

РЕГЛАМЕНТ НА СЪСТЕЗАНИЕТО ПО ПРЕСКАЧАНЕ НА ПРЕПЯТСТВИЯ С ХОБИ-КОНЕ (Hobbyhorse showjumping)



СЪДЪРЖАНИЕ

1. Обща информация за прескачането на препятствия с хоби-коне
2. Препятствия
 - 2.1 Обща информация за препятствията
 - 2.2 Видове препятствия
 - 2.3 Единични препятствия и комбинации
3. Паркур
 - 3.1 Размер на арената
 - 3.2 План на паркура
4. Сигнали
5. Персонал
6. Оборудване за ездачи и хоби-коне
7. Начин на оценяване
 - 7.1 Метод А
 - 7.2 Бараж
 - 7.3 Наказателни точки

1. ОБЩА ИНФОРМАЦИЯ ЗА ПРЕСКАЧАНЕТО НА ПРЕПЯТСТВИЯ С ХОБИ-КОНЕ (NOBBYHORSES)

Прескачането на препятствия с хоби-коне заимства много от прескачането на препятствия с истински коне. Наред с други неща, наказателните точки и критериите за оценка идват от правилата на конния спорт. Въпреки това, вместо истинско животно, тук имаме хоби-кон. По този начин прескачането на препятствия технически измерва способностите на ездача за прескачане на препятствия, които са напр. усилие, скорост, баланс, памет, издръжливост и устойчивост на напрежение. Въпреки това, когато яздят хоби-коне, някои ентузиаста също вземат предвид нивото на уменията и характера на своя хоби-кон. Може също да се каже, че определена височина е нивото на скачане на коня. Темпераментът на коня може да даде повече топлина на ездата и когато нещо се обърка, можем да кажем например, че конят не е бил в най-добрата си форма 😊

При прескачане на препятствия за време, ездачът с хоби-коня минава по предварително определено трасе (паркур), като се стреми към чисто (= без наказателни точки) и възможно най-бързо преминаване.

2. ПРЕПЯТСТВИЯ

2.1 Обща информация за препятствията

Препятствието се състои от два елемента: стойка и бариер. Стойките се използват по двойки и между тях се поставя бариер или бариери. Препятствията могат да включват и други елементи, например най-често срещаните са уплътнители, плочки, водачи, дъски и водни постелки. Освен това е позволено да се украсяват препятствия, напр. с цветя и различни конструкции.

Няма стандарт за пропорциите на препятствията. Най-важното е да има бариер и/или пролука между стойките, достатъчно дълга, за да може ездачът безопасно да прескочи. Въпреки това, по-тесни препятствия могат да се използват, за да направят трасето по-предизвикателно, така че правилният стил на скачане е от значение.

Важна е безопасността на ездача с правилния вид елементи. Бариерите следва да са леки и тънки. Материалът е пластмаса, като летви или тънки пластмасови тръби. Метал, дърво и други твърди или тежки материали не се използват, поради възможността от нараняване.

Талпите, които или са поставени по същия начин като бариерите върху скоби, или стоят на собствените си крака, също трябва да бъдат безопасни и да падат при почукване. Бариерите трябва да стоят на скобите. Те трябва да могат да понесат въздушен поток и малки вибрации, но все пак да падат при сблъсък, така че ездачът да не се удари сериозно в тях. Трябва да се обърне внимание и на краката на стойките. Твърде дългите крака или недостатъчната опора за стойката могат да са риск за безопасността.

За скобите могат да се използват повече материали. Могат да се използват скоби от стандартни препятствия за коне. Най-важното е скобите да поддържат бариера достатъчно стабилен, но той да пада от тях, когато ездачът го докосне.

Скобите трябва да са с тъп край и да не са твърде изпъкнали. Бариерът не трябва да пада твърде дълбоко в скобата (т.е. вдлъбнатината на скобата не трябва да е твърде дълбока).

