

ŘÁD

KLUBU HOOPERS Z.S.



Platnost od: 1.4.2024

Obsah:

1	Úvod.....	4
1.1	Podmínky účasti na akcích klubu.....	4
1.2	Podmínky účasti pro zdravotně postižené psy.....	5
1.2.1	Pes vozíčkář.....	5
1.2.2	Pes s vadou sluchu.....	5
1.2.3	Pes s vadou zraku.....	6
2	Výkonnostní kategorie a velikostní třídy.....	7
2.1	Kategorie Fun – nováčci.....	7
2.2	Kategorie H0 – začátečníci.....	7
2.3	Kategorie H1 – mírně pokročilí.....	8
2.4	Kategorie H2 – pokročilí.....	8
2.5	Kategorie H3 – mistři.....	8
2.6	Kategorie HCh – šampioni.....	9
2.7	Přestupy mezi kategoriemi.....	9
3	Plocha pro stavbu parkuru.....	1
3.1	Vymezený prostor pro psovoda.....	1
4	Překážky.....	2
4.1	Oblouk.....	2
4.2	Tunel.....	2
4.3	Branka.....	2
4.4	Barel.....	3
4.5	TanGo Mat (Touch and Go Mat).....	3
5	Tratě.....	4
5.1	Tvorba tratí.....	4
5.2	Měření času.....	4
6	Hodnocení.....	6
6.1	Chyby.....	6
6.2	Odmítnutí.....	6
6.3	Diskvalifikace.....	7
6.3.1	Diskvalifikace za 50 TB.....	7
6.3.2	Totální diskvalifikace za 100 TB.....	8
6.3.3	Diskvalifikace z celých závodů.....	8

6.4	Zastavení/přerušování práce psa na parkuru psovodem.....	8
7	Průběh závodu	9
7.1	Opakování závodního běhu	9
7.1.1	Výpadek obou časomír – nezměření běhu	9
7.1.2	Z důvodu cizího zavinění	9
7.2	Vyhodnocení.....	9
8	Doprovodné hry	10
9	Open Hoopers	11

Přílohy:

Příloha 1: Žádost o titul HCh/MOH

Příloha 2: Pravidla doprovodných her

Příloha 3: Pravidla pro používání překážek HOOPERS z hlediska bezpečnosti

1 Úvod

Tento řád je oficiálním řádem Klubu Hoopers z.s. České republiky pro HOOPERS. Účelem Klubu Hoopers z. s. je prezentovat a rozšiřovat psí sport hoopers, založený na týmové spolupráci člověka a psa.

Cílem hoopers je samostatné překonávání překážkové dráhy psem za vzdáleného vedení psovoda, přičemž překážky nesmí být skokové a přeskokové. Při pohybu psa po parkuru musí psovod zamezit psovi překonávat překážky skokem. Pes musí být vždy pod kontrolou psovoda a ochotný ke spolupráci. Psovod by měl mít sportovní chování ke svému psu i k ostatním účastníkům. Smyslem hoopers je rozvoj inteligence psa a vzájemné porozumění mezi člověkem a psem.

1.1 Podmínky účasti na akcích klubu

Závodů a akcí klubu se mohou účastnit psi všech plemen s PP i bez PP v dobrém zdravotním stavu. U viditelně handicapovaných psů je potřeba mít vždy s sebou potvrzení veterinárního lékaře, že je tento typ pohybu psu povolen. Pořadatelé nezodpovídají za jakékoliv zranění psa či zhoršení jeho zdravotního stavu, účast na závodech a jiných akcích spojených s hoopers je vždy plně v zodpovědnosti majitele psa.

Minimální věk psa pro kategorie FUN a H0 je 15 měsíců a pro ostatní kategorie minimálně 18 měsíců. Maximální věk není omezen.

Každý pes účastnící se závodu musí mít očkovací průkaz s platným očkovaním a zapsaným číslem čipu nebo tetováním.

Každý tým (psovod a pes) musí mít pro účast na závodech vystaven elektronický výkonnostní průkaz v hacr.info. Pro registraci v hacr.info a vystavení elektronického výkonnostního průkazu není podmínkou být členem klubu.

V jeden závodní den může pes startovat pouze s jedním psovodem a tvořit jeden závodní tým.

Pes účastnící se závodu nesmí mít na sobě žádný obojek ani kšíry (výjimkou je pouze kategorie FUN a zdravotně postižení psi, na které se tento zákaz nevztahuje). Dále nejsou povoleny žádné rolničky, zvonečky či jakýkoliv další předmět na těle psa (výjimkou jsou pouze psi psovodů se zrakovým postižením).

U dlouhosrstých plemen jsou povoleny gumičky či sponky nad očima. Dále jsou povolena obinadla chránící vazy či páte prsty, ortopedické pomůcky (protézy, ortézy apod.), jejichž užití je však podmíněno veterinárním potvrzením, že psovi s touto pomůckou je tento typ pohybu povolen nebo písemným prohlášením majitele psa.

Závodů se mohou účastnit háravé feny, ale startovat mohou jedině z dostatečně velké podložky nebo musí mít na sobě pleny či hárací kalhotky. Na startovní listině vždy startují z posledních míst a majitel takové feny musí tuto skutečnost nahlásit při prezenci.

Pokud mladí a zdraví psi již startovali v kategorii H1 nebo vyšší, nemohou již startovat v kategorii FUN. Výjimku mají psi ze zdravotních důvodů nebo psi starší 10 let. Zdravotní důvody majitel doloží veterinární zprávou nebo doporučením lékaře. Rozhodnutí bude vždy na majiteli psa a rozhodčí je povinen rozhodnutí majitele psa respektovat.

Psovod mladší 15 let se může účastnit akcí klubu za přítomnosti rodiče či pověřeného dospělého, který předloží písemné prohlášení, že souhlasí s jeho účastí na závodech jako s psovodem a přebírá za něj i za psa veškerou odpovědnost.

Pokud na 1. závodech předloží psovod výkonnostní průkaz z agility nebo posudek z výstavy, svodu nebo bonitace, bude oficiálně zde uvedená výška psa uznána a zapsána do výkonnostního průkazu hoopers.

Pes s viditelným strachem může být přeměřen majitelem za přítomnosti a kontroly rozhodčího.

Na závodech není povolený start březí feně od potvrzení březosti tzn. od 21 dne březosti a fenám do 51 dne po porodu včetně.

Pro psa s kupírovaným ocasem nebo ušima platí, že pokud je pes bez PP, tak se toto neřeší, ale pokud je pes s PP, tak účast na závodech je povolena pouze takovým psům, kterým bylo kupírování provedeno v souladu se standardem daného plemene nebo ze zdravotních důvodů nebo byli adoptováni z útulku či záchraných azylů. Tuto skutečnost musí majitel psa písemně či věrohodně prokázat.

1.2 Podmínky účasti pro zdravotně postižené psy

Psi se zdravotním postižením (vozičkáři, částečně ochrnutí psi, psi bez plného počtu končetin, psi nesmějící ze zdravotních důvodů prochladnout, ohluchlí psi, částečně osleplí apod.), mají povolené na závodech ortopedické pomůcky, oblečky proti prochladnutí a obojky či postroje.

Inkontinentní pes však na sobě při startu musí mít plenku nebo ochranný inkontinentní pás nebo kalhotky.

Majitel zdravotně postiženého psa musí mít vždy u sebe potvrzení od veterináře, které toto postižení psa potvrzuje.

