

DISCIPLÍNY

- **SHOWMANSHIP AT HALTER**

Zde se hodnotí schopnost předvést koně na ohlávce v krátké úloze. Kůň je pouze rekvizitou. Soutěžící předvádí koně v kroku a klusu, couvání, zastavení a obrat okolo zádě. Hodnoceno je chování a pozornost koně a také soutěžící. Během disciplíny musí rozhodčí nechat postavit koně pro posouzení v halterovém postoji. I přesto, že se nejedná o žádnou módní přehlídku, měli byste sebe i svého koně patřičně upravit. Pro tuto disciplínu se zejména u koní amerických plemen používají kožené ohlávky, zdobené stříbrnými ornamenty a kožené vodítko s řetízem. Pravidla přímo koženou ohlávku nepředepisují a je možné použít i běžnou, čistou, dobře padnoucí nylonovou ohlávku s klasickým vodítkem. Všichni soutěžící mohou vstoupit do arény najednou nebo každý zvlášť a jsou posuzováni individuálně od vstupu do arény.

- **WESTERN PLEASURE**

V této disciplíně se hodnotí celá dvojice - jezdec a kůň. Rozhodující je kvalita chodů, způsob předvedení a výraz koně, který se společně s jezdcem prezentuje v kroku, klusu a cvalu. Provedení chodů je pomalé, ve velmi zkráceném klusu a uvolněném cvalu. Dobře příježděný kůň pracuje na jemném, skoro neznatelném přilnutí, takže působí dojmem naprosté pohody mezi jezdcem a koněm a v pravém slova smyslu je to ježdění pro radost. Úloha je zcela jednoduchá – koně jsou předvedeni po obvodu kolbiště ve 3 chodech a na závěr se provede couvání po jednotlivcích. Kategorie mládež – jezdci budou předvádět své koně v kroku a klusu + couvání. Kategorie dospělý – jezdci budou předvádět své koně v kroku, klusu a cvalu + couvání.

- **WESTERN HORSEMANSHIP**

Do kolbiště nastupují všichni jezdci, kde se seřadí zpravidla podle startovních čísel. Tato disciplína se skládá ze dvou částí - ze samostatné úlohy a z pleasure části (zde je na rozhodčím, jestli v této části nastoupí jen vybraní jezdci nebo všichni startující) Hodnocen je jezdec - jeho vzhled, chování, sed, používání pomůcek a celkový přístup ke koni, tak i kůň - musí reagovat na velmi jemné pomůcky a předvést požadovanou úlohu co nejpřesněji. Hodnocení je od 0 do 20 bodů s půl bodovým dělením. Deset bodů je pro hodnocení koně a vzhledu jezdce a za provedení úlohy je dalších deset bodů. Nejčastější cviky v této disciplíně: krok, klus, prodloužený klus, cval, obrat okolo předních či zadních nohou, zastavení, couvání. Další cviky, se kterými se můžete setkat na závodech vyšší kategorie: přeskok, kontracval, prodloužený cval, spiny, ustupování na holeň či jízda bez třmenů. Kategorie mládež – jezdci budou předvádět své koně v kroku a klusu. Kategorie dospělý – jezdci budou předvádět své koně v kroku, klusu a cvalu.

- **IN-HAND TRAIL**

IN-hand trail je trail s koněm na ruce - na ohlávce bez uždění. Vodič se nesmí po celou dobu dotknout koně. Vede jej z jeho levé strany a plní úkoly a překážky na trase.

- **TRAIL**

Trail je příjezděnostní disciplína, která má ukázat, jak si kůň dokáže poradit s překážkami a úkoly, které mohou jezdce potkat ve volné přírodě nebo při práci na ranči. V trailu se můžeme setkat s těmito překážkami: projít brankou, ustupování nad kavaletou, couvání v obrazci, přejít přes mostek, otočení ve čtverci, houpačka, překonávání kavalet ve všech 3 chodech, vodní příkop, přenášení předmětu, obléct plášť apod. Hodnotí se jemné pobídky a chování koně při zdolávání různých překážek, bez zjevného zaváhání nebo strachu. Důležité je také plynulé projetí celé úlohy,

• REINING

Reining je technická, příježděnostní, drezúrní disciplína, ve které se kůň pohybuje převážně ve cvalu. Posuzuje se nejen tvar kruhů a schopnost předvést koně cválajícího na správnou nohu, ale také "speed control", kontrola rychlosti, schopnost koně zrychlit či zpomalit.

Má několik základních prvků:

Spin: jedná se o otočku o plných 360° kolem vnitřní zádní nohy situované mírně pod tělem zvířete, která zůstává na místě.

