

PRAVIDLÁ 2019  
SLOVENSKEJ  
ASOCIÁCIE  
WESTERN  
RIDINGU A  
RODEA

Rýchlostné disciplíny a  
hry



## 1. BARREL RACING (Preteky okolo sudov)

1. Preteky okolo sudov (Barrel Race) je disciplína na čas.

2. Musí byť použitá výstroj ako pri ostatných disciplínach. Mechanické Hackamore je dovolené. Napriek tomu môže rozhodca jednotlivé časti výstroja alebo uzdenia zakázať, ak sú nehumánne, nebezpečné alebo zraňujúce. Tie-down je prípustný a **obojuručné vedenie aj na páke je povolené**. Bičik smie jazdec použiť až po prekročení časomiery. Jazdec nemôže použiť bičik ako pomôcku pri vchádzaní do arény a ani na opravovisku. Bičik môže jazdec použiť zapletaný nylonový (ohybný), ako je na obrázku, alebo tzv. over and under - dlhý kožený, pripevnený o hrušku sedla. Žiadny iný typ bičika nie je povolený. Pri tejto disciplíne je povolené držať sa rukou hrušky sedla.

3. Trať musí byť vymeraná presne podľa nákresu a nesmie presiahnuť uvedené rozmery.

Pri vymeriavaní arény na preteky okolo sudov sa má nechať dostatok miesta pre kone, aby mohli kompletne predviesť otáčky okolo sudov a zastaviť za cieľom. Používať sa budú výrazne namaľované oceľové sudy (štandardný rozmer 55 gal./200 l), s obidvoma dnami. Nie je dovolené používať gumené alebo plastové sudy.

✓ Značky alebo elektronické meranie času na štartovacej čiare by mali byť, pokiaľ je to možné, postavené pri stene alebo plote arény. Čas sa bude merať elektronicky alebo minimálne dvoma časomeračmi so stopkami. Oficiálny čas je elektronický, v prípade ručného merania priemer obidvoch časomeračov.

✓ Čas sa začne merať v okamihu, keď nozdry koňa dosiahnú štartovaciu čiaru, a skončí sa v okamihu, keď nozdry koňa pretnú cieľovú čiaru.

✓ Letný štart je povolený.

4. Na povel štartéra súťažiaci pôjde k sudu č. 1 a predvedie obrat okolo suda (približne 360 stupňov) z ľavej strany v smere hodinových ručičiek. Potom bude pokračovať k sudu č. 2, predvedie obrat okolo suda z pravej strany proti smeru hodinových ručičiek a od suda č. 2 bude pokračovať k sudu č. 3 a predvedie ďalší obrat okolo suda z pravej strany proti smeru hodinových ručičiek. Od suda č. 3 pôjde do cieľa, pričom musí prejsť medzi sudmi č. 1 a 2. Tento kurz okolo sudov sa môže takisto začínať zľava.

5. Jazdec musí mať pri vstupe do arény prilbu alebo klobúk na hlave. V triede mládeže musí byť na hlave trojbodová prilba pevne pripevnená.

6. Za prevrhnutie suda je jazdec hodnotený „D“.

✓ Rozhodca môže diskvalifikovať súťažiaceho za neprimerané použitie ostrôh a lana pred podbrušníkom, za pobádanie koňa pred podbrušníkom.

