**PONY-GAMES**

**PRAVIDLA 2017**

**(v rámci ČJF: Pilotní projekt PG. Zásady)**

PREAMBULE

Pojmem pony-games se rozumí štafetové hry v přímé dráze. Jedná se o týmový závod, kde však každý jede samostatně; svou podstatou Pony-games umožňují osvojení jezdeckých dovedností hravou formou. Jsou založeny na třech základních principech: vztahu k poníkovi, socializaci (díky práci ve skupině) a samostatnosti. Úspěch v soutěži vyžaduje rychlost, zručnost a jistotu v sedle.

Obecný pojem pony je zde použit pro všechny koňovité – tzn. pony i velké koně

1. **Organizace**
	1. PROSTOR

Musí být celý uzavřený a co nejvíce rovný. Rozmístění drah a materiálu – viz plánek. Maximální počet skupin hráčů současně je osm.

Herní plochu je možno přizpůsobit prostoru, který máme k dispozici, s přihlédnutím k úrovni her. Jsou-li řady tyček 7 až 10m od sebe, je možno vyznačit na zemi dráhy (4 až 5m od tyček). Úroveň Elita – min. 8m.

Je možno na zemi udělat značky pro snadnější umístění materiálu.

Pro úroveň Elita se doporučuje vyznačit *Bezpečnostní zónu (3m) –* slouží k bezpečnému zpomalení (zastavení) poníků po projetí cílem, nesmí se v ní zdržovat nikdo jiný než ten, kdo zastavuje poníka, jakmile je poník pod kontrolou, zónu opouští.

* 1. PADDOCK

Plocha pro opracování musí být zcela uzavřená a nesmí na ní být umístěn žádný materiál. Může být povoleno opracování na závodní ploše.

* 1. MATERIÁL

Vybavení všech drah musí být identické. Každý klub si musí přivézt vlastní materiál odpovídající oficiálním normám. Eventuelně jej může zajistit pořadatel. Za dobrý stav materiálu zodpovídá *šéf dráhy*.

Tyčky se rozmísťují 7 až 9m od sebe podle velikosti terénu. Pokud se jedná o hru se čtyřmi tyčkami, odstraňuje se ta poslední.

1. **Kategorie**
	1. *ČR: spodní věková hranice je 6let*
* *Open*
* *8 a méně*
* *10 a méně*
* *12 a méně*
* *14 a méně*
* *18 a méně*
	1. Soutěže dvojic – obecná pravidla stejná jako v týmech, některé hry upraveny
	2. Mezinárodní soutěže – Mounted-Games
* *jezdci do 12let*
* *jezdci do 14let*
* *jezdci do 17let*
* *Open*

Výška, váha a zkušenosti jezdce musí být přiměřené výšce, konstituci a zkušenostem poníka. (Zodpovědnost hlavního sudího)

1. **Sbor sudích (Jury)**
	1. Jury tvoří:
* hlavní sudí, který je rovněž startérem a komentátorem (je-li třeba). Řídí schůzku šéfů ekip. V případě sporných situací rozhoduje podle svého nejlepšího uvážení (v duchu fair-play) a jeho rozhodnutí je nezvratné
* eventuálně může být povolán druhý hlavní sudí, který bude na opačné straně hřiště
* dráhový sudí je jeden v každé dráze, na její zadní straně; doplňují je ještě čároví sudí (dva proti sobě na startovní a dva na zadní čáře)
* dojezdoví sudí – min. dva, společně na cílové čáře, zapisují pořadí v cíli, po potvrzení od hlavního rozhodčího zapisují a vyhlašují výsledky
* šéf dráhy a technický personál – ručí za správné umístění materiálu po celou dobu soutěže
* komisař v paddocku kontroluje dobrý stav ústroje ponyho i úboru jezdce a jeho soulad s pravidly (se zásadami pony-games). Dohlíží na dodržování pravidel (zásad) během opracování poníků.