Psovod musí rozhodčímu umožnit kontrolu všech těchto mimořádných pomůcek z důvodu vyloučení podpůrných prostředků vedoucí k motivaci psa k běhu proti jeho vůli.

1.2.1 Pes vozičkář

V případě, že je mezi startujícími závodníky pes vozičkář, může psovod požádat o následující změnu v parkuru:

- Pes, který je na vozíku nebo má částečně ochrnuté končetiny, může startovat v závodních kategoriích a má stejné podmínky na postup jako ostatní psi. Pro takového psa je do parkuru umístěn místo klasického tunelu buď tunel bez dna nebo 1 oblouk. Takový tým startuje buď na první nebo poslední pozici na startovní listině.
- Psovod takového týmu je povinen, pokud tuto změnu v parkuru požaduje, nahlásit start takového psa při registraci na závod na hacru a domluvit podmínky startu s pořadatelem, kteří uvědomí rozhodčího závodu.

1.2.2 Pes s vadou sluchu

Částečně nebo zcela ohluchlý pes může mít na závodech na sobě obojek nebo postroj pro lepší manipulaci psovoda se psem. Kontakt psovoda se psem na parkuru není v takovém případě penalizován.

Na tento tým se ve všech kategoriích nevztahuje penalizace při vystoupení psovoda z vymezeného prostoru pro psovoda, penalizace chybou se však uplatní pro kategorie H1 a vyšší, a to za překonané překážky psem po dobu, kdy je psovod mimo vymezený prostor.

1.2.3 Pes s vadou zraku

Psi s vadou zraku mohou mít na sobě postroj nebo obojek pro lepší manipulaci psovoda se psem. Kontakt psovoda se psem není penalizován.

Psovodům startujícím se psem se zrakovým postižením je umožněno navádět psa v parkuru hračkou, a to i zvukovou nebo pískací.

V rámci zachování fair play nebudou ostatní týmy, které rozcvičují své psy mimo parkur v době započatých závodních běhů, používat zvukové hračky. Použití zvukových hraček v prostorách konání závodů bude umožněno pouze tam, kde neprobíhá závod nebo žádný závodní tým není na startu nebo neběží v parkuru.

Na tento tým se ve všech kategoriích nevztahuje penalizace při vystoupení psovoda z vymezeného prostoru pro psovoda, penalizace chybou se však uplatní pro kategorie H1 a vyšší, a to za překonané překážky psem po dobu, kdy je psovod mimo vymezený prostor.

2 Výkonnostní kategorie a velikostní třídy

Výkonnostní kategorie:

- FUN – nováčci
- H0 – začátečníci
- H1 – mírně pokročilí
- H2 – pokročilí
- H3 – mistři
- HCH – šampioni

Všechny kategorie vyjma FUN jsou zároveň rozděleny do velikostních tříd:

- Small – malí psi do 40 cm kohoutkové výšky včetně.
- Large – velcí psi nad 40 cm kohoutkové výšky.

První povinnou závodní kategorií je kategorie H1 s tím, že je na rozhodnutí psovoda, zda začne závodit v této kategorii nebo v kategorii H0.

Pokud psovod získá výkonnostní průkaz pro psa, který již soutěží v jiném týmu ve výkonnostní kategorii H3, může začít soutěžit v kategorii H2 podle vlastního rozhodnutí. Pro další přestupy mezi kategoriemi již platí pravidla uvedená v bodu 2.7 Přestupy mezi kategoriemi.

2.1 Kategorie Fun – nováčci

Tato kategorie je tzv. seznamovací a je určena pro psy, kteří buď dosud neabsolvovali závody v hoopers a chtějí si tak vyzkoušet závodní prostředí nebo pro psy, kteří nemohou nebo nechtějí pokračovat ve vyšších výkonnostních kategoriích. Kategorie je otevřená pro všechny psy starší 15 měsíců. Tato kategorie není určena pro psy, kteří již startovali v kategorii H1 a vyšší. Sestup je těmto psům povolen pouze v případě, že mají zdravotní problémy nebo po dovršení věku 10 let. V této kategorii je možno odměňovat a navádět psa hračkou v parkuru a je možné přidržení psa na startu pomocníkem. Psovod se může pohybovat jak ve vymezeném prostoru pro psovoda (dále také „čtverec“), tak i po celém parkuru se svým psem (vnější i vnitřní prostor parkuru).

- Vzdálenosti mezi jednotlivými překážkami jsou minimálně 2 metry.
- Tratě mají minimálně 10 překážek.

2.2 Kategorie H0 – začátečníci

Tato kategorie je nepovinnou závodní kategorií, kteří se nezapočítává do celkového postupu výkonnosti. Kategorie je otevřená pro psy starší 15 měsíců. V této kategorii je možné navádět v parkuru psa hračkou drženou v ruce psovoda, dokud tým neopustí parkur. Také je možné přidržení psa na startu pomocníkem.

Psovod se pohybuje ve vymezeném prostoru (čtverci 5 m x 5 m), vystoupení psovoda z vymezeného prostoru není penalizováno. Překonané překážky psem po dobu, kdy je psovod mimo vymezený prostor, se penalizují chybou.

- Vzdálenosti mezi jednotlivými překážkami jsou pro:
 - Small – minimálně 4 metry,
 - Large – minimálně 5 metrů.
- Tratě mají minimálně 12 překážek.

2.3 Kategorie H1 – mírně pokročilí

Tato kategorie je první povinnou závodní kategorií, která se započítává do celkového postupu výkonnosti. Od této kategorie a pro všechny vyšší platí, že pes musí být starší 18 měsíců.

- Psovod se pohybuje ve vymezeném prostoru (čtverci 3 m x 3 m), vystoupení psovoda z vymezeného prostoru je penalizováno chybou a rovněž překonané překážky psem po dobu, kdy je psovod mimo vymezený prostor, se penalizují chybou.
- Vzdálenosti mezi jednotlivými překážkami jsou pro:
 - Small – minimálně 4 metry,
 - Large – minimálně 5 metrů.
- Tratě mají minimálně 16 překážek.

2.4 Kategorie H2 – pokročilí

Kategorie určená pro pokročilé týmy, kde jsou již tratě náročnější.

- Psovod se smí pohybovat pouze ve vymezeném prostoru (čtverci 3 m x 3 m), vystoupení psovoda z vymezeného prostoru znamená diskvalifikaci. Překonané překážky psem po dobu, kdy je psovod mimo vymezený prostor, se pak penalizují chybou.
- Vzdálenosti mezi jednotlivými překážkami jsou pro:
 - Small – minimálně 5 metrů,
 - Large – minimálně 6 metrů.
- Tratě mají minimálně 18 překážek.

2.5 Kategorie H3 – mistři

Kategorie určená pro druhou nejvyšší třídu výkonnosti, kde se prohlubuje dovednost samostatné práce psa při vedení na dálku. Parkury jsou stále složitější, mohou se zařadit i složitější kombinace překážek.

- Psovod se smí pohybovat pouze ve vymezeném prostoru (čtverci 1,5 m x 1,5 m), vystoupení psovoda z vymezeného prostoru znamená diskvalifikaci a překonané překážky psem po dobu, kdy je psovod mimo vymezený prostor, se penalizují chybou.
- Vzdálenosti mezi jednotlivými překážkami jsou pro:
 - Small – minimálně 6 metrů,
 - Large – minimálně 7 metrů.
- Tratě mají minimálně 18 překážek.