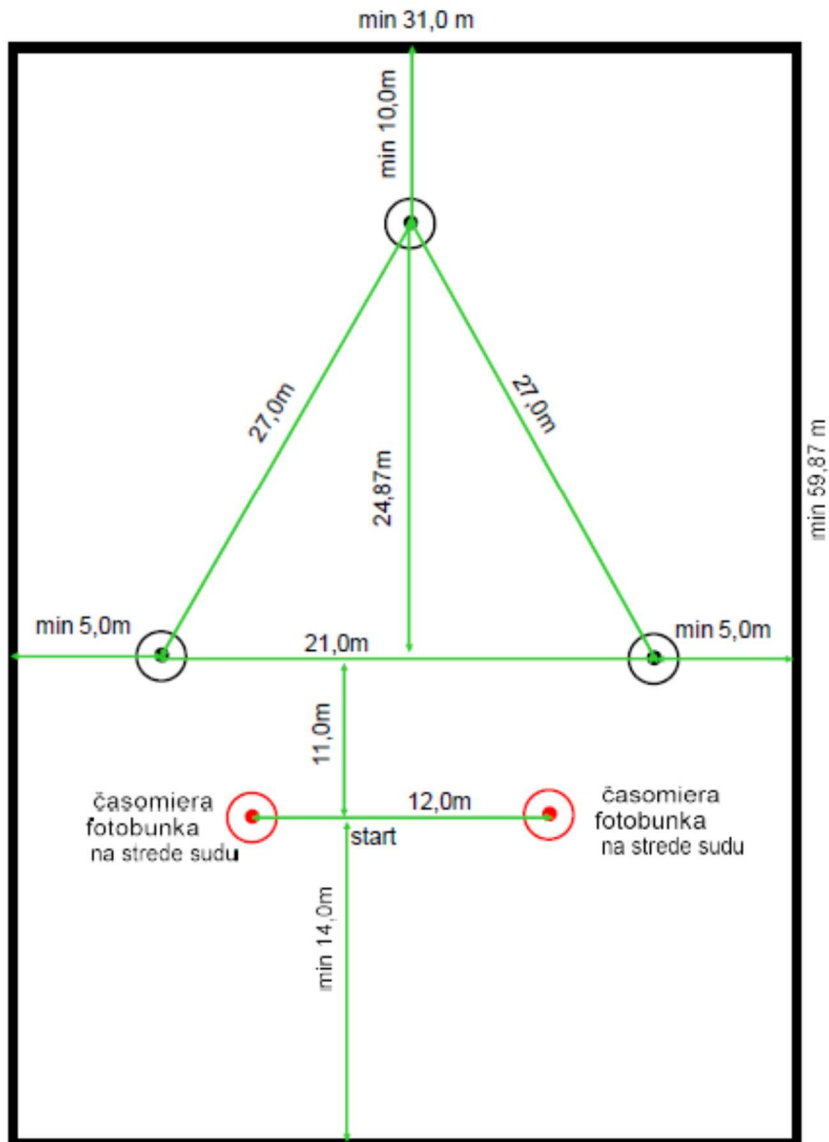
✓ Nedodržanie stanoveného kurzu okolo sudov má za následok diskvalifikáciu súťažiaceho.

V prípade zhodného času súťažiaci s rovnakým časom pôjdu ďalšie kolo (run-off).



Obr. : Bičiki povolené v rýchlostných disciplínach

# Barell Race-rozmary



200 l plechove sudy prazdne- obe dna-rozmer vyška-90cm priemer 60cm  
Navleky povolene  
časomiera na 3 desatiny miesta + viditelny displej so zobrazeným časom  
rozmary su na stred suda -označit stred na sude 2 cm bodkou

## 2. POLE BENDING (Slalomové preteky okolo tyčí)

1. Preteká sa na čas.

2. Musí byť použitá výstroj ako pri ostatných disciplínach. Podľa voľby súťažiacieho mechanické Hackamore alebo iný druh uzdenia. Napriek tomu môže rozhodca jednotlivé časti výstroja alebo uzdenia zakázať, ak sú nezodpovedajúce. Tie-down je prípustný a **obojučné vedenie aj na páke je povolené**. Bičik smie jazdec použiť až po prekročení časomier – štartu. Jazdec nemôže použiť bičik ako pomôcku pri vchádzaní do arény a ani na opravovisku. Bičik môže jazdec použiť zapletaný nylonový(ohybný), ako je na obrázku, alebo tzv. over and under - dlhý kožený, pripevnený o hrušku sedla. Žiadny iný typ bičika nie je povolený. Pri tejto disciplíne sa jazdec môže držať rukou hrušky sedla.

