

200 LAT



I Janowskie zawody Militari

*

**I Kawaleryjskie Mistrzostwa Polski
Służb Weterynaryjnych**

*

**VII Memoriał Kawaleryjski
o szablę Majora Jaworskiego**



**Regulamin rozgrywania zawodów
kawaleryjskich**



Janów Podlaski 27-28.05.2017 r.

1. Cel.

- podnoszenie i utrzymanie na wysokim poziomie umiejętności kawalerzystów;
- podniesienie poziomu ujeżdżenia koni oraz ich niezbędnej kondycji;
- integracja środowisk kawaleryjskich;
- kultywowanie tradycji Kawalerii II RP.

2. Próby i organizacja zawodów kawaleryjskich.

2.1. Zawody składają się z 7 prób:

- próby ujeżdżenia;
- próby skoków przez przeszkody;
- próby terenowej;
- próby strzelania z broni długiej na strzelnicy (broń pneumatyczna);
- próby władania lancą konno;
- próby władania szablą konno;
- oceny umundurowania zawodnika oraz siodłania i kielźniania konia.

3. Próba ujeżdżenia, skoków przez przeszkody oraz terenowa będzie rozegrana w klasie mini LL.

4. Klasyfikacja

4.1. Klasyfikacja ustalana jest na podstawie łącznego wyniku z wszystkich prób.

4.2. Indywidualnym zwycięzcą Zawodów Kawaleryjskich zostaje zawodnik, który we wszystkich próbach uzyska łącznie najmniejszą liczbę punktów karnych. W przypadku wyniku ex aequo o zajętych miejscach decyduje łączny wynik uzyskany z prób władania szablą i lancą.

4.3. Zawodnik, który został wyeliminowany w jakiegokolwiek próbie nie może zostać sklasyfikowany w Zawodach Kawaleryjskich. Może natomiast kontynuować kolejne próby, w których będzie klasyfikowany. Sędzia Główny Zawodów może nie dopuścić zawodnika do startu w kolejnych próbach, jeżeli uzna, że umiejętności zawodnika nie są wystarczające.

6. Uczestnictwo w Zawodach Kawaleryjskich.

6.1. W zawodach mają prawo brać udział: reprezentanci Wojska Polskiego, Policji, Straży Granicznej, Straży Miejskich i innych formacji oraz stowarzyszeń nawiązujących do tradycji kawaleryjskich lub broni jezdnych oraz jeźdźcy indywidualni kultywujący tradycje kawalerii lub broni jezdnych.

6.2. Podczas trwania zawodów, wszyscy uczestnicy i członkowie ekip zobowiązani są do przestrzegania regulaminów i zasad ogólnie przyjętych. W szczególności dotyczy to poszanowania munduru, symboli państwowych i religijnych.

6.3. Minimalny wiek zawodnika to ukończone 15 lat. Niepełnoletni uczestnicy zostaną dopuszczeni do udziału w zawodach po okazaniu pisemnej zgody opiekuna prawnego. Zgodę należy dostarczyć podczas odprawy technicznej zawodników.

6.4. Uczestników obowiązuje przestrzeganie zasad i norm bezpieczeństwa obowiązujących na zawodach sportowych.

6.5. Przystąpienie zawodnika do każdej próby jest jednoznaczne z oświadczeniem, iż jego stan zdrowia pozwala na udział w danej próbie.

6.6. Dopuszcza się start jednego zawodnika na kilku koniach.

6.7. Dwukrotny start jednego konia nie jest możliwy.

6.8. O kolejności startów decyduje losowanie przeprowadzone na odprawie w obecności

Sędziego Głównego oraz zawodników. Sędzia Główny Zawodów może zmienić kolejność, tak aby umożliwić start zawodnika, który występuje na kilku koniach.

6.9. Minimalny wiek konia to ukończone 4 lata.

6.10. W momencie przyjazdu na teren zawodów należy przedstawić paszport konia wraz z aktualnymi szczepieniami.

6.11. Ostateczny głos w sprawie startu konia w danej próbie należy do Sędziego Głównego po konsultacji z Lekarzem Weterynarii.

