

1)



Evropská pravidla pro turnaje v králičím hopu

„ Svoboda králíka nespočívá v tom, že si může dělat, co se mu zlíbí. Ale v tom, že nemusí dělat to, co nechce. “

2)

Kapitola 1

Zacházení s králíkem:

1. Pohoda králíka je vždy prvořadá. Králík nesmí být nikdy zanedbán. Zvířeti by měla být umožněna volnost, ať chce skákat nebo ne, společník to musí respektovat. V žádném případě nesmí být králík zvedán za srst na zádech nebo krku.

2. Králík by se měl pohybovat dráhou a přes překážky z vlastní vůle. Dopředu lze vést pouze rukama. Použití nohy není povoleno.

3. Králík se nesmí tahat na vodítku, zvedat přes překážky. Vodítko se nesmí používat jako bič. Mělo by být neustále volně. Králík nesmí být přes dráhu stresován dupáním nebo násilným hlučným chováním.

4. Králík a jeho společník jsou tým. Proto během soutěže, která se skládá z několika dílčích turnajů, nesmí společník přenechat své zvíře jiným společníkům

5. Králík musí být na oficiálních turnajích starý minimálně 6 měsíců. Králíci soutěžící ve skoku vysokém nebo skoku dalekém musí být starší 10 měsíců.

6. Oficiálních turnajů se mohou zúčastnit pouze králíci se startovní knížkou nebo oficiálním identifikačním číslem.

7. Turnaje se mohou zúčastnit všechna králíčí plemena a kříženci. Není vyžadován žádný doklad o rodičovství.

8. Turnaje, předváděcí akce nebo společného tréninku se mohou zúčastnit pouze zdraví králíci. Březí nebo kojící králice jsou vyloučeny. V případě pochybností o případném vyloučení rozhodují rozhodčí nebo vedení turnaje.

9. Před zahájením akce proběhne zdravotní kontrola. Rozhodčí a ředitelé turnaje mají právo vyžádat si veterinární osvědčení, pokud to považují za nezbytné pro bezpečnost a ochranu králíků.

10. Králíci musí být během turnajů neustále na vodítku. (Výjimka otevřená třída)

3)

11. Všechny postroje jsou povoleny, pouze obojek není povolen. Pokud celý postroj nebo jeho část při jednom běhu odpadne nebo změní polohu tak, že králíkovi viditelně překáží, je třeba to opravit. Čas není zastaven. Běh musí pokračovat od bodu, ve kterém nevýhoda vznikla

12. Vodítko králíka by mělo být připevněno k hrudnímu popruhu postroje. Nesmí králíkovi překážet při přeskakování překážky. Vodítko by nemělo být drženo pevně, když králík skáče, bez ohledu na délku vodítka.

13. Ruka společníka smí být nad králíkem pouze na volném vodítku v okamžiku, kdy králík skáče.

14. Vodítko musí být dlouhé minimálně 2 metry.

Kapitola 2

Chování účastníků:

1. Účastníci by měli prokázat dobré sportovní chování a slušné vystupování vůči pořadatelům a ostatním účastníkům. Rozhodnutí rozhodčích je třeba akceptovat.

2. V turnajích musí být účastníkům minimálně 10 let, maximální věk není stanoven.

3. Rozhodčí a ředitelé turnaje mohou rozhodnout o vyloučení z turnaje, pokud se účastník provinil hrubě nedbalým zacházením s králíkem. Závažné a opakované případy jsou předány Kanin-Hop Asociaci příslušné země k dalšímu šetření.

4. Soutěžící bude diskvalifikován po varování, pokud funkcionáři nebo dav soutěžícímu pomohou. Pokud pomoc pochází od jiného soutěžícího, bude tato osoba po varování také diskvalifikována.

5. Králík smí být položen před startem před startovní překážku. Tým však může odstartovat pouze tehdy, když byla trať výslovně schválena rozhodčím.

6. Účastníci, kteří se nedostaví na start do 60 sekund od zavrání bez dobrého důvodu nebo upozornění, budou ze startu vyloučeni.

7. Každý účastník musí být členem organizace Kanin - Hop své země, která oficiálně spolupracuje s Evropskou komisí pro Kanin - Hop.

4)

Kapitola 3

Turnaje a hodnocení:

1. Maximální doporučená doba je 2 minuty. V případě překážkové dráhy lze nastavit maximální čas také na 3 minuty. To určí ředitel turnaje a rozhodčí.

