

HORSE TRAIL NOTEIKUMI

*2022.g. jūlijs
7.variants
izmaiņas spēkā no 2022.gada 1.jūlija*

*Raivo Saļms
tel: +371 29232243
raivo.salms@gmail.com
www.horsetrail.lv*

SATURS

1. VISPĀRĪGIE NOTEIKUMI	4
2. ZIRGI un DALĪBNIEKU IEDALĪJUMS	4
3. APĢĒRBIS UN APRĪKOJUMS	4
4. SACENSĪBU TIESNEŠI UN AMATPERSONAS	5
5. SACENSĪBU NORISE	5
6. SACENSĪBU TRASE UN DROŠĪBA	5
BRĪVDABAS MARŠRUTS	7
7. BRĪVDABAS TRASES APZĪMĒJUMI	7
8. SATIKSMES NOTEIKUMI	8
9. LAIKA KONTROLES PUNKTI	8
10. LAIKA KARTES	8
11. LAIKA KONROLES PUNKTU NORĀDES	8
12. PROCEDŪRA LAIKA KONTROLES PUNKTOS	8
13. LAIKA SODU APRĒĶINĀŠANA	9
14. LAIKA IEROBEŽOJUMS	9
15. SODU SARAKSTS	9
PRAKTISKAIS VADĪBAS MARŠRUTS (PVM)	10
16. PRAKTISKĀ VADĪBAS MARŠRUTA MĒRĶIS	10
17. PRAKTISKO VADĪBAS MARŠRUTU IEDALĪJUMS	10
18. JĀŠANAS MANĒŽA.	10
19. ŠĶĒRŠĻI	10
20. ŠĶĒRŠĻU PĀRVARĒŠANA	10
21. ŠĶĒRŠĻU SARAKSTS	10
22. IEPAZĪŠANĀS	11
23. PĀRBAUDĪJUMA SĀKUMS	11
24. STARTS UN FINIŠS	11
25. MARŠRUTA PLĀNS	11
26. LAIKA NORMAS	11
27. MARŠRUTU VĒRTĒJUMS	11
28. SODU SARAKSTS	12
29. MEDICĪNA	12
PIELIKUMS NR.1 "HORSE TRAIL ŠĶĒRŠĻU APRAKSTS"	13
1. Astotnieka figūra starp mucām	13
2. Koka tiltiņš	13

3. Slaloms starp paralēliem statņiem.....	13
4. Lekšana pār siena ballītem	14
5. Aploks	14
6. Vārti	14
7. Zvans	15
8. Krūze	15
9. L veida šķērslis	15
10. Mucas	15
11. Atkāpināšana L veidā.....	16
12. Slaloms starp statņiem taisnā līnijā	16
13. Pārvietošanās sāniski pār kārtiņu	17
14. Izņemt kārti no mucas.....	17
15. Ielikt kārti mucā	17
16. Ūdens šķērslis	18
17. Bankets	18
18. Pārvietot glāzi.	18
19. Stāvvietā	18
PIELIKUMS NR.2 “FEI RĪCĪBAS KODEKSS ZIRGA AIZSARDZĪBAI”	20
1. Vispārēja labturība:	20
2. Sagatavotība sacensībām	20
3. Sporta pasākumi nedrīkst nodarīt kaitējumu zirga labklājībai	21
4. Humāna palīdzība zirgiem	21
5. Izglītība:	21

1. VISPĀRĪGIE NOTEIKUMI

1.1. Horse Trail ir jātnieku sporta sacensību disciplīna. Horse Trail sacensības notiek brīvā dabā, izmantojot dabisko reljefu un mākslīgi veidotus šķēršļus. Sacensības notiek vienu dienu, un sastāv no divām daļām. Pirmā daļa ir iezīmēta maršruta veikšana brīvā dabā, otrā - praktiskās vadības maršruts (PVM) ierobežotā laukumā.

1.2. Horse Trail sacensībās piedalās jātnieki ar zirgiem.

1.3. Katrām sacensībām ir jābūt atsevišķam nolikumam, kurš nav pretrunā ar šiem Noteikumiem, bet gan papildina to ar konkrēto informāciju par sacensībām. Konkrēto sacensību nolikumam jāsaturs vietēja rakstura informācija (atrašanās vieta, distance, pieteikšanās noteikumi utt.).

1.4. Starptautiskā jātnieku federācija (FEI) pieprasa no visiem, kas ir iesaistīti starptautiskajā jāšanas sportā, stingri ievērot FEI rīcības kodeksu, atzīt un ņemt vērā, ka zirga labsajūta ir primāra un nekādā gadījumā nedrīkst tikt pakļauta sāncensības vai komerciālām interesēm. FEI RĪCĪBAS KODEKSS ZIRGA AIZSARDZĪBAI - pielikums Nr.2.

2. ZIRGI un DALĪBNIEKU IEDALĪJUMS

2.1. Sacensībās drīkst piedalīties zirgi sākot no četrus gadu vecumu (skatoties pēc dzimšanas gada) un kuriem ir veikti veterinārie izmeklējumi saskaņā ar LR PVD prasībām, un kuriem ir identifikācijas dokumenti.

2.2. Sacensībās drīkst piedalīties jātnieki, kuri attiecīgajā gadā sasniedz savu 16. (sešpadsmito) dzimšanas dienu. Bērni līdz 16 gadu vecumam drīkst piedalīties tikai Praktiskās Vadības Maršrutā.

2.3. Viens un tas pats zirgs abās sacensību daļās var piedalīties tikai 1 (vienu) reizi konkrētajā sacensību dienā.

2.4. Dalībnieku iedalījums:

Bērni – līdz 16 gadu vecumam. Maršrutā atļautas gaitas: soli, rikši, lēkši.

A klase - jātnieki, kuri līdz šim nav piedalījušies oficiālās sacensībās.

Sportists A klasē drīkst startēt ne ilgāk kā 2 (divus) gadus, ja kaut vienu gadu viņš ir bijis 1.- 3.vietas ieguvējs A klasē Horse Trail kopvērtējumā. Maršrutā atļautas gaitas: soli, rikši.

A1 klase - bez ierobežojumiem, veic A klases sarežģītības maršrutu.

B klase - bez ierobežojumiem. Maršrutā atļautas gaitas: soli, rikši, lēkši.

3. APĢĒRBS UN APRĪKOJUMS

3.1. Jātnieka apģērbs ir pēc paša brīvas izvēles. Abās sacensību daļās jātniekiem obligāti ir jālieto aizsargķivere. Brīvdabas maršruta veikšanas laikā jātniekiem virs apģērba obligāti jālieto atstarojošā veste.

