

# Majstrovstvá Slovenska v hobbyhorsingu 2023

## súťažné pravidlá

### 1. Všeobecné ustanovenia

1.1. Každý jazdec môže štartovať iba v jednej vekovej kategórii, a to práve v tej, do ktorej patrí:

- **Junior Mini** - 2015 a mladší (pre disciplínu Skok mohutnosti táto veková kategória nie je vytvorená vzhľadom na bezpečnosť najmladších súťažiacich)
- **Junior** – ročník 2013 a 2014
- **Senior** – ročník 2010, 2011, 2012
- **Master** – ročník 2009 a starší

1.2. Každý jazdec môže v majstrovskej súťaži štartovať iba raz, na jednotlivé disciplíny môže svoje kone vymeniť.

1.3. Spôsob prihlasovania je iba online, cez formulár v systéme Fapi, výnimku môže povoliť iba predseda SAHH priamo ráno pri prezentácii.

1.4. Vzhľadom na zásady fair-play je prísne zakázané akoukoľvek formou podvádzať počas súťaže - napríklad využívaním slúchadiel a elektronických zariadení jazdcom priamo počas súťaženia.

1.5. Pri nedodržaní pravidiel má rozhodca právo jazdca vylúčiť z disciplíny, ktorej pravidlá práve porušil.

1.6. V prípade obzvlášť závažného priestupku, môže byť jazdec vylúčený z celých majstrovstiev. V takom prípade jazdec zaplatí pokutu vo výške svojho štartovného.

1.7. Rozhodcovia jazdca vyvolajú na štart len raz, a to v poradí v akom má štartovať podľa štartovnej listiny (jeho meno v danom termíne zopakujú max 3x), ak sa však jazdec v danom čase nedostaví na štart, nie je možné, aby bol jeho štart presunutý na neskôr.

1.8. Nie je prípustné aby počas priebehu disciplín jazdci prichádzali k rozhodcovskému stolu a vyrušovali rozhodcov pri ich práci, čím sa následne spomaľuje celý priebeh podujatia.

1.9. Prosíme zákonných zástupcov jazdcov (hlavne z kategórie MINI a JUNIOR) aby si pozorne prečítali upozornenie v bode 7. Časový rozvrh pretekov a do popoludňajších súťaží registrovali len tých jazdcov, ktorí sú odhodlaní súťažiť aj v neskorších časových rozvrhoch.

1.10. Počas podujatia budú realizované obrazové a audiovizuálne záznamy, ktoré budú organizátori následne využívať na promo a popularizáciu hobbyhorsingu, svojich aktivít venovaných hobbyhorsingu a samotnej organizácie Slovenská asociácia hobby horse.

## 2. Jazdec

2.1. Jazdec musí byť na preteky Majstrovstiev Slovenska v hobbyhorsingu reprezentatívne oblečený

2.2. SAHH odporúča nasledujúce oblečenie:

- Nohavice (jazdecké alebo legíny) v tmavej alebo bielej farbe – jednofarebné bez potlače
- Tričko – akákoľvek farba – jednofarebné bez potlače
- Obuv – vhodná športová obuv do telocvične, jazdci nesmú štartovať bosí
- Sako – je doporučené porotou, nie je nutné

Pokiaľ sa súťaže zúčastňuje zahraničná reprezentácia, je prípustné reprezentačné oblečenie krajiny, ktorú reprezentujú - národné farby a znaky, nie však reklamná potlač odevu.

## 3. Kôň

3.1. Každý kôň by mal mať uzdu, prípadne ohlávku s oťažami.

3.2. Priemer tyče koňa nesmie byť menší než je 1,5 cm

3.3. Pri zdobení koňa nesmú byť použité špendlíky, ani žiadne ostré predmety

## 4. Súťaže

4.1. **Parkúr – skoková súťaž na čas** (na rýchlosť)

### 4.1.1. Parkúrové kategórie

- Parkúr Junior Mini – skoková súťaž s výškou prekážok 30- 50 cm
- Parkúr Junior – skoková súťaž s výškou prekážok 50 - 60 cm
- Parkúr Senior – skoková súťaž s výškou prekážok 70 - 80 cm
- Parkúr Master – skoková súťaž s výškou prekážok 90 -100 cm

