

EQUESTRIAN ARCHERY CZECH REPUBLIC

Dále jen: „EACZ“



pravidla

MAHOAR

jezdecko-lukostřelecká disciplína České Republiky

Obsah

1.	ÚVOD	4	
1.1.	Předmluva	4	
1.2.	Kodex chování	4	
1.3.	Disciplína MAHOAR	4	
2.	KONĚ	4	
2.1.	Welfare	4	
2.2.	Věk	5	
2.3.	Plemeno	5	
2.4.	Vybavení	5	
2.5.	Půjčování a výměna koní	6	
2.6.	Opracování	6	
3.	SPORTOVCI	6	
3.1.	Věk	6	
3.2.	Vybavení	6	
3.3.	Osobní chování	7	
4.	SOUTĚŽ	8	
4.1.	Obecně	8	
4.2.	Struktura soutěží	8	
4.3.	Výkonnostní třídy	8	
4.4.	Omezení účasti	9	
4.5.	Rozpis a výsledky	9	
4.6.	Organizace	9	
4.7.	Dekorování	9	
4.8.	Vyřazení ze soutěže	10	
4.9.	Systém hodnocení zásahů	10	
4.10.	Systém hodnocení času	11	
4.11.	Terče	11	
4.12.	Traf	12	
4.13.	Kolbiště	13	
4.14.	Přístup na tratě a kolbiště	13	
4.15.	Časomíra	13	
4.16.	Definice pojmů	14	
5.	TANEČNĚ DREZURNÍ ZKOUŠKA (DANCE)	14	
5.1.	Obecně	14	
5.2.	Chody		
5.3.	Rozmístění terčovnic a označení kolbiště	15	
5.4.	Bezpečnostní zóny	17	
5.5.	Úlohy	19	
5.6.	Popis prvků a jejich provedení	22	
5.7.	Hodnocení dance	22	
6.	DOVEDNOSTNÍ ZKOUŠKA (TRAIL)	25	
6.1.	Obecně	25	
6.2.	Překážky v trailu	26	

6.3.	Skok	27	
6.4.	Kruh	27	
6.5.	Drak	28	
6.6.	Tunel	28	
6.7.	Skrytý terč	29	
6.8.	Slalom	29	
6.9.	Trojúhelník	30	
6.10.	Odložení	30	
6.11.	Pohyblivý terč	31	
6.12.	Hodnocení trailu	33	
7.	TERÉNNÍ ZKOUŠKA (CROSS)		34
7.1.	Obecně	34	
7.2.	Hodnocení crossu	35	
8.	BEZPEČNOST	35	
8.1.	Bezpečná lukostřelba	35	
8.2.	Bezpečné jezdectví	36	
8.3.	Nebezpečná jízda	36	
9.	FUNKCIONÁŘI	37	
9.1.	Obecně	37	
9.2.	Rozhodčí	37	
9.3.	Ostatní	37	
9.4.	Veterinární služba	38	
9.5.	Zdravotní služba	38	
10.	LEGISLATIVA	38	
10.1.	Protesty	38	
10.2.	Odvolání	39	
10.3.	Pojištění a odpovědnost	39	
10.4.	Závěrečné ustanovení	39	

1. ÚVOD

1.1. PŘEDMLUVA

- 1.1.1. Tato pravidla jsou pro zcela nově vznikající disciplínu Mahoar. Jejich účelem je disciplínu hlavně představit a seznámit vás s ní. Pravidla jsou v mnoha ohledech velmi benevolentní (např. co se výstroje a úboru týká), díky tomu však máte velkou odpovědnost za své činy i za to, jakým směrem se bude disciplína ubírat. Děkujeme všem závodníkům disciplíny Mahoar za svědomité dodržování pravidel, nehledání potenciálních mezer v nich a za to, že se je nebudou pokoušet obejít.
- 1.1.2. Pokud narazíte na jakoukoliv nesrovnalost, nebo budete mít libovolné připomínky, neváhejte nás kontaktovat, abychom pravidla nové disciplíny mohli zlepšit a upřesnit.

1.2. KODEX CHOVÁNÍ

- 1.2.1. Přáli bychom si, aby cílem každého, kdo jezdeckou lukostřelbu provozuje, byla bezpečnost, porozumění, fair play a snaha o co nejlepší prezentaci tohoto nádherného a náročného sportu. Konání každého jednotlivce ovlivňuje, jakým směrem se bude vývoj jezdecké lukostřelby ubírat i jak na ni bude nahlíženo. Věříme, že všichni, kdo se chtějí tomuto sportu věnovat, budou čestní, přátelští a budou se chovat co nejlépe k sobě navzájem, ke koním i k sobě samým. Díky správně nastaveným osobním hodnotám budeme moci šířit vzdělání, podporovat vztahy a rozvíjet chuť trénovat tělo i ducha. Děkujeme, jen díky vám můžeme udržet skvělou atmosféru na našich akcích.

1.3. DISCIPLÍNA MAHOAR

- 1.3.1. Soutěž MAHOAR zahrnuje tři rozdílné zkoušky, které závodník absolvuje na tomtéž koni. Jsou to zkoušky:
 - Tanečně drezurní zkouška (dále jen „Dance“)
 - Dovednostní zkouška (dále jen „Trail“)
 - Terénní zkouška (dále jen „Cross“)
- 1.3.2. Je to novodobá disciplína, kde je kromě lukostřelecké dovednosti kladen důraz i na příjezděnost koně a vztah dvojice.
- 1.3.3. Tato disciplína rozvíjí střelbu na obě strany (pravou i levou rukou).

2. KONĚ

2.1. WELFARE

- 2.1.1. Pohoda a zdraví koně jsou na prvním místě a nesmí je předcházet soutěžní ani obchodní zájmy. EACZ žádá všechny své členy, aby se ke svým koním chovali vždy dobře a s úctou.
- 2.1.2. O koně musí být vždy dobře postaráno.
- 2.1.3. Tréninkové metody musejí odpovídat fyzickému i psychickému stavu koně a úrovni soutěží, kterých se účastní. Nesmí se používat jakákoliv tréninková metoda, která by koni ubližovala, nebo jej jakkoli zneužívala.
- 2.1.4. Převaha koní musí být na úrovni a vždy musí být prováděna s ohledem na koně. Řidič musí být kvalifikovaný. Převážní vozík musí být v dobrém technickém stavu. Všechny přepravy musí být dobře naplánované. Při dlouhých cestách musí být koni poskytnuta pauza na cestě.

- 2.1.5. Kůň i závodník musí být v dobré kondici – připraveni na soutěž, které se budou účastnit, jinak jim nebude povolen start. Koni musí být umožněn dostatečný odpočinek mezi tréninky, závody a přepravou.
- 2.1.6. Kůň musí být zvyklý na jezdeckou lukostřelbu a nesmí mít strach z luku či šípů.
- 2.1.7. Pokud má hlavní rozhodčí podezření na špatný zdravotní stav koně, může ho/dvojici vyloučit ze soutěže. V případě potřeby je nutné přivolat veterináře, aby koně zkontroloval.
- 2.1.8. Nadměrné použití či zneužití použití pomůcek (holeň, šporna, ruka, bič) je důvodem k vyloučení ze soutěže.
- 2.1.9. Pořádající subjekty musí mít vyhovující podmínky pro kvalitní pohyb koně. V případě úrazu způsobeného nedostatkem v prostorách pořádajícího subjektu se musí subjekt postarat o zlepšení podmínek tak, aby se situace nemohla opakovat.
- 2.1.10. Při extrémním počasí (extrémní teplo, extrémní mráz) se s ohledem na zdraví a pohodu koně musí závody zrušit, nebo odložit.
- 2.1.11. Je v našem zájmu, aby koně, kteří již kvůli vysokému věku nebo jiným příčinám nemohou sportovat, měli zajištěn důstojný důchod.
- 2.1.12. Hlavní rozhodčí může kdykoli podle svého uvážení rozhodnout, že není bezpečné pokračovat v jízdě na koni z jakéhokoliv důvodu (zranění jezdce či koně, nadužívání pomůcek, nečekaná situace v kolbišti či mimo něj atd.)

2.2. VĚK

- 2.2.1. Minimální věk koně pro účast v oficiální soutěži:
 - Stupeň I – 5 let
 - Stupeň II – 6 let
 - Stupeň III – 7 let
- 2.2.2. Věk se počítá od přesného data narození.
- 2.2.3. Od 4 let věku koně je povoleno si disciplínu vyzkoušet. Je však nutné se řídit všemi pravidly klubu a takto mladý kůň nebude hodnocen. Je to pouze možnost seznámit mladého koně s prostředím závodů, bez stresu a soutěžních ambicí.

2.3. PLEMENO

- 2.3.1. Závodů se mohou účastnit všechna plemena koní, poníků, oslů, zeber a jejich kříženci (dále jen „koně“).

2.4. VYBAVENÍ

- 2.4.1. Postroj používaný při/během tréninku i na závodech musí koni sedět. Nesmí mu způsobovat bolest ani nepohodlí.
- 2.4.2. Koně se sklonem ke kopání nebo kousání musí mít ve své hřívě nebo ocasu zapletenou nebo jinak upevněnou červenou stužku.
- 2.4.3. Neexistují žádná omezení ohledně typu použitého sedla, lze se účastnit i bez něj. Sedlo nesmí koni způsobovat bolest ani nepohodlí a musí být v dobrém technickém stavu. Rozhodčí může rozhodnout o zkontrolování sedla i koně veterinářem a v případě průkazného poškození koně podloženého veterinární prohlídkou může závodníka vyloučit. Použití padů se třmeny je zakázáno. V případě pochybností, zda se jedná o sedlo, nebo o pad, rozhodne hlavní rozhodčí.
- 2.4.4. Je povoleno jezdit s udidly i bez nich, s nákrčními řemeny i zcela bez ničeho. Pákové udidlo musí být použito pouze bez nánosníků, podpínek či jiných řemínek svazujících tlamu koně na pevno. Žádné udidlo nesmí mít ostny či jiné ostré hrany, které by koně mohly píchnout či říznout.
- 2.4.5. Uzdění musí být správně dopnuté dle konkrétního typu.
- 2.4.6. Rozhodčí má pravomoc vyžadovat po závodníkovi předvedení sejmutí a nasazení uzdečky ihned po dokončení zkoušky (viz. níže), pokud má podezření, že použité udidlo není povoleno, či se kůň nadměrně brání používání tlaku. Tím je provedena kontrola povoleného uzdění a ochota koně udidlo přijímat. V případě, že je použito nepovolené udidlo, nebo kůň výrazně odmítá udidlo přijmout, může hlavní rozhodčí tohoto závodníka penalizovat či vyloučit.

- 2.4.7. Je zakázáno použít jakýkoliv typ otěží, který může nepřiměřeně omezovat volný pohyb hlavy koně, včetně průvlečných a vyvazovacích otěží.
- 2.4.8. Otěže nesmí být připnuty k sedlu tak pevně, aby způsobovaly tlak, který by neustále působil na hubu koně a tím ho zpomaloval.
- 2.4.9. Otěže nesmějí mít takovou délku, aby na ně kůň mohl šlápnout, nebo se jimi o něco zachytit. Materiál otěží není omezen.
- 2.4.10. Otěže není možné používat k pobízení koně.
- 2.4.11. Ať už je použito jakékoliv uzdění, závodník musí mít odpovídající kontrolu nad svým koněm. Pokud tomu tak není, musí problém odstranit.

2.5. PŮJČOVÁNÍ A VÝMĚNA KONÍ

- 2.5.1. Organizátor soutěže není povinen zajistit koně k zapůjčení.

2.6. OPRACOVÁNÍ

- 2.6.1. Organizátor vždy musí zajistit dostatečný prostor i čas pro opracování koní.

3. ZÁVODNÍCI

3.1. VĚK

- 3.1.1. **Věkové kategorie:**
- Dítě: do 13 let včetně
 - Junior: 14 až 17 let včetně
 - Senior: starší 18 let
- 3.1.2. Organizátor má právo vypsát kategorie a v případě malého počtu závodníků kategorie sloučit.
- 3.1.3. Věk se počítá od přesného data narození.

3.2. VYBAVENÍ

- 3.2.1. **Bezpečnostní vybavení**
- Závodníci mladší 18 let musejí mít nasazenou ochrannou jezdeckou přilbu s třibodovým upevněním, kdykoliv sedí na koni.
 - Organizátor smí v propozicích stanovit, že je jezdecká přilba povinná pro všechny závodníky bez ohledu na věk.
 - Použití dalších ochranných prvků (pátevní chrániče a bezpečnostní vesty) je důrazně doporučeno.
 - Je zakázáno vázat si otěže na pevně k ruce. Povoleno není ani malé poutko. Při střelbě nesmí závodník otěže ani držet. V případě porušení tohoto pravidla bude závodník vyzván k nápravě, nebo rovnou vyloučen.
- 3.2.2. **Úbor jezdce**
- Je povoleno nosit moderní nebo tradiční úbor. Úbor by však měl být čistý a reprezentativní.
 - Pokud mají soutěže specifický požadavek na kostým, musí to být jasně uvedeno v propozicích.
 - Pokrývka hlavy není povinná. Organizátoři musí umožnit závodníkům nosit jezdecké přilby bez ohledu na kostým.
- 3.2.3. **Jezdecké vybavení**
- Ostruhy a šporny jsou povoleny. Kopání do koně a jiné nadměrné využívání ostruh bude trestáno vyloučením ze soutěže. Jejich opakované nadměrné používání v jiných soutěžích může vést až k vyloučení z klubu.
 - Biče, tušírky a jiné věci je nahrazující se nedoporučuje používat. Bít koně bude trestáno vyloučením.
 - Šípy ani luk se nesmí používat k pobízení koní.

- Všechny osoby, které v rámci akce sedí na koni, který je nasedlán sedlem se třmeny, jsou povinny mít bezpečnou jezdeckou obuv s podpatkem vysokým nejméně 12 mm, nebo uzavřené třmeny.

3.2.4. Lukostřelecké vybavení

3.2.4.1. Luky

- Luk musí být v dobrém stavu, nesmí nést známky poškození ani nadměrného opotřebení. V případě pochybností o tomto rozhoduje hlavní rozhodčí.
- Jezdecký luk, který lze použít v soutěži, nesmí mít žádná sedla na šípy, opěrky, výřezy/zakládky, stabilizátory, závaží, nebo mechanická uvolnění.
- Luky mohou být tradiční i moderní konstrukce, včetně použití všech materiálů.
- Síla a délka luku není omezena, pokud organizátor soutěže v propozicích neurčí jinak. V rámci disciplíny se střílí na krátké vzdálenosti. Doporučená síla luku je 25-40 lbs.

3.2.4.2. Šípy

- Šípy musí být v dobrém stavu, nesmí nést známky poškození ani nadměrného opotřebení. V případě pochybností o tomto rozhoduje hlavní rozhodčí.
- Šípy a jejich končíky i letky mohou být z jakéhokoliv materiálu.
- Hroty jsou povoleny pouze terčové. Lovecké nebo jakékoli další hroty, které způsobují nadměrné poškození cíle, nejsou povoleny. Výrazně doporučeny jsou jezdecké šípy se ztupenými terčovými hroty.
- Rozhodčí má právo zkontrolovat šípy a v případě jejich nevhodnosti vyzvat jezdce k jejich výměně.
- FLU-FLU šípy jsou určeny pro střelbu do vzduchu. Mají velké letky, které šíp výrazně zpomalí a vystřelený šíp spadne kolmo k zemi. Šípy jsou bezpečnější, protože nedoletí daleko, a snáze se hledají. Na některých konkrétních překážkách je nutné je mít.

3.2.4.3. Toulce

- Šípy lze nosit v toulci, v opasku nebo v ruce. Povolené držení určuje konkrétní zkouška.
- Jsou povoleny všechny typy toulců, u nichž nejsou odkryty hroty šípů.
- Toulec nesmí být připevněn ke koni ani k jeho vybavení.
- Toulec nesmí být připevněn k noze.
- Pokud má hlavní rozhodčí obavy, že konkrétní toulec je nebezpečný nebo dráždí koně (například plandáním), může požádat, aby ho závodník přizpůsobil nebo změnil. Pokud to není provedeno ke spokojenosti rozhodčího, může závodníkovi zakázat používat tento toulec.

3.2.5. Porucha vybavení

- Pokud vybavení závodníka nebo koně selže, není z kola vyloučen, ale není mu povoleno v průběhu kola vybavení vyměnit.
- Kolo musí takto dokončit, nebo odstoupit.