2. Lze určit, že při překročení maximální doby se počítají další chyby. Pokud je dohodnuta jiná maximální doba než 2 minuty, musí to být uvedeno již ve výzvě / vypisování.

3. Pokud je počet chyb stejný, vyhrává králík, který proběhl dráhu v kratším čase. V případě stejného počtu chyb a stejného času dochází k rozeskakování.

4. Následující body se počítají jako chyba:

- stržení překážky (králíky nebo společníky)
- přeskokování překážky šikmo tak, aby byly přeskočeny boční části
- králík je zvednut přes nepřevrácenou překážku
- 3 opravy značí jednu chybu
- za každý překročený časový úsek (15 sekund) je jedna chyba
- doteky vodního příkopu
- chybný start

5. U následujících bodů je varování, které může vést k případné diskvalifikaci:

- nevhodné zacházení (hrubé zacházení) s králíkem
- nesprávně držené vodítko brání králíkovi skákat
- povolení vodítka bez přeskočení překážky
- králík je zvedán na vodítku
- společník přejde přes překážku
- společník a králík jsou v dráze před povolením ke startu
- pevné přitažení na vodítku
- společník se do startu nedostaví včas
- vnější pomoc

5)

6. Následující body vedou k diskvalifikaci příslušné disciplíny:

- byl překročen maximální čas
- nechuť králíka
- špatnou cestou na trati přeskočení jedné překážky (špatným směrem)
- králík opustil oblast dráhy
- neopatrné zacházení s králíkem
- přes varování se společník nedostaví včas na start
- společník ztratí vodítko a králík přeskočí překážku

7. Za opravy se považují následující body:

- postavení králíka zády před překážku
- dotýkání se králíka, abyste ho povzbudili, aby šel dál (hlazení je povoleno)
- dotýkání se rukou, abyste zabránili opuštění dráhy
- tahání na vodítku
- korekce směru v průběhu

8. Možné systémy hodnocení:

1 průběh: rozhodující jsou chyby a čas.

1 průběh a finále: králíci s nejmenším počtem chyb přijdou po 1 průběhu do finále.

1 běh a finále: do finále postupuje omezený počet účastníků, kritéria pro toto budou předem oznámena.

2 běhy a finále: do finále postoupí omezený počet účastníků, kritéria pro toto budou předem oznámena.

2 běhy: chyby / čas se počítají z obou běhů

9. Turnaj bude hodnocen pomocí následujících metod:

Chyby / čas se sčítají.

Chyby se sčítají, ale pouze čas posledního běhu / finále je pro výsledek rozhodující.

Finále se provádí jako „čisté finále“, tedy pouze výsledek finále se počítá (předchozí běh nebo běhy jsou "zapomenuty").

10. Turnajový režim musí být specifikován před začátkem.

6)

11. Stížnosti na rozhodnutí rozhodčího by měly být přednostně podávány rozhodčímu ihned po doběhu. Poslední možností, jak tak učinit, je před koncem příslušné třídy přímo vedení turnaje. Je výhodné předem ustanovit rozhodčí soud.

Kapitola 4

Klasifikace:

Rovná trať a parkur

Králíci musí startovat ve své třídě, ve které jsou způsobilí startovat ve své vlastní zemi.

	LK	MSK	SK	EK
Minimální počet překážek	8	10	10	12
Maximální počet překážek	12	14	14	16
Minimální výška	20	28	35	37
Maximální výška	28	35	45	50
Minimálně polovina překážek musí přesáhnout násl. výšku	23	30	38	44
Maximální délka	30	45	60	70
Minimální počet překážek skok daleký	1	2	3	4
Minimální vzdálenost mezi překážkami	180+	200+	220+	250+
Vodní příkop povinný		+	+	+

Všechny informace jsou uvedeny v cm. Je povolena tolerance měření +/- 1 cm.

Kapitola 5

Skok vysoký a daleký:

1. Počáteční délka/výška je 40 cm. Odchyly od této specifikace musí být oznámeny při vypisování.
2. Ve skoku dalekém se délka zvětší o 20 cm. Od 140 cm lze délku zvětšit o 10 cm. OD 200 cm je povolena délka o 5 cm větší.
3. Ve skoku vysokém se zvyšuje maximálně o 10 cm.
4. Králík má až 3 po sobě jdoucí pokusy v každé délce/výšce, než postoupí na další délku/výšku nebo odstoupí ze soutěže.

