

Zawody WKHH 11.11.2024:

Zawody we Wszechstronnym Konkursie Hobby Horse odbędą się 11.11.2024 i będą składać się z trzech części:

Ujeżdżenia, skoków i próby terenowej – crossu.

Kategorie konkursów rozgrywanych w ramach zawodów :

Junior 7-10 lat ujeżdżenie klasa L, skoki wysokość przeszkód do 50cm, cross 8 przeszkód

Open 7-16 lat ujeżdżenie klasa L, skoki wysokość przeszkód do 60cm, cross 12 przeszkód

Profi 10-18 lat ujeżdżenie klasa P, skoki wysokość przeszkód do 70cm, cross 12 przeszkód

Wiek zawodników zgodny z rokiem urodzenia.

Każdy z zawodników ma prawo startować w dwóch kategoriach.

ZAPISY: przez stronę: www.bilety.torpartynice.pl. Zgłoszenia online zamykane są o godzinie 10:00 w dniu 09.11.2024. Opłaty za daną kategorię wynoszą 50 PLN przy zapisach online i 65 przy zapisach na miejscu w dniu konkursu.

Zapisy na miejscu możliwe są w godzinach 10:00-10:30 w dniu 11.11.2024 – namiot sędziowski.

Miejsce rozgrywania zawodów: Wrocławski Tor Wyścigów Konnych: czworobok koło toru, podłoże kwarc

Ilość miejsc jest ograniczona, decyduje kolejność zgłoszeń.

Zasady:

Hobby Horse musi być rozmiaru A4 lub większy. Minimalna długość od końca kija do ucha -60cm.

Hobby Horse nie spełniający powyższych kryteriów będzie powodował eliminację z konkursu. Istnieje możliwość wypożyczenia regulaminowego Hobby Horsa na czas konkursu.

W skokach i próbie terenowej czas będzie mierzony przy pomocy fotokomórek oraz stopera. W przypadku "nie zarejestrowania" czasu przez fotokomórkę obowiązuje czas mierzony stoperem.

Ujeżdżenie:

Składa się z testu, który zawodnicy będą pokonywać na czworoboku o wymiarach 12x6m.

Każdy z ruchów będzie oceniany przez sędziego w skali od 1 do 10. 10 to najwyższa możliwa nota.

W kategorii Junior i Open program może być czytany.

Dodatkowym kryterium będą: styl, precyzja oraz wrażenie ogólne.

Klasa L

czworobok 12x6m

| L.P. | | Program |
|------|--------|--|
| 1 | A X | Wjazd kłusem, zatrzymanie, ukłon, ruszyć kłusem |
| 2 | C | W lewo Galop |
| 3 | B | Kłusem, koło 6m |
| 4 | HXF | Zmiana kierunku w kłusie wyciągniętym |
| 5 | A | Stępem |
| 6 | K | Galopem |
| 7 | B | Kłusem |

| | | |
|---|---|---|
| 8 | A | Wyjazd na linię środkową |
| 9 | X | Zatrzymanie ukłon, opuścić czworobok stępem w A |

Klasa P

czworobok 6x12m

| L.P. | | Program |
|------|--------|--|
| 1 | A X | Wjazd kłusem, zatrzymanie, ukłon, ruszyć kłusem |
| 2 | C | W lewo |
| 3 | HXF | Zmiana kierunku w kłusie wyciągniętym |
| 4 | A | Galopem, koło 6m |
| 5 | KH | Wydłużenie galopu |
| 6 | C | Kłusem |
| 7 | B | Galopem, koło 6m |
| 8 | A | Kłusem |
| 9 | KXM | Zmiana kierunku w kłusie wyciągniętym |
| 10 | C | Galop |
| 11 | HK | Wydłużenie galopu |
| 12 | A | Wyjazd na linię środkową |
| 13 | X | Zatrzymanie ukłon, opuścić czworobok stępem w A |

Skoki

Zawodnicy będą mieli do pokonania parkur z składający się z 7 przeszkód. Próbę skoków wygrywa zawodnik, który pokona parakur w najszybszym czasie. Każda zrzutka i "wyjechanie" Hobby Horsa będzie powodowało doliczenie 4 sekund do czasu przejazdu.

Wolta lub zatrzymanie zawodnika przed przeszkodą powoduje doliczenie 4 sekund do czasu przejazdu.

Pomylenie trasy skutkuje eliminacją.

Wysokość przeszkód w poszczególnych kategoriach:

Junior – 50cm

Open- 60cm

Profi – 70cm

Punkty karne za czas naliczane są w odniesieniu do najkrótszego przejazdu z dokładnością do setnych sekundy, tj. są równe różnicy czasu (w sekundach) najszybszego zawodnika do każdego kolejnego.

Próba terenowa- cross

Przeszkody mają charakter stały, nie ma możliwości popełnienia zrzutki.

Cross wygrywa zawodnik, który pokona trasę w najszybszym czasie. Każde "wyjechanie" Hobby Horsa będzie powodowało doliczenie 4 pkt karnych.

Wolta lub zatrzymanie zawodnika przed przeszkodą powoduje doliczenie 4 pkt do czasu przejazdu.

Pomylenie trasy skutkuje eliminacją.

Punkty karne za czas naliczane są w odniesieniu do najkrótszego przejazdu z dokładnością do setnych sekundy, tj. są równe różnicy czasu (w sekundach) najszybszego zawodnika do każdego kolejnego.

Klasyfikacja końcowa

Końcowa klasyfikacja będzie opierać się o sumę punktów karnych z 3 prób, przy czym wygra zawodnik z najmniejszą ilością punktów karnych. W przypadku pierwszych trzech miejsc, jeżeli zawodnicy uzyskają taką samą ilość punktów karnych zostanie rozegrana dogrywka. Dogrywka będzie przeprowadzona na 5 przeszkodach skokowych – ustawionych na wysokościach zgodnych z kategorią.

Każda zrzutka, "wyjechanie" Hobby Horsa będzie powodowało doliczenie 4 pkt karnych

Wygra zawodnik, który pokona parkur w szybszym czasie, z mniejszą ilością punktów karnych.

Każdy zawodnik otrzyma pamiątkowe flo.

Za miejsca 1-3 wręczane będą puchary oraz nagrody rzeczowe.