PRAVIDLÁ 2019 SLOVENSKEJ ASOCIÁCIE WESTERN RIDINGU A RODEA

Reining

Slovenská asociácia western ridingu a ródea (SAWRR) je nezávislou záujmovou športovou organizáciou, ktorá združuje záujmové skupiny a jednotlivých členov.

Je budovaná na základe demokratických princípov. Hlavným predmetom jej činnosti je organizovanie a vykonávanie športových aktivít svojich členov v oblasti jazdeckých disciplín Western ridingu a Ródea.

Združuje skupiny a jednotlivcov, ktorí sa chcú spoločne podieľať na príprave a vykonávaní jednotlivých športových aktivít.

PLATNOSŤ A ROZSAH PRAVIDIEL SAWRR

Pravidlá a ustanovenia, ako sú tu vytlačené, platia od 1. januára 2019. Na súťažiach uznaných SAWRR musia byť prísne dodržiavané. Pred jazdeckou sezónou sa môžu meniť a dopĺňať. Tieto zmeny musia byť zverejnené ako „Pravidlá šampionátu“ pre daný rok.

ZÁSADY ĽUDSKOSTI

S každým zvieraťom sa vždy bude zaobchádzať s ľudskosťou, dôstojnosťou a súcitom. Norma, ktorá určuje správanie alebo zaobchádzanie, je také správanie alebo zaobchádzanie, aké by rozumná osoba informovaná a skúsená vo všeobecne prijatých postupoch v tréningu a predvádzaní koní alebo veterinárnych štandardoch nepovažovala za kruté, hrubé alebo neľudské. Keďže v ródeu sa súťaží so zvieratami, či už s hovädzím dobytkom, alebo s koňmi, je potrebné, aby s nimi súťažiaci a usporiadatelia zaobchádzali čo najlepšie. Plošiny, ohrady, boxy a žľaby musia byť upravené tak, aby nemohlo dôjsť k poraneniu. Všetky priestory, kde sa dobytok zdržuje, rovnako aj aréna musia byť zbavené nerovností, dier a iných prekážok. Usporiadateľ musí mať pripravený postup, akým sa prípadne zranené zviera odstráni z arény tak, aby si pri transporte neprivodilo ďalšie zranenie. K odloženiu poraneného zvieraťa má byť k dispozícii vyčlenený priestor a potrebný materiál na ošetrenie. Za necitlivý prístup a týranie zvierat môžu byť pomocníci postihnutí a súťažiaci diskvalifikovaní. Ak v niektorej ródeovej súťaži dôjde z akýchkoľvek príčin k zraneniu zvieraťa, súťažiaci ďalšie zviera nedostane k dispozícii. Na súťaž sa nesmú použiť zranené alebo choré zvieratá. Prístrešok proti dažďu a slnku pre dobytok používaný v ródeu musí byť schválený veterinárom. Povinnosťou rozhodcov je posúdiť dodržiavanie vyššie uvedených opatrení a v prípade potreby vyvodiť dôsledky.

Pri práci s hovädzím dobytkom je vypracovaný systém ochrany zvierat (animal welfare) ktorý treba dodržiavať.

REINING

Všeobecné ustanovenie týkajúce sa organizácie pretekov, výstroje jazdcov a koní sa nachádzajú v dokumente Všeobecne záväzné pokyny 2019.

Súťažné triedy a ostatné podmienky súťaží šampionátu pre daný rok sú uvedené v dokumente Pravidlá šampionátu pre rok 2019.

1. FREESTYLE REINING

Reiningové cviky sú odvodené od pohybov, ktoré musí robiť kovbojský kôň v predvádzaní svojich povinností, vytrénovaný na vysokú úroveň dnes existujúcich súťaží. Freestyle reining nielen poskytuje príležitosť tvorivo využívať tieto cviky, ale ich aj rozvíjať hudbou, prostredníctvom choreografie. Jazdci sú motivovaní k tomu, aby využili hudobnú partitúru, ktorá im umožňuje predviesť atletické schopnosti koňa k spokojnosti diváka.
Rozhodca má vyhradené právo na zrušenie hudby alebo kostýmu, ktorý by mohol byť nevhodný alebo urážať charakter a prirodzenosť súťaže.
Pri rozhodovaní Freestyle reiningu budú uplatnené pravidlá NRHA:

Povinné cviky Freestyle reiningu:

- minimálne štyri po sebe nasledujúce spiny vpravo,
- minimálne štyri po sebe nasledujúce spiny vľavo,
- minimálne tri stopy,
- minimálne jeden letmý preskok v cvale zprava doľava,
- minimálne jeden letmý preskok v cvale zľava doprava.

Jazdci budú hodnotení iba pri jazde obkročmo.

Môžu používať obidve ruky (prípadne aj jednu alebo vôbec žiadnu) a akékoľvek zubadlo uznané pravidlami SAWRR, vrátane delených zubadiel a bosalov, ktoré vyhovujú triedam Hackamore a deleným zubadlám. Jazdci môžu jazdiť aj bez uzdenia.

ČASOVÝ LIMIT pre jednu jazdu je max. 4 min., vrátane akéhokoľvek úvodu. Limit sa počíta od začiatku hudby alebo od začiatku úvodu (podľa toho, čo je prvé) a skončí s hudbou.

Ak jazdec nepredvedie všetky povinné cviky alebo prekročí časový limit, bude hodnotený nulovým skóre.

Prídavné cviky ako napr. rollbacky, cúvanie, zmena rýchlosti a cviky, ktoré nie sú v reiningu klasické, ako napr. traverz a polovičná zádrž, sú vo Freestyle reiningu prípustné a mali by byť patrične ohodnotené. Prípustné je tiež opakovanie povinných cvikov, ale ich hodnotenie bude prirátané alebo odrátané od už existujúceho skóre, ktoré bolo udelené za požadované cviky.

KOSTÝMY sú povolené, ale nie sú povinné. Dôraz sa kladie na predvádzanie reiningových cvikov v zhode s hudbou.

REKVIZITY (pomôcky) sú povolené, ale nesmú zakrývať rozhodcom výhľad na koňa. Použitie pomôcok nemá vplyv na konečné hodnotenie (nezvýši skóre).

HODNOTENIE FREESTYLE REININGU
Bodovanie je založené od 0 po nekonečno, pričom 70 bodov je priemerný výkon.
Povinné cviky vo Freestyle reiningu bodujú na základe technickej realizácie rozhodcovia s využitím predtlačeného bodovacieho formulára, osobitne určeného pre Freestyle reining. Jednotlivé cviky sa bodujú v rozsahu od -1 ½ do + 1 ½.
Prídavné cviky budú hodnotené a bodované v uvedenej kolónke č. 8 rozhodcovskej listiny a zrátané ako skóre za jeden samostatný cvik.
Umelecký dojem budú rozhodcovia oceňovať v uvedenej kolónke rozhodcovskej listiny s použitím bodového rozsahu hodnotenia od -2 do +2 :
-2 = evidentne žiaden umelecký dojem
-1 ½ = extrémne slabo (zle)
-1 = veľmi slabo (zle)
-½ = slabo (zle)
0 = priemer
+½ = dobre
+1 = veľmi dobre
+1 ½ = excelentne
+2 = výnimočne vynikajúco
Hodnotenie umeleckého dojmu musí zohľadniť nasledujúce:
- komponenty muzikálnosti (zosúladenie jazdy s hudbou),
- choreografiu,
- originalitu,
- vyváženosť prezentácie (využiteľnosť celej arény počas jazdy).

PENALTY
Nasledujúce chyby **vedú** k **hodnoteniu 0 (0 SKÓRE):**
- nepredvedenie všetkých povinných cvikov,
- nedodržanie časového limitu,
- pád koňa alebo jazdca,
- odmietnutie poslušnosti pri požadovanom cviku,
- útek alebo nezvládnutie vedenia koňa,
- závada výstroja znemožňujúca dokončiť úlohu (aj keď je súčasťou kostýmu alebo rekvizity).

Nasledujúce situácie **nevedú** k **hodnoteniu 0 (0 SKÓRE):**
- použitie obidvoch rúk, zmena vedúcej ruky alebo nepoužitie ruky,
- trénované (nacvičené) ľahnutie koňa ako súčasť úlohy,

- klus, keď je evidentne zaradený ako súčasť úlohy (s výnimkou klusu po rollbacku, kde chce jazdec evidentne cválať, alebo pri prerušení chodu – v týchto situáciách sa uplatní príslušná penalizácia).

NO SKÓRE – **Diskvalifikácia**: všetky situácie, ktoré vedú k diskvalifikácii, tak ako aj disciplíne reining.
Nasledujúce chyby vedú k **päťbodovej penalizácii:**
- použitie ostrohy pred podbrušníkom,
- zjavná neposlušnosť koňa.

Nasledujúce chyby vedú k **dvojbodovej penalizácii:**
- prerušenie chodu,
- zamrznutie v priebehu rollbacku alebo spinovania,
- klus po rollbacku v dĺžke nad dva kroky, ak chce jazdec evidentne cválať.

Klus po rollbacku do dvoch krokov vedie k **penalte ½** (ak chce jazdec evidentne cválať).
Penalty pri cvale na zlú nohu budú uplatnené iba vtedy, ak si je rozhodca istý, že jazdec nechcel ísť vedome v kontracvale.
Neschopnosť dodržať vzdialenosť min. 6 m od hradenia pri stope **nevedie** k penalizácii, avšak *fencing* (použitie hradenia pri stope) je **nežiaduce** a malo by viesť k nižšiemu hodnoteniu cviku.
Vždy, keď si rozhodca nie je istý penaltovou situáciou, benefit by mal ísť na stranu jazdca.

