

# **HORSE TRAIL NOTEIKUMI**

*2016.g. marts  
1.variants*

*Raivo Salms  
tel:+371 29232243  
[raivo.salms@gmail.com](mailto:raivo.salms@gmail.com)  
[www.horsetrail.lv](http://www.horsetrail.lv)*

## **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 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 jāsatur vietēja rakstura informācija (atrašanās vieta, distance, pieteikšanās noteikumi utt.).
- 1.4. Starptautiskā jātnieku federācija (FEI) pieprasā no visiem, kas ir iesaistīti starptautiskajā jāšanas sportā, stingri ievērot FEI rīcības kodeksu, atzīt un ļemt 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 četru 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.
- 2.3. Viens un tas pats zirgs var piedalīties tikai 1 (vienu) reizi konkrētajā sacensību dienā.

### *2.2 Iedalījums:*

**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 nacionālā kausa kopvērtējumā.

**B klase** - bez ierobežojumiem

## **3. APGĒRBS UN APRĪKOJUMS**

- 3.1. Jātnieka apgērbs ir pēc paša brīvas izvēles. Abās sacensību daļās jātniekiem obligāti ir jālieto aizsargķivere. Brīvdabas maršruta veikšanas laikā jātniekiem virs apgērba 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 ķermenā 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 ķemot 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 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 ūsāks kā 1 stunda.

6.6. Sacensību vietā jābūt pieejamam shematsiskam 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.

## **BRĪVDABAS MARŠRUTS**

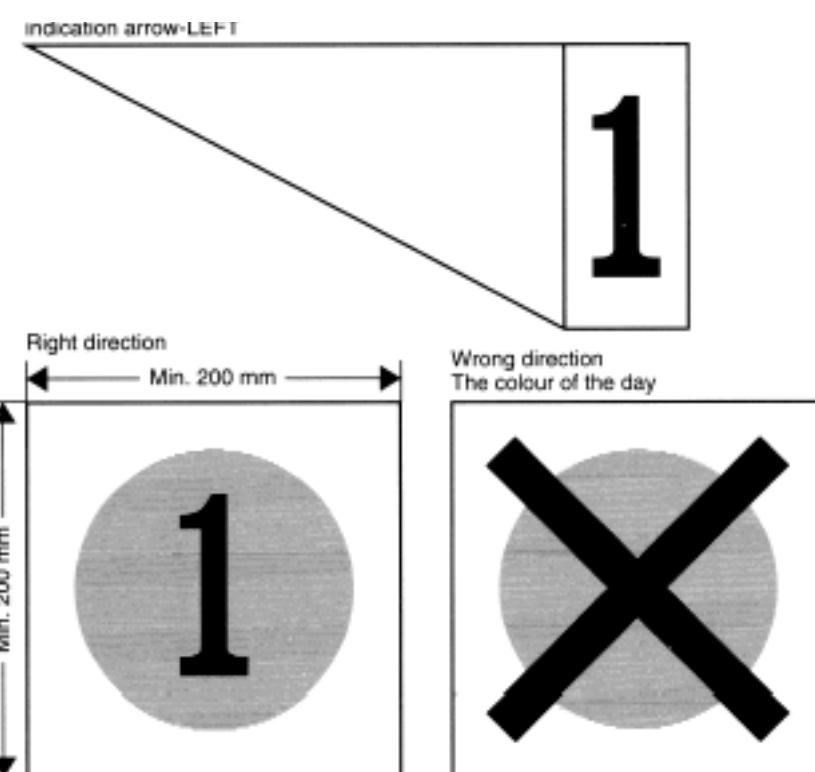
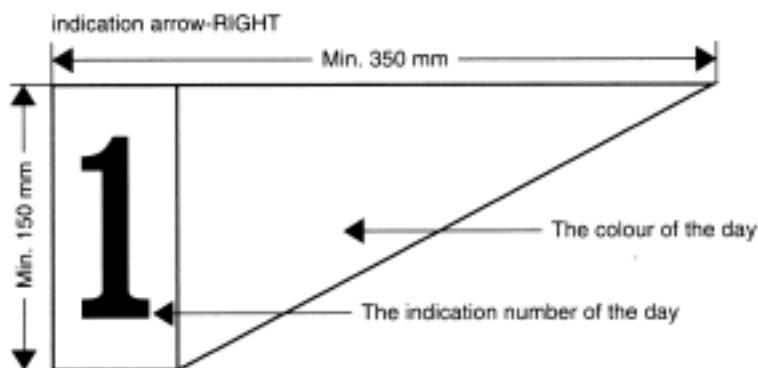
### **7. BRĪVDABAS TRASES APZĪMĒJUMI**