2.6 Kategorie HCh – šampioni

Nejvyšší výkonnostní kategorie určená pro úspěšné týmy H3. Ověřuje se dovednost samostatné práce psa v nejtěžších kombinacích překážek.

- Psovod se smí pohybovat pouze ve vymezeném prostoru (čtverci 1,5 m x 1,5 m), vystoupení psovoda z vymezeného prostoru znamená diskvalifikaci a překonané překážky psem po dobu, kdy je psovod mimo vymezený prostor, se penalizují chybou.
- Vzdálenosti mezi jednotlivými překážkami jsou pro:
 - Small – minimálně 7 metrů,
 - Large – minimálně 8 metrů.
- Tratě mají minimálně 18 překážek.

Pokud tým splní v kategorii HCh 10 kvalifikačních zkoušek bez trestných bodů u 2 rozhodčích, získává titul **HCh (Šampion Hoopers)**. Titul je doživotní. Pro získání titulu HCh musí psovod zaslat na e-mail klubu žádost o titul (viz příloha 1).

2.7 Přestupy mezi kategoriemi

Kvalifikační zkouška se skládá z jednoho běhu. Tým nastupuje s celkovým počtem 100 bodů, od kterých se odečítají trestné body za chyby, odmítnutí a disk.

Kvalifikační zkouška je splněna za následujících podmínek:

- Splněná zkouška v H1 – max. 5 trestných bodů (tj. min. 95 bodů).
- Splněná zkouška v H2 – 0 trestných bodů (tj. 100 bodů).
- Splněná zkouška v H3 – 0 trestných bodů (tj. 100 bodů).

Pro přestupy do vyšší kategorie platí tato pravidla:

- Přestup z H1 do H2 – 5x splněná zkouška H1.
- Přestup z H2 do H3 – 6x splněná zkouška H2.
- Přestup z H3 do HCH – 7x splněná zkouška H3.

Pro přestup do vyšší kategorie musí být splněn v dané kategorii uvedený počet zkoušek minimálně u 2 rozhodčích.

Tým může rovněž sestoupit do kategorií nižších, avšak s tím, že po sestupu musí tým opět splnit výše uvedený počet zkoušek pro přestup do vyšší kategorie.

3 Plocha pro stavbu parkuru

Základní plocha pro stavbu parkuru: 20 x 30 metrů

Doporučená velikost plochy pro stavbu parkuru: 30 x 40 metrů

Povrch plochy by měl být neklouzavý, pružný a bezpečný pro psa i psovoda. V případě nepříznivého počasí je posouzení bezpečnosti povrchu na rozhodčím, který může v krajním případě zrušit závod z důvodu vyšší moci.

Plocha pro parkur musí být vždy ohraničena alespoň páskou a současně s ní musí být vymezen prostor kopírující plochu o šíři minimálně 1 metru. V tomto prostoru a na parkuru se smí pohybovat pouze rozhodčí, pomocníci a startující týmy nebo týmy odcházející z parkuru.

Parkur ve vnitřních prostorách hal a jiných budov musí být stavěn tak, aby vzdálenost překážek od mantinelů či obvodových zdí byla v takové vzdálenosti, aby pohyb psů byl bezpečný a nemohlo dojít k úrazu či poranění psa z důvodu nárazu psa do zdi. Za bezpečnou vzdálenost je považováno umístění překážky ve vzdálenosti minimálně 2 m od obvodových stěn haly. Povrch ve vnitřních prostorách musí být rovněž měkký a bezpečný pro pohyb a zdraví psa i psovoda. V žádném případě není dovoleno trénovat a pořádat závody v halách, kde je betonová nebo pouze přikrytá podlaha linem či jiným kluzkým nebo tvrdým materiálem.

Rozhodčí musí postavit parkur vždy tak, aby měl pes po překonání poslední překážky vždy možnost vyběhnout do volného prostoru bez pohybujících se jiných psů či osob.

V parkurech musí být použity překážky dle řádu hoopers a zabezpečeny, jak je uvedeno v příloze 3.

3.1 Vymezený prostor pro psovoda

V jednotlivých kategoriích, kromě kategorie FUN, je pro psovody v parkuru vymezen prostor, buď „čtverec“, který je v každé kategorii jiný – viz specifikace rozměrů u jednotlivých kategorií nebo „kruh“ pro kategorie H3 a HCh.

Čtverec nebo kruh je vymezený prostor pro psovoda, který je penalizován, pokud tento prostor opustí. Způsob penalizace záleží na kategorii, ve které tým soutěží.

Čtverec může být napínací nebo skládací. Materiálem jsou vždy textilní, polystyrenové pásy, popruhy, půlkulatina nebo kulatina z PVC či hliníku. Šířka vytyčovacího čtverce u popruhů a textilních pásek se pohybuje v rozmezí od 30 mm do 60 mm, tloušťka od 1 mm do 25 mm. Tloušťka čtverce z PVC nebo hliníkové kulatiny může být maximálně do průměru 25 mm, což je průměr stejný jako je u oblouků.

U čtverce o rozměrech 5 m x 5 m musí být na každé straně alespoň 3 otvory na přidělení hřebů či kolíků do země. Je doporučeno mít otvory 4 na každé straně pro lepší vypnutí čtverce (2 v rozích a 2 zhruba po 1,5 m). U čtverce 3 m x 3 m musí být minimálně na každé straně 2 otvory pro kolíky či hřeby na každé straně. Doporučujeme 3 otvory (2 v rozích čtverce a 1 uprostřed). U čtverce 1,5 m x 1,5 m jsou doporučeny kolíky vždy v rozích čtverce.

Kruh o průměru 2 m je tvořen z PVC nebo hliníku o průměru kulatiny do 25 mm. Kruh lze ukotvit venku kotvícími skobami do země.

V halách a jiných prostorách, kde není možnost zaražení kolíků do země, je možné použít pro čtverce nebo kruh nalepovací pásy.

Schváleno: 28.1.2019

Poslední platná aktualizace: 03.03.2024

4 Překážky

Doporučená sada překážek:

16 oblouků, 4 tunely, 2 branky, 6 barelů, 1 TanGo Mat

Doporučené barvy překážek:

Barva modrá, oranžová, žlutá a sytě fialová, všechny mohou být v kombinaci s bílou.

4.1 Oblouk

Spodní základna oblouku: 85-90 cm, výška 90-120 cm. Šíře podpůrné nohy oblouku je max. 60 cm. Oblouky mohou být jak pevně svařené nebo i rozkládací. Materiál ohnuté části musí být vždy plast, jiná plastová hmota nebo hliník. V žádném případě nesmí být vrchní část kovová. Podpůrné nohy a základna oblouku nesmí být z kulatiny širší než 2,5 cm a oblouk musí být stabilní.

Další variantou oblouku je oblouk bez spodní základny. Spodní rozteč oblouku zůstává v rozmezí 85-90 cm a výška 90-120 cm. Na tento oblouk se rovněž vztahují výše uvedené podmínky ohledně použitého materiálu. Podpůrné nohy oblouku nesmí být z kulatiny širší než 2,5 cm a oblouk musí být stabilní.

Pro dokonalou stabilitu se pro tyto oblouky doporučuje používání zátěží umístěných vždy na vnější straně oblouku na podpůrné noze.

4.2 Tunel

Délka tunelu je v rozmezí 1-3 m a průměr je min. 80 cm a max. 1 m.