2. REINING

A. ***Všeobecné***
Jazdiť koňa v tejto disciplíne neznamená ho iba viesť, ale mať pod kontrolou každý jeho pohyb. Najlepší reiningový kôň by sa mal nechať ochotne viesť alebo ovládať s malým či takmer žiadnym zjavným odporom. Každý svojvoľný pohyb koňa treba považovať za nedostatok v ovládaní. Akékoľvek odchýlky od presne stanoveného písomného vzoru (patternu) musia byť posudzované ako dočasná strata kontroly nad koňom. Z tohto dôvodu musí byť táto chyba zaznamenaná, a to podľa závažnosti odchýlky.
Plusové body budú prideľované za plynulosť, jemnosť, rýchlosť a presnosť predvedenia predpísaných manávrov pri použití kontrolovanej rýchlosti.
Každá povolená úloha uvedená v týchto pravidlách môže byť použitá a vybraná rozhodcom pre súťaž danej triedy.
Každý súťažiaci predvedie úlohu sám a samostatne. Všetky kone budú posudzované hneď po vstupe do arény. Posudzovanie končí po poslednom manévri úlohy.
Každá chyba vzniknutá od začiatku úlohy bude znižovať skóre.

B. Bodové hodnotenie
1. Bodovanie je založené na 0 – nekonečno a priemerný výkon je 70 bodov. Jednotlivé cviky sa hodnotia v polbodových dieloch od najnižšieho -1½ k najvyššiemu +1½ a 0 skóre za cvik, ktorý je správny – korektný, ale bez žiadneho stupňa náročnosti. Bodové hodnotenie bude oznámené vždy po ukončení jazdy jednotlivca.
2. Ak nastane v súťaži o prvé miesto rovnosť bodov, musí sa použiť rovnaký pattern pre rozjazd a jazdci musia ísť v tom istom poradí ako pri prvej jazde. Najviac sa môže uskutočniť len jeden rozjazd. Ak bude aj po ňom zhodný počet bodov, obaja účastníci budú vyhlásení ako spoluvíťazi a rovnakým dielom si rozdelia finančnú odmenu. Víťaznú cenu prevezme víťaz, ktorého určí hod mince.
3. Všetky zubadlá musia byť jednoduché, bez mechanických doplnkov a zariadení. Vnútorná časť zubadla (tá, ktorú má kôň v pysku) musí byť zhotovená z materiálu kruhového prierezu s minimálnym priemerom 7,9 mm. Stredový ohyb nesmie presahovať alebo vyčnievať pod bočné konce a nesmie byť celkovo vyšší ako 88,9 mm.
4. *Podbradné retiazky a remienky:*
a) sú široké minimálne 13 mm,
b) nie sú na nich výstupky, ostne alebo drôt a pod.,
c) dotýkajú sa najširšou plochou konskej čeľuste.
5. Je povolené upraviť si opraty, napr. narovnaním, a to v ktoromkoľvek mieste kolbiska, keď má kôň počas úlohy povolené zastaviť.
6. *Pri použití romalu nesmie byť medzi oťažami ani prst*. Voľná ruka môže držať romal za predpokladu, že bude vzdialená aspoň 40,6 cm od ruky, ktorou jazdec vedie koňa, a bude v uvoľnenej polohe. Jej pohyb neprekáža, ak je spojený s celkovým pohybom.

Nasledujúce chyby vedúce k **diskvalifikácii** – **NO SKÓRE**:

- porušenie ktoréhokoľvek štátneho alebo federálneho zákona, ktorý je v platnosti a vzťahuje sa na predvádzanie, starostlivosť a zachádzanie s koňmi v tom štáte, v ktorom sa práve koná reining,
- zneužívanie koňa v priestore kolbiska alebo pri zjavnom zistení, že zviera bolo týrané (bité) pred alebo v priebehu súťaže,
- použitie nepovoleného výstroja, vrátane drôtom opleteného zubadla, bosalov alebo podbradných retiazok,
- použitie nepovolených zubadiel, bosalov alebo podbradných retiazok, pri použití krúžkového zubadla, akceptovateľný je zodpovedajúci podbradný remienok, podbradná retiazka je zakázaná,
- použitie vyviazania, obnoskov a pod.,
- použitie tie-downs a nánosníkov,
- použitie biča,
- použitie akéhokoľvek prostriedku, ktorý mení pohyb alebo otáčanie chvosta koňa,
- nezosadnutie z koňa alebo nepredvedenie koňa a výstroja pred určeným rozhodcom,
- nevhodné správanie súťažiaceho,

Jazdec si môže upraviť voľné konce oťaží, musia však byť upravené bez ovplyvnenia výkonu koňa. Oťaž je možné upraviť za predpokladu, že voľná ruka jazdca zostane za druhou rukou v ktorej drží oťaž. Akýkoľvek pokus o zmenu dĺžky oťaží od zubadla k ruke s oťažami bude považovaný za použitie druhej ruky a bude penalizovaný skóre 0.
V prípade, že rozhodca usúdi, že voľná ruka je použitá k vyvolaniu strachu alebo pochvaly, bude použitá penalta 5.

Penalty :
Nulové hodnotenie – 0 SKÓRE:

- použitie viacerých prstov medzi oťažami – povolený len ukazovák,
- použitie obidvoch rúk (s výnimkou snaffle bit alebo hackamorových tried určených pre obe ruky) či zmena vedúcej ruky,
- použitie romalu inak, ako je uvedené v odstavci 6,
- nedokončenie vzoru (patternu) tak, ako je predpísané (Off pattern),
- vykonanie cvikov inak, ako je predpísané,
- preťatie stredovej línie pri nájazde na rolback alebo po rolbacku
- vloženie nepredpísaných cvikov vrátane, ale nielen
- cúvanie viac ako dva kroky,
- otočenie sa o viac ako 90 stupňov,
- chyba výstroja nedovoľujúca dokončiť úlohu, **vrátane spadnutej oťaže, ktorá sa dotkne zeme v čase, keď bol kôň v pohybe**,
- odopretie poslušnosti koňa pri požadovanom manévri,
- útek alebo nezvládnutie vedenia koňa, kedy je nemožné rozpoznať, či je začiatok úlohy v súlade s patternom,
- klus v dĺžke presahujúci ½ kruhu alebo ½ dĺžky kolbiska,
- pretočenie spinu o viac ako ¼ obrátky,
- pád jazdca alebo koňa ak sa jeho rameno, bedro alebo brucho dotkne zeme.

Poznámka: Bez hodnotenia – čiže diskvalifikácia (NO SKORE) – neprichádza do úvahy pre umiestnenie v triede. S NULOVÝM HODNOTENÍM môže jazdec postúpiť do viackolovej súťaže, DISKVALIFIKOVANÝ NESMIE.

5 trestných bodov

- použitie ostroh pred podbrušníkom,
- použitie ktorejkoľvek ruky na pochválenie alebo postrašenie koňa,
- držanie sa sedla ktoroukoľvek rukou,
- zjavná neposlušnosť, vrátane kopania, hryzenia, vyhadzovania, vzpínania sa a odoprenie poslušnosti.

ak sa kolená alebo bedrá koňa dotknú v priebehu predvádzania úlohy povrchu

2 trestné body:

- prerušenie chodu,
- zamrznutie počas spinu alebo rollbacku,
- pri chôdzi v patternoch – nezastavenie alebo neprejdenie do kroku pred začatím cvalu,
- pri cvale v patternoch – nenaskočenie do cvalu pred prvou značkou (kužeľom),
- ak kôň neprejde (neminie) úplne určenú značku (kužeľ) pred zaujatím polohy stop.

Začatie predvádzania **kruhov alebo osmičiek** v zlom vedení (na zlú nohu) bude hodnotené nasledovne:

- Zakaždým, keď kôň *cvála na nesprávnu nohu*, by mal rozhodca penalizovať *1 trestným bodom*. Penalizácia za nesprávnu nohu je sčítateľná a rozhodca pridá 1 trestný bod za každú ¼ obvodu kruhu, alebo od miesta, kde ide kôň na nesprávnu nohu.
- Rozhodca musí penalizovať koňa *½ trestným bodom za oneskorený preskok o jeden cvalový skok*.
- Rozhodca odráta *½ trestného bodu za začatie kruhu* ***v kluse*** alebo *klus po rollbacku do dvoch krokov*. *Klus nad dva kroky*, ale menej ako polovica dĺžky arény – odrátať *2 trestné body*.
- Odrátať *½ trestného bodu za pretočenie alebo nedotočenie* **spinu** *do 1/8* a odrátať *1 trestný bod za pretočenie alebo nedotočenie spinu o viac ako 1/8, avšak do ¼.*
- Odrátať *½ trest. bodu za nedodržanie vzdialenosti 6 m od hradenia* pri predvádzaní stopu a rollbacku.
- V úlohách, kde je predpísaný **cval okolo arény**, bude penalizácia za nesprávnu nohu nasledujúca:
- za polovicu oblúka 1 trestný bod,
- za viac než 1/2 oblúku 2 trestné body.

Chyby vedúce k horšiemu hodnoteniu koňa však neznamenajú diskvalifikáciu (znižujú skóre za manéver):

- nadmerné otváranie huby pri použití ruky,
- nadmerné prežúvanie, otváranie huby alebo hádzanie hlavou pri stope,
- nedostatok plynulosti, priamosti pri stope alebo bočný (šikmý) stop,
- odmietanie preskoku,

- predvídanie pomôcok,
- zakopnutie,
- krivé cúvanie,
- zakopnutie o značku alebo kužeľ.

Chyby jazdca vedúce k horšiemu hodnoteniu, ktoré však neznamenajú diskvalifikáciu:
- strata strmeňa,
- neschopnosť cválať kruhy alebo osmičky vo vnútri značiek nie je považovaná za chybu v závislosti od veľkosti a podmienok arény, avšak neschopnosť ísť podľa značiek pri rollbacku a stope sa za chybu považuje.

