

# Maratons

Maratonā labs palīgs var ieviest lielas atšķirības. Tu vari vadīt, nodrošināt, tu beidz katru posmu laikā un līdzsvaro ratus šķēršļos.

Lai to paveiktu, jā sagatavojas:

- sagatavo laiku tabulu
- apgūsto hronometra (-u) lietošanu
- zini posmu maršrutus un šķēršļus
- strādā kopā ar braucēju tā, lai viņš saprot tavus dotos norādījumus
- nolem, ko darīt, ja kaut kas noiet greizi
  - kļūdas šķēršļu maršrutā
  - zirgs atsakās iet ūdenī
  - kaut kas salūzt
- pārbaudi ratus un rezerves daļas
- ieliec kartes un laiku aprēķinus ratos

## **Maratona noteikumi**

### **Sagatavošanās**

Noteikumi par ratu svaru un riteņu nospiedumu platumu maratonā:

Klase	Riteņi	Min. svars	Min. riteņu nospiedumu platums
Zirgu četrjūgi	4 un bremzes	600 kg	125 cm
Poniju četrjūgi		300 kg	
Zirgu divjūgi	4 un bremzes	350 kg	125 cm
Poniju divjūgi		225 kg	
Zirgu tandēmi	2 vai 4	150 kg	125 cm
Poniju tandēmi		90 kg	
Zirgu vienjūgi	4	150 kg	125 cm
Poniju vienjūgi	4	90 kg	125 cm

(Poniju četrjūgiem un divjūgiem līdz 2003.gada 1.janvārim minimālais ratu riteņu nospiedumu platums bija 120 cm, tagad visām klasēm tas ir noteikts 125 cm)

## Posmi

### A 'Rikši' (jebkura gaita)

### B Soļi

### C Ātri rikši (tikai rikši)

### D Soļi

### E – Šķēršļi – (jebkura gaita, taču pēdējie 500 m jāiet soļos vai rikšos)

#### 949.3. Soda punktu kopsavilkums B sacensībām

949.3.1.	917.2.5. pants	Persona piesieta ratiem	Izslēgšana
949.3.2	902.5.1. pants	Noteikumu pārkāpums	Izslēgšana
949.3.3.	918.1.2. pants	Ratu svars E posma beigās ir mazāks nekā noteikts vai E posmā sākumā ratu platums ir mazāks nekā noteikts	Izslēgšana
949.3.4.	945.2., 945.6.pants	Ja nepieciešamās personas nav ratos, kad brauc ap apgriešanās karodziņiem, vai katra posma startā un finišā, jebkurā gadījumā	10 soda punkti
949.3.5.	902.8.2., 945.6.pants	Zirgi nav spējīgi turpināt sacensības D posma beigās	Izslēgšana
949.3.6.	942.5.3. pants	Kustīgu elementu izkustināšana	2 soda punkti
949.3.7.	942.5.5. pants	Kustīgu elementu nokrišanas aizkavēšana	10 soda punkti
949.3.8.	943.3.5.pants	Motorizētu braucamrīku vai velosipēdu atrašanās šķēršļos. 1. gadījums 2. gadījums	Brīdinājums Dzeltenā Kartīte
949.3.9.	944.2.6. pants	Laika normas pārsniegšana jebkurā no posmiem	Izslēgšana
949.3.10.	945.8.1. pants	E posma beigšana ar trūkstošu vai nesavienotu dīzeles siksnu vai streņģēm par katru gadījumu	10 soda punkti
949.3.11.	944.5.1. pants	Kopējā laika pārsniegšana par (atļauto laiku) visos posmos	0.2 soda punkti/sekundes
949.3.12.	944.5.2. pants	Kopējais laiks ir mazāks par noteikto minimālo laiku A un E posmos.	0.2 soda punkti/sekundes
949.3.13.	949.1.1. pants	Kopējais laiks šķēršļos	0.2 soda punkti/sekundes
949.3.14.	945.2.2. pants	Neapgriešanās ap noteiktajiem pagriešanās karodziņiem un šķēršļu neveikšana noteiktā secībā	Izslēgšana
949.3.15.	945.3. pants	Katra novirzīšanās no maršruta pēc pēdējā šķēršļa	10 soda punkti
949.3.16.	941.5./945.4. pants	Nepareiza gaita	1 soda punkts par katrām 5 sekundēm
949.3.17.	944.4.2. pants	Nav gatavs sākt A posmu	0.2 soda punkti/sekundes
949.3.18.	945.5. pants	Tīša gaitas pārtraukšana D posmā	Izslēgšana
949.3.19.	945.6.1. pants	Izkāpšana no ratiem, kamēr tie atrodas kustībā	10 soda punkti