Tunely je nutné zatížit k tomu určenými zátěžemi tak, aby byly pevné a nehýbaly se. Z důvodu bezpečnosti psů se v žádném případě tunel nesmí přidělovat k zemi kolíky nebo háčky.

Další variantou tunelu je tunel bez dna (bouda). Výška a šířka tunelu je min. 80 cm a max. 1 m, tunel nemá dno a vizuálně působí jako kulatá bouda. Je zatížen bezpečnými zátěžemi určenými pro tunel. Délka tunelu se pohybuje min. od 80 cm do max. 3 m. V žádném případě nesmí být tunel k zemi připevněn zapichujícími kolíky.

4.3 Branka

Konstrukce branky může být vyrobena z hliníku nebo PVC. U hliníku je doporučená kulatina. Průměr kulatiny je 2,5 cm. Výplň sítě nesmí být z perlinky nebo jiných materiálů obsahujících skelnou vatu nebo kovové hoblinky. Šířka je 120 cm a výška v rozmezí 80 až 105 cm. Šíře podpůrné nohy branky je max. 60 cm. Branka může mít podpůrné nohy do tvaru písmene H nebo Z. Síť nebo jiná výplň branky musí být taková, aby skrz ni bylo vidět (nelze tedy použít např. neprůhlednou látku, záclonu, síť s malými oky nebo plachtu). Oka nesmí být větší než 5 cm. Branka musí být stabilní. Pro dokonalou stabilitu se pro branky doporučuje používání zátěží, které musí být umístěny na podpůrných nohách branky tak, aby nebránily a nepřekážely běhu psa.

4.4 Barel

Barely mohou být z měkkého nebo pevného materiálu o průměru 55 až 75 cm a výšce 70 až 110 cm. Barely je nutné dle potřeby zatížit (zevnitř), např. pytli s pískem. Nesmí být napevno ukotveny kolíky k zemi.

4.5 TanGo Mat (Touch and Go Mat)

Překážka se skládá z podložky, která je 90 cm široká a 180 cm dlouhá a čtyř značkových tyčí. Podložka musí být vyrobena z protiskluzového, pevného, nejlépe pogumovaného materiálu, kde výška podložky je v rozmezí 0,90 až 1,50 cm. Značkové tyče musí být kulaté, mohou být volně stojící v kopolích naplněných vodou nebo pískem nebo zapichovací. Výška značkových tyčí musí být v rozmezí 100 až 200 cm, nesmí být kovové a konce musí být zajištěné záslepkou.

Podložka musí být vždy pevně připevněna k tyčím pomocí popruhů a nesmí mít žádné ostré vstupy ani výstupy. Tyče musí být umístěny vždy mimo plochu podložky tak, aby ohraničovaly vstup a výstup na kratší straně podložky, a přitom nezasahovaly do prostoru podložky. Barva překážky musí být kontrastní s povrchem (příklad: zelená tráva – modrý TanGo Mat).

Pes musí plynule (bez zastavení) rovným během překonat překážku tak, že se jí dotkne alespoň jednou tlapkou, přičemž náběhová strana je přímá strana (90 cm) mezi vstupními tyčemi z předešlé překážky. Předešlá překážka a TanGo Mat musí být postaveny tak, aby byl na TanGo Mat umožněn z předešlé překážky přímý náběh.

5 Tratě

5.1 Tvorba tratí

Délka tratě je nejméně 25 m a maximálně 250 m dlouhá.

Tratě by měly být logicky návazné a mělo by být v možnostech psa je překonat s ohledem na výkonnostní kategorii.

Tratě musí být pro jednotlivé kategorie různé, tzn. že tratě se musí lišit v jednotlivých kategoriích např. postavením čtverce, změnou vzdálenosti překážek či jinou úpravou tratě.

Před každým během je nutné umožnit účastníkům prohlídku trati v délce max. 10 minut.

Číslo musí být umístěna tak, aby byla viditelná z vymezeného prostoru pro psovoda, a zároveň se o ně pes nemohl nijak zranit. Číslo proto nesmí být z materiálu, o který by se pes mohl zranit.

Každá trať vždy začíná a končí obloukem.

Ve vymezeném prostoru pro psovoda mohou být umístěny maximálně 2 překážky.

Vzdálenost za sebou následujících překážek na trati se měří s ohledem na průběh tratě, nikoliv na jejich vzájemnou vzdálenost vůči sobě.

Překážky, které za sebou nenásledují a ani netvoří kombinaci, musí být od sebe na parkuru vzdáleny minimálně 2 metry.

Každý tunel musí být postaven v přímce (tunely nelze ohýbat).

Barely se mohou obíhat z jedné strany tzv. kolem nebo lze psa otočit okolo barelu až o 360 stupňů.

Pro kategorie H0 a H1 platí následující podmínka:

- Vstupní díra tunelu nesmí být v ostřejším než 90stupňovém úhlu vůči předpokládané linii tratě.

Není povoleno tvořit trať tak, aby byl pes nucen k ostrému stočení kolem překážek, stahování či ke zpětnému chodu. To se týká všech překážek vyjma barelu.

Lze postavit i speciální závodní běh složený jen z oblouků.

5.2 Měření času

Každý jednotlivý běh na trati musí být změřen a ihned po skončení běhu zapsán.

Na závodech musí pořadatel nebo osoba pověřená zajistit vždy minimálně dva časoměřiče a určit, která časomíra je hlavní a která kontrolní. Je to dáno z důvodu výpadku hlavní časomíry. Při normálním fungování obou časomír je platný čas hlavní časomíry. V případě výpadku hlavní časomíry se hlásí čas kontrolní časomíry. V žádném případě nelze čas sčítat a průměrovat.

Čas lze měřit i elektronickou časomírou doplněnou o ruční časomíru, kde elektronická časomíra je umístěna na první a poslední překážce. Pro ruční časomíru lze použít klasické stopky nebo stopky v mobilu.

Po odstartování běhu psa psovodem, který vysílá psa na překážku číslo jedna, se začíná měřit čas při proběhnutí první překážky nebo její linie psem. Pokud pes proběhne jinou překážku před překážkou číslo jedna, začíná se čas měřit ruční časomírou, která je v tomto případě časomírou hlavní a elektronická časomíra se v této chvíli stává časomírou kontrolní. Časy obou časomír se v tomto případě nemohou shodovat.

6 Hodnocení

6.1 Chyby

Chyba znamená 5 trestných bodů (TB) a nelze ji opravit. Chybou se označují následující situace.

Pro všechny kategorie:

- převrácení překážky psem, která není dále v parkuru použita,
- vědomý kontakt psovoda se psem, ze kterého by týmu mohla plynout výhoda, nevztahuje se na zdravotně postižené psy, kteří jsou od penalizace kontaktem osvobozeni,
- psovod se záměrně dotkl překážky,
- za každou psem překonanou překážku, když je psovod mimo vymezený prostor vyjma zdravotně postiženého psa viz. níže,
- překonání TanGo Matu mezi vstupními a výstupními tyčemi bez dotyku, tzn. přeskočením.

Pro zdravotně postižené psy v kategorii H1 a vyšší:

- za každou psem překonanou překážku, když je psovod mimo vymezený prostor.

Pro kategorii H1:

- vykročení celou jednou nohou nebo plné vystoupení z vymezeného prostoru pro psovoda psovodem po zahájení běhu psa.

