



ПРАВИЛА ПРОВЕДЕНИЯ СОРЕВНОВАНИЙ

Федерации конного спорта по вестерн дисциплинам

Оглавление

Предисловие.....	2
Кодекс поведения по отношению к лошади	3
1. Экипировка всадника и амуниция лошади.....	4
1.1. Экипировка всадника	4
1.2. Амуниция лошади	4
1.2.1. Поводья	4
1.2.2. Безжелезные оголовья	4
1.2.3. Железо	5
2. Классы и виды соревнований.....	5
3. Судейство.....	6
4. Дисциплины.....	6
4.1. Вестерн Плежер (PLEASURE).....	6
4.1.1. Порядок проведения.....	6
4.1.2. Элементы	6
4.1.3. Оценка судьи	7
4.1.4. Аллюры.....	7
4.2. Трейл (TRAIL)	8
4.2.1. Препятствия	8
4.2.2. Судейство дисциплины	10
4.3. Рейнинг (REINING).....	11
4.3.1. Элементы	12
4.3.2. Судейство дисциплины	12
4.3.3. Классы в рейнинге :.....	14
4.4. Вестерн Хорзменшип (WESTERN HORSEMANSHIP).....	14
4.4.1. Судейство дисциплины	15
4.4.2. Шкала критериев оценки	17
4.5. Фристайл рейнинг.....	18
5. Чемпион Олл Раунд (All Round).....	18
Приложение 1	
Приложение 2	
Приложение 3	
Приложение 4	

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.

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 лошастью, 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.
Telephone: +41 21 310 47 47.
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
- 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 и австралийские седла, но обязательно с рожком
- Подперсье по желанию
- Защита ног разрешается только в дисциплине рейнинг и в играх (вестерн-ногавки, ногавки, колокольчики)
- Бинты не разрешаются
- Все виды капсулей не разрешаются
- Все виды вспомогательных поводьев (мартингал, шамбон и т.д.) не разрешаются.
- Хлысты не разрешаются

1.2.1. Поводья

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

- 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 1,9 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 21,6 см. Грызло может быть литым, состоящим из двух или трех частей **или** иметь изгиб (Port). Высота душки изгиба не должна быть выше 6,9 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
- При езде на трензельном железе всадник управляет 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. Управление только одной рукой
- Запрещаются следующие виды железа:
 - английские пелямы
 - гаги
 - трензель пессоа
 - выездковый мундштук

2. Классы и виды соревнований

Начинающие. 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.

Аматёры (продвинутые любители). Если участник соревнований в классе начинающих получил в трейле и рейнинге оценку 68 пунктов, в вестерн хорзменшип - более 15 пунктов и 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 аматоров лошадей до 5 лет (включительно) можно представлять на трензеле или босале, старше 5 лет только на мундштуке.

Открытый класс. Класс для профессионалов или выводок.

Класс для молодых лошадей. Лошади в возрасте от 3 до 5 лет (включительно) стартуют в классе для молодых лошадей.

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 соревнованиях не более 6 раз, и не более чем под тремя всадниками в одной дисциплине.

3. Судейство

Соревнования проходят под судейством лицензированного судьи международной категории любой из стран – членов FEI.

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

4. Дисциплины

4.1. Вестерн Плежер (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 затылка 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.

Стоп.

Осаживание.

Судья может попросить осадить сразу после стопа или же вызвать участников на среднюю линию 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 средней линией 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 преступает задними ногами через следы передних).

Рысь

Один из быстрых аллюров в два такта с фазой безопрного 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

Наиболее быстрый скачкообразный аллюр в три такта с фазой безопрного 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 безопрного 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.).

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

4.2.1. Препятствия

Обязательные препятствия:

- *Ворота (GATE)* – открытие, проход через и закрытие ворот. При этом всаднику не разрешается отпускать руку от ворот.
- *Жерди (LOGS)* – проход на лошади не менее, чем через 4 жерди, лежащие на земле. Они могут быть положены по прямой, на линии круга, крестом или змейкой. Выполняются шагом (walk over), рысью (trot over) и галопом (lope over). Расстояние между жердями в зависимости от класса: шаг - 40-60 см, рысь - 90-105 см., галоп - 180-210 см. Жерди для шага могут быть подняты до 30 см (типа кавалетти), тогда расстояние между ними должно быть не меньше 55 см. Расстояние между жердями измеряется всегда в середине.
- *Осаживание (BACK TROUGH)*

- (а) осаживание через лежащие на земле жерди, в форме латинских букв L, U, V. Расстояние между жердями от 100 см до 70 см в зависимости от класса соревнований,
- (б) осаживание через не менее чем 3 маркера (marker), могут выполняться змейкой или в форме треугольника.

Обязательные препятствия присутствуют в каждом трейл-паркуре.

Свободные препятствия:

- *Мост (BRIDGE)* – прохождение через деревянный мост длиной 1.8м, шириной – 90 см. Мост должен быть стабильным и безопасным.
- *Квадрат (SQUARE)* – квадрат из жердей размером от 1.5м до 2.1м (в зависимости от класса, по решению судьи), в котором лошадь разворачивается на 90, 180 или 360 градусов и далее кратно 90 градусам.
- *Принимание (SIDEPASS)* – принятие под углом 90 гр. Выполняется между двумя лежащими на земле жердями или через жердь (т.е. тело лошади над жердью).
- *Серпантин (SERPENTINE OBSTACLE)* – слалом через маркеры. Выполняется на шаг и рыси. Расстояние между маркерами зависит от их расположения.
- *Почтовый ящик (MAILBOX)* – опустошение или заполнение почтового ящика.
- *Плащ (SLICKER)* – сидя на лошади надо одеть и снять плащ.
- *Мешок (DRAG OR PULL)* – мешок на веревке, наполненный гремющими или звенящими предметами. Его надо тянуть по земле за лошадью из одного пункта в другой.
- *Привязка к земле (GROUND TYING)* (только на огороженных плацах и в манежах) – всадник спешивается с лошади и опускает один или оба поводья на землю. Потом он удаляется от лошади на некоторое расстояние или обходит лошадь кругом. Лошадь при этом должна спокойно стоять, не двигаться с места.
- *Канавы с водой (WATER DITCH)* – неглубокая канава с водой. Всадник не перепрыгивает через нее, а преодолевает шагом.

Это наиболее часто встречающиеся препятствия на соревнованиях по трейлу. Они или используются в отдельности или соединяются в одну группу. Каждый паркур трейла должен состоять не менее чем из 6 препятствий, 3 из которых обязательные, остальные варьируются. Между препятствиями лошадь представляется во всех трех аллюрах. Причем каждый оценивается как отдельный маневр. Смысл в построение паркура заключается не в том, чтобы построить ловушку для лошади и всадника, а в том, чтобы проверить рабочие качества обоих. Расстояния между препятствиями в зависимости от аллюра: шаг – 5м, рысь – не менее 10м, галоп – не менее 15м.

Запрещённые препятствия:

- Авто - покрышки
- животные
- нестабильные пластиковые предметы
- прыжки
- незакрепленные жерди и мосты
- канавы с водой из подвижных частей

- воспламеняющиеся предметы, огнетушители, дымовые машины или сухой лед

4.2.2. Судейство дисциплины

Изначально каждый участник получает 70 баллов.

За каждое препятствие дается оценка от 0 до 1,5 пунктов (Obstacle Score) - положительные или отрицательные в зависимости от качества преодоления препятствий :

- - 1,5 ужасно
- - 1,0 очень плохо
- - 0,5 плохо
- 0 нормально
- + 0,5 хорошо
- + 1,0 очень хорошо
- + 1,5 отлично

Кроме того, судья может назначить участнику штрафные очки (Penalty).