### 4.1.2. Hodnotenie :

- štart parkúru na znamenie rozhodcov
- trasa parkúru bude pretekárom predstavená na mieste tzv. prehliadkou parkúru
- pred pretekmi môže pretekár využiť "opracovisko"
- jazdec musí prejsť štartom aj cieľom
- obe ruky musia držať oťaže
- počas celej doby jazdy musí jazdec na hobbíkovi sedieť
- za každé zhodenie prekážky 1 trestný bod
- ak dôjde k 1. neposlušnosti, dostáva 1 trestný bod
- ak dôjde k 2. neposlušnosti, dostáva ďalší 1 trestný bod
- ak dôjde k 3. neposlušnosti, bude dvojica vylúčená (neplatí pre kategóriu Junior Mini)
- ak jazdec, kôň či dvojica spadne, budú z parkúru vylúčení (neplatí pre kategóriu Junior Mini)
- v prípade vynechania prekážky bude dvojica vylúčená (neplatí pre kategóriu Junior Mini)

- dvojica musí prekonať trasu v správnom poradí, inak je vylúčená (neplatí pre kategóriu Junior Mini)
- vyhráva dvojica s najrýchlejšim časom a bez trestných bodov
- v prípade zhody časov, rozhodne rozoskakovanie

\*neposlušnosť = neprekonanie prekážky, obídenie prekážky, kruh pred prekážkou či medzi skokmi

\*1 trestný bod = pripočítanie 5 sekúnd k celkovému času (pokiaľ sa ide na čas)

\*prehliadka parkúru = všetky dvojice si smú dráhu prejsť, ale nesmú na nej skákať

\*opracovisko = priestor s prekážkami vedľa parkurovej dráhy, kde sa dvojice môžu roz-cvičiť

## **4.2. Drezúra – podľa predpísanej drezúrnej úlohy**

### 4.2.1. Drezúrne kategórie

Drezúrna úloha L-SAHH podľa veku:

- Junior Mini
- Junior
- Senior
- Master

Drezúrna úloha Grand Prix SAHH podľa veku:

- Junior Mini
- Junior
- Senior
- Master

4.2.2. Všetky cviky sa hodnotia podľa stanovených pravidiel a to známku 1 - 10 bodov. Cviky, ktoré sú zaťažené koeficientom, znamenajú pro jazdcov dvojnásobok bodov.

4.2.3. Súhrnné hodnotenie pre všetky kategórie:

- Chody (rytmus, prevedenie)
- Vznos (ľahkosť, vytrvalosť)
- Presnosť
- Sed jazdca (pokoj, pozícia koňa, ruky, pohľad)