3.2.6. Pád vybavení

- V případě pádu luku na zem je možné ve všech třech testech sesednout, luk sebrat a opět nasednout.
- V případě pádu šípu či celého toulce s šípy není povoleno sesednout za účelem posbírání ztracených šípů. Pokud tak závodník učiní, bude diskvalifikován.

3.2.7. Založení šípu

- Šíp lze založit pouze těsně před výstřelem. Pokud založíte šíp nepřiměřeně dopředu, ohrozíte tím koně, sebe či okolí, může to vést k vyloučení ze soutěže.
- Na opracovišti s koňmi je zakázáno střílet z luku. K opracování, nebo tréninku střelby ze země, je možné využít pouze prostory k tomu určené. Rozhodčí může porušení penalizovat a při opakování to může vést až k vyloučení ze soutěže.

- 3.3.1. Všichni závodníci, pomocný personál (včetně trenérů, rodinných příslušníků a manažerů týmů) a diváci se budou chovat sportovně.
- 3.3.2. Požití alkoholických nápojů je zakázáno v prostorech startu a cíle, stejně jako v jakékoli oblasti, která se používá ke střelbě nebo jízdě.
- 3.3.3. Žádný závodník nesmí konzumovat alkohol, ani být pod jeho vlivem, dokud toho dne nedokončí všechny své jízdy a střelby.
- 3.3.4. Žádný závodník nesmí užívat žádný lék, ať již předepsaný či nikoli, který by mohl ovlivnit jeho schopnost bezpečně soutěžit.
- 3.3.5. Kdokoli, kdo jedná nebezpečným, nebo nevhodným způsobem, může být na základě uvážení hlavního rozhodčího požádán, aby událost opustil.

4. SOUTĚŽ

4.1. OBECNĚ

- 4.1.1. Členové EACZ se mohou účastnit všech soutěží, pokud se soutěží účastní i nečlenové, musí být cena startovního pro členy zvýhodněna. Rozdíl v ceně pro nečleny, je zaslán na účet klubu a využit pro další rozvoj a podporu klubu a jeho členů.
- 4.1.2. Soutěže mohou být jednodenní i vícedenní.

4.2. STRUKTURA SOUTĚŽÍ

- 4.2.1. **Hobby** (Soutěže řídící se platnými pravidly EACZ. Lze vypsát pouze jednu část disciplíny. Účelem hobby soutěže je vyzkoušet si jednotlivé disciplíny. Lze vypsát soutěž pouze pro jezdce na koních, nebo pouze pro lukostřelce bez koně. Výsledky těchto soutěží klub neeviduje.)
- 4.2.2. **Oficiální** (Takové soutěže, které se řídí platnými pravidly EACZ a výsledky se zaznamenávají pro další postup v rámci klubu. Soutěž se skládá vždy ze tří zkoušek.)
- 4.2.3. **Mistrovství** (Soutěž se řídí platnými pravidly EACZ. Soutěž se skládá vždy ze tří zkoušek. Tuto soutěž vypisuje a organizuje pouze klub EACZ.)

4.3. VÝKONNOSTNÍ TŘÍDY

- 4.3.1. Každá zkouška má 3 stupně, podle kterých se hodnotí výkonnost dané dvojice.
 - Stupeň I.
 - Stupeň II.
 - Stupeň III.
- 4.3.2. Vyšší výkonnost závodník i kůň získává úspěšným dokončením zkoušky daného stupně. Lze se účastnit zkoušky maximálně o 1 úroveň vyšší, než má závodník i kůň.
- 4.3.3. Výkonnost koně a závodníka se eviduje zvlášť.
- 4.3.4. Výkonnost dvojice se hodnotí dle nižší úrovně jednoho z nich. Např. kůň, který má úroveň I, a závodník s úrovní III se mohou společně účastnit soutěží stupně I.
- 4.3.5. Dvojice se může účastnit pouze soutěží, pro které má zapsanou výkonnost. Např. závodník i kůň s výkonností III se nesmí účastnit výkonnostních soutěží II.
- 4.3.6. I. stupně se mohou účastnit všichni platní členové EACZ.
- 4.3.7. II. stupně se mohou účastnit všichni, kteří úspěšně dokončili všechny 3 zkoušky jednoho závodu I. stupně s více než 50% úspěšností.
- 4.3.8. III. stupně se mohou účastnit všichni, kteří úspěšně dokončili všechny 3 zkoušky jednoho závodu II. stupně s více než 50% úspěšností.
- 4.3.9. Závody se pořádají v různých stupních obtížnosti, aby spolu nesoutěžili začátečníci a pokročilí.

4.4. OMEZENÍ ÚČASTI

- 4.4.1. Na Hobby a Oficiálních soutěžích není omezen počet koní, se kterými může závodník startovat. Na jednom koni smí startovat více lidí a jeden kůň se smí účastnit více soutěží. Vše však s ohledem na fyzické i mentální schopnosti a rozpoložení koně. V případě přílišného přetěžování koně bude závodník vyloučen ze závodu. Důrazně se doporučuje, aby na daném koni v jedné soutěži nejeli více než 2 závodníci.
- 4.4.2. V případě opakovaného přetěžování koně může být závodník vyloučen z klubu EACZ, o čemž rozhoduje výkonný výbor EACZ.
- 4.4.3. Na mistrovství, může každý závodník startovat pouze s jedním koněm. Na jednom koni nesmí jet více závodníků.

4.5. ROZPIS A VÝSLEDKY

- 4.5.1. Každý subjekt je povinen spolku nahlásit plánované závody a zároveň zaslat rozpis závodů nejméně 30 dní před akcí výkonnému výboru EACZ.
- 4.5.2. Každý subjekt je povinen do tří kalendářních dnů po ukončení závodů zaslat elektronicky výsledky jednotlivých soutěží a na účet klubu rozdíly v platbě za nečleny.

4.6. ORGANIZACE

- 4.6.1. Organizátor soutěží může vyžadovat prezenci den před závodem či v den závodu s dostatečným předstihem před zahájením.
- 4.6.2. Organizátor může určit čas setkání všech závodníků s vysvětlením pravidel a prohlídky trati ať už s koňmi či bez koní. Při této příležitosti je možné klást otázky. Informace, kdy toto setkání proběhne, musí být uvedena v propozicích.
- 4.6.3. Organizátor určuje, zda je účast na setkání závodníků povinná či nikoli. V případě, že povinná je, musí to být uvedeno v propozicích. Pokud se některý závodník neúčastní, může jej hlavní rozhodčí vyřadit ze soutěže. V případě, že povinná není, přebírá závodník odpovědnost za problémy vzniklé kvůli chybějícím informacím ze setkání a nemůže proti takovým věcem protestovat.
- 4.6.4. Zahájení oficiálních soutěží je slavnostní a musí se ho účastnit všichni účastníci, pokud nejsou omluveni organizátorem či hlavním rozhodčím.
- 4.6.5. Na začátku soutěže, nebo před startem každé zkoušky by měli být závodníci představeni divákům, pokud to čas a zvukové vybavení dovolí. Organizátor může chtít od závodníků zaslat před závodem pár řádků o závodnících, které jako představení přečte.
- 4.6.6. Vyhlášení probíhá zpravidla po ukončení všech soutěží ve všech disciplínách.

4.7. DEKOROVÁNÍ

- 4.7.1. Všechny dvojice v oficiálních i hobby soutěžích, které se umístí na 1. až 3. místě, musí být dekorovány floty, nebo poháry. Je doporučeno udělovat floty až do 6. místa.
- 4.7.2. Je doporučeno uvést na floty či poháry umístění, rok a název disciplíny.
- 4.7.3. Doporučené barvy flot dle umístění: 1. žlutá/zlatá, 2. bílá/stříbrná, 3. červená/bronzová, 4. modrá, 5. zelená, 6. fialová.
- 4.7.4. Finanční odměny jsou na uvážení jednotlivých pořadatelů, ale musí být uvedeny v přesných částkách v propozicích závodu.
- 4.7.5. Jakékoli další věcné ceny, poukázky a odměny jsou na uvážení jednotlivých pořadatelů.
- 4.7.6. Dekorování jezdců může proběhnout na koních nebo bez koní dle rozhodnutí hlavního rozhodčího. Všichni musí mít reprezentativní oblečení.

- 4.7.7. Jezdci se mohou se souhlasem hlavního rozhodčího z vážných důvodů omluvit z dekorování. V případě, že závodník odjede bez předchozí domluvy, vzdává se nároku na ceny, které vyhrál. Ceny tak propadnou pořadateli.

4.8. VYŘAZENÍ ZE SOUTĚŽE

- 4.8.1. Jakmile dostane závodník signál, musí vstoupit na kolbiště/trať do 60 s. Pokud tak neučiní, bude to považováno za odmítnutí a závodník nebude mít povolen vstup do daného kola.
- 4.8.2. Pokud kůň opustí kolbiště/trať dříve či jinak než schváleným východem, pak závodník za toto kolo nezíská žádné body.
- 4.8.3. Pokud závodník spadne ze svého koně po odstartování, je vyřazen z daného kola. V případě více kolových soutěží hlavní rozhodčí rozhodne o dalším pokračování závodníka.
- 4.8.4. Jestliže závodník upadne i s koněm, je vyloučen z daného testu. Hlavní rozhodčí může po prohlédnutí koně i jezdce nechat dvojici startovat v dalších testech. V případě podezření na vážný úraz jednoho z dvojice, je dvojice diskvalifikována z celého závodu.
- 4.8.5. Hlavní rozhodčí může požádat, aby byl závodník vyšetřen zdravotníkem, pokud spadl. Pokud panuje podezření na otřes mozku, je vyšetření povinné.
- 4.8.6. Pokud se zjistí, že závodník musí ze zdravotních důvodů odstoupit, započítají se do výsledků a hodnocení všechny již dokončená kola/zkoušky.
- 4.8.7. Pokud je zranění vyřešeno, nebo je závodník uznán zdravotníkem za způsobilého k pokračování, může mu být na základě rozhodnutí hlavního rozhodčího povoleno pokračování v následujících zkouškách.
- 4.8.8. Hlavní rozhodčí může podle svého uvážení umožnit závodníkovi opakovat všechna kola, která zmeškal z jakéhokoliv důvodu včetně zranění. Hlavní rozhodčí zváží, do jaké míry si závodník problém způsobil sám, ale lze vzít v úvahu i další faktory jako je čas a jakékoli nutné přeskupení trati nebo terčů.
- 4.8.9. Hlavní rozhodčí může podle svého uvážení rozhodnout, že není bezpečné pokračovat v závodě, ať už kvůli zranění, nebo nedostatečné způsobilosti.
- 4.8.10. Závodník nesmí přijmout pomoc třetí osoby jako například podání spadlého šípů, držení koně po odstartování atd. Za toto bude vyloučen.
- 4.8.11. Závodník je vyloučen ze soutěže, pokud používá nepovolené vybavení nebo jeho kůň není ochoten při kontrole přijmout udidlo či jinou část vybavení.

4.9. SYSTÉM HODNOCENÍ ZÁSAHŮ

- 4.9.1. Šípů se nesmí nikdo dotýkat, dokud nebude stanoveno a zaznamenáno jejich skóre.
- 4.9.2. Šípů, které se odrazí od cíle, získají nulu a nepočítají se jako zásahy.
- 4.9.3. Šípů, které projdou cílem, by měly být oceněny skóre, které je označeno novou dírou v terči, nebo pokud se terčový rozhodčí domnívá, že šíp pronikl do cíle. Pokud nikdo neviděl, do které skórující zóny prošel šíp, nebo došlo k neshodě, mělo by být uděleno nejnižší skóre pro daný cíl.
- 4.9.4. U šípů, který zasáhne a zůstane zasunutý do jiného šípů, hlavní rozhodčí rozhodne, co by pravděpodobně zasáhl.
- 4.9.5. Pokud je šíp střelen do hrotu jiného šípů, mělo by mu být uděleno stejné bodové skóre, jako zasaženému šípů.
- 4.9.6. Pokud se šíp odrazí od jiného šípů, ale zjevně zasáhne a poškodí další šíp již v cíli, což způsobí zlomený končík, celý šíp, nebo podobné poškození, které tam nebylo, když byl tento šíp vystřelen, může se hlavní rozhodčí rozhodnout udělit body, jak uzná za vhodné.
- 4.9.7. V případě použití papírových terčů, kdy šíp zůstane viset pouze v papíru, se zásah počítá.
- 4.9.8. Pokud se šíp zabodne do čáry mezi bodovací zóny, nebo se dotkne čáry mezi dvěma bodovacími zónami, bude šíp hodnocen vyšší hodnotou ze dvou bodovacích zón.
- 4.9.9. Pokud se šíp zabodne pod takovým úhlem, že leží přes bodovací zónu, počítá se místo, kde se hrot zabodl do terče.

- 4.9.10. Při použití papírových terčů se zaznamenává pouze místo, kudy vnikl šíp do terče, nikoli trhlina v papíru.
- 4.9.11. Body za zásahy uděluje rozhodčí. Šípy mohou vytahovat pomocníci rozhodčího až po jeho rozhodnutí. Je doporučeno (ale není povinné) aby ti, kdo vytahují šípy z terčovnic, zásahy zaznamenávali na fotoaparát či videozáznam pro případné vyloučení pochybností o správném bodovém hodnocení.
- 4.9.12. Každý závodník musí mít na začátku svého kola prázdný terč. Všechny šípy po dokončení soutěže každého závodníka musí být odstraněny před startem dalšího závodníka. Lze udělat výjimku na hůře dostupných místech. **Lze udělat výjimku v testu Cross - při velkém počtu účastníků mohou být šípy posbírány najednou až po ukončení skupiny účastníků.**
- 4.9.13. Šíp, který závodník před výstřelem upustí na zem, zůstává ležet tam, kde je.
- 4.9.14. Rozhodčí může a nemusí body průběžně zveřejňovat.
- 4.9.15. Výsledky by měly být vydány závodníkům před oznámením konečných výsledků akce. Závodníci budou mít 15 minut na protest vůči potenciálním chybám.
- 4.9.16. V případě rovnosti procent je lépe hodnocen závodník s vyšším počtem procent v Dance, pak Trailu a poté Crossu. V případě rovnosti všech procent, rozhodne hlavní rozhodčí, jakým způsobem bude umístění určeno, nebo se oba umístí na stejném místě.

4.10. SYSTÉM HODNOCENÍ ČASU

- 4.10.1. Body za čas dostanou všichni, kromě nejpomalejšího účastníka, ten má 0 bodů za čas. Lze udělit pouze plusové body.
- 4.10.2. Čas přidává % (max 50 %) výši získaných bodů za terče. Např. pokud budu mít 30 bodů za terče a zároveň budu mít nejrychlejší čas ze všech, získám +15 bodů (tedy 50 % z vystřelených šípů). Za každý nižší čas dostane závodník poměrnou část % směrem dolů.
- 4.10.3. Při shodě časů mají oba stejné %.
- 4.10.4. Bonus za čas se přičítá pouze při zásahu minimálně poloviny terčů.

4.11. TERČE

- 4.11.1. Je odpovědností organizátorů akce udržovat terčovnice a terče v dobrém stavu, aby se šípy příliš často neodrážely, neprocházely terčovnicí a neničily se.
- 4.11.2. Stojany terčů by měly být vyrobeny z materiálu, který příliš nepoškodí či neodrazí šíp, když jsou jím zasazeny. Například dřevěné stojany tedy jsou vhodné, zatímco kovové stojany nejsou.
- 4.11.3. Terče/terčovnice by měly být zajištěny tak, aby se nepřevrátily ve větru ani při zásahu šípy.
- 4.11.4. Je povoleno používat papírové plochy, pěnové či slaměné terčovnice, nebo terčovnice z podobných materiálů, které neničí šípy. Dovoleno je využívat i 3D terčů, ale je nutné dodržet velikost zón.
- 4.11.5. Velikost terčů:
- X = Kružnice 80 cm
 - Y = Kružnice 60 cm
 - Z = Kružnice 40 cm
- 4.11.6. Zóny:



4.11.7. Bodování zón je:

- Žlutý střed, nebo středy jsou za 10 bodů
- Druhá kružnice je za 7 bodů
- Třetí kružnice za 5 body
- Čtvrtá kružnice za 3 body
- Pátá, poslední kružnice za 1 bod

4.11.8. Používání terčů dle výkonnostní třídy:

- Stupeň I. : Lze použít terče velikosti X
- Stupeň II.: Lze použít terče velikost X nebo Y
- Stupeň III.: Lze použít terče velikosti X, Y nebo Z

4.12. TRATĚ

4.12.1. Tratě mohou být různě široké, ohraničené i ve volném prostoru se specifikací průjezdných bodů.

4.12.2. Pokud je k označení dráhy použito lano, musí být zavěšeno tak, aby nepředstavovalo nebezpečí pro koně ani jezdce. Jakékoli sloupky použité k tomuto účelu nesmí představovat

riziko zranění koně ani jezdce, pokud na sloupky spadnou. Organizátor je povinen umístit nebo napojit lana tak, aby došlo k jejich rozpojení při proběhnutí koně.

