

OFICIÁLNÍ SOUTĚŽNÍ PRAVIDLA A ORGANIZACE SOUTĚŽÍ HOBBY HORSINGU



OBEČNÁ PRAVIDLA	5
ZÁVODY	5
SOUTĚŽNÍ KATEGORIE	5
KATEGORIE	5
ÚROVNĚ KATEGORIÍ A JEJICH PRAVIDLA	6
POŽADAVKY NA REGISTRACI	6
DEKOROVÁNÍ	7
VÝSLEDKY	7
PROTEST	7
HOBBY HORSE	8
POŽADAVKY NA HOBBY HORSE	8
OBLEČENÍ A VÝSTROJ JEZDCE	8
OBEČNÁ DEFINICE CHODŮ	9
POZDRAVY V ANGLICKÝCH I WESTERNOVÝCH DISCIPLÍNÁCH	9
TYPY ANGLICKÝCH CHODŮ	10
DRUHY ANGLICKÝCH DISCIPLÍN	10
POPIS ANGLICKÝCH DISCIPLÍN	10
<i>DREZURA</i>	10
<i>PARKUR</i>	18
<i>PARKUR NA ČAS</i>	21
<i>PARKUR NA LIMITOVANÝ ČAS</i>	21
<i>PARKUR NA STYL</i>	21
<i>TÝMOVÉ SKÁKÁNÍ</i>	22
<i>CROSS COUNTRY</i>	24
<i>SKOK MOHUTNOSTI</i>	25
WESTERNOVÉ DISCIPLÍNY	26
OBLEČENÍ JEZDCE	26
TYPY WESTERNOVÝCH CHODŮ	26
TYPY WESTERNOVÝCH PRVKŮ	26

WESTERNOVÁ VÝSTROJ HOBBY HORSE	27
DRŽENÍ WESTERNOVÝCH OTĚŽÍ	27
POZICE HOBBY HORSE A JEZDCE	28
DRUHY WESTERNOVÝCH DISCIPLÍN	28
POPIS WESTERNOVÝCH DISCIPLÍN	29
<i>WESTERN HORSEMANSHIP</i>	29
<i>WESTERN TRAIL</i>	30
<i>BARREL RACE</i>	31
<i>POLE BENDING</i>	32
KVALIFIKAČNÍ PODMÍNKY NA MČR + TITULY	34
PARKUR, CROSS COUNTRY, TÝMOVÉ SKÁKÁNÍ	34
PARKUR NA LIMITOVANÝ ČAS	34
DREZURA, DREZURA FREESTYLE NA HUDBU, DREZURA FREESTYLE NA HUDBU DVOJIC, PARKUR NA STYL, WESTERN HORSEMANSHIP, WESTERN TRAIL, BARREL RACE, POLE BENDING	34
SKOK MOHUTNOSTI	35

OBEČNÁ PRAVIDLA

Tato pravidla jsou aplikovatelná pro závody, které se konají pod hlavičkou České Hobby Horsing Asociace. Pravidla pro jednotlivé disciplíny jsou založena na překladu pravidel mezinárodní federace a zohledňují i pravidla ostatních národních asociací. Originální znění mezinárodních pravidel je dostupné na: <https://hobbyhorsefederation.com/competition-rules/>.

Hobby Horsing se rozumí sportovní disciplína, ve které jezdec drží Hobby Horse mezi stehny a provádí s ním předem stanovenou sestavu cviků.

Soutěže pořádané Českou Hobby Horsing Asociací z.s. jsou otevřené pro všechny národnosti a věkové kategorie – od dětských po dospělé – a účast v těchto soutěžích není podmíněna žádným členstvím v klubu a ani žádným jiným kritériem, které by mohlo účastníka vyřadit z účasti v soutěži.

Pořadatelé si vyhrazují právo na změnu pravidel kdykoliv, nejpozději však do 2 dnů před zahájením soutěže. Pravidla však musí platit pro všechny kvalifikační závody stejná, což znamená, že nesmí být zpětně měněna a nesmí způsobit zpětnou změnu pravidel a ani ovlivnit výsledky již proběhlých závodů. V případě nepředvídatelných okolností v den konání akce bude změna diskutována a odsouhlasena pořadatelem a rozhodčími.

Organizátoři mohou použít fotografie a videa z akce pro účely online a off-line propagace bez dalšího odsouhlasení účastníků a bez nároku na kompenzaci. Fotografie a videa z akce mohou být rovněž poskytnuty pro marketingové účely třetím stranám, tj. sponzoři atp.

ZÁVODY

Soutěžící absolvuje disciplíny a úlohy tak, jak je předepsáno těmito pravidly a jak předepisují úlohy pro konkrétní závod. Po celou dobu (i při skákání) musí mít jezdec tyč Hobby Horse mezi stehny - to znamená, že se po celou dobu musí tyčka dotýkat těla soutěžícího (vnitřní části stehen). Soutěžící musí držet v jedné ruce tyč Hobby Horse společně s otěžemi a v druhé ruce otěže (případnou odlišnost od tohoto pravidla má každá disciplína specifikovanou níže). V případě, že tyto základní požadavky nebudou splněny, povedou ke snížení výsledného skóre (viz pravidla u jednotlivých disciplín).

Každý jezdec je označen startovním číslem, které v den závodu obdrží od pořadatele. Startovní číslo bude umístěno viditelně na těle jezdce (části oblečení nebo dlouhé vlasy nesmí zakrývat startovní číslo). **Pokud startující odstartuje bez startovního čísla, se špatným startovním číslem nebo bude startovní číslo zakryto, může dojít k jeho diskvalifikaci (rozhodčí není povinen na tento fakt upozornit).**

SOUTĚŽNÍ KATEGORIE

Tato pravidla jsou vypsána pro následující disciplíny (pořadatel není povinen vypsát veškeré níže uvedené disciplíny na svých závodech):

- Drezura
- Parkur
- Cross country
- Western Horsemanship
- Western Trail
- Skok mohutnosti
- Barrel Race
- Pole Bending

KATEGORIE

Jednotlivé kategorie jsou vypsány a označeny dle roku narození jezdce a to následovně:

- 2018 - 2019
- 2016 - 2017
- 2015
- 2014
- 2013
- 2012
- 2011
- 2010 a starší
- MINI (2016, 2017, 2018, 2019)
- JUNIOR (2013, 2014, 2015)
- SENIOR (2012 a starší)
- OPEN (bez věkového omezení)
- ZAČÍNÁJÍCÍ
- ÚČASTNICKÝ

ÚROVNĚ KATEGORIÍ A JEJICH PRAVIDLA

S ohledem na zvyšující se úroveň jezdců je doporučeno vypsát na každých závodech motivační kategorie pro začínající jezdce a jezdce s nižší úrovní předvedení. Cílem je motivovat tyto jezdce k pokračování v Hobby Horsingu.

Pro závody Czech Hobby Horsing Tour jsou vypsány následující úrovně:

- **ÚČASTNICKÝ:** účastnická kategorie je určena pro všechny jezdce bez ohledu na věk nebo úroveň zkušeností. Každý účastník za předvedení (postačí odstartování) obdrží kokardu.
- **ZAČÍNÁJÍCÍ:** začínající kategorie je určena pro všechny jezdce co **nestartovali v loňské sezóně na kvalifikačních závodech pořádaných přímo ČHHA v dané disciplíně**
- **JEDNOTLIVÉ VĚKOVÉ KATEGORIE:** kategorie vypsané pro jezdce narozené v daném roce od 1.1. - 31.12. včetně.
- **MINI 2016, 2017, 2018, 2019:** kategorie určené pro setkání uvedených ročníků - do kategorie 2018-2019 se mohou dohlásit i mladší ročníky s ohledem na jejich fyzickou a psychickou zdatnost zvládnout soutěžní tlak. **Tato kategorie má povolenou nápovědu v kolbišti pro všechny vypsané disciplíny ve svých věkových kategoriích a v MINI = v kolbišti může být přítomna nápověda nebo dokonce jezdec, který absolvuje trasu před tímto jezdce - u časových disciplín nesmí předjezdec projet časomírou!)**
- **JUNIOR 2013, 2014, 2015:** kategorie určené pro setkání uvedených ročníků
- **SENIOR 2012 a starší:** kategorie určené pro setkání uvedených ročníků
- **OPEN:** kategorie otevřená všem bez ohledu na úroveň a věk

Ostatním kategoriím je výpomoc přímo v kolbišti zakázána - výjimku tvoří drezura a povolení čtenáře úlohy.

Dané kategorie se může zúčastnit soutěžící, který je narozen v rozmezí od 1.1. do 31.12. daného roku.

Jezdci je povoleno startovat v tolika disciplínách a kategoriích, které mu pravidla umožňují s ohledem na jeho fyzickou zdatnost.

Start s více koňmi v jedné disciplíně není možný. Různé Hobby Horse smí soutěžící využít v různých disciplínách v rámci jednoho závodu.

Příklad: Soutěžící závodí s koňmi Lopi a Zorka. Soutěžící nesmí startovat s Lopi i se Zorkou zároveň v Parkuru 60 cm, smí ale přihlásit Lopi do Parkuru 10 let, Parkuru Open 60 cm a Western Horsemanship 10 let a Zorku do Drezury 10 let a Western Trailu 10 let.

POŽADAVKY NA REGISTRACI

Registraci do soutěže je jezdec povinen dodržet dle vypsané uzávěrky pořadatele. Pokud pořadatel povolí změny i po uzávěrce, je to jeho dobrá vůle, má ovšem právo odmítnout přihlášky. Doporučená časová náročnost závodního dne je denní doba od 8 - do 18 hod, což je dle charakteru soutěží max. 700 startů / den. Pořadatel musí sám zhodnotit časovou náročnost úloh.

DEKOROVÁNÍ

V každé třídě (vyjma úrovně kategorie účastnická) může dojít k dekorování jezdců dle následujícího klíče:

- 1 - 2 jezdců v kategorii: 1. - 2. místo kokarda
- 3 - 5 jezdců v kategorii: 1. - 5. místo kokarda
- 6 - 8 jezdců v kategorii: 1. - 6. místo kokarda
- 9 a více jezdců v kategorii: 1. - 6. místo kokarda
- 20+ soutěžících ve třídě: kokardy do 10. místa

Barvy mašlí jsou následující:

ANGLICKÉ DISCIPLÍNY:

1. místo: ŽLUTÁ
2. místo: BÍLÁ
3. místo: ČERVENÁ
4. místo: MODRÁ
5. místo: ZELENÁ
6. místo: RŮŽOVÁ
7. - 15. místo: FIALOVÁ

WESTERNOVÉ DISCIPLÍNY:

1. místo: MODRÁ
2. místo: ČERVENÁ
3. místo: ŽLUTÁ
4. místo: BÍLÁ
5. místo: RŮŽOVÁ
6. místo: ZELENÁ
7. - 15. místo: FIALOVÁ

Je doporučeno pro první tři místa, dle počtu soutěžících v disciplíně dekorovat jezdce medailemi nebo poháry. Pravidla pro udílení si smí každý pořadatel upravit sám, musí však být pro všechny disciplíny stejná.

Je doporučeno dekorovat disciplíny v průběhu dne bezprostředně po odjetí nebo po blocích, aby nebylo nutné setrvávání jezdců až do konce soutěžního dne.

VÝSLEDKY

Výsledky musí být oznámeny v den soutěže a soutěžící obdrží své ocenění a výhry. Pořadatel musí dát výsledky k dispozici online nejpozději do 48 hod po ukončení soutěže. Pořadatel není povinen zveřejnit zápis rozhodčího, je to ale velice doporučené s ohledem na možnost vzdělávání jezdců.

PROTEST

Verdikt rozhodčího je **neměnný** a nelze ho upravit na základě jakýchkoliv neoficiálních videomateriálů nebo fotomateriálů, které jsou pořízené z publika. Jedinou povolenou změnou ve výsledcích je situace, kdy se nejedná o hodnocení výkonu, ale dojde k administrativní chybě např. špatný součet skóre, zápis špatného času atd. V takovém případě podává závodník nebo jeho zástupce protest proti výsledkům u registrací (tzv. show office) a to za částku 500 Kč / protest. Na základě kontroly bude rozhodnuto, zda je protest oprávněný či nikoliv. V případě, že je protest oprávněný, bude částka úkonu vrácena v plné výši a výsledky budou upraveny. V případě, že je protest neoprávněný a administrativní chyba na straně pořadatele se nestala,

připadá celá částka pořadateli. **Takováto forma protestu nesmí být v žádném případě podána u ROZHODČÍHO. Pokud se tak stane, bude jezdec DISKVALIFIKOVÁN (a to i v případě, že za rozhodčím jde zástupce jezdce)!**

S rozhodčím je oprávněn hovořit pouze organizační tým. Výjimku tvoří situace, kdy rozhodčí k diskuzi vyzve sám.

V případě nároku na získání ocenění (v případě administrativní chyby), může pořadatel zaslat cenu po závodech. Organizační tým na základě diskuze s rozhodčím může rozhodnout o ponechání ceny soutěžícím, kterým by protest zhoršil pořadí. To může vést ke shodě výsledků. Přehodnocení výsledků musí být veřejně oznámeno v případě, že jezdec, jehož výsledek byl na základě protestu zkorigován, na tom trvá.

Protest proti hmotnosti Hobby Horse smí být podán pouze na místě u registrací a to před oficiálním vyhlášením výsledků dané soutěže. Každý soutěžící (nebo jeho zástupce) má právo podat protest proti soupeři a tím nechat kontrolně převážít Hobby Horse za částku 200 Kč / Hobby Horse. V případě, že je protest oprávněný, bude částka úkonu vrácena v plné výši a soutěžící porušující pravidla o hmotnosti Hobby Horse diskvalifikován. V případě, že je protest neoprávněný a kontrolovaný soutěžící splňuje váhový limit Hobby Horse, částka zůstává v plné výši pořadateli.

HOBBY HORSE

Jezdec může soutěžit s Hobby Horse vlastním, doma vyrobeným, zároveň může soutěžit s Hobby Horse půjčeným nebo koupeným. Hobby Horse musí splňovat požadavky (viz níže) a dále musí být vyroben z měkkých materiálů - nesmí být pevný a mít ostré hrany - zakázané materiály pro výrobu hlavy jsou dřevo, plast, sklo, kov, papír, karton a materiály podobného charakteru. Jediný povolený pevný materiál je polystyren a jemu podobné materiály, které ale musí být zvenku potaženy látkou imitující srst Hobby Horse. Tyč musí být vyrobena ze dřeva nebo materiálu podobného charakteru (nesmí být z materiálu u kterého dojde ke snadnému prasknutí a ohrožení jezdce). Na Hobby Horse se nesmí vyskytovat ostré předměty jako například špendlíky apod. **Pokud dojde k porušení těchto požadavků může dojít k diskvalifikaci soutěžícího (rozhodčí není povinen na tento fakt upozornit).**

POŽADAVKY NA HOBBY HORSE

- není stanovena délka tyče ani Hobby Horse (délka tyče musí splňovat základní pravidlo a to, aby umožňovala dotek tyče s vnitřní stranou stehen závodníka)
- hlava musí vypadat jako koňská
- minimální hmotnostní limit pro závodního Hobby Horse je stanoven na **350 g** a to bez výstroje (k převážení může dojít při registraci i bezprostředně po odjetí soutěže)
- váhový limit se nevztahuje na účastnickou úroveň kategorií
- pořadatel může, ale nemusí Hobby Horse převažovat. Převážení na žádost soutěžícího (viz protest).