7. Dobrostan koni i zawodników

7.1. Komisja Sędziowska prowadzi przegląd koni wraz z Lekarzem Weterynarii Zawodów.

7.2. Koń do przeglądu musi być zaprezentowany wyczyszczony, w podkowach, bez derki, bez ochraniaczy na nogach i w ogłowie wędzidłowym.

7.3. Konia prezentuje zawodnik na nim startujący. Jeżeli zawodnik nie może osobiście pokazać konia na ścieżce, może poprosić o to inną osobę, musi jednak być obecny osobiście podczas prezentacji konia. Nieprzestrzeganie tego punktu Regulaminu powoduje niezaliczenie przeglądu konia i eliminację pary z dalszego uczestnictwa w zawodach.

7.4. Osoba prezentująca konia na przeglądzie musi być ubrana czysto i schludnie.

7.5. W czasie rozgrywania poszczególnych prób, wszystkich uczestników obowiązuje bezwzględny zakaz spożywania alkoholu lub zażywania innych środków odurzających.

Osoby u których istnieje uzasadnione podejrzenie, że przystępują do próby pod wpływem alkoholu lub innych środków odurzających mogą zostać poddane badaniu na życzenie Sędziego Głównego.

7.6. Osoby będące pod wpływem alkoholu lub innych środków odurzających zostaną decyzją Sędziego Głównego nie dopuszczone do udziału w zawodach.

7.7 Osoby nie przestrzegające ogólnie obowiązujących zasad kultury i porządku zostaną wykluczone z konkursu oraz usunięte z rejonu kwaterunkowego i udziału w imprezie.

8. Protesty.

8.1. Od decyzji sędziów można złożyć protest. Protest składany jest w formie pisemnej w biurze zawodów, bezpośrednio po próbie (do 30 min. od wywieszenia wyników), której dotyczy.

8.2. Protesty niespełniające w/w warunków nie będą rozpatrywane.

8.3. W przypadku sytuacji spornych, decyzję ostateczną podejmuje Komisja Sędziowska z wyłączeniem sędziego, którego protest dotyczy.

8.4. Przy złożeniu protestu należy wpłacić kaucję wysokości 100 PLN, która w przypadku negatywnego rozpatrzenia protestu nie zostaje zwrócona.

9. Ubiór zawodników.

9.1. Zawodnicy występują w umundurowaniu jednostek kawalerii lub broni jezdnych, do których tradycji nawiązują, bądź w umundurowaniu zgodnym z regulaminami swoich środowisk.

9.2. Wszyscy zawodnicy, (jak również wszystkie inne osoby dosiadające koni na terenie zawodów) są zobowiązani do używania kasku ochronnego w czasie dosiadania koni. Odstępstwa: podczas konkurencji ujeżdżenia zawodnicy dwudziestodwuletni (22) i starsi dosiadający koni siedmioletnich (7) i starszych mogą startować w miękkim nakryciu głowy zamiast w kaskach ochronnych. Podczas konkurencji władania lancą i szabłą zawodnicy dwudziestodwuletni (22) i starsi dosiadający koni siedmioletnich (7) i starszych mogą startować w miękkim nakryciu głowy zamiast w kaskach ochronnych.

9.3. Podczas trwania zawodów konia może dosiadać tylko zawodnik na nim startujący. Luzak może na koniu jeździć stępem na długiej wodzy w stroju jeździeckim i prawidłowo zapiętym kasku.

10. Rząd koński.

10.1. Rząd koński w próbach ujeżdżenia, terenowej i skoków przez przeszkody określają przepisy PZJ dla konkurencji WKKW.

10.2. W próbach władania lancą, szablą obowiązuje rząd kawaleryjski

Tabela opisująca ubiór, rząd i wyposażenie zawodników i koni.