Препятствията могат и се препоръчват да бъдат номерирани по реда на прескачане. Това улеснява изучаването на паркура и, от друга страна, насочва ездача към правилното препятствие по време на изпълнението.

Височината на препятствията се измерва от най-високия център на горния бариер. Като цяло целта е да се поддържа равномерна височина на препятствието, напр. 40 см, 60 см, 80 см и т.н. Ширината на препятствието обикновено е широчината на бариера, а дължината на препятствието се измерва според посоката на скока. Например, дължината на оксер се измерва от външния ръб на първия бариер до външния ръб на втория бариер от центъра на стойките.

2.2 Видове препятствия

Станционат - Най-често използваният тип препятствие. Стойките са разположени една срещу друга, така че станционатът няма широчина. По този начин станционатът се състои от чифт стойки и бариер или бариери.

Оксер - Надлъжно препятствие с две последователни части, т.е. два чифта стойки с бариери. Предната част не трябва да е по-висока от задната. Или полюсите на частите са с еднаква височина, или предната част е по-ниска.

Троен бариер с три последователни части - Първата част трябва да е най-ниската, докато задната е най-високата. Двете най-задни части могат в някои случаи също да са с еднаква височина.

Стена - Масивна декоративна ограда, напр. декорирана като тухлена стена. За изграждане можете да използвате напр. картонени кутии. Следователно стената също има малка широчина.

Водно препятствие (канава) - препятствие с водна постелка. Препятствие (напр. станционат) може да е поставено пред, отгоре или зад водната канава.

Водна канава, пълна с вода (или подобен килим) без истинско препятствие. Пред водната канава може да се постави издаден елемент (под 30 см). Издадения елемент всъщност не е свързан със стойките на препятствието и обръщането му се превръща в наказателни точки. Наказателни точки идват и от стъпване във водата (или на килима).

2.3 Единични препятствия и комбинации

Единично препятствие – препятствие, което се прескача с един скок

Комбинация - Състои се от две или три единични препятствия. Разстоянието между препятствията не е стандартизирано за състезанията с хоби-коне, но между препятствията трябва да има една до три стъпки. Препятствията са маркирани с букви, напр. първо трябва да се скочи 5a, след това 5b и 5c. Комбинацията трябва да бъде прескочена в нейната цялост, така че отказът на която и да е част от комбинацията ви задължава да минете отново цялата комбинация.

3 ПАРКУР

При изграждането и проектирането на паркура за хоби-коне има много повече свобода, отколкото при проектирането на паркур за истински коне. Разстоянието между препятствията, дистанциите, размерът на арената или видовете препятствия не са стандартизирани, има само препоръки. Това дава на „корс-дизайнера“ на паркура творческа свобода да проектира трасето точно за мястото, където ще се провежда състезанието. Различни препятствия също могат да се използват по-свободно. Подходите могат да бъдат малко по-рискови, отколкото с истински коне. Безопасността обаче винаги трябва да се има предвид и да е на първо място.

3.1 Размер на арената

Препоръчителният размер на арената е около 10 x 20 m. Паркур за прескачане на препятствия с хоби-коне може да бъде построен и на по-малки площи. По-голямото поле обаче позволява по-дълги разстояния между препятствията, което също дава значение и на скоростта. Не е необходимо да се разграничава трасето, но е препоръчително да се маркират напълно външните краища на арената, така че никой да не стъпва на трасето по време на изпълнението на ездача. Също така се препоръчва да се маркират входове и изходи по краищата на арената.

В квалификациите по прескачане на препятствия с хоби-коне препоръчителният минимален размер на полето от 7 x 10 m.