3. Všetci súťažiaci začnú letným štartom, pričom meranie času sa začne a skončí v okamihu, keď nozdry koňa pretnú štartovaciu a cieľovú čiaru. Štartovacia a cieľová čiara musí byť zreteľne vyznačená. Čas sa bude merať elektronicky alebo minimálne dvoma oficiálnymi časomeračmi.

✓ Slalomová trať sa pobeží okolo šiestich tyčí. Vzdialenosť podľa nakresu .

✓ Súťažiaci môže začať z pravej alebo ľavej strany prvej tyče a pokračovať predpísaným spôsobom.

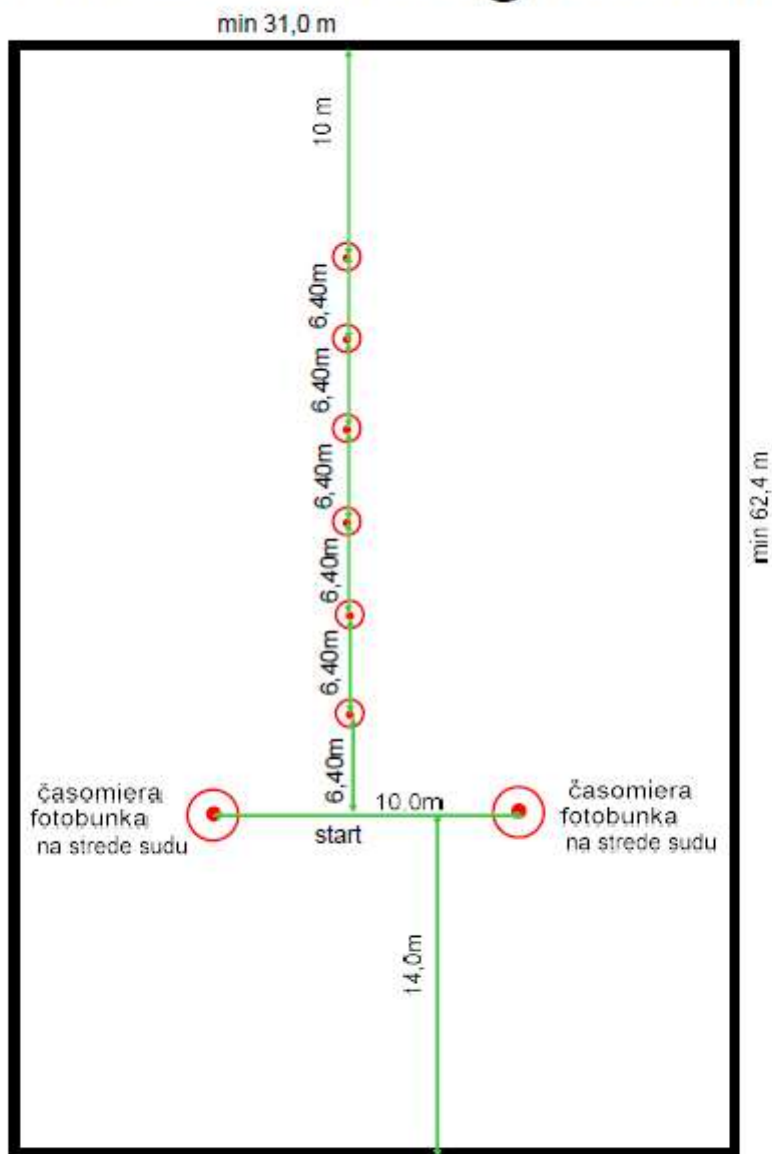
4. Jazdec musí mať pri vstupe do arény prilbu alebo klobúk na hlave. V triede mládeže musí byť na hlave trojbodová prilba pevne pripevnená.