7. Rozhodca nemusí uložiť žiadnu penalizáciu ani hodnotenie cvikov pred oznámením celkového skóre. Ak hlavná penalizácia (penalizácia, ktorá znamená nebodovanie, nulové skóre alebo 5 trestných bodov) je nejasná, rozhodca predloží toto skóre a požiada o čas, pokiaľ nebude situácia prehodnotená na konferencii alebo nebude prezretý oficiálny videozáznam.
Pokiaľ rozhodca na základe konferencie alebo videa rozhodne, že penalizácia bola opodstatnená, potom sa aj uplatní. Ak by sa nepenalizovalo bodové hodnotenie (skóre), bude oznámené tak, ako bolo pôvodne ustanovené.
Po skončení konferencie alebo prehliadky videozáznamu sa nebude od žiadneho rozhodcu žiadať, aby zmenil skóre. Rozhodnutie rozhodcov je individuálna záležitosť, ktorá vychádza z konferencie alebo z videozáznamu.
Rozhodcovia použijú videozáznam iba vtedy, ak sa nakrúca videozáznam všetkých jazdcov.

Rozhodca má právo vylúčiť zo súťaže ktoréhokoľvek účastníka, ktorý prejavil nerešpektovanie či nedisciplinovanosť, a považovať to za prejav neprofesionálneho správania.
Všetci jazdci musia ihneď po skončení jazdy zosadnúť z koňa a sňať mu uzdu. Tento úkon skontroluje určený rozhodca v kolbisku alebo v priestore tesne pri ňom. Pokiaľ nedôjde k splneniu tejto podmienky, nasleduje diskvalifikácia.
Rozhodcovia majú výhradné právo rozhodnúť, či jazdec správne predviedol a dokončil predpísanú úlohu (pattern).
SAWRR povoľuje rozhodcovi, aby dovolil účastníkovi novú jazdu, pokiaľ vznikla situácia, ktorú nezavinil jazdec, ale znemožnila mu dokončiť úlohu.
Pri disciplíne reining môžu byť vypísané nasledujúce triedy:
- Open Junior Reining
- Open Senior Reining
- Open All Ages Reining
- Mládež Junior Reining
- Mládež Senior Reining
- Mládež All Ages Reining
- Non Pro All Ages Reining

POPIS PRVKOV REININGOVEJ ÚLOHY:
Chôdza do kolbiska:
Chôdzou do kolbiska sa kôň dostane krokom alebo klusom od vchodu do stredu areny, aby tak začal svoju úlohu. Kôň by sa mal javiť uvoľnený a pôsobiť presvedčivo. Akákoľvek akcia, ktorá

by mohla vytvoriť zdanie zastrašenia, vrátane zastavenia alebo kontrolovania, je chybou, kktorá by sa mala zaznamenať v skóre prvého manévru podľa závažnosti.

Sliding stop:

Sliding stop je prvok, pri ktorom sa kôň spomalí v cvale až do pokojovej polohy tým, že podsadí zadné nohy v ustálenej polohe pod seba a sklzne sa. Kôň by mal dosiahnuť polohu pre sluiding stop ohnutím chrbta, podsadením zadných nôh, udržujúc dopredný pohyb klusom predných nôh. V priebehu zastavenia by mal kôň udržiavať priamy smer a zadnými nohami by mal udržiavať kontakt so zemou.

Spin:

Spiny sú sériou otočiek 360 stupňov okolo nehybnej vnútornej zadnej nohy. Sila pohybu otáčania vychádza od vonkajšej zadnej nohy a predných nôh. Mal by byť udržiavaný kontakt so zemou jednou prednou nohou. Poloha chrbta by mala byť pevná na začiatku spinu a udržiavaná po celú dobu spinovania.

Rollback:

Rollbacky sú poloobraty, zmeny smeru o 180 stupňov, kedy dojde k úplnému zastaveniu dopredného pohybu, pretočenia ramien späť do opačného smeru a naskočenie do cvalu ako jeden neustály pohyb bez zaváhania, avšak kratučké prerušenie z dôvodu získania stability by nemalo byť posudzované ako zaváhanie. Kôň by nemal pred uskutočnením rollbacku cúvnuť ani vykročiť vpred.

Kruhy:

Kruhy sú manévre predvádzané v cvale, je stanovená ich veľkosť a rýchlosť, ktorá demonštruje ovládanie, ochotu koňa nechať sa viesť a stupeň obtiažnosti v rýchlosti a zmene rýchlosti. Kruhy musia byť cválané po celú dobu v predpísanej oblasti kolbiska a musia mať spoločný stredový bod. Musí byť jasne viditeľný rozdiel v rýchlosti malého pomalého a veľkého rýchleho kruhu. Rovnako aj rýchlosť a veľkosť pomalých pravých kruhov by mala byť podobná malým a pomalým ľavým kruhom. To isté platí pre veľké rýchle kruhy.

Cúvanie:

Cúvanie je manever, pri ktorom sa kôň musí pohybovať dozadu v priamke, a to v určenej dĺžke minimalne 3 m.

Výdrž:

Výdrž je prvok demonštrujúci schopnosť koňa zostať uvoľnene a pokojne stáť, a to v čase stanovenom úlohou.

Preskok:

Preskok je prvkom, pri ktorom dochádza k zmene nohosledu v cvale, pričom sa mení zároveň aj smer jazdy. Letmý preskok musí byť predvedený v cvale bez toho, aby došlo k zmene chodu. Musí byť predvedený v predpísanej oblasti kolbyska (zóna preskoku).

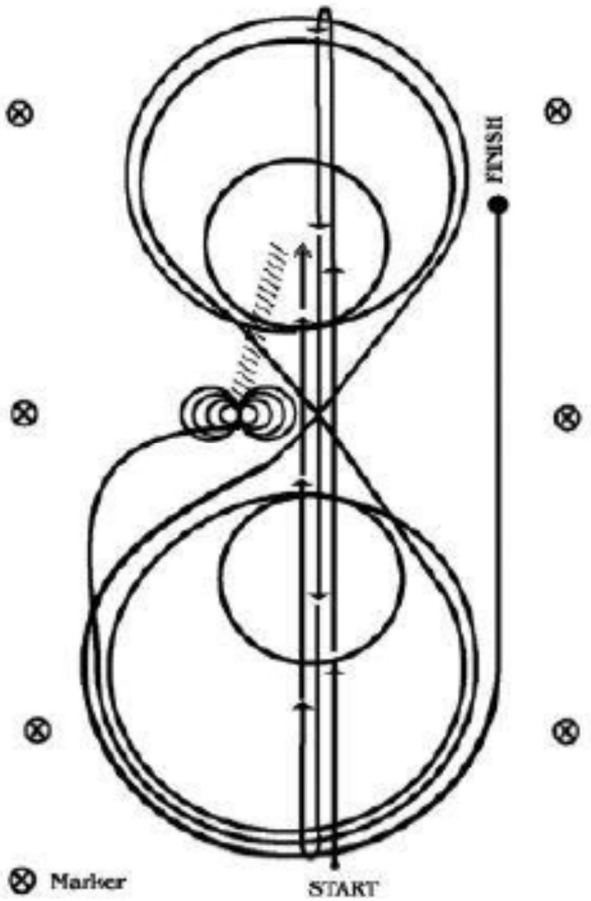
Cval stredom a okolo arény:

Cval stredom je cval po stredovej línii kolbiska k jeho protiľahlej krátkej stene. Pri cvale okolo kolbiska cvála kôň pozdlž dlhých a krátkych stien arény. Cval stredom a cval okolo kolbiska by mal demonštrovať ovládanie koňa a postupné zvyšovanie rýchlosti až k sliding stopu.

Pattern # 1

1. Cvalom ku vzdialenému koncu arény, minúť koncovú značku a urobiť ľavý rollback – bez výdrže.
2. Cvalom k protiľahlému koncu arény, minúť koncovú značku a urobiť pravý rollback – bez výdrže.
3. Cvalom minúť stredovú značku a urobiť zastavenie sklzom. Zacúvať do stredu arény alebo aspoň 3 m. Výdrž.
4. Dokončiť štyri spiny vpravo.
5. Dokončiť štyri a štvrť spinu vľavo tak, aby kôň stál čelom k ľavému hradeniu arény. Výdrž.
6. Naskočenie do cvalu na ľavú nohu, dokončiť tri kruhy vľavo: prvý veľký kruh rýchly, druhý kruh malý a pomalý a tretí veľký a rýchly. Preskok v strede arény.
7. Dokončiť tri kruhy vpravo: prvý kruh veľký, rýchly; druhý malý, pomalý a tretí veľký rýchly. Preskok v strede arény.
8. Začnite veľký rýchly kruh vľavo, ale neuzatvárajte ho. Cvalom priamo k pravej strane arény minúť stredovú značku a urobiť zastavenie sklzom aspoň 6 m od steny (mantinelu) arény.

Nasleduje prestávka, ktorá signalizuje ukončenie úlohy. Pred určeným rozhodcom jazdec musí zosadnúť z koňa a sňať mu uzdičku.



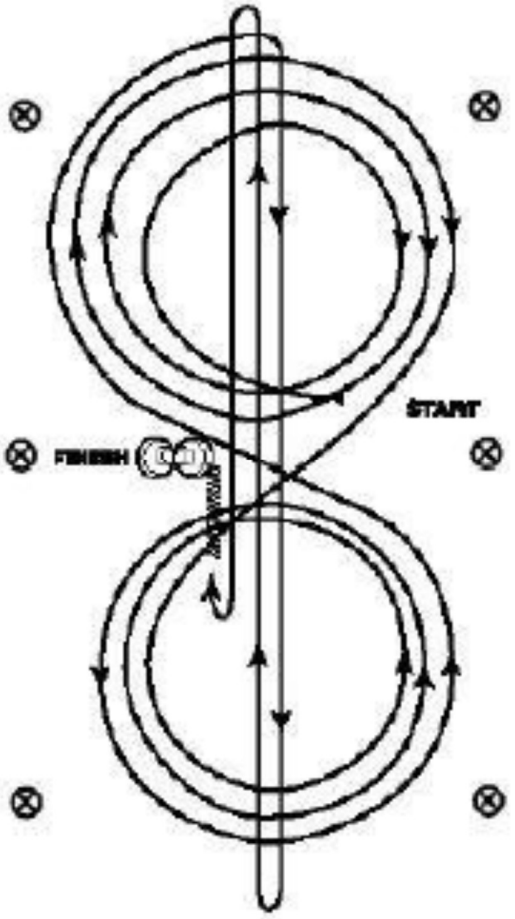
Pattern # 2

Kone môžu prísť krokom alebo klusom do stredu arény. V strede arény musia prejsť do kroku alebo zastaviť pred začatím úlohy.