3.2. Zirga aprīkojums pēc brīvas dalībnieka izvēles, tomēr tam ir jābūt labā tehniskā kārtībā un ir jāder konkrētajam zirgam (skatīt FEI veterināros noteikumus).

3.3. Jebkurš papildaprīkojums, kas ierobežo zirga galvas brīvu kustību (fiksējošas atsaites vai martingals, slīdošās pavadas u.c.) sacensību laikā ir aizliegts.

3.4. Drošības interesēs dzelzs un ādas kāpšļiem (tas attiecas arī uz drošajiem kāpšļiem) brīvi jākarājas visā garumā virs sedlu spārniem bez jebkādiem papildus stiprinājumiem. Jātnieks nedrīkst ne tieši, ne netieši piestiprināt jebkuru sava ķermeņa daļu pie sedliem.

3.5. Steka lietošana vai jebkura cita priekšmeta izmantošana steka aizvietošanai sacensību laikā ir aizliegta.

3.6. Sacensībās ir atļauts lietot beztrenžu iemauktus un slīdošos martingalus.

3.7. Mobilo telefonu un GPS ierīču lietošana ir atļauta.

4. SACENSĪBU TIESNEŠI UN AMATPERSONAS

4.1. Sacensību tiesnešu kolēģija:

- sacensību direktors;
- galvenais tiesnesis;
- maršrutu sastādītājs /-i;
- sacensību sekretārs;
- laika kontroles tiesnesis /-ši;
- starta-finiša vecākais tiesnesis.

4.2. Atkarībā no sacensību kategorijas, viens tiesnesis var pildīt vairākus pienākumus.

4.3. Vetārsts.

5. SACENSĪBU NORISE

5.1. Sacensības notiek 1 dienu un sastāv no divām daļām. Pirmā daļa ir iezīmēta maršruta veikšana brīvā dabā, otrā - praktiskās vadības maršruts ierobežotā laukumā.

5.2. Starta kārtību un distances garumu nosaka sacensību organizators.

5.3. Ierodoties sacensību vietā, dalībnieks sekretariātā saņem reģistrācijas kartiņu,:

- 1) veic zirga veterināro kontroli;
- 2) reģistrējas sacensību startam;
- 3) iepazīstas ar praktisko vadības maršrutu, kā arī ar Brīvdabas maršruta shēmu u.c. nepieciešamo informāciju;
- 4) gatavojas startam;

5.4. Dienas kārtība un starta laiki var tikt mainīti neparedzētu apstākļu (force majeure) gadījumos vai ņemot vērā sacensību vietas specifiku.

5.5. Pirms reģistrācijas ir jāveic zirga veterinārā kontrole. Bez veterinārās atļaujas zirgs netiks reģistrēts un pielaists sacensībām.

5.6. Vienlaicīgi startējošo brīvdabas maršrutā jātnieku skaits var svārstīties no 2 līdz 4, atkarībā no kopējā dalībnieku skaita un trases stāvokļa.

5.7. Sacensībās uzvar jātnieks, kuram ir vismazāk soda punktu abās sacensību daļās kopā.

6. SACENSĪBU TRASE UN DROŠĪBA

6.1. Trasei ir jābūt izmantojamai neierobežotas reizes jebkuros laika apstākļos.

6.2. Trasei jābūt pārbaudītai un pieņemtai ar aktu.

6.3. Pārbaudi veic Horse Trail komisijas norīkots pārstāvis ne vēlāk kā 36 stundas pirms sacensību sākuma un pēc tās paraksta trases pieņemšanas aktu, kurā pēc nepieciešamības norāda trūkumus, kas organizatoriem jānovērš līdz sacensību sākumam.

6.4. Sacensību dienā līdz pirmajam startam trases pieņemšanas aktu apstiprina tiesnešu kolēģija.

6.5. Trases garums laika vienībās nedrīkst pārsniegt 2 stundas, bet ne īsāks kā 1 stunda.

6.6. Sacensību vietā jābūt pieejamam shematiskam trases plānam.

6.7. Organizators drīkst iekārtot trasi astotnieka formā.

6.8. Skatītāji un sacensību dalībnieki ir personīgi atbildīgi par savu drošību.

6.9. Drošības nolūkos, neparedzētu apstākļu (force majeure) gadījumos trase var tikt saīsināta vai mainīta, vai maršruta veikšanas laiki – pagarināti.

6.10. Organizatoram jānodrošina kārtība sacensību laikā un par sacensību norisi ir jāinformē attiecīgās iestādes, saskaņā ar likumu.

6.11. Organizatoram par sacensībām ir jābūt vispārējās civiltiesiskās atbildības apdrošināšanai.

6.12. Sacensību vidējais ātrums nedrīkst pārsniegt 10 km/h.

6.13. Pirms sacensību starta organizatoriem ir jāsasauc un jāveic jātnieku instruktāža, sniedzot informāciju par drošības noteikumiem, bīstamiem posmiem trasē, medicīniskās palīdzības pieejamību. Reģistrējoties startam, katrs dalībnieks parakstās par to, ka uzņemas personīgu atbildību par negadījumiem sacensību laikā.