Každý člen sboru musí na konci každé hry informovat hlavního sudího o neopravených chybách či incidentech, které viděl a které spadají do jeho kompetence.

Každý tým musí dodat minimálně jednoho dráhového sudího (min. 15 let + velmi dobrá znalost pg pravidel) a jednoho člena technického personálu (min. 12 let). Pokud jeden nebo oba chybí, bude družstvo penalizováno. (dle čl. 9.1.)

Dráhoví sudí ani technický personál nemohou radit hráčům ani povzbuzovat hrající týmy.

1. **Závodníci**
	1. ÚČAST

Jeden hráč se může během jednoho dne účastnit dvou turnajů v pony-games ve dvou různých kategoriích.

Dva týmy nemohou mít více než dva stejné jezdce ve dvou různých kategoriích.

* 1. DRUŽSTVA

Družstvo tvoří čtyři nebo pět jezdců a čtyři nebo pět poníku. Složení týmu, poníci a/nebo jezdci může být upravováno až do začátku hry. Každé hry se účastní čtyři jezdci a čtyři poníci.

Jezdci a poníci se mohou v rámci družstva měnit i během soutěže, mezi jednotlivými hrami. V průběhu hry (tzn. po pokynu ke startu) nesmí být dvojice poník – jezdec měněna. Když z jakéhokoliv důvodu má družstvo jen tři členy, nemůže dále pokračovat ve hře.

Během soutěže nemůže jeden poník přináležet dvěma týmům v jedné kategorii a sérii.

* 1. ÚBOR

Všichni jezdci z družstva musí mít stejný úbor v týmových barvách. Povoleny pouze jezdecké boty (nízké či vysoké) – v případě tkaniček je nutno zajistit je proti rozvázání.

Dobře viditelná páska (5cm) musí být umístěna na přilbě posledního jezdce z družstva. Minimálně tříbodovou přilbu řádně upevněnou musí mít na hlavě každý účastník hry.

Zakázány: ostruhy, bič, chaps a mini-chaps, šperky, hodinky, rolničky a podobné rušivé předměty

1. **PONY / KONĚ**
	1. Všichni poníci musí splňovat platná veterinární pravidla.

Minimální věk: 4 roky - ti mají povoleno absolvovat jednu soutěž denně, 5-ti letí a starší mají povoleny 3 starty v soutěžích denně

Úroveň Elite – minimální věk poníka je 5 let a 2 starty denně

* 1. Ústroj:

zakázáno – ozuby (povoleno v mezinárodních soutěžích Mounted-Games), zapletená hříva a ocas

povinné – sedlo: s bezpečnostními třmeny nebo otevřené třmenové zámky,

 podbřišník se dvěma přezkami

udidlo: jednoduché udidlo, stihlo, jednou nebo dvakrát lomené, roubíkové, oliva, Baucher, nerezové, gumové nebo potažené kůží

povolené - kroužkový i pevný martingal (zapnutý do anglického nánosníku)

1. **TECHNICKÉ NORMY**
	1. PROGRAM

V programu musí být stanoveno, které hry se budou hrát (pro úroveň 2 a 1 minimáně šest a pro Elitu minimálně osm her)

* 1. ROZDĚLENÍ PODLE ÚROVNÍ
* **Úroveň 2**
1. Slalom
2. Míček a kužel
3. Pět vlajek
4. Karton
5. Provaz
6. Dvě vlajky
7. Dva hrnečky
8. Pošťák
* **Úroveň 1**.
1. Slalom 9. Běž a jeď
2. Míček a kužel 10. Pět hrnečků
3. Pět vlajek 11. Basket
4. Karton 12. Kameny
5. Provaz 13. Dvě lahve
6. Dvě vlajky 14. Teksab
7. Dva hrnečky 15. Pneu
8. Pošťák 16. Malý president
* **Úroveň Elita**
1. Slalom 9. Běž a jeď
2. Míček a kužel 10. Pět hrnečků
3. Pět vlajek 11. Basket
4. Karton 12. Kameny
5. Provaz 13. Dvě lahve
6. Dvě vlajky 14. Teksab
7. Dva hrnečky 15. Pneu
8. Pošťák 16. Malý president