Začiatok úlohy je v strede arény čelom k ľavému hradeniu (stene).

1. Začať cvalom na pravú nohu, dokončiť tri kruhy vpravo: prvý kruh malý a pomalý, ďalšie dva veľké a rýchle. V strede arény preskok.
2. Dokončiť tri kruhy vľavo: prvý kruh malý a pomalý, ďalšie dva kruhy veľké a rýchle. Preskok v strede arény.
3. Pokračujte okolo predošlého kruhu doprava, na vrchole tohto kruhu choďte stredom arény až na jej vzdialený koniec, minúť poslednú značku a spraviť pravý rollback – bez výdrže.
4. Cvalom k opačnému koncu arény, minúť poslednú značku a urobiť ľavý rollback – bez výdrže.
5. Cvalom minúť stredovú značku a zastaviť sklzom. Zacúvať ku stredu arény alebo aspoň 3 m. Výdrž.
6. Dokončiť štyri spiny vpravo.
7. Dokončiť štyri spiny vľavo. Nasleduje výdrž, ktorá signalizuje dokončenie úlohy.

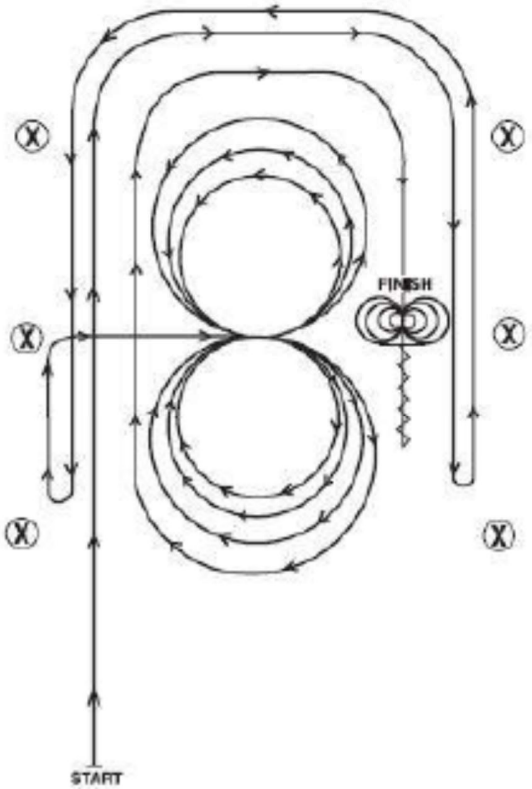
Pred určeným rozhodcom jazdec musí zosadnúť z koňa a sňať uzdičku.



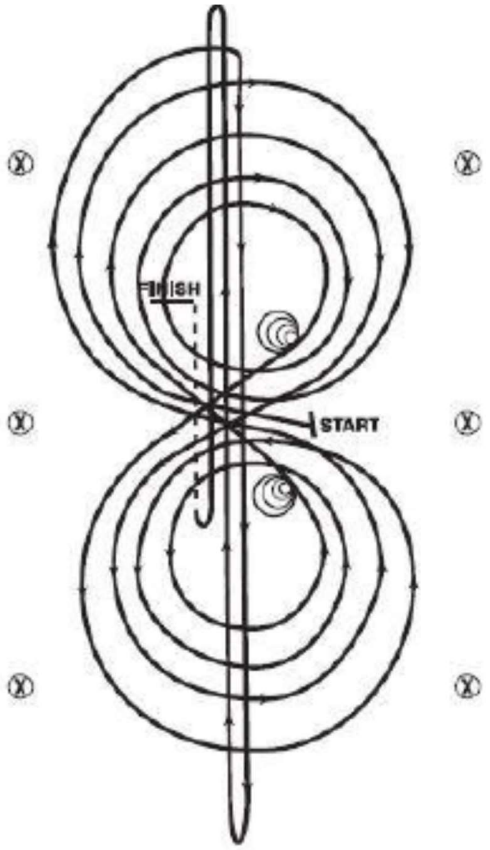
Pattern # 3

1. Začatie vo vzdialenosti aspoň 6 m od steny, cvalom priamo pozdĺž ľavej steny arény, obísť horný koniec arény, cvalom pozdĺž pravej steny, minúť stredovú značku a urobiť ľavý rollback – bez výdrže.
2. Pokračovať priamo pozdĺž pravej steny v minimálnej vzdialenosti 6 m od hradenia, obísť koniec arény, cvalom pozdĺž ľavej steny arény, minúť stredovú značku a urobiť pravý rollback – bez výdrže.
3. Pokračovať pozdĺž ľavej steny arény ku stredovej značke. Pri nej by mal kôň ísť na pravú nohu. Naveďte koňa na stred arény cvalom na pravú nohu a dokončite tri kruhy vpravo: dva prvé kruhy veľké a rýchle, tretí kruh malý a pomalý. Preskok v strede arény.
4. Dokončite tri kruhy vľavo: prvé dva kruhy veľké a rýchle, tretí kruh malý a pomalý. Preskok v strede arény.
5. Začnite veľký rýchly kruh vpravo, ale neuzatvárajte ho. Pokračujte pozdĺž ľavej steny arény v minimálnej vzdialenosti 6 m od steny, obíďte koniec arény v minimálnej vzdialenosti 6 m od steny, obíďte koniec arény, cvalom k opačnej (pravej) stene arény, minúť stredovú značku a zastaviť sklzom. Zacúvajte aspoň 3 m. Výdrž.
6. Dokončite štyri spiny vpravo.
7. Dokončite štyri spiny vľavo. Nasleduje výdrž, ktorá demonštruje dokončenie úlohy.

Pred určeným rozhodcom jazdec musí zosadnúť z koňa a sňať mu uzdičku.

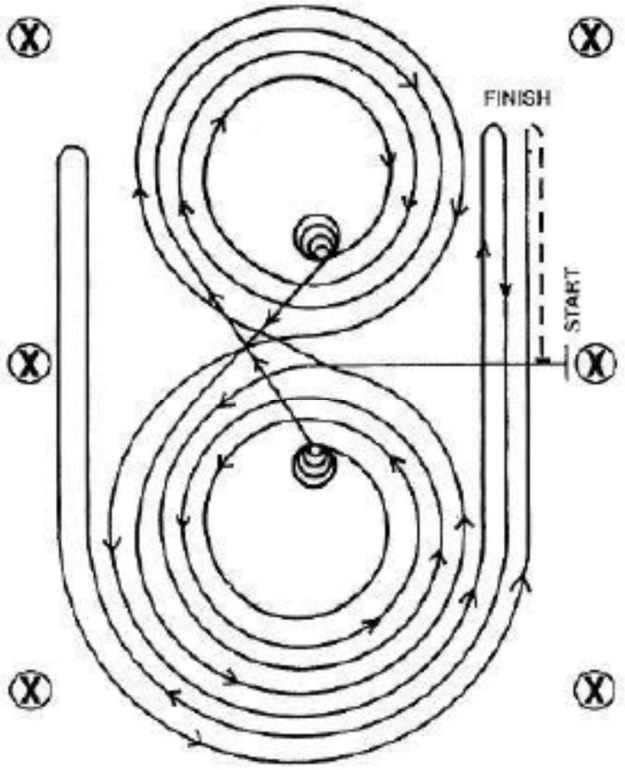


Pattern # 4
Začiatok v strede arény čelom k ľavej stene.
1. Začať cvalom na pravú nohu, dokončiť tri kruhy vpravo: dva prvé kruhy veľké a rýchle, tretí kruh malý a pomalý. Zastaviť v strede arény. Výdrž.
2. Dokončite štyri spiny vpravo. Výdrž.
3. Začať cvalom na ľavú nohu, dokončite tri kruhy vľavo: dva prvé kruhy veľké a rýchle, tretí kruh malý a pomalý. Zastaviť v strede arény. Výdrž.
4. Dokončite štyri spiny vľavo. Výdrž.
5. Začiatok na pravú nohu, cválajte veľký rýchly kruh vpravo, v strede arény preskok, cválajte veľký rýchly kruh vľavo, preskok v strede kolbiska (číslica 8).
6. Pokračujte okolo predošlého kruhu doprava, na vrchole tohto kruhu choďte stredom arény až na jej vzdialený koniec, minúť poslednú značku a spraviť pravý rollback – bez výdrže.
7. Cvalom k opačnému koncu arény, minúť poslednú značku a urobiť ľavý rollback – bez výdrže.
8. Cvalom okolo stredovej značky a zastaviť sklzom. Zacúvať aspoň 3 m. Nasleduje výdrž, ktorá signalizuje dokončenie úlohy.
Pred určeným rozhodcom jazdec musí zosadnúť z koňa a sňať mu uzdičku.