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

7.2. Gadījumos, kad jājāj pa ļoti precīzi noteiktu maršrutu (piemēram: sējumi, nelīdziena teritorija, taka utml.), organizatoriem skaidri un precīzi jānorāda veicamais ceļš. Jātniekam 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 paslītināšanās) distances tiesnesis var izmainīt paredzēto laika sadalījumu uz lēnāku uzreiz pirms starta.

## **10. LAIKA KARTES**

10.1. Laika kartes tiek izsniegas 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 pārsvītro 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 KONROLES PUNKTU NORĀDES**

11.1. Laika kontroles punkti tiek norādīti ar baltiem karogiem, kas izvietoti abās trases pusēs 100 metrus pirms kontrolpunkta. Karogi tiek izvietoti tādā veidā, lai tie vienmēr būtu pamanāmi jātniekiem.

## **12. PROCEDŪRA LAIKA KONTROLES PUNKTOS**

12.1. 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.

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

12.3. 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 APRĒKINĀŠANA**

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 atzīmu 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,
- 15.1.4. 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 10 soda punktiem.

## **PRAKTISKAIS VADĪBAS MARŠRUTS (PVM)**

PRAKTISKĀ VADĪBAS MARŠRUTA MĒRKIS 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. PVM var tikt veikts uz precīzitāti ar laika ierobežojumu vai ātruma PVM.

## **16. 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.

## **17. ŠĶĒRŠLI**

Termins šķērslis nozīmē grūtības, kas jāparvar dalībniekiem.

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 (vienpadsmīt) šķēršļiem.

## **18. ŠĶĒRŠLU PĀRVARĒŠANA**

Šķēršļi ir apzīmēti ar sarkanu un baltu karodziņu vai pilonu (sarkans labajā pusē un balts kreisajā).

Lai šķērslis tikuši veiksmīgi pārvarēti, jātniekam ir:

- jāšķērso šķēršla ieejas karodziņi pareizā virzienā,
- jāveic tehniski pareiza šķēršla pārvarēšana,
- jāpemēt šķērslis caur ieejas karodziņiem.

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

## **19. ŠĶĒRŠLU SARAKSTS**

Organizatori var izvēlēties sekojošus šķēršlus:

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. Stāvvieta

## **20. 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. Pirmā dalībnieka starts jādod 10 minūšu laikā pēc apskates beigām.

## **21. PĀRBAUDĪJUMA SĀKUMS**

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

## **22. STARTS UN FINIŠS**

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

## **23. MARŠRUTA PLĀNS**

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

## **24. LAIKA NORMAS**

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

## **25. VĒRTĒJUMS**

Katrs šķērslis tiek vērtēts atsevšķi, piešķirot soda punktus par pieļautajām klūdām tā veikšanā, saskaņā ar pielikumu Nr.1. Veicot šķērslī bez klūdām tiek piešķirti 0 soda punkti.

## **26. SODU SARAKSTS**

Laika normas pārsniegšana 1 sek = 1 soda punkts.

**Dalībnieki pieļaujot sekojošas klūdas 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 klībuma pazīmes vai ievainojums ar asins pēdām;
- šķēršļa veikšana no nepareizās puses ;
- šķēršļu neveikšana pareizā secībā;
- maksimālās laika normas pārsniegšana.

## **27. MEDICĪNA**

27.1. Sacensībās jānodrošina medicīnas personāla klātbūtne.

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

## **PIELIKUMS NR.1**

### **ŠĶĒRŠĻU APRAKSTS**

#### **1. – Astotnieka figūra starp mucām**

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

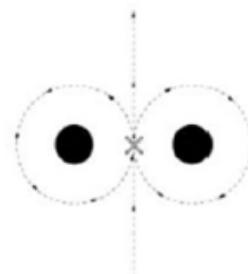
Šķērslis jāveic rikšu vai lēkšu gaitā. lēkšu gadījumā kāju maiņa pie x.