949.3.20.	946.7. pants	Neapstāšanās gadījumā, ja zirga kāja atrodas pāri dīselei, zveņģelei vai ilksīm. Neapstāšanās, ja zirga kāja atrodas pāri streņģēm.	Izslēgšana 20 soda punkti
949.3.21.	917.2.4. pants	Palīgs strādā ar grožiem, kamēr rati nav apstājušies	20 soda punkti
949.3.22.	945.8.3. pants	E posma beigšana ar mazāku zirgu skaitu nekā nepieciešams	Izslēgšana
949.3.23.	945.8.3. pants	E posma beigšana ar trūkstošu riteni	Izslēgšana
949.3.24.	945.8.2. pants	E posma beigšana ar salauztu vai nepiestiprinātu dīseli vai ilksīm	Izslēgšana
949.3.25.	946.2.1. pants	Neizbraukšana caur šķēršļu ieejas karodziņiem	Izslēgšana
949.3.26.	946.8.3. pants	Neizbraukšana caur šķēršļa izejas karodziņiem 5 minūšu laikā	Izslēgšana
949.3.27.	946.2.3. pants	Šķēršļa vārtu izbraukšana nepareizā secībā vai virzienā	Izslēgšana
949.3.28.	946.2.4. pants	Katras kļūdas labošana šķērslī	20 soda punkti
949.3.29.	946.2.5. pants	Izbraukšana starp izejas karodziņiem pirms šķēršļa beigām	Izslēgšana
949.3.30.	946.3.1. pants	Palīga izkāpšana šķērslī, katrs gadījums	10 soda punkti
949.3.31.	946.3.3. pants	Dalībnieka izkāpšana šķērslī	20 soda punkti
949.3.32.	946.5. pants	Ratu apgāšanās šķērslī	60 soda punkti
949.3.33.	946.4. pants	Atkabināšana un iziešana caur šķērslim	Izslēgšana
949.3.34.	946.8.3. pants	Laika normas pārsniegšana šķērslī	Izslēgšana
949.3.35.	926. pants	Palīdzība no malas	Izslēgšana
949.3.36.	918.1.3.	Sleju nelietošana, ja brauc ar ratiem, kuri nav aprīkoti ar bremzēm	10 soda punkti
949.3.37.	926. 3.5. pants	Palīgs vada zirgu caur šķērslim	20 soda punkti
949.3.38.	917.2. pants	Palīga aizvietošana	Izslēgšana
949.3.39.	917.6. pants	Braucējs vai Palīgs ģērbts šortus	10 soda punkti
949.3.40.	917.6.2. pants	E posmā nav drošības ķiveres <b>un/vai muguras sarga</b>	Izslēgšana
949.3.41.	946.3.4. pants	Abas kājas uz šķēršļa elementa	10 soda punkti
949.3.42.	913.3. pants	Reklāmas noteikumu pārkāpšana	20 soda punkti
949.3.43.	945.1. pants	Pātagas lietošanas noteikumu pārkāpšana	20 soda punkti
949.3.44.	944.4.3. pants	Starts pirms signāla un atgriešanās pēc atsaukšanas	10 soda punkti
949.3.45.	944.4.4. pants	Dalībnieks pēc atsaukuma neapstājas	Izslēgšana

### 949.3 Summary of Penalties in Competition B

949.3.1	917.2.5	Person tied to the Vehicle	Elimination
949.3.2	902.5.1	Contravening the Rules	Elimination
949.3.3	918.1.2	Vehicles below weight at End of E or below width at Start of E	Elimination
949.3.4	945.2, 945.6	Required persons not on Vehicle passing through a Compulsory Turning Flag, or the Start and Finish of each Section, each occasion	10 penalties
949.3.5	902.8.2 924.3	Horses unfit to continue at End of Section D	Elimination
949.3.6	942.5.3	Displacing a Dislogeable Element	2 penalties

949.3.7	942.5.5	Preventing an element from being dislodged	10 penalties
949.3.8	943.3.5	Motorised vehicles or bicycles in Obstacles	
		First Incident	Warning
		Second Incident	Yellow card
949.3.9	944.2.6	Exceeding the Time Limit in any Section	Elimination
949.3.10	945.8.1	Finishing Section E missing or disconnected Pole strap or Trace for each occurrence	10 penalties
949.3.11	944.5.1	Total time over Time Allowed in all Sections	0.2 penalties/ sec.
949.3.12	944.5.2	Total time under Minimum Time in A and E.	0.2 penalties/ sec.
949.3.13	949.1.1	Total time in Obstacles	0.2 penalties/ sec.
949.3.14	945.2.2	Failing to pass through Compulsory Turning Flags and Obstacles in correct sequence	Elimination
949.3.15	945.3	Each deviation from Course after last Obstacle	10 penalties
949.3.16	941.5 / 945.4	Incorrect pace	1 penalty for every 5 sec.
949.3.17	944.4.2	Not ready to Start A	0.2 penalties/ sec.
949.3.18	945.5	Intentional break of pace in Section D	Elimination
949.3.19	945.6.1	Dismounting while moving	10 penalties
949.3.20	946.7	Failing to stop for leg over Pole, Lead Bar or Shaft	Elimination
		Failing to stop for leg over Trace	20 penalties
949.3.21	917.2.4	Groom handling Reins when Vehicle not stationary	20 penalties
949.3.22	945.8.3	Finishing Section E with less horses than required	Elimination
949.3.23	945.8.3	Finishing Section E with missing wheel	Elimination
949.3.24	945.8.2	Finishing Section E with damaged or missing Shaft or Pole	Elimination
949.3.25	946.2.1	Failing to pass through entry Flags of an Obstacle	Elimination
949.3.26	946.8.3	Failing to pass through Exit Flags of an Obstacle within 5 minutes	Elimination
949.3.27	946.2.3	Passing a gate in wrong sequence or direction	Elimination
949.3.28	946.2.4	For correcting each Error of Course in an Obstacle	20 penalties
949.3.29	946.2.5	Passing between Exit Flags before completing an Obstacle	Elimination
949.3.30	946.3.1	Groom(s) dismounting in an obstacle, each occasion	10 penalties
949.3.31	946.3.3	Competitor dismounting in an Obstacle	20 penalties
949.3.32	946.5	A vehicle turning over in an Obstacle	60 penalties
949.3.33	946.4	Disconnecting and leading through an Obstacle	Elimination
949.3.34	946.8.3	Exceeding Time Limit in an Obstacle (5 min.)	Elimination
949.3.35	926	Outside Assistance	Elimination
949.3.36	918.1.3	No Breeching with a vehicle with no brakes	10 penalties
949.3.37	926.3.5	Groom leading a horse through an obstacle	20 penalties
949.3.38	917.2	Substitution of a Groom	Elimination
949.3.39	917.6	Driver or Groom wearing shorts	10 penalties
949.3.40	917.6.2	No hard hat <b>and /or back protector</b> on Section E	Elimination
949.3.41	946.3.4	Two feet on an element of Obstacle	10 penalties
949.3.42	913.3	Contravening the rules on advertising	20 penalties
949.3.43	945.1	Contravening the rule on the use of the whip	20 penalties
949.3.44	944.4.3	Starting before the signal and returning when recalled	10 penalties
949.3.45	944.4.4	Competitor fails to stop when recalled	Elimination

