

OBEČNÁ PRAVIDLA DOPROVODNÝCH HER

při konání závodů HOOPERS

(dále jen her)

1. *Hry, které se hrají jako doprovodné hry při závodech HOOPERS, se nezapočítávají do součtů ani do postupových zkoušek. Jsou vyhodnocovány zvlášť.*
2. *V rámci těchto doprovodných her mohou být v některých hrách použity jak překážky HOOPERS, tak i některé překážky z agilit. Konkrétně jsou povoleny tyto překážky:*
 - *tunel agility a slalom, kdy tunely na agility jsou povoleny v maximální délce 3 m a pouze v minimálním zahnutí. Slalom musí obsahovat maximálně 5 oblouků a nesmí být postaven do roviny, ale do tzv. uličky, kdy pes bude probíhat rovně. Náběh do slalomu musí být vždy z levé strany psa a musí být z rovinky. Jiné překážky mimo výše zmíněných jsou zakázány a výjimky nejsou přípustné.*
3. *Pravidla her jsou pouze jako obecný návod a každý pořadatel si může pravidla upravit dle svého uvážení. Ovšem vždy v souladu s platným řádem hoopers ČR.*
4. *S úpravou pravidel doprovodných her je pořadatel povinen seznámit závodní týmy v propozicích závodu při vložení závodů na hacr, aby se každý tým mohl s pravidly seznámit v dostatečném předstihu a mohl zvážit svou účast.*
5. *V případě vložení nových her je pořadatel povinen do propozic závodů vložit kompletní pravidla s typem a případnou kombinací dvou a více překážek.*
6. *Výsledky a hodnocení her pořadatel neposílá klubu, uchovává si je pro svou potřebu.*
7. *Účast na hrách je podmíněna startem minimálně na jednom závodním parkuru hoopers. Nelze na závodech startovat pouze na přídatných hrách.*

8. Naopak při účasti na závodech hoopers, není tým povinen přihlásit se na jakoukoli hru mimo parkury hoopers. Účast na hrách je vždy dobrovolná a neovlivní výsledky závodů ani jejich cenu.

9. Doprovodné hry jsou např.:

gambler

agihoopers – rovinka

hoopers rovina

centrifuga

tuneliáda

běh okolo barelů nebo branek

obloukový běh

štafeta týmů

10. U doprovodných her není podmínkou posuzování hlavním rozhodčím.

Tyto hry může posuzovat postranní rozhodčí nebo osoba pověřená rozhodčím či pořadatelem.

11. O zařazení doprovodných her do programu závodního dne rozhoduje pořadatel

Základní pravidla jednotlivých doprovodných her

1. GAMBLER

Překážky: všechny překážky hoopers

Postavení překážek a průběh hry :

- *Na tuto hru je nastaven čas, který si určí pořadatel. Nejčastěji je to 30 sekund, ale není podmínkou. Určitě nedoporučujeme čas navyšovat, spíš naopak.*
- *Čas se začíná měřit protnutím první překážky psem.*
- *Na parkuru jsou postaveny překážky v prostoru, který si určí pořadatel. Není podmínkou mít překážky rozmístěné po celém parkuru.*
- *Překážky nejsou označeny čísly chronologicky za sebou, jelikož psovod navádí psa na překážku, která mu vyhovuje.*
- *V této hře jsou překážky označeny čísly 1,2,3 což znamená bodové hodnocení jednotlivých překážek.*
- *Za 1 bod se označuje překážka velmi jednoduchá na zdolání. Například proběhnutí oblouku nebo oběhnutí psa za brankou.*
- *Za 2 body se počítá například proběhnutí tunelu nebo proběhnutí dvou oblouků najednou nebo oběhnutí barelu tzv. 360.*
- *Za 3 body se může počítat například složení 3 oblouků kdy se oblouky jedním koncem dotýkají nebo složení oblouku a tunelu nebo postavení dvou branek a mezi nebo na začátku oblouk. Fantazii pořadatele se meze nekladou.*
- *Po správném a úplném proběhnutí překážky se body připočtou a celkový počet správně zdoláných překážek se na konci časového limitu sčítá. Vyhrává tým, který za daný časový limit získal nejvyšší počet bodů.*
- *Překážka, která nebyla zdolána celá (nejčastěji v kombinaci dvou a více překážek) se do sčítání bodů nezapočítává.*
- *V této hře nejsou žádné chyby, odmítnutí ani diskvalifikace. Pouze se sčítají body v časovém limitu za správné překonání dané překážky.*
- *Pohyb psovoda u této hry není nijak omezen.*

2. AGIHOOPERSPARKUR

Překážky: všechny překážky hoopers a povolené překážky agility

Postavení překážek a průběh hry :