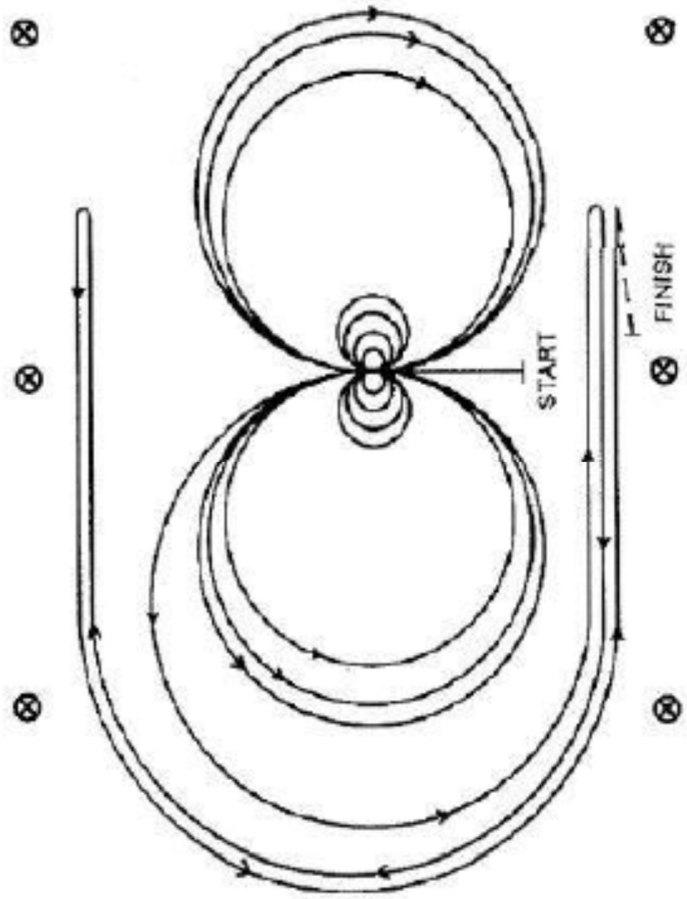
Pattern # 5
Začiatok v strede arény čelom k ľavej stene.
1. Začatie na ľavú nohu, dokončite tri okruhy vľavo: prvé dva kruhy veľké a rýchle, tretí kruh malý a pomalý. Zastavenie v strede arény. Výdrž.
2. Dokončite štyri spiny vľavo. Výdrž.
3. Začať na pravú nohu, dokončite tri kruhy vpravo: prvé dva kruhy veľké a rýchle, tretí malý a pomalý. Zastavenie v strede arény. Výdrž.
4. Dokončite štyri spiny vpravo. Výdrž.
5. Začatie na ľavú nohu, cvalom veľký, rýchly ľavý kruh, v strede arény preskok, cválajte veľký kruh vpravo, preskok v strede arény (číslica 8).
6. Pokračujte okolo predchádzajúceho kruhu vľavo, ale neuzatvárajte ho. Cvalom pozdĺž pravej steny arény, minúť stredovú značku a urobiť pravý rollback v minimálnej vzdialenosti 6 m od steny. Bez výdrže.
7. Pokračujte okolo predchádzajúceho kruhu, ale neuzatvárajte ho. Cvalom pozdĺž ľavej steny minúť stredovú značku a urobiť ľavý rollback aspoň 6 m od steny. Bez výdrže.
8. Pokračujte zadom okolo predchádzajúceho kruhu, ale neuzatvárajte ho. Cvalom pozdĺž pravej steny minúť stredovú značku a zastaviť sklzom aspoň 6 m od steny. Zacúvať najmenej 3 m. Nasleduje výdrž, ktorá signalizuje dokončenie úlohy.

Pred určeným rozhodcom jazdec musí zosadnúť z koňa a sňať mu uzdičku.



Pattern # 6
Začiatok v strede arény čelom k ľavej stene.
1. Dokončite štyri spiny vpravo. Výdrž.
2. Dokončite štyri spiny vľavo. Výdrž.
3. Začať cvalom na ľavú nohu, dokončite tri kruhy vľavo: prvé dva kruhy veľké a rýchle, tretí kruh malý a pomalý. Preskok v strede arény.
4. Dokončite tri kruhy vpravo: prvé dva kruhy veľké a rýchle, tretí kruh malý a pomalý. Preskok v strede arény.
5. Začnite veľký rýchly kruh vľavo, ale neuzatvárajte ho. Cvalom pozdĺž pravej steny arény minúť stredovú značku a urobiť rollback vpravo aspoň 6 m od steny – bez výdrže.
6. Pokračujte zadom okolo predchádzajúceho kruhu, ale neuzatvárajte ho. Cvalom pozdĺž ľavej steny arény minúť stredovú značku a urobiť ľavý rollback aspoň 6 m od steny – bez výdrže.
7. Pokračujte zadom okolo predchádzajúceho kruhu, ale neuzatvárajte ho. Cvalom pozdĺž pravej steny arény minúť stredovú značku a zastaviť sklzom aspoň 6 m od steny arény. Zacúvajte minimálne 3 m. Nasleduje výdrž signalizujúca dokončenie úlohy.

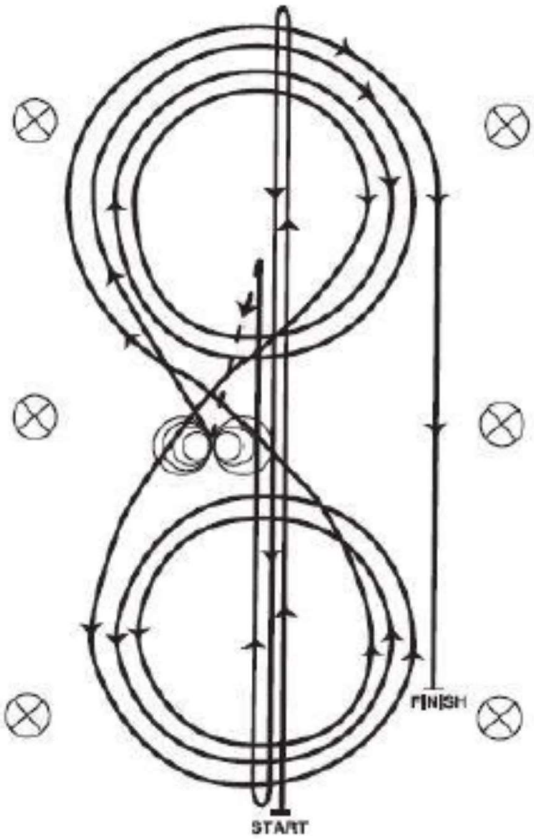
Pred určeným rozhodcom jazdec musí zosadnúť z koňa a sňať mu uzdičku.



Pattern # 7

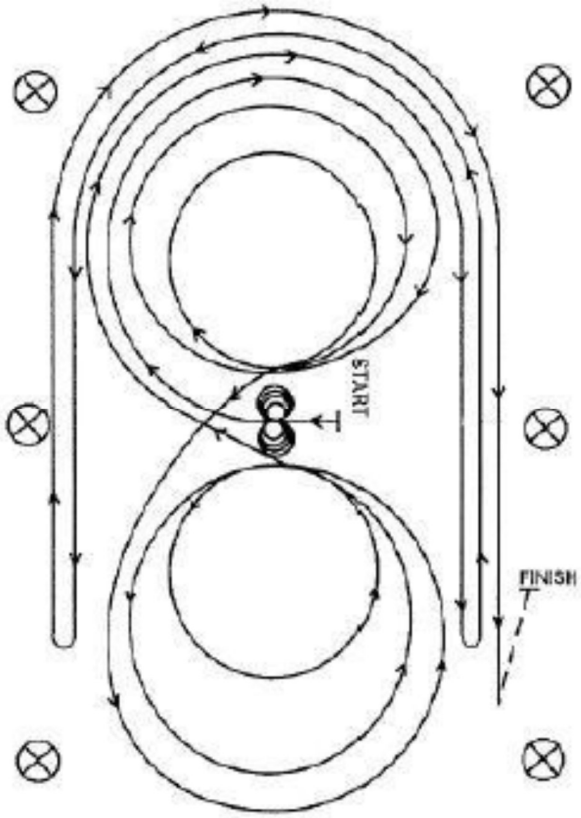
1. Cvalom k vzdialenému koncu arény, minúť poslednú značku a urobiť ľavý rollback – bez výdrže.
2. Cvalom k opačnému koncu arény, minúť poslednú značku a urobiť pravý rollback – bez výdrže.
3. Cvalom minúť stredovú značku a zastaviť sklzom. Zacúvajte na stred arény alebo aspoň 3 m. Výdrž.
4. Dokončite štyri spiny vpravo. Výdrž.
5. Dokončite štyri a štvrť spinu vľavo tak, aby kôň bol čelom k ľavej stene. Výdrž.
6. Začnite cvalom na pravú nohu, dokončite tri kruhy vpravo: dva prvé kruhy veľké a rýchle, tretí kruh malý a pomalý. Preskok v strede arény.
7. Dokončite tri kruhy vľavo: prvé dva kruhy veľké a rýchle, tretí kruh malý a pomalý. Preskok v strede arény.
8. Začnite veľký rýchly kruh vpravo, ale neuzatvárajte ho. Cvalom pozdĺž pravej steny arény, minúť stredovú značku a zastaviť sklzom vo vzdialenosti aspoň 6 m od steny. Nasleduje výdrž, ktorá signalizuje dokončenie úlohy.

Pred určeným rozhodcom jazdec musí zosadnúť z koňa a sňať mu uzdičku.