BRĪVDABAS MARŠRUTS

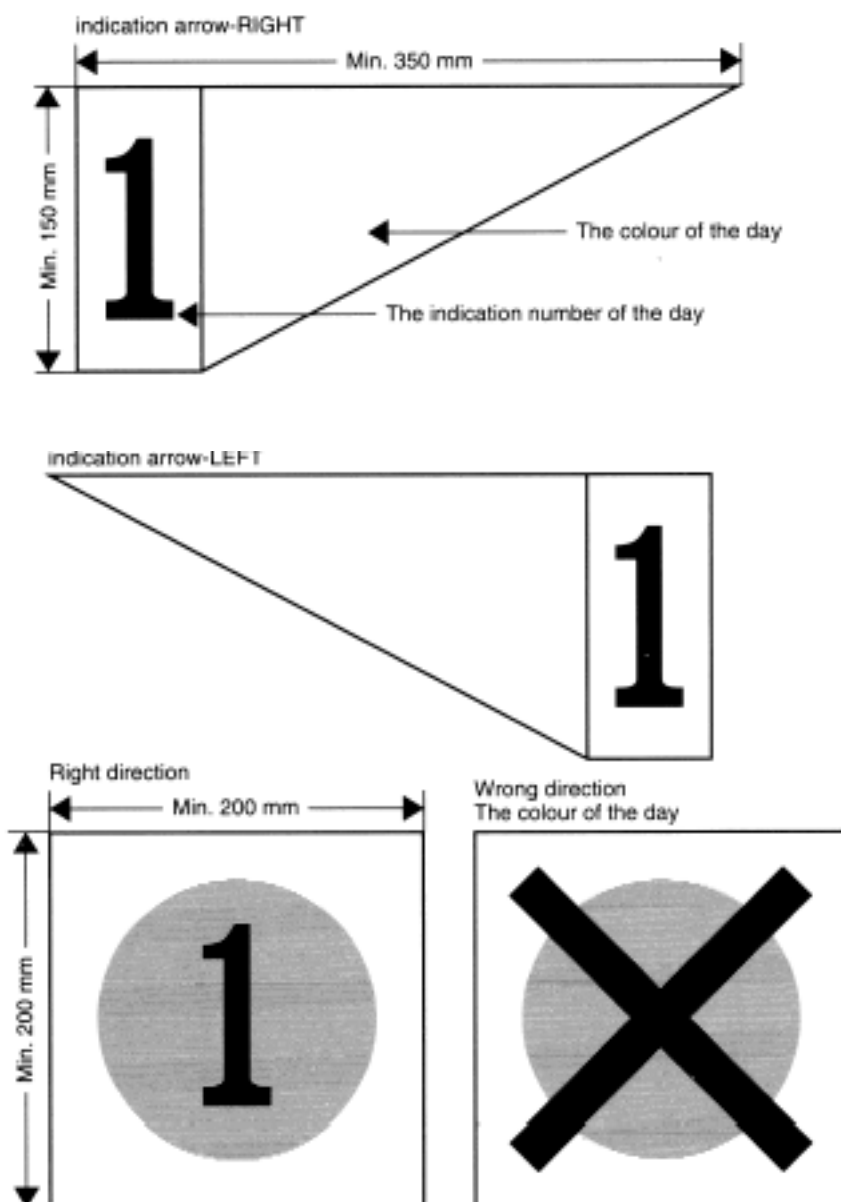
7. BRĪVDABAS TRASES APZĪMĒJUMI

7.1. Oficiālais maršruts, no kura nekādu iemeslu dēļ nedrīkst novirzīties, tiek norādīts trases shēmā un tiek marķēts. Oficiālais trases garums tiek uzskatīts par precīzu. Ja jātnieks novirzās no oficiālā maršruta, kas ir norādīts trases kartē vai arī jā īsteno pretējā virzienā, viņš var tikt izslēgts vai viņam var tikt piemērots soda laiks.

7.2. Gadījumos, kad jā īsteno ļoti precīzi noteiktu maršrutu (piemēram: sējumi, nelīdzena teritorija, taka utml.), organizatoriem skaidri un precīzi jānorāda veicamais ceļš. Jātniekiem jāseko norādītajam maršrutam, un par jebkuru novirzīšanos no maršruta priekšrocību gūšanai var tikt uzlikts sods.

7.3. Visām sacensību zīmēm vai norādēm, kas tiek izmantotas maršruta iezīmēšanai, jābūt izliktām starta zonā.

Sacensībās izmantotajām zīmēm vai norādēm jābūt izgatavotām no ūdens drošiem materiāliem.



8. SATIKSMES NOTEIKUMI

8.1. Jātniekiem ir jāievēro ceļu satiksmes noteikumi, kas ir spēkā konkrētajā teritorijā. Jebkurš jātnieks, kurš tiek uzskatīts par vainīgu ceļu satiksmes noteikumu pārkāpšanā, pēc situācijas noskaidrošanas var tikt izslēgts.

9. LAIKA KONTROLES PUNKTI

9.1. Sacensību kontrole tiek veikta laika kontroles punktos, (kuri tiek noteikti starp dzelteniem karogiem.)

9.2. Laika kontroles punkti tiek izvietoti pie starta zonas, trasē un finiša zonā.

9.3. Laiku starp laika kontroles punktiem nosaka organizators.

9.4. Vidējais ātrums, kuru drīkst sasniegt starp laika kontroles punktiem, nedrīkst pārsniegt 10 km/h.

9.5. Nepārvaramu apstākļu gadījumā (piemēram, laika apstākļu pasliktināšanās) distances tiesnesis var izmainīt paredzēto laika sadalījumu uz lēnāku uzreiz pirms starta.

10. LAIKA KARTES

10.1. Laika kartes tiek izsniegtas ne vēlāk kā 30 min pirms pirmā starta. Jātnieki ir atbildīgi par to, lai viņi saņemtu atzīmes laika kartēs visos laika kontroles punktos un visos maršruta kontroles punktos. Laika kartes jānodod maršruta beigās. Par apzinātu izvairīšanos no šo nosacījumu pildīšanas var draudēt izslēgšana.

10.2. Visi jātnieki, kuri izlaiž atzīmi kādā laika kontroles punktā, vai arī ar mērķi maldināt organizatorus, izmaina vai pārsvīturo laika kontroles atzīmi savā laika kartē, vai izmanto cita jātnieka karti, tiks izslēgti no sacensībām.

10.3. Jebkuram jātniekam, kurš neuzmanības dēļ ir pazaudējis savu laika karti, jāsaņem jauna karte no atbildīgās amatpersonas nākošajā laika kontroles punktā. Šī jaunā laika karte jāizmanto attiecīgajā laika kontroles punktā un visos turpmākajos.

10.4. Jātnieks, kurš nav reģistrējies kaut vienā laika kontroles punktā, tiks izslēgts.

11. LAIKA KONTROLES PUNKTU NORĀDES

11.1. Laika kontroles punkts tiek norādīts ar baltu karogu, kas izvietot trasē ne mazāk kā 20 metrus pirms kontrolpunkta. Karogi tiek izvietoti tādā veidā, lai tie vienmēr būtu pamanāmi jātniekiem.

11.2. Laika kontroles punkti var būt arī slēptie, kuri nav atzīmēti ar balto karogu.

12. PROCEDŪRA LAIKA KONTROLES PUNKTOS

12.1. Zona starp balto un dzelteni karogu var tikt izmantota, lai sagaidītu savu ierašanās laiku kontroles punktā.

12.2. Pulkstenis, kas ir sinhronizēts ar galveno laika kontroles punkta pulksteni, tiek novietots blakus dzeltenajam karogam, kas atrodas pirms kontroles galda, uz kontroles galda vai tā tuvumā. Jātniekam, tiklīdz viņš ir pajājis garām dzeltenajam karogam, nekavējoties jāiesniedz sava laika karte pie kontroles galda vai tiesnesim pēc pieprasījuma.