- 4.12.3. Za cílovou čárou musí být dostatek prostoru, aby kůň mohl bezpečně zpomalit a zastavit.
- 4.12.4. Trať musí být před každým soutěžním dnem prohlédnuta, zda je bezpečná.
- 4.12.5. Hlavní rozhodčí musí zkontrolovat trať, a to nejdříve den před soutěží a ústně potvrdit její přijetí.
- 4.12.6. Pokud se objeví problém na trati či v nastavení dráhy až během soutěže, hlavní rozhodčí rozhodne, jaký postup bude nejlepší pro závodníky (a koně), a rozhodne, jak dál postupovat.
- 4.12.7. Pořadatel je povinen zajistit, aby diváci dodržovali bezpečnou vzdálenost od trati/kolbiště. Tuto vzdálenost určí hlavní rozhodčí.
- 4.12.8. V době, kdy je závodník na trati, nesmí být v trati/kolbišti ani její blízkosti žádný jiný kůň.
- 4.12.9. Stavět trať je povinné s ohledem na bezpečnost diváků i závodníků, organizátor je povinen zajistit co největší bezpečnost během střelby jednotlivých závodníků.

4.13. KOLBIŠTĚ

- 4.13.1. Kolbiště mohou být písková, hliněná či travnatá. Musí být bezpečná pro koně i jezdce.
- 4.13.2. Velikost kolbiště specifikuje každá zkouška.
- 4.13.3. Celý soutěžní prostor musí být jasně definován.
- 4.13.4. Všechny prostory ve směru, kterým budou střeleny šípy, musí být zabezpečeny v případě minutí terče tak, aby nedošlo ke zranění lidí ani koní.

4.14. PŘÍSTUP NA TRATĚ A KOLBIŠTĚ

- 4.14.1. Musí být umožněno, aby se závodníci před každou soutěží řádně zahřáli, což platí i v případě pozemní lukostřelby a opracování koní (bez střelby). K těmto účelům musí být k dispozici přímo určené oddělené oblasti.
- 4.14.2. Pokud pořadatel nemá vhodné podmínky pro vytvoření tréninkového místa pro střelce a koně, musí místo toho poskytnout každému závodníkovi prostor na opracování před jízdou jednotlivce, nebo dané kategorie.
- 4.14.3. Závodník by měl mít možnost si kolbiště prohlédnout a ukázat ho svému koni v rámci opracování. Z rozhodnutí hlavního rozhodčího lze dovolit projetí některých překážek např. kvůli snížení nebezpečí vzniklé strachem koní z překážky.

4.15. ČASOMÍRA

- 4.15.1. Závodník musí projít startovní branou do 60 s.
- 4.15.2. Doporučuje se, pokud je to možné, použít k měření času kol v soutěži elektronické časovače.
- 4.15.3. Alternativní způsob měření časů by měl být k dispozici jako záloha v případě selhání časovacího systému (např. manuální měření času).
- 4.15.4. Manuální měření času lze provést tak, že 2 osoby indikují (např. spuštěním zvednuté ruky), kdy závodník projde startovní a cílovou čárou. Časoměřič (nebo dva) poté změří čas označený stopkami. Tato metoda načasování je vhodná pro hodnocení malých soutěží.
- 4.15.5. Označující osoby musí být konzistentní, proto se navrhuje, aby tuto práci vykonávali stejní lidé pro všechny jezdce na akci.
- 4.15.6. Časy by měly být zaznamenávány s přesností na 0,1 s (jedna desetina sekundy).
- 4.15.7. Pokud 2 osoby měří čas pomocí stopek, měl by se použít průměr jejich času.
- 4.15.8. Pokud závada měřicího zařízení znamená, že kolo závodníka není měřeno, pak je závodník oprávněn kolo opakovat, ale nově získané body budou počítány bez ohledu na to, zda nastřílí lépe či hůře. Druhou možností je, že čas závodníka pro toto kolo bude počítán jako průměr časů ostatních závodníků. O tom, který z těchto dvou postupů bude použit, rozhodne hlavní rozhodčí po domluvě se závodníkem.

- 4.15.9. Pokud závodník opakuje kolo, pak se počítají výsledky opakovaného kola bez ohledu na to, zda předchozí kolo dopadlo lépe.
- 4.15.10. Pokud kolo není měřeno, protože závodník vstoupil na trať/kolbiště dříve, než obdržel správný startovní signál, pak se kolo nesmí opakovat, pokud závodník na základě protestu neprokáže, že byl vpuštěn chybou na straně organizátora (např. osoba odpovídající za odstartování řekla závodníkovi, aby šel, přestože nebyl vydán oficiální signál).

4.16. DEFINICE POJMŮ

- 4.16.1. **Kůň se nadměrně brání používání tlaku:** Kůň je ztuhlý, otevírá tlamu, zvedá vysoko hlavu ve snaze vyhnout se tlaku, aktivně kouše do udidla nebo se opírá do jeho tlaku, škrtí se, hází zběsile hlavou, snaží se jezdcí vytrhnout otěže z ruky, vzpíná se, vyhazuje, kope. Za toto chování může být dvojice vyloučena.
- 4.16.2. **Klid:** Kladně se hodnotí kůň, který vyzařuje klid a sebejistotu a při pasážích, kde je třeba stát, klidně stojí. Kůň, který neustále přešlapuje a nevydrží stát, bude hodnocen hůře.
- 4.16.3. **Rytmus:** je schopnost udržení stále stejného pohybu koně, bez rychlostních ani vizuálních změn. Je to pravidelnost chodu, kterou by si měl kůň být schopný udržovat sám. Pobízení do každého kroku (rytmu) je hodnoceno hůře.
- 4.16.4. **Terč:** Je plocha pro zaznamenávání zásahů. Nejčastěji se používá papírový.
- 4.16.5. **Terčovnice:** Terčovnice je zařízení pro lukostřelbu nebo jiné disciplíny, které slouží k plynulému a bezpečnému zastavení střely (např. šípů) bez jejího poškození. Je to vlastně podklad, na který se připevňují papírové terče, a na rozdíl od samotného terče je navržen tak, aby střelu zachytil a absorboval její energii.
- 4.16.6. **Kruh:** označení kružnice za značkami, v úlohách Dance

5. TANEČNĚ DREZURNÍ ZKOUŠKA (DANCE)

5.1. OBECNĚ

- 5.1.1. Dance je zkouška disciplíny Mahoar, která prověří vnímání rytmu, přiježděnost koně a plynulost jízdy i lukostřelby. Je to obdoba drezury, u které není kladen takový důraz na drezurní přesnost. Důležitější jsou rytmus, vnímání hudby a souznění s koněm a lukem.
- 5.1.2. Přehazování luku za účelem výstřelu je dovoleno. Při přehození luku z jedné ruky do druhé je nutné nejprve pustit otěže na krk koně (pokud jsou součástí výstroje), poté přehodit luk a chytnout otěže volnou rukou. Při přehazování luku z ruky do ruky není dovoleno mít v ruce šíp.
- 5.1.3. Koně lze po celou dobu zkoušky vést pouze jednou rukou, nebo pouze sedem a holeněmi. V druhé ruce je luk. Chytání otěží oběma rukama je penalizováno.
- 5.1.4. **Šíp závodník zakládá vždy až těsně před výstřelem, nebo tam kde to předepisuje povinná úloha. Nebezpečná manipulace se šípem v ruce, která by mohla někoho ohrozit je penalizována a může vést k napomenutí a poté vyloučení závodníka z testu, nebo z celé soutěže.**
- 5.1.5. Tato disciplína se jezdí v kostýmech a na hudbu. Ani jedno není povinné, ale vede ke ztrátě bodů.
- 5.1.6. Tabulka základních informací:

	Stupeň I	Stupeň II	Stupeň III
Počet terčů	2	4	6
Počet šípů	3	6	9
Kdy vystřeleno	2 v povinné, 1 ve volné	4 v povinné, 2 ve volné	6 v povinné, 3 ve volné
Braní šípů	Z toulce	Z toulce	Z toulce
Velikost kolbiště	Min. 20x20	Min. 20x40	Min 20x40

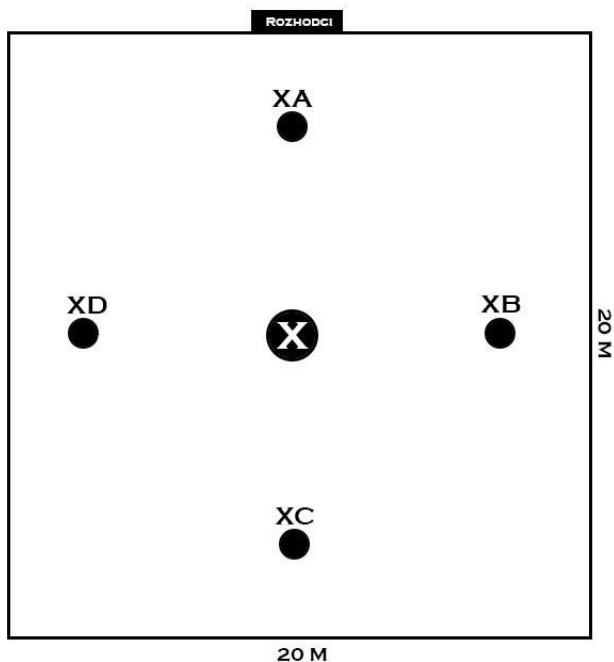
Velikost terčů	X	X a Y	X, Y a Z
Max čas. úlohy	4 min	6 min	8 min

5.2. CHODY

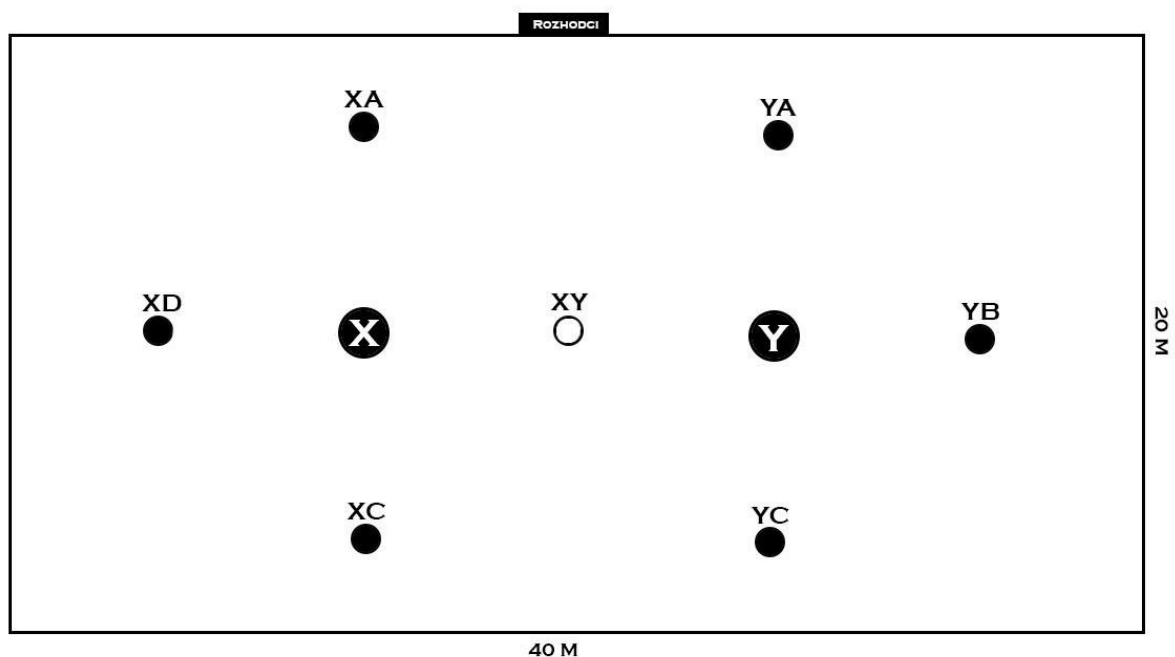
- 5.2.1. Povoleny jsou všechny chody, v předepsaných úlohách je nutné chod dodržet.
- 5.2.2. Chody povinných úloh:
- Stupeň I: Krok, výstřely v zastavení
 - Stupeň II: Krok a cval, výstřely v kroku
 - Stupeň III: Krok a cval, výstřely ve cvalu
- 5.2.3. Ve všech chodech se hodnotí převážně pravidelnost, rytmus, ochota a aktivita koně.

5.3. ROZMÍSTĚNÍ TERČOVNIC A OZNAČENÍ KOLBIŠTĚ

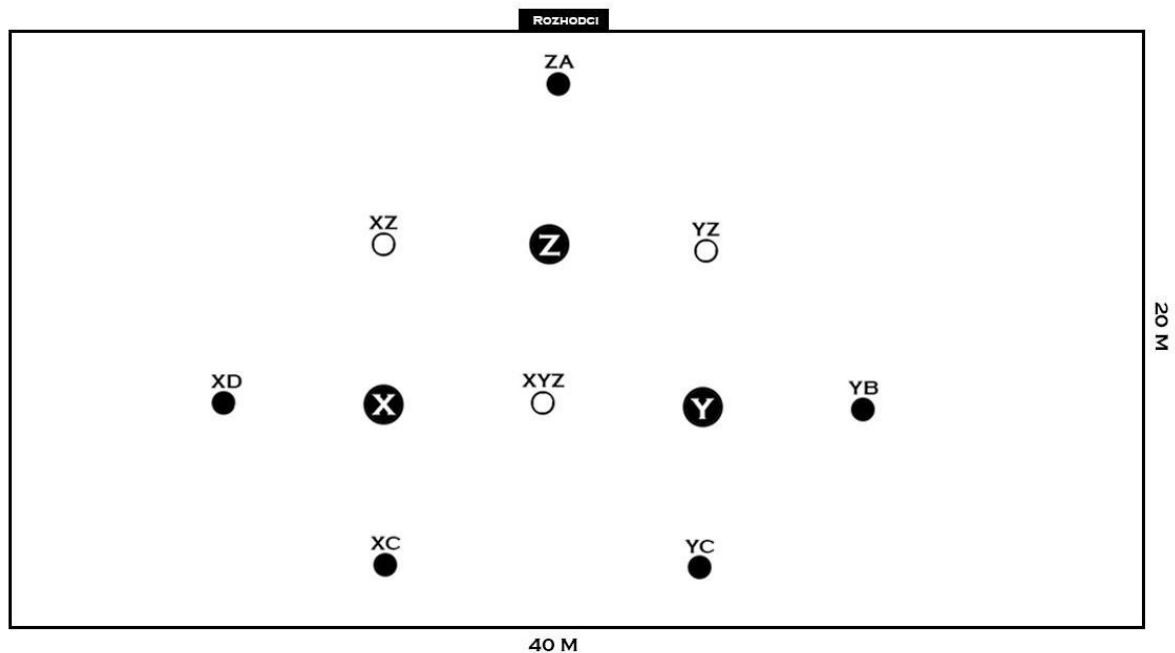
- 5.3.1. Soutěž se jezdí v ohraničeném kolbišti.
- 5.3.2. Terčovnice jsou o velikost X Y a Z, vždy leží na zemi, naklopené v úhlu 20-45 stupňů.
- 5.3.3. Označení bodů se provádí malými věcmi, kterých se koně potencionálně nebudou bát, jsou dostatečně viditelné a bezpečné i při jejich přišlápnutí. Např. kužely, gumovými balonky, molitanovými čtverečky atd.
- 5.3.4. Rozmístění terčovnic a značek dle stupně:
- 5.3.5. Stupeň I