- *Tato hra je obdobou klasického parkuru hoopers, ale navíc jsou součástí parkuru povolené překážky agility.*
- *Překážky jsou číslovány chronologicky za sebou a čas se měří od protnutí první překážky psem.*
- *V této hře může být tým penalizován chybou, odmítnutím i diskvalifikací. Pořadatel má právo určit čím bude tým na parkuru penalizován za nesprávné zdolání překážky.*
- *Pravidla této hry je pořadatel povinen zveřejnit v propozicích při založení závodu.*
- *Vyhrává tým s nejlepším časem a nejmenším počtem trestných bodů.*
- *Počet překážek určuje pořadatel spolu s rozhodčím.*
- *Rozdělení do výškových kategorií musí být v této hře zachováno a způsob vyhodnocení určí pořadatel*
- *Pohyb psavoda není u této hry nijak omezen. Může psa buď vysílat nebo běhat s ním. Je možná i varianta vedení psa mimo vnitřní prostor na dálku.*

3. H O O P E R S R O V I N K A a A G I H O O P E R S R O V I N K A

Překážky: oblouky, branky, tunely, zátěže

V případě agihoopers rovinky jsou navíc povoleny tunely agility v délce 3 m

Postavení překážek a průběh hry:

- *Překážky se staví v řadě za sebou, odstupy mezi překážkami jsou od 0,5 m – 2 m. Překážky se nesmí křížit a musí být postaveny tak, aby pes probíhal pouze rovně. Velikostní kategorie nemusí být rozlišeny, rozhodnutí záleží na pořadateli stejně jako je na pořadateli rozhodnutí o počtu překážek v rovince.*
- *V této hře je stanoven maximální čas, za který musí psovod z určeného místa navigovat svého psa tak, aby proběhnul určený počet překážek v řadě v co nejkratším čase.*
- *Čas se začíná měřit proběhnutím psa první překážkou v rovince a měření končí buď uplynutím časového limitu nebo proběhnutím psa poslední překážkou.*
- *Pokud pes nezdolá všechny překážky v daném čase, započítávají se mu pouze překážky, které pes v daném čase proběhnul. Za každou nezdolanou překážku je tým penalizován 1 trestnou sekundou.*
- *Doporučuje se střídání překážek v řadě, aby nebyly za sebou jen oblouky nebo jen tunely.*
- *Vyhrává tým, který v nejkratším čase zdolá nejvyšší počet překážek.*
- *Pořadatel má právo povolit motivaci psa hračkou nebo pamlskem umístěným na úplném konci rovinky.*
- *Pohyb psovoda není u této hry nijak omezen. Může psa buď vysílat nebo běhat s ním. Je možná i varianta vedení psa z obou stran překážek na dálku.*
- *Není povoleno stát na konci rovinky za poslední překážkou a psa k sobě přivolávat.*

4. TUNELIÁDA

Překážky: tunely hoopers a agility v délce 3 m, zátěže

Postavení překážek a průběh hry :

- *Hra, kdy je parkur postavený pouze z tunelů. Agility tunely mohou být pouze v délce 3 m s minimálním zahnutím na parkuru.*
- *Trať musí být postavena tak, aby byla zachována přirozená dráha psa bez ostrých zatáček a úhlů.*
- *Do parkuru mohou být vloženy na určitá místa i barely, aby se pes mohl otočit v přímé linii běhu, ale pouze tam kde hrozí točení psa do ostrého úhlu.*
- *Tunely v parkuru se mohou opakovat i několikrát za sebou z různých stran náběhu.*
- *Parkur je číslovaný chronologicky za sebou a tým musí dodržet pořadí čísel.*
- *V parkuru musí být zdolaný každý tunel a tým nesmí žádný vynechat. V případě vynechání tunelu bez opravy nebo vběhnutí do jiného tunelu mimo pořadí a pokračování v parkuru, je tým diskvalifikován.*
- *V případě odmítnutí nebo náběhu do tunelu ze špatné strany nebo vběhnutí do jiného tunelu je tým penalizován chybou a musí to opravit. Pokud to neopraví je diskvalifikován.*
- *Čas se začíná měřit po vběhnutí psa do prvního tunelu a měření končí proběhnutí psa posledním tunelem.*
- *Vyhrává tým s nejkratším časem na parkuru a s nejnižším počtem trestných bodů.*
- *Pohyb psovoda po parkuru není nijak omezen. Může psa buď vysílat nebo běhat s ním. Je možná i varianta vedení psa mimo vnitřní prostor na dálku.*

5. CENTRIFUGA

Překážky: oblouky, branky, tunely, barely, zátěže

Postavení překážek a průběh hry :