12.3. Par ierašanos laika kontroles punktā tiek uzskatīts brīdis, kad kāda no zirga daļām šķērsojusi līniju, kuru apzīmē 2 dzeltenie karogi.

12.4. Katrā laika kontroles punktā tiesnešiem jāved kontroles saraksts, kurā hronoloģiski tiek ierakstīti jātnieku numuri ar viņu laikiem stundās un minūtēs. Iepriekš nodrukāti saraksti netiek atzīti. Strīdus gadījumā saraksts tiek uzskatīts par oficiālu dokumentu.

13. LAIKA SODU APRĒĶINĀŠANA

13.1. Katrs posms starp diviem laika kontroles punktiem ir atsevišķa pārbaude. Jātnieki, kuri neievēro paredzēto laiku starp diviem laika kontroles punktiem (t.i. laika atzīmju starpība atšķiras no paredzētā laika), tiek sodīti ar 1 minūti par vienas minūtes ātrāku vai vēlāku atkāpi no paredzētā laika. ATZĪMES LAIKS IR STARTA LAIKS NĀKOŠAJAM POSMAM.

14. LAIKA IEROBEŽOJUMS

14.1. Jātnieks, kurš ierodas laika kontroles punktā ar vairāk kā 20 minūšu nokavēšanos salīdzinot ar paredzēto laiku, tiek automātiski izslēgts. Tomēr jātnieks pats uz savu atbildību var turpināt sacensības, līdz galvenā tiesnešu kolēģija vai žūrija pieņem galīgo lēmumu.

15. SODU SARAKSTS

15.1. Laiks:

15.1.1. Par katru nokavēto minūti pie ierašanās uz starta līnijas: 1 minūte (līdz 15 minūtēm),

15.1.2. Nokavēta vai pāragra ierašanās laika kontroles punktā: 1 minūte par katru minūti,

15.1.3. Atstarojošās vestes nelietošana: 5 minūtes

15.2. Izslēgšana:

15.2.1. Ierašanās uz starta līnijas ar vairāk kā 15 minūšu nokavēšanos.

15.2.2. Sporta kodeksam neatbilstoša uzvedība.

15.2.3. Laika kartes vai spiedogu kartes izmainīšana vai cita jātnieka kartes izmantošana.

15.2.4. Laika kontroles punkta vai maršruta kontroles punkta izlaišana.

15.2.5. Ierašanās laika kontroles punktā ar 20 minūšu kavējumu.

15.2.6. Aizsargķiveres nelietošana.

15.3. 1 minūte tiek pielīdzināta 1 soda punktam.

PRAKTISKAIS VADĪBAS MARŠRUTS (PVM)

16. PRAKTISKĀ VADĪBAS MARŠRUTA MĒRĶIS

PVM mērķis ir pārliecināties par zirga un jātnieka spējām, mierīgi, precīzi un regulārā veidā, pārvarēt dažādas praktiskas grūtības, ko var sastapt ikdienā pārvietojoties ar zirgu apvidū, kas liecina par pāra savstarpējo sadarbību.

17. PRAKTISKO VADĪBAS MARŠRUTU IEDALĪJUMS

Precizitātes maršruts – maršrutā tiek ņemtas vērā zirga gaitas pārejas norādītājās laukuma vietās. Tiek piešķirti soda punkti par zirga gaitas pāreju nepildīšanu norādītājās laukuma vietās un par kļūdām Horse Trail šķēršļu pārvarēšanā atbilstoši Pielikumam Nr.1.

Ātruma maršruts – maršrutā **netiek** piešķirti soda punkti par zirga gaitas izvēli vai pārejām. Tiek piešķirti soda punkti tikai par kļūdām Horse Trail šķēršļu pārvarēšanā atbilstoši Pielikumam Nr.1.

Maršrutu veids tiek noteikts Horse Trail sacensību nolikumā katrai dalībnieku grupai.

18. JĀŠANAS MANĒŽA.

Jāšanas manēža PVM ir četrstūris ar minimālo izmēru 70 m x 30 m. Tam jābūt līdzenam, brīvam no akmeņiem vai jebkādiem citiem priekšmetiem, kas var apdraudēt dalībniekus. Stingri tiek ieteikta smilšaina laukuma pamatne. Var būt arī zāles segums, ar noteikumu, ka tas nav pārāk ciets vai slidens.

19. ŠĶĒRŠĻI

Terminš šķērslis nozīmē grūtības, kas jāpārvar dalībniekam.

Lai izvairītos no pārsteigumiem un pārpratumiem, tikai šķēršļi, kas ir minēti 1.pielikumā var tikt izmantoti PVM sacensību laikā. Attālums starp šķēršļiem nedrīkst būt mazāks par 5 m. Organizators maršrutā var izvēlēties no 9 (deviņiem) līdz 11 (vienpadsmit) šķēršļiem.

20. ŠĶĒRŠĻU PĀRVARĒŠANA

Šķēršļi ir apzīmēti ar sarkanu un baltu karodziņu vai pilonu (sarkans labajā pusē un balts kreisajā). Lai šķērslis tiktu veiksmīgi pārvarēts, jātniekam ir:

jāšķērso šķēršļa ieejas karodziņi pareizā virzienā,

jāveic tehniski pareiza šķēršļa pārvarēšana,

jāpemet šķērslis caur izejas karodziņiem.

Visi šķēršļi ir numurēti un tie jāveic attiecīgajā secībā. Šķēršļa numurs ir novietots pie ieejas karodziņiem labajā pusē.

21. ŠĶĒRŠĻU SARAKSTS

Organizatori var izvēlēties sekojošus šķēršļus:

- 1) Astotnieka figūra starp mucām
- 2) Koka tiltiņš
- 3) Slaloms starp paralēliem statņiem
- 4) Lekšana pār siena ballītēm

-
- 5) Aploks
 - 6) Vārti
 - 7) Zvans
 - 8) Krūze
 - 9) L veida šķērslis
 - 10) Mucas
 - 11) Atkāpināšana L veidā vai astotnieka figūra starp statņiem
 - 12) Slaloms starp statņiem taisnā līnijā
 - 13) Pārvietoties sāniski pār kārtiņu
 - 14) Izņemt kārti no mucas
 - 15) Ielikt kārti mucā
 - 16) Ūdens šķērslis
 - 17) Bankets
 - 18) Pārvietot glāzi
 - 19) Stāvvietā

22. IEPAZĪŠANĀS

Pirms sacensību sākuma, dalībnieki drīkst iztaigāt maršrutu, lai iepazītos ar šķēršļiem. Maršruts būs atvērts iepazīšanai 15 minūtes pirms starta, par ko paziņo tiesnesis. Pēc iepazīšanās laika beigām neviens jātnieks nedrīkst atrasties jāšanas laukumā.