## Laiki

Organizatori izmanto šādas figūras, lai izveidotu maratona laikus.

Ievēro:

- vairākums klubu sacensības izlaiž C un D posmus un atpūtu nr.2.
- tabula organizatoriem sniedz maksimālos ātrumus, taču organizatori tos var mainīt – viņi var samazināt ātrumu, ja viņiem šķiet, ka brauciens ir grūts, vai maršrutu izveidot veselās minūtēs, ja viņi to vēlas. Tev jāsameklē faktiskie laiki katrās atsevišķās sacensībās.

Posmi	Tipiskais garums	Gaita	Max ātrums km/hr	
			Zirgi	Poniji
A	7 km	Jebkura	15	14
B	900 m	Soļi	7	6
Atpūta	10 min			
C	4 km	Rikši	19	17
D	900 m	Soļi	7	6
Atpūta 2	10 min			
E	9 km	Jebkura*	14	13

- 2.1. The Time Allowed for each Section is calculated according to the average speed selected for that Section.
- 2.2. The Minimum Time in Section A is two minutes less than the Time Allowed.
- 2.3. The Minimum Time in Section C is one minute less than the Time Allowed.
- 2.4. The Minimum Time for Section E is three minutes less than the Time Allowed
- 2.5. There is no Minimum Time in Sections B and D.

- 2.1. Maksimālo laiku katram posmam aprēķina pēc vidējā ātruma, to izvēloties minētajam posmam
- 2.2. A posma minimālais laiks ir divas minūtes mazāk nekā pieļaujamais (atvēlētais) laiks.
- 2.3. B un D posmā nav minimālais laiks.
- 2.4. Minimālais laiks C posmā ir par vienu minūti mazāks nekā atļautais laiks.
- 2.5. E posma minimālais laiks ir trīs minūtes mazāk nekā pieļaujamais (atvēlētais) laiks.

\* E posma pēdējie 500 m veicami soļos vai rikšos – pārējais ir jebkurā gaitā. Tātad E posma pēdējos 500 m tu nevari lēkšot, lai iedzītu laiku – ja tas nepieciešams, lēkšo pirms tam. Tu vari mainīt soļu un rikšu gaitu cik vien gribi.

Tas nozīmē, ka tev laiks pulkstenī A un E posmos jāuzmana īpaši rūpīgi. Mēs [autoru komanda] aprēķinām maksimālo un minimālo ierašanās laiku katrā kilometra atzīmē un mēģinām neatpalikt no ātrākā laika visa maršruta garumā [gadījumā, ja posmu beigās ir grūtāks ceļa posms], kad pie posma beigām palēlinām gaitu, soļojam kādu laiku, ja nepieciešams, un mēģinām ierasties tieši pa vidu divu – trīs minūšu intervālā atļautajam laikam. Mēs to darām tāpēc, lai pieļautu kļūdas mūsu uzņemtajā un stjuarta uzņemtajā laikā. Ir pilnīgi likumīgi atļaut zirgam soļot A un E posmos, ja jūs to gribat. Lai gan neapstājieties, ja vien ir nepieciešams kaut ko sakārtot (1 soda punkts par katrām 10 sekundēm, kad stāvi, izņemt gadījumus, ja kaut kas jālabo [945.7.2.]) un neapstājieties E posma pēdējos 500 m.

Neapstājieties, netaisiet zig zag vai voltus, lai „novilkto” laiku E posma pēdējos 500 m; tiek piešķirti 10 soda punkti par katru reizi, kad to dariet. Izņēmums: tu vari apstāties tūlīt pēc pēdējā šķēršļa (30 m robežās), ja nepieciešams kaut ko sakārtot.