Лошадь, набравшая наибольшее количество пунктов – выигрывает.

Пенальти:

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

- больше одного пальца между поводьями при управлении одной рукой (иск. Romal),
- управление двумя руками при мундштучном оголовье
- смена руки (искл. Ворота)
- выполнение паркура не по схеме
- пропуск отдельных препятствий
- аммуниция, не соответствующая правилам
- прикосновение всадника к шее лошади
- падение всадника и лошади
- выполнение препятствия с несоответствующей схеме стороны, направления, выполнение поворота на четверть больше, чем указано в схеме, проход за ограничительной линией паркура
- третье неповиновение лошади перед препятствием
- переход на более медленный аллюр (например из галопа на рысь) более чем на 4 шага или выполнение препятствия неправильным аллюром
- незаконченное выполнение препятствия

минус 0,5 пунктов участник получает если:

- лошадь легко касается ногой препятствия

минус 1 пункт за:

- лошадь наступает ногой на жерди или сильно касается их

- переход лошади на неправильный аллюр (но не более 4 шагов, далее обнуление результатов)
- обе передние или задние ноги лошади между жердями
- некорректная последовательность ног лошади на рыси и галопе при преодолении препятствия

минус 3 пункта за:

- лошадь заступает за границу препятствия одной ногой (2 ноги и более 5 пунктов)
- сбивание маркера или логса
- контргалоп (до 4 шагов)
- разрушение препятствия
- движения в препятствии, не стоящие в схеме паркура (напр. осаживание на мосту или непредписанные схемой линии между препятствиями)

минус 5 пунктов за:

- потеря предмета при перемещении, плаща при переодевании
- неповиновение перед препятствием
- использование свободной руки для воздействия над лошастью
- потеря контроля над воротами
- сильное сопротивление лошади (вставание на дыбы, брыкание и т.д.)

Положительно оценивается спокойная, внимательная манера лошади преодолевать препятствия с минимальным воздействием всадника. Лошадь должна обладать качеством находить верный путь через паркур, при этом четко и быстро реагируя на команды всадника. Любое неправильное движение, напряжение или неповиновение штрафуются минус пунктами. Аллюры между препятствиями должны быть медленными и расслабленными. В препятствиях на шагу положительно оценивается, если лошадь опускает голову вниз и осматривает препятствие.

Задание трейла участники соревнований получают от судьи в день соревнований, но не позднее, чем за час до начала паркура.

После каждого участника паркур заново измеряется и поправляется. Сложность паркура зависит от класса и возраста лошади.

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.

Судья имеет право удалить или заменить все сомнительные препятствия.

4.3. Рейнинг (REINING)

Рейнинг - является одной из главных дисциплин вестерна. Его часто называют «выездкой стиля вестерн». Главная задача этой дисциплины - показать идеально выездженную 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** (Change lead). 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 задугу. При слайдинг-стопе лошадь скользит на задних ногах, а передние двигаются несколько последних метров рысью.
- **Ролл бэк** (Roll back). Быстрый разворот в прыжке на 180 гр., который следует всегда после стопа.
- **Рандаун** (Run down). 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.

За среднюю оценку выступления всадника берется число в 70 пунктов.

Каждый элемент оценивается следующими пунктами: **-1.5** - очень плохо, **-1** - плохо, **-0.5** - удовлетворительно, **0** - корректно, **+0.5** - хорошо, **+1** - очень хорошо, **+1.5** - отлично.

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.

Дисквалификация (0 пунктов)

- использование запрещенной амуниции
- использование запрещенного железа, босалов, цепочек
- применение хлыста
- применение «хлопушки» ромала в качестве хлыста
- наказание лошади во время выступления
- грубое поведение по отношению к судьям и зрителям
- отказ от проверки железа
- ошибка в последовательности элементов схемы

- выполнение элемента схемы не так, как предписано
- выполнение лишних элементов
- потеря всадником поводьев при выполнении схемы
- неповиновение лошади во время выполнения схемы
- рысь больше чем полциркуля или пол-арены при выходе из ролл-бэка
- поворот в неправильном направлении при спине более чем на 90 гр.
- падение всадника и лошади
- управление двумя руками на мундштуке или пеляме
- использование ромала не по назначению

Пенальти 5 пунктов

- всадник держится или хватается за седло
- воздействие шпорами перед подпругой
- использование свободной руки для похвалы или наказания лошади
- неповиновение лошади (первая закидка)

Пенальти 2 пункта

- несоблюдение всадником ограничительных маркеров (например: при стопе)
- переход лошади из галопа в рысь или шаг, там, где предписан галоп
- при выезде в центр арены, галоп не из середины, а позже
- замирание после стопа и во время спина

Другие ошибки

Контргалоп

Контргалоп наказывается следующими пенальти:

- лошадь не поменяла ногу в центре при «летающей менке» или при простой перемене ноги больше чем 4 шага рысью или шагом - 0,5 пункта
- далее за каждую четверть циркуля контргалопом - 1 пункт

Выход из ролл-бэка рысью или начало циркуля рысью, а не галопом:

- два шага - 0,5 пункта
- больше двух шагов и до полкруга 2 пункта, потом дисквалификация

Поворот во время спина

- на 1/8 больше чем нужно -0.5 пункта, на 1/4 - 1 пункт, далее дисквалификация

Рандаун

При выходе из ролл-бэка разрешается контргалоп, но при повороте на вторую линию лошадь должна поменять ногу.

- если лошадь на повороте не поменяла -1 пункт,
- если не поменяла до начала ран дауна -2 пункта.

Форма циркуля

За некрасивую, не точно геометрическую форму циркуля, дается за каждую четверть его -1 пункт.

Расстояния при выполнении стопа и ролл бэка.

Если расстояние от забора арены меньше чем 6 метров, при выполнении стопа и ролл-бэка, всадник получает -0,5 пункта.

Судья может попросить всадника повторить часть схемы или проехать ее еще раз, если увидит, что какие-то обстоятельства помешали ее выполнению.

После окончания схемы всадник должен спешиться и подойти к судье на проверку железа. Это обязательная часть выступления.

Следующие ошибки лошади оцениваются негативно, но не ведут к дисквалификации:

- раскрытый рот лошади при выполнении стопа и схемы
- нервное отжевывание железа
- неровные, неравномерные движения
- отсутствие расслабленности
- стоп на переду или кривой стоп
- сильное верчение хвостом
- лошадь споткнулась
- сбивание маркера
- кривое осаживание

Следующие ошибки всадника оцениваются негативно, но не ведут к дисквалификации:

- потеря стремени
- слишком громкие голосовые команды
- слишком сильное воздействие шпорами и поводом

Не считается ошибкой, если циркули выходят за рамки маркеров, но считается ошибкой, если стоп выполняется раньше предписанного маркера.

При заезде на арену лошадь и всадник должны спокойно и расслабленно двигаться к началу схемы шагом (walk-in), но любая остановка или закидка лошади будет наказываться, так как судьи ведут оценку выступления с момента выезда всадника на арену.

Любая схема рейнинга планируется так, чтобы выезд всадника находился на нижней стороне арены. Маркеры устанавливаются следующим образом: 1 - точно в середине, 2 и 3 не менее чем за 15 метров от концов плаца и на одинаковом расстоянии от центрального маркера.

