Правила по проведению и участию в соревнованиях по хоббихорсингу: выездка

Правила от 01.10.2023, правки от 29.03.2024

Применяются на соревнованиях, проходящих под эгидой АХР. Возможно применение на соревнованиях от других организаторах с указанием авторства.

Основаны на правилах Финской Ассоциации Хоббихорсинга и конного спорта.

Содержание

Аллюры и элементы 3
Типы аллюров 4
Элементы 4
Технические правила 7
Положение рук 7
Положение корпуса 7
Экипировка и амуниция 8
Правила соревнований 8
Дополнительные правила для КЮРа и произвольных программ 9
Штрафные очки 9
Исключения 9
Разряды 11

Аллюры и элементы

Выездка является основой верховой езды и хоббихорсинга в том числе. Эта дисциплина представляет из себя совокупность баланса, гибкости, равновесия, выносливости и силы.

Существуют езды разного уровня, они отличаются длиной программы и уровнем сложности элементов. Также есть вид произвольной программы – КЮР. Это программа, составленная всадником под музыку и имеющая перечень определённых элементов, изначально данных организатором.

Шаг, рысь и галоп – основные аллюры, используемые в выездке. В ездах лёгкого класса галоп зачастую не используется.

Аллюры

Шаг – шаг напоминает обычную ходьбу. Одна нога всегда должна находиться на земле (т.е. без фазы полёта между шагами). Шаг должен быть спокойным и равномерным. Спортсмен должен идти аккуратно, тянуть носочек, не должен топать и торопиться.

Рысь – рысь напоминает обычный бег. Между каждым шагом есть фаза полета, когда обе ноги находятся в воздухе. Движение рысью должно быть энергичным и равномерным. Качество рыси оценивается по общему впечатлению, т.е. равномерности и качеству темпов. Рысь должна быть спокойной, не суетливой, равномерной. В ездах более высокого уровня допускается более высокое поднимание ног для достижения совершенных движений.

Галоп – самый быстрый из трёх аллюров. На галопе всадник обязан сохранять темп и амплитуду. Галоп бывает с правой ноги и с левой, в зависимости от ведущей ноги (соответственно: при галопе на правую ногу правая нога является ведущей). Ведущая нога должна выноситься вперед дальше и активнее второй. Спортивная пара должна ехать « правильным» галопом – с правой ноги в поворотах направо и с левой ноги в поворотах налево. Исключение: контр-галоп (в этом случае наоборот – с правой ноги в поворотах налево и с левой ноги в поворотах направо).

Типы аллюров

Тип аллюра указывает на способ движения при определенном аллюре, например: собранный шаг, средняя рысь, прибавленный галоп.

Рабочий – удобный для всадника темп для езды. Больше всего используется в простых ездах. Голова хорса должна находиться чуть выше горизонтального уровня.

Собранный – короткие (собранные) и высокие шаги в таком же темпе, что и рабочий аллюр или чуть медленнее. Голова хорса должна быть почти в вертикальном положении.

Средний – средние аллюры похожи на рабочие, за исключением того, то шаги немного дольше. Шаг должен быть длиннее, чем при рабочем аллюре, но короче, чем на прибавленном. Голова хорса должна находиться чуть выше горизонтального уровня.

Прибавленный – прибавленные аллюры должны быть немного быстрее остальных. Ноги идут по дуге и выбрасываются далеко вперед. Голова хорса должна находиться почти в горизонтальном положении.

Элементы

Остановка – руки всадника зафиксированы, стопы стоят параллельно друг другу. Голова хоббихорса находится чуть ниже обычного положения.

Осаживание – необходимо сделать несколько шагов назад. Голова хоббихорса находится чуть выше обычного, но ниже, чем на собранных аллюрах.

Плечом внутрь – голова хорса и стопы всадника смотрят внутрь. Тело всадника повёрнуто внутрь на 30 градусов от траектории движения, хоббихорс и стопы повёрнуты чуть больше. Наружное плечо всадника немного опережает внутреннее. Ноги движутся по параллельным траекториям, не перекрещивая их. Этот элемент может выполняться на любом аллюре.