Ja brauc īpaši lēni vai nepieciešams apstāties, tu vari pārsniegt to, ko sauc par laika limitu (kas ir daudz garāks par atļauto laiku) un, ja šo limitu pārsniedz, tiks izslēgts.

[944.2.5 Laika limits A posmā ir pieļaujamais (atvēlētais) laiks plus 20%. Laika limits D un E posmiem ir divreiz lielāks nekā pieļaujamais (atvēlētais) laiks.

944.2.6. Dalībnieki, kuri pārsniedz laika limitu jebkurā posmā, tiks izslēgti.]

## ***Gatavās tabulas izmantošana***

Vari izmantot sagatavoto tabulu, lai aprēķinātu mērķa laiku katrā kilometra atzīmē JA organizatori izvēlējušies konvencionālos (noteikumos pieņemtos) maksimālos

ātrumus katrā posmā. Ja viņi izvēlējušies mazākus ātrumus, vari izmantot vai nu gatavo tabulu un piemērot posma beigās, vai saskaitīt summas un izdalīt ar atļauto laiku katram kilometram.

Ja tev ir šaubas, izmanto gatavās tabulas laikus A posmam un izvēlies nepieciešamos laikus tuvāk beigām – soļo pirms beigām, ja esi bijis pietiekami ātrs vai rikšo ātros rikšos vai lēkšo, ja šķiet, ka ej par lēnu.

Km	Ātrums km/h											
	12	12.5	13	13.5	14	14.5	15	15.5	16	17	18	19
1	5:00	4:48	4:37	4:27	4:17	4:08	4:00	3:52	3:45	3:32	3:20	3:09
2	10:00	9:36	9:14	8:53	8:34	8:17	8:00	7:45	7:30	7:04	6:40	6:19
3	15:00	14:24	13:51	13:20	12:51	12:25	12:00	11:37	11:15	10:35	10:00	9:28
4	20:00	19:12	18:28	17:47	17:09	16:33	16:00	15:29	15:00	14:07	13:20	12:38
5	25:00	24:00	23:05	22:13	21:26	20:41	20:00	19:21	18:45	17:39	16:40	15:47
5.5	27:30	26:24	25:23	24:27	23:34	22:46	22:00	21:17	20:37	19:25	18:20	17:22
6	30:00	28:48	27:42	26:40	25:43	24:50	24:00	23:14	22:30	21:11	20:00	18:57
6.5	32:30	31:12	30:00	28:53	27:51	26:54	26:00	25:10	24:22	22:56	21:40	20:32
7	35:00	33:36	32:18	31:07	30:00	28:58	28:00	27:06	26:15	24:42	23:20	22:06
7.5	37:30	36:00	34:37	33:20	32:09	31:02	30:00	29:02	28:07	26:28	25:00	23:41
8	40:00	38:24	36:55	35:33	34:17	33:06	32:00	30:58	30:00	28:14	26:40	25:16
8.5	42:30	40:48	39:14	37:47	36:26	35:10	34:00	32:54	31:52	30:00	28:20	26:51
9	45:00	43:12	41:32	40:00	38:34	37:14	36:00	34:50	33:45	31:46	30:00	28:25
9.5	47:30	45:36	43:51	42:13	40:43	39:19	38:00	36:46	35:37	33:32	31:40	30:00
10	50:00	48:00	46:09	44:27	42:51	41:23	40:00	38:43	37:30	35:18	33:20	31:35

### Gatavā tabula – kā to izmantot

Ņem savu maratona garumu un atļauto laiku katram posmam, sameklē kurš ātrums atbilst visvairāk, nokopē laikus pa kilometriem, kuri tev nepieciešami.

Piemēram, ja A posma garums ir 6.5 km un atļautais laiks ir 28 minūtes, izmanto kolonu 14 km/h, lai noteiktu maksimālo laiku. A posma minimālais laiks būs divas minūtes mazāks, šajā piemērā 26 minūtes, tātad izmanto 15 km/h kolonu, lai atrastu minimālo laiku katram kilometram. Atceries – tās ir vadlīnijas, lai izmantotu maršrutā – tas ir tikai tavs laiks katra posma beigās, kas ir svarīgs.

Alternatīva (vienkāršāka?) A posmam: izrēķini vidējo laiku: (Atļautais laiks – 1 minūte) un vienkārši uzraksti vidējos laikus katram kilometram, centies tiem tuvuoties. Šajā piemērā: atļautais laiks ir 28 minūtes, vidējais laiks tātad ir 7 minūtes. Vislabāk atbilstošā kolona ir 27 minūtes 6.5 km 14.5 km/h kolonā, tātad izkopē kilometru laikus no šīs kolonas, lai iegūtu savus vidējos laikus. Mēs dodam priekšroku katra kilometra maksimālajam un minimālajam laikam, taču, ja tas tevi mulsina, izmanto vidējos laikus kā šeit.

## Vienkāršāks veids – katrām sacensībām izmanto vienu un to pašu laiku

Tikmēr, kamēr organizatori izmantos standarta ātrumus, tu vari izmantot tos pašus laikus katrās sacensībās, tikai uzrakstot fināla finišēšanas laiku, tāpat kā savus starta un finiša laikus.