OBLEČENÍ A VÝSTROJ JEZDCE

Čistá sportovní obuv (světlá nebarvící podrážka) je povinnou výbavou jezdce, pokud se soutěž koná v hale nebo tělocvičně se speciálním sportovním povrchem. Pokud jezdec tuto podmínku nesplní, nebude mu umožněn start. **Není povolen start v botách s hladkou klouzající podrážkou (piškoty atp.), dále v ponožkách včetně ponožek s protiskluzovou vrstvou ani start na boso.** Odchýlení se od předepsaného oblečení může rozhodčí povolit ze zdravotních nebo závažných důvodů.

Doporučeno je sportovní oblečení (triko a kraťasy/šortky/legíny/kalhoty/sportovní sukně z elastických materiálů), povolen je start v uniformě napodobující tradiční jezdecký oděv (jezdecké kalhoty, jezdecké triko, sako, přilba, frak a cylindr u drezury), stejně tak je povolen start v sukni; doporučuje se zaplétání vlasů do culíku nebo drdolu, aby nebránily v jízdě, přičemž barvy ani nápisy na oblečení nejsou omezeny. U westernových disciplín je povolen klobouk a jakýkoliv oděv imitující westernový styl (džíny, košile, chapsy apod.) s ohledem na pohodlnost předvedení úlohy.

OBECNÁ DEFINICE CHODŮ

Krok definice:

Krok je nejpomalejší chod, neobjevuje se u něj moment, kdy by byly obě nohy ve vzduchu, vždy je alespoň jedna nebo obě nohy na zemi. Krokový pohyb je dále definován technickými detaily tak, že jezdec krčí přední nohu do úrovně mezi kolenem a kyčlí dle stupně shromáždění. Přední noha od kolene směřuje k zemi a dochází k jejímu mírnému otevírání při pohybu směrem vpřed. Krokový rytmus je svižný a silný. Přesně popsáno:

- 1) levá noha je ve vzduchu, zatímco pravá je na zemi, ve chvíli kdy levá noha dopadá na zem, obě nohy jsou v jeden okamžik na zemi a pravá noha se zvedá
- 2) levá noha je na zemi, pravá noha jde do vzduchu
- 3) pravá noha jde na zem, ve chvíli, kdy se pravá noha dotýká země se levá noha zvedá.

Klus definice:

Klus je středně rychlý chod, kdy se objevuje moment, ve kterém se obě nohy potkají ve vzduchu, ale nikdy se nepotkají obě na zemi - na zemi je tedy vždy jen jedna noha nebo jsou obě ve vzduchu. Klusový pohyb je dále definován technickými detaily tak, že jezdec dle stupně shromáždění zvedne koleno do úrovně nad koleno až maximálně po úroveň kyčle a spodní část nohy od kolene "rozbalí" před sebe. Jedná se tedy o techniku klasického běhu kdy dochází k otevírání pohybu od kolene vpřed a dopad nohy přes špičku na zem. Špičky jsou na nejvyšší úrovni při pohybu propnuté. Přesně popsáno:

- 1) levá noha je ve vzduchu, pravá noha na zemi
- 2) obě nohy jsou ve vzduchu, kde se vymění
- 3) na zem dopadá pravá noha, levá je ve vzduchu
- nikdy nejsou obě nohy zároveň na zemi

Cval definice:

Cval je nejrychlejší chod a musí mít jednoznačný rytmus a vznos. Vyznačuje se tím, že má všechny fáze pohybu - jak jednotlivé nohy na zemi, tak obě dvě nohy ve vzduchu, tak obě dvě nohy v současný moment na zemi. Pokud se objeví krok, ve kterém se nesetkají obě nohy na zemi, nejedná se o cvalový, ale o klusový krok a jezdec je penalizován. Cvalový pohyb je dále definován technickými detaily tak, že jezdec při pohybu krčí přední nohu dle úrovně shromáždění v úrovni výšky mezi kolenem a kyčlí. Přední noha od kolene směřuje k zemi nebo může být mírně otevřená dopředu. Špičky jsou na nejvyšší úrovni po celou dobu pohybu propnuté. Přesně popsáno - levý cval (pravý cval je přesně obráceně):

- 1) pravá noha stojí na zemi, levá noha je ve vzduchu
- 2) levá noha dopadne na zem a obě nohy se potkají na zemi
- 3) pravá noha se zvedá do vzduchu, levá stojí na zemi
- 4) obě nohy se potkají ve vzduchu
- 5) na zem dopadá pravá noha

POZDRAVY V ANGLICKÝCH I WESTERNOVÝCH DISCIPLÍNÁCH

Pozdrav se pro anglické a westernové disciplíny liší. Anglický pozdrav spočívá v zastavení a současném kývnutí hlavy s propnutím paže (pravidla neurčují, kterou rukou má pozdrav proběhnout, s ohledem na pohodlnost držení tyče). Soutěžícímu je povoleno pustit propnutou paži otěž. Westernový pozdrav slouží

zároveň k zahájení disciplíny. Rozhodčí disciplínu odstartuje kývnutím hlavy a soutěžící zpětným kývnutím pozdraví a vjede do disciplíny (westernový klobouk může zvýraznit pokyn hlavy).

TYPY ANGLICKÝCH CHODŮ

Typy chodů jsou způsoby provedení určitého chodu, např. shromážděný krok, střední klus, prodloužený cval.

Pracovní: přirozený způsob pohybu jezdce v příslušném chodu. Nejčastěji se používá v drezurních třídách nižší úrovně. Hlava Hobby Horse musí být nad vodorovnou polohou.

Střední: střední chody jsou podobné pracovním chodům - jen o něco kulatější a vznosnější. Délka kroku jednotlivých chodů je delší, než u shromážděných, ale kratší než u prodloužených. Hlava Hobby Horse by měla zůstat nad vodorovnou polohou.

Shromážděný: krátké a vysoké kroky ve stejném nebo mírně pomalejším tempu. Hlava Hobby Horse musí být postavená velmi vysoko, více vertikálně než horizontálně.

Prodloužený: dlouhý krok, který může zahrnovat mírně rychlejší tempo v kroku a cvalu. V klusu zůstává tempo stejné. Krok je kulatý a prodlužuje se daleko dopředu - soutěžící předvádí nejdelší možný rozsah kroku předepsaného chodu. Hlava Hobby Horse je níže než normálně, téměř vodorovně.

DRUHY ANGLICKÝCH DISCIPLÍN

- drezura
- parkur
- cross country
- skok mohutnosti

POPIS ANGLICKÝCH DISCIPLÍN

DREZURA

V drezuře je doporučena větší velikost Hobby Horse (větší hlava Hobby Horse lépe doplní jezdcův výkon a působí vyváženěji).

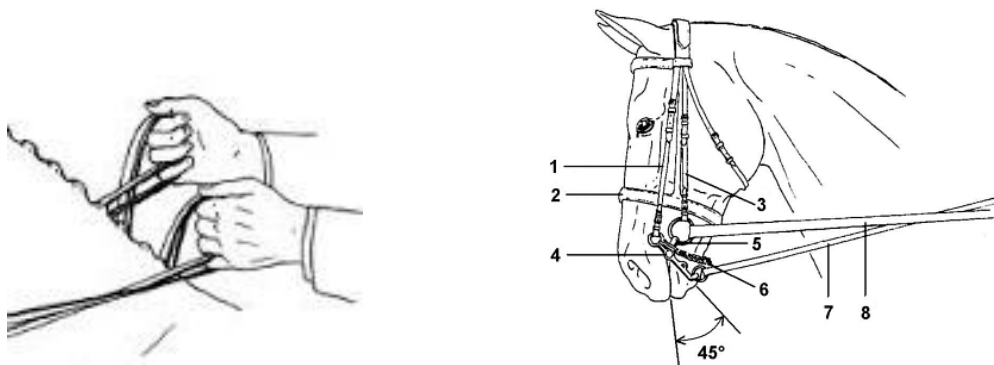
VÝSTROJ

Hobby horse musí mít **ve všech věkových a začínajících kategoriích uzdečku nebo uzdu** (bez udidla nebo s jednoduchým udidlem a jednou otěží nebo uzda bez udidla nebo s jednoduchým a pákovým udidlem, pelhelmem apod a dvěma páry otěží) a ve všech **kategoriích OPEN vč. Freestyle uzdu** (bez udidla nebo s jednoduchým a pákovým udidlem, pelhelmem apod a dvěma páry otěží).

Otěže jsou vždy připevněny po obou stranách tlamy hobby horse a to pro oba určené typy uždění. Otěže nesmí být připevněny na stejném místě uzdečky: tj. dvě otěže ve stejném kroužku stejného udidla nejsou povoleny, ale dvě otěže v různých kroužcích stejného udidla jsou povoleny (dvojitá uzda, pelham...). To jezdci umožňuje používat i uzdečku bez udidla, pokud je splněn tento požadavek - znamená to, že na každé straně uzdečky musí být připevněn kroužek pro uchycení otěže (toto pravidlo je zavedeno kvůli hobby horse, kteří nemají otevírací tlamu pro vložení udidla). Pokud jezdec jede na uzdě, hobby horse musí mít pákové udidlo nebo na každé straně tlamy dva kroužky nad sebou, tak aby zajistil uchycení na dvou různých místech.

Pomocné otěže a jiné ozdobné pomůcky jsou ve všech třídách zakázány, aby se snížilo množství zbytečných pomůcek, které by mohly narušovat posuzování. Čabraky a chrániče/bandáže na nohy jsou povoleny, pokud jezdci a Hobby Horse dobře padnou a nebudou tak rušit posuzování. Doporučuje se zapletení hřívy.

Rozhodčí ani organizátor soutěže nejsou povinni předem upozornit soutěžícího na případné nesrovnalosti nebo diskvalifikaci z důvodu vybavení soutěžícího.



Otěže drží jezdec v obou rukou; vnější ruka při předvedení drží v ideálním případě tyč a otěže, vnitřní ruka drží pouze otěže. Ruce by měly být těsně u sebe a neměly by se pohybovat. Při změně směru jízdy se držení otěží změní co nejméně zřetelným způsobem tak, aby odpovídalo novému směru. Kontakt s udidlem má být po celou dobu stálý, pokud není určeno jinak (např. krok na zahozené otěži). Pokud je Hobby Horse veden na pákovém udidle se stihlem, má uzda dva páry otěží. Jeden je připevněný v pákovém udidle, druhý je připevněný ve stihle. Umístění otěží v jezdcově ruce je v ideálním případě takové, že otěž z pákového udidla je umístěna v ruce výš než otěž ze stihla, což znamená, že mezi tlamou Hobby Horse a rukou jezdce vznikne kříž z otěží. toto držení ale není povinné a jezdec může držet otěže v ruce libovolným způsobem a otěže se nemusí křížit.

Výše uveden příklad uzdy s pákovým udidlem a jeden z možných způsobů držení otěží - nejčastěji užívaný. V případě užití uzdecky - stihlové udidlo a pouze jedna otěž - je vynechána spodní otěž, která jde pod malíkovou hranu.

Vhodný oděv jezdce viz "Oblečení a výstroj jezdce".

PŘEDVEDENÍ

Postoj jezdce v průběhu předvedení by měl být správný a klidný, rovný nebo mírně nakloněný dozadu, bez jakýchkoli výrazných pohybů jako je kývání rameny. Je brán velký zřetel na zpevnění středu těla a jeho svalů, tzn. jezdcova postura se v průběhu předvedení nehroutlí, nehrbí a nevyužívá pro svůj pohyb výrazně ramena a lokty. Ty jsou v pozici u těla a svírají cca pravý úhel po celou dobu předvedení. Pěsti jsou postavené a drží otěže. Jsou u sebe a nemění výrazně během předvedení pozici.

V drezuře musí jezdec prokázat, že ovládá základní chody (viz typy anglických chodů).

V drezuře musí závodník předvést drezurní prvky a jízdařenské cviky:

- drezurní prvky: zastavení, couvání, ustupování na holeň, zád' dovnitř, překrok, cik-cak překrok, obrat okolo předku, obrat okolo zádi, letmý přeskok, jednoduchá změna cvalu, pirueta ve cvalu / v piaffě / v kroku, piaffa, pasáž, dovnitř plec a kontrakval
- jízdařenské cviky: drezurní cviky v aréně – velký kruh, malý kruh, diagonálou změnit směr, obloukem změnit směr, vlnovka o třech nebo více obloucích, od stěny ke stěně, středem jízdařny, půlkou jízdařny atd.

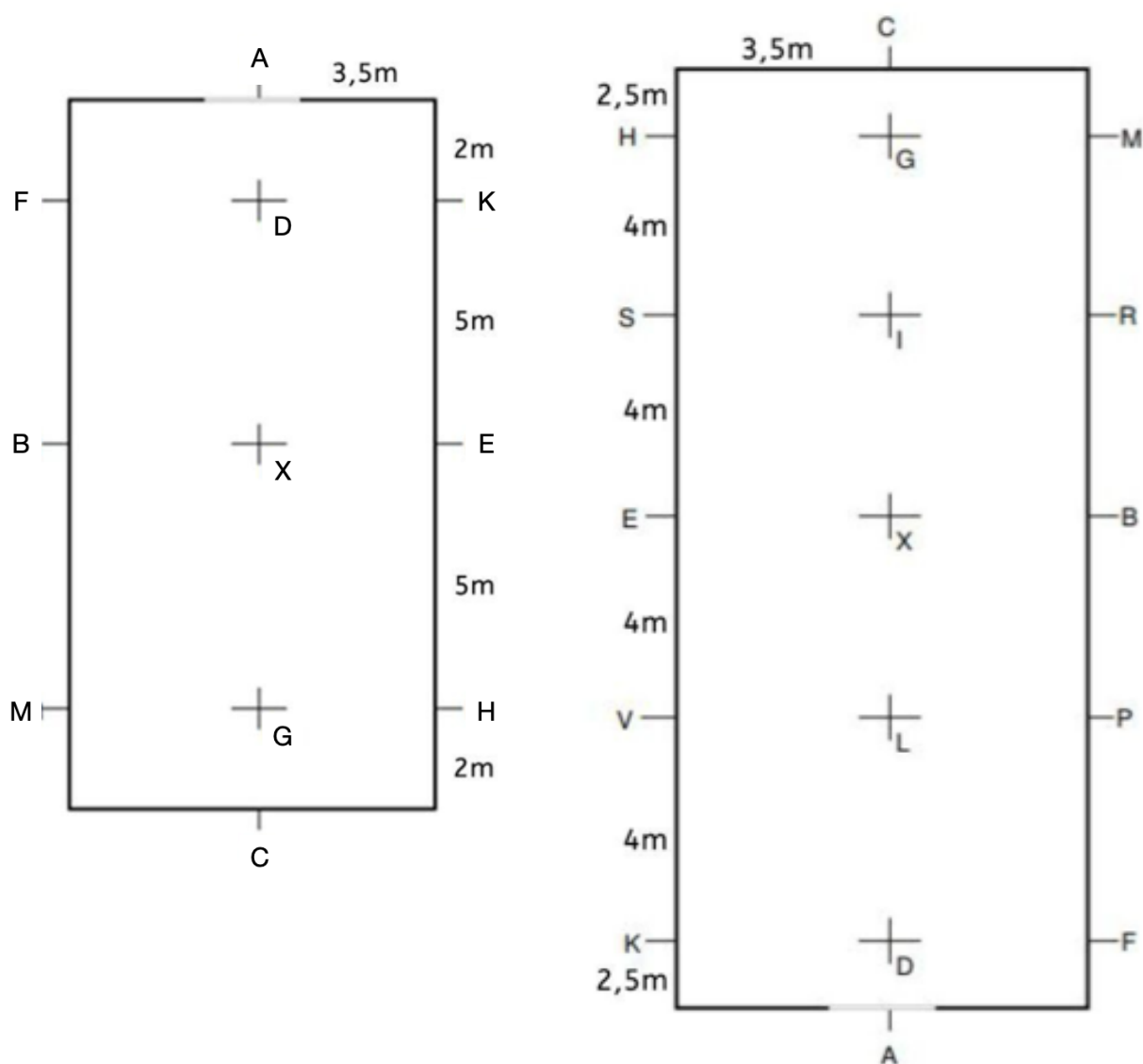
Detaily k jednotlivým prvkům a cvikům naleznete níže.