Уступка шенкелю – уступка шенкелю является самым простым из боковых элементов. Его исполнение возможно по прямой или диагонали. Туловище, стопы и хоббихорс должны смотреть в одну сторону, повернуты на примерно 45 градусов от направления движения. Тело всадника движется диагонально, а ноги становятся впереди друг друга (также диагонально) по линии движения.

Поворот на переду – спортивная пара меняет направление движения с помощью поворота на 180, голова хорса должна находиться в центре поворота. Ноги должны двигаться по двум траекториям – большей и меньшей, а голова хорса повернута в сторону поворота.

Поворот на заду – полу-пируэт на шагу. Ноги должны перекрещивать траектории друг друга. Голова хорса повернута по направлению исполнения, пока корпус всадника остается в ровном положении.

Контр-галоп – намеренное использование неправильной ведущей ноги(например: галоп с левой ноги в правых поворотах, галоп справой ноги в левых поворотах). Голова хоббихорса повернута к ведущей ноге.

Перемена ноги в воздухе – ведущая нога на галопе сменяется другой через небольшой подскок, «выбрасывание» второй ноги и приземление на неё же (для примера – перемена ноги в воздухе с галопа на правую ногу на галоп на левую ногу: выбрасывание и приземление на левую ногу). Всадник должен сменить положение повода и повернуть голову хорса в новую сторону движения.

Простая перемена ноги – этот элемент совсем не похож на перемену ноги в воздухе. Простая перемена ноги должна включать себя переход в шаг или рысь несколько шагов на этом аллюре, а затем подъём в галоп с другой ноги.

Перемена ноги в воздухе в 1 темп – череда перемен ноги в воздухе без темпов между ними.

Перемена ноги в воздухе в 2/3/4 темпа – Спортивная пара делает по 2/3/4 темпа между каждой переменой ноги в воздухе.

Пируэт на галопе – пируэт исполняется на собранном галопе. Голова хорса повернута по направлению исполнения, пока корпус всадника остается в ровном положении. Идеальное количество темпов для исполнения пируэта – 5-6, для полу-пируэта - 2-3. Двойной пируэт должен включать в себя 10-12 шагов. Существует две техники для исполнения пируэта на галопе**:**

1. **Пируэт по одной траектории**

Ноги, одна за другой, следуют по одной траектории(линии). Всадник движется вокруг воображаемой точки за его спиной.

2. **Пируэт по двум траекториям**

Две ноги всадника движутся по двум разным траекториям, туловище всадника движется вокруг воображаемой точки за его спиной. Ведущая нога движется по большему кругу, нежели вторая («помогающая»), которая движется по меньшему кругу, ближнему к центру (воображаемой точке) за спиной всадника.

Всадники решают сами, какую технику им использовать для исполнения пируэта. Тем не менее, всадник должен использовать одну технику на протяжении всей езды.

Траверс – при выполнения траверса голова хорса повёрнута в сторону движения, корпус держится прямо, а низ всадника разворачивается к внешней стенке. Палка хорса держится ближе к внутренней (ведущей) ноге. Ноги должны оставаться на двух параллельных траекториях, тем не менее при выполнении траверса на галопе ноги всё равно будут перекрещивать траектории друг друга и это не считается ошибкой. Траверс и принимания не должны исполняться на контр-галопе.

Принимание – траверс, выполненный по диагонали (например, от H до P). Тело всадника находится в отвёрнутом или прямом положении по отношению к движению, пока лошадь сгибается в сторону движения. Как и в случае с траверсом, траектория движения для принимания всегда указана в программе, например: принимание налево.