Šeit ir „standarta” tabulas – viena zirgiem un viena ponijiem, A un E posmiem:

	Poniji	A posms
km	Min	Max
1	4:00	4:17
2	8:00	8:34
3	12:00	12:51
4	16:00	17:09
5	20:00	21:26
6	24:00	25:43
7	28:00	30:00
8	32:00	34:17
9	36:00	38:34

	Zirgi	A posms
km	Min	Max
1	3:45	4:00
2	7:30	8:00
3	11:15	12:00
4	15:00	16:00
5	18:45	20:00
6	22:30	24:00
7	26:15	28:00
8	30:00	32:00
9	33:45	36:00

	Poniji	E posms
km	Min	Max
1	4:12	4:37
2	8:23	9:14
3	12:35	13:51
4	16:47	18:28
5	20:59	23:05
6	25:10	27:42
7	29:22	32:18
8	33:34	36:55
9	37:46	41:32

	Zirgi	E posms
km	Min	Max
1	3:54	4:17
2	7:48	8:34
3	11:41	12:51
4	15:35	17:09
5	19:29	21:26
6	23:23	25:43
7	27:16	30:00
8	31:10	34:17
9	35:04	38:34

Pieņemot, ka tev ir ponijs, tavs maratona grafiks izskatās šādi:

	A posms km	Atļautais laiks mm:ss	Min. laiks mm:ss	D posms km	Atļautais laiks mm:ss	E posms km	Atļautais laiks mm:ss	Min. laiks mm:ss
<b>Ponijs</b>	8.1	35:00	33:00	1	10:00	7.9	36:30	33:30
<b>Zirgs</b>	8.1	32:30	30:30	1	8:34	7.9	34:00	31:00

#	Vārds	Klase	Starts A	Beigas A	Starts D	Beigas D	Starts E	Beigas E
9	Tas esi tu	Atvērtā Poniju	10:30	11:05:00	11:08	11:18:00	11:38	12:14:30

Tad ņem iepriekšminētos poniju laikus un ievieto laikos, lai beigtu katru posmu (piemērā 8.1 un 7.9 km). Mēs savā grafikā ierakstījām katra posma starta un finiša laikus šādi:

	Ponijs	A posms
	<b>10:30</b>	<b>11:05</b>
km	Min	Max
<b>1</b>	4:00	4:17
<b>2</b>	8:00	8:34
<b>3</b>	12:00	12:51
<b>4</b>	16:00	17:09
<b>5</b>	20:00	21:26
<b>6</b>	24:00	25:43
<b>7</b>	28:00	30:00
<b>8</b>	32:00	34:17
<b>8.1</b>	33:00	35:00

**D**  
posms  
**11:08**      **11:18**  
1km      10mins

	Ponijs	E posms
	<b>11:38</b>	<b>12:14:30</b>
km	Min	Max
<b>1</b>	4:12	4:37
<b>2</b>	8:23	9:14
<b>3</b>	12:35	13:51
<b>4</b>	16:47	18:28
<b>5</b>	20:59	23:05
<b>6</b>	25:10	27:42
<b>7</b>	29:22	32:18
<b>7.9</b>	33:30	36:30

## **Maratonā**

Kad brauc posmus, redzēsi katra kilometra atzīmes (1 km, 2 km utt.). Pārbaudi, ko rāda tavs hronometrs, kad esi pie katras no atzīmēm, un salīdzini to ar laikiem, ko esi pierakstījis iepriekš, lai pārlicinātos, ka tavi ātrumi ir pareizi. Kompensē, ja esi par lēnu vai par ātru.

E posmā, katra šķēršļa garums ir apmēram 200 m (max 250 m), un šie attālumi ir iekļauti kopējā norādītajā posma garumā. Tev varētu šķist, ka šķēršļos brauc ātrāk vai lēnāk nekā savā standarta gaitā, ievēro to, aprēķinot E posma katra kilometra laikus. Uzskatām, ka šķēršļi lielu atšķirību vidējā ātrumā nerada.

A posma startā tev iedos stjuarta parakstītu zaļo kartīti ar ierakstītu savu starta laiku. Katra posma beigās un katra nākošā posma sākumā, braucējs apstājas un palīgs kartīti iedod stjuartam, kurš ieraksta starta un finiša laikus, un parakstās. Pārlicinies, ka A posma sākumā šo kartīti saņem, un ņem to līdz visu maratona laiku, lai finišā to atdotu pilnībā aizpildītu un katra posma sākumā un beigās parakstītu. Dažās sacensībās vari saņemt divas zaļās kartes kopijas – viena paliek pie tevis (neskaidrību gadījumā). Šajā gadījumā abas kartītes ir pilnībā jāaizpilda [identiski] un katru posmā startā un finišā stjuartam jāparakstās.

**PADOMS:** izmanto digitālo pulksteni. Noregulē to pēc „sacensību laika”, un esi pilnībā drošs, ka tavs laiks kartītē, pirms aizbraucat, katrā posmā ir pareizi ierakstīts – jebkuras problēmas ar laiku atrisiniet nekavējoties, vēlāk to nebūs tik viegli labot...

**PADOMS:** ja tavs hronometrs salūzt, un esi spējīgs ātri rēķināt, savas sekmes vari aprēķināt, salīdzinot savus grafikā ierakstītos finiša laikus ar laiku pulkstenī.