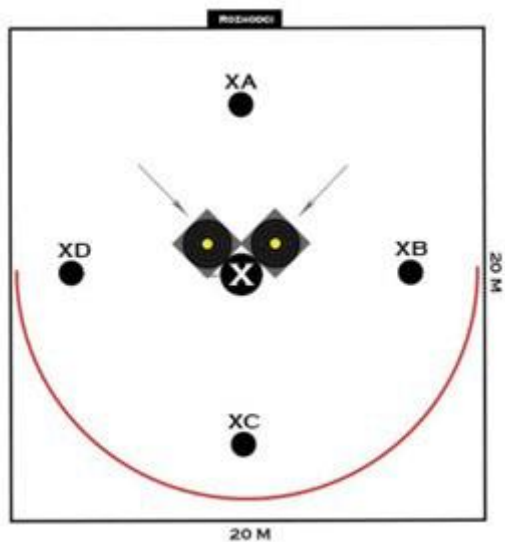
5.3.6. Stupeň II



5.3.7. Stupeň III

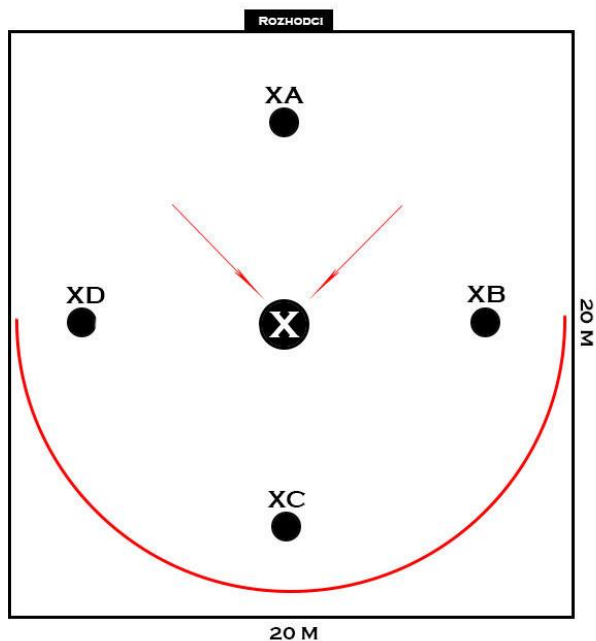


- 5.3.8. Terče jsou označeny písmeny X Z a Y, ve velkých černých tečkách.
- 5.3.9. **Vzdálenost značek od středu na všechny strany je 5 m. Je to minimální vzdálenost kruhu, na kterém lze jezdit. Lze však jezdit i na kruhu větším dle velikosti kolbiště.**
- 5.3.10. Terče v písmenu jsou vždy dva, dotýkají se jedním rohem v pravém úhlu. Terče nesmí ležet úplně na zemi, ale musí být nakloněny ve sklonu 20-45 stupňů ke směru odkud se bude střílet. Nepovedená střela musí vždy letět do zón k tomu určených.
- 5.3.11. Malé černé tečky označují značky vzdálenosti od terče, které musí být fyzicky přítomné na zemi.
- 5.3.12. Bílé malé kroužky jsou značky, které nejsou fyzicky přítomné, ale úloha může vyžadovat provedení cviku v jejich místě.
- 5.3.13. Vzdálenost se počítá vždy od středu kruhu ke značce. Terčovnice jsou opřeny v daném úhlu o něco ležícího na středu, nebo upevněny ve stojanech. Na středu mezi značkami. Viz obrázek:

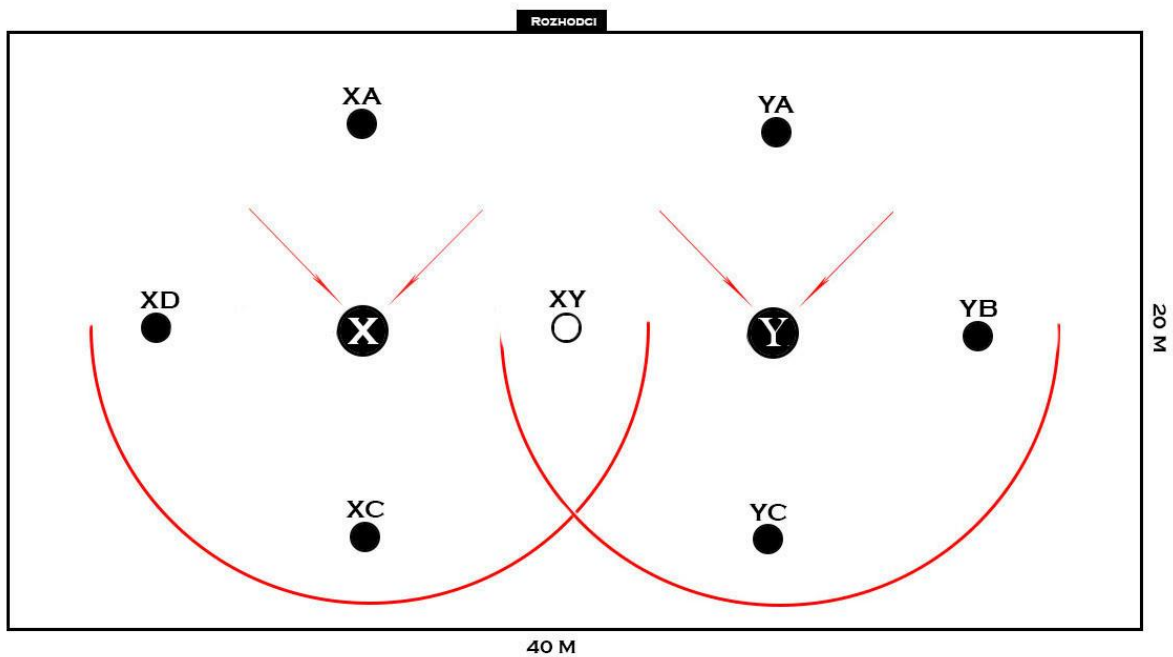


5.4. BEZPEČNOSTNÍ ZÓNY

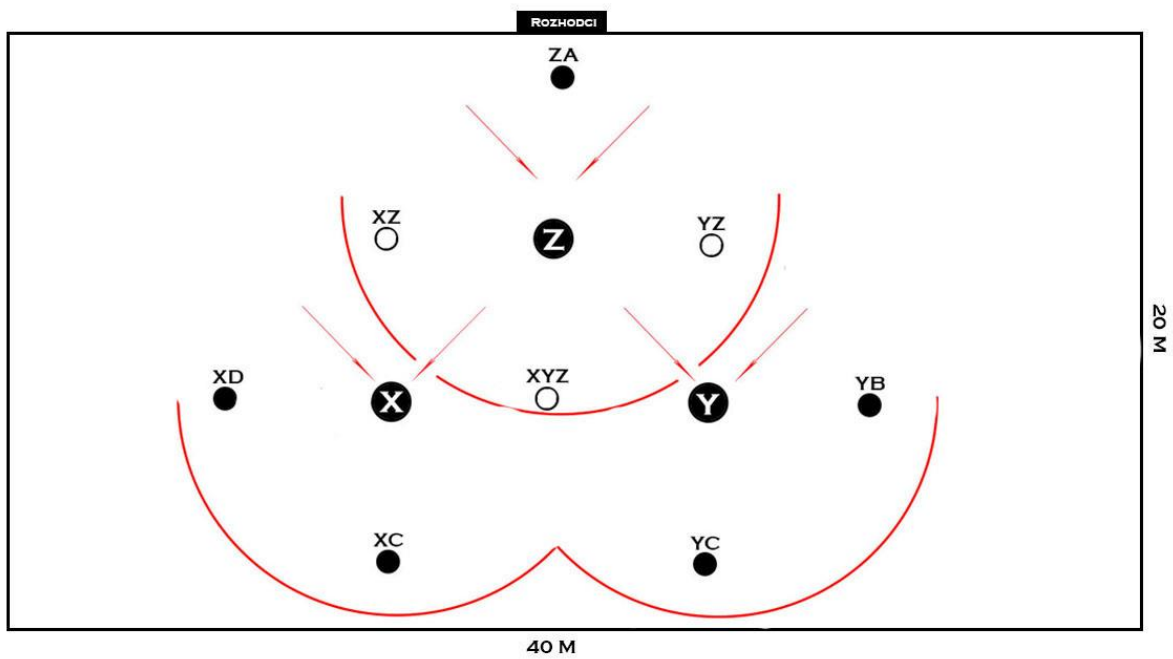
- 5.4.1. Místa kam by mohl odletět šíp v případě, že se závodník netrefí do terče, musí být zabezpečena a v těchto zónách nesmí stát žádní lidé ani koně. Tato místa jsou označena červenou čarou.
- 5.4.2. Při volné úloze se smí střílet pouze do směru těchto střelných zón. Za výstřel mimo zóny, směrem k rozhodčím či divákům, bude závodník vyloučen.
- 5.4.3. Bezpečnostní zóny I. stupně:



5.4.4. Bezpečnostní zóny II. stupně:



5.4.5. Bezpečnostní zóny III. stupně:



5.5. ÚLOHY

5.5.1. Všechny úlohy je nutné znát z paměti.

5.5.2. Za každý cvik lze získat max 3 body.

5.5.3. **Úloha stupně I.** (závodník začíná s lukem v levé ruce)

Číslo cviku	Znění úlohy	Správné provedení	Chyby
1	Vjezd krokem k X, stát, nehybnost, pozdrav	Závodník s koněm vjedou krokem na pomyslné přímce terč - rozhodčí. Zastaví, kůň klidně stojí, nepřeslapuje. Závodník zdraví rukou, ve které nedrží luk, pouští při tom otěže (pokud nějaké má).	Kůň při vjezdu výrazně klíčkuje, kůň nechce zastavit, najede do terče, nebo naopak zastaví příliš daleko před terčem. Nestojí klidně a přeslapuje, odchází, couvá. Závodník drží otěže při pozdravu.
2	Krokem vpřed kolem X po pravé ruce, směrem k XA, změnit směr kolem značky, XA o levé ruce	Závodník se rozchází vlevo s terčem po pravé ruce a plynule obejde značku XA, kterou má po levé ruce.	Rozejítí špatným směrem, kůň se nechce rozejít, či šlápne na terč. Krok není plynulý a otočka kolem značky je příliš velká, nebo ze špatné strany.
3	Zpátky k X, stát	Závodník se vrací k X, jde rovně na střed, kde klidně zastaví.	Kůň nejde plynule a rovně. Nechce zastavit, zastaví na špatném místě, nakřivo, či narazí do terče.
4	Krokem vpřed kolem X po pravé ruce, směrem k XC, s XC po levé ruce, pokračovat na kruhu	Závodník se rozchází vlevo s terčem po pravé ruce a plynule obejde značku XC, kterou má po levé ruce a dál pokračuje na kruhu za značkami.	Rozejítí špatným směrem, kůň se nechce rozejít, či šlápne na terč. Krok není plynulý a otočka kolem značky je příliš velká, nebo ji mine.
5	XB malý kruh, značka po levé ruce	Závodník udělá v plynulém kroku malý kroužek kolem značky z vnější strany.	Shození či šlápnutí na značku, Příliš velký kruh, kruh proveden z vnitřku. Kůň zpomaluje, zrychluje, či zastavuje.
6	Mezi XB a XA stát, nasadit šíp, VÝSTŘEL	Závodník dojde s koněm kamkoliv mezi značku XB a XA. Celý kůň musí být uvnitř značek. Zastaví, po zastavení nasazuje šíp a střílí.	Kůň není celý mezi značkami, nechce zastavit a nestojí v klidu, či se rozchází při výstřelu. Nasazení šipu i výstřel jsou zbrklé.
7	Krokem vpřed na kruhu, kolem XC změnit směr, značka po pravé ruce a návrat na kruh	Závodník se rozchází rovně na kruhu a jde až ke značce XC, kde změní směr z vnitřní strany a poté se vrací zátky na kruh.	Kůň se nechce rozejít, nejde rovně na kruhu. Značku obchází ze špatné strany, otočka kolem značky je příliš velká.
8	XD malý kruh, značka po pravé ruce	Závodník udělá v plynulém kroku malý kroužek kolem značky z vnější strany.	Shození či šlápnutí na značku, Příliš velký kruh, kruh proveden z vnitřku. Kůň zpomaluje, zrychluje, či zastavuje.
9	Mezi XD a XA stát, přehodit luk do druhé ruky, nasadit šíp, VÝSTŘEL	Závodník dojde s koněm kamkoliv mezi značku XD a XA. Celý kůň musí být uvnitř značek. Zastaví, po zastavení pouští otěže a přehazuje luk do druhé ruky. Kůň klidně stojí. Závodník nasazuje šíp a střílí.	Kůň není celý mezi značkami, nechce zastavit a nestojí v klidu, či se rozchází při výstřelu. Nasazení šipu i výstřel jsou zbrklé. Přehazování luku z ruky do ruky je zbrklé, nebo provedeno bez puštění otěží.
10	Krokem vpřed, XA stát, min. 3 kroky zpět, nehybnost	Závodník se rozchází plynule rovně na kruhu. V XA zastaví a plynule zacouvá minimálně 3 kroky zpátky. Poté 3 vteřiny klidně stojí.	Kůň nechce rozejít, nebo zastavit. Kůň nezacouvá přesný počet kroků. Kůň nechce stát, přeslapuje, odchází.

5.5.4. Úloha stupně II. (závodník začíná s lukem v levé ruce)

Číslo cviku	Znění úlohy	Správné provedení	Chyby
1	Vjezd krokem k XY, stát, pozdrav	Závodník s koněm vjedou krokem na pomyslnou značku XY která je mezi terčí X a Y. Zastaví, kůň klidně stojí, nepřeslápne. Závodník zdraví rukou, ve které nedrží luk, použít při tom otěže (pokud nějaké má).	Kůň při vjezdu výrazně kličkuje, kůň nechce zastavit, najede do terče, nebo naopak zastaví příliš daleko před terčem. Nestojí klidně a přeslápne, odchází, couvá. Závodník drží otěže při pozdravu.
2	Min 3 kroky stranou vlevo	Kůň udělá tři kroky bokem do strany vlevo. Je přitom ideálně rovný a pohybuje se pouze do strany jako by měl pod břichem kavaletu.	Kůň se kroutí, jde jen předkem nebo jen zádí. Rozchází se, točí se, couvá, jde na opačnou stranu.
3	Min 3 kroky stranou vpravo	Kůň udělá tři kroky bokem do strany vpravo. Je přitom ideálně rovný a pohybuje se pouze do strany jako by měl pod břichem kavaletu.	Kůň se kroutí, jde předkem nebo jen zádí. Rozchází se, točí se, couvá, jde na opačnou stranu.
4	Krokem kolem X, Mezi XY a XA výstřel	Závodník se rozchází krokem vpřed na kruhu kolem terče X. Nasazuje šíp v pohybu. Mezi značkou XY a XA musí proběhnout výstřel. Vše by mělo být plynulé a hladké, bez zaváhání a oprav koně.	Kůň nejde na kruhu, zastavuje, nechce se rozejít nebo naopak vyběhne v rychlejším chodu. Jezdci se nedaří založit šíp, nebo si ho založí moc brzy, zachází s lukem zmateně a amatérsky, musí často opravovat koně. Šíp vypadne, nebo letí špatně, nebo je vystřelen v jiném chodu než kroku. Výstřel nebyl proveden. Výstřel mimo značky nebo před značkami je hodnocen 0 body i za terč.
5	XD cval, kruh 1 a půl krát kolem	U značky XD závodník na cválá na správnou nohu a cválá v pravidelném rytmu kolem terče X za značkami.	Kůň nechce na cválat, nedrží kruh nebo pravidelný rytmus. Shodí značku. Cválá na špatnou nohu.
6	XY krok	Přesně u značky XY přechod do kroku.	Přechod za nebo před značkou. Přechod není plynulý.
7	Mezi XA a XD výstřel	Závodník se rozchází krokem vpřed, na kruhu kolem terče X. Nasazuje šíp v pohybu. Mezi značkou XA a XD musí proběhnout výstřel. Vše by mělo být plynulé a hladké, bez zaváhání a oprav koně.	Kůň nejde na kruhu, zastavuje, nechce se rozejít nebo naopak vyběhne v rychlejším chodu. Jezdci se nedaří založit šíp, nebo ho založí příliš brzy, zachází s lukem zmateně a amatérsky, musí často opravovat koně. Šíp vypadne, nebo letí špatně, nebo je vystřelen v jiném chodu než kroku. Výstřel nebyl proveden. Výstřel mimo značky nebo před značkami je hodnocen 0 body i za terč.
8	XC malý kruh kolem značky, XY stát	Závodník dojde ke značce XC, otočí se kolem značky tak aby byla po levé ruce. Udělá uzavřený kruh, blízko značky, cca 1 m a dál pokračuje po velkém kruhu až do XY, kde zastaví.	Shození značky, příliš velký kruh, kruh proveden z vnitřku, či nebyl uzavřen. Kůň nechce zastavit, nebo zastaví před či za značkou. Kůň je neklidný a nechce stát.
9	Přehodit luk z ruky do ruky	Kůň klidně a trpělivě stojí. Závodník přehazuje luk z jedné ruky do druhé, aniž by se dotkl koně. Otěže jsou položeny na krku koně.	Kůň nechce stát, tancuje či se rozchází. Lehce se dotknete koně lukem (silný dotek může vést k vyloučení). Držení otěží v ruce, nebo zasahování do nich.
10	Krokem kolem Y, Mezi XY a YA výstřel	Závodník se rozchází krokem vpřed na kruhu kolem terče Y. Nasazuje šíp v pohybu. Mezi značkou XY a YA musí proběhnout výstřel. Vše by mělo být plynulé a hladké, bez zaváhání a oprav koně.	Kůň nejde na kruhu, zastavuje, nechce se rozejít nebo naopak vyběhne v rychlejším chodu. Jezdci se nedaří založit šíp, nebo ho založí příliš brzy, zachází s lukem zmateně a amatérsky, musí často opravovat koně. Šíp vypadne, nebo letí špatně, nebo je vystřelen v jiném chodu než kroku. Výstřel nebyl proveden. Výstřel mimo značky nebo před značkami je hodnocen 0 body i za terč.
11	YB cval, kruh 1x a půl krát kolem	U značky YB závodník na cválá na správnou nohu a cválá v pravidelném rytmu kolem terče Y za značkami.	Kůň nechce na cválat, nedrží kruh nebo pravidelný rytmus. Shodí značku. Cválá na špatnou nohu.