Принимания на зигзаге – при выполнении этого элемента всадник постоянно меняет траекторию движения после определенного количества шагов. На первой диагонали всадник уходит с центральной линии, а на последней наоборот – возвращается на неё. На диагоналях между линиями всадник пересекает центральную линию симметрично и должен сделать пару шагов для смены направления. При выполнении этого элемента на галопе необходимо делать перемену ноги перед сменой направления движения. Количество метров или темпов указывается в протоколе, например: по средней линии между D и G 3 принимания, по 5 метров от средней линии с переменой ноги в воздухе при каждой перемене направления, первое и последнее принимания – направо (выезд на среднюю линию, смещаемся по диагонали направо на 5 метров, делаем перемену ноги в воздухе, смещаемся по диагонали налево на 10 метров (5 метров до средней линии и 5 метров от неё дальше), делаем перемену ноги в воздухе, смещаемся по диагонали направо на 5 метров до центральной линии, продолжаем движение по центральной линии).

Пассаж – пассаж является самым собранным видом рыси. При выполнении пассажа колени поднимаются и создают угол 90 градусов на высоте бедра. Каждый шаг должен быть определённой высоты,

спортивная пара должна двигаться медленно. Ноги не должны перекрещивать траекторию друг друга. Хорс находится высоко, его положение даже выше, чем на собранной рыси.

Пиаффе – при выполнении пиаффе колени поднимаются и создают угол 90 градусов на высоте бедра. После каждого подъёма ноги возвращаются в исходное положение. Каждый шаг должен быть определённой высоты, но в отличие от пассажа спортивная пара остается на месте. Ритм шагов медленный, а положение хоббихорса собраннее, чем при пассаже. Ноги не должны перекрещивать траекторию друг друга.

Пируэт на пиаффе – при выполнении пируэта на пиаффе всадник должен двигаться вокруг воображаемой точки (центра). Идеальное количество шагов – 7-8. Голова хорса повёрнута по направлению движения, пока тело всадника находится в ровном (прямом) положении. Идеальное количество шагов при полу-пируэте – 4, для двойного пируэта – 14-16.

Пируэт на шагу – пируэт исполняется на собранном шаге. Ноги должны перекрещивать траектории друг друга. Голова хорса повернута по направлению исполнения, пока корпус всадника остается в ровном положении. Идеальное количество темпов для исполнения пируэта – 4-5. Полу-пируэт на шагу называется поворотом на заду.

Технические правила

Положение рук

Поводья держат двумя руками; внешняя рука держится за палку и повод; внутренняя держит только повод. Руки должны располагаться близко друг к другу и не двигаться. Когда меняется направление движения, рука, держащая повод и палку должна поменяться с другой как можно незаметнее, чтобы соответствовать новому направлению. Повод всегда должен быть натянут, за некоторыми исключениями (пример: свободный шаг, шаг на длинном поводе).

Положение корпуса

Осанка всадника должна быть ровной, возможно небольшое отклонение назад, но без совершения лишних движений, таких как раскачивание плеч, рук и кистей, излишние повороты корпуса.

Экипировка и амуниция

Требования к хоббихорсу отсутствуют.

На хоббихорсе обязательно должна быть уздечка. Тип уздечки не важен.

Дополнительные элементы амуниции (подперсья, мартингалы и т.д.) запрещены в программах любого уровня. **Ушки** и **бинты** допускаются, поскольку они не усложняют процесс оценки выступления.

Организатор соревнований или судья не обязаны информировать участников о нарушении правил до его выступления.

Всадникам рекомендовано надевать одежду более облегающего кроя – шорты, леггинсы, не объёмные футболки и лонгсливы. Обувь всадника должна быть спортивной, подошва не должна скользить. Допускаются такие виды обуви как кроссовки, спортивные кеды. Выступление без обуви – в носках или босиком – также возможно. Строго запрещено использование обуви на каблуке, неспортивной обуви – ботинки, сланцы, поскольку это может привести к травмам.

Экипировка для конного спорта (бриджи, редингот, сапоги, шлем, защитный жилет) не рекомендуется к использованию на соревнованиях по хоббихорсингу, так как это может ограничить маневренность спортсмена.

Допускается использование специальных средств защиты ног: эластичных бинтов, а так же поддерживающих повязок.

