



## Szabadidős ügyességi versenyek Akadálytípusok és az elbírálás szabályai érvényes: 2022. április 1-től

### 1. A pályákon alkalmazható akadály-elemek

- 1.1. Bója labdával
  - 1.1.1. Magassága: max 40 cm
  - 1.1.2. Színe:
    - a. piros vagy piros-fehér sávos
    - b. piros és kék (jobb oldalon piros, bal oldalon kék)
    - c. labda: sárga színű teniszlabda vagy ezzel azonos méretű műanyag labda
- 1.2. földön fekvő akadályrúd, min 2,5 max 4 m hosszú (ajánlott: 3m)
- 1.3. díjugrató kitörő kapu széles
- 1.4. díjugrató kitörő oszlop
- 1.5. palánk
- 1.6. műanyag vagy gumi karika átmérő: min 15 cm
- 1.7. díszítő, térkitöltő elemek, kerítés

### 2. Akadály-típusok

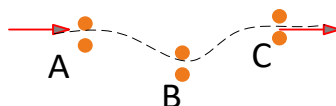
- 2.1. Egyszerű bója-kapu: két, egymástól min 90-100 cm távolságra elhelyezett bója



- 2.2. Bója-folyosó: egymástól min 90-100 cm távolságra elhelyezett, bójából épített folyosó. Lehet egyenes vagy ívelt vonalú, 3 vagy több bójából oldalanként

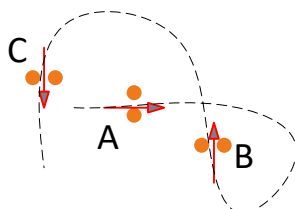


- 2.3. Bója kapu sorozat (összetett akadály): két vagy három, egyszerű bójapárból épített sorozat. A vonalvezetés lehet egyenes vagy ívelt vagy tört vonalú, de a törés kisebb mint 90 fok. Az akadály elemeit A, B és C betűkkel kell jelölni.





- 2.4. Nehéz bója-sorozat: három vagy négy bójapárból épített sorozat, amelyben 90 foknál nagyobb szögű vonalvezetés is megengedett. Az akadály elemeit A, B, C (és D) betűkkel kell jelölni. Pld:



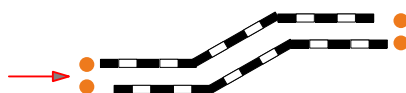
- 2.5. Egyszerű rúd-folyosó: két, párhuzamos akadályrúdból épített akadály, min táv: 90 cm. Bejáratnál és kijáratnál 1-1 bójapár teniszlabdával



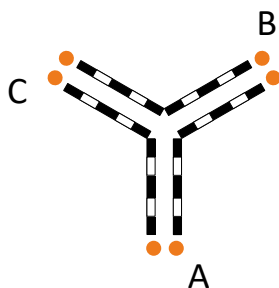
- 2.6. Törtvonalú rúd-folyosó: 4, párhuzamos akadályrúdból épített akadály, közepén max 90 fokos töréssel, min táv: 90 cm. Bejáratnál és kijáratnál 1-1 bójapár teniszlabdával



- 2.7. Kétszer tört vonalú rúd-folyosó: 6, párhuzamos akadályrúdból épített akadály, az egyes harmadoknál max 90 fokos töréssel, min táv: 90 cm. Bejáratnál és kijáratnál 1-1 bójapár teniszlabdával

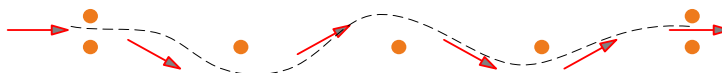


- 2.8. Y rúd folyosó: Y formájú, párhuzamos rudakból felépített akadály. a bejáratnál és a kijáratoknál bójákkal. Több bejáratnál is építhető A, B (C) jelöléssel, a kijáratot a lovas szabadon választhatja, tehát nincs előírt irány a kilovaglásra az akadályból.

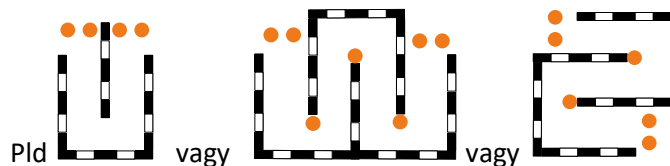




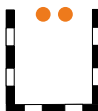
- 2.9. Szlalom: egymástól 4-5 m távolságra elhelyezett 4-6 oszlopból vagy nagyméretű bójákból épített akadály. Az akadály bejáratát (esetleg a kijáratot is) az oszloptól min 90 cm távolságra elhelyezett bója jelzi. Az akadály teljesítését az oszlop bója felőli oldalán kell megkezdeni, majd az első és második oszlop között áthaladni, eztán a második és a harmadik között stb.