5. Za prevrhnutie suda je jazdec hodnotený „D“. Ak sa kurz nedodrží správne, má za následok diskvalifikáciu súťažiacieho. Súťažiaci sa môže pri jazde dotknúť rukou tyče.

6. V prípade zhodného času, súťažiaci s rovnakým časom pôjdu ďalšie kolo (run-off).

7. Rozhodca môže diskvalifikovať súťažiacieho za neprimerané použitie ostrôh a lana pred podbrušníkom a za pobádanie koňa pred podbrušníkom.

# Pole Bending-rozmary



Tyče plastove priemer 4 cm vyška 185 cm od zeme  
priemer podstavca 35 cm vaha postavca je 6,803 kg  
vzdialenost tyči je 6,4m od stredu tyče

## HRY

- Opísané hry sa nezapočítavajú do celkového bodového hodnotenia šampionátu SAWRR. Slúžia iba na spiestrenie programu súťaží.
- Pre všetky hry je možné požadovať štartovné a môžu byť takisto vypísané peňažné alebo vecné ceny.
- Predpísaná je výstroj aj oblečenie vo westernovom štýle. Rozhodca určuje prípustnú výstroj. Za neprípustnú výstroj alebo oblečenie vylučuje účastníkov z hry.
- Mimo prípustného uzdenia je povolené aj mechanické Hackamore, ako aj Tie-down. Obojručné vedenie aj na páke je povolené.

## Detský trail

Pre deti do 10 rokov (vrátane) môže usporiadateľ vypísať ako doplnkový program jazdu zručnosti, je povolené deťom koňa viesť. Jazdec nemusí byť platným členom SAWRR a nemusí mať jazdeckú licenciu, vodič musí byť členom SAWRR a mať platnú jazdeckú licenciu. Jazdec musí mať na hlave bezpečnostnú prilbu, vodič klobúk, jazdec aj vodič musia mať westernový odev a vhodnú koženú obuv s opätkom.

Pod uzdou musí mať kôň ohlávku, na ktorej bude vedený na vodítku, doporučuje sa povrazová, tiež sa doporučuje Snaffle Bit s obojručným vedením.

Cieľom je prilákať k westernovému jazdeniu deti už od skorého veku. V tejto disciplíne sa posudzuje zručnosť jazdca, schopnosť a ochota koňa pri prekonávaní prekážok v disciplíne Trail. Kôň môže byť vedený vodičom a spolu prekonávajú 5 – 7 rôznych prekážok ktoré simulujú prácu na ranči.

Medzi povinné prekážky patrí: mostík, bránka, prechod medzi kavaletami, cúvanie a slalom medzi kuželami.

Nepovinné prekážky: kavalety, prenesenie bremena, obrat vo štvorci a ďalšie voliteľné prekážky z disciplíny Trail.

Celá úloha je predvádzaná v kroku.

Jazdec musí mať na hlave bezpečnostnú prilbu, vodič klobúk, jazdec aj vodič musia mať westernový odev a vhodnú koženú obuv s opätkom.

Pod uzdou musí mať kôň ohlávku, na ktorej bude vedený na vodítku, doporučuje sa povrazová, tiež sa doporučuje Snaffle Bit s obojručným vedením.

Hodnotenie tejto disciplíny sa riadi podľa bodovania disciplíny Trail. Závisí plne na prístupe rozhodcu k tomuto hodnoteniu. Rozhodca by mal prihliadnuť na mieru samostatnosti dvojice jazdec/kôň.

### 1. STAKE RACE (Preteky okolo kolov)

1. Preteká sa na čas.

2. Táto súťaž je iba pre kategóriu mládeže do 15 rokov.

3. Čas sa začne merať v okamihu, keď nozdry koňa dosiahnu štartovaciu čiaru, a skončí sa v okamihu, keď nozdry koňa pretnú cieľovú čiaru.