Lp.	Próba	Rząd	Ubiór	Informacje dodatkowe
1	ujeżdżenia	sportowy (wg pkt 10.1.)	Mundur garnizonowy	Ostrogi nie są obowiązkowe. Dopuszcza się ostrogi wz. 31 Dopuszcza się przejazd bez pasa głównego.
2	skoki przez przeszkody	sportowy (wg pkt 10.1.)	Mundur garnizonowy	Obowiązkowo: kask z trzy punktowym mocowaniem, zawodnicy poniżej 18 roku życia – kamizelka ochronna. Ostrogi nie są obowiązkowe. Dopuszcza się ostrogi wz. 31 Dopuszcza się przejazd bez pasa głównego. Dozwolony przejazd bez rękawiczek.
3	terenowa	sportowy (wg pkt 10.1.)	Dowolny - schludny	Obowiązkowo kask z trzy punktowym mocowaniem, kamizelka ochronna. Ostrogi nie są obowiązkowe. Dopuszcza się ostrogi wz.31
4	strzelania z broni długiej na strzelnicy		Mundur garnizonowy lub polowy	
5	władania lancą konno	kawaleryjski (zgodnie z pkt 10.2.)	Mundur garnizonowy lub polowy	Dozwolony przejazd bez rękawiczek.
6	władania szablą konno	kawaleryjski (zgodnie z pkt 10.2.)	Mundur garnizonowy lub polowy	obowiązkowo podczas przejazdu temblak założony na rękę. Dozwolony przejazd bez rękawiczek.

11. Szczegółowe zasady rozgrywania poszczególnych prób.

11.1. Próba ujeżdżenia.

Rozgrywana i punktowana jest zgodnie z przepisami i regulaminem Polskiego Związku Jeździeckiego dla dyscypliny WKKW klasy LL. <http://pzj.pl/sport/wkkw> .

Punktacja:

- Punkty karne osiągnięte w tej próbie zostaną pomnożone przez współczynnik 1,0 otrzymany wynik będzie stanowił końcowy wynik punktów karnych z tej próby;

11.2. Próba skoków przez przeszkody.

Rozgrywana i punktowana jest zgodnie z przepisami i regulaminem Polskiego Związku Jeździeckiego dla dyscypliny WKKW.

Punktacja:

- Punkty karne osiągnięte w tej próbie zostaną pomnożone przez współczynnik 2,5 otrzymany wynik będzie stanowił końcowy wynik punktów karnych z tej próby;

11.3. Próba terenowa.

Rozgrywana i punktowana jest zgodnie z przepisami i regulaminem Polskiego Związku Jeździeckiego dla dyscypliny WKKW.

Punktacja:

- Punkty karne osiągnięte w tej próbie zostaną pomnożone przez współczynnik 0,5 otrzymany wynik będzie stanowił końcowy wynik punktów karnych z tej próby;

11.4. Próba strzelania z broni długiej na strzelnicy (broń pneumatyczna).

– Strzelanie odbywa się w pozycji stojącej do 5 tarcz strzeleckich z odległości od 10 do 15 m;

Tarcza: papierowa – o średnicy 10 cm, pole punktowane (czarne) o średnicy od 4 do 6 cm (przykładowa tarcza jest załączona w Załączniku 1 niniejszego Regulaminu)

Broń: wiatrówka pneumatyczna długa 4.5 mm na śrut ołowiany

Ilość strzałów 5, każdy strzał do oddzielnej tarczy;

Punktacja:

– Trafienie w wyznaczone pole – 0 pkt. karnych;

– Nietrafienie – 10 pkt. karnych;

- Zawodnikowi przysługują 2 strzały próbne (zawodnik ma prawo obejrzeć swoją tarczę po oddaniu strzałów próbnych);

- Norma czasu na całą próbę (oddanie strzałów próbnych jak i ocenianych) 7 minut;

- Broń: tego samego rodzaju dla wszystkich zawodników.

- Maksymalna liczba punktów karnych : 50 pkt.

