

EQUIFUN

(PRAVIDLA)

Preambule

Equifun je zábavná disciplína, která je plně v souladu s pedagogickým přístupem založeným na hře. Je v ní třeba projet na čas danou dráhu s rozličnými překážkami, které různě kombinují požadované dovednosti jako vedení koně, skok či zručnost a jezdec má možnost vybrat si z několika variant překonání rozlišených podle obtížnosti.

Cílem Equifun je rozvíjet dovednosti jezdce, které potřebuje k ovládnutí svého koně, při čemž si může zvolit obtížnost podle svých schopností, a navíc tato disciplína také pomáhá ke zlepšení přípravy koní a poníků.

Jezdec projíždí na čas danou trasu složenou z očíslovaných překážek a snaží se získat co nejmenší penalizaci.

I. ORGANIZACE

1.1. Program

V rozpisu závodů určuje pořadatel počet a úroveň soutěží pro jednotlivce a/nebo pro týmy

1.2. Kolbiště a vybavení

Equifun se může konat na obdelníku, v hale či na kolbišti. Doporučený rozměr je 40 x 20 m pro kategorii A a 60 x 20 m pro všechny ostatní. Prostor nemusí být nutně zcela rovný, ale musí být uzavřený. Vstup a výstup z něho musí být zřetelně odlišeny od hrazení.

1.3. Rozhodčí

Musí tam být minimálně jeden hlavní rozhodčí. Doporučuje se ještě přítomnost pomocníka, který zapisuje penalizace a měří čas.

1.4. Šéf dráhy

Je jím jeden z rozhodčích (příp. hlavní rozhodčí). Jeho úkolem je postavit dráhu a seznámit s ní kouče (vede oficiální prohlídku parkuru).

II. SOUTĚŽE A týmy

2.1. Soutěže (pro rok 2017)

| Kategorie | Poník | Věk jezdce | Min. Galop | Max. počet startů (jezdec/poník) |
|-----------|-------|------------|--------------------------|-------------------------------------|
| A 2 | S | Do 9 let | 1 nebo Stříbrný Galop | 3 |
| A 1 | S, A | Do 12 let | 1 nebo Stříbrný Galop | 3 |

2.2. Týmy

Pokud je soutěž vysáána jako týmová, mohou být zapsáni čtyři jezdci a čtyři poníci + jeden rezervní jezdec a rezervní poník

Dvojice jezdec / poník nesmí být měněna po zahájení soutěže. Má-li jezdec nebo poník zakázán start, smí být nahrazen pouze rezervním jezdceem nebo poníkem.

Během závodů může být jeden poník ve třech týmech, ale v každém týmu smí náležet jen jednomu jezdci.

2.3. Jezdci

Bič a ostruhy jsou zakázány ve všech soutěžích Equifun. Zakázáno je i popohánění poníka otěžeemi.

Povinná je minimálně třibodová jezdecká přilba a nízké či vysoké jezdecké boty.

III. PONÍCI

Poníci mohou startovat maximálně třikrát za den.

ÚSTROJ

Udidla – jednoduchá, stihlová, jednou nebo dvakrát lomená

Povoleno:

- martingal – kroužkový, pevný (nesmí být příliš krátký – tzn. při normální pozici krku dosáhne až ke spodní čelisti)
- gumové kroužky na udidle, čabraka, kamaše, bandáže, síťka na nos proti hmyzu, potah na sedle, podocasník a poprsník
- ocas zapletený a/nebo svázaný

Zakázáno: gogue

IV. TECHNICKÉ NORMY

Trasa se musí skládat z 6 až 10 překážek. Jejich výběr a umístění v prostoru musí podporovat pohyb vpřed. Startovní a cílová čára musí být jasně označeny. Každá z překážek musí mít jasně označen vjezd i výjezd (červený praporek vpravo a bílý vlevo).

Pokud překážka obsahuje skok, musí být možnost překonat ji bez absolvování skoku (ale po delší trase).

Typy překážek – viz Seznam překážek (www.pony-games.cz)

Překážky mohou být přizpůsobovány, modifikovány, vymyšleny. Musí však při tom být zachována myšlenka equifun a dodržena daná úroveň. Jsou navrhovány šéfem dráhy a schvalovány hlavním rozhodčím, tak aby se vše odehrávalo se zachováním bezpečnosti a s ohledem k poníkovi.