Pro kategorie H2 a vyšší:

- vykročení celou jednou nohou z vymezeného prostoru pro psovoda psovodem po zahájení běhu psa.

6.2 Odmítnutí

Odmítnutí znamená 5 TB a je nutno ho opravit, pokud tým pokračuje v parkuru bez opravy, je diskvalifikován.

V případě, že tým opravuje odmítnutou překážku několikrát za sebou až do jejího úspěšného překonání, je to stále jedno odmítnutí s penalizací 5 TB celkem. Toto platí pouze za situace, pokud pes nepřekoná jinou překážku bez opravy té odmítnuté.

Odmítnutí jsou udělena v následujících situacích:

- úplné nebo částečné překročení linie překážky bez jejího překonání (vynechání překážky),
- náběh psa na barel nebo na branku ze špatné strany,
- vstup do TanGo Matu nesprávným směrem, tzn. jinde než mezi vstupními tyčemi, a to i když při takovém vstupu pes podložku přeskočí,
- výstup z TanGo Matu nesprávným směrem, tzn. jinde než mezi výstupními tyčemi.

Za odmítnutí se nepovažuje situace, kdy pes pobíhá a točí se před překážkou, aniž by překročil její linii a následně překážku překoná bezchybně.

Příklady:

- pes vynechá překážku, nevběhne do další a vynechanou překážku tým opraví na poprvé nebo až na několikátý pokus – penalizace je 5 TB,
- pes při správném náběhu do TanGo Matu vyběhne mimo výstupní tyče, pak několikrát vzniklé odmítnutí v jedné trase psa je jako jedno odmítnutí – penalizace je 5TB,
- pes vynechá překážku a bez jejího opravení překoná další překážku, psovod psa vrátí na odmítnutou překážku a opraví ji – penalizace je 5 TB za odmítnutí a diskvalifikace za 50 TB za proběhnutí jiné překážky, dále pes pokračuje v parkuru správně – celkem za 55 TB,
- za každou překonanou překážku psem bez opravy odmítnutí je diskvalifikace s penalizací 50 TB,
- pes oběhne překážku, pak vběhne špatným směrem do oběhnuté překážky a znovu oběhne překážku – odmítnutí, diskvalifikace, odmítnutí – celkem za 60 TB.

6.3 Diskvalifikace

6.3.1 Diskvalifikace za 50 TB

Diskvalifikace za 50 TB je udělena v následujících situacích.

Pro všechny kategorie:

- tým získal 3 odmítnutí (neodečítá se 15 trestných bodů, jen 50 trestných bodů za diskvalifikaci),
- překonání překážky mimo pořadí,
- u barelu a branky překročení náběhové linie určené dráhy při nesprávném náběhu z opačné strany,
- překonání TanGo Matu opačným směrem,
- zastavení, čuchání či točení psa na podložce TanGo Matu,
- opětovné vrácení psa na start po překonání první překážky nebo po překonání linie první překážky bez překonání překážky,
- při navádění psa ze čtverce:
 - každá překonaná překážka či její linie před překážkou číslo jedna, jelikož nebude dodrženo pořadí překonaných překážek,
 - navedení psa do první překážky tzv. „outem“, tzn. pes překročí linii překážky z opačné strany.
- proběhnutí první překážkou nebo překonání linie první překážky bez překonání překážky před pokynem rozhodčího ke startu,
- za každou psovodem překonanou překážku,
- ztráta psa z dohledu – psovod musí mít svého psa stále pod oční kontrolou.

Pro kategorie H2 a vyšší:

- plné vystoupení (obě nohy mimo čtverec/kruh) z vymezeného prostoru pro psovoda psovodem po zahájení běhu psa.

6.3.2 Totální diskvalifikace za 100 TB

Diskvalifikace za 100 TB je udělena v následujících situacích:

- překonání dvou a více překážek v parkuru mimo pořadí bude posouzeno jako totální disk bez možnosti nápravy,
- pes nebo psovod převrátil překážku, kterou by měl pes ještě jednou v trati absolvovat,
- psovod posunul překážku v trati a tím vznikla týmu výhoda,
- pes má na sobě obojek nebo postroj,
- použití hračky (vyjma kategorie H0),
- použití pamlsku (tzn. i pamlsku v ruce nebo krabičky či hračky naplněné jídlem) v prostoru parkuru,
- pes opustí prostor parkuru a nevrátí se na zavolání zpět,
- psovod zanechá vodítko na zemi v prostoru vyznačeného parkuru nebo případnou hračku v kategorii H0 (psovod si může vodítko například uschovat do kapsy),
- pes znečistí prostor parkuru,
- psovod se může sám diskvalifikovat opuštěním parkuru v případě, že vnímá jakýkoliv diskomfort na straně psa (přílišný stres, zranění, zhoršení zdravotního stavu apod.).

6.3.3 Diskvalifikace z celých závodů

Diskvalifikace z celých závodů je udělena v následujících situacích:

- Hrubé chování ke psovi v průběhu závodu (nejen běhu, ale celé akce), pak je možno diskvalifikovat tým z celého závodu.
- Vyloučení viditelně agresivního nebo útočného psa, tzn. vyloučení týmu při neschopnosti psovoda mít svého psa pod kontrolou, a to z důvodu bezpečnosti ostatních týmů. Takový tým musí po oznámení pořadatelem nebo rozhodčím opustit prostor akce a je z celého dne zcela diskvalifikován.
- Rozhodčí je oprávněn diskvalifikovat tým, kde je patrné, že závodní běh byl veden pod tlakem a pes je závodem příliš stresován, popř. kde psovod na psa příliš psychicky tlačí.
- Při závodě je přísně zakázán „double handling“ – cílené zvukové či posunkové navádění psa jinou osobou mimo parkur (pes je na parkuru ovládán pouze psovodem).

6.4 Zastavení/přerušeni práce psa na parkuru psovodem

V případě, že psovod záměrně zastaví psa v běhu a pes bude naveden do klidové pozice, ať už pohybem těla nebo hlasovým povel (lehni, sedni, stůj či jiným příkazem), bude toto posuzováno jako cílené přerušeni práce psa na parkuru s následnou penalizací:

- Kategorie H0 – chyba s penalizací za 5 TB.
- Kategorie H1, H2, H3, HCH – diskvalifikace za 50 TB.

Neplatí v případě, když se pes zastaví sám bez příkazu psovoda!

7 Průběh závodu

Na trati není povolen žádný trénink, ale na každou trať je nutné umožnit účastníkům prohlídku trati v délce max. 10 minut.

Zahřátí psa a trénink musí pořadatel vždy umožnit mimo parkur ve vymezeném prostoru v dostatečné vzdálenosti od závodního parkuru.

Psovod může umístit psa před první oblouk a odejít do vymezeného prostoru, nebo může začít se psem ve vymezeném prostoru a na první oblouk ho posílat od sebe tak, aby pes nepřekonal první překážku "outem", tzn. že nesmí překonat linii překážky v protisměru určeného startu.

Pro vedení psa při běhu může psovod používat libovolné slovní povely a signály.

Po celou dobu, kdy pes běží parkur, musí mít psovod psa pod oční kontrolou.

Psovod musí zajistit, aby pes překonal překážky ve správném pořadí, a sám se při tom nesmí dotknout ani překážek, ani psa. Psovod nesmí překážky překonávat, přelézat, ani podlézat.

V jeden závodní den se mohou konat pouze 3 zkouškové běhy, o dalším běhu rozhoduje pořadatel s rozhodčím. Může být přidán buď jeden Open běh nebo doprovodná hra.