Jízdařna má obdélníkový tvar, doporučená velikost je 7 x 14 m nebo 7 x 21 m. Závodník musí využít tento prostor co nejlépe.

MALÝ A VELKÝ DREZURNÍ OBDELNÍK

(vzdálenost pro umístění písmen je nutno dodržovat!)

Rozhodčí hodnotí především korektní provedení chodu, jízdařenských cviků a daného cviku. Dále postoj těla, dále pak technické provedení, ovládnutí Hobby Horse a sled pohybů.



Rozhodčí drezury vždy sedí u písmene C. V případě že rozhoduje více rozhodčích, druhý rozhodčí sedí na dlouhé straně obdélníku.

Pro potřeby soutěží Hobby Horsing je využito označení tzv. malého a velkého drezurního obdélníku, který je označen písmeny (viz náčrtek výše). Obdélník je označen zřetelně - ideálně drezurním hrazením, tyčemi, páskami nebo bednami. Tabule s písmeny jsou umístěny viditelně a čitelně uvnitř, vně nebo na obdélníku. Písmena na středové čáře včetně X je zakázáno označovat (vylepovat) kvůli bezpečnosti jezdců. A na jejich naprosto dokonalé a přesné projetí není brán zřetel (není hodnoceno to, zda jezdec na milimetr přesně došlápně na číslo, ale to, že se pohybuje po linii, které písmenem prochází)

DREZURNÍ PRVKY

Zastavení: zastavení se provede dvěma kroky z libovolného chodu tak, že nejprve zastaví jednou a pak druhou nohu. Nohy jsou ideálně vedle sebe v zákrytu (žádná není napřed) a mohou se sebe dotýkat nebo být od sebe až na vzdálenost šíře ramen jezdce. Zastavení by mělo být aktivní, tzn. nohy pracují směrem vpřed do poslední chvíle - koleno se aktivně předsune (v předepsaném chodu) vpřed v rámci posledního kroku a poté jezdec nohu umístí vedle druhé nohy do zákrytu. Výdrž trvá cca 3-5 vteřin. Pohled jezdce směřuje vpřed a hobby horse je v rovné pozici na středu jezdcova těla a není nikam ohnutý ani přistavený. Po dokončení couvání by mělo opět navázat korektní zastavení nebo je umožněno, aby se jezdec v rámci posledního kroku pouze dotkl špičkou země a bezprostředně navázal dalším předepsaným chodem.

Couvání: Následuje vždy po předchozím řádném zastavení - viz zastavení. Jezdec i Hobby Horse zůstanou čelem v původním směru pohybu a nohy začne jezdec pokládat na zem proti směru původního pohybu ve sledu, ve kterém je předepsaný typ chodu shromážděný krok. Hlava Hobby Horse se při couvání mírně sníží oproti původní pozici předcházejícího chodu. Pokud není určen počet kroků je obvykle předvedeno cca 3-5 kroků.

Ustupování na holeň: pohyb v diagonální linii, například napříč dlouhou diagonálou po předepsaných písmenech. Jezdcovy nohy a kyčle jsou v postavení mírně proti směru pohybu / rovně. Ramena jezdce a pohled směřují po pohybu. Hobby Horse je v ohnutí a přistavení také proti směru pohybu. Nohy by se měly křížit v každém kroku, ve cvalu se tak děje během vznosu, kdy opěrná noha na okamžik překříží nohu vedoucí. Ustupování na holeň se nesmí jezdit v kontracvalu.

Zád' dovnitř: při cviku **zád' dovnitř** zaujme jezdec a Hobby Horse takovou pozici, aby od kyčlí dolů byli směrem ven ze stopy a Hobby Horse je pak ohnut a přistaven do pozice ve směru pohybu. Nohy by se měly křížit v každém kroku, ve cvalu se tak děje během vznosu, kdy opěrná noha na okamžik překříží nohu vedoucí. Zád' dovnitř se nesmí jezdit v kontracvalu.

Dovnitř plec: předvádí se ve shromážděném chodu (může být předepsáno na libovolné linii). Nohy jezdce simulují přední nohy koně. Posunou se na tzv " vnitřní stopu". Vnější noha zaujme linii vnitřní nohy a vnitřní noha na ní setrvá. Nohy se překračují nikoliv podkrajují. Špičky směřují ideálně v 90 stupních dovnitř od původního směru pohybu. Hobby horse je ohnutý a přistavený dovnitř pohybu, pánev jezdce je mírně natočena také dovnitř. Trup jezdce a pohled směřuje vpřed ve směru pohybu. Smí být provedeno i v kontra sestavení - vše výše popsané je provedeno směrem ven z požadovaného cviku.

Překrok: pohyb v diagonální linii, například napříč dlouhou diagonálou po předepsaných písmenech. Jezdcovy nohy a kyčle jsou v postavení mírně proti směru pohybu / rovně (špičky směřují kolmo k diagonální linii, po které se jezdec pohybuje). Ramena jezdce a pohled směřují po pohybu. Hobby Horse je v ohnutí a přistavení ve směru pohybu. Stejně jako u cviku zád' dovnitř se překrok provádí podle výchozího směru, pokud není směr jinak zvlášť uveden. Překrok se nesmí jezdit v kontracvalu.

Cik-cak překrok: cik-cak je překrok při kterém jezdec vždy po určitém počtu kroků změni směr překroku. Je to cvik, který se vždy provádí na středové čáře (spojnice mezi písmeny A a C). Během první série kroků se jezdec a Hobby Horse vzdalují od středové čáry a během poslední série kroků se jezdec a Hobby Horse vrací ke středové čáře. Při provádění překroků, mezi prvním a posledním, jezdec a Hobby Horse symetricky překračují středovou čáru, přičemž počet kroků rozdělí na polovinu na obou stranách. Při provedení ve cvalu se vždy při změně směru jízdy změni cvalová noha. Počet kroků je uveden např. způsobem 3-6-6-6-3, přičemž směr se měni na pomlčkách (3 kroky, změna, 6 kroků, změna, 6 kroků, změna...). Cik-cak překrok se nesmí jezdit v kontracvalu.

Obrat okolo předku: Hobby Horse a jezdec změni směr v obratu o 180 stupňů, přičemž hlava Hobby Horse je pivotním bodem. Nohy se pohybují ve dvou stopách a Hobby Horse je mírně přistaven po směru obratu. Směr obratu určuje pohyb hlavy hobby horse - pokud se hlava tzv dívá a otáčí vpravo jedná se o obrat vpravo a naopak.

Obrat okolo zádi: poloviční pirueta v kroku. Ideální počet kroků při obratu kolem zádi jsou 3 - 4. V ideálním případě se provádí bez zastavení a pohyb plynule navazuje na předchozí pohyb a stejně tak na tento cvik plynule navazuje další předepsaný cvik. Při tomto cviku dojde k otočení o 180 stupňů proti původnímu směru pohybu. Nohy jezdce se pohybují po 2 stopách a opíší menší a větší polovinu kruhu při čemž dojde ke změně směru. Ramena jezdce a jeho pohled směřují do směru pohybu. Hobby horse je ohnutý a sestavený mírně po směru pohybu.

Letmý přeskok: vedoucí cvalová noha se v letmém pohybu změni ve vznosu odrazem a dopadnutím té samé nohy na zem na vedoucí nohu směru, na který se má změnit (např. letmý přeskok z pravého na levý cval: odrazí se pravou nohou a dopadne na pravou nohu). Jezdec musí při letmém přeskoku Hobby Horse sestavit do nového směru a změnit vedení otěžemi co nejméně nápadným způsobem. Letmý přeskok může být

požadován v sériích po určitém počtu kroků (nejméně po jednom). Např. změny cvalové nohy při každém druhém/třetím kroku - jezdec a Hobby Horse provádí mezi každou změnou jeden/dva cvalové skoky. Pokud se jedná o sérii přeskoků, hobby horse i ruce se mění při provedení každého přeskoku. Cílem je zachovat původní cvalový rytmus, noha, která se při přeskoku stává vedoucí (posune se dopředu) musí v přeskoku otevřít svůj pohyb (koleno by mělo být alespoň 90 stupňů a pata by neměla zůstat pod zadkem jezdce - je požadováno, aby ihned první cvalový skok byl korektní).

Jednoduchá změna cvalu: při tomto pohybu nedochází k letmé změně. Jednoduchá změna cvalové nohy by měla být provedena přes cca tři kroky v kroku nebo klusu (pokud není předepsáno, jezdec si může vybrat) a pak nacyklání s novou vedoucí cvalovou nohou.

Piruetu ve cvalu / v piaffě / v kroku: pirueta, která se provádí ve shromážděném předepsaném chodu. Hlava Hobby Horse je vysoko zvednutá a je ohnutá a přistavená do směru piruety, zatímco jezdec zůstává rovný s hlavou a rameny natočenými mírně do směru pohybu. Ideální počet kroků pro jednu plnou piruetu ve cvalu je 5 - 6, zatímco poloviční pirueta ve cvalu se musí jet třemi kroky. Dvojitá pirueta ve cvalu by měla být provedena s 10 - 12 kroky. Existují dvě různé techniky provádění piruety ve cvalu:

- **pirueta ve cvalu po jedné stopě:** nohy jdou po stejné stopě vedle sebe, takže jezdec se točí kolem pomyslného bodu za svými zády
- **pirueta ve cvalu po dvou stopách / "opěrná noha":** nohy cválají po dvou stopách a Hobby Horse s jezdcem se točí kolem pomyslného bodu za jejich zády. Vedoucí noha cvalu se pohybuje po větší kruhové dráze než druhá noha (opěrná), která jde po menší kruhové dráze, blízko bodu, kolem kterého se jezdec a Hobby Horse otáčí.

Je na jezdcích, aby se rozhodli, jakou technikou chce piruety jezdit. Jezdec však musí používat stejnou techniku při každé cvalové piruetě během své jízdy.

Pirueta v piaffě: při piruetě v piaffě jezdec jezdí piaffu kolem pomyslného bodu za zády po kruhové dráze. Ideální počet kroků je 7 - 8. Hobby Horse je ohnut a přistaven do směru otáčení piruety, zatímco jezdec zůstává zcela rovně. Ideální počet kroků pro poloviční piruetu v piaffě je 4 a pro dvojitou piruetu 14 - 16.

Pirueta v kroku: pirueta, která se provádí ve shromážděném kroku. Nohy by se měly křížit. Hobby Horse je ohnut a přistaven do směru otáčení piruety, zatímco jezdec zůstává rovně. Ideální počet kroků pro jednu kompletní piruetu v kroku je 4 - 5. Poloviční pirueta v kroku se nazývá obrat okolo zádi.

Piaffa: při piaffě se jedna noha zvedá v úhlu 90 stupňů od kolena do přibližně stejné výšky jako jsou kyčle a koleno také svírá 90 stupňů. Poté se noha vrací na zem. Každý krok má výrazný vznos a pohyb zůstává na místě. Rytmus je pomalý a Hobby Horse je ve shromážděné pozici (viz popis chodů). Stojná nohy by v ideálním případě měla jít do velmi nízkého odpružení a ihned se plynule vrátit zpět do odrazu (nízké ohnutí stojné nohy a silné plynulé odpružení je velkou součástí hodnocení tohoto cviku). Špička přední nohy by měla směřovat kolmo dolů a plynule navazovat na holeň, která také směřuje kolmo k zemi. Nohy se v žádném bodě kroku z čelního pohledu kříží. Rytmus Piaffa a Pasáže je stejný.

Pasáž: při pasáži se noha zvedá v úhlu 90 stupňů od kolene až do přibližně stejné výšky, jako jsou kyčle a koleno také svírá 90 stupňů. Poté se noha vrací na zem. Každý krok má výrazný vznos a pasáž se pohybuje vpřed v pomalém rytmu. Hobby Horse je ve shromážděné pozici. Stojná nohy by v ideálním případě měla jít do velmi nízkého odpružení a ihned se plynule vrátit zpět do odrazu (nízké ohnutí stojné nohy a silné plynulé odpružení je velkou součástí hodnocení tohoto cviku). Špička přední nohy by měla směřovat kolmo dolů a plynule navazovat na holeň, která také směřuje kolmo k zemi. Nohy se v žádném bodě kroku z čelního pohledu kříží. Rytmus Piaffa a Pasáže je stejný.

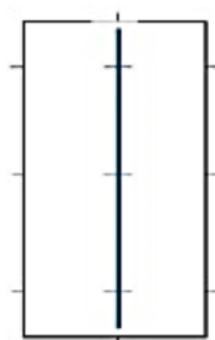
Kontracval: záměrný cval na nesprávnou cvalovou nohu (tj. pravý cval v levých zatáčkách, levý cval v pravých zatáčkách). V tomto cviku je podstatné, že hobby horse je přistavený mírně ven z předváděného cviku. Ruce jezdce ctí pravidlo vnitřní ruky, která drží pouze otěž a vnější ruka s ohledem na danou linii drží tyč i otěže.

JÍZDÁRENSKÉ CVIKY:

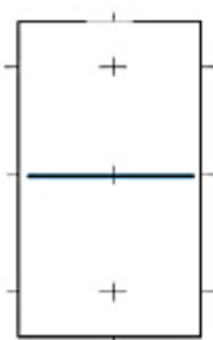
Součástí hodnocení rozhodčího je i známka za vyjždění rohů a přesnost předvedení cviků. JE tedy velmi důležité cviky převádět přesně tak, jak jsou předepsány!