7)

5. Maximální čas na 3 pokusy jsou 2 minuty. Rozhodčí dává startovní signál pro všechny tři pokusy. Čas začíná na povel rozhodčího a je zastaven po doskoku. Pokud je délka/výška 170 cm nebo 70 cm, znamená to, že maximální čas je zvýšen na 3 minuty. Neexistuje žádný maximální čas pro národní nebo světové rekordy. Musí to však být v mezích toho, co je pro králíka rozumné. Zde je mimochodem uvedeno 5 pokusů.

6. Při sražení se počítají všechny tyče. Pokud společník srazí tyč poté, co králík dopadl na všechny čtyři nohy, skok se počítá jako úspěch.

7. Když se králík chystá skočit a je chycen ve vzduchu, je to pokus. Pokud obsluha odtáhne králíka po zahájení běhu o více než 1 m od překážky a je blíže než 1 m od překážky, počítá se to jako pokus. Pokud králík překážku přeběhne nebo skočí, počítá se to jako jeden pokus. V zóně 1 m může společník králíka podpořit.

8. Je možné začít start na pozdější délce/výšce, je také možné přeskočit délku/výšku uprostřed soutěže. Toto musí být sděleno rozhodčím před zahájením příslušného kola.

9. Pokud je vyřazeno několik králíků ve stejné výšce/délce, vyhrává králík, který použil nejméně pokusů v předchozí (dosažené) výšce/délce. V případě potřeby se zpětně porovná několik délek/výšek. Pokud králík vynechá výšku/délku, je to lepší než ti, co tu výšku/délku skočili. Kromě případů, kdy následnou výšku/délku nezvládl.

Příklad:

x = sraženo

o = zvládnuto

– = neskočeno

50 cm	55 cm	60 cm	65 cm	hodnost
xo	o	o	xxx	2.
xxo	–	o	xxx	1.
xxo	o	o	xxx	3.
o	o	–	xxx	4.

8)

10. Vítězný králík, který je připraven na další výšku/délku, má právo pokračovat v soutěži ve volně zvolené výšce/délce za účelem vytvoření rekordu nebo zlepšení svého výsledku.

Kapitola 6

Dráhy:

1. Dráhy by měly být vhodně oplocené, aby účastníkům umožnily dostatečnou volnost pohybu na obou stranách.

2. Minimální šířka přímé dráhy by měla být 3 m.

3. Vzdálenost před/za startovní/cílovou překážkou musí být minimálně 2,30 m.

4. Pokud je dráha na travnatém hřišti, měla by být sečena nakrátko a bez děr.

5. Pokud se soutěž koná na tvrdém povrchu nebo uvnitř budovy, musí být použit koberec.

6. Šířka koberce na rovné dráze musí být minimálně 1m.

7. Dekorace v dráze nebo na překážkách nesmí překážet účastníkům při běhu tratí.

Pokud soutěžící srazí dekoraci, nepočítá se to jako chyba.

8. Startovní a cílové překážky musí být k dispozici, ale nepočítají se jako překážky.

9. Ostatní králíci nesmí na dráhu a měli by být pokud možno mimo soutěžní prostor.

10. Na každé zahřívací dráze by měly být alespoň tři cvičné překážky.

11. Zahřívací dráha by měla být umístěna blízko dráhy turnaje, ale dostatečně daleko, aby nerušila účastníky turnaje.

12. Na všech turnajích se soutěžící musí seřadit ve startovním pořadí na zahřívací dráze. Pokud je to možné, měly by být k dispozici dvě volné zahřívací dráhy.

13. Vodní příkop musí být zcela viditelný. Pokud to není možné, musí skok přes něj řídit další rozhodčí.

14. Na rovné dráze musí být vzdálenost mezi překážkami stejná v celé dráze.

15. Parkur musí být nastaven plynule.

9)

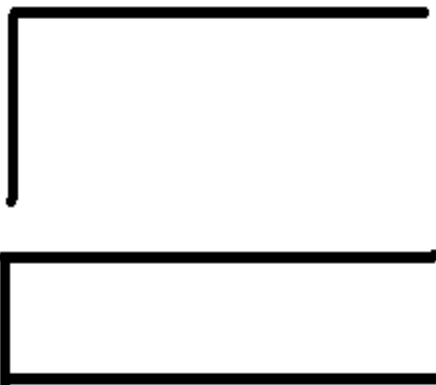
16. Parkur by měl být rozvržen logicky, aby jej mohli společníci a králíci snadno následovat. Čísla překážek musí být jasně viditelná.