7.1 Opakování závodního běhu

7.1.1 Výpadek obou časomír – nezměření běhu

V případě výpadku obou časomír opakuje tým běh a dostává na výběr ze dvou možností:

- opakovat běh bez souvislosti s během, který nebyl vinou pořadatele změněn, tým dostává zcela nový běh,
- opakovat běh pouze s měřením času bez chyb, odmítnutí a disků, které by v náhradním běhu sám sobě způsobil a započítávají se penalizace z běhu prvního.

Podmínky opakovaného běhu musí být vždy stanoveny před započítáním nového běhu a odsouhlaseny psovodem i rozhodčím.

7.1.2 Z důvodu cizího zavinění

Pokud dojde po odstartování běhu k narušení parkuru cizím psem, dítětem či jakoukoli jinou osobou, nebo dojde ke vhození hračky, pamlsku či jiného předmětu na parkur, tak rozhodčí takový běh ukončí a tým bude absolvovat běh úplně nový.

Ten, kdo takovým způsobem poškodil startující tým, může být vyřazen z průběhu celých závodů. Vždy bude záležet na rozhodnutí rozhodčího, který jediný má právo a povinnost posoudit, z jakého důvodu k této situaci došlo.

7.2 Vyhodnocení

O vítězi rozhoduje nejnižší počet trestných bodů. Při rovnosti trestných bodů rozhoduje čas běhu.

8 Doprovodné hry

Mezi doprovodné hry na závodech a trénincích mohou patřit například:

- gambler
- agihoopers – rovinka
- hoopers rovina
- centrifuga
- tuneliáda
- běh okolo barelů nebo branek
- obloukový běh
- štafeta týmů

V těchto hrách se používají překážky dle řádu hoopers.

Výjimkou je např. gambler, kde má psovod možnost vybrat si zdolání překážky dle vlastního uvážení, a navíc zde mohou být kombinace překážek, u kterých platí, že čím početnější kombinace, tím vyšší počet bodů za její zdolání. Další výjimkou je agihoopers, popřípadě tuneliáda. V těchto třech disciplínách se mohou používat překážky navíc oproti řádu hoopers, jako je například tunel na agility nebo hoopers slalom (který není součástí základní sestavy překážek pro hoopers v ČR). Tunely na agility jsou povoleny v maximální délce 3 m a pouze v minimálním zahnutí. Hoopers slalom musí obsahovat maximálně 5 oblouků a nesmí být postaven do roviny, ale do tzv. uličky, kdy jej pes probíhá rovně. Náběh do slalomu musí být vždy z levé strany psa a musí být do něj přímý náběh z předešlé překážky.

V žádné z doprovodných her nesmí být použity skokové či zónové překážky. Pravidla těchto her jsou zpracována jako příloha 2 k těmto pravidlům hoopers.

9 Open Hoopers

Závody hoopers mohou být doplněny o běh „Open Hoopers“ nebo se mohou skládat pouze z těchto běhů.

- Parkur Open Hoopers je obdobou klasického parkuru hoopers s tím rozdílem, že je stejný pro všechny výkonnostní kategorie a liší se pouze vzdálenostmi mezi překážkami pro výškové kategorie (S a L). To znamená „**Open Hoopers pro S**“ a „**Open Hoopers pro L**“.
- V parkuru jsou používány pouze překážky hoopers a čtverec, uvedené v tomto řádu.
- Překážky jsou číslovány chronologicky za sebou a čas se měří od proběhnutí první překážky nebo její linie psem.
- Hodnocení Open běhu je dle kategorie H1, tzn. čtverec 3x3 m a minimálně 16 překážek. Náročnost je dle uvážení rozhodčího a pořadatele (H1 nebo H2). Kruh nelze v Openu použít.
- Počet běhů v jeden den není nijak omezen a je pouze na pořadateli, jakým způsobem bude provádět vyhodnocení běhů, zda jednotlivě nebo v součtu a zda bude nebo nebude například nejslabší výsledek škrtat.
- Pravidla tohoto závodu je pořadatel povinen zveřejnit v propozicích při založení závodu do hacr.info., nejpozději však 7 dní před uzávěrkou přihlášek.
- Běhy „Open Hoopers“ se nezapočítávají do kvalifikačních zkoušek a nespojují se ve vyhodnocení ani s doprovodnými hrami.
- Pokud tým zaběhne v průběhu kalendářního roku 5 jednotlivých běhů Open Hoopers s umístěním do 3. místa bez trestných bodů u 2 rozhodčích, získává **pro daný rok titul MOH** (Master of Open Hoopers rrrr). Pro získání titulu MOH musí psovod zaslat žádost o titul na e-mail klubu (viz příloha 1 řádu Klubu Hoopers). Počítání běhů Open Hoopers se zahajuje od **1.1.2024**.

Žádost o udělení titulu

Master of Open Hoopers (MOH)

Hoopers Champion (HCh)

Jméno a příjmení psodova: _____

Jméno psa: _____

Plemeno: _____

Číslo VK: _____

Titul: _____

Datum konání splněné zkoušky/open běhu	Místo konání	Rozhodčí

Žádosti zasílejte na

e-mail: vyborhoopers@seznam.cz

OBECNÁ PRAVIDLA DOPROVODNÝCH HER

při konání závodů HOOPERS (dále jen „her“)

1. Hry, které se hrají jako doprovodné hry při závodech HOOPERS, se nezapočítávají do součtů ani do postupových zkoušek. Jsou vyhodnocovány zvlášť.
2. V rámci těchto doprovodných her mohou být v některých hrách použity jak překážky HOOPERS, tak i některé překážky z agility. Konkrétně jsou povoleny tyto překážky – tunel na agility a hoopers slalom:
 - tunel na agility je povolen v maximální délce 3 m a pouze v minimálním zahnutí,
 - hoopers slalom musí obsahovat maximálně 5 oblouků a nesmí být postaven do roviny, ale do tzv. uličky, kdy pes bude probíhat rovně. Náběh do slalomu musí být vždy z levé strany psa a musí být z rovinky.Jiné překážky mimo výše zmíněných jsou zakázány a výjimky jsou nepřipustné.
3. Pravidla her jsou pouze jako obecný návod a každý pořadatel si může pravidla upravit dle svého uvážení. Ovšem vždy v souladu s platným řádem hoopers ČR.
4. S úpravou pravidel doprovodných her je pořadatel povinen seznámit závodní týmy v propozicích závodu při vložení závodů na hacr, aby se každý tým mohl s pravidly seznámit v dostatečném předstihu a mohl zvážit svou účast.
5. V případě vložení nových her je pořadatel povinen do propozic závodů vložit kompletní pravidla s typem a případnou kombinací dvou a více překážek.
6. Výsledky a hodnocení her pořadatel neposílá klubu, uchovává si je pro svou potřebu.
7. Účast na hrách je podmíněna startem minimálně na jednom závodním parkuru hoopers. Nelze na závodech startovat pouze na doprovodných hrách.
8. Naopak při účasti na závodech hoopers není tým povinen přihlásit se na jakoukoli hru mimo parkury hoopers. Účast na hrách je vždy dobrovolná a neovlivní výsledky závodů ani jejich cenu.
9. Doprovodné hry jsou např.: gambler, agihoopers – rovinka, hoopers – rovinka, centrifuga, tuneliáda, běh okolo barelů nebo branek, obloukový běh a štafeta týmů.
10. U doprovodných her není podmínkou posuzování hlavním rozhodčím. Tyto hry může posuzovat postranní rozhodčí nebo osoba pověřená rozhodčím či pořadatelem.
11. O zařazení doprovodných her do programu závodního dne rozhoduje pořadatel po domluvě s rozhodčím.

