

# Правила по проведению и участию в соревнованиях по хоббихорсингу: вестерн, трейл

Правила от 28.12.2024

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

<b>Введение</b> .....	3
<b>Движения и препятствия</b> .....	3
<b>Уровни схем</b> .....	6
Новички (rookie) .....	6
Уровень 1* .....	6
Уровень 2* .....	6
Уровень 3* .....	7
<b>Судейство</b> .....	7
<b>Экипировка и амуниция</b> .....	9
Экипировка .....	9
Амуниция .....	9
Как держать повод .....	9

## **Введение**

Вестерн – стиль верховой езды, распространенный в США. Он включает в себя множество разных видов: баррел рейсинг (бег вокруг бочек), рейнинг, хорсменшип, трейл и другие. Вестерн-дисциплины по большей части основаны на тех движениях и заданиях, с которыми рабочая лошадь почти ежедневно сталкивается на ранчо при работе со скотом, передвижению по неоднородной местности и при взаимодействии с человеком. Лошадь должна показать высокий уровень навыков, а всадник – грамотное управление лошадью и знание своего дела.

На турнирах АХР пока что проводятся состязания только в дисциплине под названием **трейл**, поэтому и в правилах мы разберем только этот вид. Тем не менее в дальнейшем, если будет возможность проводить соревнования и по другим видам, то мы с радостью дополним правила!

Для трейла на манеже раскладывают маршрут, который должны преодолеть участники. На маршруте оценивается поведение спортивной пары при преодолении препятствия, правильность преодоления препятствий, четкость выполнения команд, ритмичность аллюров и посадка всадника.

## **Движения и препятствия**

В вестерн схемах ценятся спокойные, медленные и собранные аллюры. Высокое поднимание ног или широкие шаги получают меньшие оценки, чем расслабленные и короткие шаги. Поэтому и рысь с галопом носят другие названия в вестерне – джог и лоуп.

### **Шаг**

На шагу хоббихорс опущен немного вниз, всадник расслаблен. В вестерн схемах ценится медленный и собранный шаг.

### **Джог**

Джог похож на медленную, мягкую и собранную рысь. В джоге намного меньше импульса, чем в обычной рыси, шаги короткие и низкие. Тем не менее джог не должен быть похож на быстрый шаг.

## Лоуп

Можно сказать, что это медленный и мягкий галоп. Шаги короткие и медленные. Лоуп должен быть правильным – всадник должен ехать направо с правой ноги и налево с левой ноги. На схемах как правило указано с какой ноги необходимо продемонстрировать лоуп.

Далее рассмотрим стандартные препятствия, встречающиеся в трейл-схемах.

## Ворота

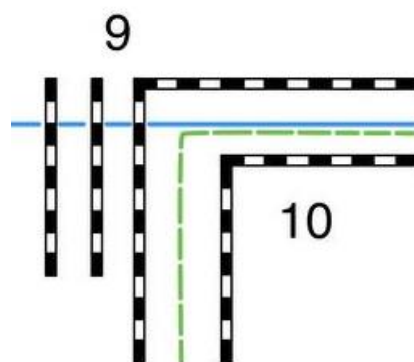
Ворота могут быть сделаны из дерева (в виде реальных ворот) или состоять из двух стоек и веревки между ними. Ворота преодолеваются таким образом: всадник подъезжает к воротам



параллельно им, хорс смотрит на открывающуюся часть ворот. Всадник в одну руку берет поводья и палку хорса, второй, свободной, открывает ворота, проходит через них и закрывает, становясь также параллельно воротам, хорс смотрит на неоткрывающуюся часть ворот. Ворота проходятся на шагу.

## Прохождение жердей

Прохождение жердей в трейле может быть совершенно разным: они могут лежать на земле (или быть слегка поднятыми) и через них нужно перешагивать, они могут создавать «коридор», в котором нужно показать заданные схемой движения – осаживания, повороты, сайдпассы. Если спортсмен проходит «коридор» из жердей, то он должен двигаться посередине «коридора», показать аккуратные и эффективные движения.



Жерди, проходящиеся поперек должны проходиться также посередине, если организатор не указал иного способа прохождения.

## Осаживание

Осаживание часто встречается в трейл схемах, принимая разные формы, но чаще всего это движение просят показать в коридоре из жердей по прямой или по изогнутой линии. В большинстве случаев предполагается,

что всадник сначала заезжает в коридор, далее делает осаживание и выходит из коридора. Во время осаживания всаднику разрешается смотреть назад и по сторонам, чтобы убедиться в правильности направления.