#### Vērtējums:

Katra pāriešana citā gaitā - 20 s.p.

Mucas nogāšana - 30 s.p.

Šķēršļa neveikšana - 100 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, kur tā augstākajai daļai jābūt vismaz 20 cm virs zemes.

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 - 20 s.p.

Šķēršļa neveikšana - 100 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 - 10 s.p.

Katra pāriešana citā gaitā - 20 s.p.

Statņa nogāšana - 30 s.p.

Šķēršļa neveikšana - 100 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 - 20 s.p.

Šķēršķa gāšana - 30 s.p.

Šķēršķa neveikšana - 100 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 - 20 s.p.

Aploka sagāšana - 30 s.p.

Šķēršķa neveikšana - 100 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 nenonēmot roku no vārtiem (aizdares?).

#### Vērtējums

Ja roka tiek noņemta no vārtiem - 10 s.p.

Šķēršķa sagāšana - 30 s.p.

Šķēršķa neveikšana - 100 s.p.

#### **7. Zvans**

Šķērslis sastāv no divām kārtīm ~4m garas, novietotas uz diviem 5 cm augsti palikniem 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, nozvana to un pēc tam atkāpina zirgu līdz visas četras kājas ir ārpus koridora.

#### Vērtējums:

Zvana nenozvanīšana - 10 s.p.

Vienas kārtīnas nogāšana - 10 s.p

Izkāpšna ārpus koridora (kaut ar vienu kāju) - 30.s.p.

Šķēršķa neveikšana - 100 s.p.

Nespēja atkāpināt zirgu norādītajā koridorā - vienlīdzīga ar šķēršķa 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 jānoliekl tas atpakaļ uz galda.

### Vērtējums:

Krūzes nogāšana - 10.s.p.

Galda apgāšana - 30 s.p.

Šķēršļa neveikšana - 100 s.p.

## **9. L veida šķērslis**

Šķērslis sastāv no četram kārtīm, kur garākās malas garums ~ 4m.

Katra kārts ir novietota uz diviem 5 cm augstiem palikņiem, kas ir novietoti uz zemes. Koridora platumis ~ 1.50m.

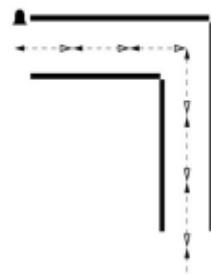
Šķērslis jāveic: Jātnieks veic koridoru soļos, rikšos vai lēkšos

### Vērtējums:

Vienas kārtīnas nogāšana - 10 s.p

Izkāpšna ārpus koridora (kaut ar vienu kāju) - 30.s.p.

Šķēršļa neveikšana - 100 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 statnjiem.

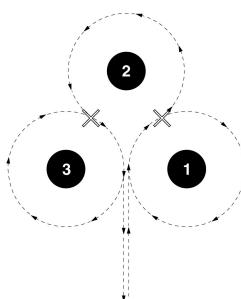
Šķērslis jāveic: Shēmā redzamajā kārtībā - rikšos vai lēkšos.

### Vērtējums:

Katra pāriešana citā gaitā - 20 s.p.

Mucas apgāšana - 30 s.p.

Nepareiza secība = šķēršļa neveikšana - 100 s.p.



## **11. Atkāpināšana L veidā**

### **11.1.**

1) "L" veida koridors, kurš veidots tā pat kā p-tā 9.

Šķēršļi veic soļu vai lēkšu gaitā iejājot 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.

2) Šķēršļi veic soļu vai lēkšu gaitā iejājot 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 kārtīnas nogāšana - 10 s.p

Zvana nenozvanīšana - 10 s.p.

Izkāpšna ārpus koridora (kaut ar vienu kāju) - 30.s.p.

Glāzes nomešana - 20.s.p.

Šķēršļa neveikšana - 100 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 katras statņa.