17. Dřevce 25. Nářadí

18. Balónky 26. Jeď a veď

19. Ponožky 27. Lahve

20. Banka 28. Rytířský turnaj

21. Pyramida 29. Čtyři vlajky

22. Úklidová četa 30. Míčky a kužely mezinárodní

23. Tři hrnečky 31. President

24. Windsorská věž 32. Tool Box

 33. Směnárna lahví

Technické normy jednotlivých her na [www.pony-games.cz](http://www.pony-games.cz)

1. **PRŮBĚH TURNAJŮ**
	1. SCHŮZKA VEDOUCÍCH EKIP

Řídí ji hlavní sudí, účastní se jí vedoucí ekip a sudí. Cílem je ujasnění všech bodů pro zdárný průběh soutěží: časový harmonogram, presentace ekip, sudích, kontrola materiálu, pořadí her, znalost pravidel

* 1. INSPEKCE

Jezdci i poníci mohou být podrobeni kontrole úboru i ústroje před zahájením závodu. V případě, že není něco v pořádku, je jezdec vyzván k nápravě (výměně vadného prvku)

* 1. ORGANIZACE

V závislosti na počtu ekip, časovém plánu, terénu a počtu drah, které máme, zorganizujeme turnaje „každý s každým“ nebo vyřazovací

* 1. ZÓNA PRO PŘEDÁNÍ

Má do ní přístup jen jezdec (popř. jezdci), který je (jsou) na řadě. Je široká 10m a leží mezi startovní čárou a čárou od „čekárny“. Jakmile do zóny vstoupí, nesmí ji opouštět (pod trestem napomenutí); musí tam být dřív, než dorazí předcházející jezdec. Následující jezdec může do zóny vstoupit, až ji jezdec před ním opustí.

* 1. START

Pokyn ke startu se signalizuje mávnutím vlajkou, všichni jezdci jedoucí jako první musí být za startovní čárou. Hlavní sudí může rozhodnout o poslání neklidného poníka za čáru od čekárny. Všichni jezdci musí být na poníkovi ve chvíli startu (kromě her Jeď a běž a Jeď a veď). Jakmile je odstartováno, nesmí již být dvojice měněny.

Jezdci v úrovni Elita musí být při startu 10m za startovní čárou. Hlavní sudí zvedne vlajku, jezdci se rozejdou, zůstanou stát za čárou a hra je odstartována mávnutím vlajkou dolů.

Pokud před mávnutím vlajkou jezdec překročí startovní čáru, bude poslán za čáru od čekárny. V případě opakovaného startu si čárový sudí stojící na opačné straně než hlavní sudí stoupne na čáru od čekárny, aby mohl na konci hry potvrdit, že jezdec nepřekročil čáru před mávnutím vlajkou, což by vedlo k vyloučení družstva.

Pokud startér ohodnotí start jako nepovedený, zastaví jezdce písknutím. Hlavní sudí je jediný, kdo může rozhodnout, že se jedná o špatný start.

Jezdec, který přejede čáru o 10m před startem, může svou chybu napravit (jako všechny chyby na čáře) tím, že se vrátí, přejede ji znovu a poté pokračuje ve hře.

* 1. CÍL

Aby se rozpoznal poslední (čtvrtý) jezdec týmu, musí mít po celou hru připevněnou viditelnou pásku (šířka 5cm).

Pořadí se určuje podle toho, jak hlavy poníků protnou cílovou pásku; pokud přijíždějí ve dvojici, počítá se hlava druhého poníka.

Při projíždění cílem musí být jezdec v sedle, nemusí mít nohy ve třmenech, ale jeho nohy musí být po obou stranách poníka.