## **Cits veids kā noteikt laikus**

Pēdējā noteikumu pārrakstīšana atļauj izmantot spidometrus un attāluma noteikšanas ierīces. Ja var izmantot mašīnas spidometru, var izmantot arī GPS – tas ir ļoti noderīgi gan treniņos, gan maratonā.

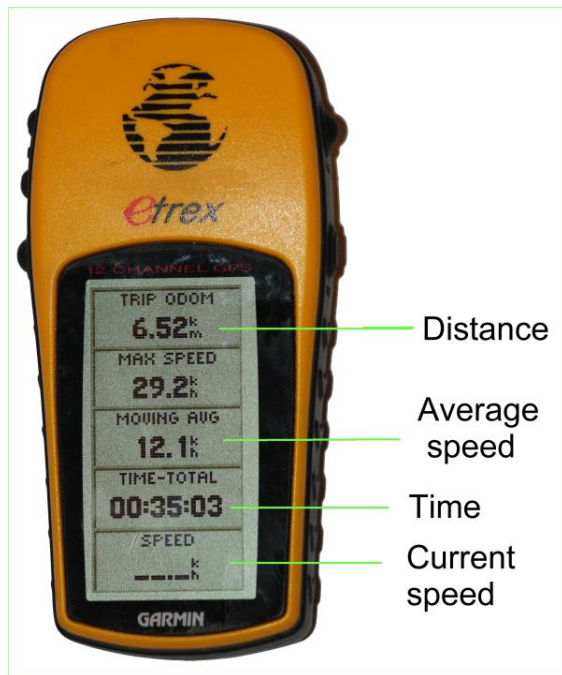
GPS var uzstādīt, lai atspoguļotu šādu informāciju:

- esošo ātrumu
- laiks kopš starta
- veiktais attālums
- vidējais ātrums

Viss, kas ir jādara, ir jāpārlicinās, ka vidējais ātrums ir nedaudz lielāks (0.5 km/h) nekā noteiktais ātrums posmā, un tavs aprēķinātais laiks „nostrādās”.

Soļu posmā GPS spidometra funkcija ir ļoti noderīga – vienkārši centies noturēt savu ātrumu nedaudz virs 6 km/h (ponijiem) un 7 km/h (zirgiem), un tu posmu veiksi laikā.

Bildēs parādīti divu tipu GPS. Lielāko dzelteni var piestiprināt pie ratiem, kamēr mazākais liekams uz plaukstas locītavas. Lielākajam dzeltenajam ir priekšrocības – lētāks, vieglāk nolasīt, lielāki cipari. Uz rokas liekamais GPS – gaumīgāks, taču grūtāk lietojams, ar mazākām pogām.



Distance

Average speed

Time

Current speed



Ierīces noderīgas arī treniņos, lai pārbaudītu ātrumu un veikto attālumu.

## Uzgaidīšana

Dažkārt dalībnieki viens otru panāk, īpaši E posmā. Stjuarts var apstādināt laiku maršrutā, lai izvairītos no ekipāžu sadursmēm, parādot zīmi „Uzgaidiet” un izskaidrojot, kas un kāpēc. (Mēs reiz apstājāmies, kad stjuarts zīmi izmantoja, lai atvēsinātos ar to vēdinot...)

## Hold Ups

8.1 If a Competitor arrives at an obstacle while the previous Competitor is still negotiating the obstacle, he is to be held at a point on the course approximately 50m from the entry flags.

8.2 One of the Assistant Obstacle Observers is to stop the Competitor at that point and start his stopwatch. As soon as the previous Competitor is clear of the obstacle, the Observer will inform the Competitor of the time at which he will be restarted and the time the Competitor has been held. This should be in whole or half minutes.

### 946.9. Uzgaidīšana

946.9.1. Ja Dalībnieks ierodas pie šķēršļa, kamēr iepriekšējais Dalībnieks veic šķērslī, vai, ja šķērslis nav gatavs, tam ir jāapstājas aptuveni 50 m attālumā maršrutā no ieejas karodziņiem.

946.9.2. Vienam no šķēršļa novērotāja asistentiem Dalībnieks jāaptur un jāveic laika uzskaites apstādināšana. Tiklīdz iepriekšējais Dalībnieks ir izbraucis ārā no šķēršļa un šķēršļa novērotājs apstiprina atkārtotu startu, šķēršļa novērotāja asistents atkārtoti dod startu Dalībniekam un informē par to, ka laiks ir ticis apturēts.

Praksē stjuarts, iespējams, pateiks „Es apturēšu tavu laiku uz 1 minūti” vai līdzīgi. Ja tas notiek ar tevi, braucot aiz lēni braucoša dalībnieka, ir vērts pajautāt, lai laiku aptur uz ilgāku laiku, tādā veidā nevajadzēs atkārtoti apturēt laiku uz katru šķērslī, tas var izjaukt tavu ritmu un koncentrēšanos.