17. Každou překážku na trati lze přeskocit pouze jednou.

18. Na rovné dráze bez vodítka musí být dráha zastíněna 60 cm vysokými zábranami. Tato varianta je zamýšlena jako alternativa ke skoku do výšky a do dálky. Lze cvičit pouze v případě, že turnaj ve skoku vysokém a dalekém není možný.

19. Formy drah pro rovné tratě:

Rovná dráha je optimálním řešením pro turnaje v králíčím hopu



Tvar L nebo U je jedinou alternativou k rovné trati na turnajích v králíčím hopu. (s otočnou překážkou)

20. Otočná překážka slouží králíkovi jako pomůcka k pochopení dráhy. Je řešena stejně jako startovní a cílová překážka. Sražení dolů se nepočítá jako chyba. Výška by měla být max. 15cm.

10)

Kapitola 7

Překážky:

1. Rozměry překážek se měří následovně (tolerance měření +/- 1 cm).

Výška:	Vzdálenost mezi zemí a nejvyšším bodem horní tyče
Délka/dálka:	Vzdálenost mezi přední hranou první tyče a zadní hranou poslední tyče
Šířka:	nejmenší vzdálenost mezi vnitřky bočních dílů

2. Startovní a cílová překážka by se měla skládat z bočních dílů a tyče ne vyšší než 10 cm.

3. Minimální šířka pro traťové překážky je 60 cm.

4. Překážky by měly být navrženy tak, aby králík snadno pochopil, jak je přeskakovat.

5. Překážky by měly být navrženy tak, aby nehrozilo nebezpečí zranění.

6. Tyče musí být umístěny tak, aby snadno spadly. Stále by však měly být dostatečně pevné, aby nespadly z důvodu vibrací způsobených kroky doprovázející osoby.

7. Tyče musí při dotyku spadnout z obou stran. Pevné tyče jsou zakázány.

8. U traťových překážek nesmí být vzdálenost mezi tyčemi větší než 8 cm.

9. Překážky musí mít boční díly, které jsou alespoň o 5 cm vyšší než horní okraj horní tyče.

10. Boční díly překážek by měly být umístěny tak, aby tyče volně držely. Pokud je povrch nerovný, lze boční díly připevnit.

11)

Kapitola 8

Rozhodčí:

1. Rozhodčí musí být členy národního svazu králičího-hopu. Minimální věk musí být 18 let.
2. Rozhodčí mají základní znalosti evropských předpisů o králičím-hopu. Musí absolvovat kurz rozhodčích v příslušných národních asociacích.
3. Schválení trati je povinné před turnajem.
4. V každé kategorii musí být vždy dva rozhodčí.
5. Na rozcvičovací dráze musí být neustále přítomen rozhodčí / zástupce.

Načasování:

1. Při ručním měření času začíná čas, když králik přeskočí startovací překážku a končí, když králik přeskočí cílovou překážku.
2. U elektronického měření času je měření vždy mezi startovní a cílovou bariérou.
3. V případě elektronického měření času je třeba čas měřit také ručně.
4. Měla by být použita dvě časoměrná zařízení: stopky jako hlavní časoměrné zařízení a druhé jako kontrolní zařízení.
5. Časomíra nesmí být vynulována, dokud to rozhodčí nepovolí.
6. Osoby jednající jako časoměřiči nesmí být měněny v průběhu soutěže.

12)

Kapitola 9

Přechodná a závěrečná ustanovení:

Změny těchto předpisů vyžadují schválení úředníky European Kanin - Hop.
Schválení vyžaduje prostou většinu zemí pořádajících turnaje v králičím hopu.
Tyto předpisy byly schváleny na zasedání EE v Sarajevu dne 29. května 2014 a okamžitě vstoupily v platnost.

Na prvním setkání odpovědných osob Kanin - Hop jednotlivých zemí ve dnech 5./6. září 2015 ve Weissenbrunn v. Wald/D byly společně dohodnuty různé úpravy.

Kanin-Hop zodpovědný Entente Européenne:
Jules Schweizer

Předseda králičí divize Entente Européenne:
Erwin Leowsky

CH – Küssnacht am Rigi, 6. května 2016/js