4. Letný štart je povolený. Súťažiaci môže začať preteky buď okolo ľavej, alebo pravej strany prvého kola. Pretne zdanlivú štartovaciu čiaru medzi dvoma značkami, obchádza okolo druhého kola,

pretne znova spojovaciu čiaru medzi oboma značkami, obchádza okolo druhého kola a späť cez cieľovú čiaru.

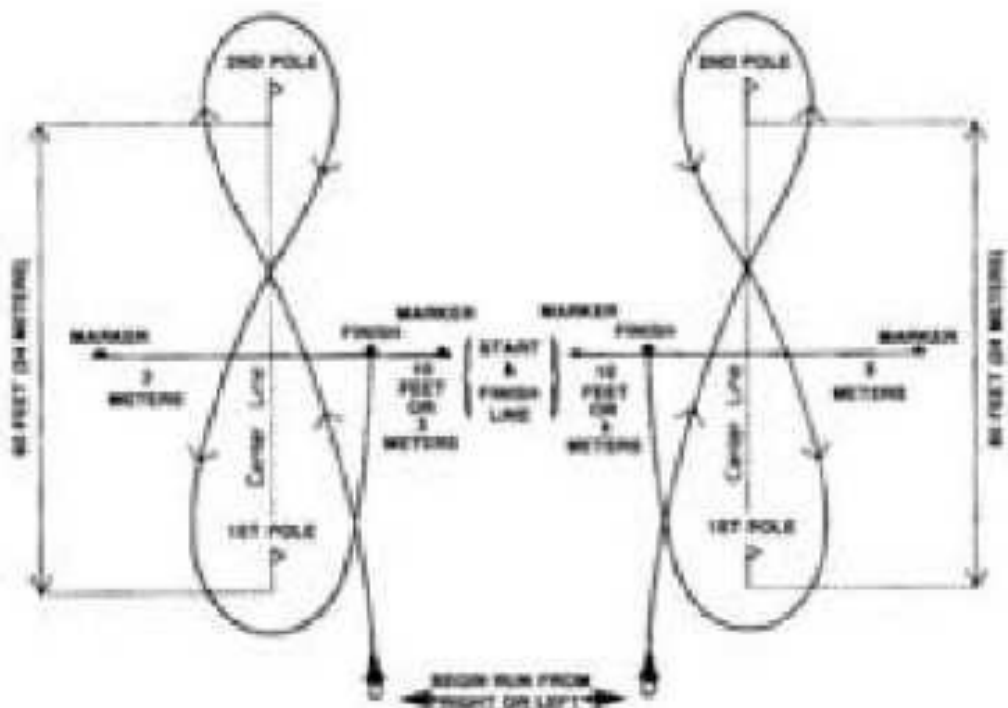
5. Štartovacia a cieľová čiar je 6,1 m široká a na koncoch označená dvoma kužeľmi. Tieto značky sú 3,05 m kolmo na každú stranu od stredu spojnice medzi kolmi. Spojnica medzi 1. a 2. kolom, to znamená, že os je 24,4 m dlhá; 12,2 m na každú stranu kolmo a stredom k cieľovej a štartovacej čiare.

6. Päť trestných sekúnd sa pripočíta k celkovému času, pokiaľ súťažiaci jazdec nemá klobúk alebo jazdeckú trojbodovú prilbu na hlave celý čas, kým je v aréne.

7. Pokiaľ súťažiaci neprejde štartovacou a cieľovou čiarou, jeho čas sa nezaznamená.

8. Ak súťažiaci nepretne spojnicu medzi kolmi, kým zatočí okolo druhého kola a opäť nepretne spojnicu po otočke okolo druhého kola, jeho čas nebude zaznamenaný.