Základní pravidla jednotlivých doprovodných her

1. GAMBLER

Překážky: všechny překážky hoopers

Postavení překážek a průběh hry:

Na tuto hru je nastaven čas, který si určí pořadatel. Nejčastěji je to 30 sekund, ale není podmínkou. Určitě nedoporučujeme čas navyšovat, spíše naopak.

- Čas se začíná měřit protnutím první překážky psem.
- Na parkuru jsou postaveny překážky v prostoru, který si určí pořadatel. Není podmínkou mít překážky rozmístěné po celém parkuru.
- Překážky nejsou označeny čísly chronologicky za sebou, jelikož psovod navádí psa na překážku, která mu vyhovuje.
- V této hře jsou překážky označeny čísly 1,2,3 což znamená bodové hodnocení jednotlivých překážek.
- Za 1 bod se označuje překážka velmi jednoduchá na zdolání. Například proběhnutí oblouku nebo oběhnutí psa za brankou.
- Za 2 body se počítá například proběhnutí tunelu nebo proběhnutí dvou oblouků najednou nebo oběhnutí barelu tzv. 360°.
- Za 3 body se může počítat například složení 3 oblouků, kdy se oblouky jedním koncem dotýkají nebo složení oblouku a tunelu nebo postavení dvou branek a mezi nebo na začátku oblouk. Fantazii pořadatele se meze nekladou.
- Po správném a úplném proběhnutí překážky se body připočtou a celkový počet správně zdoláných překážek se na konci časového limitu sčítá. Vyhrává tým, který za daný časový limit získal nejvyšší počet bodů.
- Překážka, která nebyla zdolána celá (nejčastěji v kombinaci dvou a více překážek) se do sčítání bodů nezapočítává.
- V této hře nejsou žádné chyby, odmítnutí ani diskvalifikace. Pouze se sčítají body v časovém limitu za správné překonání dané překážky.
- Pohyb psovoda u této hry není nijak omezen.

2. AGIHOOPERS PARKUR

Překážky: všechny překážky hoopers, agility tunely v délce 3 m a hoopers slalom

Postavení překážek a průběh hry:

- Tato hra je obdobou klasického parkuru hoopers, ale navíc jsou součástí parkuru agility tunely v délce 3 m a hoopers slalom.
- Překážky jsou číslovány chronologicky za sebou a čas se měří od proběhnutí první překážky psem.
- V této hře může být tým penalizován chybou, odmítnutím i diskvalifikací. Pořadatel má právo určit dle předem stanovených pravidel, jaké jsou stanoveny penalizace za nesprávné zdolání překážky.
- Pravidla této hry je pořadatel povinen zveřejnit v propozicích při založení závodu.
- Vyhrává tým s nejlepším časem a nejmenším počtem trestných bodů.
- Počet překážek určuje pořadatel spolu s rozhodčím.
- Rozdělení do výškových kategorií musí být v této hře zachováno a způsob vyhodnocení určí pořadatel.
- Pohyb psovoda není u této hry nijak omezen. Může psa buď vysílat nebo běhat s ním. Je možná i varianta vedení psa mimo vnitřní prostor na dálku.

3. HOOPERS ROVINKA a AGIHOOPERS ROVINKA

Překážky: oblouky, branky, tunely, zátěže

V případě agihoopers rovinky jsou navíc povoleny tunely agility v délce 3 m.

Postavení překážek a průběh hry:

- Překážky se staví v řadě za sebou, odstupy mezi překážkami jsou od 0,5 – 2 metrů. Překážky se nesmí křížit a musí být postaveny tak, aby pes probíhal pouze rovně. Velikostní kategorie nemusí být rozlišeny, rozhodnutí záleží na pořadateli stejně jako je na pořadateli rozhodnutí o počtu překážek v rovince.
- V této hře je stanoven maximální čas, za který musí psovod z určeného místa navigovat svého psa tak, aby proběhnul určený počet překážek v řadě v co nejkratším čase.
- Čas se začíná měřit proběhnutím psa první překážkou v rovince a měření končí buď uplynutím časového limitu nebo proběhnutím psa poslední překážkou.
- Pokud pes nezdolá všechny překážky v daném čase, započítávají se mu pouze překážky, které pes v daném čase proběhnul. Za každou nezdolanou překážku je tým penalizován 1 trestnou sekundou.
- Doporučuje se střídání překážek v řadě, aby nebyly za sebou jen oblouky nebo jen tunely.
- Vyhrává tým, který v nejkratším čase zdolá nejvyšší počet překážek.
- Pořadatel má právo povolit motivaci psa hračkou nebo pamlskem umístěným na úplném konci rovinky.
- Pohyb psovoda není u této hry nijak omezen. Může psa buď vysílat nebo běhat s ním. Je možná i varianta vedení psa z obou stran překážek na dálku.
- Není povoleno stát na konci rovinky za poslední překážkou a psa k sobě přivolávat.

4. TUNELIÁDA

Překážky: tunely hoopers dle řádu a tunely agility v délce maximálně 3 m, zátěže

Postavení překážek a průběh hry:

- Hra, kdy je parkur postavený pouze z tunelů. Agility tunely mohou být pouze v délce 3 m s minimálním zahnutím na parkuru.
- Trať musí být postavena tak, aby byla zachována přirozená dráha psa bez ostrých zatáček a úhlů.
- Do parkuru mohou být vloženy na určitá místa i barely, aby se pes mohl otočit v přímé linii běhu, ale pouze tam, kde hrozí točení psa do ostrého úhlu.
- Tunely v parkuru se mohou opakovat i několikrát za sebou z různých stran náběhu.
- Parkur je číslovaný chronologicky za sebou a tým musí dodržet pořadí čísel.
- V parkuru musí být zdolaný každý tunel a tým nesmí žádný vynechat. V případě vynechání tunelu bez opravy nebo vběhnutí do jiného tunelu mimo pořadí a pokračování v parkuru, je tým diskvalifikován.
- V případě odmítnutí nebo náběhu do tunelu ze špatné strany nebo vběhnutí do jiného tunelu je tým penalizován chybou a musí to opravit. Pokud to neopraví je diskvalifikován.
- Čas se začíná měřit po vběhnutí psa do prvního tunelu a měření končí proběhnutí psa posledním tunelem.
- Vyhrává tým s nejkratším časem na parkuru a s nejnižším počtem trestných bodů.
- Pohyb psovoda po parkuru není nijak omezen. Může psa buď vysílat nebo běhat s ním. Je možná i varianta vedení psa mimo vnitřní prostor na dálku.