SOUTĚŽNÍ PRAVIDLA:

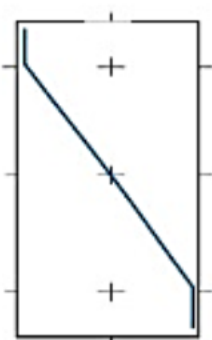
- soutěžící musí do arény vstupovat a vystupovat branou kolbiště vždy v písmeni A



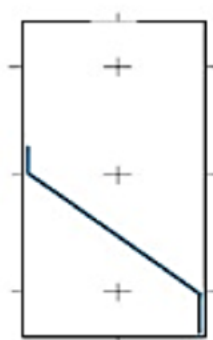
Sřředem jždárny



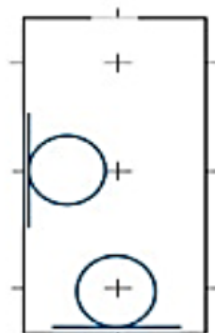
Půlkou jždárny



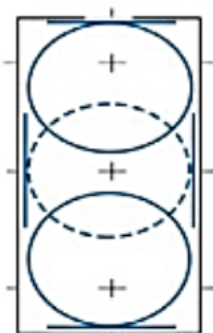
Diagonálou změnit směr



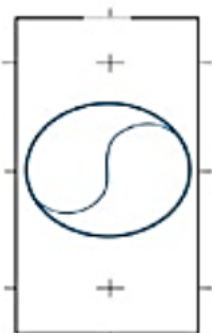
Krátká diagonála změnit směr



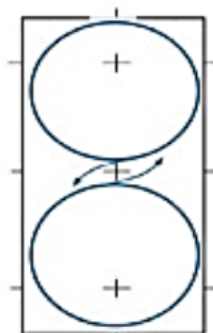
Malý kruh



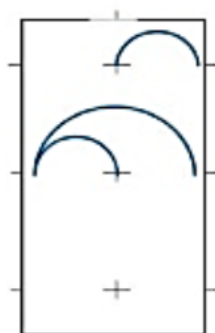
Velký kruh



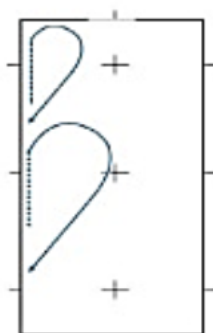
V kruhu změnit směr



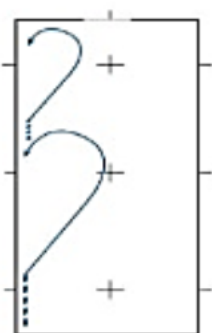
Kruhy z/měnit



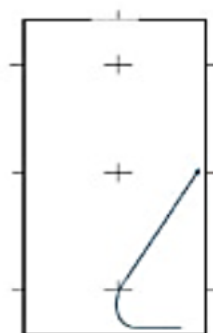
Polovina kruhu



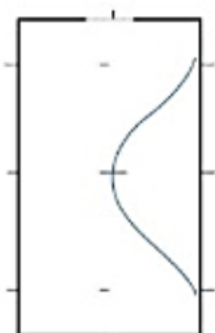
Obloukem změnit směr



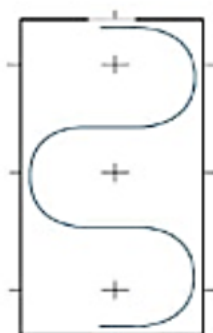
Obloukem změnit směr
(reverzně)



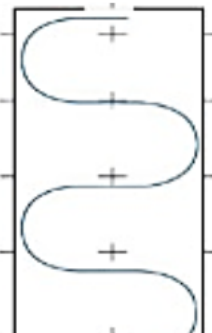
Zkrátit roh



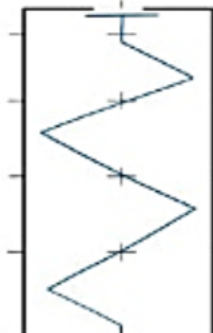
Od stěny ke stěně



Vlnovka o třech obloucích



Vlnovka o čtyřech obloucích



Cik – cak překrok

- soutěžní předvedení začíná a končí pozdravem rozhodčího, při kterém jezdec pozdraví viz pozdrav (pozdrav má vždy definované písmeno, ve kterém proběhne)
- soutěžní jízda může začít jakmile rozhodčí pozdraví soutěžícího kývnutím hlavy nebo slovně
- čtenář úlohy je povolen ve všech kategoriích (čtenářem se rozumí osoba, která je po dobu předvádění úlohy jezdcem v bezprostřední blízkosti obdélníku a předčítá nahlas jezdcovi celou úlohu od začátku až do konce (tzn. nesmí napovídat a zároveň nesmí při čtení vynechat žádný prvek úlohy)
- čtenář není povinný a v případě, že soutěžící nevyužívá čtenáře úlohy a zapomene úlohu, může požádat rozhodčího o radu, od jakého úkolu může pokračovat ve své jízdě - o toto může požádat celkem dvakrát (žádost provede soutěžící tak, že zastaví a zvedne ruku nad hlavu a tím přeruší úlohu a může se k rozhodčímu dojit zeptat, popřípadě rozhodčí soutěžícímu oznámí radu na dálku)

HODNOCENÍ ROZHODČÍHO

- rozhodčí je povinen ke každé jízdě zaznamenat veškeré své známky a poznámky na scoresheet - ten musí obsahovat název disciplíny, místo, datum a podpis
- rozhodčí musí do scoresheetu vyznačit konečnou známku za daný prvek (nebo skupinu prvků)
- rozhodčí je povinen napsat poznámky (zpětnou vazbu) a to pokud udělí méně než 5 za jednotlivý cvik - při udělení vyšší známky není komentář povinný
- Hodnocení rozhodčího se skládá ze známek za každý provedený cvik - vždy vyznačeno v předpisu úlohy. Těžší kombinace prvků mohou být násobeny koeficientem a známka má tak v celkovém skóre vyšší váhu.
- Znamka 5 je považována jako základní známka za splnění požadovaného cviku co se týče technického provedení
- Rozhodčí u každého cviku hodnotí postupně několik aspektů správnost technického provedení (především korektnost nohosledu daného cviku bez ohledu na technické detaily):
 1. správný nohosled cviku - krok, klus, cval piaff atd
 2. správnost držení těla po dobu vykonávání cviku - pevný střed těla, rovná ramena a záda
 3. předvedení technických detailů předepsaných pro jednotlivé cviky
 4. ohnutí a pozicování hobby horse při předvedení daného cviku
 5. zachování propnutí špiček při předvedení daného pohybu
 6. definovaná pozice těla jezdce - kombinace předepsaného pohybu kyčlí, kolen a špiček
 7. definovaná pozice horní části těla jezdce - pohled, natočení hlavy, ramen
 8. sebevědomé předvedení za využití síly a nejnáročnější předvedení cviků
- Rozhodčí udělí celkové známky za oblasti Chody, Rytmus, Pozice těla jezdce a hobby horse, Přesnost provedení cviků a vyjíždění rohů - tyto známky mají své koeficienty a mohou výrazně ovlivnit celkové hodnocení. Znamky jsou uděleny zvlášť s ohledem na to, jak se jezdcovi dařilo plnit jednotlivé oblasti po celou dobu provedení úlohy. Co zohledňují jednotlivé oblasti je popsáno níže:
 1. Chody - korektní nohosled zachovaný po celou dobu předvedení úlohy, elasticita a odpružení - čím nižší při shromáždění a náročnější, tím lépe hodnoceno a aktivita - schopnost udržet výšku jednotlivých chodů (výšku kolen a rovnoměrnost zvedání kolen)
 2. Rytmus - výdrž v průběhu celého předvedení, kolísání rytmu v rámci provedení jednotlivých cviků, návaznost rytmu např. při provedení shromážděného a prodlouženého klusu.
 3. Pozice těla jezdce - hodnotí využití středu těla po celou dobu předvedení jednotlivých cviků, zda se ke konci předvedení úlohy nebortí tělo s ohledem na unavenost. Rovná záda, pohled vpřed nebo předepsaným směrem. Kontakt otěží - viz popis držení otěží po celou dobu předvedení a správnost pozicování Hobby Horse
 4. Přesnost provedení cviků a vyjíždění rohů - viz jízdárenské cviky. U vyjíždění rohů je požadováno vyjetí rohu v nejbližší linii k hrazení a ohýbání a sestavování hobby horse v každém rohu.

DOPLŇKOVÁ PRAVIDLA K DISCIPLÍNĚ DREZURA FREESTYLE NA HUDBU JEDNOTLIVCŮ NEBO SKUPIN:

- Úloha musí mít předepsanou délku odpovídající fyzickým schopnostem dané věkové kategorie
- Jezdec by měl sestavu využít tak, aby předvedl své drezurní a fyzické schopnosti - v rámci sestavy je hodnocena i její náročnost, náročnost cviků a jejich sestav a celková výdrž jezdce v zátěži
- pozdrav na začátku a/nebo na konci úlohy může být proveden také úklonem určeným způsobem - při úklonu jezdec a Hobby Horse pokleknou na jedno koleno a druhou nohu natáhnou rovně před sebe

- všechny freestyleové soutěže mají časový limit - předvedení začíná a končí pozdravem, pokud soutěžící před jízdou neinformuje rozhodčího jinak - **pokud je časový limit překročen o 10 sekund nebo více, je jízda penalizována tzn. jezdec, který nesplní časový limit se nemůže umístit lépe než který ho splní. Čas pro měření úlohy se spouští společně s hudbou a společně s ní se i vypíná. Ta může být spuštěna při příjezdu nebo při pozdravu. Jezdec signalizuje spuštění hudby zvednutím ruky a mávnutím.**
- kombinování požadovaných pohybů není povoleno, tzn. pokud je například ve freestyle disciplíně požadováno provedení 12 kroků piaffy a piruety v piaffě, kroky piaffy zahrnuté do piruety v piaffě se nezapočítávají do požadovaných 12 kroků piaffy.
- drezura freestyle na hudbu může být vypsána pro jednotlivce a skupiny (skupina je určena účastí 2 nebo více jezdců)

HODNOCENÍ ROZHODČÍHO:

- Rozhodčí je povinen ohodnotit každý povinný prvek známkou 0-10
 - V případě, že udělá známku nižší než 5 je povinen napsat do scoresheetu poznámku
 - Jednotlivé prvky jsou hodnoceny stejným způsobem jako v klasické předepsané úloze a stejným hodnotícím systémem. Hodnocen je vždy povinný cvik, který je v úloze předveden jako 1. (Pokud je povinný cvik předveden v rámci úlohy víckrát, není na další opakovaná předvedení v hodnocení jednotlivých známek brán zřetel). Není brán zřetel na to, že je vyžadována piaff a je navíc předvedena v piruetě - hodnoceno je pouze provedení piaff.
 - Rozhodčí udělí celkové známky za stejné oblasti jako v předepsaných oblastech viz standardní hodnocení a navíc Obtížnost úlohy, Interpretace hudby, Choreografie:
1. Obtížnost úlohy - hodnotící aspekty jsou kombinace složitosti prvků - prodloužené a shromážděné prvky, náročnost na výdrž, sestavení úlohy, kde je maximálně využít čas a prostor. Dobrovolné zařazení náročných fyzicky a technicky náročných prvků.
 2. Interpretace hudby - volba pohybů a prvků, které korespondují s hudbou a jejím rytmem po celou dobu předvedení úlohy
 3. Choreografie - využití celé plochy drezurního obdélníku, originalita kombinace prvků a jejich sestavení
 4. U skupin ještě navíc souhra jezdců - hodnoceno je zrcadlové a synchronizované provedení cviků případně souhra jezdců při míjení se. Srážka, neplánovaný dotek nebo zřetelná pochybnost o pohybu při souhře značně snižují tuto hodnotící známku.

TRESTNÉ BODY:

- z celkového skóre za jízdu se za první chybu odečte 5 bodů, za druhou a další chybu se odečte 10 bodů a za závažné chyby se odečte 15 bodů

Trestné body (5 nebo 10 bodů):

- nevstoupení nebo nevystoupení ven branou kolbiště
- neposlušnost, jako je vyhazování nebo jiný pohyb, který nelze interpretovat jako drezurní pohyb
- neprovedení požadovaného pohybu v blízkosti správného místa nebo vůbec
- jezdec jede špatným směrem, ale do 10 sekund se vrátí na správnou trasu, aniž by zastavil nebo požádal rozhodčího o radu
- zapomenutí trasy, tj. zastavení se kvůli přemýšlení nebo nevrácení se na trasu do 10 sekund
- žádání nebo přijímání rad od kohokoli jiného (čtenářovi je povoleno pouze předčítat předepsanou úlohu nikoli rady ohledně trasy) než od rozhodčího
- dotek hrazení

Trestné body (15 bodů):

- kulhání během jízdy
- pád během jízdy

- Hobby Horse není držen mezi nohama - uděleno za každé vyndání - pokud po celou dobu je uděleno násobkem požadovaných cviků
- Hobby Horse nebo povinné vybavení se během předvedení rozbije
- Hobby Horse na sobě nemá uzdečku nebo uzdu
- Používání pomocných otěží nebo jiných pomůcek, které narušují posuzování
- Zahájení předvedení bez pozdravu rozhodčího
- Překročení časového limitu v drezuře Freestyle o 10 sekund nebo více
- Opuštění kolbiště během úlohy
- Upuštění otěží během předvedení - násobeno počtem upuštění (v případě, že jezdec nedrží jednou rukou otěže po celou dobu předvedení násobí se penalta počtem předepsaných hodnotících cviků)
- Nesportovní chování, jako je házení Hobby Horse nebo jinými předměty, nebo agrese či šikana namířená proti ostatním - v opakovaných nebo velmi závažných případech může rozhodčí nebo pořadatel soutěže podle svého uvážení odmítnout další starty závodníka v den soutěže

Diskvalifikace:

- Předvedení špatné úlohy - alespoň 50% úlohy neodpovídá předepsané úloze.

PARKUR

Obecné informace

Parkur je dynamický sport který prověřuje schopnosti jezdce v oblastech jako je rychlost, rovnováha paměť, výdrž a přesnost v soutěžním prostředí. V parkuru musí jezdec překonat předem určený kurz kde je nejčastějším cílem co nejrychlejší překonání při vyhnutí se chybám shoení překážek. Penalty a hodnotící kritéria jsou nastaveny dle jezdcovi přesnosti a celkového výkonu.

Překážky

Překážka se skládá ze dvou prvků: sloupku a břevna. Sloupky se používají v párech a břevno nebo břevna jsou umístěna mezi nimi. Překážky mohou obsahovat i další prvky, např. nejčastěji se používají čísla, dlaždice, navádějící elementy, prkna a vodní plochy. Kromě toho je povoleno překážky zdobit např. květinami a různými konstrukcemi. Důležitá je bezpečnost jezdce. Břevna by měla být lehká a tenká. Doporučeným materiálem je např. plast. Kov, dřevo a jiné tvrdé a nepoddajné nebo těžké materiály se nedoporučují kvůli možnosti zranění. Silnější dřevěná břevna, používaná u skutečných koní, by se používat neměla.

Doporučená šířka překážky je 100-150 cm. Pro ztížení obtížnosti je možné využít překážku o šířce minimálně 80 cm. Břevno by mělo být dutá plastová tyč o průměru nejméně 2,5 cm. Kov, dřevo a jiné těžké materiály nejsou doporučeny s ohledem na možnost zranění.

Držáky břevna které jsou umístěné ve sloupcích by měli být vyrobeny z kovového nebo dřevěného materiálu a to tak aby nebyly ostré a svým zaoblením umožnili bezpečné vypadnutí břevna při dotyku jezdce. Držáky břevna musí být konstruovány tak aby břevno nevypadlo při závanu vzduchu a aby vypadlo po směru pohybu jezdce. Dřevěné profily (závěsné nebo na zem) musí být rovněž bezpečné a spadnout při sražení jezdce. V případě že překážka obsahuje dřevěné závěsné profily musí být nejvýše položeno plastové břevno a profily vždy až pod ním.

Překážky musí být očíslovány podle pořadí skoků. To na jedné straně usnadňuje naučení se plánu trati a na druhé straně vede jezdce ke správné překážce i v průběhu úlohy.

Výška překážky se měří od nejvyššího středu horního břevna. Obecně platí, že cílem je zachovat rovnoměrnou výšku překážky, např. 40 cm, 60 cm, 80 cm atd. Šířka překážky je obvykle dána šířkou břevna a délka překážky se měří podle směru skoku. Například délka oxeru se měří od vnějšího okraje prvního břevna

k vnějšímu okraji druhého břevna, měřeno od středu břevna. Výška překážek může být až o 5 cm nižší než požadovaná výška kurzu. Nesmí být však vyšší než je požadovaná výška.

Hobby Horse

V parkuru je doporučena menší velikost Hobby Horse (Hobby Horse s menším sportovnějším vzhledem, který závodníkovi umožňuje dosáhnout vyšší rychlosti a obratnosti).

Hobby Horse by měl mít alespoň nějakou uzdečku, pomocné otěže jsou povoleny (martingal). Start na jakémkoliv typu ohlávky je povolen - musí mít připevněné otěže. Délka otěží není definována, ale otěže nesmějí viset při horizontálním držení Hobby Horse pod úroveň kolen jezdce. Pokud budou vyhodnoceny otěže jako příliš dlouhé jezdec je může zkrátit nebo vyměnit.