23. PĀRBAUDĪJUMA SĀKUMS

Galvenais tiesnesis dod zvana signālu, kas nozīmē jātnieka pārbaudījuma sākumu. 45 sekunžu laikā pēc zvana signāla dalībniekam jāuzsāk maršruta veikšana. Dalībnieks, kurš neieklausies noteiktajā laika limitā tiks diskvalificēts.

24. STARTS UN FINIŠS

Starta un finiša līnijas tiek atzīmētas ar marķējumu vai sarkanu un baltu karogu (sarkans labajā pusē un balts kreisajā).

25. MARŠRUTA PLĀNS

PRAKTISKĀ VADĪBAS MARŠRUTA plānam ir jābūt izliktam apskatei pirms sacensību sākuma, tāpat kā dalībnieku starta sarakstam.

26. LAIKA NORMAS

Katram PRAKTISKĀS VADĪBAS MARŠRUTAM tiek noteikta laika norma un maksimālā laika norma. Maksimālo laika normu nosaka laika normai pieskaitot papildus 2 minūtes. Pārsniedzot noteikto laika normu par katru sekundi tiek piemērots 1 soda punkts.

27. MARŠRUTU VĒRTĒJUMS

Ātruma un Precizitātes maršrutos katrs šķērslis tiek vērtēts atsevišķi, piešķirot soda punktus par pieļautajām kļūdām tā veikšanā, saskaņā ar pielikumu Nr.1.

Ātruma maršrutā netiek piešķirti soda punkti par zirga gaitas izvēli vai pārejām.

Ātruma un Precizitātes maršrutos uzvar dalībnieks ar ātrāko laiku un mazākajiem soda punktiem.

28. SODU SARAKSTS

Laika normas pārsniegšana 1 sek = 1 soda punkts.

Dalībnieki pieļaujot sekojošas kļūdas tiks diskvalificēti:

- neapstāšanās un tiesnešu nesveicināšana pirms maršruta veikšanas vai ienākšana sacensību laukumā pirms tiesneša uzaicinājuma;
- zirga kritiens vai jātnieka kritiens no zirga;
- maršruta uzsākšana pirms starta signāla;
- dalībnieks, kurš neuzsāk maršrutu 45 sekunžu laikā;
- rupja apiešanās ar zirgu vai zirga ievainošana;
- zirga klibuma pazīmes vai ievainojums ar asins pēdām;
- šķēršļa veikšana no nepareizās puses ;
- šķēršļu neveikšana pareizā secībā;
- maksimālās laika normas pārsniegšana.

29. MEDICĪNA

28.1. Sacensībās jānodrošina medicīnas personāla klātbūtne.

28.2. Pirms sacensībām sacensību galvenajam tiesnesim un medicīnas personai jāsaskaņo traumēto evakuācijas ceļš.

PIELIKUMS NR.1 "HORSE TRAIL ŠĶĒRŠĻU APRAKSTS"

Praktisko vadības maršrutu iedalījums (skatīt Noteikumu 17.punktu):

Precizitātes maršruts;

Ātruma maršruts;

1. Astotnieka figūra starp mucām

Šķērslis sastāv no divām mucām, kas atrodas 5m attālumā viena no otras (attālums tiek mērīts no mucas centra).

Šķērslis jāveic rikšu vai lēkšu gaitā. lēkšu gadījumā kāju maiņa pie x.

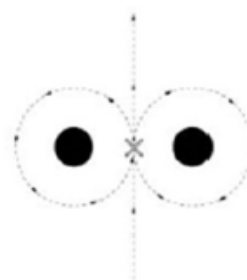
Vērtējums:

Katra pāriešana citā gaitā (tikai Precizitātes maršrutos) - 2 s.p.

Kājmaiņas neveikšana lēkšos (tikai Precizitātes maršrutos) - 2 s.p.

Mucas nogāšana - 4 s.p.

Šķēršļa neveikšana - 10 s.p.



2. Koka tiltiņš

Šķērslis sastāv no koka dēļu tiltiņa pār kuru zirgam ir jāiet pāri. Tiltiņa minimālais izmērs ir 4m x 1.5m.

Maršrutā jābūt paredzētai tiltiņa šķērsošanai divas reizes (katra savā virzienā). Tiltiņa virsma nedrīkst būt slidena. Šķērslim jābūt izgatavotam no izturīga materiāla, lai tas būtu drošs.

Šķērslis jāveic: soļi, rikši vai lēkši.

Vērtējums:

Pāriešana citā gaitā (tikai Precizitātes maršrutos) - 2 s.p.

Apstāšanās (tikai Precizitātes maršrutos)- 4 s.p.

Šķēršļa neveikšana - 10 s.p.

3. Slaloms starp paralēliem statņiem

Šķērslis sastāv no minimums septiņiem, divus metrus augstiem statņiem, kas nav piestiprināti pie zemes. Tos jāizvieto divās paralēlās līnijās ar sešu metru atstarpi starp abām rindām. Viena rinda sastāv no četriem statņiem (1, 3, 5 un 7), bet otra no trīs (2, 4, 6), kurās atstarpe no viena statņa līdz otram arī ir seši metri. Statnis nr.2 tiek novietots tieši pus attālumā starp statni nr. 1 un 3. Statnis nr.4 tiek novietots tieši pus attālumā starp statni nr. 3 un 5. Statnis nr.6 tiek novietots tieši pus attālumā starp statni nr. 5 un 7.

Šķērslis jāveic rikšu vai lēkšu gaitā. Katra virziena maiņa vai, lēkšu gadījumā, kāju maiņa notiek pusceļā starp statņiem.

Vērtējums:

Viena statņa aizskaršana - 1 s.p.

Katra pāriešana citā gaitā (tikai Precizitātes maršrutos)- 2 s.p.

Kājmaiņas neveikšana lēkšos (tikai Precizitātes maršrutos) - 2 s.p.
Statņa nogāšana - 4 s.p.
Šķēršļa neveikšana - 10 s.p.

4. Lekšana pār siena ballītem

Šķērslis sastāv no 4 siena ballītēm, starp diviem statņiem, kuru papildina kārtiņa, kas atrodas virs siena ballītēm. Ballītes drīkst aizvietot ar citu dabīgu materiālu, ar noteikumu, ka tas nepārsniedz ballītes augstumu (40 cm).

Šķērslis jāveic droši un dabiski rikšu vai lēkšu gaitā..