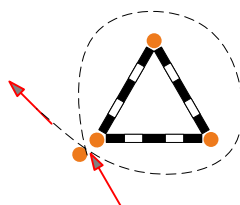
- 2.10. Labirintus: 3, 6 vagy 8 rúdból épített, be- és kijáratokkal rendelkező akadály. A bejáratot és a kijáratot bójapárral kell jelezni. A labirintus belső szabad rúdvégeinél a nehezebb kategóriákban bója helyezhető el, pld:



- 2.11. Zsákutca („garázs”): zárt négyzet alakú akadály 3 vagy 5 rúdból, bejárat (bója-pár) egy oldal közepén. Bejárat min 90 cm, oldalak min 3m.

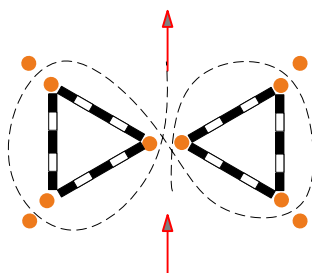


- 2.12. Egyszerű kör: három, a csúcsainál összeillesztett rúdból épített akadály. Bejáratánál bója-pár, kezdő versenyszám kivételével csúcsainál a rúd végétől min 100 cm távolságra lévő bója. A lovasnak a bejáraton kell belovagolnia, 360 fokos kört teljesíteni és a bejáraton ismét áthaladva kell elhagyni az akadályt. (Jobb és balkézre lovagolható kör is építhető)

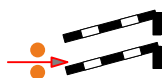




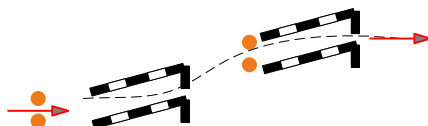
- 2.13. Kettős kör vagy „masni” („váltsd a köröket”): 2 x három, a csúcsainál összeillesztett rúdból (egyenlő szárú háromszög) épített kettős akadály, kezdő versenyszám kivételével csúcsainál a rúd végétől min 100 cm távolságra lévő bója. Bejárat: a két háromszög között. A lovasnak a bejáraton kell belovagolnia, 2 x 360 fokos kört teljesíteni (8-as) és a bejáraton ismét áthaladva kell elhagyni az akadályt. Az akadály teljesítését mindig jobb kézre kell kezdeni, majd a második kört balkézre.



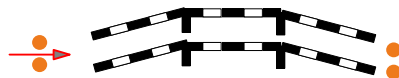
- 2.14. Kapu: egyik végén a földön, a másik végén kitörő kanálban kb 45 fok-os szögben elhelyezett rúd-kitörő párból épített kapu, bejáratnál bójákkal. A bóják távolsága min 80 cm, a kapu belső szélessége min 100 cm



- 2.15. Ferde kapu-pár: két, az előző pontban leírt kapu-párból épített akadály. A két kapu egymástól max 2m távolságra vonalban-, íven vagy az egyenes vonaltól párhuzamosan eltolva is elhelyezhető

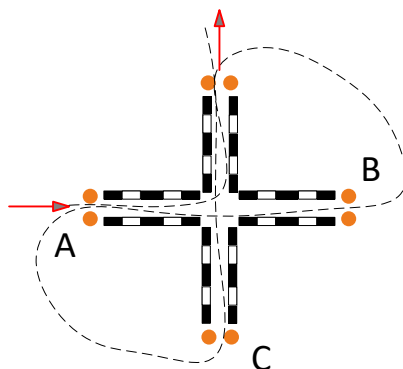


- 2.16. Híd: az elején és a végén ferde kapuból, középen vízszintes rudakból és/vagy palánkból és az ezeket tartó kitörőkből épített akadály, a be- és kijáratnál bójákkal. A bóják távolsága min 80 cm, az akadály belső szélessége min 100 cm

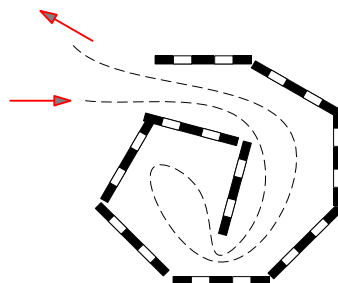




- 2.17. Kereszt: 8db, kereszt alakban elhelyezett rudból ill a bejáratoknál bójákból épített összetett akadály. A bejáratokat A,B,C(D) betűk jelölik. Az akadályt a betűk sorrendjének megfelelő bejáratokon kell meglovagolni, a kijárat szabadon választható.



- 2.18. „Csiga”: spirális alakban elhelyezett rudakból épített akadály. Középen elegendő helyet kell hagyni a lóval történő megforduláshoz. A bójákkal jelölt bejáraton kell belovagolni, középen megfordulni és szintén a bejáraton elhagyni az akadályt



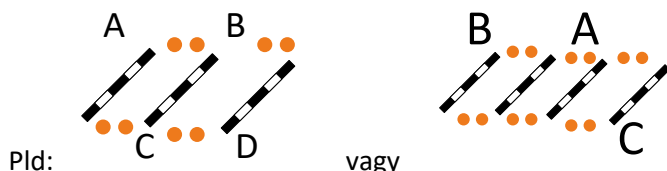
- 2.19. Vágta-folyosó: Az ugró akadályok vonalvezetésén, az ugró akadály kitörők közé elhelyezett 2 vagy 3 párhuzamos rúdból (és legalább a bejáratnál bójákból) épített akadály. A haladó ügyességi versenyszámban vágta jármódban kell meglovagolni. A pályát úgy kell megépíteni, hogy a vágtafolyosók megközelítése és elhagyása vágta jármódban az ügyességi versenyben induló lovasok lovastudásához igazodva biztonságosan megvalósítható legyen!