9. Ak súťažiaci zhodí štartovacie alebo cieľové značky, alebo niektorý kôl, jeho čas sa takisto nezaznamená.



## 164. DOWDALL

1. Dowdall je disciplína na čas.

2. Musí byť použitá výstroj ako pri ostatných disciplínach. Podľa voľby súťažiaceho mechanické Hackamore alebo iný druh uzdenia. Napriek tomu môže rozhodca jednotlivé časti výstroja alebo uzdenia zakázať, ak sú nezodpovedajúce. Tie-down je prípustný a **obojučné vedenie aj na páke je povolené**. Pri tejto disciplíne sa jazdec môže držať rukou hrušky sedla.

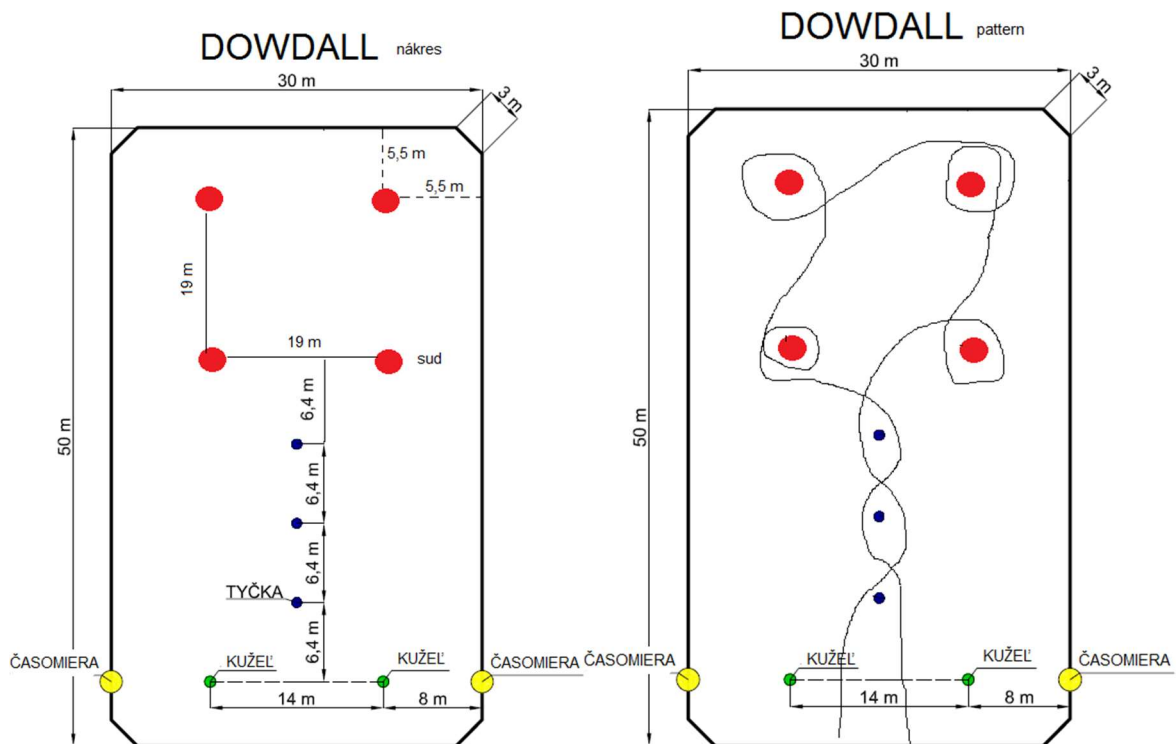
3. Trať musí byť vymieraná v stanovených rozmeroch podľa nákresu. Minimálna vzdialenosť medzi barelom a ohradou je 5,5 m. Tyče musia byť 185 cm vysoké s priemerom podstavca nie väčším ako 35 cm a budú voľne postavené na zemi.

4. Za prevrhnutie sudu alebo zhodenie tyče nasleduje päťsekundová penalizácia. Pokiaľ klobúk nie je na hlave (strata klobúka) po celú dobu, kým sa súťažiaci nachádza v kolbisku, jazdec platí 100 Sk pokutu do pokladne SAWRR.