Pattern # 8
Začiatok v strede arény, čelom k ľavej stene.
1. Dokončite štyri spiny vľavo. Výdrž.
2. Dokončite štyri spiny vpravo. Výdrž.
3. Začatie cvalom na pravú nohu, dokončite tri kruhy vpravo: prvý kruh veľký a rýchly, druhý kruh malý a pomalý, tretí kruh veľký a rýchly. Preskok v strede arény.
4. Dokončite tri kruhy vľavo: prvý kruh veľký a rýchly, druhý kruh malý a pomalý, tretí kruh veľký a rýchly. Preskok v strede arény.
5. Začnite veľký, rýchly pravý kruh, ale neuzatvárajte ho. Cvalom priamo pozdĺž pravej steny arény, minúť stredovú značku a urobiť ľavý rollback aspoň 6 m od steny – bez výdrže.
6. Pokračujte zadom okolo predchádzajúceho kruhu, ale neuzatvárajte ho. Cvalom priamo pozdĺž ľavej steny arény, minúť stredovú značku a urobiť pravý rollback najmenej 6 m od steny – bez výdrže.
7. Pokračujte zadom okolo predchádzajúceho kruhu, ale neuzatvárajte ho. Cvalom pozdĺž pravej steny arény, minúť stredovú značku a zastaviť sklzom aspoň 6 m od steny. Zacúvajte minimálne 3 m. Nasleduje výdrž, ktorá signalizuje ukončenie úlohy.

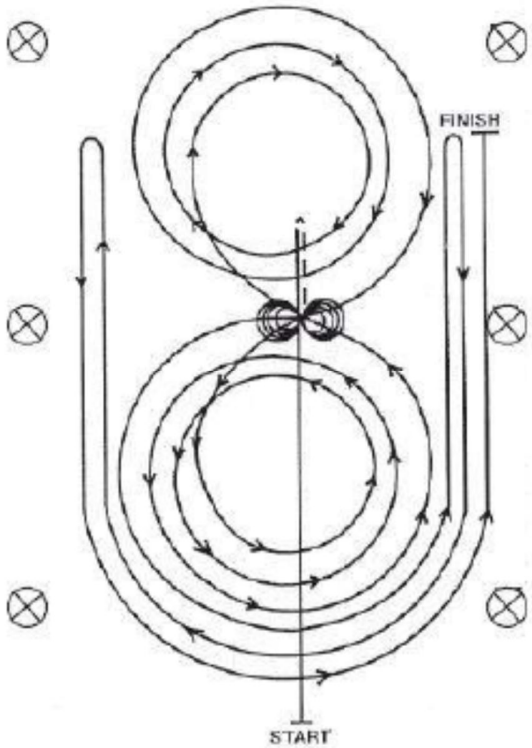
Pred určeným rozhodcom jazdec musí zosadnúť z koňa a sňať mu uzdičku.



Pattern # 9

1. Cvalom minúť stredovú značku, zastavenie sklzom. Zacúvajte na stred arény alebo aspoň 3 m. Výdrž.
2. Dokončite štyri spiny vpravo. Výdrž.
3. Dokončite štyri a štvrť spinu vľavo, tak aby kôň stál čelom k ľavej stene. Výdrž.
4. Začať na ľavú nohu, dokončite tri kruhy vľavo, prvý kruh malý a pomalý, ďalšie dva kruhy veľké a rýchle. Preskok v strede arény.
5. Dokončite tri kruhy vpravo: prvý kruh malý a pomalý, ďalšie dva kruhy veľké a rýchle. Preskok v strede arény.
6. Začnite veľký rýchly kruh vľavo, ale neuzatvárajte ho. Cvalom pozdĺž pravej steny arény, minúť stredovú značku a urobiť pravý rollback minimálne 6 m od steny – bez výdrže.
7. Pokračujte zadom okolo predchádzajúceho kruhu, ale neuzatvárajte tento kruh. Cvalom pozdĺž ľavej steny arény minúť stredovú značku a urobiť ľavý rollback aspoň 6 m od steny – bez výdrže.
8. Pokračujte zadom okolo predchádzajúceho kruhu, ale neuzatvárajte ho. Cvalom pozdĺž pravej steny arény, minúť stredovú značku a zastaviť sklzom najmenej 6 m od steny. Nasleduje výdrž, ktorá signalizuje dokončenie úlohy.

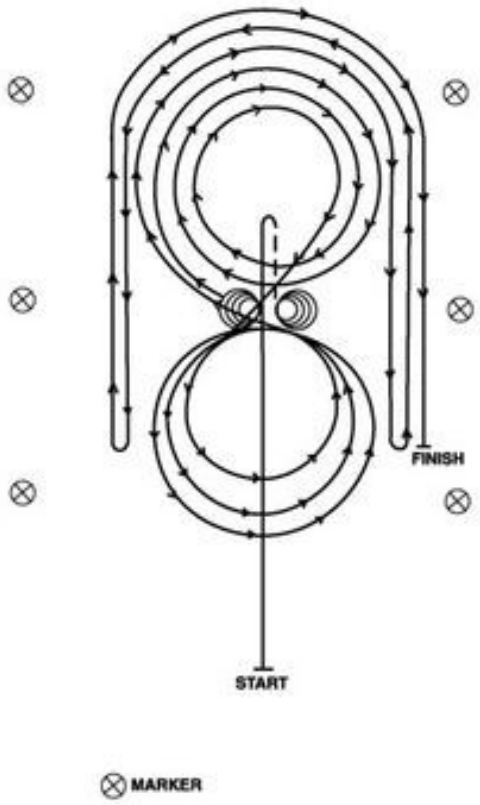
Pred určeným rozhodcom musí jazdec zosadnúť z koňa a sňať mu uzdičku.



Pattern # 10

1. Cvalom minúť stredovú značku a zastaviť sklzom. Zacúvať ku stredu arény alebo aspoň 3 m. Výdrž.
2. Dokončite štyri spiny vpravo. Výdrž.
3. Dokončite štyri a štvrť spina vľavo tak, aby kôň stál čelom k ľavej stene. Výdrž.
4. Začať cvalom na pravú nohu, dokončite tri kruhy vpravo: dva prvé kruhy veľké a rýchle, tretí kruh malý a pomalý. Preskok v strede arény.
5. Dokončite tri kruhy vľavo: prvý kruh malý a pomalý, ďalšie dva kruhy veľké a rýchle. Preskok v strede arény.
6. Začnite veľký rýchly kruh vpravo, ale neuzatvárajte ho. Cvalom pozdĺž pravej steny arény, minúť značku a urobiť ľavý rollback minimálne 6 m od steny – bez výdrže.
7. Pokračujte zadom okolo predchádzajúceho kruhu, ale neuzatvárajte ho. Cvalom pozdĺž ľavej steny arény, minúť stred a urobiť pravý rollback aspoň 6 m od steny – bez výdrže.
8. Pokračujte zadom okolo predchádzajúceho kruhu, ale neuzatvárajte tento kruh. Cvalom pozdĺž pravej steny arény, minúť stredovú značku, zastaviť sklzom minimálne 6 od steny arény. Nasleduje výdrž signalizujúca dokončenie úlohy.

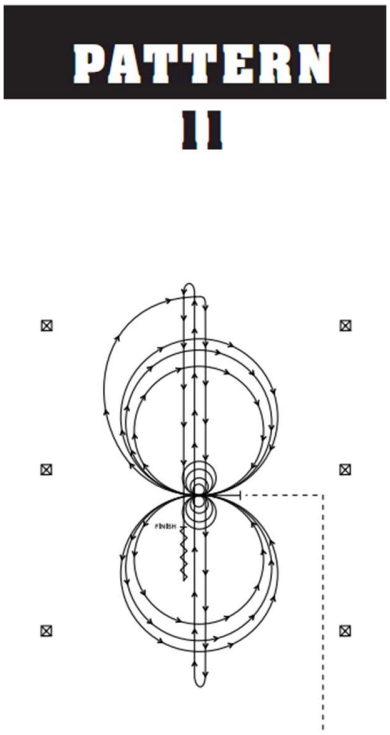
Pred určeným rozhodcom jazdec musí zosadnúť z koňa a sňať mu uzdičku.



Pattern #11

Kone musia klusať do stredu arény. Pred začatím úlohy musí kôň prejsť do kroku, prípadne zastaviť.

1. Kompletné 4spiny vľavo. Výdrž.
2. Kompletné 4spiny vpravo. Výdrž.
3. Začat cvalom na pravú nohu. 3 kruhy vpravo. Prvý malý a pomalý, ďalšie dva veľke a rýchle. Preskok v strede arény.
4. Kompletné 3 kruhy vľavo. Prvý malý a pomalý, ďalšie dva veľke a rýchle. Preskok v strede arény.
5. Začnite cválať veľký kruh vpravo, ale neuzatvárajte ho. V strede krátkej steny sa dajte stredom arény. Miňte posledný kužel a urobte sliding stop. Pravý rollback.
6. Cválajte stredom arény na jej protiľahlú stranu, miňte posledný kužel a urobte sliding stop. Ľavý rollback.
7. Cválajte stredom arény a za stredovým kuželom urobte sliding stop.
8. Nasleduje cúvanie do stredu arény (minimálne 10krokov, prípadne 3metre). Zreteľná výdrž na znak ukončenia úlohy.



Pattern #12

Tento pattern je určený pre triedy mládeže (deti mladšie ako 10rokov),
prípadne triedy short stirrup.

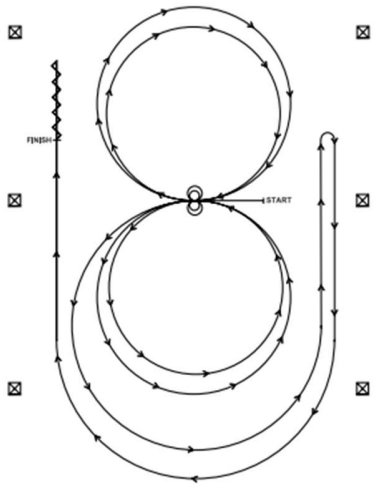
Kôň vojde krokom do stredu arény. Zastaviťv strede pred začatím úlohy.

