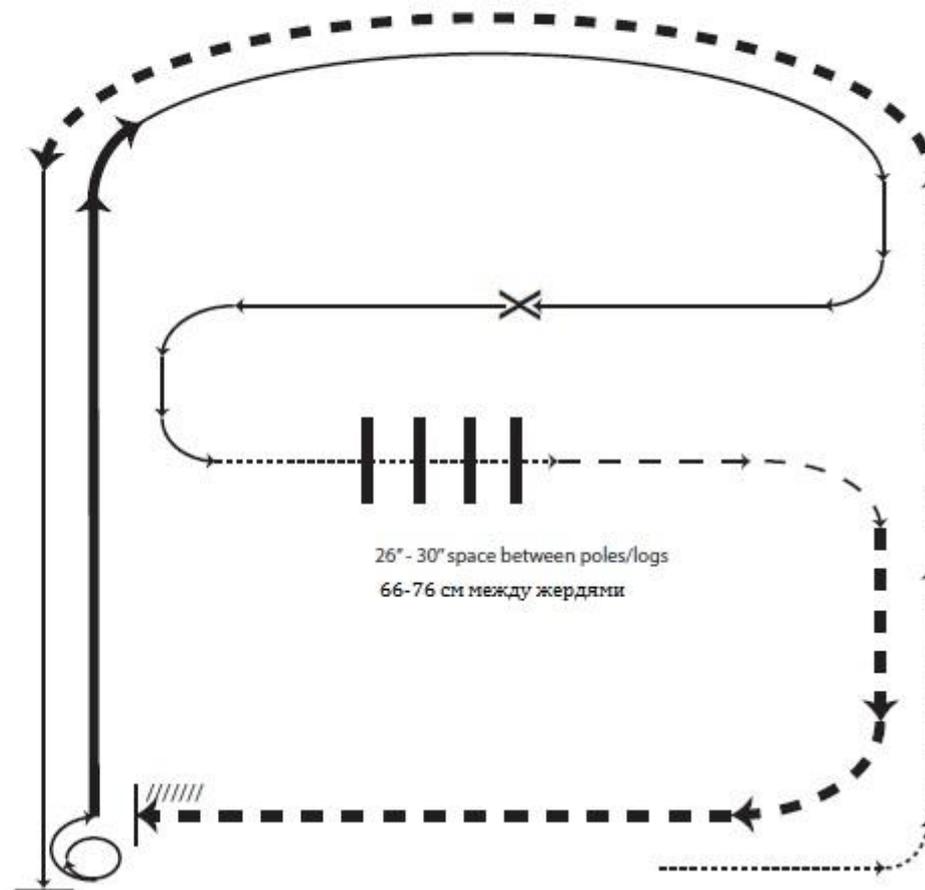
Минимум 66 см между жердями



RANCH RIDING - PATTERN 2

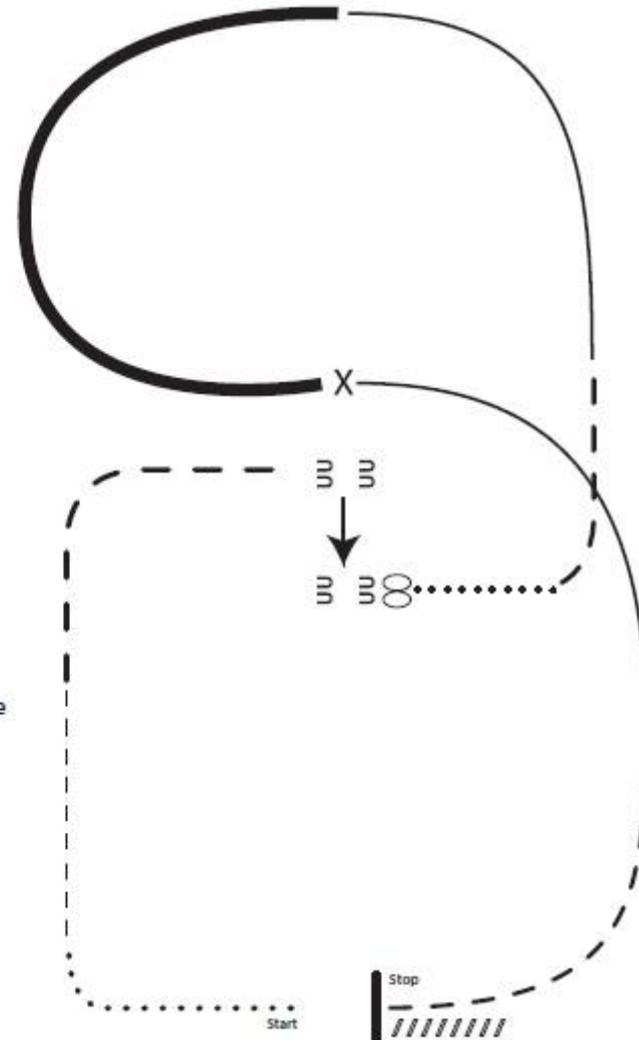
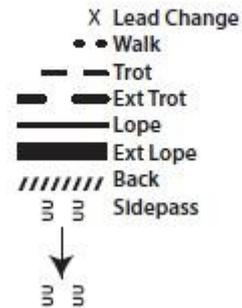
1. Шаг
2. Рысь
3. Прибавленная рысь
4. Галоп с левой ноги
5. Остановка, 1 1/2 разворот направо
6. Прибавленный галоп
7. Сократить до рабочего галопа с правой ноги
8. Перемена ноги (простая или летящая)
9. Шаг
10. Шагом через жерди
11. Рысь
12. Прибавленная рысь
13. Остановка и осаживание