5. Diskvalifikácia nasleduje pri:

- ✓ hrubom zaobchádzaní s koňom,
- ✓ pomýlení kurzu,
- ✓ rozhodca môže diskvalifikovať súťažiaceho za neprimerané použitie ostrôh a lana pred podbrušníkom, za pobádanie koňa pred podbrušníkom.

6. V prípade zhodných časov sa jazdí ďalšie kolo, ktoré rozhodne o víťazovi.



## 2. FLAG RACE (Vlajkové preteky)

1. Postavia sa štyri sudy tak, aby tvorili obdĺžnik najmenej 20 x 10 metrov. Na podstavec sa postaví vedro s pieskom. Vo vedre č. 1 a 3 sú zapichnuté vlajky. Štart je letný a čas sa ráta od momentu, keď nozdry koňa pretnú štartovaciu a cieľovú čiaru.

2. Kurz je v smere hodinových ručičiek vnútornou stranou. Po štarte vytiahne jazdec vlajku z vedra č. 1 a dá ju do vedra č. 2, potom vytiahne vlajku z vedra č. 3 a dá ju do vedra č. 4 a pokračuje do cieľa.

3. Jazdec môže sud obkrúžiť. Za stratu vlajky alebo jej vypadnutie z vedra sa pripočítava päť trestných sekúnd. Nedodržanie trate znamená diskvalifikáciu.

4. Pri tímovom Flag Race štartujú dvaja jazdci súčasne. V tom prípade sú vlajky vo vedre č. 1 a 4 a jazdci z oboch strán, takže jeden začína sudmi č. 1 a 2 a druhý č. 4 a 3. Vlajky potom zapichnú do sudov č. 2 a 3. Jazdci sa dohodnú, ktorý pôjde sprava a ktorý zľava. Pri tejto hre musia byť prítomní dvaja časomerači.

## 3. RIBBON RACE (Stuhové preteky)



1. Na protiaľhlej strane štartovacej čiary je umiestnený sud. Jazdci štartujú vo dvojiciach. Letný štart je povolený. Čas sa začne merať, keď prvý z oboch koní pretne štartovaciú a cieľovú čiariu.
2. Jazdci držia medzi sebou asi 50 cm dlhú krepovú pásku. Tá sa nesmie počas jazdy pretrhnúť ani ju jazdci nesmú pustiť. Ak sa tak stane, nasleduje diskvalifikácia.
3. Dvojica musí obísť sud podľa svojej dohody z pravej alebo ľavej strany a prejsť cieľovú čiariu.

#### **4. BOOT RACE (čičmový pretek)**

Štartuje sa v skupine minimálne troch jazdcov. Pred štartom vyzuje každý jazdec jednu topánku. Vyzuté topánky sa dajú na jednu hromadu na konci arény. Na znamenie sa postavii jazdci vedľa seba na štartovaciú čiariu a po odštartovaní idú k hromade s topánkami. Každý vyhľadá svoju topánku, obuje si ju, nasadne na koňa a cvála do cieľa. Dojazd do cieľa s cudzou alebo nesprávne obutou topánkou, prípadne na cudzom koni, znamená diskvalifikáciu.