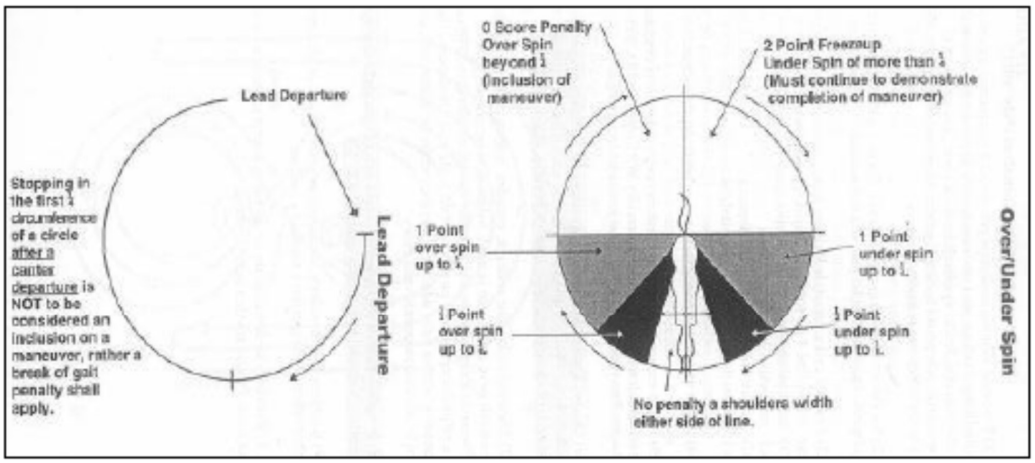
1. Začať cvalom na ľavú nohu, kompletne 2 kruhy vľavo. Zastavenie v strede arény. Výdrž.
2. Dva spiny vľavo. Výdrž.
3. Začať cvalom na pravú nohu, kompletne dva kruhy vpravo. Zastavenie strede arény. Výdrž.
4. Dva spiny vpravo. Výdrž.
5. Začať cvalom na ľavú nohu pozdĺž celej arény. Minúť stredný kužel a urobiť stop. Pravý rollback.
6. Pokračujte cvalom pozdĺž celej arény po jej ľavej strane. Miňte stredný kužel a urobte stop. Cúvanie.

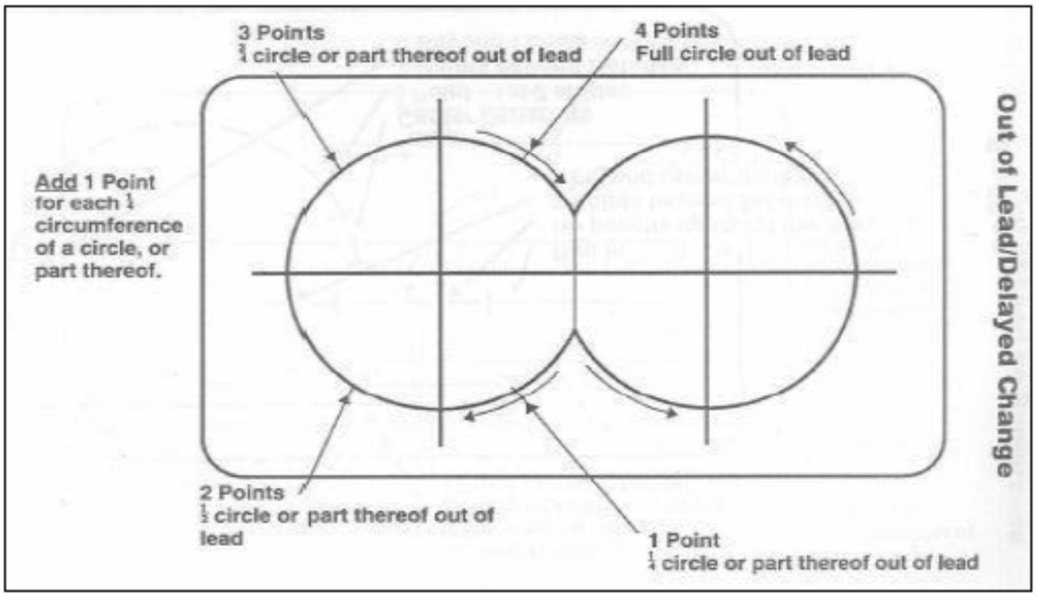
Výdrž ako znak ukončenia úlohy.

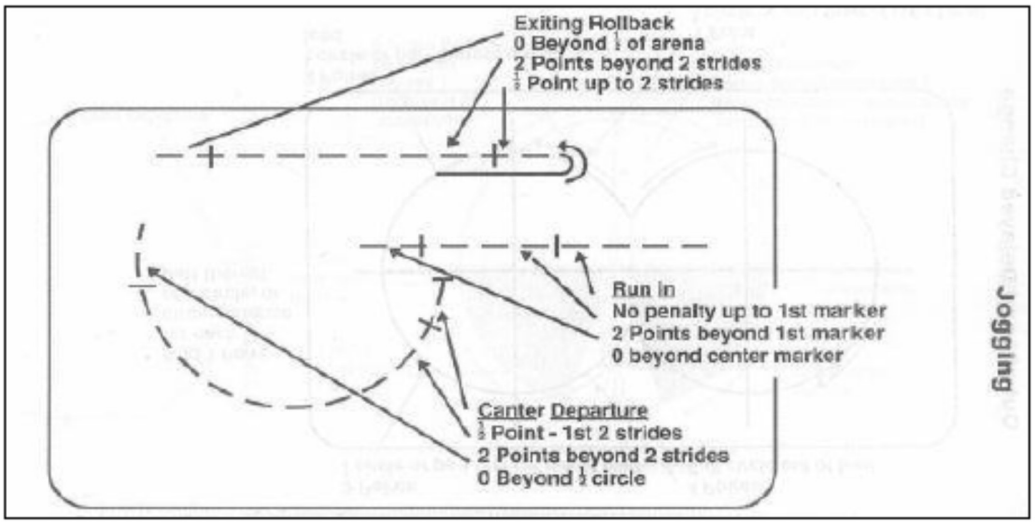
Jazdec pristúpi k rozhodcovi na kontrolu uzdenia.

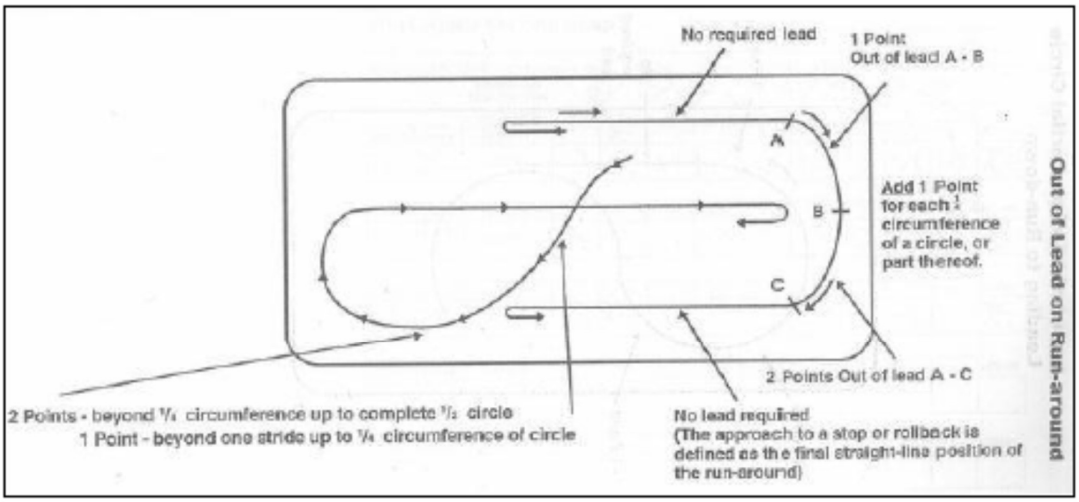
PATTERN
12



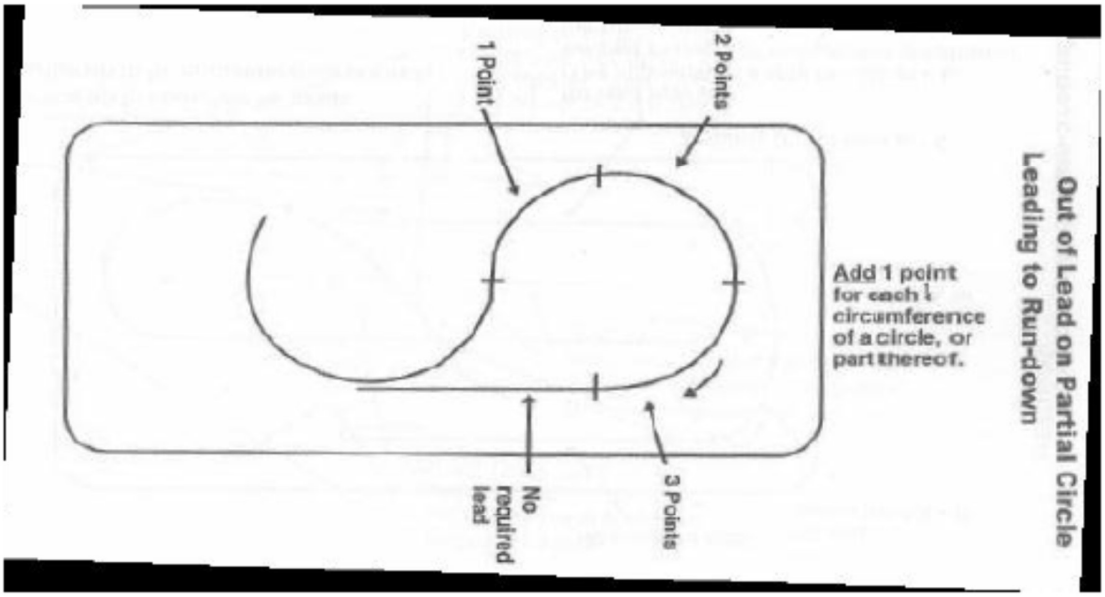

Lead Departure
Stopping in the first ¼ circumference of a circle after a canter departure is NOT to be considered an inclusion on a maneuver, rather a break of gait penalty shall apply.
Lead Departure
0 Score Penalty Over Spin beyond ¼ (Inclusion of maneuver)
2 Point Freezeup Under Spin of more than ¼ (Must continue to demonstrate completion of maneuver)
1 Point over spin up to ¼
1 Point under spin up to ¼
½ Point over spin up to ½
½ Point under spin up to ½
No penalty a shoulders width either side of line.
Over/Under Spin