4.3.3. Классы в рейнинге :

Класс S (сложный). Сложный класс рейнинга содержит 10 схем. Эти схемы используются для подготовленных лошадей и продвинутых всадников в классах любителей и открытом классе.

Обязательно выполнение 4 спинов и «летающих менок». Стоп или слайдинг стоп оцениваются одинаково.

Класс L (легкий)

Схемы для начинающих. Разрешается выполнение вместо спина медленного поворота на задую, а вместо «летающей менки» допускается «простая менка». Стоп или слайдинг стоп по желанию.

Образцы схем в Приложении № 4.

4.4. Вестерн Хорзменшип (WESTERN HORSEMANSHIP)

Вестерн хорзменшип - это дисциплина, в которой оценивается мастерство всадника и его умение правильно и точно управлять лошадью, правильно показать выездженность и возможности лошади.

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.

Б) Групповое задание

Аналогично вестерн плежеру только оценивается не лошадь, а всадник.

Порядок выполнения:

Участники заезжают на плац и выстраиваются у предписанной судьей или схемой стенки в линию. Далее каждый участник выполняет индивидуальное задание, после чего (по решению судьи) или покидает плац, или занимает место по стенке для выполнения группового задания.

Допустимые элементы в схемах:

- шаг
- рысь
- галоп
- повороты на зад и перед
- стоп
- осаживание
- менки
- сайд пасс или принятие
- прибавление и замедление аллюров
- различные манежные фигуры

4.4.1. Судейство дисциплины

Каждый участник оценивается по шкале от 0 до 20 пунктов. Эта оценка делится на две части: общее впечатление и выполнение индивидуального задания.

БАЛЛЫ 0-10 : за общее впечатление, посадку, качество управления, внешний вид лошади.

Критерии общей оценки :

А) Общая оценка всадника

- **Посадка всадника** - всадник должен видеть прямо и ровно в седле все равно, какой маневр или аллюр им выполняется. Всадник должен сидеть с прямой расслабленной спиной так, чтобы была видна четкая линия, проходящая через ухо, плечо, бедро и шпору всадника. Взгляд должен быть устремлен вперед, плечи развернуты. Пятка

должна быть самой низкой точкой. Колени не напряжены, шенкеля спокойны, и если надо подвижны. Носки должны быть слегка развернуты в сторону. Уход шенкеля слишком вперед (посадка, как на стуле) или слишком назад наказывается минус пунктами. Ступня должна полностью или до половины находится в стремени. Взятие стремени на носок наказывается.

- **Качество управления** - руки должны быть спокойны и расслаблены и находиться в районе рожка седла или сразу перед ним. При езде на мундштуке свободная рука должна находиться в согнутом положении в районе пряжки ремня. Другое положение руки наказывается. Поводья должны быть такой длины, чтобы всегда был легкий контакт со ртом лошади. Слишком длинные или слишком короткие поводья наказываются.
- **Общий внешний вид** - одежда всадника должна быть чистой и аккуратной и гармонировать по цвету.

Б) Общая оценка лошади

Лошадь должна быть вычищена и в хорошем кондиционном состоянии. Амуниция тоже должна быть чистой и подходить по размеру и цвету.

БАЛЛЫ 0-10 : Оценка выполнения индивидуального задания.

Критерии оценки :

- Задание (схема) должно выполняться точно по предписанной схеме. При выполнении задания у судьи должно создаваться впечатление легкости и непринужденности выполнения задания. Скорость выполнения роли не играет, но более быстрое выполнение повышает трудность задания и при точном исполнении оценивается большим количеством пунктов, чем более медленное, но тоже точно выполненное.
- Любое слишком сильное воздействие на лошадь и утрированное использование средств управления наказывается
- Лошадь должна быть «в сборе» и хорошо нести себя, а также правильно реагировать на команду всадника. Переходы должны быть мягкими и расслабленными. При езде по прямой лошадь не должна «бочить». Осаживание должно быть прямым и без напряжения и сопротивления. Повороты на задую должны выполняться четко без замыканий, лошадь должна поворачиваться вокруг внутренней задней ноги или же стоять на задую, перекрещивая передние ноги.
- При повороте на передую должен перекрещиваться зад, а передние ноги - стоять на месте.
- При сайдпассе, принятии и уступке шенкелю лошадь должна двигаться четко в сторону и перекрещивать как задние, так и передние ноги. При сайдпассе на 90гр., при принятии и уступке на 45гр. Менка на галопе должна быть четкой и легкой. При выполнении простой менки разрешается от 1 до 3 шагов шагом или рысью.

Общие ошибки :

Все ошибки делятся судьей на мелкие, большие и тяжелые. Судья в зависимости от повторяемости и вида ошибки решает о виде ее тяжести. Мелкие ошибки могут быть оценены судьей от 0,5 до 4 штрафных пунктов. А тяжелые ошибки от 4 до 10. Всадник, совершающий

тяжелую ошибку, не может занять более высокое место, чем всадник, совершающий более легкую.

Примеры ошибок :

- неряшливая, неопрятная, не подходящая по размеру, грязная одежда
- потеря шляпы во время выступления
- слишком сильная работа поводом и шенкелем
- неухоженная, нездоровая лошадь
- всадник вертит головой, и все время смотрит на судью
- ошибки в посадке
- слишком длинные или слишком короткие поводья
- контргалоп или не предписанный схемой аллюр
- циркули или вольты неправильной, некорректной формы
- неповиновение лошади
- запоздалая реакция лошади на команду
- элемент схемы выполнен не так, как предписано

Примеры тяжелых ошибок :

- прикосновение к седлу или лошади
- пропуск элемента в схеме
- поворот или заезд в неправильном направлении
- лошадь отбивает по другим лошадям
- лошадь свечит, козлит, разносит

Дисквалификация :

- сбивание маркера
- остановка за маркером
- заезд к маркеру с неправильной стороны
- наказание лошади во время выступления, граничащее с насилием
- злоупотребление средствами управления для исправления лошади
- падение лошади и всадника
- использование запрещенной амуниции

4.4.2. Шкала критериев оценки

- 20 пунктов: нет ошибок, идеальный внешний вид, идеальное выполнение схемы.
- 18-19 пунктов: очень хорошее чистое выполнение с мелкими ошибками
- 16-17 пунктов: хорошее выполнение, с мелкими ошибками
- 14-15 пунктов: среднее выполнение с рядом мелких, повторяемых ошибок
- 12-13 пунктов: среднее выполнение с большой ошибкой и рядом мелких
- 10-11 пунктов: среднее выполнение с 2 большими ошибками и рядом мелких ошибок
- 6-9 пунктов: плохое выполнение с тяжелыми и большими ошибками
- 1-5 пунктов: очень плохое выполнение

4.5. Фристайл рейнинг

- 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 выступать 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.

5. Чемпион Олл Раунд (All Round)

1. Звание Чемпиона Олл Раунд в соответствующем классе, получает спортсмен, набравший наибольшее количество очков в основных дисциплинах Олл Раунда.
2. Для зачета Олл Раунд спортсмену необходимо стартовать не менее, чем 3-х основных дисциплинах Олл Раунд из следующих групп:

Группа 1

- Трейл
- Плежер
- Хорзменшип

Группа 2

- Рейнинг
- Вестерн райдинг

3. Подсчет очков происходит следующим образом: В каждом старте в зачет берется 5 первых мест. Спортсмен, занявший 1 место - получает 5 очков, спортсмен, занявший 5-е место - получает 1 очко. Все эти очки суммируются, и из них выводится Чемпион Олл Раунд.
4. Если два спортсмена набирают одинаковое количество очков, то Чемпион определяется по количеству пунктов, набранных в отдельных дисциплинах.