12	XY krok	Přesně u značky XY přechod do kroku.	Přechod za nebo před značkou. Přechod není plynulý.
13	Mezi YA a YB výstřel	Závodník se rozchází krokem vpřed na kruhu kolem terče Y. Nasazuje šíp v pohybu. Mezi značkou YA a YB musí proběhnout výstřel. Vše by mělo být plynulé a hladké, bez zaváhání a oprav koně.	Kůň nejde na kruhu, zastavuje, nechce se rozejít nebo naopak vyběhne v rychlejším chodu. Jezdci se nedaří založit šíp, zachází s lukem zmateně a amatérsky, musí často opravovat koně. Šíp vypadne, nebo letí špatně, nebo je vystřelen v jiném chodu než kroku. Výstřel nebyl proveden. Výstřel mimo značky nebo před značkami je hodnocen 0 body i za terč.
14	YC malý kruh kolem značky, XY stát	Závodník dojde ke značce YC, otočí se kolem značky tak aby byla po pravé ruce. Udělá uzavřený kruh, blízko značky, cca 1 m a dál pokračujte po velkém kruhu až do XY, kde zastaví.	Shození značky, příliš velký kruh, kruh proveden z vnitřku, či nebyl uzavřen. Kůň nechce zastavit, nebo zastaví před či za značkou. Kůň je neklidný a nechce stát.
15	obrat o 360 nalevo	Závodník otáčí koně na zadní noze/nohách. Kůň může oběma zadními nohama, nebo jen jednou přešlapovat na místě. Přední nohy opisují velký kruh kolem koně.	Chyba je otočení se do kolečka, kdy jdou přední nohy dopředu, nebo se kůň točí kolem své osy či kolem předku.
16	obrat o 360 napravo	Závodník otáčí koně na zadní noze/nohách. Kůň může oběma zadními nohama, nebo jen jednou přešlapovat na místě. Přední nohy opisují velký kruh kolem koně.	Chyba je otočení se do kolečka, kdy jdou přední nohy dopředu, nebo se kůň točí kolem své osy či kolem předku.
17	CVAL na levou ruku kolem všech značek	Závodník, hladce a hned na cválá na levou ruku a cválá v pravidelném rytmu na oválu kolem terče X i Y za značkami.	Kůň nechce na cválat, mění rytmus, shazuje značky, nebo je obíhá ze špatné strany.
18	Za YA změnit směr přes XY za XC	Změna směru přeskokem v XY, nebo přes jednoduchou změnu cvalu (max3 krokové/klusové kroky) v XY.	Kůň nechce přejít do klusu/kroku, nechce znovu na cválat, na cválá na špatnou nohu, nedrží rytmus a směr. Kůň křížuje. Přeskok je lépe hodnocen, pokud je proveden přeskokem, než změnou přes klus/krok.
19	Ovál kolem všech značek, za YC zpět do XY	Závodník cválá pravidelně a v rytmu na oválu kolem terče Y i X za značkami až do značky XY.	Kůň nechce cválat, mění rytmus, shazuje značky, nebo je obíhá ze špatné strany.
20	XY stát. 5 kroků zpět	Kůň v XY zastaví a zacouvá 5 kroků zpět. Vše by mělo být plynulé a přesné.	Zastavení by mělo být přesné, bez přešlapů a přímo na značce. Kůň by měl stát klidně a rychle a plynule zacouvat 5 kroků zpátky. Méně či více kroků může mít vliv na hodnocení.

5.5.5. Úloha stupně III. BUDE DOPLNĚNO!!!

POZNÁMKY: Cviky prováděné na značkách, jsou považovány za správně provedené v momentě, kdy je tělo jezdce v místě značky. Cviky mezi značkami (např. střelba) začínají vjezdem těla jezdce a končí, když závodník mine značku svým tělem, pokud konkrétní cvik neurčuje jinak.

5.6. POPIS PRVKŮ A JEJICH PROVEDENÍ

- 5.6.1. **Cval:** U cvalu se hodnotí rytmus a rovnováha, kůň z něj nesmí vypadávat ani, když závodník stírlí. Důležité je udržení rytmu a rovnováhy. Cval na špatnou nohu je hodnocen méně body.
- 5.6.2. **Krok:** Hodnotí se rytmus a aktivita zádi. Kůň by neměl hnát ani jít příliš pomalu. Mimochodný krok není brán jako chyba.
- 5.6.3. **Změny směru ve cvalu:** Lze vykonávat s přeskokem, nebo jednoduchou změnou přes klus/krok (max 3 kroky). Změna cvalu může být o něco lépe hodnocena, pokud je proveden přeskokem.
- 5.6.4. **Obrat:** Obrat může být proveden o 180 či 360 stupňů. Lze se otočit na zádi (zadní nohy/ha stojí či přešlapují na místě a přední se pohybují na kruhu). Chyba je otočení se do kolečka, kdy jdou přední nohy dopředu, nebo se kůň točí kolem své osy či kolem předku.
- 5.6.5. **Kruh:** Kůň je lehce ohnutý, na linii kruhu, kruh musí být pravidelný, stejně velký od terče dle úlohy. Lze se setkat s malými těsnými kruhy blízko terče, s velkými kruhy kolem terče, s velkými kruhy kolem všech terčů.
- 5.6.6. **Vjezd:** Vjíždíte z kraje kolbiště v přímé kolmici k hlavnímu rozhodčímu po pokynu k zahájení úlohy, "k" terči znamená zastavit před tímto terčem co nejtěsněji směrem k rozhodčímu. Bez předložky "k" znamená, že máte zastavit v místě značky, která je pouze pomyslná, ale v realu tam není.
- 5.6.7. **Pozdrav:** Kůň klidně stojí, v ruce držíte luk a pozdravíte kývnutím hlavy či naznačením rukou, ve které nedržíte luk. Otěže jsou při tomto položeny na krk koně.
- 5.6.8. **Stát:** Zastavení by mělo být rychlé a přesné, bez zbytečných došlapů, mělo by vycházet od zádi. Kůň by měl stát klidně, bez přešlapování. Přešlapování a zastavení delší než na 1 krok je bráno jako chyba. Klidné stání je velice důležité.
- 5.6.9. **Couvání:** Couvání by mělo být aktivní, od zádi, plynulé a rovné. Kůň se pohybuje dozadu.
- 5.6.10. **Ustoupení do strany:** Při stranové práci by měl být kůň rovný, pružný s aktivními končetinami. Při ustoupení do strany se pohybují přední a zadní končetiny stejně, nebo jsou přední lehce napřed. Zadní noha podkračuje pod břicho do těžiště. V kroku lze provádět kolmo do boku.
- 5.6.11. **Dovnitř zád:** Neboli travers. Konkrétně se jedná o stranový cvik, při kterém se kůň pohybuje po třech stopách. Přičemž ramena koně následují směr pohybu rovně po rovné linii na kruhu a zád je ohnuta ve směru dovnitř.
- 5.6.12. **Dovnitř plec:** Tento cvik je jedním ze stranových cviků, kdy kůň kráčí vpřed a stranou zároveň. Při cviku je tělo koně laterálně ohnuto od krku po ohon koně a pohybuje se po 3 stopách. Kůň se pohybuje ve směru rovně na kruhu vpřed a vnitřní zadní končetina došlapuje do stopy vnější přední končetiny.

5.7. HODNOCENÍ DANCE

- 5.7.1. U této části disciplíny se hodnotí:
- **povinná úloha**, kterou je nutné znát z paměti, hodnotí se body dle stupně.
 - **volná úloha**, která následuje po povinné úloze a volně na ni navazuje, hodnotí se dle stupně.
 - **trefy do terčů**, se hodnotí max 10 ti body za šíp, dle zón terče.
 - **celkový dojem**, hodnotí se max 10 ti body.

5.7.2. Tabulka hodnocení:

Body za:	Stupeň I	Stupeň II	Stupeň III
terče	30	60	90
úlohu	30	60	90
volnou úlohu	10	10	10
celkový dojem	10	10	10
trefy všech terčů	10	20	30
Celkem:	90	160	230

5.7.3. HODNOCENÍ POVINNÝCH PRVKŮ

5.7.3.1. Počet vystřelených šípů v povinné části:

- STUPEŇ I (2 šípy)
- STUPEŇ II (4 šípy)
- STUPEŇ III (6 šípů)

5.7.3.2. Obecné chyby vedoucí ke snížení hodnocení

- **Cvik nebyl proveden, nebo byl neúplný** (závodník získá 0 bodů za tento prvek)
- **Nedodržení rytmu** (jde nepravidelně, zastavuje, či se rozchází, když nemá, cvik není plynulý)
- **Držení otěží oběma rukama** (úloha se má jezdit jednoruč, nebo bezotěžově, držení otěží v obou rukách není žádoucí)
- **Dotyk lukem či šípem** (nesmí se dotknout koně lukem ani šípem, jako dotyk se hodnotí cílené plácání koně, nebo i uhození koně omylem např. při ztrátě rovnováhy.).
- **Přehazování luku z ruky do ruky** (Při přehazování luku z ruky do ruky je zakázáno držet otěže)
- **Vystřelení šípu do jiného terče** (Do jednoho terče mohou jít max 3 šípy. Za šíp vystřelený do špatného terče je 0 bodů, body v terči tohoto šípu se nepočítají. Pokud jsou v terči již nějaké šípy a není jasné, který byl vystřelen špatně, nebude započítán šíp s nejvyšším skóre.)
- **Shození značky** (značky označující vzdálenost od terčů nesmí být shoveny, Shození značky, koněm, šípem či jezdcem, sníží v daném cviku dvojici hodnocení o 1 bod a následně může snížit hodnocení o 1 bod ve všech cvicích které se konkrétní značky týkají a díky jejímu shovení je obtížné je uskutečnit.)
- **Příliš dlouhá úloha** (při přesazení povolené délky hudby či tance bude část po uplynutí povoleného času nehodnocena a může vést ke ztrátě bodů. Rozhodčí má právo úlohu ukončit).

5.7.3.3. Vyloučení

- **Výstřel byl vystřelen směrem k rozhodčím či divákům.** (mimo bezpečné zóny)
- **Jízda je nebezpečná** (viz. nebezpečná jízda)

5.7.4. HODNOCENÍ VOLNÉ ČÁSTI

5.7.4.1. Ve volné části lze převést zcela cokoliv, co vás napadne, kreativě se meze nekladou, taneční zapojení (i jezdcem) je vítáno. Lze předvádět drezurní, westernové i show prvky. Volnou úlohu lze jet v jakémkoliv chodu – krok, klus, cval, mimochod atd.

5.7.4.2. Z koně se nesmí v průběhu Dance slézat, dovoleno je to pouze na konci.

- 5.7.4.3. Výstřel musí být proveden vždy za označením, tedy vně kruhu, za značkami.
- 5.7.4.4. Volnou část vždy ukončujete pozdravem.
- 5.7.4.5. Počet vystřelených šípů ve volné části:
- STUPEŇ I (1 šíp) šíp smí být vystřelen ve všech chodech i v zastavení
 - STUPEŇ II (2 šípy) šípy smí být vystřeleny minimálně v kroku, jinak nebudou započítány
 - STUPEŇ III (3 šípy) šípy smí být vystřeleny pouze ve cvalu jinak nebudou započítány
- 5.7.4.6. Ve volné části lze hodnotit:
- **Kreativita (0-2 b)** Lépe hodnocené budou ty úlohy, které zajímavým způsobem využívají hudby a kolbiště, předvádí zajímavé prvky.
 - **Počet prvků (0-2 b)** Hodnotí se zařazení různých prvků a dovedností koně. Závodník kroužící stále dokola bude hůře hodnocen než někdo, kdo zařadí do sestavy i nějaké přechody, změny směru, stranové práce, prvky show a tance atd.
 - **Provedení prvků (0-2 b)** Důležitější je hezké provedení jednoduššího prvku než křečovitě zkoušené složitých kreací. Zohledněno je i správné zapojení aktivity končetin. Kůň by neměl tahat nohy za sebou, ani přehnaně hnát.
 - **Předvedení všech chodů (0-2 b)** Zde je hodnoceno zapojení i vyšších chodů koně během úlohy – klus, cval.
 - **Výstřel z vyššího chodu (0-2 b)** Pokud při volné úloze vystřelíte všechny šípy v klusu (1 bod) nebo cvalu (2body), získáte body navíc i když se netrefíte či nebude výstřel započítán.

5.7.5. HODNOCENÍ CELKOVÉHO DOJMU

5.7.5.1. V celkovém dojmu lze hodnotit:

- **Sed jezdce (0-2 b)** Správný sed jezdce je uvolněný, v rovnováze a jdoucí s pohybem koně s ohledem na originalitu každého koně i jezdce. Správný sed by měl být zdravý prospěšný pro jezdce i koně. Jako nesprávný se pak hodnotí křečovitý, tuhý sed, kdy závodník skáče koni na zádech, nohy mu vypadávají ze třmenů, stojí příliš váhou ve špičkách či naopak v prošlápnuté patě, drží se kolena či má jiný křečovitý posed, který znemožňuje správnou komunikaci s koněm a ničí zdraví. Sed v sedle a bez sedla je třeba hodnotit dvěma různými způsoby, protože není stejný.
- **Správnost a nenápadnost pomůcek (0-2 b)** Pomůcka je pokyn jezdce vůči koni. Jako správné použití pomůcky se hodnotí to, které koni umožňuje efektivně vykonat, co se po něm žádá, nepřekáží mu v pohybu a je účinné. Pomůcky jezdce by měly být jemné, okem takřka neznatelné, a kůň by měl reagovat rychle a ochotně.
- **Používání luku a reakce na luk (0-2 b)** Při manipulaci s lukem by měl závodník působit sebejistě a vyvarovat se uhození koně lukem či šípem. Zacházení s ním by mělo být plynulé, stejně tak nasazení šípu na tětivu. Úchop ani způsob nasazování šípu se nehodnotí. Kůň by neměl reagovat na výstřely závodníka ani na zvuk šípu dopadajícího do terče či kamkoliv jinam. Pokud se kůň leká, trhá hlavou, zrychluje nebo zpomaluje rytmus, nebo nedokáže při výstřelu stát, je hodnocen hůře.
- **Ochota a uvolnění koně (0-2 b)** Ochotný kůň je ten, který přijímá i jemné pomůcky závodníka a s tlakem nebojuje, ale přijímá jej, nebo je schopný se do něj uvolnit. Také je ochotný udělat vše, o čem ho závodník požádá. Kůň, se kterým se závodník musí neustále dohadovat a přetahovat, či jej tlačit do některých míst, bude hodnocen hůře. Kopání či mlácení koně vede k vyloučení. Kůň by měl jít s hlavou nesenou přirozeně vysoko (ani u země ani v oblacích) s vyklenutým hřbetem a aktivními končetinami. Uvolnění lze číst nejen z pohybu, ale i z výrazu koně a zafatých tváří, pysku, krku atd. Zatuhlý, křečovitě se pohybující (či stojící) kůň, s hlavou zdviženou příliš

vysoko, brání se pomůckám jezdce, či naopak kůň zcela rozpadlý či s čumákem příliš u země je hodnocený hůře.