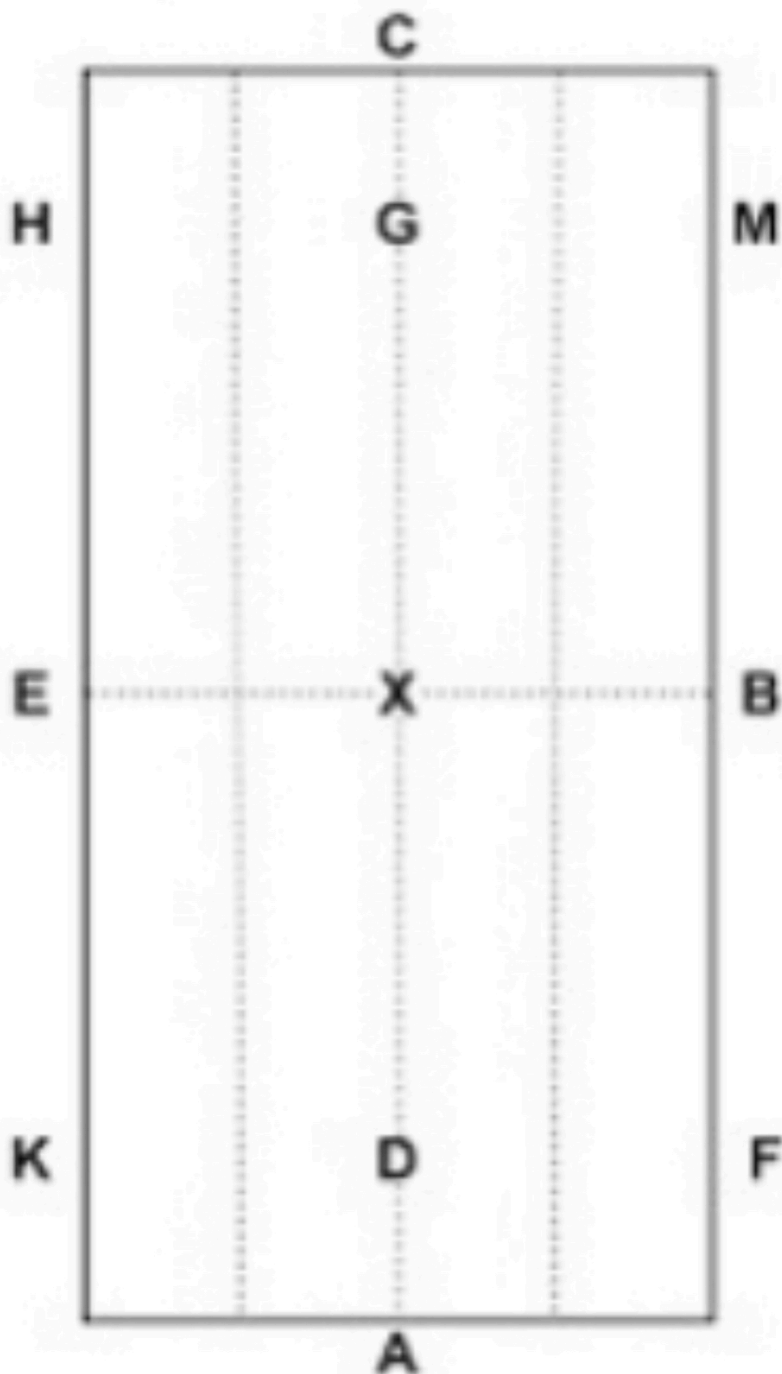
## Drezúrna úloha L-SAHH

	<b>písmeno</b>	<b>cvik</b>	<b>koef.</b>
1.	<b>A</b>	Vjazd v pracovnom kluse	
	<b>X</b>	Stáť - nehybnosť - pozdrav - pracovným klusom vchod	
	<b>C</b>	Na pravú ruku	
2.	<b>A</b>	Stáť 4 sekundy potom prechod do pracovného cvalu	
3.	<b>EX</b>	Polkruh v X prechod do kroku	2
	<b>XB</b>	Prechod do pracovného cvalu - polkruh	
4.	<b>HK</b>	Predĺžený cval	2
	<b>A</b>	Prechod do zhromaždeného kroku	
5.	<b>B</b>	Obrat okolo zadku	
	<b>BA</b>	Zhromaždený krok	
6.	<b>A</b>	Prechod do zhromaždeného klusu	2
	<b>KXM</b>	Diagonála v predĺženom kluse	
7.	<b>EXE</b>	Malý kruh v pracovnom kluse	
8.	<b>A</b>	Stáť 4 sekundy - 4 kroky zacúvať potom prechod do cvalu	
	<b>FM</b>	Zhromaždený cval	
9.	<b>CXC</b>	Veľký kruh v pracovnom cvale	
10.	<b>E</b>	Prechod do kroku	
11.	<b>F</b>	Pracovný klus	
	<b>BXB</b>	Malý kruh	
	<b>EXB</b>	Zmena smeru cez polku obdĺžnika	
12.	<b>A</b>	Zo stredu	
	<b>DG</b>	Predĺžený klus	
	<b>X</b>	Stáť - Nehybnosť - Pozdraviť - odchod z obdĺžnika na voľnej oŕaži	

## Drezúrna úloha GrandPrix-SAHH

	písmeno	cvik	koef.
1.	A	Vjazd v pracovnom cvale	
	X	Stáť - nehybnosť - pozdrav - pracovným cvalom vchod	
	C	Na pravú ruku	
2.	BX XE	Polkruh - v X prechod do kroku Polkruh	
	KF FXH	Zhromaždený klus Diagonálne zmeniť smer v predĺženom kluse	
	HM	Zhromaždený klus	
4.	MB B	Predĺžený krok Stáť 4 sekundy - začúvať 4 kroky - pracovný cval	
	A X X XC C	Zo stredu v predĺženom cvale Pirueta na pravú ruku jeden krát okolo Preskok - pirueta na ľavú ruku Predĺžený cval Na ľavú ruku	2
6.	HE	Zhromaždený cval	
	E	pracovný klus	
7.	A DX	Piaffa - 10 skokov - otočiť sa v piaffe o 90 stupňov Pasaž	
	X C	Prechod do pracovného cvalu Na ľavú ruku	
8.	HXF	Preskoky (9-15)	2
	KH CXC	Zhromaždený cval Veľký kruh	
9.	MB B	Zhromaždení krok Prechod do klusu	
10.	A DH	Zo stredu Postranný klus	
	MXK	Predĺžený krok	
11.	K	Prechod do pracovného klusu	
	A DM	Zo stredu Postranný klus	
12.	M EXE	Pokračovať v pracovnom kluse Malý kruh	
	K A G	Prechod do pracovného cvalu Zo stredu - Predĺžený cval Stáť - nehybnosť - pozdrav - odchod na voľnej oťaži	2