- 2.20. Cavaletti: 2 x 3 vagy 4 párhuzamos rúdból épített akadály haladó stílusverseny versenyszámbhoz. Egyik rúdcsoport 90-100cs távolságra (pónik) a másik 120-130cm távolságra (nagy lovak) számára.



- 2.21. Ferde parkoló: 3 vagy 4, az alapvonalal kb 45°-os szöget bezáró, egymással párhuzamos rudakból épített összetett akadály 2,3 vagy 4 betűvel jelölt bejáratral.  
Pld:



### 3. A pálya teljesítésének szabályai

- 3.1. A pályát – kivéve az ettől letérő versenykiírás, pld pontszerző verseny – csak az akadályok emelkedő számsorrendjében lehet teljesíteni.
- 3.2. Egy akadályon maximum 4 hibapontot kaphat egy versenyző, de amennyiben egynél több hibát vét (pld több labda leverése) akkor csengőt kap, az akadályt vissza kell állítani majd új csengőre az akadály teljesítését meg kell ismételni („rombolás”).
- 3.3. Már- vagy még nem teljesített akadályon való áthaladás csak az alábbi esetekben engedélyezett:
- 3.3.1. szlalom oszlopai között
  - 3.3.2. összetett akadályok **különálló** részelemei között
- 3.4. Hibapontok:
- 3.4.1. labda leverése („verőhiba”) 4 hibapont
  - 3.4.2. földön fekvő rudakból épített akadályból való kilépés 4 hibapont
  - 3.4.3. földön fekvő rudakból épített akadály elhagyása: 4 hibapont és az akadályt újra kell teljesíteni (kivéve „vágtafolyosó”)
  - 3.4.4. vágtafolyosó: amennyiben a ló a folyosó bejáratán áthaladt és abból kilép vagy kiugrik 4 hibapont (de nem kell ismételni)
  - 3.4.5. földön fekvő rúd érintése, amennyiben nem mozdul el véglegesen a rúd eredeti helyzetéből, nem számít hibának. Ellenkező esetben 4 hp.
  - 3.4.6. a „szlalom” akadályban a lovas 4 hibapontot kap, amennyiben a rossz irányban kezdi meg az akadály teljesítését vagy az első térközt kihagyva a többi térközt rossz irányban teljesíti. Amennyiben 2 vagy több térközt kihagy, 4 hp és az akadályt meg kell ismételni.
  - 3.4.7. labirintus esetében a belső elválasztó rudakon való átlépés 4 hp, áthaladás belső rúdon rontott akadály, újrakezdés és 4 hp
  - 3.4.8. a kettős kör esetében:
    - a. a kör bóján kívül történő teljesítése 4 hp (kezdő kategória kivételével)
    - b. rossz irányban történő teljesítés: 4 hp



- c. a bejáratí bóján történő hiba (kivéve az utolsó áthaladás esetét) 4 hp, csengő és az akadály újra kezdése
- 3.4.9. időtúllépés: megkezdett másodpercenként 1 hp**
- 3.4.10. ellenszegülés, javított pályatévesztés: 4 hibapont
- 3.4.11. nem megengedett jármód első és második figyelmeztetés 4-4 hibapont
- 3.5. Még nem teljesített akadálynál történő olyan hiba, amelynél az akadály fizikai paraméterei megváltoznak (verőhiba, rúd vagy kitörő elmozdítása) 4 hp, csengő, idő megállítása és a pálya helyreállítása után ismételt csengő után folytathatja a lovas a pályát
- 3.6. Már teljesített akadályban történő olyan hiba, amelynél az akadály fizikai paraméterei megváltoznak (verőhiba, rúd vagy kitörő elmozdítása) 4 hp,
- 3.7. Már- ill. még nem teljesített akadályba történő belépés pályatévesztésnek minősül, kivéve a 3.3.-t.
- 3.8. Kizárás
  - 3.8.1. Annak ellenére, hogy a versenyzőt az alábbi pontok alapján ki kell zárni az adott versenyszámból, javasolt a pálya lovaglásának befejezését engedni, hacsak ez nem jár indokolatlan hátránnyal a versenynap lebonyolítására nézve.**
  - 3.8.2. A versenyzőt a versenyszámból ki kell zárni:
    - a. Pályatévesztés esetén
    - b. háromszori ellenszegülés után
    - c. lóról esés esetében**
    - d. meg nem engedett (illetéktelen) segítség esetén
    - e. nem megfelelő jármód harmadszori figyelmeztetés, vagy a figyelmeztetés ellenére folytatólagosan
    - f. az alapidő kétszeresének túllépése esetén**