- *V této hře je stanoven časový limit pro pohyb týmu na parkuru, který není stanoven pouze doporučen pořadatelům. Klub doporučuje časový limit maximálně 20 sekund.*
- *Překážky jsou postaveny do kruhu či oválu a o jeho velikosti rozhoduje pořadatel nebo pověřený rozhodčí.*
- *O spojení nebo rozdělení velikostních kategorií rozhoduje pořadatel.*
- *Překážky jsou od sebe vzdáleny v rozmezí od 0,5 – 2 metrů.*
- *Překážky se v dráze mohou opakovat, je doporučeno střídání překážek.*
- *Měření časového limitu začíná proběhnutím psa první překážkou a končí po jeho uplynutí.*
- *Do vyhodnocení se započítávají všechny psem překonané překážky v časovém limitu, které pes obíhá v kruhu i několikrát za sebou.*
- *Překážky se zdolávají jedním směrem.*
- *Pes nesmí žádnou překážku vynechat, pokud jí pes oběhne musí ho psovod navést zpět na vynechanou překážku a teprve po jejím zdolání psem je započítána do hodnocení.*
- *V případě, že pes nějakou překážku v kruhu vynechá a psovod jej nevrátí zpět je tým diskvalifikován.*
- *V této hře se nepočítají žádné chyby, odmítnutí. Pouze čistý běh nebo totální diskvalifikace a tým vyloučení z hodnocení.*
- *Pohyb psovoda po vnitřní části kruhu nebo oválu není omezen. Může psa buď vysílat nebo běhat s ním. Je možná i varianta vedení psa mimo vnitřní prostor na dálku.*

6. BARELOVÝ BĚH

Překážky: barely různých rozměrů, kužele, zátěže – BARELOVÝ BĚH

Postavení překážek a průběh hry :

- *V této hře musí být barely dobře zatíženy, aby nedošlo k pádu barelu a tím k případnému zranění psa či psovoda.*
- *Barely mohou být různých velikostí a psovod nesmí dovolit svému psu tyto barely přeskakovat, ale pouze obíhat.*
- *Přeskočení barelu se penalizuje chybou a psovod musí chybu opravit.*
- *Trať musí být postavena tak, aby byla zachována přirozená dráha psa bez ostrých zatáček a úhlů.*
- *Barely v parkuru se mohou opakovat i několikrát za sebou z různých stran náběhu.*
- *Parkur je číslovaný chronologicky za sebou a tým musí dodržet pořadí čísel.*
- *V parkuru musí být zdolaný každý barel a tým nesmí žádný vynechat. V případě vynechání barelu bez opravy nebo oběhnutí barelu mimo pořadí a pokračování v parkuru, je tým diskvalifikován.*
- *V případě odmítnutí nebo náběhu na barel ze špatné strany je tým penalizován chybou a musí to opravit. Pokud to neopraví je diskvalifikován.*
- *Čas se začíná měřit po vběhnutí psa do parkuru, který je označen startovní čarou a měření končí proběhnutím psa cílem, který je označen.*
- *Vyhrává tým s nejkratším časem na parkuru a s nejnižším počtem trestných bodů.*
- *Pohyb psovoda po parkuru není nijak omezen. Může psa buď vysílat nebo běhat s ním. Je možná i varianta vedení psa mimo vnitřní prostor na dálku.*

Na stejném principu fungují i hry:

- 7. Běh kolem branek-** místo barelů jsou na parkuru rozmístěny branky a na otočkách mohou být umístěny barely nebo kužely.
- 8. Obloukový běh** - místo barelů jsou na parkuru rozmístěny oblouky a na otočkách mohou být umístěny barely nebo kužely.

9. Štafeta týmů

Překážky: všechny překážky hoopers

Postavení překážek a průběh hry:

- *Na tuto hru se startující týmy rozdělí do dvou skupin o stejném počtu týmů*
- *Je doporučeno rozdělení startujících týmů podle velikosti psů, tudíž je nejlepší tuto soutěž rozdělit do dvou velikostních kategorií*
- *Oblouky, tunely, branky, barely se postaví tak, aby tvořily písmeno U*
- *Tato dráha běhu se staví zrcadlově pro dva týmy současně*
- *Mezi drahami musí zůstat tak velká ulička, aby psovodi měli možnost ovládat své psy tak, aby se zabránilo případné kolizi*
- *První a poslední překážkou je oblouk*
- *Psovodi se pohybují uvnitř svého písmene U*
- *Na start vybíhají dva týmy současně, z každého družstva jeden. První týmy z každého družstva vybíhají současně. Ostatní týmy vybíhají po doběhnutí předešlého týmu a předání štafety.*
- *Po protnutí poslední překážky psem si psovodi ve svém družstvu předají štafetový kolík a na trať vybíhá další člen týmu*
- *Vyhrává družstvo, jejíž všichni závodníci se na dráze vystřídají a poslední člen doběhne dřív než poslední člen druhého družstva*
- *Psovod se může pohybovat pouze na své straně a nesmí překřížit dráhu psa a psovoda druhého družstva. Způsob vedení psa je na jeho rozhodnutí. Může se psem běžet nebo ho ovládat na dálku.*
- *Počet družstev a počet překážek je na rozhodnutí pořadatele*

Toto je popis základních doprovodných her. Záleží pouze na pořadateli, jaký způsob hry si na závodech zvolí a jakým způsobem upraví pravidla her dle svých možností.

Pořadatel si může do programu vsunout i jiné doprovodné hry, o kterých musí s časovým předstihem informovat týmy, hlásící se na závody hoopers. Doprovodné hry nemusí být součástí závodů.

Zpracovala : Tabery Dagmar

Schváleno : Bauerová Jana

Honomichlová Klára

Dne 17.1.2020