Приложение № 1. Одежда и амуниция

Данные изображения являются примерами.



Рисунок 1: Форма одежды для соревнований



Рисунок 2: Вестерн-шпоры



Рисунок 3: Шляпа вестерн



Рисунок 4: Ботинки



Рисунок 5: Сапоги



Рисунок 7: Оголовье Босал (Bosal)



Рисунок 6: Чапсы



Рисунок 8: Вестерн-оголовье



Рисунок 9: Ремешок для трензеля



Рисунок 10: Мундштучная цепочка



Рисунок 11: Гамаша для защиты ног



Рисунок 12: Седло вестерн



Рисунок 13: Повод Ромал (Romal)



Рисунок 14: Оголовье Босал с поводьями Мекате



Приложение 2. Система оценок в Плежэре и Вестерн Хорзменшипе

	ПЛЕЖЕР (PLEASURE) ВЕСТЕРН ХОРЗМЕНИП (Western Horsemanship)	НЕБОЛЬШИЕ ОШИБКИ	СЕРЬЕЗНЫЕ ОШИБКИ	ДИСКВАЛИФИКАЦИЯ
ШАГ	Хороший захват пространства Ровное движение Активное движение	Медленное движение Отсутствие интереса Невнимание	Нервозность Сбивание на рысь	
ДЖОГ	Впечатление приятной езды Равномерное Спокойное движение	Слишком медленно Слишком быстро	Неспособность показать четкий, двухтактный джог Передние и задние ноги идут разными аллюрами Тяжелые или прерывистые движения	
ГАЛОП	Впечатление приятной езды Равномерное Спокойное движение	Слишком медленно Слишком быстро	Галоп с неправильной ноги Лошадь тянет повод Неспособность показать трехтактный галоп Тяжелые или прерывистые движения	
ПРИБАВЛЕННЫЙ ДЖОГ	Впечатление приятной езды Равномерное Спокойное движение	Неравномерная скорость	Сбивчивость с аллюра на аллюр Лошадь тянет повод Тяжелые или прерывистые движения Не прибавляет	



ПЛЕЖЕР (PLEASURE) ВЕСТЕРН ХОРЗМЕНИП (Western Horsemanship)		НЕБОЛЬШИЕ ОШИБКИ	СЕРЬЕЗНЫЕ ОШИБКИ	ДИСКВАЛИФИКАЦИЯ
ОСАЖИВАНИЕ	Правильный сбор	Нерешительность	Мотание головой	
	Охотно отвечает на команды	Неровное движение назад	Открытый рот	
	Двигается назад по прямой линии		Лошадь тянет повод	
			Свечки	
ОБЩЕЕ	Впечатление приятной езды	Недостаточный сбор или избыточный сбор	Мотание головой	Две руки на поводе (исключение: выступление на трензеле или босале . или пальцы между закрытыми поводьями или более одного пальца между отдельными поводьями Брыканье Неразрешенная амуниция Хромота Использование подсказывающих сигналов перед препятствием Падение лошади или всадника Кровоточащий рот
	Равномерное	Заложенные уши	«Плохой» рот	
	Спокойное движение	Размахивание хвостом	Постоянные запинки	
	Правильный сбор	Неравномерная скорость	Открытый рот	
	Хороший баланс	Отсутствие баланса	Постоянная сбивчивость с аллюра на аллюр	
	Активное движение	Затылок слишком высоко или низко, выход из баланса	Слишком явное исправление поведения лошади	
		Отклонения в амуниции или одежде всадника		



Приложение 3. Система оценок в Трэйле

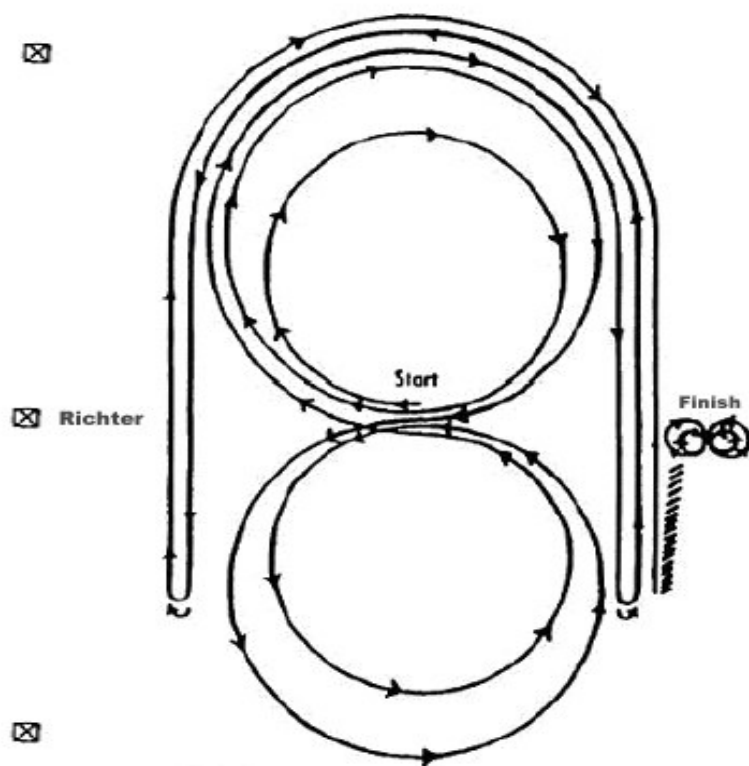
ТРЕЙЛ (TRAIL)	ХОРОШО	НЕБОЛЬШИЕ ОШИБКИ	УМЕРЕННЫЕ ОШИБКИ	СЕРЬЕЗНЫЕ ОШИБКИ	ДИСКВАЛИФИКАЦИЯ/ 0 ОЧКОВ
Шаг Рысь Галоп (на маршруте)	Смотри раздел Приложение 2				1. больше одного пальца между поводьями при управлении одной рукой (иск. Romal), 2. управление двумя руками при мундштучном оголовье
ПРЕОДОЛЕНИЕ ПРЕПЯТСТВИЙ	Спокойное и ровное прохождение препятствия Хороший сбор Хорошая реакция на команды	Неровный сайд-пасс Медленная реакция на команды Недостаточно хороший сбор	Выход за пределы ограничителей при осаживании, сайд-пассе или упражнении в квадрате Повал жерди, прыжкового препятствия, конуса, бочки, растения	Отказы/закидки Потеря контакта с воротами Неспособность преодолеть препятствие Сильное разрушение препятствия	3. смена руки (искл. Ворота) 4. выполнение паркура не по схеме 5. пропуск отдельных препятствий 6. аммуниция, не соответствующая правилам
ВНИМАНИЕ К ПРЕПЯТСТВИЮ	Внимательное Осторожное Охотное преодоление препятствия	Сильный удар по жерди, конусу или др. части препятствия Обе передние или обе задние ноги в пространстве, рассчитанном на один темп Непопадание в обозначенное пространство препятствия Галоп с неправильной ноги, лошадь крестит на галопе	Сбивчивость с аллюра на аллюр	Отказы/закидки Неспособность преодолеть препятствие Сильное разрушение препятствия Падение или выпрыгивание из препятствия (мостик или водное препятствие)	7. прикосновение всадника к шее лошади 8. падение всадника и лошади 9. выполнение препятствия с несоответствующей схеме стороны, направления, выполнения поворота на



