

空山ポニーフェスティバル2025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でる行為(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(通過)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(通過)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。力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ない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いか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。駆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。コスチュームやBGM、演技や表情、姿勢などによる表現力も審査対象となります。

【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た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最小減点で決められたコースを決められた時間(目標タイム)に誰が一番近づけるかを競う目標タイムルールで行う。障害飛越60cmは最も減点が少なかった人馬が優勝となります。最小減点の人馬が複数いる場合はジャンプ・オフ(優勝決定戦)を行い、その走行で最小減点であり走行タイムが最も早い人馬が優勝となります。

【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。出場は単独騎乗者に限ります。

【ホビーホース】

ホビーホースとは、馬術を遊びの形で表現する表現スポーツです。棒の先に馬の頭部をつけた道具(通称:スティックホース)を使い、実際に馬には乗らず、障害飛越・馬場馬術の動きを模して表現するスポーツです。スティックホースを愛馬として、様々な障害物を駆け抜け、いち早くゴールした人が勝ちとなります。

※運営からのスティックホースの貸し出しはありません。各自ご用意ください。

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。)
* 競技開始の合図(ベル)が鳴る前にスタートラインを通過してしまうと失権
- (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

【グランドワークリーディング】

決められた障害物の技術審査をいかに減点なく、速くゴールできるかを競う。

審査基準:か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。

<各種減点>

- (1)障害物の落下・破損一回につき減点 4 点
 - (2)逃避・拒止・反抗一回につき減点 4 点
- 減点が 12 点以上になると失権

【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)

決められた経路をいかに減点なく、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)

決められた経路をいかに減点なく、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

決められた経路をいかに減点なく、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 減点4点
 - (2)逃避・拒止・反抗 一回につき 減点4点
 - (3)規定タイムオーバー 1 秒につき減点 1 点
- 減点が12点以上になると失権

【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(馬と馬の距離感)
- (3)運動の活発さ(* スピードではなく、エネルギー感や緩急を重視)

・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」】

目標タイム制を採用。最小減点で、かつ決められた目標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 減点4点
- (2)逃避・拒止・反抗 一回につき 減点4点
- (3)規定タイムオーバー 1秒につき減点1点
- (4)減点が12点以上になると失権

【障害飛越 60cm】

標準障害飛越競技(基準A)のルール・ジャンプオフ(優勝決定戦)制を採用。規定時間内にいかに減点がなくゴールするかで順位が決まる。最小減点で完走した者が2名以上いた場合ジャンプオフを開催。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 減点4点
- (2)逃避・拒止・反抗 減点4点
- (3)規定タイムオーバー 1秒につき減点1点
- (4)減点が12点以上になると失権

【ホビーホース】

参加者をチーム分けして、1組ごとにレースを行います。各組の中でタイムが早い選手の勝ちとなります。スティックホースに跨った状態で全身がフィニッシュラインを通過することをゴールとします。

<注意事項>

・スティックホースを愛馬とし、乗馬を模して走行してほしいため、スティックホースを股に挟み跨った姿勢での走行を行ってください。

※片手に持つでの走行は NG

<その他>

- ・スティックホースは、既製品・ハンドメイドどちらでも参加可能です。
- ・競技者同士のスティックホースの賃借は、別チームであれば可能です。破損等の対応は当事者の責任となります。
- ・スティックホースに限らず、馬のコスプレや被り物等での出場も可能とします。

* 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。