Maximální výška překážek: A 2 i A 1 – 40 cm

V. PRŮBĚH SOUTĚŽÍ

Pořadatel musí před začátkem soutěže naplánovat briefing a oficiální prohlídka parkuru, aby každá z překážek byla dobře vysvětlena, stejně tak vchod/východ, rozhodování apod. Oficiální prohlídka parkuru je určena pouze pro kouče. Po ní následuje prohlídka parkuru pro kouče s dětmi.

Hlavní rozhodčí určuje stanovený čas po projetí 4 jezdců v jednotlivcích nebo po 2 týmech.

V případě, že se jezdí v týmech, vstupuje na kolbiště celý tým pohromadě (3-4 jezdci) a zůstává ve vyhrazeném prostoru, kde s jezdci může být i jejich kouč. Jezdci startují postupně po pokynu od hlavní rozhodčí.

U každého parkuru se měří čas samostatně každému jezdci.

Pokud jezdec překoná trasu bez chyb, tzn. neobdrží žádnou penalizaci, zapisuje se mu pouze čas, který potřeboval k překonání parkuru.

Překážka se považuje za překonanou, pokud do ní jezdec vjel vjezdem, prošel danou trasu, dodržel pravidla pro danou překážku a vyjel výjezdem.

- Pokud jezdec neprojel vjezdem a/nebo výjezdem či pobořil překážku, bude penalizován.
- Pokus o překonání odpovídá projetí vjezdu. Po druhém pokusu na stejné překážce ji jezdec může opustit. Musí však projet výjezdem před tím, než bude pokračovat dále.

Jezdec se může pokoušet o překonání překážky, kolikrát chce, pokud to nakonec zvládne, tak neobdrží žádnou penalizaci. Nicméně nesmí při tom překročit dvojnásobek stanoveného času.

- Pokud jezdec posune nebo poškodí překážku natolik, že je nepřekonatelná, rozhodčí zapíše a řekne do mikrofону „nepřekonatelná překážka“. Když jezdec projede vjezdem do překážky, nemůže se již vrátit zpět k té, u které byl před tím.
- Jezdec je vyloučen za překročení dvojnásobku stanoveného stavu.

- Aby byl tým hodnocen, je třeba, aby parkur dokončili alespoň tři jezdci.

Poboření vjezdu nebo výjezdu nevede k penalizaci, pokud byl projet. Pokud se vjezd nebo výjezd stanou neprůjezdnými, hlavní rozhodčí zapíská, zastaví čas a nechá opravit překážku.

V překážce s více možnostmi: pokud jedna z možností je neprůchozí, může se jezdec pokusit o tu druhou. Zůstávají mu penalizace za ten první pokus.

Když během jízdy dojde k poškození či posunutí překážky, která není právě překonávána, nevede to k penalizaci. Když se překážku nepodaří opravit dřív, než k ní jezdec dojede, může rozhodčí zastavit časomíru a nechat překážku opravit.

V případě, že technický personál opomene opravit některou z překážek, zastaví hlavní rozhodčí časomíru při vjezdu jezdce do parkuru. Po opravě ji spouští ve stejný okamžik.

Jakýkoliv fyzický zásah kouče do jízdy je tolerován, ale vede k vyloučení jezdce.

VI. PENALIZACE

Projetí překážky bez penalizace znamená, že byla projeta po určené trase (ukázané během oficiální prohlídky) a žádný z prvků nebyl převrácen ani posunut.

Penalizace za poboření překážky během pokusu o překonání se započítávají, i když jezdec zvládne projet jinou trasou.

Pokud jezdec nerespektuje hvízd rozhodčího, tzn. nezačne znovu, ale pokračuje k další překážce, je penalizován.

Uzavření kruhu v překážce je považováno za chybu.

- 1. chyba na překážce... 20 sekund
- 2. a další chyby na stejné překážce 5s za každou
- Poboření překážky během 1. pokusu + nepřekonatelná překážka... 40 s
- Poboření překážky během 2. a dalšího pokusu + nepřekonatelná překážka... 20 s
- Překážka nepřekonána během 1. pokusu a neopraveno... 40 s
- Překážka nepřekonána po 2 pokusech a neopraveno... 20 s
- Neprojetí vjezdem a/nebo výjezdem do překážky... 40 s
- Omyl v parkuru... vyloučení
- Překročení dvojnásobku stanoveného času... vyloučení
- 1. pád... vyloučení

VII. POŘADÍ

Konečné pořadí se stanoví na základě dosaženého času: čas parkuru + penalizace v sekundách. Vítězný jezdec / tým je ten, který dosáhl nejmenšího času.

Pro tým se sčítají tři nejlepší časy (včetně penalizací).