ТРЕЙЛ (TRAIL)	ХОРОШО	НЕБОЛЬШИЕ ОШИБКИ	УМЕРЕННЫЕ ОШИБКИ	СЕРЬЕЗНЫЕ ОШИБКИ	ДИСКВАЛИФИКАЦИЯ/ 0 ОЧКОВ
		Неловкий прыжок Нерешительность			четверть больше, чем указано в схеме, проход за ограничительной линией паркура
СПОКОЙСТВИЕ	Спокойное равномерное движение Внимание Осторожное, но охотное преодоление препятствия	Напряженность при преодолении препятствия Нервозность при перемещении предметов		Отказы/закидки Потеря плаща или другого предмета Сильное разрушение препятствия Падение или выпрыгивание из препятствия (мостик или водное препятствие)	10. третье неповиновение лошади перед препятствием 11. переход на более медленный аллюр (например из галопа на рысь) более чем на 4 шага или выполнение препятствия неправильным аллюром
ОБЩЕЕ				Грубое неповиновение лошади (взбрыкивание, козлы, свечки, разнос) Неспособность показать заданный аллюр	12. незаконченное выполнение препятствия

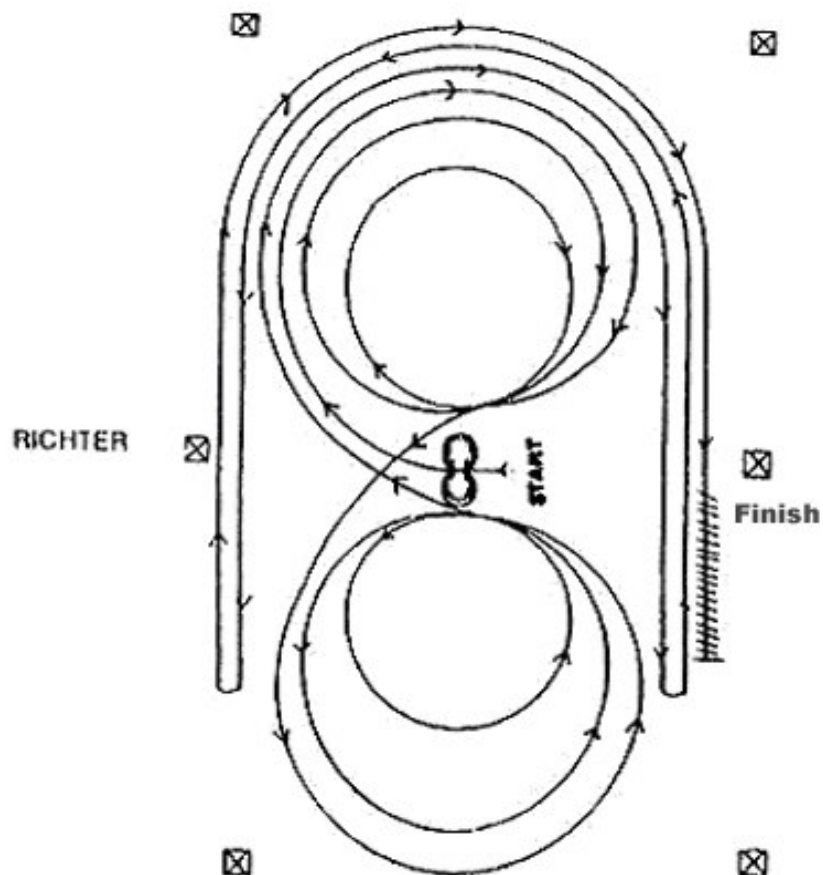
Приложение № 4. Схемы рейнинга, лёгкий класс

L1



1. Старт из центра манежа. Галоп с правой ноги. 2 циркуля направо, первый маленький и медленный,
 1. второй большой и быстрый, простая или летящая менка ноги в центре манежа.
 2. Галоп с левой ноги. 2 циркуля налево, первый большой и быстрый, второй маленький и медленный, простая или летящая менка ноги.
 3. Галоп с правой ноги. Большой быстрый незакрытый циркуль, выезд на ран даун, минимум 6 метров от стенки манежа, остановка за средним маркером, ролл бэк (можно поворот на заду) налево.
 4. Галоп с левой ноги. Большой быстрый незакрытый циркуль выезд на ран даун, минимум 6 метров от стенки манежа, остановка за средним маркером, ролл бэк (можно поворот на заду) направо.
 5. 5. Галоп правой ноги. Большой быстрый незакрытый циркуль, выезд на ран даун, минимум 6 метров от стенки манежа, остановка, осаживание до среднего маркера или минимум 3 метра.
 6. 2 спина направо.
 7. 2 спина налево, остановка.
- Проверка амуниции судьёй.

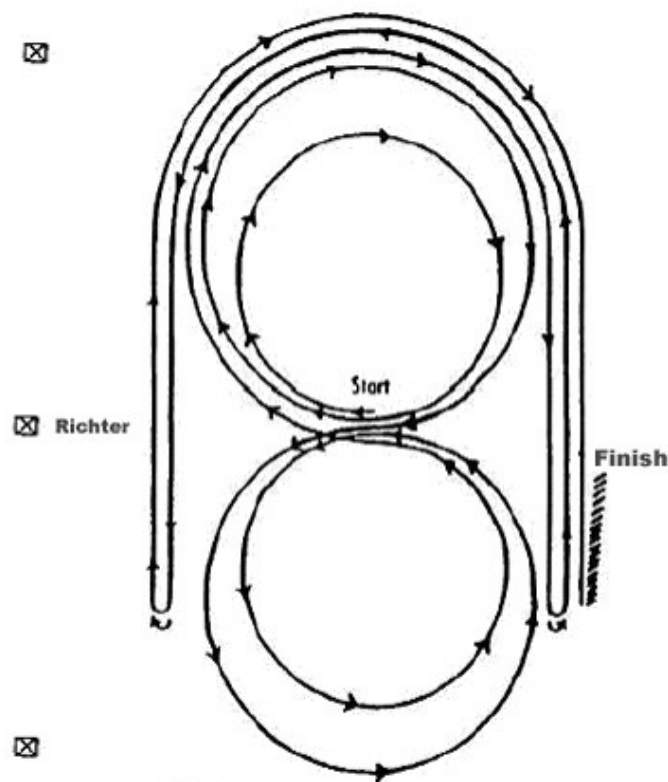
L2



1. Старт из центра манежа. 2 спина налево.
2. 2 спина направо. Остановка.
3. Галоп с правой ноги. 3 циркуля направо, первый циркуль большой и быстрый, второй маленький и медленный, третий большой и быстрый. Простая или летящая менка ноги в центре манежа.
4. Галоп с левой ноги. 3 циркуля налево, первый циркуль большой и быстрый, второй маленький и медленный, третий большой и быстрый. Простая или летящая менка ноги в центре манежа.
5. Галоп с правой ноги. Большой быстрый незакрытый циркуль, выезд на ран даун, минимум 6 метров от стенки манежа, остановка за средним маркером, ролл бэк (можно поворот на зад) налево.
6. Галоп с левой ноги. Большой быстрый незакрытый циркуль, выезд на ран даун, минимум 6 метров от стенки манежа, остановка за средним маркером, ролл бэк (можно поворот на зад) направо.
7. Галоп правой ноги. Большой быстрый незакрытый циркуль, выезд на ран даун, минимум 6 метров от стенки манежа, остановка, осаживание до среднего маркера или минимум 3 метра.

Проверка амуниции судьёй.