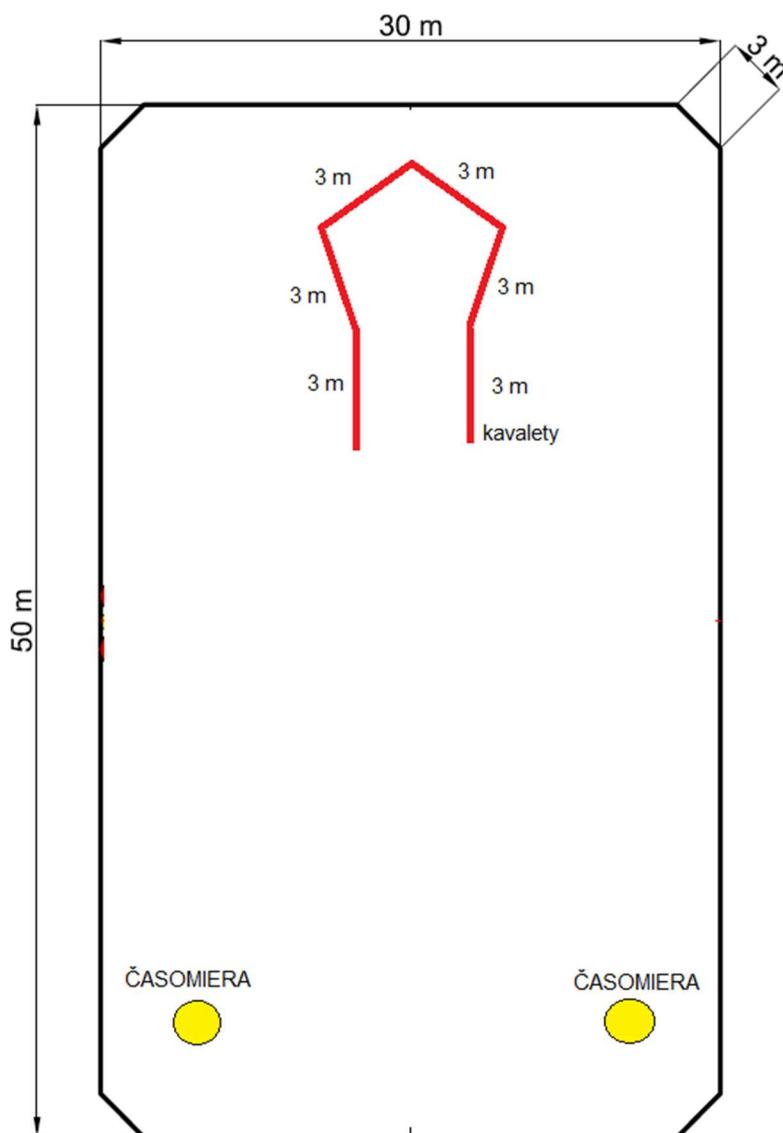
#### **5. KATALÓG RACE (Katalógové preteky)**

Štartujú jednotlivci. V strede kolbiska sa postavii jeden sud a na vzdialenejšej protiaľhlej strane ďalší. Na sude č. 1 je nádoba, z ktorej vyberie jazdec lístok s číslom. Potom ide k sudu č. 2, kde je položený katalóg, z ktorého vyberie stránku s číslom podľa lístka vytiahnutého z nádoby č. 1 a ide do cieľa. Strata lístka s číslom alebo stránky z katalógu sa hodnotii piatimi trestnými sekundami.

#### **6. KEYHOLE RACE (Kľúčová dierka)**

Preteky sú pomenované podľa Nez Perce – Indiánov, chovateľov konii Appaloosa. Štartujú dvaja jazdci na paralelných dráhach kurzu Pole Bending. Môže prebiehať vyradovanie spôsobom, kým zostane najrýchlejší jazdec.

## Key hole



### 7. ROPE RACE (Povrazové preteky)

Štart je skupinový, pričom jazdci sa postavajú do radu vedľa seba. Vo vzdialenosti asi 30 metrov je napnutý povraz vo výške najmenej 4 m. Na ňom sú vo vzdialenosti 2 m od seba povrázky – vždy o jeden menej, ako je počet jazdcov. Umiestnenie je vždy od prvého do tretieho miesta v každej skupine, ktorá má najmenej šesť jazdcov. Po štarte musí jazdec pod povrázkom zastať a pevne ho držať. Jazdec, na ktorého žiaden povrázok nezostal, vypadáva. Po každej jazde sa jeden povrázok odstráni. Jazdci štartujú tak dlho, pokiaľ nezostane víťaz.

(Poznámka: Pri spracovaní Pravidiel SAWRR boli použité pravidlá AQHA, NBHA, WRC, NCHA, PRCZA )