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

### Vērtējums:

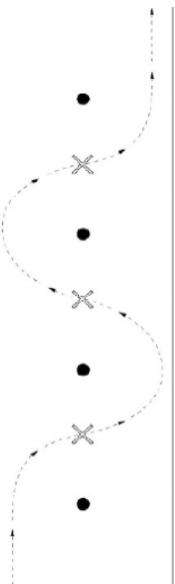
Katra pāriešana citā gaitā - 20 s.p.

Viena statņa aizskaršana - 10 s.p.

Statņa nogāšana - 30 s.p.

Šķēršļa neveikšana - 100 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:

- a) viena taisna kārtiņa;
- b) divas kārtiņas novietotas paralēli;
- c) divas kārtiņas novietotas L veidā;
- d) 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.

Kārtiņi visu laiku jāpaliek starp zirga piekšķājām un pakalķājām. Pārbaudījumu var veikt soļu vai lēkšu gaitā. Par kārts aizskaršanu tiek piemēroti soda punkti.

### Vērtējums:

Katra kārtiņas aizskaršana - 10 s.p.

Kārtiņas nogāšana - 30 s.p.

Šķēršļa neveikšana - 100 s.p.

## **14. Izņemt kārti no mucas**

Jātniekam jāpieejāj 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 - 20 s.p.

Mucas apgāšana - 30 s.p.

Šķēršļa neveikšana - 100 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 - 20 s.p.

Mucas apgāšana - 30 s.p.

Šķēršļa neveikšana - 100 s.p.

## **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 - 20 s.p.

Šķēršļa neveikšana - 100 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:

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

### Vērtējums:

Šķēršļa neveikšana - 100 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 - 20.s.p.

Statņa apgāšana - 30 s.p.

Šķēršļa neveikšana - 100 s.p.

## **19. Stāvvjeta**

Zirgs ar jātnieku apstājas norādītajā vietā. Jātnieks nokāpj un apiet pilnu apli ap zirgu, ievērojot 3 m attālumu no zirga, pēc tam uzkāpj atpakaļ zirgā no paaugstinājuma. Ejot apkārt zirgam, jātnieks nedrīkst turēt pavadas vai pieskarties zirgam.

### Vērtējums:

Zirgs pamet iezīmeto laukumu - 20 s.p. (izkāpjot no iezīmētā laukuma kaut vai ar vienu kāju)

Jātniekam apla veikšanas laikā jāpieskaras zirgam vai jāpaņem pavadas - 30 s.p.

Šķēršļa neveikšana - 100 s.p.

## **PIELIKUMS NR.2**

### **FEI RĪCĪBAS KODEKSS ZIRGA AIZSARDZĪBAI**

Starptautiskā jātnieku federācija (FEI) pieprasā no visiem, kas ir iesaistīti starptautiskajā jāšanas sportā, stingri ievērot FEI rīcības kodeksu, atzīt un ķemt 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 jāvada kompetentam vadītājam. Vienmēr jābūt klāt lietpratīgiem cilvēkiem zirgu pārvadāšanā, lai pārvaldītu zirgus.
- e) Tranzīts  
Visi ceļojumi ir rūpīgi jāplāno, un zirgiem regulāri jālauj 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 jālauj 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; veterinārsta palīdzība jāmeklē, kad vien ir kādas šaubas
- c) Dopings un medikamenti  
Dopinga lietošana un ļaunpratīgs medikamentu pielietojums ir nopietns zirga aizsardzības rīcības kodeksa pārkāpums. Pēc jebkuras veterinārās iejaukšanās, ir nepieciešams pietiekami ilgs laiks, lai zircam jautu pilnībā atveseļoties pirms sacensībām.
- d) Kirurgiskas darbības  
Jebkuras kirurgiskas 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 kumeļiem sacensībās nedrīkst piedalīties.
- f) Ľaunpratīgi vadības līdzekļi  
Āunpratīga 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 atdzesēt zirgus.

d) Zirgu izvietošana sacensībās

Stāljiem jābūt drošiem, higiēniskiem, ērtiem, labi vēdināmiem un pietiekami lieliem, nemit 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 stāvolis, 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.