- **Hudba, kostým a styl (0-2 b)** Hudba by měla ladit ke stylu či kostýmu dané dvojice. Lépe hodnocený je i soulad s hudbou a zapojení prvků do hudby. Kostým by měl být podtržením a doplněním dané závodní dvojice. Nesmí překážet koni ani jezdci, ani je ohrožovat při jízdě či střílení. Kostým může být úplně jakýkoliv. Hodnotí se propracovanost a kreativita. Styl může mít každý velmi osobitý, pak záleží na rozhodčím, jak ohodnotí propracovanost stylu, se kterým se dvojice prezentuje.

6. DOVEDNOSTNÍ ZKOUŠKA (TRAIL)

6.1. OBECNĚ

- 6.1.1. Trail je zkouška dovedností, prokáže zručnost šikovnost a pohyblivost koně. Také přesnost jeho pohybů a rychlost.
- 6.1.2. Organizátor si vybírá počet překážek dle stupně. Na každou překážku je použit jeden šíp (jeden terč=jeden šíp). V případě, že šíp závodník nevystřelí, nesmí šíp použít na následujících překážkách. Závodník odloží nepoužitý šíp do stojanu, ze kterého si vyzvedává další šíp. Pokud je již na poslední překážce, zahazuje šíp na zem a běží do cíle.
- 6.1.3. Všechny šípy závodník získává na trati. Startuje s 0 šípy u sebe, nebo s jedním šípem určeným pro první překážku. Umístění šípu musí být v dostatečném předstihu, aby mohl závodník pokračovat po vyzvednutí šípu v překonávání překážky. Vše by na sebe mělo plynule a smysluplně navazovat.
- 6.1.4. Šíp může být na zemi i ve vzduchu, odložený do stojanu či zapíchnutý např. do balíku. Všechny šípy musí být umístěny ve výšce tak, aby na ně dosáhl každý závodník.
- 6.1.5. Šípy vystřelené při druhém projetí překážky jsou bodovány za 0.
- 6.1.6. Šípy lze sbírat ve všech úrovních i ze zastavení, pokud konkrétní překážka neurčuje jinak (např. překážka KASKADÉR).
- 6.1.7. Při pádu šípu nelze šíp sebrat, ale lze pokračovat na další překážku. Pokud šíp upadne tak, že by mohl být nebezpečný pro pokračování v jízdě, bude závodník zastaven varovným signálem STOP a červenou vlajkou, a poté bude šíp co nejrychleji odstraněn z dráhy. Závodník smí pokračovat v jízdě až na pokyn rozhodčího, čas se však nezastavuje.
- 6.1.8. Hlavní rozhodčí může rozhodnout o ukončení, když uzná, že je to příliš zdlouhavé, kůň se bojí či je jízda nebezpečná.
- 6.1.9. **Šíp závodník zakládá vždy až těsně před výstřelem. Nebezpečná manipulace se šípem v ruce, která by mohla někoho ohrozit je penalizována a může vést k napomenutí a poté vyloučení závodníka z testu, nebo z celé soutěže.**
- 6.1.10. Překážky musí být postavené tak, aby vždy polovina překážek byla na pravou a druhá na levou ruku. Nebo lze využít překážek obojetných, kde strana, ze které se střílí nehraje roli. V každém Trailu musí být však dle stupně minimální počet překážek čistě na pravou a na levou ruku.
 - 1. stupeň – minimálně 1 terč na levou ruku a 1 terč na pravou ruku
 - 2. stupeň – minimálně 2 terče na levou ruku a 2 terče na pravou ruku
 - 3. stupeň – minimálně 4 terče na levou ruku a 4 terče na pravou ruku
- 6.1.11. Plánek kurzu překážek by měl být zveřejněn minimálně 7 dní před závodem. Typy překážek, které budou použity musí být uvedeny v propozicích.
- 6.1.12. Přehazování luku z ruky do ruky je povinné. U předepsaných stran střelby je povinné střílet konkrétní rukou. Střelba druhou rukou, než odpovídá typu překážky, bude hodnocena 0 body za terč.
- 6.1.13. Na každém stupni je nutné využít terčovnice dané velikosti.
- 6.1.14. Maximální vzdálenost terče se měří od nejbližšího bodu překážky ke středu terče.

- 6.1.15. Před startem této disciplíny si závodník zkontroluje rozložení šípů na trase. Pokud jej chce upravit, smí o to požádat před startem. Pokud kontrolu neprovede, musí odjet soutěž s rozložením tak, jak je.
- 6.1.16. Organizátor soutěže může z časových důvodů limitovat čas, do kterého se musí závodníci vejít. Pokud je tento čas přesáhnut, musí závodník soutěž ukončit a opustit kolbiště.
- 6.1.17. Tabulka základních informací:

	Stupeň I	Stupeň II	Stupeň III
Počet terčů	2-4	3-8	4-12
Počet šípů	4	8	12
Počet překážek	4	8	12
Braní šípů	Z trati	Z trati	Z trati
Velikost kolbiště	Neomezeno	Neomezeno	Neomezeno
Velikost terčů	4*X	4*X a 4*Y	4*X, 4*Y a 4*Z
Vzdálenost terčů	X = max 5 m	X = max 10 m Y = max 5 m	X = max 15 m Y = max 10 m Z = max 5 m

6.1. PŘEKÁŽKY V TRAILU

- 6.1.1. V plánu překážek vypsáným pořadatelem jsou překážky očíslovány dle pořadí, ve kterém jdou, a jsou vždy rozděleny na dvě části.
- Místo kde závodník bere šíp (A)
 - Místo, kam střílí do terče (B)
- 6.1.2. Překážky musí být viditelně označeny číslem přímo v dráze.
- 6.1.3. Překážky mohou být jednostranné, nebo oboustranné. Podle toho, zda se z nich dá střílet na pravou či levou ruku, nebo na obě. Jak bude možné projet jednotlivé překážky na konkrétním závodě definuje rozhodčí při prohlídce trati.
- 6.1.4. Přehled překážek v jednotlivých obtížnostech:

	Možnost výstřelu	Stupeň I. (min. chod pro výstřel)	Stupeň II. (min. chod pro výstřel)	Stupeň III. (min. chod pro výstřel)
SKOK	Přikázaná strana výstřelu	Výška 30-40 cm (zastavení)	Výška 40-50 cm (krok)	Výška 50-60 cm (cval/skok)
KRUH	Přikázaná strana výstřelu	zastavení	Krok	cval
DRAK	Lze si vybrat	zastavení	Krok	cval
TUNEL	Lze si vybrat	Ulička I I (zastavení)	Ulička L (zastavení)	Ulička Z (zastavení)
SKRYTÝ TERČ	Přikázaná strana výstřelu	zastavení	Krok	cval
SLALOM	Přikázaná strana výstřelu	zastavení	Krok	Cval
TROJÚHELNÍK	Lze si vybrat	Kavalety 3-3,5 m (zastavení)	Kavalety 2,5-3 m (zastavení)	Kavalety 2-2,5 m (zastavení)
ODLOŽENÍ	Lze si vybrat	Střelba vedle koně ze stoje	Střelba ve stoje na jedné noze	Střelba při výskoku/seskoku
POHYBLIVÝ TERČ	Přikázaná strana výstřelu	zastavení	Krok	cval
KAVALETY	Přikázaná strana výstřelu	zastavení	Krok	cval

KASKADÉR	Příkázaná strana výstřelu	Zastavení	Krok (včetně vyzvednutí šípu)	Cval (včetně vyzvednutí šípu)
STRANOVKA	Příkázaná strana výstřelu	Kavaleta 2 m (zastavení)	Kavaleta 2-3 m (zastavení)	Kavaleta 2-4 m (zastavení)
COUVÁTKO	Příkázaná strana výstřelu	zastavení	zastavení	zastavení

6.2. SKOK

6.2.1. TECHNICKÉ PARAMETRY:

- Výška skoků je 30-60 cm dle úrovně.
- Skok může být z různých materiálů, ale je třeba vždy dbát na bezpečnost a skok musí spadnout v případě, že o ni kůň zavadí.
- Terč je umístěn tak, aby se na něj dalo střílet při skoku z boku.
- Šíp sbírá závodník na místě určeném tak, aby mohl plynule pokračovat v překonání překážky.

6.2.2. ZPŮSOB PROJETÍ:

- Překážku je možné absolvovat v chodu dle úrovně.
- Střelba na terč vždy probíhá z boku, nikdy dopředu ani dozadu.
- Výstřel by měl proběhnout dle úrovně při stání s břevnem pod břichem koně, při překračování překážky, nebo při skoku koně.
- Výstřel je uznán jako správný, pokud byl šíp vystřelen v momentě, kdy se kůň odráží k výskoku, nebo dopadá na zem zadními nohama za překážkou, nebo když stojí přímo nad překážkou, dle úrovně.

6.2.3. NEPŘEKONANÁ PŘEKÁŽKA – VYLOUČENÍ:

- Skok nebyl překonán – kůň před překážkou zastavil, nebo se ji těsně vyhnul a je třeba si znovu najet. Lze opakovat max 3x.
- Šíp nebyl vyzvednut.

6.2.4. CHYBY (Za které závodník nezíská žádný terčový bod i když se trefí):

- Výstřel byl proveden před překážkou, nebo příliš daleko za skokem.
- Shození překážky.
- Opakování skoku i přesto, že kůň již skočil (např. když nestihne vystřelit šíp).

6.3. KRUH

6.3.1. TECHNICKÉ PARAMETRY:

- Kruhová ohrada, kde přesně uprostřed je položen na zemi terč. Kruh má vchod o velikosti 2-3 m. Průměr kruhu je 5-10 m.
- Kruhová ohrada musí být vyrobena z bezpečného materiálu pro koně (dřevěný plot, živý plot, balíky slámy, kousky provázku atd.)
- Povrch ohrady musí být rovný a bezpečný. Lze využít písek, travnatý povrch, hlínu, nebo přírodní vodu.
- Terč musí být na zemi ve středu s náklonem 20-45 stupňů.

6.3.2. ZPŮSOB PROJETÍ:

- Do ohrady je možné vběhnout zleva i zprava, směr bude určený předem. Chod pro překonání překážky je daný úrovní.
- Dvojice proběhne celou ohrádku kolem terčovnice. V průběhu probíhání je nutné vystřelit.

6.3.3. NEPŘEKONANÁ PŘEKÁŽKA - VYLOUČENÍ:

- Překážka se hodnotí jako nepřekonaná v případě, že ji kůň odmítne projít, nebo ji rozbourá, ještě před projetím.
- Šíp nebyl vyzvednut.

6.3.4. **CHYBY (Za které závodník nezíská žádný terčový bod i když se trefí:)**

- Rozbourání překážky při projetí
- Výskok z překážky ven
- Nedodržení chodu při překonávání překážky
- Opakování překážky (např. když nestihnete vystřelit šíp)
- Střelba mimo kruh

6.4. DRAK

6.4.1. **TECHNICKÉ PARAMETRY:**

- Drak je překážka, kde závodník pomyslně střílí na příšeru vzhledu draka. Zde může být stavitel trati dosti kreativní. Terč může mít obrázek draka, nebo lze vyrobit 3D draka, který terč hlídá. Terč musí být nad zemí minimálně 3 m (počítá se spodní okraj terče).
- Kromě terče musí být vytvořena ulička (dračí sluj), kterou se poběží k sestřelení draka, lze ji proběhnout pouze jednou. V průběhu této uličky je nutné vystřelit šíp do draka. Tato ulička je dlouhá 10-20 m. Ulička musí být široká 1,5 – 2,5m.
- Po vyběhnutí z uličky už není možné na draka střílet.
- Šíp závodník vyzvedává na začátku uličky, nebo někde před ní.
- Ulička musí být vytvořena z bezpečných materiálů, dřevěného oplocení, provazu (volně loženého - v případě proběhnutí koněm se musí uvolnit), balíků, živého plotu, kavalet, sena a atd.
- Na draka lze střílet pouze flu flu šípy určenými pro střelbu do vzduchu.

6.4.2. **ZPŮSOB PROJETÍ:**

- Závodník sbírá šíp na začátku, nebo před uličkou a plynule pokračuje k příšeře, kterou střílí směrem dopředu a nahoru v chodu dané úrovni.

6.4.3. **NEPŘEKONANÁ PŘEKÁŽKA - VYLOUČENÍ:**

- Kůň neprojde uličkou směrem k drakovi.
- Šíp nebyl vyzvednut.
- Střelba jiným než flu flu šípem.

6.4.4. **CHYBY (Za které závodník nezíská žádný terčový bod i když se trefí:)**

- Nedodržení chodu pro danou úroveň
- Zbourání uličky, nebo vyskočení z uličky ven
- Opakování překážky (např. když nestihnete vystřelit šíp)
- Střelba mimo uličku

6.5. TUNEL

6.5.1. **TECHNICKÉ PARAMETRY:**

- Tunel vytvořený z kavalet ve tvaru I, L a Z. dle úrovně.
- Kavalety mají délku cca 2-3 m, šířka tunelu mezi nimi je 1,5 – 2,5 m.
- Kavalety jsou zvýšené tak, aby při dotyku mohly spadnout, nebo leží na zemi.
- Na konci kavalet je uprostřed stojan s šípy.

6.5.2. **ZPŮSOB PROJETÍ:**

- Do tunelu se vjíždí popředu a na jeho konci sbírá závodník šíp. S šípem vycouvá zpátky tak, aby kůň zůstal stát alespoň předními kopyty uvnitř uličky, zastaví koně a střílí ze stojícího koně na terč, který má za zády, možno střílet i v pohybu, ale nesmí střelba proběhnout mimo uličku (mimo uličku je myšleno, když kůň není oběmi předními kopyty uvnitř). Na prvním stupni lze vyzvednout šíp, vystřelit za sebe a teprve poté vycouvat z uličky pryč. Lze střílet na obě ruce.

6.5.3. **NEPŘEKONANÁ PŘEKÁŽKA - VYLOUČENÍ:**

- Kůň nezvládne do tunelu vejít.
- Šíp nebyl vyzvednut.

6.5.4. **CHYBY (Za které závodník nezíská žádný terčový bod i když se trefí:)**

- Střelba mimo tunel – kůň musí mít minimálně přední nohy uvnitř tunelu, a to platí pro oba konce tunelu.
- Pokud závodník vystřelí v momentě, kdy je kůň v jiné pozici než žádá k terčovnici.
- Pobourání uličky - drobný dotek, kopnutí do kavalety, pokud nezmění své místo, nevadí.
- Nedokončení tunelu po výstřelu.
- Vyběhnutí mimo tunel a opětovné opakování po již vyzvednutém šíp.

6.6. SKRYTÝ TERČ

6.6.1. **TECHNICKÉ PARAMETRY:**

- Terč je postaven na stojanu, či pověšen a je zakrytý látkou či deskou tak aby se do terče nedalo střílet. Látko a deska může být pověšena na brance, či přímo na terči s možností látku stáhnout dolů.
- Terč i to co jej zakrývá, musí být pevně připevněn tak aby bylo bezpečné jej odkrýt.
- V definované vzdálenosti od terče musí být vytvořeno průjezdní místo pro možnost výstřelu. Místo lze označit kavaletami na zemi, nebo oplůtkem ve výšce cca 80 cm. Délka tohoto ohraničení je dle stupně:
 - 1.stupeň – minimálně 3 metry
 - 2.stupeň – minimálně 5 metrů
 - 3. stupeň – minimálně 10 metrů

6.6.2. **ZPŮSOB PROJETÍ:**

- Aby se dalo na terč vystřelit, musí být nejdříve odkrýt otevřením brány, či odsunutím předmětu, který ho zakrývá. Poté lze vyzvednout šíp a vjet do průjezdu pro výstřel, ze stoje či za pohybu dle úrovně.

6.6.3. **NEPŘEKONANÁ PŘEKÁŽKA - VYLOUČENÍ:**

- Jako nepřekonaná překážka se hodnotí, když se nepodaří odkrýt terč.
- Šíp nebyl vyzvednut.

6.6.4. **CHYBY (Za které závodník nezíská žádný terčový bod i když se trefí:)**

- Za střelbu do neodkrytého terče.
- Poboření překážky.
- Výskok mimo průjezdní místo při překonávání překážky.
- Výstřel mimo zónu, než ze které je určeno střílet.

