

空山ポニーフェスティバル2022競技規定

1. 出場条件

- (1) スタッフからの競技出場許可がでている者。
- (2) 出場馬に跛行やケガが見られない事。

2. 失格

- (1) 決められた時間以外に馬場に入り経路確認等を行った者。
- (2) 大会の運営に大きく影響のする行為（迷惑行為）を行った者。

3. 失権

- (1) 走行中に3回の反抗（指示以外での巻乗り、後退など）、拒止、逃避があった場合。
- (2) 障害の順番を間違えて飛越してしまった場合。
- (3) 競技開始の合図（ベル）がある前に第一障害を飛越した場合。
- (4) 障害物を3回落下させてしまった場合。
- (5) 落馬、馬の転倒があった場合
- (6) 制限時間を超過してしまった場合

4. 競技説明

【グランドワーク】

地上で馬をひきながら、決められたコースを走行する。障害物競争。減点が少なくタイムが早い者が優勝となる。カづくで馬を引っ張っていないか、馬が影の様にぴったりくっついているかも審査の基準となる。

【ジムカーナ】

騎乗しての障害物競争。減点なく決められたコースを決められた時間に誰が一番近づけるかを競うジムカーナA競技（サポートが付くコースと単独騎乗コースの二つのコースがある）と、減点なく決められたコースを如何に速く走行するかを競うジムカーナB競技がある。

【カドリール（部班）】

3名1チームで、決められた経路を走行し、演技の正確さや美しさを競う競技で、審査項目の合計点の高いチームが上位となります。駈歩までの歩様を含むAコースと速歩までの歩様のBコースがあり、個人の技術だけではなくチームワークが求められる競技です。今年初めての競技ですので、お楽しみに！

【障害飛越】

コース内に複数設置された高さのある障害物を飛越し、その走行タイムを競う競技。二つのバーをクロスさせ比較的飛越しやすいクロスバーのみで構成された経路を走行するクロスバージャンピングと最大の高さが60cmの障害物が含まれる経路を走行する障害飛越60cmの2種類が行われる。

クロスバージャンピングは減点なく決められたコースを決められた時間に誰が一番近づけるかを競う規定タイムルールで行う。障害飛越60cmは減点なく誰が一番速くゴールできるかを競うスピード競争となります。

【琴平】

乗馬しながら枠を取り合う、乗馬版椅子取りゲーム。外側から前の馬を追い越すことはOK。各馬の駆け引きが面白い、見ごたえ満点の競技。

5. 主なルール

- 1) 入場したら審判に敬礼。
- 2) 敬礼後、ベルが鳴ったら45秒以内にスタートラインに向かう。（45秒を過ぎた場合、その時点でタイム計測が開始となる。）
- 3) スタートとゴールラインはきちんと通過する。
- 4) 障害物についている標記は赤旗が右、白旗が左になるように通過する。
- 5) 障害物を規定通り通過できなかった場合、その障害物の最初からやり直す。

6. 判定方法

【ジムカーナ】

3つのルールで実施します。各種目で順位を判定します。

- 1 ジムカーナA（サポートあり）
決められた経路を如何に減点なく、決められた時間に近く走行できるかを競う。
サポートが付くことが認められている。ただしサポートは必要最小限のサポートとする。サポーターが主導して馬を引いてはならず、騎乗者が馬のスピードと進行方向をコントロールする。
- 2 ジムカーナA（サポートなし）
決められた経路を如何に減点なく、決められた時間に近く走行できるかを競う。
- 3 ジムカーナB
決められた経路を如何に減点なく、速くゴールできるかを競う。

<各種減点>

- (1) 障害物の落下・損壊 一回につき±4秒
- (2) 逃避・拒止・反抗 一回につき±4秒
タイム減点が±12秒以上になると失権

【カドリール（部班）】

決められた図形を走行し、演技の美しさを各図形ごとに、10点満点で評価したものの合計点に表現点を合わせた点数の高いチームが上位となる。

・演技の美しさの評価基準は、以下の3つである。

- 1 図形の正確さ
- 2 正確な馬身
- 3 適切なペースの維持

・表現点の評価基準は、以下の2つである。

- 1 競技中の雰囲気（衣装や音楽などの工夫）
- 2 チームごとに考えた図形のクオリティ
（駈歩可。チームごとに規定経路以外の図形を1つ考えて走行。）

【障害飛越「クロスバージャンピング」】

規定タイム制・スピード&ハンディネス制を採用。決められた規定タイムにより近い選手が優勝となる。同一タイムの者が複数名いる場合は同一順位となる。（賞品は数に限りがある為じゃんけんで決める） 例）一位 A君/一位Bさん 三位 Cさん

<各種減点>

- (1) 障害物の落下・損壊 一回につき±4秒
- (2) 逃避・拒止・反抗 一回につき±4秒
- (3) タイム減点が±12秒以上になると失権

【障害飛越60cm】

ジャンプオフ制度・標準競技制を採用。規定時間内にいかに減点なくゴールするかで順位が決まる。減点が無い者が複数名いた場合はタイムの早い者が勝者となる。減点ゼロで完走した者が2名以上いた場合ジャンプオフに進出。ジャンプオフで指定された経路を規定時間内に減点が少なく、タイムが早い選手が優勝になる。ジャンプオフの出場順は、一回目の走行順が早い者からとなる。

<各種減点>

- (1) 障害物の落下・損壊 - 4点
- (2) 逃避・拒止・反抗 - 4点
- (3) 規定タイムオーバー 4秒につき-1点
- (4) 減点が-12点以下になると失権

* その他注意事項

1) ボロに関して

走行中ボロのため馬が停止してしまった場合、基本的にはタイム計測は続く。

ただし、スタートから二番障害飛越前（通過）までの間でボロによる停止となった場合、もう一度最初から走行し直し。二番障害飛越以降のボロに関しては原則タイム計測続行となる。

ただし審判の判断によってはその限りではない。

2) 再走行や失権について

制限タイムオーバーによる失権の場合も基本的には完走を目指す。

また落馬による失権の場合は、人馬の為に良い方を審判の判断によりその場で選択する。

ただし、どちらの場合においても記録上は失権となる。