Vērtējums

Katra pāriešana citā gaitā (tikai Precizitātes maršrutos)- 2 s.p.
Apstāšanās (tikai Precizitātes maršrutos)- 4 s.p.
Šķēršļa gāšana - 4 s.p.
Šķēršļa neveikšana - 10 s.p.

5. Aploks

Šķērslis sastāv no pusapļa, kura vidū ir apaļš aploks, kurā var atrasties dzīvi mājdzīvnieki vai to imitācijas (piem. vistas, truši, aitas utml.). Iekšējā apļa diametrs 3 metri. Ārējā pusapļa diametrs 6 m, kurš ietver iekšējo apli.

Šķērslis jāveic rikšu vai lēkšu gaitā.

Vērtējums

Katra pāriešana citā gaitā (tikai Precizitātes maršrutos)- 2 s.p.
Apstāšanās (tikai Precizitātes maršrutos)- 4.s.p.
Aploka sagāšana - 4 s.p.
Šķēršļa neveikšana - 10 s.p.

6. Vārti

Platums divi metri un augstums 1.30m. Vārtiem jāveras uz abām pusēm vai saskaņā ar maršrutu. Vārti drīkst būt no koka, metāla vai plastmasas. Drīkst izmantot arī striķi vārtu vietā.

Šķērslis jāveic: Jāatver un jāaizver vārti nenoņemot roku no vārtiem vai striķa (atkarīgs no vārtu uzbūves).

Vērtējums

Katra rokas noņemšana no vārtiem - 1 s.p.
Šķēršļa sagāšana - 4 s.p.
Šķēršļa neveikšana - 10 s.p.
Striķa nomešana ir vienlīdzīga ar šķēršļa neveikšanu.

7. Zvans

Šķērslis sastāv no divām kārtīm ~ 4m garas, novietotas uz diviem ~5 cm augstiem palikņiem uz zemes. Kārtis atrodas 1.50m attālumā viena no otras veidojot koridoru. Zvans novietots koridora galā, ~ 2m augstumā.

Šķērslis jāveic: Jātnieks ieiet koridorā soļos, rikšos vai lēkšos līdz zvanam, nozvina to un pēc tam atkāpina zirgu līdz visas četras kājas ir ārpus koridora.

Vērtējums:

Zvana nenošana - 1 s.p.

Vienas kārtiņas nogāšana no palikņa - 1 s.p.

Izkāpšana ārpus koridora (kaut ar vienu kāju) - 3.s.p.

Šķēršļa neveikšana - 10 s.p.

Nespēja atkāpināt zirgu norādītajā koridorā - vienlīdzīga ar šķēršļa neveikšanu.

8. Krūze

Šķērslis sastāv no galda (~ 1m augsta, ~ 1.25m plata), uz kura tiek novietots krūze ar šķidrumu.

Šķērslis jāveic: jātniekam jāapstājas pie galda un jāpeceļ kauss virs galvas un jānoliek tas atpakaļ uz galda.

Vērtējums:

Krūzes nogāšana - 1 s.p.

Galda apgāšana pēc krūzes pacelšanas - 4 s.p.

Galda apgāšana pirms krūzes pacelšanas ir vienlīdzīga ar šķēršļa neveikšanu - 10 s.p.

Šķēršļa neveikšana - 10 s.p.

9. L veida šķērslis

Šķērslis sastāv no četrām kārtīm, kur garākās malas garums ~ 4m. Katra kārtis ir novietota uz diviem ~5 cm augstiem palikņiem, kas ir novietoti uz zemes. Koridora platums ~ 1.50m.

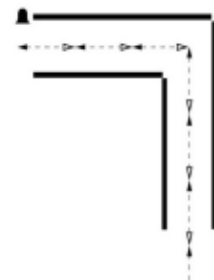
Šķērslis jāveic: Jātnieks veic koridoru soļos, rikšos vai lēkšos

Vērtējums:

Vienas kārtiņas nogāšana no palikņa - 1 s.p.

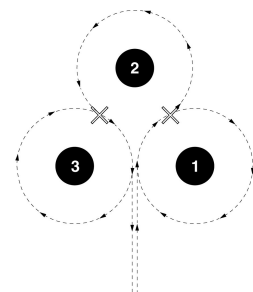
Izkāpšana ārpus koridora (kaut ar vienu kāju) - 3.s.p.

Šķēršļa neveikšana - 10 s.p.



10. Mucas

Trīs mucas izvietotas vienādmalu trijstūra formā, 6 m attālumā



viena no otras.

Katra virziena maiņa vai kāju maiņa lēkšu gadījumā notiek pusceļā starp mucām (atzīme X).

Šķērslis jāveic: Shēmā redzamajā kārtībā - rikšos vai lēkšos.

Vērtējums:

Katra pāriešana citā gaitā (tikai Precizitātes maršrutos) - 2 s.p.

Kājmaiņas neveikšana (tikai Precizitātes maršrutos) - 2 s.p.

Apstāšanās (tikai Precizitātes maršrutos) - 4 s.p.

Vienas mucas aizskaršana - 1 s.p.

Mucas apgāšana - 4 s.p.

Nepareiza secība = šķēršļa neveikšana - 10 s.p.

11. Atkāpināšana L veidā

Šķēršļa uzbūvei var būt 2 variācijas, bet pats "L" veida koridors būs veidots tā pat kā p-tā 9.

- 1) Variācija, kad šķēršli veic soļu vai lēkšu gaitā iejādot līdz koridora galam, kura galā atrodas zvans,, nozvana to un pēc tam atkāpina zirgu pa "L" veida koridoru, līdz visas četras zirga kājas ir ārpus koridora.

Variācija, kad šķēršli veic soļu vai lēkšu gaitā iejādot līdz "L" veida koridora galam, tur labajā pusē atrodas statnis uz kura būs novietota glāze. Jātnieks paņem glāzi un atkāpina zirgu pa "L" veida koridoru līdz tā izejai, kur labajā pusē atradīsies vēl viens statnis uz kura jānovieto glāze.

Vērtējums:

Vienas kārtiņas nogāšana no palikņa - 1 s.p

Zvana nenozvanīšana - 1 s.p.

Izkāpšana ārpus koridora (kaut ar vienu kāju) - 3.s.p.

Glāzes nomešana - 2.s.p.

Šķēršļa neveikšana - 10 s.p.

Nespēja atkāpināt zirgu norādītajā koridorā - vienlīdzīga ar šķēršļa neveikšanu.