Правила соревнований

- Всадник должен войти и выйти с арены через специальные ворота.
- В начале и в конце выступления всадник обязан поприветствовать судью. Перед началом программы и после её окончания всадник должен поприветствовать судью кивком или отмашкой.
- Выступление может начинаться только после ответного приветствия от судьи к всаднику.
- Всадник может продолжить выступление после забывания программы дважды. В таком случае спортсмен имеет право подойти к судейскому столу и попросить подсказку.
- Подсказки от прочих лиц во время выступления запрещены.
- Судья должен написать комментарий в случае, если он выставляет оценку за элемент 5 очков или меньше.

- Судья должен обозначить итоговое количество очков, набранных участником, на листе оценки.

Дополнительные правила для КЮРа и произвольных программ

Для КЮРов и произвольных программ существует ещё несколько правил в дополнение к указанным выше правилам.

- Произвольные программы имеют лимит времени. Отсчет длится от первого до последнего приветствия. В случае, если лимит времени превышен на 15 секунд и более судья имеет право остановить выступление и исключить участника из соревнований.
- Не допускается комбинирование обязательных элементов между собой. Например: в обязательной программе указаны пассаж 12 шагов и пиаффе, в своей езде всадник включает пиаффе в 12 шагов пассажа. В таком случае пиаффе не засчитывается как часть пассажа.

Штрафные очки

За ошибку считается:

- Вход или выход с арены не через специальные ворота.
- Неповиновение, то есть выполнение движения (например: подскок), которое невозможно классифицировать как элемент езды.
- Нарушение траектории выполнения элемента.
- Всадник забывает езду (останавливается или нарушает программу).
- Превышение лимита времени на 5 секунд в КЮРах и произвольных ездах.
- Подсказки от прочих лиц, за исключением судьи.

Исключения

Первая ошибка	-2% от итогового результата
Вторая ошибка	-4% от итогового результата
Третья ошибка	Исключение
Падение во время выступления	Исключение
Хромота во время выступления	Исключение
Палка, находящаяся не между ног всадника	Исключение

Поломка амуниции или хоббихорса во время выступления	Исключение
Отсутствие уздечки или неправильный тип уздечки	Исключение
Использование вспомогательной амуниции, которая может затруднить оценку выступления	Исключение
Начало выступления без приветствия судьи	Исключение
Превышение лимита времени произвольной программы	Исключение
Нарушение или пересечение границ арены во время выступления	Исключение
Неспортивное поведение участника: оскорбление других, вандализм, пренебрежительное отношение к хоббихорсу	Исключение

Судья подает звуковой сигнал, повторяющийся 3 раза для исключения участника из соревнований. В таком случае спортивная пара должна остановиться.

Разряды

1. Для выполнения разряда необходимо принять участие в спортивных соревнованиях под эгидой АХР.
2. Для присвоения разряда необходимо получить членство Ассоциации Хоббихорсинга России и написать по номеру +7(999)294-91-28 в Телеграмм.
3. Если на одних соревнованиях всадник квалифицирован на несколько разрядов разного уровня, то присваивается наиболее высокий из всех.
4. Срок действия разряда – один год.

Выездка, таблица №1

			Спортивные звания		Спортивные разряды			Юношеские разряды		
Езда	Уровень соревнований	Ед. измерения	МС	КМС	1 взр	2 взр	3 взр	1 юн	2 юн	3 юн
«Большой приз», «Переездка большого Приза»	Спортивные соревнования всероссийского статуса	% положительных баллов (не менее)	65	63						
«Средний Приз 2», «Средний Приз 1»		% положительных баллов (не менее)	66	63						
«Большой приз», «Переездка большого Приза»	Спортивные соревнования регионального статуса	% положительных баллов (не менее)		65	63	58				
«Средний Приз 2», «Средний Приз 1»		% положительных баллов (не менее)			60	56	54			
«Юниорские езды», «юношеские езды»		% положительных баллов (не менее)			60	56	54			
«Детские езды» схемы FEI и ФКСР	Спортивные соревнования любого статуса	% положительных баллов (не менее)						69	67	65

Выездка, таблица № 1.2

Условия выполнения норм		
Размер поля, минимум	21 х 7 м	
Уровень соревнований	См. таблицу №3	
Занять место	Спортивные звания	
	МС	1-5

	КМС	1-10