6.7. SLALOM

6.7.1. **TECHNICKÉ PARAMETRY:**

- Slalom je tvořený z 4 - 5 předmětů postavených za sebou. Lze použít barely, tyče, pneumatiky atd. Předměty musí být bezpečné pro koně i jezdce.
- Každý předmět tvořící slalom může být jiný. První je vždy držák se šípem a poslední vždy terč.
- Předměty slalomu jsou od sebe vzdáleny 3 - 5 m.
- Terč je umístěn vždy jako poslední věc slalomu a musí být na zemi s náklonem 20-45 stupňů.

6.7.2. **ZPŮSOB PROJETÍ:**

- Slalom lze jet z obou stran, dle definice konkrétní trati.
- Šíp je vyzvednut na první věci tvořící slalom, závodník projede slalom a šíp vystřelí do terče, který je poslední částí slalomu.
- Šíp lze vystřelit minimálně v chodu dle úrovně.

6.7.3. **NEPŘEKONANÁ PŘEKÁŽKA- VYLOUČENÍ:**

- Šíp nebyl vyzvednut.

6.7.4. **CHYBY (Za které závodník nezíská žádný terčový bod i když se trefí:)**

- Poboření části slalomu
- Chybné projetí slalomu (vynechání a podobně – pokud jej závodník opraví dřív, než projede mezi poslední tyčkou a terčovnicí, nebude se to počítat jako chyba)
- Výstřel v jiném chodu, než je určen úrovní
- Opakování celého slalomu znovu. Pokud závodník projel svým tělem lajnu mezi terčovnicí a posledním kuželem.
- Druhé objetí terče kolem dokola.

6.8. TROJÚHELNÍK

6.8.1. **TECHNICKÉ PARAMETRY:**

- Trojúhelník je tvořen ze 3 kavalet o délce 2 – 4 m dle stupně, které jsou složeny tak, aby na sebe navazovaly. Kavalety leží na zemi, nebo jsou zvednuté maximálně do výše 20 cm (vrchní strany).
- Šíp je umístěn kdekoliv mimo trojúhelník a je vyzvednut buď před, nebo po vjezdu do trojúhelníku.

6.8.2. **ZPŮSOB PROJETÍ:**

- Vyzvednutí šípu, otočení minimálně o 360 stupňů (strana není určena) v trojúhelníku a výstřel do terče. Kůň musí po celou dobu zůstat celý v trojúhelníku.

6.8.3. **NEPŘEKONANÁ PŘEKÁŽKA - VYLOUČENÍ:**

- Šíp nebyl vyzvednut.
- Nepodařilo se vstoupit do trojúhelníku.

6.8.4. **CHYBY (Za které závodník nezíská žádný terčový bod i když se trefí:)**

- Poboření kavalet trojúhelníku – drobný dotek či kopnutí, pokud se kavaleta neodkutálí na jiné místo, nevadí.
- Kůň přešlápl mimo kavalety.
- Nedokončený 360 stupňový obrat.
- Výstřel, když je kůň mimo trojúhelník

6.9. ODLOŽENÍ

6.9.1. **TECHNICKÉ PARAMETRY:**

- Vyhrazený prostor pro odložení koně (obrazec z kavalet/ kuželů/provazu atd.).
- Vyvýšené místo, ze kterého se dá nasednout na koně.

6.9.2. **ZPŮSOB PROJETÍ:**

- Dvojice vjede do vyhrazeného prostoru, zastaví, závodník sesedne ideálně ve vyznačeném místě. Koně odloží (nelze jej přidržovat, musí být na volno).
- Závodník vystřelí do terče (dle úrovně) a znovu nasedne na koně ze země, nebo z vyvýšeného místa.
- Střílet lze na obě ruce.
- Toto je jediná překážka kde lze sebrat upadnutý šíp ze země.

6.9.3. **NEPŘEKONANÁ PŘEKÁŽKA - VYLOUČENÍ:**

- V případě, že se nepodaří z koně sesednout a opět na něj nasednout.
- Šíp nebyl vyzvednut.

6.9.4. **CHYBY (Za které závodník nezíská žádný terčový bod i když se trefí:)**

- Kůň při výstřelu bude mimo místo určené k odložení (před výstřelem je nutno vrátit koně zpátky, pokud odejde)
- Závodník bude přidržovat koně při střelbě a zakládání šípu.

6.10. POHYBLIVÝ TERČ

6.10.1. TECHNICKÉ PARAMETRY:

- Pohyblivý terč je takový, který se hýbe. Může být obsluhován manuálně, nebo elektronicky. Pokud je obsluhován manuálně musí být zajištěn stejný pohyb pro všechny závodníky, ve stejné rychlosti tak, aby se předešlo rozdílným podmínkám.
- Terč lze táhnout po zemi, nebo házet do vzduchu, nebo jím kývat, případně další varianty pohybu.
- Šíp je umístěn tak, aby závodník mohl plynule pokračovat ve splnění překážky, na začátku nebo těsně před začátkem průjezdních značek.
- Je třeba vyznačit místo, kudy lze projet kolem pohyblivého terče. Na straně blíže k terči je oplůtek o výšce cca 80 cm o délce dle stupně:
 - 1. stupeň – minimálně 3 metry
 - 2. stupeň – minimálně 5 metrů
 - 3. stupeň – minimálně 10 metrů
- Průjezd na začátku a na konci musí být označen značkami (např. kužely), které od sebe musí být minimálně 3 m.

6.10.2. ZPŮSOB PROJETÍ:

- Spouštěč pohyblivého terče je vyzvednutí šípu. Nebo se terč pohybuje od začátku testu, pokud po celou dobu udrží konstantní pohyb.
- Závodník vyzvedne šíp a střílí jej z vyznačeného místa na pohyblivý terč. Dle stupně v daném chodu.

6.10.3. NEPŘEKONANÁ PŘEKÁŽKA - VYLOUČENÍ:

- Strach koně z pohyblivého terče a odmítnutí stát/projít označeným místem pro výstřel.
- Šíp nebyl vyzvednut.

6.10.4. CHYBY (Za které závodník nezíská žádný terčový bod i když se trefí)

- Přeskočení, nebo zbourání překážky či označení místa, ze kterého musí závodník vystřelit.
- Výstřel z jiného než definovaného chodu dle dané úrovně.
- Vystřelení šípu mimo zónu určenou pro výstřel.
- Opomenutí proběhnutí značek ukončující zónu pro výstřel. (Při přeběhnutí se lze vrátit a opravit bez trestných bodů)

6.11. KAVATELTY

6.11.1. TECHNICKÉ PARAMETRY:

- 4 kavalety postavené v rozestupu dle úrovně
 - 1. a 2. stupeň – 80 – 100 cm (lze střílet minimálně ze zastavení, vzdálenost kavalet uzpůsobena na krok)
 - 2. stupeň – 120-140 cm (lze střílet minimálně z kroku, vzdálenost kavalet uzpůsobena na klus)
 - 3. stupeň – 3-3,5 m (lze střílet minimálně ze cvalu, vzdálenost kavalet uzpůsobena na cval)
- Všechny kavalety musí být od sebe stejně vzdálené.
- Šíp je umístěn tak, aby závodník mohl plynule pokračovat ve splnění překážky.
- Na terč se vždy střílí do boku.

6.11.2. ZPŮSOB PROJETÍ:

- Závodník vyzvedne šíp a překonává všechny 4 kavalety ideálně středem v minimálním chodu pro danou úroveň.
- V průběhu překonání kavalet střílí.

6.11.3. NEPŘEKONANÁ PŘEKÁŽKA - VYLOUČENÍ:

- Kůň odmítá překonat minimálně jednu kavaletu.
- Šíp nebyl vyzvednut.

6.11.4. CHYBY (Za které závodník nezíská žádný terčový bod i když se trefí)

- Zbourání či odkopnutí kavalet (pokud kůň do kavalety kopne, ale ta nezmění své místo, je to v pořádku).
- Výstřel z jiného než definovaného chodu dle dané úrovně.
- Vystřelení šípu mimo kavalety.
- Kůň nepřekoná všechny 4 kavalety. Pokud kůň opustí kavalety dříve, nelze překážku opakovat.

6.12. KASKADÉR

6.12.1. TECHNICKÉ PARAMETRY:

- Rovná oplocená trať, do které závodník vjíždí, sbírá šíp, který je ve stojanu na zemi a ihned střílí.
- Trať je oplocená oplůtkem cca 80 cm.
- Délka trati je:
 - 1. stupeň – minimálně 5 m (lze střílet minimálně ze stoje)
 - 2. stupeň – minimálně 15 m (lze střílet minimálně z kroku)
 - 3. stupeň – minimálně 30 m (lze střílet minimálně ze cvalu)
- Šíp musí být umístěn dle stupně:
 - 1. stupeň – 2 m od vstupu
 - 2. stupeň – 5 m od vstupu
 - 3. stupeň – 10 m od vstupu
- Závodník smí požadovat umístění delšího šípu k této konkrétní překážce, před startem, je však jeho zodpovědností si správnost umístění šípu zkontrolovat.
- Šíp musí být umístěn na zemi nebo na vyvýšeném místě max do 1 m.
- Šíp musí být umístěn nahnutý lehce od místa startu, nebo kolmo k zemi. Při stavbě trati nutně tuto skutečnost zohlednit a umožnit nastavit šíp dle přání závodníka do těchto poloh.

6.12.2. ZPŮSOB PROJETÍ:

- Šíp sbíráte ze stojanu na zemi a ihned střílíte dřív, než skončí trať, v daném chodu dle úrovně.
 - 1. stupeň - minimálně zastavení
 - 2. stupeň – minimálně krok
 - 3. stupeň – minimálně cval
- Pokud šíp nestihnete vyzvednout, pokračujete na další překážku.

6.12.3. NEPŘEKONANÁ PŘEKÁŽKA - VYLOUČENÍ:

- Přetočení sedla.

6.12.4. CHYBY (Za které závodník nezíská žádný terčový bod i když se trefí)

- Vyskočení z dráhy.
- Střelba mimo označenou dráhu.
- Střelba v jiném chodu, než je pro danou úroveň předepsané.

6.13. STRANOVKA

6.13.1. TECHNICKÉ PARAMETRY:

- Jde o překážku, při které získá šíp pouze při pohybu stranou přes kavaletu.
- Kavaleta musí být lehce přizvednuta (max 20 cm k horní hraně kavalety), aby bylo možné posoudit spadnutí kavalety při dotyku kopytem.
- Kavaleta musí být dlouhá, od stojanu se šípem, dle úrovně:

- 1. stupeň – 2 m
- 2. stupeň – 2-3 m
- 3. stupeň – 2-4 m

- Šíp je ve stojanu umístěn na konci kavalety, ke které se bokem kůň dostane.

6.13.2. ZPŮSOB PROJETÍ:

- Na kavaletu lze najet pouze ze strany, nesmíte překročit kavaletu předníma nohama.
- Kůň jde bokem tak, aby kavaletu neshodil, dokud závodník nedosáhne na šíp.
- Po vyzvednutí šípu závodník střílí na terč bokem k sobě.
- Poté může kavaletu opustit jakýmkoliv způsobem.

6.13.3. NEPŘEKONANÁ PŘEKÁŽKA - VYLOUČENÍ:

- Nevyzvednutí šípu.

6.13.4. CHYBY (Za které závodník nezíská žádný terčový bod i když se trefí)

- Shodíte kavaletu před vystřelením šípu.
- Výstřel proběhne, když je kůň mimo kavaletu.
- Kůň se k šípu dostane překročením kavalety místo stranové práce.

6.14. COUVÁTKO

6.14.1. TECHNICKÉ PARAMETRY:

- Překážka obnáší umístění stojanu s šípem a značku, která označuje, ze které strany musíte stát.

6.14.2. ZPŮSOB PROJETÍ:

- Závodník přijede ke stojanu s šípem z určené strany, která bude označena značkou. Zvedne šíp a zase jej vloží do stojanu. Je nutné to udělat viditelně tak, aby nebylo pochyb, že byl šíp zcela vyndán.
- Poté zacouvá kolem dokola stojanu a zastaví v místě počáteční značky.
- Střílí na terč, který je bokem k němu, vždy směrem od stojanu. Při střelbě by mělo být tělo závodníka mezi značkou a stojanem na šíp.

6.14.3. NEPŘEKONANÁ PŘEKÁŽKA - VYLOUČENÍ:

- Nevyzvednutý šíp.

6.14.4. CHYBY (Za které závodník nezíská žádný terčový bod i když se trefí)

- Zboří stojan, ve kterém je umístěn šíp.
- Střelba dřív než do couváte zpět mezi značku a stojan šípu.
- Kůň se nesmí rozejít v průběhu překonání překážky dopředu.

6.15. HODNOCENÍ TRAILU

6.15.1. Tabulka hodnocení:

Body za:	Stupeň I	Stupeň II	Stupeň III
terče	40	80	120
čas (50%)	20	40	60
trefy všech terčů	10	20	30
celkový dojem	5	5	5
Celkem:	75	145	215

6.15.2. HODNOCENÍ CELKOVÉHO DOJMU V TRAILU

- 6.15.2.1. Je udělována známka 0-5 bodů za dojem, který má rozhodčí z dvojice. Lze zohlednit sed jezdce, používání pomůcek, uvolnění a dobré přiježdění koně, plynulost a obecně dobrý dojem z předvedení.

6.15.2.2. Hůře budou hodnoceni ti, kdo se s koněm přetahují, vypadávají z rytmu, jsou ztuhlí, nechtějí se hýbat či naopak zběsile utíkají, nebo špatně střelí z luku.

7. TERÉNNÍ ZKOUŠKA (CROSS)

7.1. OBECNĚ

- 7.1.1. Cross je terénní zkouška, která otestuje, jak dobře si vedete v otevřené přírodě, rychlost a výdrž.
- 7.1.2. Do jednoho terče mohou být vystřeleny maximálně 3 šípy.
- 7.1.3. Jezdci musí mít možnost si dráhu projít s koňmi nebo bez koní.
- 7.1.4. Do propozic musí organizátor specifikovat terén trati (zda tam budou skoky a jak vysoké, zda se poběží přes vodu, jaký je povrch terénu např. les, cesty, travnatý, hlína, písek, výška překážek. Zkrátka vše, co mohou účastníci od trati očekávat).
- 7.1.5. Přehazování luku z ruky do ruky je povinné při bočních terčích.
- 7.1.6. Mimo určené zóny není chod omezen. Závodník nezíská žádné body, pokud nedodrží minimální chod pro danou úroveň při střelbě.
- 7.1.7. Šíp závodník zakládá vždy až těsně před výstřelem. Nebezpečná manipulace se šípem v ruce, která by mohla někoho ohrozit je penalizována a může vést k napomenutí a poté vyloučení závodníka z testu, nebo z celé soutěže.
- 7.1.8. Je povinné projet všemi průjezdními body. Není možné průjezd opakovat. Střely bez průjezdu, či při opakovaném průjezdu jsou hodnoceny 0 body.
- 7.1.9. Rozhodčí může stanovit limitovaný čas, do kterého je nutné trasu překonat. Nedodržení limitu bude řešeno diskvalifikací. Limit I. Stupně musí odpovídat rychlému kroku, limit II. stupně klusu, limit III. Stupně pomalému cvalu. Limit je nutné nastavit tak, aby bylo reálné ho překonat všemi závodníky. Pokud by toto bylo porušeno, může závodník podat protest.
- 7.1.10. Tabulka základních informací:

	Stupeň I	Stupeň II	Stupeň III
Počet terčů	4-10	7-20	10-30
Počet šípů	10	20	30
Braní šípů	Z ruky / toulce	Z ruky / toulce	Z ruky / toulce
Délka trati	Max 1 km	Max 2 km	Max 3 km
Velikost terčů	X	X a Y	X, Y a Z
Vzdálenost terčů	X = Max 5 m	X = max 10 m Y = max 5 m	X = max 15 m Y = max 10 m Z = max 5 m

7.2. STAVBA TRATI CROSSU

7.2.1. Terénní zkouška musí mít vždy část terčovnic napravo a část nalevo. Lze postavit i terčovnice, které je možné objet a střelět na ně z obou stran. Vždy však musí být stejný poměr pravorukých a levorukých překážek + překážky obojetné. V každém stupni obtížnosti musí být určen minimální počet překážek na pravou a levou ruku.