Nejsou-li si sudí jisti pořadím, může se konzultovat cílové video. Není-li možno určit pořadí, rozdělí se body mezi týmy ex equo (tzn. je-li např. shoda mezi týmem na třetím a čtvrtém místě, což by bylo za 4 a 3 body, tak obdrží každý z nich 3,5 bodu).

V úrovni Elita – nerespektování používání bezpečnostní zóny může být sankcionováno napomenutím.

* 1. PŘEDÁNÍ ŠTAFETY

Při předání štafety – poník musí být všemi čtyřmi končetinami za startovní/cílovou čárou. Při porušení pravidla může být družstvo vyloučeno, jezdec však může chybu opravit, pokud se otočí a znovu projede přes čáru.

Pokud předmět spadne do herního pole ve chvíli předávky, odjíždějící jezdec ho může sebrat, ale musí znovu přejet přes čáru. V herním poli je i předmět, který spadne na čáru.

Všechny předávky musí být provedeny „z ruky do ruky“.

Pokud při předávce předávaný předmět spadne na zem za čárou (mimo herní pole), musí jej zvednout přijíždějící jezdec a může jej předat ze země povinně však v zóně pro předání.

* 1. OPRAVA OMYLU

Každý jezdec by měl prokazovat znalost techniky hry.

Každá chyba musí neprodleně opravena jezdcem, který je ve hře (z koně nebo ze země, záleží na pravidlech dané hry),

Jezdec se může i vrátit opravit chybu pokud již přejel přes cílovou čáru (není-li hra již ukončena)

Omyly musí být opraveny v opačném pořadí, než se hrálo, tzn. pozpátku až k chybě a poté zase „dopředu“ podle pravidel dané hry.

* 1. HRY OBSAHUJÍCÍ SLALOM

Společná pravidla pro hry, jejichž součástí je slalom mezi tyčkami.

Začíná se libovolně z leva či zprava.

Když jezdec mine branku (tzn. prostor mezi dvěma tyčkami), musí se vrátit zpět a znovu ji projet.

Shodí-li tyčku, musí ji vrátit na místo a poté znovu projet brankou, která předcházela shozené tyčce.

* 1. PŘEVRŽENÍ VYBAVENÍ

Když jezdec převrátí popelnici apod., musí ji ihned vrátit na místo včetně případných předmětů na ní umístěných.

Dojde-li k poboření nebo k užití materiálu z dráhy soupeře, je družstvo, které se přestupku dopustilo, vyloučeno a podle rozhodnutí hlavního rozhodčího může být hra bez daného družstva znovu odehrána s týmy, které ještě neskončily.

Materiál musí být vrácen na původní místo (na značky na zemi – jsou-li vyznačeny).

Dojde-li k převržení materiálu větrem, hra bude zastavena a rozehrána znovu. Může být rovněž zrušena či nahrazena.

Tyčka je považována za převrženou, když se její horní konec dotkne země.

Pokud jsou poníci opracováváni na herní ploše, převržení materiálu může znamenat až vyloučení pro první hru.

* 1. PŘENÁŠENÍ PŘEDMĚTŮ

Jezdec smí použít pouze ruku/ruce. Předmět nesmí být dáván do pusy (kromě mezinárodních soutěží Mounted Games).

Jezdec nemusí sebrat předmět, který se již dostal do hry (pokud ho tam nedostal on).

Když jezdec sebere předmět, který se již dostal do hry, musí povinně přejet zadní čáru před/po sebrání předmětu, jinak může být vyloučen.

Jezdec může sebrat i předmět, který spadne mimo jeho dráhu, nebude vyloučen, pokud při tom nepřekáží ostatním závodníkům.

* 1. ZTRÁTA PŘEDMĚTU

Pokud jezdci upadne předmět, který nesl, může sesednout, aby ho sebral, ale musí povinně nasednout, aby mohl pokračovat ve hře.