Kopējais apstādinātais laiks tiek atņemts no tava laika posmā. Kā nodrošināt, ka pieļaujot apstādināto laiku, iekļausieties laika normā? Viena metode: apturēt savu galveno pulksteni uz laika apstādināšanas peridou. Pārlicinies, ka spēj pārvaldīt savu pulksteni un pareizi ieslēgt pauzi un „restart”, tas ir vienkāršākais. Alternatīva - vari pierakstīt apstādināto laiku un atņemt to galvā, taču E posma beigās pienāk ātri, un tas var būt pārsteidzoši grūti iegūt pareizo laiku – ja vari apturēt kādu no saviem hronometriem apstādinātā laika laikā, tas tev ļoti skaidri dos tavu pareizo laiku, un tavs rezerves hronometrs joprojām skaitīs kopējo laiku, gadījumā, ja nejauši ir nulle galvenajā hronometrā tā vietā, lai to apturētu.

## **Kas notiek katra posma startā?**

Par A posma startu tev jāpaziņo 10 minūtes pirms nolikumā noteiktā starta.

PADOMS: ej un atrodi kur tas ir, tātad uz priekšu – tas ir nervus bojājoši, domāt, vai seko pareizajām zīmēm, lai tur nokļūtu. Sliktākais, dažkārt, tur nav nevienas zīmes.

Stjuarts tev iedos zaļo kartīti un pateiks tavu starta laiku tāpat kā uz kartes. Parasti viņi brīdinās tevi divas minūtes pirms starta, tad vienu minūti, tad 30 sekundes, tad skaitīs no 10 uz atpakaļu. Ir pieņemts, ka startu dod, pajūgam stāvot, tātad, pie 0 braucēji sāk braukt un startē arī savus hronometrus – bez izslēgšanas.

PADOMS: Tu vari soļot ar zirgu, pirms sava starta, ja tas palīdz – un ja ir pietiekami daudz vietas.

## **Vārti un maršruti**

Katram šķērslim ir Starta un Finiša vārti, un virkne ar burtiem A, B, C, D, dažkārt, E un F marķēti vārti. Katriem vārtiem labajā pusē ir sarkans karodziņš un kreisajā pusē balts karodziņš. Tu šķērso Starta vārtus, veic šķēršļa vārtus apzīmētajā kārtībā un šķērso Finiša vārtus. Bieži starta un finiša vārti ir vieni un tie paši, taču dažreiz tie var būt atsevišķi.

PADOMS: Esi pārlicināts, kurš ir Starts un Finišs, pārbaudi vai tie ir atsevišķi vai apvienoti.

PADOMS: Pārbaudi un pieraksti, kurā virzienā tev jādodas pēc finiša vārtu šķērsošanas – uztraukumā un ātrumā ir tik viegli aizmirst.

Tevis jāizbrauc cauri visiem ar burtiem apzīmētajiem vārtiem pareizā secībā un virzienā (sarkanais labajā pusē). Ja esi šķērsojis vārtus (izbraucis tiem cauri), tu vari braukt cauri tiem vēlreiz, atpakaļgaitā un virzienā uz priekšu, ja tev šķiet, ka tas būs labākais maršruts ceļā uz nākamajiem vārtiem.

Ja brauc cauri vārtiem nepareizā secībā vai nepareizā virzienā, piemēram, A, B, D – vienkārši ignorē to, un pārlicinies, ka turpini pareizā secībā – šajā gadījumā, A, B, D [klūda - turpini] C, D, E. Tu iegūsti 20 soda punktus par katru šādu klūdu – centies to nepieļaut!

Detalizētāk - ja esi pieļāvis „kļūdu maršrutā”, piemēram, A, B, D, netiek šķērsoti citi vārti, kamēr atgriezies „maršrutā” (šajā gadījumā uz C vārtiem). Nav sliktāk kā izbraukt A, B, D, E, C – tu joprojām saņemsi 20 soda punktus. Ja pieļauta kļūda, pa ātrāko maršrutu nokļūsti pie vajadzīgajiem vārtiem, kuri jāizbrauc nākamie, pat tad, ja tas nozīmē, ka jāizbrauc cauri vēl neizbrauktiem vārtiem (šajā gadījumā E), tad pārliecinies, ka izbrauc visus palikušos vārtus.

Tu vari šķērsli atrast neapzīmētus vārtus. Tos tu vari šķērsot jebkādā secībā [949.4], tas ir atkarīgs no tevis, kā nolemsi un izdomāsi ātrāko maršrutu, kas izvedīs cauri visiem vārtiem pareizā virzienā (sarkanais labajā pusē).

Ja kļūdu neizlabo, pirms atstājat šķērsli, tiksiet izslēgti, tāpēc dodieties atpakaļ un, ja variet, pareizi izbrauciet vārtus pirms šķērsojat finiša līniju. Tāpat pārliecinieties, ka neesat šķērsojuši finiša līniju pirms neesat izbraukuši visus vārtus, piemēram, neatrodieties uz finiša līnijas ceļā no vienas šķēršļa daļas uz otru.

Piemēram:

Pieņemsim, ka šķērslim ir vārti no A - F

Pareizs maršruts:

ABCDEF

Dažas iespējamās labotās kļūdas maršrutā: (kļūdas ir pasvītrotas)

ABDCDEF – izbraukti D vārti pirms C vārtiem – izlabots – 20 soda punkti

ABDEDCDEF = izbraukti D vārti pirms C vārtiem, apmaldījies, izbrauc cauri E un D vārtiem, atgriežas uz pareizā maršruta – 20 soda punkti

Dažas neizlabotas kļūdas – izslēgšana!