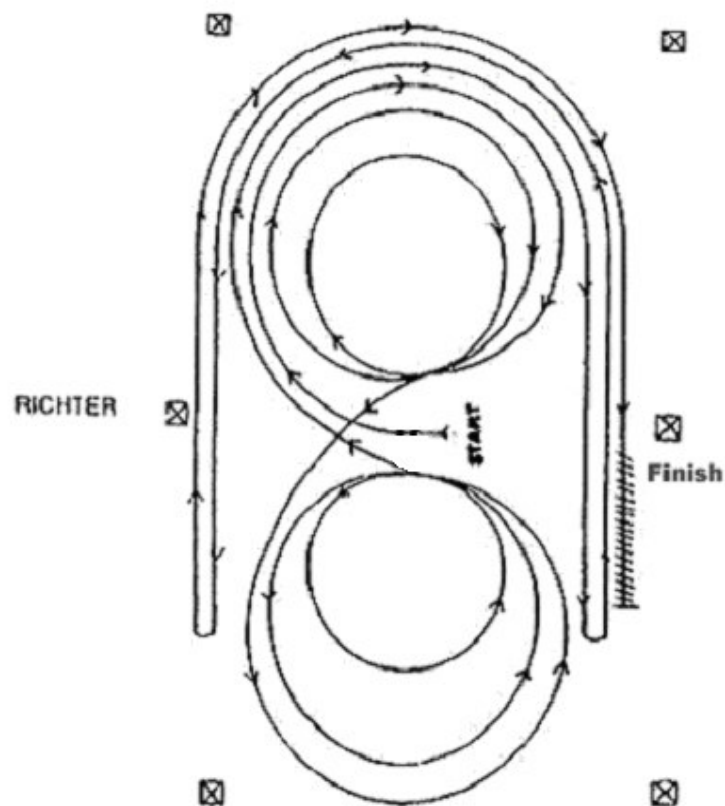
L3



1. Старт из центра манежа. Галоп с правой ноги. 2 циркуля направо, первый маленький и медленный,
1. второй большой и быстрый. Простая или летящая менка ноги в центре манежа.
2. Галоп с левой ноги. 2 циркуля налево, первый большой и быстрый, второй маленький и медленный. Простая или летящая менка ноги в центре манежа.
3. Галоп с правой ноги. Большой быстрый незакрытый циркуль, выезд на ран даун, минимум 6 метров от стенки манежа, остановка за средним маркером, ролл бэк (можно поворот на заду) налево.
4. Галоп с левой ноги. Большой быстрый незакрытый циркуль, выезд на ран даун, минимум 6 метров от стенки манежа, остановка за средним маркером, ролл бэк (можно поворот на заду) направо.
5. Галоп правой ноги. Большой быстрый незакрытый циркуль, выезд на ран даун, минимум 6 метров от стенки манежа, остановка, осаживание до среднего маркера или минимум 3 метра.

Проверка амуниции судьёй.

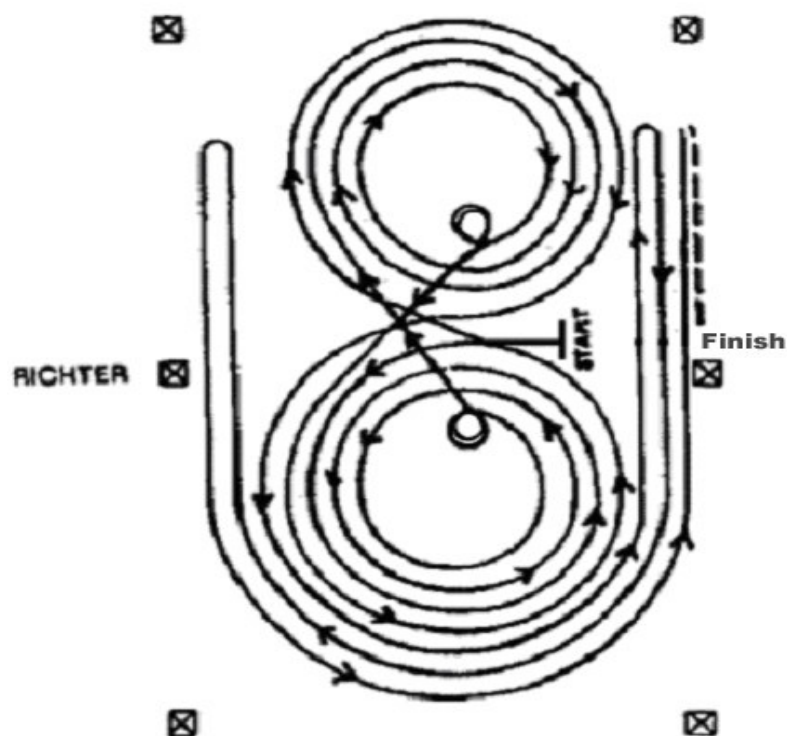
L4



1. Старт из центра манежа. Галоп с правой ноги. 3 циркуля направо, первый - большой и быстрый, второй - маленький и медленный, третий большой и быстрый. Простая или летящая менка ноги в центре манежа.
2. Галоп с левой ноги. 3 циркуля налево, первый большой и быстрый, второй маленький и медленный, третий большой и быстрый. Простая или летящая менка ноги в центре манежа.
1. медленный, третий большой и быстрый. Простая или летящая менка ноги в центре манежа.
2. Галоп с правой ноги. Большой быстрый незакрытый циркуль, выезд на ран даун, минимум 6 метров от стенки манежа, остановка за средним маркером, ролл бэк (можно поворот на зад) налево.
3. Галоп с левой ноги. Большой быстрый незакрытый циркуль, выезд на ран даун, минимум 6 метров от стенки манежа, остановка за средним маркером, ролл бэк (можно поворот на зад) направо.
4. Галоп правой ноги. Большой быстрый незакрытый циркуль, выезд на ран даун, минимум 6 метров от стенки манежа, остановка, осаживание до среднего маркера или минимум 3 метра.

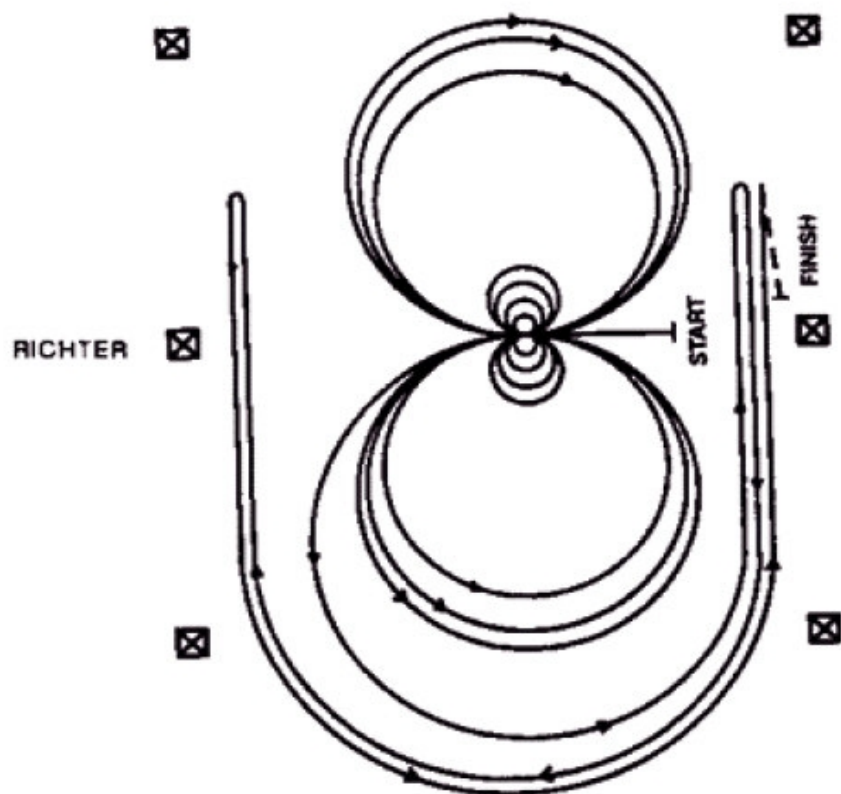
Проверка амуниции судьёй.