12. Slaloms starp statņiem taisnā līnijā

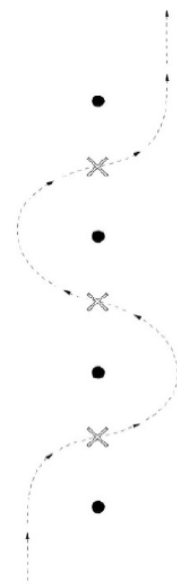
Trīs līdz septiņi statņi aptuveni 2m augsti izvietoti taisnā līnijā. A līmenim attālums starp statņiem 7,5m taisnā līnijā. B līmenim attālums starp statņiem 6m taisnā līnijā. Statņi nedrīkst būt ierakti zemē vai kā citādi fiksēti, lai samazinātu traumu iespējamību.

Virziena karodziņiem jābūt izvietotiem uz katra statņa.

Šķērslis jāveic rikšu vai lēkšu gaitā. Katra virziena maiņa vai, lēkšu gadījumā, kāju maiņa notiek pusceļā starp statņiem.

Vērtējums:

Viena statņa aizskaršana - 1 s.p.



Katra pāriešana citā gaitā (tikai Precizitātes maršrutos) - 2 s.p.
Kājmaiņas neveikšana (tikai Precizitātes maršrutos) - 2 s.p.
Statņa nogāšana - 4 s.p.
Šķēršļa neveikšana - 10 s.p.

Pārbaudījumu var apvienot ar atkāpināšanu, zvana nozvanīšanu vai glāzes pārvietošanu.

13. Pārvietošanās sāniski pār kārtiņu

Viena vai vairākas kārtiņas ar kopējo garumu 3-4m, 10 cm diametrā, novietotas ~5cm virs zemes. Kārtiņas var būt izvietotas sekojošās figūrās:

- 1) viena taisna kārtiņa;
- 2) divas kārtiņas novietotas paralēli;
- 3) divas kārtiņas novietotas L veidā;
- 4) līdz 4 kārtiņām, izvietojums- jebkura figūra (piem. Z, L+L)

Varianti b,c un d paredzēti augstākas sarežģītības maršrutiem.

Šķērslis jāveic korektā sānu gaitā visā šķēršļa garumā.

Kārtij visu laiku jāpaliek starp zirga piešķājām un pakaļkājām. Pārbaudījumu var veikt soļu vai lēkšu gaitā. Par kārts aizskaršanu tiek piemēroti soda punkti.

Vērtējums:

Katra kārtiņas aizskaršana - 1 s.p.
Kārtiņas nogāšana no palikņa- 3 s.p.
Šķēršļa neveikšana - 10 s.p.

14. Izņemt kārti no mucas

Jātniekam jāpiejāj mucai (vai citai instalācijai, kurā ir novietota kārts), soļu, rikšu vai lēkšu gaitā un jāpaņem kārts neapstājoties. Zirga uzvedībai ir jābūt adekvātai, jātniekam paņemot kārti un turpinot kustību ar kārti rokā. Zirgs nedrīkst izrādīt bailes no mucas vai kārts. Kustībai ir jābūt vienmērīgai un pārliecinošai.

Vērtējums:

Katra pāriešana citā gaitā (tikai Precizitātes maršrutos) - 2 s.p.
Apstāšanās (tikai Precizitātes maršrutos) - 4 s.p.
Mucas apgāšana - 4 s.p.
Šķēršļa neveikšana - 10 s.p.

15. Ielikt kārti mucā

Šis šķērslis ir jāveic tāpat kā aprakstīts Nr. 14, ar to atšķirību, ka kārts ir jāievieto mucā. Ja dalībnieks nomet kārti pirms ievietošanas mucā, tam tiek piemēroti max soda punkti.

Vērtējums:

Katra pāriešana citā gaitā (tikai Precizitātes maršrutos) - 2 s.p.
Apstāšanās (tikai Precizitātes maršrutos) - 4 s.p.
Mucas apgāšana - 4 s.p.

Šķēršļa neveikšana - 10 s.p.

Kārts nomešana vai netrāpīšana mucā ir pielīdzināma šķēršļa neveikšanai.

16. Ūdens šķērslis

Ūdensšķēršļa minimālajam platums šķērsošanas virzienā jābūt 1,5m. Minimālais šķēršļa platums 2,4 m. Ūdensšķēršļa dziļumam jābūt no 7,5 līdz 15cm. Tas var būt ar taisnu pamatu vai ar vienmērīgu kritumu kustības virzienā līdz max. dziļumam (15cm) 45cm attālumā no malas, un vienmērīgu pacēlumu virzienā uz izeju.

Šķērslis jāveic: soļu, rikšu vai lēkšu gaitā.

Vērtējums:

Pāriešana citā gaitā (tikai Precizitātes maršrutos) - 2 s.p.

Šķēršļa neveikšana - 10 s.p.

17. Bankets

Šķērslis sastāv no rampas un platformas. Rampas pacēlums no 30 līdz 60 cm. Rampas galā jābūt taisnai platformai min. 2m platumā kustības virzienā. Platformas galā jābūt stāvam kritumam min. 30cm vai max. 60cm augstumā.

Veikšana:

Zīrgam ir jāveic šķērslis vienmērīgā kustībā, veicot drošu lecienu no platformas.

Vērtējums:

Šķēršļa neveikšana - 10 s.p.

18. Pārvietot glāzi.

Šķērslis sastāv no diviem 2m augstiem statņiem, kuri atrodas ~1.2m attālumā viens no otra. Uz viena no tiem ir novietota glāze. Šķērslim tuvojas soļu, rikšu vai lēkšu gaitā. Apstājas starp abiem statņiem un pārvieto glāzi no viena statņa uz otru.

Vērtējums:

Glāzes nomešana - 2.s.p.

Statņa apgāšana pēc glāzes pārvietošanas - 4 s.p.

Statņa apgāšana pirms glāzes pārvietošanas, kas ir vienlīdzīgi kā šķēršļa neveikšana - 10 s.p.

Šķēršļa neveikšana - 10 s.p.

19. Stāvvietā

Zirgs ar jātnieku apstājas iezīmētajā laukumā. Jātnieks nokāpj un apiet pilnu apli ap zirgu pa iezīmētā laukuma ārpusi, pēc tam uzkāpj atpakaļ zīrgā no paaugstinājuma. Ejot apkārt zīrgam, jātnieks nedrīkst turēt pavadas vai pieskarties zīrgam.

Vērtējums:

Katra reize, kad zirgs pamet iezīmēto laukumu - 2 s.p. (izkāpjot no iezīmētā laukuma, kaut vai ar vienu kāju)

Jātnieka, apla veikšanas laikā, katra pieskarašanās zirgam vai pavadu paņemšana - 3 s.p.