Sliding stop: cválající kůň v plné rychlosti v daném místě kolbiště zprudka zastaví. Zadní nohy jsou hluboko podsazené a při stopu se sklouzávají ještě dříve než přední. Při správném sliding stopu musí výraz zvířete působit uvolněně bez jediné známky nucenosti a nejistoty.

Rollback: znamená ze zastavení se okamžitě otočit o 180 stupňů a bez prodlevy nacválat na opačnou stranu.

Cval na rovných čarách: na rovné linii kůň cválá, není zde požadavek, na kterou nohu (avšak v obloucích to musí samozřejmě být ta správná, jinak porota dvojici penalizuje).

Cval na kruzích: stejně jako při vyjíždění oblouků i zde musí kůň jít na správnou, vnitřní nohu. Při tomto cviku se požaduje znatelné zrychlení zvířete.

Přeskok: Při změně vedoucí nohy se předvádí letmý přeskok – zde na závodech je povolen jednoduchý přeskok, tedy lze přejít do klusu.

• JÍZDA ZRUČNOSTI

Jízda zručnosti je podobná trailu s tím rozdílem, že je na čas a za chyby se místo trestných bodů přidávají trestné sekundy. Měřeno na čas, není tedy předepsán chod, jakým pojedete tzn.můžete, kde chcete, jak chcete rychle, ale musíte dodržet trasu, bezpečnost a překážky - za vynechání překážky nebo neúplné splnění překážky dostanete trestné sekundy.

• **BARREL RACE**

Barrel Race je rychlostní disciplína - na čas, jezdí se dvoukolově a počítá se lepší čas. Tři barely jsou umístěny na vrcholech rovnoramenného trojúhelníku. Vzdálenost základny od startovní čáry je minimálně 9 m. Vzdálenost barelů od hrazení je minimálně 4,5 m. Vzdálenost barelu od zadní stěny hrazení je minimálně 6,4 m. Kůň s jezdcem musí mít možnost bezpečně objet všechny barely. Jezdci se začne měřit čas jakmile protne startovací čáru, která je vymezena kužely. Letmý start je povolen. Jezdec musí proběhnout stanovenou trasu od bližších barelů ke vzdálenějšímu, může si však vybrat, zda začne od levého či pravého barelu. Na povel startéra pojedou soutěžící k 1. barelu, provede kolem něj obrat, pak pokračuje k barelu č. 2, provede další obrat a bude pokračovat k barelu č. 3, kolem kterého rovněž provede obrat. Při každém obratu musí protnout svoji předchozí dráhu. Po obratu kolem barelu č. 3 pojedou do cíle, a musí projet mezi barely 1 a 2. Jakmile projede cílovou čárou je zastaven čas. Cílová i startovací čára je stejná a délka čáry je vymezena kužely. Za poražení barelu je jezdec penalizován + 5sek. Rozhodčí mají právo vyloučit nekontrolovatelného koně, který není schopen odstartovat do 2 minut od výzvy rozhodčího. Je povolena pobídka pouze na zadní části koně, pobídka před podbříšníkem nebo na krku není povolena a vede k diskvalifikaci v daném kole. Diskvalifikace nastává při nedodržení trasy nebo její nedokončení nebo protnutí cílové čáry před dojetím trasy. V případě shodného času pojedou soutěžící se stejným časem rozjízďku.

• **POLE BENDING**

Pole Bending je disciplína na čas, ježděná dvoukolově. V přímém směru od startu je umístěno šest tyčí o výši minimálně 1,8m, vzdálených od sebe 6,4m. Vzdálenost první tyče od startovní čáry se doporučuje 6,4m. Vzdálenost tyče od zadního hrazení je minimálně 6,4m. Kůň s jezdcem musí mít možnost bezpečně objet všechny tyče nebo projet prostor mezi nimi. Jezdci se začne měřit čas, jakmile protne startovací čáru. Projede kolem tyčí, pak tyče projede dvakrát slalomem a nakonec jede podle tyčí do cíle. Pro zastavení času musí protnout cílovou čáru. Jezdec může tyče objet jak z pravé, tak z levé strany, ale musí přitom dodržet určený pattern. Cílová i startovací čára je stejná a délka čáry je vymezena kužely. Rozhodčí mají právo vyloučit nekontrolovatelného koně, který není schopen odstartovat do 2 minut po vstoupení do arény. Je povolena pobídka pouze na zadní části koně, pobídka před podbříšníkem nebo na krku je nepovolena a vede k diskvalifikaci v daném kole. Za jakoukoliv

shozenou tyč je penalizace + 5sek. Za nedodržení paternu bude jezdec diskvalifikován.
Za protnutí cílové čáry před dokončením trasy je diskvalifikace.

V případě dotazů ohledně disciplín kontaktujte Kateřinu Rybovou – 737 303 006.