Tyč koně musí být během jízdy mezi stehny jezdce. V průběhu skoku se tyč může oddálit ale nesmí opustit prostor mezi nohama. Otěže musí být drženy oběma rukama a alespoň jedna ruka musí držet tyč koně. Je na rozhodnutí soutěžícího která ruka bude držet otěž a která ruka bude držet tyč a otěž. V průběhu jízdy lze tyto ruce měnit.

Jezdec je hodnocen dle níže uvedených pravidel v závislosti na typu zvoleného parkuru.

Rozměr kolbiště není definován (dle pravidel IHF je doporučeno 10 x 20 m). Během výkonu jezdce je zakázán vstup dalších osob do závodního kolbiště to se vztahuje i na ostatní soutěžící, pomocný personál a rozhodčího.

DRUHÝ PŘEKÁŽEK:

Kolmý skok: nejčastěji používaný typ překážky. Břevna jsou umístěna přímo v překážce, takže svislá překážka nemá žádnou délku. Svislá překážka se tedy skládá z dvojice sloupků a břevna nebo břevna. Je možno také použít namísto břevna prkno anebo prkno společně s břevnem.

Oxer: šířková překážka se dvěma po sobě jdoucími částmi, tj. dvěma páry sloupků s břevny. Přední část nesmí být vyšší než zadní. Buď jsou břevna obou částí ve stejné výši, nebo je přední břevno nižší. Hloubka skoku by měla být polovina nebo méně její výšky (měřeno od krajů břevna).

Tripplebar: šířková překážka se třemi po sobě jdoucími částmi. První část by měla být nejnižší a zadní nejvyšší. Dvě zadní části mohou být v některých případech také stejně vysoké. Hloubka skoku by měla být polovina nebo méně její výšky (měřeno od krajů břevna).

Zed': pevná maskovaná překážka, např. zdobená jako cihlová zeď. Vrchní vrstva musí být snadno oddělitelná. Pro stavbu je možno použít např. kartonové krabice.

Vodní překážka: překážka s vodním příkopem nebo vodní rohoží. Skok (např. svislá překážka) může být umístěn před, na nebo za příkopem / rohoží.

Vodní příkop: příkop, naplněný vodou, nebo rohož bez skutečného skoku. Odskokový prvek (menší než 30 cm) může být umístěn před vodním příkopem. Odskokový prvek ve skutečnosti nepatří ke skoku a jeho převrácení má za následek udělení trestných bodů. Trestný bod je udělen šlápnutím do vody nebo na rohož.

Kozí hřbet: šířková překážka se třemi po sobě jdoucími částmi. Nejvyšší břevno je umístěno uprostřed a dvě krajní břevna mají stejnou výšku. Hloubka skoku by měla být polovina nebo méně její výšky (měřeno od krajů břevna).

KOMBINACE PŘEKÁŽEK:

Jednoduchý skok: Překážka, která se překonává jedním skokem.

Kombinace: Skládá se ze dvou nebo tří jednotlivých skoků. Vzdálenost mezi překážkami není pro Hobby Horse standardizována, ale mezi překážkami musí být jeden až tři skoky. V některých případech, a to i v běžných parkurových třídách, může nebo musí být skok jezděn jako „in out“. Skoky se označují písmeny, např. 5a se musí skákat jako první, pak 5b a 5c. Kombinace se musí skákat celá, takže odmítnutí na kterékoli části kombinace znamená, že musíte jet celou kombinaci znovu.

ÚLOHA:

U hobby horsingu jsou při stavbě a navrhování plánu parkuru podstatně volnější ruce než při navrhování parkuru pro skutečné Hobby Horse. Rozměry skoků, vzdálenosti, velikost kolbiště nebo typy překážek nejsou standardizovány, existují pouze doporučení. To dává staviteli parkuru tvůrčí svobodu, aby navrhl dráhu přesně na míru prostoru, kde se bude jezdit. Různé skoky lze také používat volněji. Nájezdy mohou být o něco riskantnější, než u skutečných koní. Vždy je však třeba mít na paměti bezpečnost a mít ji jako prioritu. Hranice úlohy není nutné vymezovat, ale doporučuje se jednoznačně vyznačit vnější okraje soutěžního prostoru, aby během výkonu jezdec nikdo nevstoupil do jeho soutěžního prostoru. Doporučuje se také vyznačit vstupy a výstupy na okrajích soutěžního prostoru.

Plánek parkuru musí být soutěžícím předložen před zahájením soutěže, nejpozději při seznamování se s tratí. Plánek úlohy musí obsahovat alespoň umístění a pořadí překážek, startovní a cílovou čáru, pokud existují, směr překážek (šipky nebo číslování na straně, ze které se bude skákat) a případné nebezpečné zkratky, které budou blokovány. Počítá se s tím, že skoky budou nakresleny tak, aby bylo možno rozeznat typ skoku. Například kolmý skok může být rovná čára, oxer dvě čáry s jedním číslem, speciální překážky trojúhelník atd. Dále je možné vyznačit např. dekorace v úloze, doporučené jezdecké trasy a nájezdy na překážky a přesněji vzhled překážek. Pokud dojde ke změnám v úloze těsně před zahájením soutěže, je nezbytné soutěžící informovat o těchto změnách a vyznačit je v plánu parkuru nebo vytvořit zcela nový plánek.

Překážky jsou v plánu parkuru očíslovány a také jsou očíslovány v úloze samotné, počínaje překážkou č. 1, která se skáče jako první. Číslo (písmena) musí být umístěno na pravé straně ve směru skoku. Kromě číslování je doporučeno překážky označit praporky nebo jinými značkami s bílou barvou nalevo a červenou barvou napravo. Tyto praporky označují směr skoku a šířku překážky. Za převrácení nebo posunutí překážkových značek během jízdy se neuděluje žádné trestné body. To samé platí pro dekorace (pokud nejsou určeny ke ztížení skoku). Pokud například spadne praporek ze sloupku, když jezdec srazí břevno, trestné body se počítají pouze za shoení břevna.

Pokud jsou vnější okraje kolbiště označeny nějakým prvkem (např. kavaletou nebo překážkou), bude jejich překročení, posunutí nebo převrácení zakázáno. To je považováno za vyjetí ven z dráhy. Během předvedení nesmí do úlohy vstoupit nebo ji opustit nikdo jiný než soutěžící, technická četa a rozhodčí.

Po postavení soutěžního parkuru je doporučeno aby trasu absolvoval testovací jezdec který nesmí být soutěžícím v dané disciplíně.

Při organizaci každé soutěže musí být k dispozici certifikovaný rozhodčí, zapisovatel času a technická četa která zodpovídá za pořadí jezdců a stavbu parkuru. Ta zvedá břevna a spadlé prvky, nastavuje a přesouvá překážky. Někdy může také stejný pomocník měřit čas a/nebo hodnotit jízdu. Technická četa, časoměřiči a rozhodčí se však musí držet mimo trať soutěžícího. Úloha může začínat na startovní čáře a končit na cílové čáře. Může také začínat v okamžiku, kdy jezdec překoná první překážku a skončit, když překoná poslední překážku.

SOUTĚŽNÍ PRAVIDLA:

- start soutěžícího začíná udělením signálu ze strany rozhodčího - ten může být proveden zvukově, hlasově nebo vizuálně
- start soutěžícího musí být zahájen do 15 vteřin od signálu ze strany rozhodčího
- opakování startu je povoleno při neočekávaných situacích které negativně ovlivní jezdcův výkon (o opakování startů rozhodne rozhodčí - např. nefunkční časomíra, závada překážky apod.)

Organizátoři musí zajistit že je k dispozici opracoviště. Na opracovišti se musí nacházet alespoň jeden kolmý skok a jeden oxer. Je na pořadateli kolik skoků na opracoviště umístí. Vstup na opracoviště musí být soutěžícím umožněn s dostatečným předstihem (alespoň 30 minut).

Všem účastníkům musí být umožněna pěší prohlídka parkuru a to včetně doprovázejících osob. Rozhodčí musí oznámit začátek a konec pěší prohlídky parkuru a je zakázáno manipulace s překážkami a dekoracemi.

Pokud se v průběhu jízdy vypne nebo zastaví časomíra, má jezdec právo na opakování startu.

Doporučené základní výšky pro parkur:

- 2018 - 2019: 20 cm
- 2016 - 2017: 30 cm
- 2015: 40 cm
- 2014: 40 cm
- 2013: 50 cm
- 2012: 60 cm
- 2011: 60 cm
- OPEN - vypsaní libovolné výšky dle zvyku a zájmu soutěžících

PARKUR NA ČAS

V této soutěži se na předních pozicích umístí závodníci, kteří absolvovali parkur bez trestných bodů - viz penalizace. V případě, že více jezdců absolvuje parkur bezchybně, rozhoduje čas. Trasu si jezdci mohou volit sami, důležité je absolvování parkuru ve správném předepsaném pořadí skoků (i v případě, že je v plánu vyznačena ideální trasa, může jezdec zvolit trasu vlastní). Seznam penalizací viz níže. Jezdec musí celý parkur absolvovat ve cvalu, tj. nesmí jít krokem, ani klusem.

PARKUR NA LIMITOVANÝ ČAS

Platí stejná pravidla, jako pro soutěž na čas. Odlišnost je pouze v tom, že parkur má vypsaný "limitovaný čas", což znamená, že pořadatel oznámí čas, kterému se jezdci mají co nejvíce přiblížit. Jezdci se ve výsledném pořadí tedy řadí tak, že na předních příčkách jsou závodníci, kteří parkur absolvovali bez penalizací a nejvíce se přiblížili stanovenému času - mohou čas i přesáhnout, musí mu být pouze nejbližší.

Příklad: Je stanovený čas 33:00 vteřin. Soutěžící A dokončil parkur v čase 34:01 a Soutěžící B v čase 30:00. Soutěžící A se tedy liší od stanoveného času o 01:01 vteřiny, Soutěžící B o 03:00 vteřiny. Lépe umístěný tedy bude Soutěžící A, protože se stanovenému času přiblížil více i přesto, že jej přesáhl.

Soutěžící bude penalizován, pokud obdrží z publika jakýkoliv signál určující čas (vizuální, zvukový apod.) Soutěžící taktéž nesmí využít žádné pomůcky, které by mu při výkonu signalizovali čas (chytré hodinky apod.) V průběhu soutěže nesmí dojít k zastavení soutěžícího v trase parkuru a k očividným změnám tempa naznačující obdržení nápovědy.

PARKUR NA STYL

Každý skok získává známku 0 - 10 bodů. Hlavním kritériem každého skoku je, zda nájezd na něj je prováděn na správnou nohu (pokud skok nevychází z oblouku, je brán jako na rovině, není cvalová noha určena). Jestliže je skok absolvován ze špatné nohy, může jezdec získat 0 - 5 bodů, pokud je absolvován správně tak 5 - 10 bodů. Pokud má za skokem dojít ke změně nohy, může jezdec své skóre zvýšit tím, že již nad skokem dojde k výměně cvalové nohy - tím se dostává v hodnocení skoku na 8 - 10 bodů. Změny cvalu mohou být ale provedeny před nájezdem na skok a bezprostředně po doskočení - jezdec stále obdrží vysoké skóre 7 bodů, ale nikdy ne maximum. Dalším kritériem, které rozhodčí hodnotí je nájezd na tzv. optimální linii. Jedná se o to, že na skok musí být najížděno pohodlně, nikoliv z drobných a lomených oblouků. O posledních

bodech rozhoduje dojem - uhlazenost, stejné tempo, sledování skoku před nájezdem, ruce u těla, správné držení otěží.

HODNOTÍCÍ KRITÉRIA

Vzpřímené držení s dobrou základní tenzí, pohled vpřed, lokty blízko těla. I nad skokem a při doskoku vzpřímeně (ne strnule). Dopad na přední část chodidla, ne „naplocho“ a dopad ideálně rovný, špička směřující kolmo za skokem.

Hobby Horse se nese spíše vzhůru (shromážděně); kývání ve cvalu patrné, ale jemné; při odrazu/doskoku netrhat hlavou nahoru/dolů. Kontakt do huby měkký, bez tahání. Výměna ruky bez škubnutí.

Vedení linií může být obsáhlejší, aby se najíždělo rovně, překážky se mají brát středem; zbytečné kilometry ne.

Cval i tempo rytmické a rovnoměrné, vhodné střední tempo, zřetelné zvedání kolen (spíše shromážděně). Před překážkami výrazně nemenit rytmus, neprotahovat ani „ťapkat“. Odraz adekvátní, technika konzistentní přes všechny skoky (bez preference vnitřní/vnější techniky, nemění hodnotu udělené známky).

Parku je vyžadován absolvovat na správnou nohu- levé zatáčky levý cval a naopak. Při každé změně směru výměna ruky i přeskok, buď nad překážkou (těžší = vyšší hodnocení), nebo po překážce; přeskoky po překážce vysoko provedené.

Vjezd pokud možno ve shromáždění (od S ve shromážděném cvalu). Na pozdrav jezdec v klidu zastaví v dobře zvoleném bodě, provede zřetelný pozdrav rozhodčího bez spěchu. Poté následuje nájezd na první skok a celkové předvedení. Na konci smí a nemusí jezdec znovu pozdravit, v klidném tempu opustí kolbiště.

Hlavní hodnotící známkou je tedy schopnost zachovat stejné rytmické tempo po celou dobu parkuru zachované díky schopnosti přizpůsobit délku cvalového skoku při zachování rytmu. Dále využití pevného středu těla, klid jezdcových rukou při pohybu mezi překážkami a nad a volba korektního cvalu a předvedení změn cvalu.

Extra 3 body může jezdec získat nájezdem - jezdec vjede do arény, může vklusat, zastaví a pozdraví směrem k rozhodčímu. Po pozdravu může vyklusat (ale i se rozejít krokem), kontrolovaně klidně nadválet a sledovat první skok a najet na něho v korektním cvalu - za takového zahájení získává jezdec extra 1-3 body.

Extra 5 bodů může jezdec získat za celkový dojem - kvalita chodů, především výdrž a konzistence, síla odskoku.

Parkur je penalizován dle standardních penalizací viz PENALIZACE PARKUR. Celkové skóre a pořadí se určuje sečtením jednotlivých skóre za skoky. K nim se přičtou souhrnné známky a na předních příčkách se seřadí jezdci, kteří absolvovali parkur bez penalizací. Dále se řadí dle skóre ostatní skupiny jezdců, kteří vždy obdrželi stejný počet penalizací.

Příklad hodnocení: Parkur má vypsanych 8 skoků. Soutěžící tedy může získat maximálně 80 bodů, pokud všechny skoky absolvuje za maximálně kvalitního předvedení. Dále může získat až 3 body za nájezd a rozhodčí smí udělit 5 extra bodů za dojem. Z parkuru o osmi skocích si tedy soutěžící mohou odvézt maximálně 88 bodů.

TÝMOVÉ SKÁKÁNÍ

V týmovém skákání soutěží týmy složené z 3 - 5 jezdců. Jeden tým může mít 3 - 5 jezdců a ve třídě musí být nejméně dva týmy. Pokud nebude v kategorii dostatečný počet týmů, soutěž bude zrušena. Jezdci absolvují předem stanovenou překážkovou dráhu každý s vlastním startem, jeden Hobby Horse za druhým. Do výsledků družstva se započítávají tři výkony s nejmenším počtem trestných bodů a poté nejrychlejší časy. Časy a trestné body tří nejlepších jezdců se sečtou. Vítězem se stává tým s nejnižším součtem trestných bodů a celkového času tří nejlepších jezdců.

PARKUR S ROZESKAKOVÁNÍM 100 - 110cm

V úloze je určena základní část pro předvedení - většinou cca 7 skoků. Pokud tuto část jezdec zajede bez penalizací, pokračuje do další rozeskakovací části. V celé úloze je 3x skok 110 cm, kdy jeden z nich je umístěn v základní části a druhý v rozeskakovací části.