* 1. ÚPRAVA VYBAVENÍ

Jakákoliv úprava vybavení ze strany jezdců je zakázána. V případě velkého větru mohou být svázány vlajky.

* 1. POŠKOZENÍ VYBAVENÍ

Jakékoliv poškození vybavení znamená vyloučení družstva, neboť nemůže pokračovat za stejných podmínek jako ostatní týmy. Poškozený předmět je ten, který se stal nepoužitelným.

Propíchnutý karton či spadlé látky z vlajky nejsou považovány za chybu (nevylučují).

* 1. POŠKOZENÁ ÚSTROJ

Při poškození ústroje poníka je hra přerušena z bezpečnostních důvodů a poté opět rozehrána, avšak bez dotčeného týmu (výjimka: mezinárodní soutěže Mounted Games, kde družstvo hraje znovu)

* 1. ODLIŠNÉ POUŽITÍ MATERIÁLU

Ani štafetový kolík, otěže ani žádný jiný předmět nesmí být použit k popohánění poníka.

* 1. JEZDEC VE HŘE

Když jezdec správně dokončí svou jízdu, musí bezpodmínečně zůstat za čárou od čekárny (nesmí se vrátit ani do zóny pro předání ani do herního pole)

V herním poli musí být vždy jen jeden jezdec kromě her dvojic nebo při opravování omylu na čáře.

Pokud spadne páska z přilby nebo přilba či se rozepne podbradní řemínek, musí to jezdec napravit a teprve poté může pokračovat ve hře (od místa, kde k problému došlo).

Všechny dvojice a/nebo jezdci musí počkat na konec hry a pokyn hlavního sudího, aby mohli přejít hrací plochu.

* 1. NAHRAZENÍ NEBO MODIFIKACE HRY

Pod vlivem povětrnostních podmínek a podle uvážení hlavního rozhodčího může vybavení přidržovat pátý člen týmu. V tomto případě se uplatňuje pravidlo hry Pošťák.

Když se hra z jakéhokoliv důvodu nemůže konat, může být nahrazena hrou navíc nebo podle uvážení hlavního sudího zrušena. Může se jednat i o více her. Náhradní hra musí být dohodnuta již na úvodním briefingu.

* 1. VEDENÍ PONÍKA ZE ZEMĚ

Poník musí být veden (nikoli tažen) za jednu či dvě otěže položené na krku poníka. Když se otěže dostanou pod krk poníka, je třeba je dát nejdříve zpátky a poté je možno pokračovat ve hře (od místa, kde k problému došlo), jinak může být dáno napomenutí.

 Při hře Kameny a Jeď a veď je poník veden za jednu nebo obě otěže a jezdec se o něj nesmí opírat či si jinak pomáhat.

* 1. KULHAJÍCÍ NEBO ZRANĚNÝ PONY

Když je zpozorováno kulhání nebo zranění, dojde k přerušení hry, odvedení poníka a následnému dohrání s týmy, které ještě neměly dohranou hru. Dotčený tým bude v dané hře vyloučený.

* 1. HŘIŠTĚ

Během hry mají na hřiště přístup pouze soutěžící jezdci. Opustí-li poník, jezdec nebo dvojice plochu během hry, následuje vyloučení (kromě vážného důvodu, kdy bylo vydáno povolení hlavním sudím)

* 1. POMOC

Jezdci ve hře nesmí pomoci ani jezdec, který je v zóně pro předání. Pouze v úrovni Elita a v mezinárodních soutěžích Mounted-Games si mohou pomoci dva jezdci, kteří jsou oba ve hře nebo pokud jde o pomoc s odchytem poníka.

Pokud je družstvo ve hře poslední a povolí-li to hlavní sudí, může jezdci v nesnázích pomoci trenér a/nebo dráhový sudí

* 1. *STÍŽNOSTI A ROZHODNUTÍ HLAVNÍHO SUDÍHO*

Stížnosti týkající se stratu, posuzování nebo rozhodování závodu jsou nepřípustné.

