

Regulamin Halowego Powożeniaowego Pucharu Bogusławice 2019/2020

§ 1 Postanowienia ogólne

1. Halowy Powożeniaowy Puchar Bogusławic, zwany dalej HPPB, jest cyklem zawodów zakończonym finałem.
2. Organizatorem HPPB jest Stowarzyszenie Jeździeckie Napoleońska Zagroda i Stado Ogierów w Bogusławicach
3. HPPB rozgrywany jest oddzielnie dla zaprzęgów czterokonnych, parokonnych, jednokonnych, kuce single, kuce pary.

§ 2 Warunki uczestnictwa

1. HPPB rozgrywany jest w kategorii zaprzęgów czterokonnych, parokonnych, jednokonnych, kuce single, kuce pary, warunkiem stworzenia klasyfikacji jest co najmniej 5 zaprzęgów w danej kategorii podczas dwóch kwalifikacji i finału.
2. Warunkiem udziału w zawodach jest zgłoszenie się w terminie na zawody, oraz dokonanie przedpłaty na konto podane w propozycjach zawodów.
3. W zawodach mogą brać udział zawodnicy zarejestrowani w PZJ, OZJ lub amatorzy posiadający zaświadczenie lekarskie o braku przeciwwskazań do startu w zawodach, oraz konie w wieku co najmniej 4 lat i starsze posiadające paszport urzędowy i ważne szczepienia przeciwko grypie.
*Zawodnicy którzy w swojej dotychczasowej karierze zdobyli medal MP, MŚ (nie dotyczy MP amatorów) będą mieli doliczone 10 pkt karnych do wyniku próby ujeżdżenia.
4. W każdej eliminacji i finale zawodnik ma prawo startu więcej niż jednym zaprzęgiem. Zawodnik ma także prawo startu w więcej niż jednej kategorii.

Do klasyfikacji w danej kategorii będzie liczony zaprzęg wskazany przez zawodnika podczas rejestracji,

5. W HPPB sklasyfikowani będą tylko ci zawodnicy którzy wezmą udział we dwóch kwalifikacjach i finale.
6. Organizator ma prawo nie rozegrać jednej z kategorii bądź zmienić limit zaprzęgów
7. Każdy z zawodników wysyłając swoje zgłoszenie na poszczególne zawody w ramach cyklu przekazuje Organizatorowi swoje dane osobowe, które będą przetwarzane wyłącznie w celu prawidłowego przeprowadzenia HPPB, a w szczególności w celu ogłoszenia wyników cyklu.
8. Udział w zawodach organizowanych w ramach HPPB oznacza akceptację niniejszego Regulaminu.

§ 3 Warunki techniczne

1. Poniższe warunki techniczne odnoszą się do eliminacji i finału HALOWEGO PUCHARU POWOŻENIOWEGO BOGUSŁAWIC.
2. Każde zawody składają się z próby ujeżdżenia oraz konkursu – maraton kombinowany – dwunawrotowego.
 - 2.1. Program ujeżdżenia MPMK konie 4 –letnie 2016r. (załącznik nr. 1)
 - 2.2. Konkurs – maraton kombinowany obejmuje 2 przeszkody typu maratonowego oraz 6 do 12 przeszkód typu zręcznościowego w każdym nawrocie (w zależności od wielkości parkuru)
 - między przeszkodami maratonowymi muszą być co najmniej 2 pojedyncze przeszkody zręcznościowe
3. Konkursy rozgrywane są na zasadzie konkursów dwunawrotowych dokładności.
Obowiązuje norma czasu. Maksymalne tempo dla poszczególnych kategorii zaprzęgów, o którym mowa w § 1. Pkt 3 wynosi 230 m/min
Kara za przekroczenie normy czasu: czas powyżej limitu czasu pomnożony przez 0,5.
4. W przeszkodzie typu maratonowego:
 - 4.1. Szerokość przejazdów/bramek może wynosić 3 – 4 m.
 - 4.2. Maksymalna ilość bramek wynosi 6.
 - 4.3. Każda z indywidualnych bramek staje się „otwarta” po jej prawidłowym pokonaniu.
Część przeszkody bez oznaczonych bramek pozostaje „wolna” po uzyskaniu przez zawodnika dzwonka i przekroczeniu linii startu.
Nie ma bramek wjazdu i wyjazdu z przeszkody.
5. Przeszkoda (typu maratonowego lub zręcznościowego), która została pokonana w prawidłowym kierunku i kolejności pozostaje „otwarta” i może być przejeżdżana ponownie. Jakkolwiek każde rozbudowanie lub strącenie elementu tej przeszkody skutkuje 3 punktami karnymi.