5. CENTRIFUGA

Překážky: oblouky, branky, tunely, barely, zátěže

Postavení překážek a průběh hry:

- V této hře je stanoven časový limit pro pohyb týmu na parkuru, který není stanoven pouze doporučen pořadatelům. Klub doporučuje časový limit maximálně 20 sekund.
- Překážky jsou postaveny do kruhu či oválu a o jeho velikosti rozhoduje pořadatel nebo pověřený rozhodčí.
- O spojení nebo rozdělení velikostních kategorií rozhoduje pořadatel.
- Překážky jsou od sebe vzdáleny v rozmezí od 0,5 – 2 metrů.
- Překážky se v dráze mohou opakovat, je doporučeno střídání překážek.
- Měření časového limitu začíná proběhnutím psa první překážkou a končí po jeho uplynutí.
- Do vyhodnocení se započítávají všechny psem překonané překážky v časovém limitu, které pes obíhá v kruhu i několikrát za sebou.
- Překážky se zdolávají jedním směrem.
- Pes nesmí žádnou překážku vynechat, pokud jí pes oběhne musí ho psovod navést zpět na vynechanou překážku a teprve po jejím zdolání psem je započítána do hodnocení.
- V případě, že pes nějakou překážku v kruhu vynechá a psovod jej nevrátí zpět, je tým diskvalifikován.
- V této hře se nepočítají žádné chyby ani odmítnutí. Pouze čistý běh nebo totální diskvalifikace a tím vyloučení z hodnocení.
- Pohyb psovoda po vnitřní části kruhu nebo oválu není omezen. Může psa buď vysílat nebo běhat s ním. Je možná i varianta vedení psa mimo vnitřní prostor na dálku.

6. BARELOVÝ BĚH

Překážky: barely různých rozměrů, kužele, zátěže

Postavení překážek a průběh hry:

- V této hře musí být barely dobře zatíženy, aby nedošlo k pádu barelu a tím k případnému zranění psa či psovoda.
- Barely mohou být různých velikostí a psovod nesmí dovolit svému psu tyto barely přeskakovat, ale pouze obíhat.
- Přeskočení barelu se penalizuje chybou a psovod musí chybu opravit.
- Trať musí být postavena tak, aby byla zachována přirozená dráha psa bez ostrých zatáček a úhlů.
- Barely v parkuru se mohou opakovat i několikrát za sebou z různých stran náběhu.
- Parkur je číslovaný chronologicky za sebou a tým musí dodržet pořadí čísel.
- V parkuru musí být zdolaný každý barel a tým nesmí žádný vynechat. V případě vynechání barelu bez opravy nebo oběhnutí barelu mimo pořadí a pokračování v parkuru, je tým diskvalifikován.
- V případě odmítnutí nebo náběhu na barel ze špatné strany je tým penalizován chybou a musí to opravit. Pokud to neopraví je diskvalifikován.
- Čas se začíná měřit po vběhnutí psa do parkuru, který je označen startovní čarou a měření končí proběhnutím psa cílem, který je označen.
- Vyhrává tým s nejkratším časem na parkuru a s nejnižším počtem trestných bodů.
- Pohyb psovoda po parkuru není nijak omezen. Může psa buď vysílat nebo běhat s ním. Je možná i varianta vedení psa mimo vnitřní prostor na dálku.

Na stejném principu fungují i hry Běh kolem branek a Obloukový běh:

7. Běh kolem branek – místo barelů jsou na parkuru rozmístěny branky a na otočkách mohou být umístěny barely nebo kužely.

8. Obloukový běh – místo barelů jsou na parkuru rozmístěny oblouky a na otočkách mohou být umístěny barely nebo kužely.

9. ŠTAFETA TÝMŮ

Překážky: všechny překážky hoopers

Postavení překážek a průběh hry:

- Na tuto hru se startující týmy rozdělí do dvou skupin o stejném počtu týmů.
- Je doporučeno rozdělení startujících týmů podle velikosti psů, tudíž je nejlepší tuto soutěž rozdělit do dvou velikostních kategorií.
- Oblouky, tunely, branky, barely se postaví tak, aby tvořily písmeno U.
- Tato dráha běhu se staví zrcadlově pro dva týmy současně.
- Mezi drahami musí zůstat tak velká ulička, aby psovodi měli možnost ovládat své psy tak, aby se zabránilo případné kolizi.
- První a poslední překážkou je oblouk.
- Psovodi se pohybují uvnitř svého písmene U.
- Na start vybíhají dva týmy současně, z každého družstva jeden. První týmy z každého družstva vybíhají současně. Ostatní týmy vybíhají po doběhnutí předešlého týmu a předání štafety.
- Po protnutí poslední překážky psem si psovodi ve svém družstvu předají štafetový kolík a na trať vybíhá další člen týmu.
- Vyhrává družstvo, jejíž všichni závodníci se na dráze vystřídají a poslední člen doběhne dřív než poslední člen druhého družstva.
- Psovod se může pohybovat pouze na své straně a nesmí překřížit dráhu psa a psovoda druhého družstva. Způsob vedení psa je na jeho rozhodnutí. Může se psem běžet nebo ho ovládat na dálku.
- Počet družstev a počet překážek je na rozhodnutí pořadatele.

Toto je popis základních doprovodných her. Záleží pouze na pořadateli, jaký způsob hry si na závodech zvolí a jakým způsobem upraví pravidla her dle svých možností. Pořadatel si může do programu vsunout i jiné doprovodné hry, o kterých musí s časovým předstihem informovat týmy, hlásící se na závody hoopers. Doprovodné hry nemusí být součástí závodů.

Pravidla pro používání překážek HOOPERS z hlediska bezpečnosti

Obecná pravidla

- a) Překážky používané na výcvik nebo závody hoopers či doprovodné hry musí být vyrobeny z lehkých a zdravotně nezávadných materiálů. Rámy překážek musí být vždy plastové nebo hliníkové vyrobené z kulatiny.
- b) Výslovně jsou zakázány překážky skokové a přeskokové.
- c) Zátěže používané na vnějších stranách opěrných nohou u oblouků a branek nesmí mít ostré hrany, o které by se mohl pes zranit. Dále nesmí přesahovat délku opěrné nohy a musí být vyplněny pískem nebo jiným sypkým materiálem či naplněny vodou.
- d) U doprovodných her jsou překážky, které jsou povoleny například u agihoopers, specifikovány u popisu jednotlivých her.
- e) Pořadatel závodů, stejně jako trenér či instruktor je povinen zajistit překážky podle řádu a zároveň aby splňovaly podmínky pro bezpečnost a zdraví psů a psovodů.
- f) Na závodech má rozhodčí plné právo vyřadit překážky, které nebudou splňovat požadavky platného řádu.
- g) Překážky, které jsou poškozené nebo neodborně opravené s rizikem poranění psa či psovoda, nesmí být do parkuru zařazeny. Za bezpečnost překážek odpovídá vždy ten, kdo překážky použije k výcviku nebo je zařadí do závodních parkurů.
- h) Překážky, které nejsou použity v parkuru, ale mohou být použity v parkuru následujícím, musí být odloženy tak, aby nepřekážely při výcviku na parkurech a nedošlo ke zranění.
- i) Překážky musí být uskladněny a zajištěny tak, aby nedošlo k svévolnému sesunutí překážek a k poranění psů či psovodů a musí být uskladněny tak, aby k nim neměl přístup kdokoli cizí, ale pouze osoby pověřené.
- j) Rozměry překážek jsou dány v řádu klubu hoopers a za jejich odlišnosti oproti řádu je vždy odpovědná osoba, která překážky použije nebo například při závodech rozhodčí, který povolí jejich použití.
- k) Každý psovod (nejen majitel psa), který se účastní jakékoli aktivity s hoopers, je odpovědný za svou bezpečnost i bezpečnost svého psa a musí se řídit instrukcemi odpovědné osoby (trenér, instruktor, pořadatel, rozhodčí či osoba pověřená).