#### 4.2.4. Drezúrne úlohy se idú na nasledujúcom obdĺžniku:



#### 4.2.5. Hodnotenie:

- vjazd do obdĺžnika až na znamenie rozhodcu
- rozhodcovia sedia a rozhodujú v písmene C
- počas celej jazdy musí jazdec na hobbíkovi sedieť
- dvojice predvádzajú cviky, za ktoré sú hodnotené bodmi 1-10
- drezúra môže byť čítaná, výsledné hodnotenie tým nie je ovplyvnené (nestrácajú sa za čítanie body)
- za 1. omyl sa odpočíta 5% z celkového hodnotenia

- za 2. omyl sa odpočíta ďalších 5% z celkového hodnotenia
- za 3. omyl je dvojica vylúčená
- obe ruky musia držať oťaže
- vyhráva dvojica s najvyšším percentuálnym hodnotením
- hodnotia sa nie len cviky, ale aj rytmus, presnosť a ladnosť chodov
- v prípade zhody bodov rozhodujú rozhodcovia na základe celkového dojmu

\*omyl = neurobenie cviku, cvik navyše, cvik v nesprávnom mieste

### 4.3. Skok mohutnosti do výšky

#### 4.3.1. Kategórie

- Skok do výšky Junior MINI - **pre túto vekovú kategóriu neodporúčame túto disciplínu z hľadiska bezpečnosti, v prípade ak deti z tejto vekovej skupiny chcú súťažiť v skoku mohutnosti, môžu súťažiť v kategórii Junior**
- Skok do výšky Junior – začíname na výške 50 cm
- Skok do výšky Senior – začíname na výške 70 cm
- Skok do výšky Master – začíname na výške 80 cm

#### 4.3.2. Hodnotenie

- začínajúca výška je stanovená podľa jednotlivých kategórií
- skáče sa iba 1 skok – kolmý skok
- po začínajúcej výške dvíhame 2x o 10 cm, potom po 5 cm alebo podľa rozhodnutia zboru rozhodcov
- pri skoku musí jazdec na hobíkovi sedieť
- dvojica má na každý skok 2 pokusy
- vyhráva dvojica, ktorá skočí najvyššie
- v prípade zhody rozhodne rozskakovanie na rozhodcom určenej výške