3.2 План на паркура

Планът на трасето трябва да бъде представен на състезателите преди началото на класа, най-късно при запознаване с трасето. Планът на трасето трябва да включва поне местата и реда на прескачане на препятствията, стартовата и финалната линия, ако има такива, посоката на препятствията (стрелки или номерация от страната, която ще се прескача) и всички опасни преки пътища, които ще бъдат блокирани. Препоръчително е паркура да бъде и отпечатан (карта), така че да може да се види и вида на препятствията. Например, станционатът може да бъде права линия, оксерът - две линии с едно число, специалните препятствия - правоъгълник и т.н. Възможно е също да се маркират напр. декорации по плана на трасето, препоръчителни маршрути за каране и подходи към препятствия и по-точно вид на препятствията. Ако се направят

промени в трасето непосредствено преди класа, състезателите трябва да бъдат инструктирани да се запознаят с трасето и да отбележат промените в плана на трасето или да направят изцяло нов чертеж на трасето.

Максималното време и методът на оценяване могат да бъдат посочени в плана на курса (особено ако е различен от А.2.0), но те могат да бъдат посочени и по друг начин.

Препятствията са номерирани в плана на трасето и на самото трасе, като се започне от препятствие № 1, което се прескача първо. Комбинациите са номерирани с една и съща цифра и буква: първата част е напр. 5a, втората 5b и третата 5c.

Височината на препятствията не трябва да надвишава височината, посочена в плана на трасето или другаде. Индивидуалните препятствия могат да бъдат по-ниски от обявената височина без задължение за информиране на състезателите, но ако няколко огради са с 5 см по-ниски от обявената височина, състезателите трябва да бъдат информирани своевременно. В този случай височината може да бъде отбелязана, например: 40-50 см.

След като трасето е проектирано и изградено, е добре да се направи разглеждане на паркура и тестово минаване. Човекът, който извършва теста не трябва да е състезател в изпитанието или в противен случай всички състезатели трябва да имат достъп до пробно минаване на трасето. Ако не е наличен ездач с достатъчно опит, височината на препятствията може да бъде намалена по време на тестването. Най-важното е да се уверите, че дистанциите са подходящи, подходите са възможни и разумните маршрути за минаване между препятствията са безпрепятствени и безопасни (без напр. декорации по пътя, които могат да причинят злополуки).

Препятствията трябва да бъдат маркирани с цифри и букви, особено при дълги трасета. На по-къси паркури (напр. шест скока) номерирането е само препоръка. Освен с номерация, препятствията могат да бъдат маркирани с флагове или плочки с бяло отляво и червено отдясно. Знаменцата показват посоката на скок и ширината на препятствието. Можете също така да определите посоката на скока, като поставите числото от страната, от която се прескача препятствието. Няма да се начисляват наказателни точки за преобръщане или преместване на знаци с препятствия по време на езда. Например, ако знаме падне от стълб, когато ездач събори бариер, наказателните точки идват само от падането на бариера. По същия начин бутането или преместването на други декорации на игрището няма да се превръщат в допълнителни наказателни точки. Като цяло обаче подобни елементи на арената и в оградите трябва да се избягват.

Ако външните ръбове на арената са маркирани с елемент (напр. стълб или ограда), пресичането, преместването или обръщането им ще бъде причина за елиминация. Това се счита за „дерайлиране“. По време на изпълнението арената не трябва да се напуска или да се влиза в нея от друг освен ездача, екипа на игрището и съдията.

Изграждането и поддръжката на паркура по време и между часовете е отговорност на персонала на паркура. Повдигат бариери и паднали елементи и поставят и местят препятствия. Курсът може да започне от стартовата линия и да завърши на финалната линия. Може да започне и когато ездачът стигне до първото препятствие и премине последното. Съдията има властта да избира началото и края на хронологията. Състезателите трябва да бъдат информирани по време на запознаването с паркура.

4. СИГНАЛИ

Съдията може да дава сигнали. Звуковите сигнали могат да се използват за маркиране на началото и края на паркура, а също и за привличане на вниманието на състезателите. Често обаче говорът се използва в състезанията с хоби-коне, тъй като разстоянията не са толкова големи и гласът се чува.

Един сигнал (който може да бъде например звънец или свирка) - състезателят разполага с 45 секунди, за да започне паркура, т.е. да пресече стартовата линия или да стигне до първото препятствие, в зависимост от договорения регламент.