3 Points
¾ circle or part thereof out of lead
4 Points
Full circle out of lead
Add 1 Point for each ¼ circumference of a circle, or part thereof.
2 Points
½ circle or part thereof out of lead
1 Point
¼ circle or part thereof out of lead
Out of Lead/Delayed Change

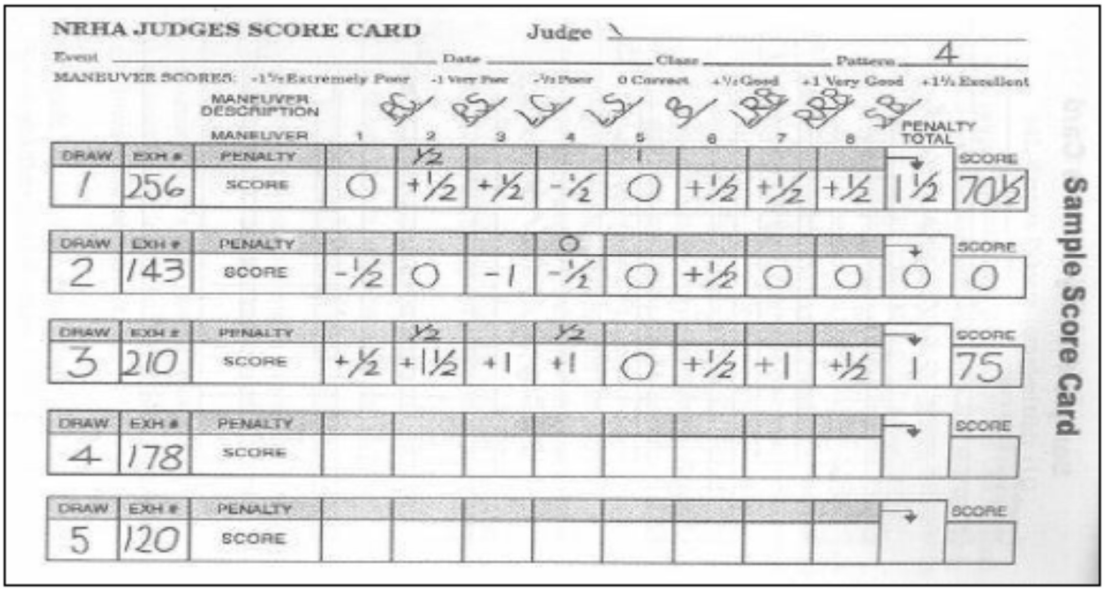

Exiting Rollback
0 Beyond ½ of arena
2 Points beyond 2 strides
½ Point up to 2 strides
Run in
No penalty up to 1st marker
2 Points beyond 1st marker
0 beyond center marker
Canter Departure
½ Point - 1st 2 strides
2 Points beyond 2 strides
0 Beyond ½ circle
Jogging



Out of Lead on Run-around



Out of Lead on Partial Circle
Leading to Run-down



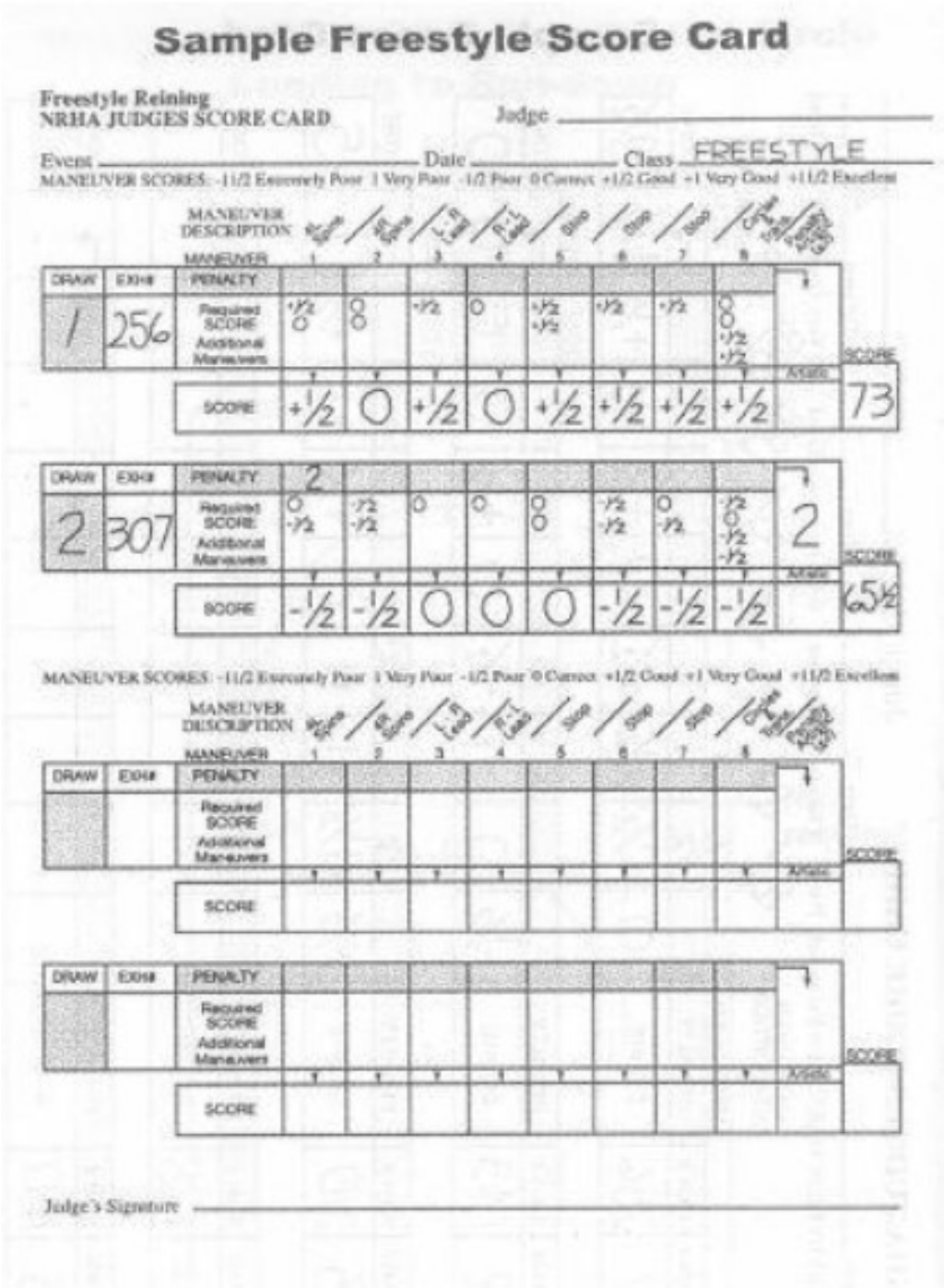
NRHA JUDGES SCORE CARD Judge

Event _____ Date _____ Class _____ Pattern 4

MANEUVER SCORES: -1½ Extremely Poor -1 Very Poor -½ Poor 0 Correct +½ Good +1 Very Good +1½ Excellent

DRAW	EXH #	MANEUVER DESCRIPTION / MANEUVER	1	2	3	4	5	6	7	8	PENALTY TOTAL	SCORE
1	256	PENALTY		½			1					
		SCORE	0	+½	+½	-½	0	+½	+½	+½	1½	70½
2	143	PENALTY				0						
		SCORE	-½	0	-1	-½	0	+½	0	0	0	0
3	210	PENALTY		½		½						
		SCORE	+½	+1½	+1	+1	0	+½	+1	+½	1	75
4	178	PENALTY										
		SCORE										
5	120	PENALTY										
		SCORE										

Sample Score Card



Sample Freestyle Score Card

Freestyle Reining
NRHA JUDGES SCORE CARD

Judge _____

Event _____ Date _____ Class FREESTYLE

MANEUVER SCORES: -1 1/2 Extremely Poor -1 Very Poor -1/2 Poor 0 Correct +1/2 Good +1 Very Good +1 1/2 Excellent

MANEUVER DESCRIPTION										
MANEUVER	1	2	3	4	5	6	7	8		
DRAW 1 / EXH# 256 — PENALTY										
Required SCORE	+1/2	0	+1/2	0	+1/2	+1/2	+1/2	0		
Additional Maneuvers	0	0			+1/2			0		
								+1/2		
								+1/2		
SCORE	+1/2	0	+1/2	0	+1/2	+1/2	+1/2	+1/2		73
DRAW 2 / EXH# 307 — PENALTY	2									
Required SCORE	0	-1/2	0	0	0	-1/2	0	-1/2	2	
Additional Maneuvers	-1/2	-1/2			0	-1/2	-1/2	0		
								-1/2		
								-1/2		
SCORE	-1/2	-1/2	0	0	0	-1/2	-1/2	-1/2		65 1/2

MANEUVER SCORES: -1 1/2 Extremely Poor -1 Very Poor -1/2 Poor 0 Correct +1/2 Good +1 Very Good +1 1/2 Excellent

MANEUVER DESCRIPTION										
MANEUVER	1	2	3	4	5	6	7	8		
DRAW / EXH# — PENALTY										
Required SCORE										
Additional Maneuvers										
SCORE										
DRAW / EXH# — PENALTY										
Required SCORE										
Additional Maneuvers										
SCORE										

Judge's Signature _____

(Poznámka: Pri spracovaní Pravidiel SAWRR boli použité pravidlá AQHA, NBHA, WRC, NCHA,PRCA)