### 4.4. Westren trail

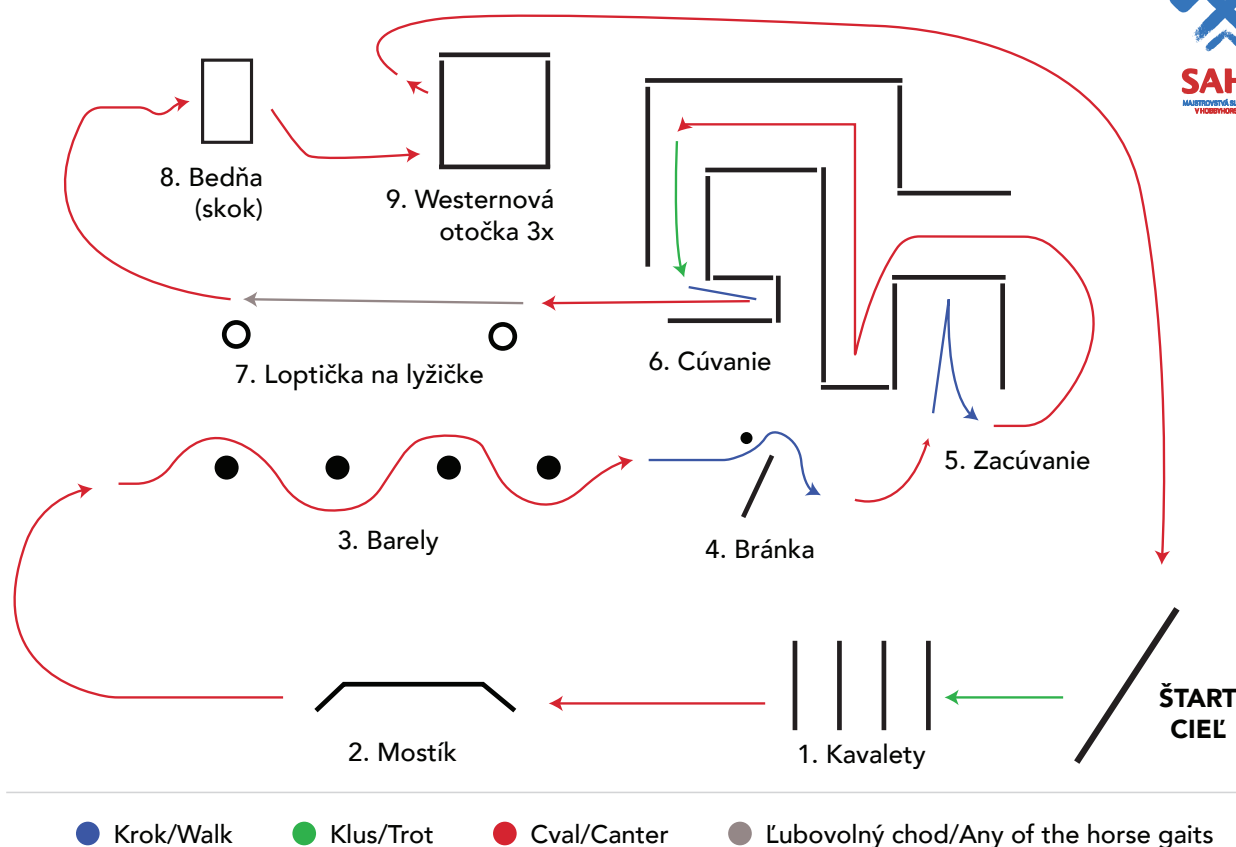
#### 4.4.1. Kategórie

Všetci súťažiaci idú rovnakú dráhu, každý vo svojej vekovej kategórii

#### 4.4.2. Hodnotenie

- jazdec musí prejsť štartom a cieľom
- jazdec musí na hobíkovi sedieť
- dvojica musí prejsť trasu, podľa určenej dráhy
- dvojica musí cváľať
- vyhráva dvojica s najrýchlejším časom
- v prípade zhody časov, sa ide 2. kolo

## Dráha na western trail



## 5. Vyhodnocovanie

- Každá súťaž bude vyhodnotená zvlášť, v jednotlivých kategóriách a to kokardou v rozpätí 1.-5.miesto.
- Víťaz disciplíny – môže byť jazdec z ktorejkoľvek kategórie s najlepším výsledkom v disciplíne. Dekoruje sa najlepší slovenský jazdec.
- Víťaz kategórie – vyhráva jazdec v danej vekovej kategórii, ktorý počas pretekov získa najviac bodov. Dekoruje sa najlepší slovenský jazdec s najvyšším počtom bodov.
- Absolútny víťaz – vyhráva najlepší slovenský jazdec z ktorejkoľvek kategórii s najväčším počtom bodov zo všetkých súťaží
- Najlepší zahraničný jazdec – vyhráva zahraničný jazdec s najväčším počtom bodov.

V prípade zhody bodov rozhodujú koeficienty nasledovne:

1. Parkúr – 26 %
2. Drezúra – 24 %
3. Western trail – 20 %
4. Skok mohutnosti – 16 %



## 6. Bodovanie

Bodovanie v jednotlivých súťažiach závisí na posúdení rozhodcov

Podľa umiestnenia v súťaži získajú dvojice body, ktoré se potom počítajú do celkového hodnotenia, vid' tabuľka:

umiestnenie	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
body	30	27	24	22	20	18	16	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2

## 7. Časový rozvrh pretekov

7.1. Parkúrové a drezúrne disciplíny prebiehajú súčasne paralelne vedľa seba

- parkúr začína od najmladšej vekovej kategórie smerom k starším
- drezúra začína od najstarších vekových kategórií smerom k mladším
- 

7.2. Skok mohutnosti sa realizuje až po ukončení drezúrnych a parkúrových disciplín v popoludňajších hodinách

- disciplína začína najmladšou vekovou kategóriou smerom k nejstaršej

7.3. Western trail začína po ukončení skoku mohutnosti a prestavbe dráhy v popoludňajších hodinách

- dráha je rovnaká pre všetky vekové kategórie

7.4. časový rozvrh štartovacích listín je len orientačný, celkový časový priebeh jednotlivých disciplín a celých majstrovstiev značne závisí od včasného príchodu na registráciu, disciplinovaného správania sa štartujúcich jazdcov, ich včasného dostavenia sa na dráhu, nezaťažovania rozhodcov otázkami počas výkonu ich práce.

**Upozornenie:** prosíme zákonných zástupcov malých jazdcov, aby zvažili ich štart v disciplínach Skok mohutnosti a Western trail, ktoré v časovom harmonograme nasledujú ako posledné - a to z dôvodu nižšej miery trpezlivosti a výdrže mladších jazdcov. Je potrebné si uvedomiť, že Majstrovstvá Slovenska v hobbyhorsingu je celodenné podujatie, ktoré sa (vzhľadom na počet prihlásených súťažiacich) môže končiť až v neskorých večerných hodinách.