L5



1. Старт из центра манежа. Галоп с левой ноги, 3 циркуля налево: первые
 1. два большие и быстрые; третий маленький и медленный. Остановка в центре манежа.
 2. 2 спина налево. Остановка.
 3. Галоп с правой ноги, 3 циркуля направо: первые два большие и быстрые; третий
 4. маленький и медленный. Остановка в центре манежа.
 5. 2 спина направо. Остановка.
 6. Галоп с левой ноги, большая быстрая фигура 8 (простая или летящая менка ноги в центре манежа). Завершение фигуры 8, простая или летящая менка ноги в центре манежа.
 7. Галоп с левой ноги. Большой быстрый незакрытый циркуль, выезд на ран даун, минимум 6 метров от стенки манежа, остановка за средним маркером, ролл бэк (можно поворот на зад) направо.
 8. Галоп с правой ноги. Большой быстрый незакрытый циркуль, выезд на ран даун, минимум 6 метров от стеном, ролл бэк (можно поворот на зад) налево. Объезжают дорожку и на следующей длинной стороне после среднего маркера минимум 6
 9. Метр банды отдаленно. Остановка, тогда Rollback налево; никакого оставления.
 8. Галоп левой ноги. Большой быстрый незакрытый циркуль, выезд на ран даун, минимум 6 метров от стенки манежа, остановка за средним маркером, осаживание до среднего маркера или минимум 3 метра.
- Проверка амуниции судьей.

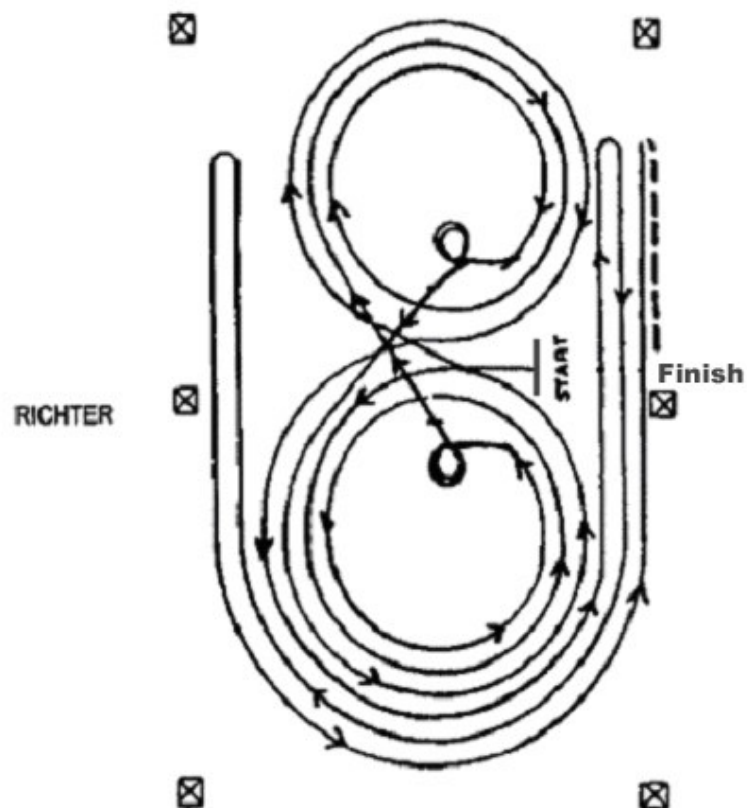
L6



1. Старт из центра манежа 4 спина направо.
2. 4 спина налево. Остановка.
3. Галоп с левой ноги. 3 циркуля налево: первые два большие и быстрые; третий
9. маленький и медленный. Простая или летящая менка ноги в центре манежа.
4. Галоп с правой ноги. 3 циркуля направо; первые два большие и быстрые; третий
10. маленький и медленный. Простая или летящая менка ноги в центре манежа.
5. Галоп с левой ноги. Большой быстрый незакрытый циркуль, выезд на ран даун, минимум 6 метров от стенки манежа, остановка за средним маркером, ролл бэк (можно поворот на зад) направо.
6. Галоп с правой ноги. Большой быстрый незакрытый циркуль, выезд на ран даун, минимум 6 метров от стенки манежа, остановка за средним маркером, ролл бэк (можно поворот на зад) налево.
7. Галоп левой ноги. Большой быстрый незакрытый циркуль, выезд на ран даун, минимум 6 метров от стенки манежа, остановка, осаживание до среднего маркера или минимум 3 метра.

Проверка амуниции судьёй.

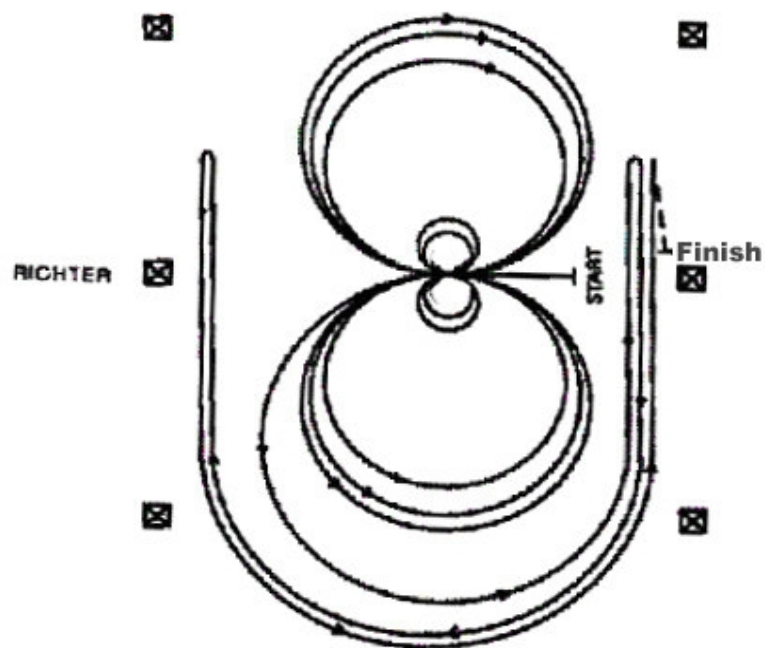
L7



1. Старт из центра манежа. Галоп с левой ноги.
2. 2 циркуля налево: первый большой и быстрый, второй маленький и медленный, остановка.
3. 2 спина налево.
4. Галоп с правой ноги. 2 циркуля направо: первый большой и быстрый, второй маленький и медленный, остановка.
5. 2 спина направо.
6. Галоп с левой ноги, большая быстрая фигура 8 (простая или летящая менка ноги в центре манежа). Завершение фигуры 8, простая или летящая менка ноги в центре манежа.
7. Галоп с левой ноги. Большой быстрый незакрытый циркуль, выезд на ран даун, минимум 6 метров от стенки манежа, остановка за средним маркером, ролл бэк (можно поворот на зад) направо.
8. Галоп с правой ноги. Большой быстрый незакрытый циркуль, выезд на ран даун, минимум 6 метров от стенки манежа, остановка за средним маркером, ролл бэк (можно поворот на зад) налево. Объезжают дорожку и на следующей длинной стороне после среднего маркера минимум 6
9. Метр банды отдаленно. Остановка, тогда Rollback налево; никакого оставления.
10. Галоп левой ноги. Большой быстрый незакрытый циркуль, выезд на ран даун, минимум 6 метров от стенки манежа, остановка, осаживание до среднего маркера или минимум 3 метра.