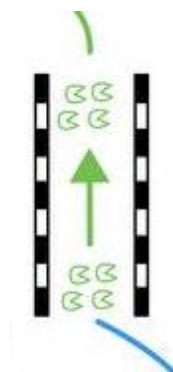
### **Квадрат из жердей**

Квадрат из жердей – это препятствие, представляющее из себя 4 жерди лежащие на земле и создающие квадрат, в который всадник должен заехать и выполнить разворот. Сторона и градусная мера разворота всегда указана на схеме езды. Слишком большой разворот (на менее чем четверть от всего разворота) разрешен, за это не дают штрафные очки. Разворот делается вокруг центра всадника. Всаднику не разрешается выходить из квадрата, пока тот не сделает нужное количество разворотов. Перед и после разворота допускаются остановки.



### **Сайдпасс**

Обычно сайдпасс выполняется между двумя жердями: первая жердь лежит перед стопами спортсмена, а вторая – за ним. Во время сайдпасса голова хоббихорса должна смотреть на жердь, лежащую перед ним, допускается небольшой поворот шеи в сторону движения. Ноги спортсмена идут вдоль жерди крест-накрест, то есть по-простому сайдпасс – это хождение боком.



### **Мост или качели**

Мост – это поверхность, приподнятая над землей на 10-30 см, с безопасными длинными наклонами с двух сторон. Мост может представлять из себя тумбу, поддон или другую безопасную платформу. Мост можно проходить на разных аллюрах. Голова хоббихорса должна быть немного опущена при прохождении моста, но сразу после прохождения препятствия голова хорса возвращается в стандартное положение. Всаднику разрешается смотреть вниз во время прохождения моста.

Вместо моста могут быть использованы качели, которые преодолеваются точно так же. Единственным исключением является то, что всаднику

необходимо замедлить движение или остановиться на середине качели. Спортивной паре не разрешается выходить с качели до того, как она коснулась земли.

## **Другие препятствия**

Схема может состоять из разных других препятствий, их наличие зависит от уровня езды и курс-дизайнера. К другим препятствиям мы отнесем: плащ (его надо надеть и снять), почтовый ящик, перенос вещи и разные вариации и комбинации жердей, элементов и переходов между ними.

## **Уровни схем**

### **Новички (rookie)**

Схемы этого уровня предназначены для тех, кто только знакомится с трейлом. Рекомендуемая длина схемы – 5 препятствий, включая обязательные препятствия (3 штуки) и два дополнительных препятствия. Схемы включают в себя большие пространства для переходов, коротких и частых переходов не добавляется. Осаживание выполняется только по прямой линии.

Судьи обращают внимание на знания спортсменом основ, на правильность переходов между препятствиями, на повороты, осаживания. В этом уровне получить удовольствие от езды и насладиться схемой – более важная задача, чем продемонстрировать идеальную технику ;)

### **Уровень 1\***

Уровень 1\* (L1) предназначен для всадников, которые уже знакомы с трейлом. Рекомендуемая длина схемы – от 4 до 6 препятствий. Места для переходов между препятствиями меньше, чем в классе для новичков. Схемы L1 включают в себя простые задания с жердями, такие как прохождения жердей по прямой или движение вдоль них. Тем не менее, в схемах этого уровня нередко встречаются и изогнутые траектории, сайдпассы между жердей. Переходы на галопе не включены в эти схемы. При оценке выступлений внимание обращают на посадку всадника, четкость и общий темп езды.

### **Уровень 2\***

Уровень 2\* (L2) подходит чуть более опытным всадникам. Рекомендуемая длина схемы – от 7 до 10 препятствий. Места для совершения переходов

между препятствиями еще меньше, но всадникам все еще не составляет сложности сориентироваться и продолжить езду. В схемах L2 встречаются более сложные задания с жердями, повороты в узких местах и повороты при осаживании. Езды этого уровня могут включать в себя галоп в две разные стороны и простые менки ног (менка ноги с помощью перехода в рысь и подбоем в галоп с другой ноги через несколько шагов).

### **Уровень 3\***

Уровень 3\* (L3) является самым сложным. Рекомендуется составлять схему минимум из 10 препятствий. Переходы между препятствиями могут быть довольно быстрыми, всадники должны знать схему очень хорошо и уметь быстро переключаться с одного задания на другое. Схемы L3 могут включать в себя очень сложные комбинации жердей, развороты на заду, сложные комбинации с осаживанием и различные дистанции между жердями.

## **Судейство**

Самый главный вопрос - как оценивается трейл?