§ 4 Zestawienie kar

1. Zdarzenie	Punkty
strącenie jednej lub więcej piłek w przeszkodzie pojedynczej	3
strącenie piłki lub przewrócenie elementu w przeszkodzie typu maratonowego	3
Zrzucenie jakiegokolwiek części przeszkody już pokonanej	3
spowodowanie, że przeszkoda musi być odbudowana (czas zatrzymany)	3 + 10 sekund
Rozłączenie lub przerwanie lejców, naszelników, pasów pociągowych lub gdy koń przełoży nogę przez dyszelek, pas pociągowy, dyszel lub orczyk – musi być użyty dzwonek a luzak musi zejść by naprawić sytuację (czas zatrzymany)	5 za zejście luzaka + 10 sekund (zatrzymanie czasu)

wypadnięcie/zejście luzaka pierwszy lub drugi przypadek	5 za każdy przypadek
luzak używa lejców lub hamulca	20
naprawienie błędu trasy w przeszkodzie typu maratonowego	20
Pierwsze lub drugie nieposłuszeństwo	Bez punktów karnych
Przekroczenie normy czasu	Przekroczony czas pomnożony przez 0,5
2. Eliminacje	
wypadnięcie/zejście luzaka trzeci przypadek	
wypadnięcie/ zejście powożącego	
trzecie nieposłuszeństwo	
nieprzejechanie chorągiewek startu lub mety	
przewrócenie pojazdu	
czynne użycie bata przez luzaka	
nienaprawiony, błąd trasy w przeszkodach typu maratonowego	
przejechanie przeszkody pojedynczej w złej kolejności lub kierunku	
Przejechanie obowiązkowej bramki w złym kierunku lub kolejności bez naprawienia błędu trasy	

3. Jeśli piłka, drewniany blok lub element ruchomy zostanie strącony w jakikolwiek sposób skutkuje to 3 punktami karnymi.
4. W przeszkodzie typu maratonowego bramki oznaczone literami oraz czerwonymi i białymi chorągiewkami muszą być pokonane w prawidłowym kierunku i kolejności. Przejechanie obowiązkowej bramki w złym kierunku lub kolejności bez naprawienia błędu trasy skutkuje eliminacją. Nie ma bramek wjazdu i wyjazdu przeszkody.
5. Poniższe sytuacje uznawane są jako nieposłuszeństwa:
 - a) gdy zawodnik zamierza przejechać przez przeszkodę a konie w ostatnim momencie wyłamią bez uderzenia żadnej z części przeszkody
 - b) kiedy konie uciekną, lub kiedy, w opinii Przewodniczącego komisji sędziowskiej, zawodnik utracił kontrolę na zaprzęgiem.
6. Pierwszy i drugi przypadek wypadnięcia/zejścia luzaka z pojazdu luzaka skutkuje 5 punktami karnymi.
Wypadnięcie/zejście powożącego lub trzeci przypadek wypadnięcia/zejścia luzaka to eliminacja.
7. Luzak/cy musi/szają być na pojeździe, gdy zaprzęg przejeżdża linię mety.
Niezasosowanie się do powyższego skutkuje eliminacją zaprzęgu.
8. Zawodnik musi rozpocząć przejazd w ciągu 45 sekund od otrzymania sygnału. W przeciwnym razie czas zostanie uruchomiony.

9. W przypadku nadużywania bata, zawodnik musi być publicznie wezwany do budki sędziowskiej

§ 5 Sprecyzowanie przepisów

1. Wszystkie piłki, i inne elementy ruchome, które są strącone pozostają na ziemi dopóki zawodnik nie ukończy przejazdu, chyba, że Przewodniczący Komisji użyje dzwonka i pojedyncza przeszkoda lub element(y) przeszkody typu maratonowego muszą być odbudowane.
2. Gdy przeszkoda typu maratonowego jest istotnie zmieniona i zawodnik nie jest w stanie kontynuować przejazdu, Przewodniczący komisji natychmiast użyje dzwonka i zatrzymuje czas. Po odbudowie przeszkody Przewodniczący komisji użyje ponownie dzwonka. Zawodnik musi ponownie rozpocząć pokonywanie przeszkody od pierwszej obowiązkowej bramki (A). Czas zostaje włączony, gdy zawodnik pokonuje pierwszą obowiązkową bramkę. Zawodnik otrzymuje 3 pkt. karne za każdy strącony element oraz 3 pkt. karne i 10 sekund karnych za każdy przypadek odbudowy przeszkody.
3. Jeśli zawodnik pomyli trasę w przeszkodzie maratonowej, musi on wznowić przejazd od pominiętej bramki. Na przykład: zawodnik pojechał z A do C i uświadomi sobie to, wznawia przejazd od B. Czas nie zostaje zatrzymany i nie użyty dzwonek
4. Jeśli zawodnik pokona przeszkodę typu maratonowego bez strącenia żadnego z jej elementów, a podczas dalszego przejazdu, z jakiegokolwiek powodu strąci jakiś element tej przeszkody, otrzymuje 3 pkt karnych za każdy przypadek.
5. Zrzucenie jednej piłki na przeszkodzie zręcznościowej pojedynczej karane jest 3 punktami karnymi. Jeśli druga piłka na tej samej przeszkodzie spadnie później z jakiegokolwiek powodu zawodnik otrzymuje dodatkowe 3 punkty karne. Spowodowanie, że przeszkoda musi być odbudowana (czas zostaje zatrzymany) karane jest 3 punktami karnymi i 10 sekundami karnymi.
6. Przeszkoda typu zręcznościowego musi być pokonana przez przynajmniej jedno koło bryczki. Jeśli zostaje strącona jedna lub więcej piłek, zawodnik otrzymuje 3 punkty karne. Nie jest konieczne, by konie przejechały przez światło bramki.
7. Przewodniczący komisji użyje dzwonka a czas zostaje zatrzymany natychmiast, gdy lejce, naszelniki lub pasy pociągowe zostaną rozłączone bądź zerwane lub, gdy bryczka jest poważnie uszkodzona a także, gdy koń przełoży nogę przez pas pociągowy lub dyszel. Luzak musi zejść w celu dokonania stosownej naprawy. Zawodnik otrzyma 5 pkt. karnych za zejście luzaka i 10 karnych sekund (zatrzymanie czasu).
8. Za każdym razem, gdy użyty jest dzwonek, zawodnik będący na parkurze nie może kontynuować przejazdu. Jeśli kontynuuje, mimo powtórnego dzwonka, będzie eliminowany.
Komitet organizacyjny powinien dysponować dzwonkiem wystarczająco głośnym, by zawodnik mógł go usłyszeć mimo głośnej muzyki.
9. Wszyscy zawodnicy i luzacy podczas pokonywania parkuru i na rozprężalni, muszą mieć ochraniacz pleców, a na głowie prawidłowo zapięty atestowany kask jeździecki.
10. Ubiór zawodnika i luzaka musi być czysty i schludny.