Проверка амуниции судьей.

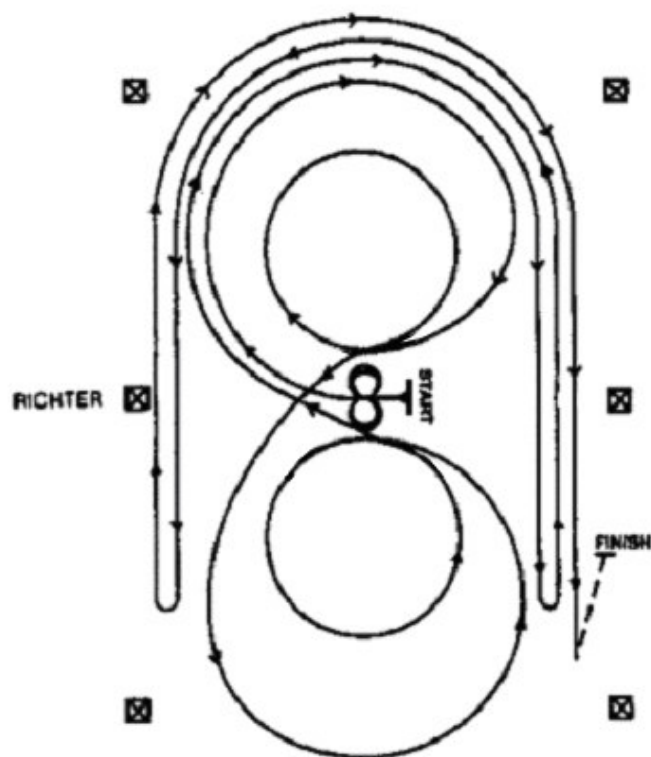
L8



1. Старт из центра манежа. 2 спина направо.
2. 2 спина налево. Остановка.
3. Галоп с левой ноги. 3 циркуля налево: первые два большие и быстрые; третий
 1. маленький и медленный. Простая или летящая менка ноги в центре манежа.
4. Галоп с правой ноги. 3 циркуля направо; первые два большие и быстрые; третий
 2. маленький и медленный. Простая или летящая менка ноги в центре манежа.
5. Галоп с левой ноги. Большой быстрый незакрытый циркуль, выезд на ран даун, минимум 6 метров от стенки манежа, остановка за средним маркером, ролл бэк (можно поворот на зад) направо.
6. Галоп с правой ноги. Большой быстрый незакрытый циркуль, выезд на ран даун, минимум 6 метров от стенки манежа, остановка за средним маркером, ролл бэк (можно поворот на зад) налево.
7. Галоп левой ноги. Большой быстрый незакрытый циркуль, выезд на ран даун, минимум 6 метров от стенки манежа, остановка, осаживание до среднего маркера или минимум 3 метра.

Проверка амуниции судьёй.

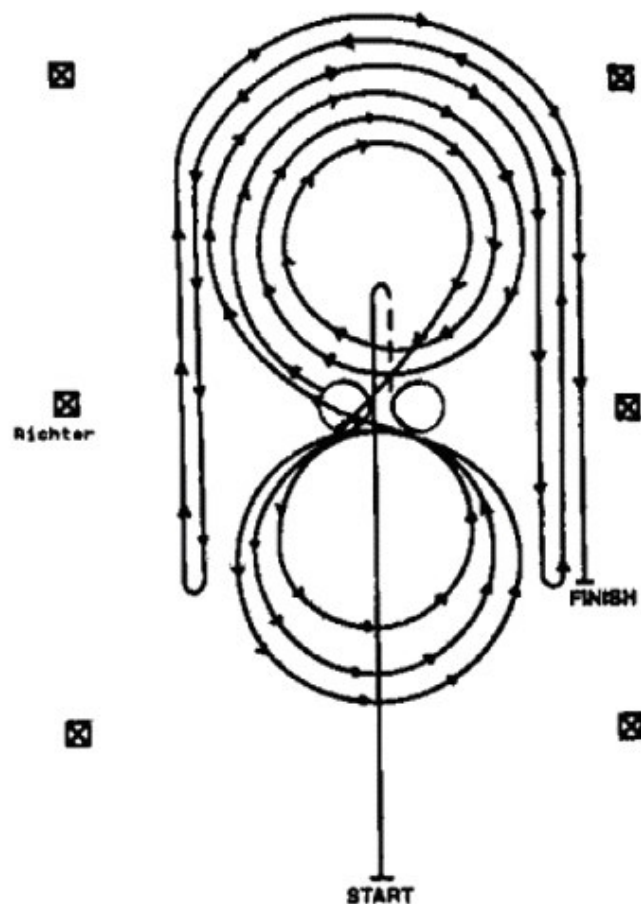
L9



1. Старт из центра манежа. 2 спина налево.
2. 2 спина направо. Остановка.
3. Галоп с правой ноги. 2 циркуля направо: первый большой и быстрый, второй маленький и медленный. Простая или летящая менка ноги в центре манежа.
4. Галоп с левой ноги. 2 циркуля налево: первый большой и быстрый, второй маленький и медленный. Простая или летящая менка ноги в центре манежа.
5. Галоп с правой ноги. Большой быстрый незакрытый циркуль, выезд на ран даун, минимум 6 метров от стенки манежа, остановка за средним маркером, ролл бэк (можно поворот на зад) налево.
6. Галоп с левой ноги. Большой быстрый незакрытый циркуль, выезд на ран даун, минимум 6 метров от стенки манежа, остановка за средним маркером, ролл бэк (можно поворот на зад) направо.
7. Галоп правой ноги. Большой быстрый незакрытый циркуль, выезд на ран даун, минимум 6 метров от стенки манежа, остановка, осаживание до среднего маркера или минимум 3 метра.

Проверка амуниции судьёй.

L10



1. Галоп по средней линии. Остановка за центральным маркером. Осаживание до центра манежа или минимум 3 метра. Остановка.
2. 1 спин направо.
3. 1 $\frac{1}{4}$ спина налево. Остановка.
4. Галоп с правой ноги. 3 циркуля направо: первые два большие и быстрые; третий
1. Круг маленький и медленный. Простая или летящая менка ноги в центре манежа.
5. Галоп с левой ноги. 3 циркуля налево; первый маленький и медленный; следующие два большие и быстрые. Простая или летящая менка ноги в центре манежа.
6. Галоп с правой ноги. Большой быстрый незакрытый циркуль, выезд на ран даун, минимум 6 метров от стенки манежа, остановка за средним маркером, ролл бэк (можно поворот на зад) налево.
7. Галоп с левой ноги. Большой быстрый незакрытый циркуль, выезд на ран даун, минимум 6 метров от стенки манежа, остановка за средним маркером, ролл бэк (можно поворот на зад) направо.
8. Галоп правой ноги. Большой быстрый незакрытый циркуль, выезд на ран даун, минимум 6 метров от стенки манежа, остановка.

Проверка амуниции судьёй.