- X Lead Change
- Walk
- - Trot
- ▬▬ Ext Trot
- ▬▬▬ Lope
- ▬▬▬▬ Ext Lope
- //// Back



RANCH RIDING – PATTERN 3

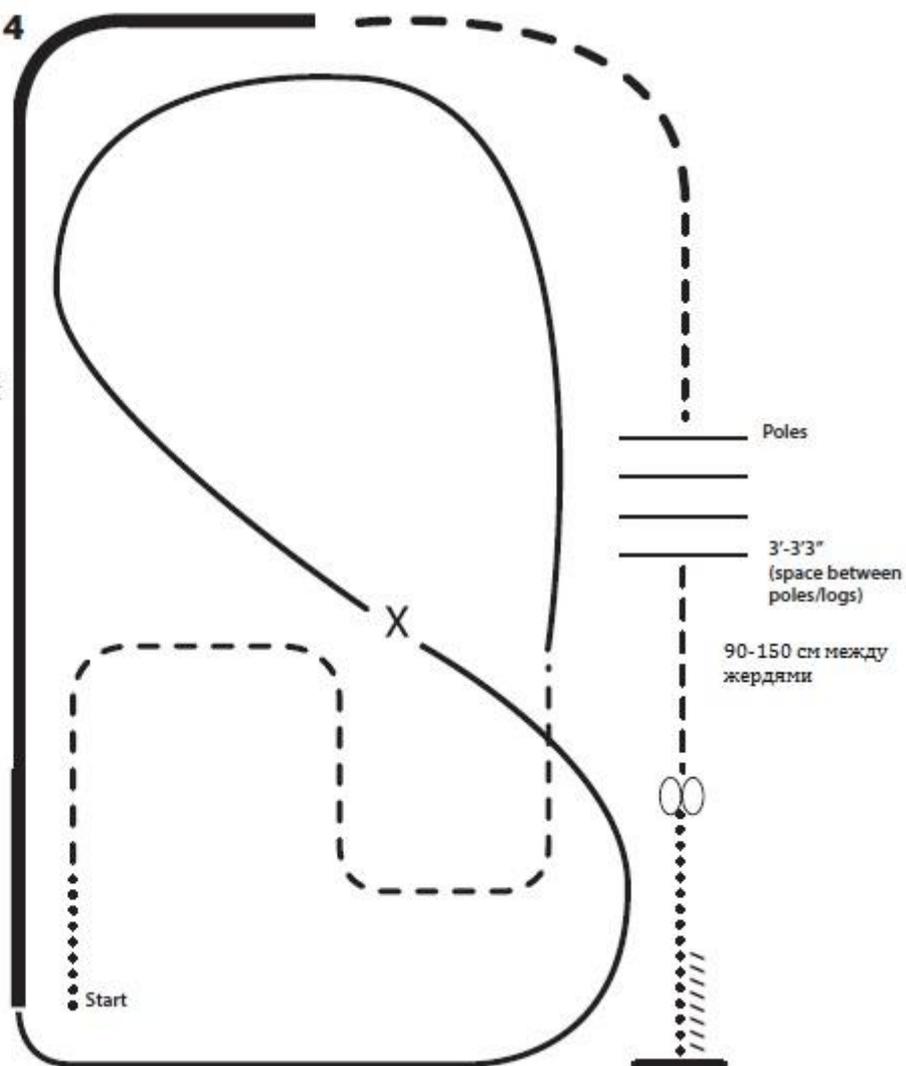
1. Шагом налево из угла арены
2. Рысь
3. Прибавленная рысь в центр манежа
4. Остановка, сайд пасс направо
5. Разворот на 360 градусов в обе стороны (неважно в какую сторону первый)
6. Шаг
7. Рысь
8. Галоп с левой ноги
9. Прибавленный галоп
10. Перемена ноги (простая или летящая)
11. Сократить до обычного галопа
12. Прибавленная рысь
13. Остановка и осаживание



RANCH RIDING - PATTERN 4

1. Шаг
2. Серпантин на рыси
3. Галоп с левой ноги, поворот на диагональ
4. Перемена ноги (простая или летящая)
5. Галоп с правой ноги до конца арены
6. Прибавленный галоп по длинной стенке манежа до середины короткой стенки
7. Прибавленная рысь
8. Сократить до обычной рыси
9. Рысью через жерди
10. Остановка, разворот на 360 градусов в обе стороны (неважно в какую сторону первый)
11. Шаг, остановка, осаживание

- X Lead Change
 ♦♦♦ Walk
 - - - Trot
 - - - Ext trot
 — — — Lope
 — — — Ext Lope
 // // // // Back



RANCH RIDING - PATTERN 5

1. Шаг
2. Рысь
3. Прибавленный галоп с правой ноги
4. Сократить до обычного галопа
5. Перемена ноги (простая или летящая)
6. Галоп с левой ноги
7. Прибавленная рысь
8. Остановка, сайд пасс над жердью налево, сайд пасс направо до середины жерди
9. Шагом через жерди
10. Шаг
11. Квадрат на рыси
12. Остановка, разворот налево на 360 градусов, осаживание

- X Lead Change
- Walk
- - Trot
- - Ext Trot
- ▬ Lope
- ▬ Ext Lope
- //// Back