Hlavní sudí může zamítnout start družstvu, jehož vybavení neodpovídá pravidlům.

Po přerušení hry, hra je znovu rozehrána: jen týmy, které se nedopustily neopravitelného omylu, se mohou účastnit.

Pouze vedoucí ekipy se může dotazovat hlavního sudího na rozhodnutí, která učinil vzhledem k jeho týmu.

Během soutěže může hlavní rozhodčí zrušit některé hry kvůli klimatickým podmínkám či nezpůsobilosti terénu.

Hlavní sudí může přerušit, zrušit nebo zopakovat hru, pokud uzná, že podmínky nebyly pro všechny stejné.

Na konci hry nebo při jejím přerušení pouze hlavní sudí může povolit vstup do hřiště trenérovi či sudímu, aby mohli odchytit volného poníka.

Hlavní sudí si může v každé hře vzít přísedícího.

Konec hry oznamuje sudí píšťalkou.

Hlavní sudíí může kdykoliv podle svého uvážení, použít oficiální video umístěné nad cílovou čárou, aby si ověřil informaci týkající se cílové/startovní čáry.

Na konci každé hry je vydáno definitivní rozhodnutí o výsledku.

1. **PENALIZACE**
	1. TRENÉR

Trenér nebo šéf ekipy je za tuto zodpovědný. Proto má povolen vstup na hrací plochu, aby ji mohl vést. Musí být pouze za „čárou od čekárny“ v dráze svého družstva. Pokud by nerespektoval pravidla pohybu na hřišti, mohlo by být na danou hru vyloučeno celé jeho družstvo. Trenér nesmí pomáhat rozběhnout poníka. Musí se chovat korektně po celou dobu soutěže vzhledem k sudím, poníků, jezdcům i ostatním trenérům. Pomoci jezdci do sedla smí trenér pouze po pádu jezdce (kromě mezinárodních soutěží Mounted Games). Pokud trenér vstoupí do zóny pro předání během hry, družstvo dostane napomenutí (v mezinárodních soutěžích Mounted Games to znamená vyloučení).

* 1. PŘEKÁŽENÍ

Pokud jezdec a/nebo jeho pony opustí svou dráhu a překáží některému z protihráčů, bude jeho družstvo vyloučeno. Za překážení považujeme situaci, když jezdec nebo poník zabrání naplánovanému postupu jiného jezdce.

Když jezdec vyjede z dráhy a zapříčiní pád jezdce ve vedlejší dráze nebo způsobí nepoužitelnost poníka, chybující družstvo bude vyloučeno.

* 1. CHOVÁNÍ

Podle uvážení hlavního sudího mohou vést následující skutky až k dočasnému či úplnému vyloučení družstva:

* jezdec, který jezdí násilným nebo nebezpečným způsobem
* jezdec, který úmyslně škodí ostatním
* jezdec, který se vyjadřuje hrubě vzhledem k druhým či ke svému ponymu
* jezdec, který mění uždění

Každé družstvo musí na konci každé hry vrátit vybavení do rukou člena technického personálu (pod hrozbou napomenutí). Jakékoliv odhození předmětu jezdcem v cíli bude penalizováno napomenutím.

Výjimka: pokud není jezdec mluvící hrubě adresný (či jen k sobě), dostane pouze napomenutí nikoliv diskvalifikaci.

Stejně, nepřiměřené chování fanoušků, rodičů nebo trenéra může vést podle uvážení hlavního sudího k napomenutí nebo vyloučení jejich družstva ze hry či celé soutěže.