Pořadí se určuje tak, že na dekrování mají nárok pouze jezdci, kteří se dostali do rozeskakování. Vyhodnocuje se stejně jako u parkuru na čas - tzn rozhoduje celkový čas a penalty.

Jezdci, kteří absolvují základní část s penaltami budou označení jako "Diskvalifikován".

PENALIZACE PARKUR

- P1: pád překážky: 4 body (za shoení překážky se považuje případ kdy po doteku jezdce nebo Hobby Horse spadne nejvýše umístěné břevno nebo více břevnen včetně nejvýše umístěného a počet spadlých břevnen nenásobí počet penalt)
- P2: první zastavení před překážkou: 4 body
- P3: druhé zastavení před překážkou: 16 bodů
- P4: přerušení cvalu (1 a více kroků nebo klusu): 4 body / každé přerušení
- P5: rytmické nesrovnalosti cvalu (výrazná změna cvalového rytmu vedoucí k nejednoznačnému provedení cvalových skoků): 1 bod / úlohy
- P6: upuštění otěží jednou nebo oběma rukama: 4 body
- P7: jezdec nedrží otěže oběma rukama po celou dobu jízdy: 16 bodů
- P8: pád jezdce nebo Hobby Horse: 16 bodů
- P9: tyč Hobby Horse není po celou dobu mezi stehny jezdce: 16 bodů
- P10: absolvování skoků ve špatném pořadí, absolvování překážky ze špatného směru, vynechání překážky nebo přeskočení překážky navíc: 16 bodů
- P11: absolvování parkuru v rozporu s předepsanou obuví: 16 bodů
- P12: neposlušnost (přidání extra kruhu v jakékoliv části kurzu a nebo jezdec odjede dokola překážku kterou právě absolvoval:
- P12: neodstartování do 15 vteřin od pokynu: 16 bodů
- P13: start před pokynem rozhodčího: 16 bodů
- P14: nepovolená výstroj a výzdoba na koni (např. kokarda nebo visící dekorace zkreslující pohled na jezdci ruce): 4 body
- P15: dotek hrazení nebo opuštění kolbiště: 4 body
- P16: použití chytrých hodinek při parkuru na limit: 4 body

DISKVALIFIKACE

- D1: protnutí časomíry před absolvováním celého kurzu
- D2: nepovolená nebezpečná výstroj na koni (špendlíky apod.)
- D3: vícenásobný start v soutěži (bez nároku na vrácení startovního)
- D4: porušení výstroje během jízdy nebo rozpad Hobby Horse (samovolné oduždění koně, utržení otěže a další závady které výrazně ovlivní výkon)
- D5: pád jezdce (za pád jezdce se považuje situace, kdy je jezdec nucen dotknout se jakoukoliv částí paže země)
- D6: nesportovní chování, jako je házení Hobby Horse nebo jinými předměty, nebo agrese či šikana namířená proti ostatním - v opakovaných nebo velmi závažných případech může rozhodčí nebo pořadatel soutěže podle svého uvážení odmítnout další starty závodníka v den soutěže
- D7: kulhání nebo zranění
- D8: účast ve špatné kategorii
- D9: nepovolená pomoc výjimka viz kategorie
- D10: nepřekonání základní části v parkuru s rozeskakováním bez penalizací

Rozhodčí může v poznámce označit místo ve kterém k udělení penalty došlo. Ve scoresheetu dále musí při udělení každé penalizace/diskvalifikace uvést i její zkratku.

Výjimkou je parkur na styl, kde smí jezdec najet do kolbiště krokem nebo klusem k pozdravu rozhodčího a následující rozjezd po pozdravu smí být proveden krokem nebo klusem. Stále platí, že i na první překážku jezdec najíždí cvalem. Klus nebo krok v úvodu nebude penalizován.

Překážky jsou očíslovány a je doporučeno označení praporky (při překonání překážky je vždy červený praporek na pravé straně a bílý na levé straně).

CROSS COUNTRY

V cross country je doporučena menší velikost Hobby Horse (Hobby Horse s menším sportovnějším vzhledem, který závodníkovi umožňuje dosáhnout vyšší rychlosti a obratnosti).

Cílem této disciplíny je prokázat nejen skokové ale zároveň i vytrvalostní schopnosti. Trasa cross country má být rozhodčím zvolena tak, aby nejrychlejší jezdec absolvoval trasu v čase min. 45 vteřin.

Pokud se v průběhu jízdy vypne nebo zastaví časomíra, má jezdec právo na opakování startu.

Cross country se řídí stejnými pravidly jako parkur a jedinou odlišností pravidel je možnost absolvovat trasu libovolným chodem.

Maximální výška skoků pro jednotlivé věkové kategorie:

- MINI: 40 cm
- JUNIOR: 50 cm
- SENIOR: 60 cm
- OPEN - vysáň libovolné výšky dle zvyku a zájmu soutěžících

Rozhodčím je doporučováno dávat vyšší překážky na začátek trasy s ohledem na výdrž jezdců.

PENALIZACE

- C1: pád překážky nebo obíhacího bodu v crossové části: 4 body
- C2: první zastavení před překážkou: 4 body
- C3: druhé zastavení před překážkou: 16 bodů
- C4: upuštění otěží jednou nebo oběma rukama: 4 body
- C5: jezdec nedrží otěže oběma rukama po celou dobu jízdy: 16 bodů
- C6: pád jezdce nebo Hobby Horse: 16 bodů
- C7: tyč Hobby Horse není po celou dobu mezi stehny jezdce: 16 bodů
- C8: absolvování skoků ve špatném pořadí nebo absolvování překážky ze špatného směru, vynechání nebo přeskočení překážky navíc: 16 bodů
- C9: absolvování kurzu v rozporu s předepsanou obuví: 16 bodů
- C10: neposlušnost (přidání extra kruhu v jakékoliv části kurzu a nebo jezdec odjede dokola překážku kterou právě absolvoval: 16 bodů
- C11: neodstartování do 15 vteřin od pokynu: 16 bodů
- C12: start před pokynem rozhodčího: 16 bodů
- C13: nepovolená výstroj a výzdoba na koni (např. kokarda nebo visící dekorace zkreslující pohled na jezdcevi ruce): 4 body
- C14: dotek hrazení nebo opuštění kolbiště: 4 body

DISKVALIFIKACE

- D1: protnutí časomíry před absolvováním celého kurzu
- D2: nepovolená nebezpečná výstroj na koni (špendlíky apod.)
- D3: vícenásobný start v soutěži (bez nároku na vrácení startovního)

- D4: porušení výstroje během jízdy nebo rozpad Hobby Horse (samovolné oduždění koně, utržení otěže a další závady které výrazně ovlivní výkon)
- D5: pád jezdce (za pád jezdce se považuje situace, kdy je jezdec nucen dotknout se jakoukoliv částí paže země)
- D6: nesportovní chování, jako je házení Hobby Horse nebo jinými předměty, nebo agrese či šikana namířená proti ostatním - v opakovaných nebo velmi závažných případech může rozhodčí nebo pořadatel soutěže podle svého uvážení odmítnout další starty závodníka v den soutěže
- D7: kulhání nebo zranění
- D8: účast ve špatné kategorii
- D9: nepovolený pomocník viz kategorie

SKOK MOHUTNOSTI

Ve Skoku mohutnosti je doporučena menší velikost Hobby Horse (Hobby Horse s menším sportovnějším vzhledem, který závodníkovi umožňuje dosáhnout vyšší rychlosti a obratnosti).

Každý jezdec má pro překonání výšky právo na 2 pokusy. Pokud jsou oba neplatné, jezdec na této výšce končí a jako poslední uznaná mu je zapsána poslední překonaná.

Jezdci absolvují postupně skoky nad jedinou překážkou u které se postupně zvedá výška. Je určena počáteční výška, pro každou věkovou kategorii (v závorce jsou uvedeny následující výšky v cm):

- Začínající JUNIOR - 40 cm (50, 60, 70, 75, 80, 85, 90, 95, 100, 102 a dále po 2 cm)
- Začínající SENIOR - 80 cm (90, 100, 110, 114, 118, 120 a dále po 2 cm)
- Kategorie 2018 2019 - 40 cm (50, 60, 70, a dále po 5 cm)
- Kategorie 2016 - 2017 - 40 cm (50, 60, 70, 75, 80, 85, 90, 95, 100, 102 a dále po 2 cm)
- Kategorie 2015 - 70 cm (80, 85, 90, 95, 100, 102 a dále po 2 cm)
- Kategorie 2014 - 80 cm (90, 95, 100, 104, 106 a dále po 2 cm)
- Kategorie 2013 - 80 cm (90, 100, 110, 114, 118, 120 a dále po 2 cm)
- Kategorie 2012 - 90 cm (100, 106, 110, 114, 118, 120 a dále po 2 cm)
- Kategorie 2011 - 90 cm (100, 110, 120, 124, 126 a dále po 2 cm)
- Kategorie 2010 a starší - 100 cm (110, 120, 124, 126 a dále po 2 cm)
- Kategorie OPEN - 100 cm (110, 120, 124, 126 a dále po 2 cm)

Každý soutěžící musí najet na skok cvalem a postupně absolvovat všechny vypsane výšky. Soutěžící může vynechat libovolný počet výšek a rozhodnout se sám, na které výšce začne závodit, případně které výšky v průběhu soutěže vynechá. Pokud výšku překoná, jsou všechny výšky vynechané před úspěšným skokem považovány v zápisu za úspěšně překonané a je na ně tak nahlíženo při hodnocení. Pokud výšku nepřekoná, je mu jako nejvyšší dosažená výška uznaná poslední překonaná výška. Jezdec se u každé vypsane výšky musí rozhodnout, zda se o ní pokusí, nebo rozhodčímu (doormanovi) nahlásí vynechání. Není možné se vrátit k nižším výškám, které ostatní jezdci již absolvovali. Každý soutěžící má jeden pokus pro absolvování skoku v dané výšce. Soutěžící, který překážku shodí nepokračuje v soutěži. To neplatí v případě, že zbude maximálně 6 soutěžících po dokončení skoků všech účastníků v dané výšce. V tu chvíli má každý jezdec pro absolvování dané výšky jeden náhradní pokus. O výsledném pořadí rozhodne nejvyšší absolvovaná výška (vyhrává jezdec, který překoná nejvyšší skok) a v případě shody rozhoduje zápis (lépe se umístí jezdec, který předchozí výšku absolvoval na 1. pokus a pokud se tak stane u všech jezdců, toto pravidlo se aplikuje na každou předcházející výšku postupně). V případě, že nebude možno určit pořadí, obdrží jezdci shodnou pozici v hodnocení.

Jezdec je diskvalifikován při nedodržení následujících pravidel:

- jezdec musí na překážku najíždět pouze cvalem
- jezdec musí otěže držet alespoň jednou rukou (společně s tyčí nebo v jedné ruce tyč a v druhé otěž)
- tyč hobby horse musí být po celou dobu mezi stehny jezdce, tím se rozumí nájezd na překážku (vzdálenost min 1 m před skokem), přeskok a doskočení za překážku (vzdálenost min 1 m za skokem)

- v případě že dojde k pádu v koridoru 1 m před překážkou a kdekoli za překážkou (nepředvede bezpečné doskočení)
- start bez pokynu rozhodčího
- nesportovní chování, jako je házení Hobby Horse nebo jinými předměty, nebo agrese či šikana namířená proti ostatním - v opakovaných nebo velmi závažných případech může rozhodčí nebo pořadatel soutěže podle svého uvážení odmítnout další starty závodníka v den soutěže

Délka nájezdu na překážku není limitována.

Soutěžící startují na pokyn rozhodčího (vizuální, zvukový apod.).

WESTERNOVÉ DISCIPLÍNY

OBLEČENÍ JEZDCE

Čistá sportovní obuv (světlá nebarvící podrážka) je povinnou výbavou jezdce, pokud se soutěž koná v hale nebo tělocvičně se speciálním sportovním povrchem. Pokud jezdec tuto podmínku nesplní, nebude mu umožněn start. **Není povolen start v botách s hladkou klouzající podrážkou (piškoty atp.), dále v ponožkách včetně ponožek s protiskluzovou vrstvou ani start na boso.** Odchýlení se od předepsaného oblečení může rozhodčí povolit ze zdravotních nebo závažných důvodů.

Je doporučeno sportovní oblečení (triko a kalhoty z elastických materiálů). Start v oblečení imitující tradiční westernový oděv je povolen - košile s dlouhým rukávem a límečkem, halenka s dlouhým rukávem v kombinaci s jeansy nebo legínami. Dále je doporučen klobouk - není ovšem povinný. Doporučuje se úhledné oblečení a především správná výstroj.

TYPY WESTERNOVÝCH CHODŮ

Správný nohosled jednotlivých chodů je popsán (viz výše v obecném popisu chodů).

Krok (walk): v kroku jde Hobby Horse uvolněně vpřed a kroky směřují dopředu. Ve většině westernových disciplín je ideální pomalý, plochý a sebraný krok.

Klus (jog): neboli pomalý klus, je pomalý a měkký. Je zde menší energie než při drezurním klusu. Kroky jsou krátké, ploché a nízké. Kroky jsou stále jasným klusem (zahrnují část, kdy jsou obě nohy ve vzduchu), a ne například rychlou chůzí (kdy při jedné fázi dochází k doteku obou nohou země v jeden moment). V prodlouženém klusu se krok protáhne, ale tempo zůstává jako obvykle.

Cval (lope): neboli pomalý cval, je pomalý a měkký. Kroky jsou krátké a ploché. Při jízdě po směru hodinových ručiček by měl jezdec jezdit v pravém cvalu (pravá noha vede) a naopak, pokud není požadováno jinak. Cval musí být stále cval, musí stále docházet ke všem fázím pohybu - především fáze, kdy jsou obě nohy ve vzduchu a fáze, kdy jsou obě nohy na zemi - nesmí dojít k záměně za klus, kde se nohy na zemi nepotkají v jeden moment.

TYPY WESTERNOVÝCH PRVKŮ

Zastavení, výdrž: Dobré zastavení se provádí ve správné pozici s oběma nohama v zákrytu - nohy se mohou zcela dotýkat nebo mohou být postaveny mírně od sebe až do šířky ramen jezdce.

Oblouk: Velikost a směr oblouku je vždy definován úlohou a kužely. Hobby Horse je mírně ohnutý dovnitř, na větších obloucích není ohnutí nutné.

Ustupování na holeň: Hobby Horse se pohybuje dopředu i do strany - nohy se překřížují - noha, která je druhá ve směru pohybu se překřížuje před vedoucí nohu (nesmí se podkračovat). Hobby Horse je mírně ohnutý proti směru pohybu. Předek (hlava) a zadní část (tyč) Hobby Horse by se měly pohybovat ve stejné linii: ne hlava nebo tyč jako první. Jezdcova ramena a hlava směřují stále dopředu nebo mohou být lehce natočena do směru pohybu.

Side pass: Side pass je ustupování nohama přímo do strany - nohy se překřížují - noha, která je druhá ve směru pohybu se překřížuje před vedoucí nohu (nesmí se podkračovat). Hobby Horse se vůbec *nepohybuje* dopředu, pouze do strany. Pozice a ohyb jsou stejné, jako při ustupování na holeň. Jezdcova ramena a hlava směřují stále dopředu nebo mohou být lehce natočena do směru pohybu.

Plec ven / zád' dovnitř: Chodidla směřují ven od vnitřku jízdárny. Ramena a hlava jezdce směřují do směru pohybu. Hobby Horse je ohnutý tak, aby hlava směřovala stále do směru pohybu.