§ 6 Zasady punktacji i klasyfikacji

UWAGA:

aby zostać sklasyfikowanym w HPPB trzeba wziąć udział w dwóch klasyfikacjach i finale.

1. W każdym z zawodów cyklu HPPB rozgrywane są dwa konkursy. Na ostatnich zawodach cyklu HPPB drugi konkurs jest konkursem finałowym.
2. W każdym z konkursów zaliczanych do HPPB, zawodnicy zdobywają punkty bonifikacyjne za zajęte miejsca zgodnie z poniższą tabelą:

MIEJSCE	KWALIFIKACJA	FINAŁ
I	25	50
II	20	40
III	17	34
IV	14	28
V	11	22
VI	9	18
VII	7	14
VIII	6	12
IX	5	10
X	3	6

3. Zawodnik, który nie ukończy konkursu z powodu rezygnacji, dyskwalifikacji, eliminacji lub z jakiegokolwiek innego powodu otrzymuje 0 punktów bonifikacyjnych.
4. Konkurs finałowy to ostatni konkurs rozgrywany w ramach cyklu, po zakończeniu którego ustalana jest klasyfikacja końcowa HPPB.
5. O zajętych miejscach w klasyfikacji końcowej decyduje suma punktów bonifikacyjnych ze wszystkich konkursów. W przypadku uzyskania przez zawodników takiej samej liczby punktów bonifikacyjnych o kolejności w klasyfikacji końcowej decyduje miejsce zajęte przez zawodnika w konkursie finałowym.

§ 7 Zasady przyznawania nagród

1. W ramach każdego z zawodów cyklu (eliminacje i finał), przyznawane są nagrody:
Dla zwycięzców puchary i nagrody rzeczowe. Dla wszystkich uczestników flots.

§ 8 Obsady osób oficjalnych

1. Minimalne wymagania podczas zawodów cyklu HPPB:
 - 1.1. Komisja sędziowska - co najmniej 2 sędziów
 - Sędzia Główny – posiadający uprawnienia min. II klasy z licencją PZJ w powożeniu
 - sędzia pomocniczy min. z III licencją PZJ w powożeniu
 - 1.2. Gospodarz toru z aktualną licencją PZJ w powożeniu (może być jednocześnie sędzią).
 - 1.3. Zabezpieczenie medyczne musi stanowić ratownik z niezbędnym wyposażeniem ratowniczym. (zalecana karetka z obsadą).

§9 Postanowienia końcowe

1. Organizator zastrzega sobie prawo do zmian w regulaminie.
2. Interpretacja regulaminu należy wyłącznie do organizatora
3. Wszelkie kwestie dotyczące zawodów nieobjęte niniejszym regulaminem są zgodne z Uchwałą PZJ z dnia 20.12.2013r. dotyczącą zasad organizacji konkursów towarzyskich w jeździectwie.
4. Organizator nie zwraca kosztów dojazdu, ubezpieczenia koni oraz zawodników.
Organizator nie odpowiada za wypadki, szkody i kradzieże powstałe w trakcie zawodów. Komitet organizacyjny nie ponosi odpowiedzialności w razie wypadków i zachowań trenera, zawodników, luzaków i koni, jak również w przypadku kradzieży, zniszczeń, pożarów i innych wydarzeń. Zawodnicy i właściciele odpowiadają osobiście za zniszczenia w stosunku do osób trzecich spowodowane przez nich samych, ich pracowników lub ich konie. Dlatego zalecane jest zawarcie stosownego pełnego ubezpieczenia na czas udziału w zawodach .