Для начала спортивной паре дается 70 баллов. Езда состоит из элементов и препятствий, за каждое из которых судьи могут дать от 1,5 отрицательных баллов до 1,5 положительных баллов:

### **Очки:**

-1,5 ужасно

-1 очень плохо

-0,5 плохо

0 правильно

+0,5 хорошо

+1 очень хорошо

+1,5 отлично

Помимо этого, спортивная пара может дополнительно получить штрафные очки за каждое оцениваемое движение или препятствие.

### **Минус 1 балл за:**

- Спортсмен наступает ногой на жерди или задевает их

- Переход на неправильный аллюр (но не более 4 шагов - далее обнуление результатов)

### **Минус 3 балла за:**

- Спортсмен заступает за границу препятствия одной ногой
- Контргалоп (до 4 шагов)
- Касание хорсом веревки на препятствии «Ворота»
- Разрушение препятствия
- Движение в препятствии, не стоящие в схеме (например, осаживание на мосту или не предписанные схемой линии между препятствиями)

### **Минус 5 баллов за:**

- Бросание плаща или любого другого объекта, который надо было перенести по схеме
- Отпускание створки ворот или бросание веревки (если ворота имеют створку в виде веревки)
- Использование второй руки для похвалы
- Падение или спрыгивание с моста (из канавы) более чем одной ногой с того момента, как спортивная пара вошла на препятствие
- Выход за границы препятствий, где они обозначены (осаживание в жердях, квадрат, сайдпасс) более чем 1 ногой с того момента, как спортивная пара приступила к его прохождению
- Пропуск или избегание жерди в серии более чем одной ногой

Помимо штрафных очков можно получить обнуление результата (или попростому – дисквалификацию). Обнуление может произойти в любой момент езды, но судьи не обязаны уведомлять об этом всадника.

Спортсмен узнает это после окончания выступления.

### **Обнуление результата:**

- Больше одного пальца между поводьями при управлении одной рукой
- Управление двумя руками на рычагах
- Смена руки (искл. ворота)
- Прохождение препятствий не по схеме
- Пропуск отдельных препятствий
- Прикосновение всадника к шее хорса
- Падение
- Прохождение препятствия с несоответствующей схеме стороны, направления. Выполнение поворота на четверть больше, чем указано в схеме, проход за ограничительной линией маршрута
- Переход на более медленный аллюр (например из галопа на рысь) более чем на 4 шага или прохождение препятствия неправильным аллюром
- Незаконченное выполнение препятствия



## Экипировка и амуниция

### Экипировка

Определенных требований к экипировке всадника нет (но организатор все еще может добавлять свои условия). Поскольку опрятная и уместная одежда может повлиять на оценки судей, рекомендуется надевать рубашку с длинным рукавом, жилетку и джинсы (или похожие на них брюки) или простой нейтральный костюм – леггинсы или шорты и облегающая футболка без принта. Ковбойские шляпы приветствуются. Одежда, предназначенная для конного спорта, не рекомендуется к использованию.

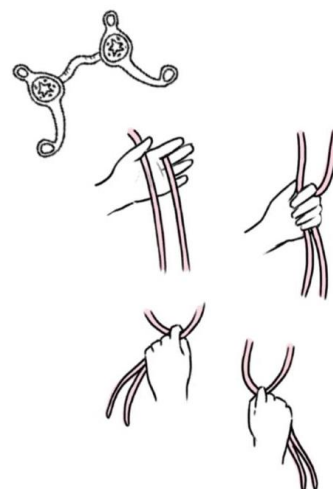
### Амуниция

На хоббихорсе обязательно должна быть уздечка без капсюля (исключение – боссал), от трензеля обязательно должны идти два отдельных повода.

**Классические слитные поводья запрещены. Недоуздки, уздечки с капсюлем, кордео запрещены к использованию.**

### Как держать повод

**Если спортсмен выступает с уздечкой с железом типа "рычаг"** (это вытянутое железо, имеющее большее воздействие, нежели обычное), **или на уздечке без трензеля, то держать оба повода необходимо одной рукой.** Поводья зажимаются в кулаке одной руки, один между указательным и средним пальцем, второй – между указательным и большим. Второй рукой всадник держит палку. Брать поводья двумя руками или брать повод рукой, которой всадник держит палку запрещено (исключение – ворота).



**Если спортсмен выступает на уздечке с обычным железом, то держать оба повода необходимо двумя руками.** Поводья берутся двумя руками и зажимаются в кулаках, "хвостики" поводьев также проходят через кулаки. В одну руку всадник берет палку лошадки. Брать повод в одну руку запрещено (исключение – ворота).