Obrat okolo předku nebo obrat okolo zádi: Při obratu okolo předku jezdec provádí pohyb otočení o počet předepsaných stupňů nebo plných obrátů, přičemž hlava Hobby Horse je otočným bodem uvnitř pohybu. Obrat okolo zádi je opakem obratu okolo předku: pohyb otočení o počet předepsaných stupňů nebo plných obrátů s koncem tyče Hobby Horse jako otočným bodem uvnitř pohybu. Při obou pohybech se nohy pohybují po dvou drahách, zadní noha pohybu předkračuje vedoucí nohu a Hobby Horse je mírně ohnutý ve směru pohybu. Jezdcova ramena a hlava směřují rovně nebo jsou mírně natočeny do směru pohybu. Směr obratu vždy určuje pohyb hlavy Hobby Horse - u obratu okolo zádi se obrat nazývá tak, kam se pohybuje hlava Hobby Horse - obrat okolo zádi vlevo znamená, že dochází k pohybu hlavy Hobby Horse doleva a naopak. U obratu okolo předku se o obrat okolo předku vlevo jedná v případě, kdy se hlava Hobby Horse otáčí doleva = zád' uhýbá směrem doprava a naopak.

Přeskok = změna cvalové nohy: Jezdec změní vedoucí nohu ve cvalu. Technicky je přeskok proveden tak, že jezdec musí 2x za sebou poskočit na vedoucí noze a tím vyměnit vedoucí nohu. Například v pravém cvalu tedy dojde při přeskoku k odrazu z pravé nohy opět na pravou a mezitím k přesunu levé nohy vpřed. Jakékoliv mezikroky nebo poskoky navíc jsou penalizovány. Při použití stihlového udidla také změni držení otěží a tyče (u pákového uždění zůstává jednoruční vedení bez nutnosti změny ruky na otěži a tyči). Na rozdíl od drezury jsou kroky při letmém přeskoku poměrně nízké.

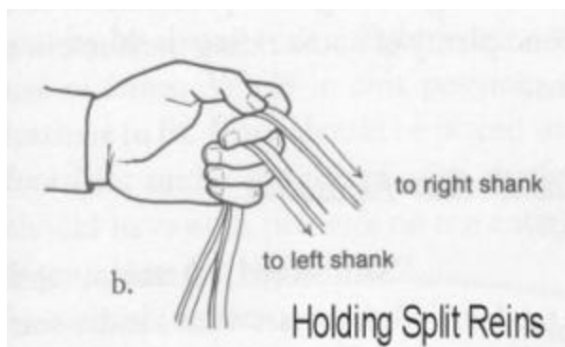
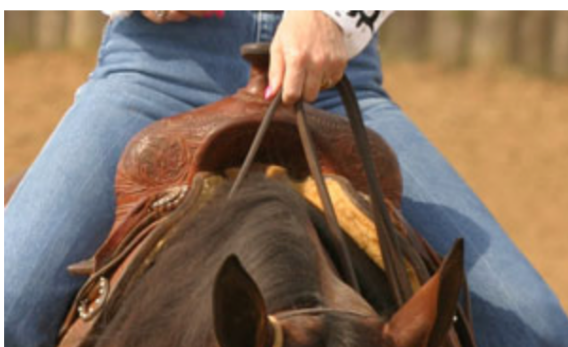
WESTERNOVÁ VÝSTROJ HOBBY HORSE

Hobby Horse musí mít vždy **westernovou uzdečku**, což znamená, že uzdečka nesmí mít nánosník. Udidlo musí být buď stihlo, páka, **bosal / hackamore** nebo **provazová ohlávka**. Je povoleno i bezudidlové předvedení pouze na **nákrčním řemeni** - nákrční řemen je uchopen jednou rukou a druhá ruka drží tyč (jezdec za toto předvedení nezískává body navíc). S udidly typu stihlo a páka se používají dělené otěže. Provazová ohlávka se smí používat i se spojenými i s dělenými otěžemi (při použití spojených otěží musí být obě ruce na otěžích a v případě použití dělených otěží mohou být obě ruce na otěžích nebo může být Hobby Horse předveden jednoručně viz držení otěží). Martingaly a různé obdobné pomůcky nejsou povoleny. V soutěžích westernového ježdění není povolen bič.

DRŽENÍ WESTERNOVÝCH OTĚŽÍ

Při jízdě se stihlovým udidlem by dělené otěže měly být překřížené. Při jízdě se stihlovým udidlem nebo bosalem se otěže drží oběma rukama ve stylu zvaném můstek nebo v anglickém stylu. Vnější ruka drží tyč Hobby Horse a vnější otěž, zatímco vnitřní ruka drží vnitřní otěž. Vnitřní ruka by měla být na stejné úrovni, jako vnější ruka. Při trailu je povoleno otěže uchopit jednou rukou, pokud je to nutné pro provedení překážky (např. branka). V případě použití páky by měl být ukazováček mezi oběma otěžemi a zbytek otěží by měl procházet dlaní. Ruka, držící otěž, by měla být asi 10 až 20 cm nad Hobby Horse, v závislosti na jeho velikosti. Druhá (volná) ruka drží tyč. Zbytek otěží musí být na straně ruky, která drží otěže. Změna ruky s otěžemi není povolena, pokud to není nutné pro plnění úkolu v trailu (např. branka). Držení jednou rukou lze provést i tak, že otěže a tyč jsou drženy stejnou rukou a volná ruka je držena na straně nebo jako „stínová ruka“ v zákrytu ruky s otěžemi. Detaily v držení otěží se neposuzují, nejdůležitější je nezapomenout, že se používají dvě ruce se stihlovým udidlem a spojenými otěžemi. Jedna ruka se používá s pákovým udidlem. Náčrty držení otěží naleznete níže:

Jednoruční vedení:



Obouruční vedení:



POZICE HOBBY HORSE A JEZDCE

Při provádění pohybů a pohybu vpřed by hlava Hobby Horse měla být ve správné poloze, která je nižší než u anglického stylu: tyč je přibližně ve vodorovné poloze, ale správná poloha závisí také na stavbě Hobby Horse. Hobby Horse by neměl být před ani za udidlem (což znamená, že nos Hobby Horse je při správném nastavení pozice krku mírně vystrčený vpřed). Tato definice správné pozice platí v každé disciplíně pokud není ve specifických pravidlech pro danou disciplínu uvedeno jinak. Jezdec musí mít správný postoj a zejména by se neměl naklánět dopředu. Jezdec má uvolněná a pružná záda a jeho nohy fungují nezávisle. Horní část těla je držena rovně a klidně, ruce jsou stabilní a zároveň uvolněné.

DRUHY WESTERNOVÝCH DISCIPLÍN

- western horsemanship
- western trail

POPIS WESTERNOVÝCH DISCIPLÍN

WESTERN HORSEMANSHIP

V Horsemanshipu je doporučena větší velikost Hobby Horse (Hobby Horse s větším westernovým vzhledem, což znamená rovnější krk ve vodorovné linii s podlahou a nos vystrčený mírně vpřed).

V této disciplíně se hodnotí schopnost jezdce a Hobby Horse plynule provádět různé cviky podle úlohy, připravené rozhodčím. Hobby Horse je předváděn v mírně vyšším tempu a na lehce naplých otěžích.

Soutěžící se představí v individuální úloze. Individuální práce zahrnuje krátkou úlohu, která se skládá z předvedení různých chodů, zastavení, obrátů, letmých přeskoků nebo jiných pohybů, které jsou vyžadovány vždy nákresem plánu obsahující kužely a rozkreslení a popis pohybů.

Pro usnadnění pořádání soutěží ve westernovém ježdění existují tři úrovně obtížnosti tříd horsemanshipu. V nižších úrovních obtížnosti jsou požadovány jednodušší cviky a je jich obvykle méně. Vyšší úrovně obtížnosti většinou obsahují složitější přechody mezi jednotlivými chody, složitější cviky a úloha je většinou také delší. Úloha může obsahovat určené pohyby nebo cviky obtížnosti určité úrovně nikoli však cviky vyšší úrovně. Úloha nemusí obsahovat všechny cviky určené pro určitou úroveň.

Úroveň 1 (kvalifikační závody): krok, klus a cval alespoň jedním směrem, kruhy, osmičky, jiné zakřivené linie, zastavení, couvání na rovné linii, obrát max. 180 stupňů kolem zádi/předku, jednoduché přechody, jednoduchá změna cvalové nohy (přes klus), prodloužený klus, obrát max. 360 stupňů kolem zádi/předku, přechody střední obtížnosti, jeden letmý přeskok, couvání do oblouku, ustupování na holeň

Úroveň 2 (kvalifikační závod a MČR): krok, klus a cval alespoň jedním směrem, kruhy, osmičky, jiné zakřivené linie, zastavení, couvání na rovné linii, obrát max. 180 stupňů kolem zádi/předku, jednoduché přechody, jednoduchá změna cvalové nohy (přes klus), prodloužený klus, obrát max. 360 stupňů kolem zádi/předku, přechody střední obtížnosti, jeden letmý přeskok, couvání do oblouku, ustupování na holeň, prodloužený cval, obrát max. 900 stupňů (2,5 otáčky) kolem zádi/předku, obtížné přechody, několik letmých přeskoků (ovšem ne v řadě za sebou), práce na dvou stopách (zád' nebo plece dovnitř), sidepass

Jezdec musí úlohu provést přesně, precizně, plynule a v přiměřeném tempu. Jezdec čeká na pokyn rozhodčího ke startu (vizuální nebo zvukový signál) a kývnutím oznámí svůj start a vjíždí do úlohy. Soutěžící, který nekývne na rozhodčího, nebude penalizován. Cviky se provádějí podle kuželů v aréně. Při dobrém provedení jezdec udržuje po celou dobu stejnou vzdálenost tj. cca 1 metr od kuželů. Odlišná vzdálenost snižuje bodové hodnocení.

HODNOCENÍ

Soutěžící budou hodnoceni body od 0 do 100, přičemž 70 bodů znamená průměrný výkon. Body se budou přičítat nebo odečítat za jednotlivé cviky na základě následujícího rozmezí od plus 1,5 do minus 1,5:

- - 1,5 extrémně špatné
- - 1 velmi špatné
- - 0,5 špatné
- 0 průměrné
- + 0,5 dobré
- + 1 velmi dobré
- + 1,5 vynikající

PENALIZACE

Penalizace 1 bod: přerušení chodu až na dva kroky, špatná pozice jezdce nebo Hobby Horse, předčasná nebo pozdní změna cvalové nohy

Penalizace 3 body: špatný chod na 3 a více kroků, změna vedoucí cvalové nohy přes klus, dotýkání se Hobby Horse (cílené dotknutí například za účelem pochvaly během disciplíny), dotýkání se otěží rukou (cílená úprava konce otěží při jednoručním vedení - za dotek se nepovažuje dotknutí ruky, která drží stále tyč a otěže se jí dotknou), kontakt s kuželem

Penalizace 5 bodů: nesprávná úloha (špatné pořadí prvků, vynechání prvku, provedení prvku ve špatném směru), převržení kuželu nebo práce na špatné straně kužele, úplné vynechání kavalety, pád (koleno nebo ruka se dotkne země nebo tyč nezůstane mezi nohama), špatné držení otěží (špatné držení otěží pro příslušné použité udidlo - stihlo obouruční vedení, páka jednoruční vedení - detailní držení otěží není posuzováno), zahájení úlohy bez souhlasu rozhodčího, rušení výkonu ostatních, viditelné nebo vážné zranění, zakázaná výstroj, vyndání tyče

WESTERN TRAIL

Ve western trailu je doporučena větší velikost Hobby Horse (Hobby Horse s větším westernovým vzhledem, což znamená rovnější krk ve vodorovné linii s podlahou a nos vystrčený mírně vpřed).

V **Trailu** musí soutěžící absolvovat předepsanou úlohu, která se skládá z vypsání překážek. Soutěžící je hodnocen na základě penalizací a přesnosti provedení.

Překážky: překážka obsahující couvání (vymezená kavaletami nebo kužely, couvání může mít tvar písmene L, Z, U nebo V), jízda přes nejméně čtyři tyče nebo bariéry a chůze přes mostek nebo lavičku. Slalom, přenášení předmětu, oblečení a svlečení pláště, obrat ve čtverci anebo jakákoliv jiná bezpečná a zvládnutelná překážka, která je schválena rozhodčím. Zakázaná jsou živá zvířata, skoky přes překážky, oheň, hasící přístroje a jakákoliv překážka vyhodnocená rozhodčím jako nebezpečná

HODNOCENÍ

- systém přidělování bodů je od 0 do nekonečno s tím, že 70 bodů znamená průměrný výkon
- na každé překážce může jezdec obdržet nebo ztratit body, které se přičítají nebo odečítají ze skóre 70 bodů
- každá překážka bude bodována od +1,5 do - 1,5 bodu (-1,5 extrémně špatně, +1,5 excelentně)

Bodování překážek je nezávislé na penalizacích:

- - 1,5 extrémně špatné
- - 1 velmi špatné
- - 0,5 špatné
- 0 průměrné
- + 0,5 dobré
- + 1 velmi dobré
- + 1,5 vynikající

PENALTY

Penalizace 1/2 bodu: každý lehký dotek o bariéru, kužel nebo překážku

Penalizace 1 bod: kopnutí nebo šlápnutí na kavaletu, přerušení chůze až na dva kroky, špatná pozice jezdce nebo Hobby Horse, předčasná nebo pozdní změna cvalové nohy, nesprávný způsob cvalu přes kavaletu (vedoucí noha přeskakuje jako první)

Penalizace 3 body: špatný chod na 3 a více kroků, změna vedoucí cvalové nohy přes klus, dotýkání se Hobby Horse (cílené dotknutí například za účelem pochvaly během disciplíny), dotýkání se otěží rukou (cílená úprava konce otěží při jednoručním vedení - za dotek se nepovažuje dotknutí ruky, která drží stále tyč a otěže se jí dotknou), upuštění lana branky, nesprávný způsob cvalu mimo nebo přes kavaletu (vedoucí noha přeskakuje jako první), kontakt s kuželem, chybné překonání kavalet ve cvalu (tzn. že jezdec má kavaletu tzv.

„mezi nohama“ = ve cvalové fázi, kdy se obě nohy potkají v jeden moment na zemi, se kavaleta nachází mezi nimi)

Penalizace 5 bodů: nesprávná úloha (nesprávné pořadí prvků, vynechání prvků, předvedení prvků ve špatném směru), převržení kuželu nebo práce na špatné straně kužele, úplné vynechání kavalety, pád (koleno nebo ruka se dotkne země nebo tyč nezůstane mezi nohama), špatné držení otěží (špatné držení otěží pro příslušné použité udidlo - stihlo obouruční vedení, páka jednoruční vedení - detailní držení otěží není posuzováno), zahájení úlohy bez souhlasu rozhodčího, rušení výkonu ostatních, viditelné nebo vážné zranění, zakázaná výstroj, vyndání tyče, odmítnutí překážky, neposlušnost, neschopnost dodržet předepsanou trasu, upuštění lana branky

BARREL RACE

Barrel race je **jednokolová** soutěž. Závodník může předepsanou úlohu absolvovat v libovolném chodu - krok, klus i cval. V této disciplíně se pořadí určuje na základě získání nejrychlejšího času (bez penalizací) - jedná se tedy o rychlostní disciplínu. Povolené je westernové uždění a nákrční řemen. Jako u ostatních westernových disciplín je povolen start jednoručního vedení - viz popis jednotlivých uždění. (není penalizováno, zda jezdec například odstartoval obouručně a styl držení změnil, nebo v případě, že jezdec upustí jednu z otěží v průběhu soutěže). Podmínkou tedy je, aby po celou dobu úlohy měl jezdec otěže alespoň v jedné ruce. Trať musí být postavena tak, aby odpovídala podle nákresu - 3x barrel - rovnoramenný trojúhelník se základnou. Namísto barrelů mohou být použity i jiné objekty - doporučují se takové, kde je zohledněna bezpečnost při uklouznutí a pádu na objekt. Zároveň se doporučují vyšší objekty, které jezdce prokazatelně přimějí předmět oběhnout - aby nemohlo dojít k přeskočení. Dostatečný prostor se musí udržovat mezi sudy, ohrazením a jinými překážkami.