BCDEF - izlaists A

ABDEF – izlaists C

ABDCEF – neizlabota „kļūda maršrutā”

ABC(atpakaļgaita)DEF – C atpakaļgaita, neizlabots

Tavs laiks šķērsli tiek noteikts no tā brīža, kad zirga deguns šķērso starta līniju, līdz brīdim, kad zirga deguns šķērso finiša līniju. Par katru šķērsli pavadīto sekundi tu saņem 0,2 soda punktus, t.i., tavs rezultāts ir tavs laiks dalīts ar 5 plus jebkuri soda punkti.

Ja šķērsli pavadīsi vairāk nekā 5 minūtes, tiks izslēgts – tiesnesim būtu divas reizes jādod svilpes signāls, un tev tūlīt jāatstāj šķērslis.

Dažreiz vārti ir pietiekami plati, un tu vari mest cilpas cauri tiem un atpakaļ – atceries, ka vārti jāšķērso tā, lai viss tavs pajūgs izietu cauri vārtu karodziņiem [946.2.2.6.], tāpēc esi pārliecināts, ka ratu aizmugurējā ass arī ir izbraukusi cauri vārtiem, ja vien tie ir pareizie vārti, caur kuriem tev ir jābrauc un otrādi.

Parasti vārti ir veidoti no vienkārša atvēruma ar sarkano karodziņu labajā un balto karodziņu kreisajā pusē. Dažreiz var novērot trīs stabu vai trīs koku līniju ar karodziņiem pie ārējiem diviem stabiem vai kokiem. Šajā gadījumā tu vari braukt pa abām centrālā koka vai staba pusēm.

Šķērslī tu vari braukt jebkādā gaitā – soļos, rikšos, lēkšos, auļos. Vairākumā gadījumu ātri rikši vai lēkši ir labākā gaita, ar lēkšiem ieejot un izejot, un lēkšiem platākajos volts.

Šķēršļos var būt arī gāžamie elementi. Par katru gāzto elementu saņem divus soda punktus. Kopš divi soda punkti ir līdzvērtīgi 10 sekundēm, ir vērts braukt uzmanīgi, iespējams daudz lēnāk, apkārt gāžamajiem elementiem, un var būt vērtīgāk izvēlēties maršrutu, lai izvairītos nogāzt elementus, ja tas ir praktiski. Nemēģini novērst gāzamo elementu izkustēšanos – tas maksās 10 soda punktus [942.5.5.]. Gāžamajiem elementiem jābūt norādītiem šķēršļu skiču plānos, visbiežāk ar „KD (angļu val.)”. Tie var būt maza cilindra formā vai bumbiņas, noliktas uz kādas no šķēršļa daļām, vai mazs klucītis pielipināts uz staba.

Neapgāziet starta un finiša vārtus – tevi var izslēgt, lai gan nav noteikumu par šo izņēmumu, ka tev jābrauc caur tiem.

## **Problēmas?**

Ja iesprūsti šķērslī, piemēram, ja zirgs negrib iet cauri ūdenim, palīgs var izkāpt un vest zirgu cauri ūdenim. Tas tiek sodīts ar 10 soda punktiem, *katru reizi*, kad palīgs izkāpj, un noliek abas kājas uz zemes šķēršļa teritorijā, tas maksā 10 soda punktus, tātad, ja palīgs reiz ir izkāpis, viņš var palikt ārpus ratiem, līdz esi drošs, ka zirgs ies cauri, un arī atpakaļ, ja nepieciešams. Palīgam NAV jāseko ratiem.

Ja gadās nedaudz iesprūst šķērslī, sāniski iestrēgt pret kokiem, palīgs var pārlēkt no ratiem, vai nolikt vienu kāju pie zemes [nesaņemot soda punktus!] un ratus atbrīvot. Pamēģiniet to praksē.

Ja maršruta laikā ietricieties stabā, palīgs var lekt atpakaļ uz ratiem – atkal, pamēģiniet to praksē.

## **Kā izstaigāt šķēršļus?**

Šķēršļu izstaigāšanas mērķis ir izvēlēties maršrutu, pa kuru brauksi un iemācīties to. Nākamais, tev ļoti labi jāizstrādā tas, ko darīt, ja kaut kas noiet greizi (piemēram, tu izlaid vārtus, un ir jāatgriežas atpakaļ). Kamēr iegūsti pieredzi, izstrādā maršrutu, ko veikt, ja esi nolēmis izlaist sarežģītus vai šaurus pagriezienus.

Ideāli, ja strādā ciešā sadarbībā ar braucēju, un maršrutu izvēlaties kopā; divas galvas ir labāk nekā viena. Vari arī novērot citu izdomātos maršrutus, taču atceries, ka viņu zirgiem var būt atšķirīgas priekšrocības un trūkumi nekā taviem zirgiem, īpaši tad, ja ir tieksme griezt vairāk vai mazāk strauji.

Iemācies, kāds pagrieziena rādiuss tavam zirgam ir visērtākais. Ņem vērā, ka zirgu vari arī nobiedēt un izraisīt apjukumu – biedējoši šķēršļa elementi, vai kārdinošās taisnās līnijas braucējs var braukt tad, ja būs spējīgs veikt pagriezienu.