Също така се препоръчва елиминирането да бъде обозначено с два сигнала (напр. две свирки). По време на езда може да бъде подаден един звуков сигнал в ситуации, когато ездачът трябва да бъде спрял. Има такива ситуации - напр. нарушаване на препятствието без участието на състезател. Ако човекът, който измерва времето е точен и знае как да спре времето на пауза в този момент, изпълнението може да се възобнови с един сигнал, когато ситуацията бъде коригирана и таймерът продължи. Същото се прави, ако при отказ на ездача стълбът падне от оградата или се премести.

5. ПЕРСОНАЛ

Персоналът включва минимум съдия, време-измервач и стюард. Може също да има повече от един от тях или, ако е възможно, един човек може да изпълнява повече от една задача. Например, човекът, който следи времето може също да бъде стюард и да повдига паднали стълбове между изпълненията. Освен това персоналът може да включва говорител, секретар, ръководител на тренировъчния ринг и други актьори. Най-важното е за всеки служител да е ясно какви задачи му принадлежат. Минималният брой на категория е двама души, за да се гарантира справедливост в ситуации на спор.

6. ОБОРУДВАНЕ ЗА ЕЗДАЧИ И ХОБИ-КОНЕ

Няма изисквания за облеклото на ездача, освен ако не е посочено друго. За прескачане на препятствия обаче се препоръчват удобни обувки и спортно облекло.

Hobbyhorse трябва да има поне някаква юзда, освен ако не е посочено друго. Допълнителна амуниция, мартингали и предпазители са разрешени при прескачане на препятствия. Изключенията от правилата за оборудване трябва да бъдат докладвани.

Предпазното оборудване, използвано при истински коне, като каска или предпазна жилетка, не осигурява допълнителна безопасност при езда на хоби-коне и затова не се препоръчва използването на каска или предпазна жилетка. Такова тежко оборудване за безопасност може дори да попречи на представянето.

Недоброто оборудване може да доведе до елиминиране. Състезателите с хоби-коне се приемат само ако са записани от организатора. Оборудването трябва да бъде представено на съдията, ако той го поиска.

Организаторите на състезанието подsigуряват хоби-коне, които могат да се ползват по време на изпитанията от състезателите, които не разполагат с такива.

7. МЕТОДИ ЗА ОЦЕНЯВАНЕ

В прескачането на препятствия най-разпространеният метод за оценяване е А.2.0. Методът на оценяване трябва да бъде посочен в поканата за състезанието за всеки клас.

7.1 Метод А

Метод на оценяване А = базиран на наказателни точки

А.0 Всички, които са завършили паркура без наказателни точки, са равни. Времето няма значение, така че тези, които минат без наказателни точки, ще бъдат наградени.

А.0.0 Без бараж

А.0.1 С еднократен бараж

А.1 Всички, които са получили еднакъв брой наказателни точки в паркура и/или баража, са равни.

А.1.0 Без бараж

А.1.1 С еднократен бараж

А.2 Състезателите, които са получили еднакъв брой наказателни точки на паркура и/или баража, ще се класират според времената.

А.2.0 Без Бараж

А.2.1 С еднократен бараж

7.2 Бараж

Ако баражът е отбелязан в регламента, то той следва да се проведе веднага след паркура или когато всички състезатели са завършили изпитанието. Баражът се провежда по същите правила, както и изпитанието.

7.3 Наказателни точки

Първо неподчинение - 4 наказателни точки;

Елиминирани при второ неподчинение;

Събаряне на бариер - 4 наказателни точки;

Елиминирани при падане;

Неподчинение, така че бариерът да падне - 4 наказателни точки

Контролно време на паркура, където времето не се взема под внимание - 1
наказателна точка за всеки стартови - 4 секунди;

Контролно време на паркура, когато времето се взема под внимание - 1 наказателна
точка за всяка отчетена секунда;

Двойно превишено контролно време – елиминация.