Je doporučeno čas měřit pomocí fotobuňky, která je umístěna rovnoměrně před základnou trojúhelníku ve směru startu - doporučená vzdálenost je min 2 metry.

Pokud se v průběhu jízdy vypne nebo zastaví časomíra, má jezdec právo na opakování startu.

KURZ ZÁVODU

Na povel rozhodčího (zvukový signál nebo zvednutí startovacího předmětu - vizuální signál) soutěžící pojede k sudu č. 1 a provede obrat kolem sudu (přibližně 360 stupňů) z levé stany ve směru hodinových ručiček. Pak bude pokračovat k sudu č. 2, provede obrat kolem sudu z pravé strany proti směru hodinových ručiček a od sudu č. 2 bude pokračovat k sudu č. 3 a provede další obrat kolem sudu z pravé strany proti směru hodinových ručiček. Od sudu č. 3 pojede do cíle, přičemž musí projet mezi sudy č. 1 a 2. Tento kurz kolem sudů může také začínat doleva.

2 POVOLENÉ ZPŮSOBY ABSOLVOVÁNÍ TRASY:

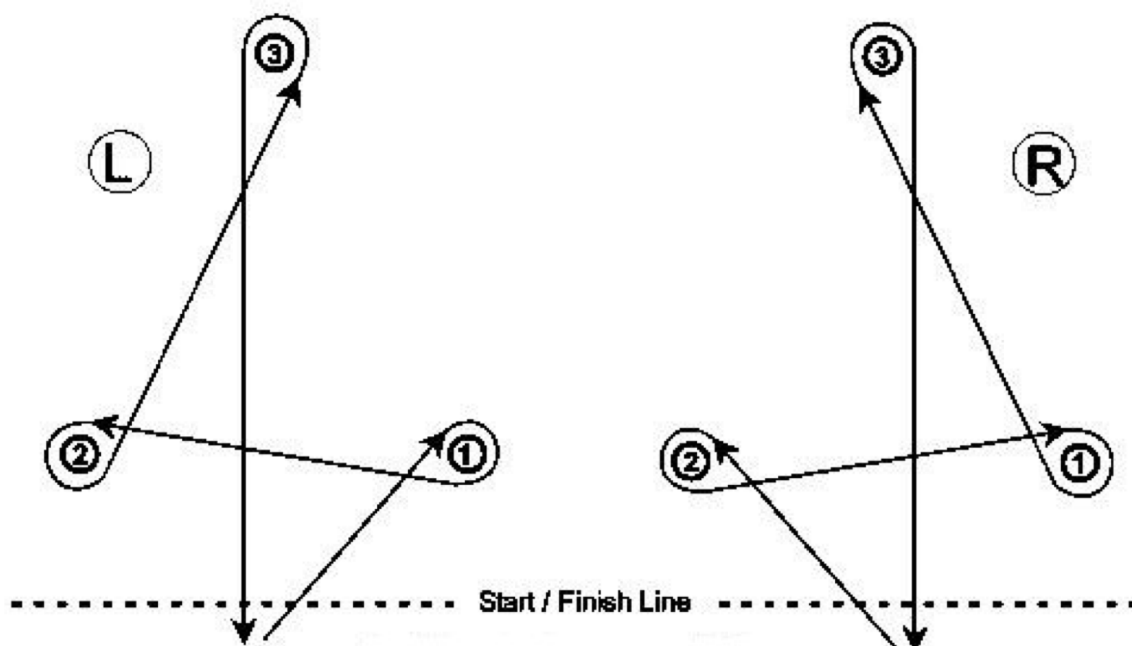
PENALTY

Penalizace 4 trestné body: posunutí sudu

Penalizace 8 trestných bodů: převržení sudu

Penalizace 16 trestných bodů: nedodržení kurzu, pád jezdce, vytažení tyče Hobby Horse, špatné držení otěží (špatné držení otěží pro příslušné použité udidlo - stihlo obouruční vedení, páka jednoruční vedení - detailní držení otěží není posuzováno)

Penalizace 20 trestných bodů: zjevné kulhání, neposlušnost, nesportovní chování (agresivita, slovní nadávky, odhození hobby horse, kopání do předmětů a podobný projev násilí)



POLE BENDING

Pole Bending je časově měřená **jednokolová** soutěž využívající šesti plastových tyčí rozmístěných v přímé řadě za sebou. Tyče musí být 1,8 m vysoké o průměru maximálně 5 cm, jejich podstavce mohou mít průměr maximálně 35 cm. Tyče jsou umístěny ve stejných vzdálenostech od sebe. Minimální vzdálenost je 2m maximální není stanovena.

Výchozí brána nebo vrata musí zůstat stejné po celou dobu konání závodu.

Začátek / cílová čára a pozice tyčí by měly být trvale označeny a musí zůstat stejné po celou dobu konání soutěže ideálně cca 2 metry před linií prvních tyče.

Kdykoliv soutěžící překročí startovní čáru, čas začne.

Start je povolen pouze na pokyn rozhodčího.

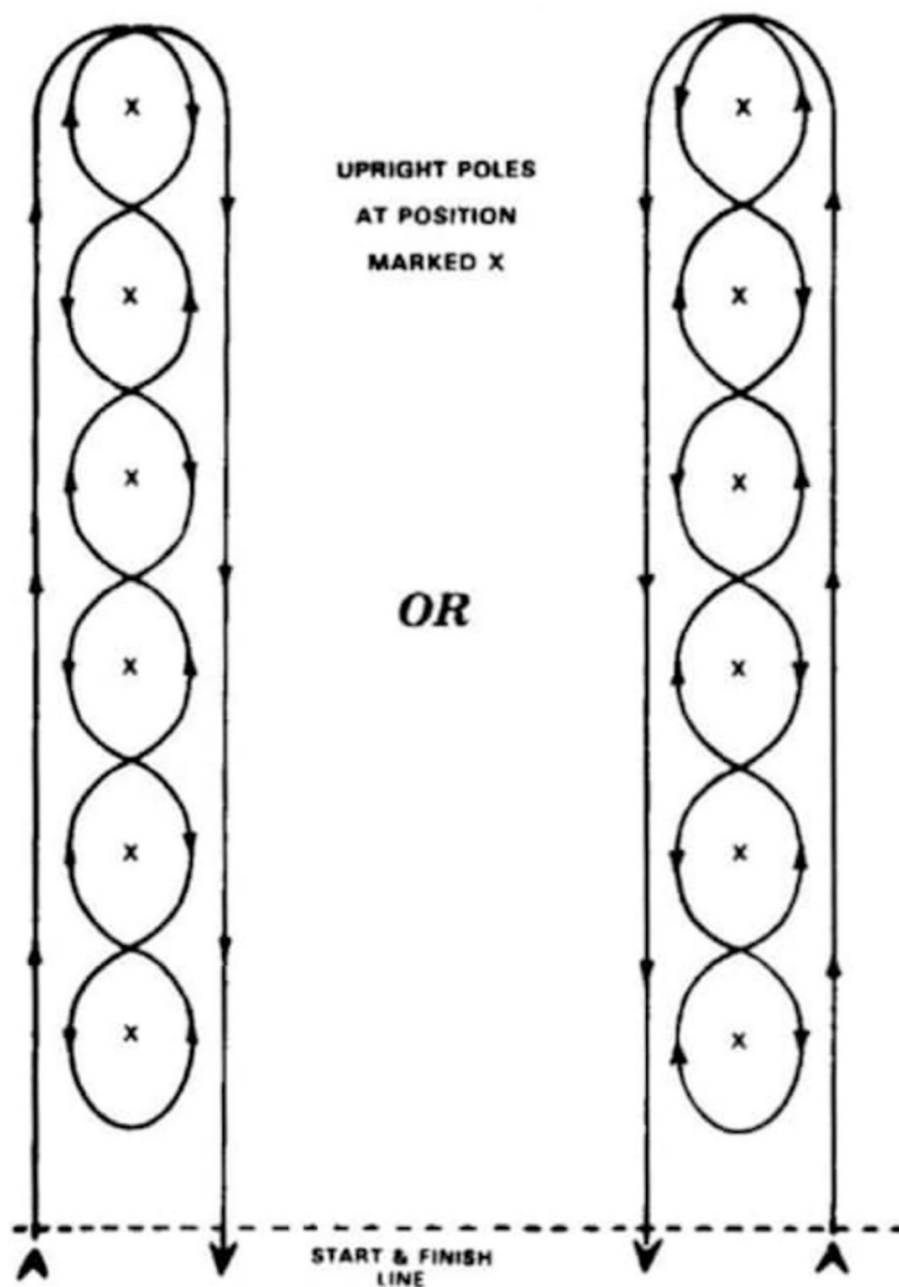
Po dojetí patternu soutěžící neprodleně opustí arénu. V případě ztráty části výstroje (chránič, klobouk, bič) se pro ně jezdec se svým koněm z bezpečnostních důvodů v žádném případě nevrací, ale opustí arénu a vyčká, dokud si nebude moci svou výstroj vyzvednout u pověřeného personálu (technické čtyry).

Náhradní jízda se udělí, pokud časomíra selhala, nebo pokud sudy nejsou správně umístěny na jejich značky. Jakékoli penalty na původní jízdě nesmí být použity při opakování.

Jestliže je nutné měnit postavení patternu v průběhu jízdy třídy a nemůže být obnoven jeho původní vzhled, pořadí může být uzavřeno pouze v případě, že celá třída je opakována. Ve změnách je např. zahrnuto: změny v pozici barelů/tyčí, změna polohy časomíry, a to buď vertikálně nebo horizontálně, nebo změna v orientaci k bráně atd.

Pokud se v průběhu jízdy vypne nebo zastaví časomíra, má jezdec právo na opakování startu.

Penalizace 4 trestné body: posunutí tyče



Penalizace 8 trestných bodů: převržení tyče

Penalizace 16 trestných bodů: nedodržení kurzu, pád jezdce, vytažení tyče Hobby Horse, špatné držení otěží (špatné držení otěží pro příslušné použité udidlo - stihlo obouruční vedení, páka jednoruční vedení - detailní držení otěží není posuzováno)

Penalizace 20 trestných bodů: zjevné kulhání, neposlušnost, nesportovní chování (agresivita, slovní nadávky, odhození Hobby Horse, kopání do předmětů a podobný projev násilí)

KVALIFIKAČNÍ PODMÍNKY NA MČR + TITULY

Kvalifikační závody jsou ty, které jsou vypsané v rámci CZECH HOBBY HORSEING TOUR. Konkrétní mapa závodů je k dispozici na www.chha.cz.

Kvalifikační podmínky jsou vypsané pro následující seznam disciplín:

Ročníkům narozeným 2020 a mladším je povoleno v těchto disciplínách startovat, ale není jim udělena kvalifikace v dané disciplíně!

- **2018 - 2019:** Parkur 20 cm, Skok mohutnosti
- **2016 - 2017:** Parkur 30 cm, Skok mohutnosti
- **2015:** Parkur 40 cm, Skok mohutnosti
- **2014:** Parkur 40 cm, Skok mohutnosti
- **2013:** Parkur 50 cm, Skok mohutnosti
- **2012:** Parkur 60 cm, Skok mohutnosti
- **2011:** Parkur 60 cm, Skok mohutnosti
- **2016 - 2019 MINI:** Parkur 40 cm, Barrel Race, Pole Bending, Drezura, Drezura Freestyle na hudbu, Cross country
- **2013 - 2019 MINI/JUNIOR:** Western Horsemanship
- **2013 - 2015 JUNIOR:** Parkur 60 cm, Barrel Race, Pole Bending, Drezura, Drezura Freestyle na hudbu, Cross country
- **2012 a starší SENIOR:** Parkur 70 cm, Skok mohutnosti, Barrel Race, Pole Bending, Drezura, Drezura Freestyle na hudbu, Western Horsemanship, Western Trail, Cross Country
- **OPEN:** Parkur 60 cm, Parkur 70 cm, Parkur 80 cm, Parkur 90 cm, Parkur 100, Parkur styl 50 cm, Parkur styl 60 cm, Parkur limit 40 cm, Parkur limit 60 cm, Parkur limit 80 cm, Týmové skákání - 60 cm, Cross country, Drezura, Drezura Freestyle skupin na hudbu, Western Horsemanship, Western Trail, Barrel Race, Pole Bending
- **VELKÁ CENA MĚSTA:** Parkur 100/110 cm s rozeskakováním

Podmínky kvalifikace:

- ke kvalifikaci stačí účast pouze na 1 závodě (účast na více závodech zvyšuje šanci na kvalifikaci a není zakázána)
- kvalifikaci získává automaticky každý vítěz disciplíny
- kvalifikační kritérium pro ostatní soutěžící je dáno dosaženým výsledkem vítěze

Výpočet je stanoven následovně:

PARKUR, CROSS COUNTRY, TÝMOVÉ SKÁKÁNÍ

Koeficient 1,2 - vítěz zajel parkur v čase 22:00 vteřin. Kvalifikuje se každý, kdo dosáhne času pomalejšího do 120 % času vítěze. V praxi to je tedy každý soutěžící, který zajel parkur v čase nižším než 26,40 vteřin. Na MČR se nemůže kvalifikovat jezdec, který parkur zajel s penaltami.

PARKUR NA LIMITOVANÝ ČAS

1,5 vteřiny oproti rozdílu stanoveného limitovaného času a času vítěze parkuru na limitovaný čas. Kvalifikuje se každý jezdec, který zajel parkur o 1,5 vteřin hůře oproti limitovanému času než vítěz. Tzn. limitovaný čas byl stanoven na 25:00. Vítěz zajel parkur v čase 24:75. Tzn. rozdíl mezi časem vítěze a časem limitovaným je 0,25 vteřiny. Kvalifikuje se každý, kdo má rozdíl mezi těmito dvěma časy do 1,75 včetně.

DREZURA, DREZURA FREESTYLE NA HUDBU, DREZURA FREESTYLE NA HUDBU DVOJIC, PARKUR NA STYL, WESTERN HORSEMANSHIP, WESTERN TRAIL, BARREL RACE, POLE BENDING

Koeficient 0,8 - kvalifikaci získá každý, kdo získal alespoň 80% skóre vítěze. To znamená, že pokud vítěz získal 75 bodů, kvalifikuje se každý, kdo získal alespoň 60 bodů.

SKOK MOHUTNOSTI

Jsou stanoveny kvalifikační výšky pro jednotlivé věkové kategorie. Tzn. pokud soutěžící přeskočí níže předepsanou výšku, je bez ohledu na umístění v daném závodě kvalifikován.

- 2018 - 2019: 60 cm
- 2017 - 2016: 70 cm
- 2015: 80 cm
- 2014: 90 cm
- 2013: 100 cm
- 2012: 106 cm
- 2011: 110 cm
- 2010 a starší: 120 cm
- OPEN: 120 cm

V případě, že v každé soutěži není na konci CZECH HOBBY HORSING TOUR kvalifikováno alespoň 30 startujících na MČR, vyhrazuje si pořadatel právo dokvalifikovat soutěžící s nejvyšším získaným skóre (viz klíč kvalifikačních podmínek).