Šķēršļa neveikšana - 10 s.p.

PIELIKUMS NR.2 "FEI RĪCĪBAS KODEKSS ZIRGA AIZSARDZĪBAI"

Starptautiskā jātnieku federācija (FEI) pieprasa no visiem, kas ir iesaistīti starptautiskajā jāšanas sportā, stingri ievērot FEI rīcības kodeksu, atzīt un ņemt vērā, ka zirga labsajūta ir primāra un nekādā gadījumā nedrīkst tikt pakļauta sāncensības vai komerciālām interesēm. Sekojošie punkti ir stingri jāievēro:

1. Vispārēja labturība:

- a) Laba zirga aprūpe
Zirga turēšana stallī un barošana jāsavieno ar vislabāko zirgu aprūpes praksi. Tīram un labas kvalitātes sienam, barībai un ūdenim ir vienmēr jābūt pieejamam.
- b) Treniņu metodes
Zirgi var būt pakļauti tikai tādām treniņu metodēm, kuras atbilst viņu fiziskās spējas un gatavības līmenim viņu attiecīgajā disciplīnā. Nav pieļaujama apmācības metožu pielietošana, kura ir aizskaroša vai izsauc bailes.
- c) Nagu kopšana un kalšana
Rūpēm par nagiem un kalšanai jābūt augstā līmenī. Kalšanai jābūt plānotai un piemērotai, lai izvairītos no sāpju vai savainojuma riska.
- d) Transports
Transportēšanas laikā zirgiem jābūt pilnībā pasargātiem pret traumām un citiem veselības riskiem. Transporta līdzekļiem jābūt drošiem, labi vēdināmiem, atbilstošiem augstiem standartiem, regulāri dezinficētiem un tos jāveda kompetentam vadītājam. Vienmēr jābūt klāt lietpratīgiem cilvēkiem zirgu pārvadāšanā, lai pārvaldītu zirgus.
- e) Tranzīts
Visi ceļojumi ir rūpīgi jāplāno, un zirgiem regulāri jāļauj atpūsties ar pieeju pārtikai un ūdenim atbilstoši, kā to nosaka pastāvošie FEI priekšraksti.

2. Sagatavotība sacensībām

- a) Sportiskā forma un kompetence
Sacensībās atļauts piedalīties zirgiem ar labu sportisko formu un kompetenci pierādījušiem jātniekiem. Zirgiem jāļauj piemērotu periodu atpūsties starp treniņiem un sacensībām; papildus atpūtas periodi jānodrošina pēc ceļošanas.
- b) Veselība
Neviens zirgs, nopietni nesagatavots, nedrīkst piedalīties vai turpināt piedalīties sacensībās; veterinārārsta palīdzība jāmeklē, kad vien ir kādas šaubas
- c) Dopings un medikamenti
Dopinga lietošana un ļaunprātīgs medikamentu pielietojums ir nopietns zirga aizsardzības rīcības kodeksa pārkāpums. Pēc jebkuras veterinārās iejaukšanās, ir nepieciešams pietiekami ilgs laiks, lai zirgam ļautu pilnībā atveseļoties pirms sacensībām.
- d) Ķirurģiskas darbības
Jebkuras ķirurģiskas darbības, kuras apdraud zirga labturību vai citu zirgu un/vai sportistu drošību, nav atļautas.
- e) Grūsnas ķēves/ ķēves ar kumeļiem

Ķēves pēc ceturtā grūsnības mēneša un ķēves ar zīdāmiem kumeljiem sacensībās nedrīkst piedalīties.

- f) Ļaunprātīgi vadības līdzekļi
Ļaunprātīga dabisku vai mākslīgu zirga vadības līdzekļu (steks, pieši utt.) izmantošana nav pieļaujama.

3. Sporta pasākumi nedrīkst nodarīt kaitējumu zirga labklājībai

- a) Sacensību laukumi
Zirgi jātrenē un tiem jāpiedalās uz piemērotiem un drošiem laukumiem. Visiem šķēršļiem un sacensību apstākļiem jābūt radītiem domājot par zirga drošību.
- b) Laukumu virsma
Visiem laukumiem pa kuriem zirgi soļo trenējas vai piedalās sacensībās jābūt veidotiem un izmantotiem tā, lai pēc iespējas samazinātu tos faktorus, kuri var būt par cēloni savainojumiem.
- c) Ekstremāli laika apstākļi
Sacensības nedrīkst norisināties ekstremālos laika apstākļos, ja ir draudi zirga labturībai vai drošībai. Jābūt nodrošinātiem apstākļiem, lai pēc sacensībām būtu iespējams ātri atdzēsēt zirgus.
- d) Zirgu izvietošana sacensībās
Staļļiem jābūt drošiem, higiēniskiem, ērtiem, labi vēdināmiem un pietiekami lieliem, ņemot vērā zirga tipu un uzvedību. Svaigam ūdenim un iespējai aplaistīt zirgu vienmēr jābūt pieejamai.

4. Humāna palīdzība zirgiem

- a) Veterinārā palīdzība
Visās sacensībās jābūt pieejamai veterinārajai palīdzībai. Ja sacensību laikā zirgs ir traumējies vai pārguris, jātniekam jānokāpj no zirga un jāvēršas pēc palīdzības pie veterinārārsta.
- b) Veterinārās klīnikas
Ja nepieciešams, zirgs jāaiztransportē uz tuvāko veterināro klīniku, lai izdarītu nepieciešamo slēdzienu un sniegtu palīdzību. Pirms transportēšanas savainotajam zirgam ir jāveic nepieciešamā ārstēšana.
- c) Sacensību traumas
Sacensību incidentos iegūtās traumas ir jānovēro. Laukuma virsmas stāvoklis, sacensību biežums un citi riska faktori ir jāapzina, lai atrastu veidu kā samazināt traumas.
- d) Eitanāzija
Ja iegūtā trauma ir pārāk smaga, un zirgam nepieciešams izdarīt eitanāziju, veterinārārstam, cik ātri vien iespējams, jāizdara viss, lai samazinātu ciešanas.

5. Izglītība:

FEI mudina visas sportā iesaistītās puses sasniegt visaugstāko izglītības līmeni to kompetences jomā.

Rīcības kodekss zirga aizsardzībai periodiski var tikt pārskatīts un visi interesentu viedokļi ir laipni gaidīti. Īpaša uzmanība tiks pievērsta jaunākajiem zinātniskajiem pētījumiem, kā arī FEI veicinās turpmāko finansējumu un atbalstu zirgu labklājības studijām.