* 1. PÁD

Pád dvojici nevylučuje, pokud nepřekáží ostatním. (je-li jezdec evidentně bez zranění, může znovu nasednout a pokračovat). Pokud jezdec spadne a pustí svého poníka, začíná po nasednutí znovu na místě, kde poníka pustil. Zůstane-li jezdec na zemi, dojde k přerušení hry, poté se pokračuje bez dotčeného družstva (to dostane body pro posledního). (v případě úrazu hlavní sudí musí nařídit přerušení hry) Nikdo nesmí vstupovat na hřiště po pádu jezdce bez povolení hlavního sudího. (pokud je jezdec zraněn, povolí hlavní sudí vstup zdravotní službě)

* 1. VOLNĚ POBÍHAJÍCÍ PONY

Pokud jezdec pustí svého poníka, musí se poté s ním vrátit na místo, kde k tomu došlo (pokud to bylo v sousední dráze, tak se vrací pouze na úroveň toho místa). Pokud volný poník překáží ostatním nebo opustí hřiště, družstvo může být vyloučeno.

Nikdo nesmí vstoupit na hřiště a chytat volně pobíhajícího poníka. Když se tento zastaví u jiného jezdce, může jej chytit.

* 1. NEBEZPEČNÝ PONY

Pony asociální, nebezpečný jezdcům a/nebo ostatním poníkům, a/nebo obtížně kontrolovatelný pony může být vyloučen ze soutěže. Pokud si nerozumí jezdec s poníkem, je třeba požádat trenéra, aby zkusil vyměnit jezdce před tím, než bude zvíře označeno za nebezpečné. Pokud problém přetrvává, poník bude vyloučen ze závodu.

1. **HODNOCENÍ**
	1. BODY

Na konci každé hry se rozdělují body všem družstvům podle pořadí v cíli. Přidává se o jeden bod víc než je týmů (výjimka: mezinárodní soutěže Mounted Games)

Příklad: šest týmů: první – 7bodů, poslední – 2body

Mounted Games: první – 6 bodů, poslední – 1 bod

 Na základě součtu bodů za každou hru se stanoví konečné pořadí.

* 1. ROVNOST

Při rovnosti bodů mezi více družstvy lze uspořádat navíc ještě jednu hru (Pět vlajek), abychom rozdělili týmy ex-equo. Pokud se jedná o ex-equo na jednom z prvních tří míst, můžeme také buďto použít výsledek z poslední hry anebo počet vyhraných her v dané soutěži. Tohle rozhodnutí musí být povinně učiněno již na briefingu, nestane-li se tak, hraje se povinně hra Pět vlajek.

* 1. VYLOUČENÍ

Každý neopravený omyl znamená vyloučení družstva v dané hře.

Je-li družstvo vyloučeno, obdrží 1 bod a nezáleží, v jakém pořadí dojelo do cíle. Když bylo první (ze šesti), tak klesne ze 7 na 1 bod a ostatní družstva si o jedno místo polepší. To se netýká mezinárodních soutěží Mounted Games, kde si vyloučené družstvo nepřipíše žádný bod.

Z pedagogického hlediska, hlavně u těch nejmladších kategorií, je dobré, aby je hlavní sudí ocenil, a např. místo pojmu „družstvo vyloučeno“ používal „tým získal v této hře jeden bod“ a zároveň jim přesně vysvětlil, jak měla být provedena oprava.

Třetí napomenutí adresované stejnému družstvu ho vylučuje.

pomenutí)

*Kužely, stoly*

*“ČEKÁRNA“*

*“ZONA PŘEDÁNÍ“*

*“ZONA PŘEDÁNÍ“*

*“ČEKÁRNA“*

*Čára od čekárny*

*Startovní čára*

*Zadní čára*

*Čára pro předání*

*Tyčka*

*Počet drah*

plán dráhy v prostoru 60x20m (viz výše)

plán dráhy v prostoru 110x100m



*Počet drah*

*Středová čára*

*Čára od čekárny*

*Čára od čekárny*

*Zadní čára*

*Startovní čára*

*“ZONA PŘEDÁNÍ“*

*“ZONA PŘEDÁNÍ“*

*“ČEKÁRNA“*

*“ČEKÁRNA“*