- 1. stupeň – minimálně 4 na levou ruku a 4 na pravou ruku
- 2. stupeň – minimálně 8 na levou ruku a 8 na pravou ruku
- 3. stupeň – minimálně 12 na levou ruku a 12 na pravou ruku

7.2.2. Minimální vzdálenost mezi terči, není definována. Je však nutné umožnit závodníkovi dostatečný prostor pro přehození luku mezi překážkami, je-li to potřeba,

- 7.2.3. U každé překážky musí být průjezdní místo označeno dvěma kužely a číslem, mezi kterými je nutné projet.
- 7.2.4. U terčů, které jsou v bočních pozicích, jsou ze strany blíže k terči, nataženy oplůtky o doporučené výšce 50 – 80 cm.
- 7.2.5. Oplůtky musí být v nejbližším bodě ve vzdálenosti dle stupně obtížnosti. Minimum není omezeno.
- 7.2.6. Délka oplůtek musí být 15 - 30 m s ohledem na terén, úroveň jezdců a soutěže.
- 7.2.7. U překážek, které lze střílet oboustranně se oplůtek používá z obou stran.
- 7.2.8. Stavba Crossu musí být uzpůsobena minimálnímu předepsanému způsobu projetí. Tedy cvalové úseky musí být bezpečně k překonání s cválajícím koněm.
- 7.2.9. Terče mohou být 3 typy.
- **Boční** – terč je na pravé či levé straně
 - **Zadní** – terč je přímo za zády
 - **Středový** – terč je na zemi uprostřed

7.3. HODNOCENÍ CROSSU

- 7.3.1. V Crossu se hodnotí body za terče, za všechny trefené terče a body za čas.
- 7.3.2. Střelba bez projetí průjezdními body je penalizována nezapočítáním vystřelených bodů.
- 7.3.3. Tabulka hodnocení Crossu:

Body za:	Stupeň I	Stupeň II	Stupeň III
terče	100	200	300
čas (50 %)	50	100	150
trefa do všech terčů	10	20	30
Celkem:	160	320	480
Bonus* za trefy víc jak poloviny terčů 2 b za 1 terč	0-10	0-20	0-30

*Bonus = zvyšuje skóre, ale nepřičítá se k celkovému počtu bodů. Jsou to body navíc a lze je získat takto pouze v crossu.

8. BEZPEČNOST

8.1. BEZPEČNÁ LUKOSTŘELBA

- 8.1.1. Organizátor má povinnost vymezit prostor pro volný pohyb lidí, pro manipulaci a pro střelbu. (např. různě barevné pásky, fáborky, cedule, bariéry) A jasně definovat situaci, která znamená ZÁKAZ střelby (bezpečnostní vlajka má vždy červenou barvu).
- 8.1.2. Každá osoba má povinnost tato vymezení dodržovat a střílet jen v prostoru k tomu určeném. Sankce za nedodržení je vyloučení závodníka ze závodu.
- 8.1.3. Každý střelec musí používat luk adekvátně silný k jeho schopnostem. Před každou střelbou musí kontrolovat šípy, zda nejsou poničené. Nesmí používat poškozené vybavení.
- 8.1.4. Organizátor má pravomoc vyhlásit jakákoliv bezpečnostní opatření, která považuje za potřebná a nejsou v rozporu s všeobecnými pravidly EACZ. Zná-li bezpečnostní omezení již dopředu, musí je uvést v propozicích.
- 8.1.5. Pokud šíp v rámci soutěže doletí do míst, kde by mohl být při dalším pokračování závodníka nebezpečný, hlavní rozhodčí může zkoušku pozastavit za účelem odstranění tohoto nebezpečného šípu.
- 8.1.6. Těživu napínáme vždy, až když míříme na terč, s nataženým lukem je zakázáno se otáčet do míst, kde se nachází lidé. Toto je trestáno vyloučením ze soutěže.
- 8.1.7. Nikdy neřídíme koně s nasazeným šípem, abyste jím nepíchli koně.

8.2. BEZPEČNÉ JEZDECTVÍ

- 8.2.1. Nepoužívat poškozené vybavení.
- 8.2.2. Nevázat se napevno ke koni, ani otěže smyčkou k ruce.
- 8.2.3. Respektovat stužky označující kopající či jinak problémové koně. Doporučujeme organizátorům mít k dispozici stužky navíc. Prosíme o dodržování označení.
- ČERVENÁ: pozor kope, nebo je agresivní
 - MODRÁ: hřebec
 - ZELENÁ: mladý nezkušený kůň
 - FIALOVÁ: říjící kobyla
- 8.2.4. Dodržovat pravidla pro pohyb mezi ostatními koňmi. Stejně jako musí znát řidič motorového vozidla pravidla silničního provozu, musí znát závodník pravidla pohybu po jízdárně. Dodržování těchto pravidel je důležité kvůli bezpečnosti. Jejich neznalost či nedodržení může hlavní rozhodčí penalizovat vyloučením ze soutěže.
- Potkávají se levé ruce – proti jedoucí jezdcí se míjejí vpravo. Pokud jezdí více jezdců po obvodu jízdárny, jezdci, kteří jezdí na levou ruku, jsou na stěně, protijedoucí od stěny.
 - Přednost má rychlejší – pokud se na jízdárně pohybuje více jezdců v různých chodech, má na stěně přednost jezdec ve vyšším chodu. Například pokud jeden jezdec cválá a jiný kluše, musí klusající jezdec nechat volnou stěnu cválajícímu.
 - Závodník na stěně má přednost před jezdce na kruhu – pokud jezdec pracuje na velkém kruhu, musí vždy nechat volnou stěnu jezdcí nebo jezdce, kteří se pohybují po celé jízdárně.
 - Krokuje se od stěny – jezdec, který před prací nebo po práci krokuje, se má pohybovat od stěny, aby nepřekážel ostatním. Stejně tak má dávat pozor, aby nevjel do trasy jezdce, kteří pracují na kruhu, diagonále apod.
 - Nepřekážet při nasedání a sesedání – jezdec, který nasedá nebo sesedá z koně, dotahuje podbřišník, nandává nebo sundává deku apod., má dělat tyto úkony v místě, kde nikomu nepřekáží, tzn. mimo stěnu, uprostřed velkých kruhů nebo na středové čáře.
 - Dodržujte dostatečné rozestupy – jezdci jedoucí za sebou musí dodržovat minimální vzdálenost 3 kroků, tj. 2,50 m. Pomůcka pro orientaci ze sedla je, že mezi ušima svého koně máte vidět kořen ocasu koně před vámi.

8.3. NEBEZPEČNÁ JÍZDA

- 8.3.1. Jednání každého Sportovce, který kdykoliv v průběhu soutěže úmyslně nebo neúmyslně svou neschopností vystavuje sebe nebo svého koně nebo jakoukoliv třetí stranu vyššímu riziku, než je v rámci závodů obvyklé, bude považováno za nebezpečné a bude penalizováno podle míry způsobeného ohrožení. Taková jednání bez omezení mohou zahrnovat následující:
- jízda bez kontroly (kůň zřetelně nereaguje na vedení Sportovce)
 - opakované odmítnutí projetí překážky či části tratě
 - opakovaně střílí velmi vzdáleně od terče
 - jakékoliv ohrožení publika (např. skok přes ohraničení tratě);
 - projíždění překážek, které nejsou součástí tratě;
 - nucení k jízdě unaveného koně.
 - vyhazování koně a zvedání se na zadní
- 8.3.2. Rozhodčí mají právo a povinnost sledovat možné případy nebezpečné jízdy a je-li to proveditelné, z důvodu nebezpečné jízdy jezdce zastavit na trati a vyloučit.

9. FUNKCIONÁŘI

9.1. OBECNĚ

- 9.1.1. Na každém závodě musí být minimálně jeden rozhodčí. Jeden musí být určen jako hlavní rozhodčí.
- 9.1.2. Jedna osoba, může zastávat více rolí najednou.
- 9.1.3. Rozhodčí mohou hodnotit pouze stupně soutěže, které sami mají. Úrovně rozhodčích se označují těmito zkratkami:
- Stupeň 1. = RM1
 - Stupeň 2. = RM2
 - Stupeň 3. = RM3
 - Mistrovské soutěže = RMM

9.2. ROZHODČÍ

9.2.1. Hlavní rozhodčí

- Hlavní rozhodčí odpovídá za to, aby soutěž probíhala v souladu s pravidly. Hlavní rozhodčí rozhodne o všech záležitostech týkajících se pravidel. Hlavní rozhodčí schvaluje traf. A má všechny pravomoce, které mu přidělují všeobecná pravidla EACZ.
- Musí být členem EACZ a být zapsán v seznamu platných rozhodčích.
- Pokud je rozhodčích více než jeden, hlavní rozhodčí má rozhodující slovo.

9.2.2. Rozhodčí

- Musí být členem EACZ a být zapsán v seznamu platných rozhodčích.
- Je výrazně doporučeno mít jednoho rozhodčího na opracovišti.
- Rozhodčí musí být přítomen u tréninkového střelení z koně.

9.2.3. Tabulka počet rozhodčích v jednotlivých stupních:

Stupeň	Minimální počet rozhodčích
I.	1 (min RM1)
II.	2 (RM2 a min. RM1)
III.	3 (RM3 a min. RM2)

9.3. OSTATNÍ

- 9.3.1. **Organizátor:** je odpovědný za poskytnutí místa konání a bezpečný průběh akce. Také staví traf. Musí být členem EACZ. Musí se řídit platnými pravidly EACZ.
- 9.3.2. **Terčový kontrolor:** kontrolori terčů jsou odpovědní za stanovení počtu bodů získaných šípy a zajištění správného zaznamenávání a kontrolu stavu terčů, před vpuštěním dalšího závodníka. Musí být členem EACZ a projít před vlastním závodem školením od hlavního rozhodčího.
- 9.3.3. **Trafový kontrolor:** trafoví kontrolori kontrolují správné projetí trati a stav překážek před vpuštěním dalšího závodníka.
- 9.3.4. **Časoměřič:** je odpovědný za zajištění správného fungování časovacího zařízení a za zaznamenávání času jednotlivých kol.
- 9.3.5. **Startér:** je odpovědný za správné a bezpečné vyslání na traf a připravenost časového zařízení, dává signály dalšímu závodníkovi ke startu, které přijímá od hlavního rozhodčího.
- 9.3.6. **Bezpečnostní signalista:** má na starosti bezpečnost střelby, dodržování bezpečnostních opatření a bezpečnostní vlajku. Bezpečnostní vlajka má vždy červenou barvu. Pokud existuje důvod k zastavení soutěže z bezpečnostních důvodů, měla by být výstraha

vyvolána vizuálně a také křikem STOP. Po tomto varování musí všichni neprodleně zastavit činnost, nepokračovat v jízdě ani ve střílení. Musí projít před vlastním závodem školením od hlavního rozhodčího. Každý s funkcionářů je zároveň bezpečnostním signalistou.

- 9.3.7. **Pomocníci:** pomocníci musí být řádně proškoleni v oblasti, se kterou budou pomáhat (např. zapisovatel, hlasatel atd.). Za to je odpovědný organizátor. Hlavní rozhodčí má právo řádné zaškolení prověřit.

9.4. VETERINÁRNÍ SLUŽBA

- 9.4.1. Závody musí splňovat aktuální veterinární podmínky KVS pro konání svodu koní.
9.4.2. Není-li veterinární služba přítomna je povinnost ji zajistit na telefonu.
9.4.3. Přejímku koní provádí veterinární služba, je-li přítomna, jinak ji má na starosti organizátor. Při přejímce se kontroluje identifikace koně, splnění veterinární směrnice KVS (negativní vyšetření AIE, povinné vakcinace atd.) a zdravotní stav zvířete.
9.4.4. Veterinární kontrola se může konat před, nebo kdykoli během závodu s cílem ověřit zdravotní stav zvířete (zvláště pokud vykazuje známky zdravotních problémů). Může být provedena pouze veterinářem.
9.4.5. V případě, že kůň bude sledán nezpůsobilý k účasti v závodu, bude o tom informován hlavní rozhodčí a kůň bude vyloučený.

9.5. ZDRAVOTNÍ SLUŽBA

- 9.5.1. Je přítomna po celou dobu trvání závodu, minimálně od otevření opracoviště do konce dekorování poslední soutěže.
9.5.2. Zdravotní službu zajišťuje lékař se specializací jednoho z oborů, doporučeno: chirurgie, traumatologie, urgentní medicína, anesteziologie a intenzivní medicína nebo osoba způsobilá k výkonu zdravotnického povolání bez odborného dozoru, dle §18 zak.96/2004 Sb., vystudovaná v oboru zdravotnický záchranář, či všeobecná sestra dle § 5 zak.č.96/2004 Sb. Doporučeno se specializací v oboru intenzivní péče [SIP – sestra pro intenzivní péči, ARIP – anestezie, resuscitace a intenzivní péče]).
9.5.3. Na Hobby závodech může být povolen zdravotník ČČK (český červený kříž) nebo praktická sestra.
9.5.4. Pořadatel ji musí poskytnout místo vhodné pro poskytování zdravotních služeb.

10. LEGISLATIVA

10.1. PROTESTY

- 10.1.1. Závodník může protestovat, pokud nastane některá z následujících situací:
- má pocit, že byl nespravedlivě ovlivněn nějakým vnějším vlivem. Takový vliv může zahrnovat mimo jiné nepřiměřené vyrušování diváky nebo jinými osobami poblíž trati.
 - jakékoliv porušování pravidel ostatních závodníků (např. dřívější start, předčasné vytažení šípů, nepovolené vybavení, které závodníka zvýhodňuje atd.) s výjimkou kdy pravidla výslovně zakazují protesty.
 - špatné posouzení či zaznamenání bodů či času.
 - neoprávněné vyřazení koně ze soutěže.
- 10.1.2. Jakýkoli protest podle tohoto pravidla musí být podán co nejdříve, avšak nejpozději do vyhlášení výsledků akce.
- 10.1.3. Protest může podat kdokoliv.

- 10.1.4. Protest lze podat kterémukoli funkcionáři, který co nejdříve sdělí protest hlavnímu rozhodčímu.
- 10.1.5. Pokud závodník podá protest včas a v důsledku podání protestu se nestihá včas dostavit na start dalších kol soutěže, pak se jeho zpoždění nepočítá jako odmítnutí podle pravidla.
- 10.1.6. V případě protestu může hlavní rozhodčí podle svého uvážení povolit závodníkovi opakování. Je-li to povoleno, pak dosažené body při opakování budou místo bodů původních, i když bude původní bodování vyšší.
- 10.1.7. Při rozhodování, zda povolit opakování po protestu, rozhodčí posoudí, do jaké míry byl vliv předvídatelný a jak moc měli ostatní závodníci jiné podmínky.
- 10.1.8. Za protest je účtován poplatek dle platného sazebníku EACZ.
- 10.1.9. Pokud je protest vyřízen úspěšně je poplatek vrácen.
- 10.1.10. Pokud bude protest neúspěšný, peníze propadají organizátorovi akce a ten s nimi naloží dle svého uvážení.

10.2. ODVOLÁNÍ

- 10.2.1. V případě nepřijetí protestu hlavním rozhodčím, se lze odvolat proti rozhodnutí hlavního rozhodčího.
- 10.2.2. Písemné odvolání i s příloženými důkazy lze zaslat na sekretariát EACZ.
- 10.2.3. Za odvolání je účtován poplatek dle platného sazebníku EACZ.
- 10.2.4. Pokud je odvolání vyřízeno úspěšně je poplatek vrácen.
- 10.2.5. Pokud bude odvolání neúspěšné, peníze propadají EACZ.

10.3. POJIŠTĚNÍ A ODPOVĚDNOST

- 10.3.1. Všem závodníkům se důrazně doporučuje vlastní pojištění odpovědnosti a pojištění koně. Organizátor akce může pojištění požadovat pro účast v závodě, stejně tak jako podepsání souhlasu o zodpovědnosti a účasti na své vlastní nebezpečí.
- 10.3.2. Každý závodník bere na vědomí, že nese plnou odpovědnost za své činy, činy svého koně i jeho týmu (dále jen Tým).
- 10.3.3. Účastí v závodě každý souhlasí, že se účastní na své nebezpečí. Potvrzuje, že se seznámil s těmito pravidly, především pravidly bezpečnosti a souhlasí s tím, že přebírá plnou odpovědnost za činy svého Týmu. Dále souhlasí, že nebude vyžadovat odškodnění po organizátorovi ani klubu EACZ.
- 10.3.4. V případě nezletilého závodníka za něj přebírá odpovědnost jeho zákonný zástupce.

10.4. ZÁVĚREČNÉ USTANOVENÍ

- 10.4.1. O řešení všech situací, které nejsou definovány v těchto pravidlech rozhoduje vždy Hlavní rozhodčí.