11.5. Władanie lancą.

– Próba jest rozgrywana na torze w linii prostej lub po obwodzie placu;

– Ćwiczenia powinny być dobrane w sposób zapewniający płynność ruchów i możliwość naturalnego połączenia kolejnych;

– Pchnięcia i uderzenia zgodne z Regulaminem kawalerii cz. I t. I „Wyszkolenie kawalerzysty” z 1938 roku;

Tempo: 420-480 m/min

Ilość pozorników: 8.

Punktacja:

– Zebranie pierścienia - 0 pkt. karnych, strącenie pierścienia - 5 pkt. karnych, niezbranie pierścienia - 10 pkt. karnych, strącenie pierścienia poprzez trafienie w konstrukcję - 10 pkt. karnych;

– Trafienie manekina 0 pkt. karnych, nietrafienie manekina - 10 pkt. karnych;

– Zrzutka bądź wyłamanie na przeszkodzie - 10 pkt. karnych;

– Przejście do chodu niższego niż galop – 10 pkt. karnych;

– Punkty karne za każdą rozpoczętą sekundę przejazdu –2 pkt. karne;

– Utrata broni – 100 pkt. karnych;

– Utrata części umundurowania lub wyposażenia – 20 pkt. karnych;

– Upadek jeźdźca lub konia – eliminacja

– Przekroczenie podwójnej normy czasu- eliminacja

11.6. Władanie szablą.

– Próba jest rozgrywana na torze w linii prostej lub po obwodzie placu;

– Średnica pierścieni – 15 cm

– Cięcia i pchnięcia zgodne z Regulaminem kawalerii cz. I t. I „Wyszkolenie kawalerzysty” z 1938 roku;

Tempo: 420-480 m/min

Ilość pozorników: 8.

Punktacja:

- Ścięcie łoży - 0 pkt. karnych, złamanie łoży - 5 pkt. karnych, brak ścięcia lub złamania - 10 pkt. karnych;
- Zebranie pierścienia - 0 pkt. karnych, strącenie pierścienia - 5 pkt. karnych, niezbranie pierścienia - 10 pkt. karnych, strącenie pierścienia poprzez trafienie w konstrukcję - 10 pkt. karnych;
- Trafienie manekina - 0 pkt. karnych, nietrafienie manekina - 10 pkt. karnych;
- Ścięcie gomóły na 2 części - 0 pkt. karnych, brak ścięcia - 10 pkt. karnych
- Zrzutka bądź wyłamanie na przeszkodzie - 10 pkt. karnych;
- Przejście do chodu niższego niż galop - 10 pkt. karnych;
- Punkty karne za każdą rozpoczętą sekundę przejazdu - 2 pkt. karne;
- Utrata broni - 100 pkt. karnych;
- Utrata części umundurowania lub wyposażenia - 20 pkt. karnych;
- Upadek jeźdźca lub konia - eliminacja.
- Przekroczenie podwójnej normy czasu - eliminacja

11.7. Ocena umundurowania zawodnika oraz siodłania i kietznania konia.

- Ocenę umundurowania zawodnika oraz siodłania i kietznania konia powinno sędziować min. 2 sędziów.

Punktacja:

- Punkty karne osiągnięte w tej próbie zostaną pomnożone przez współczynnik 2,0 otrzymany wynik będzie stanowił końcowy wynik punktów karnych z tej próby;

11.8. Zawodnik, który w uznaniu Komisji Sędziowskiej nie panuje nad koniem podczas przejazdu może być w każdej chwili zatrzymany, czego skutkiem jest eliminacja z próby.

12. Kolejność pozorników.

12.1 Próba władania lancą:

- kółko na lewo, kółko na prawo, manekin na lewo klucie w dół, kółko na prawo, manekin klucie w przód w prawo, kółko na lewo, przeszkoda skokowa 60 cm + manekin na prawo klucie w dół.

12.2 Próba władania szablą:

- łoża na prawo z góry, łoża na lewo z dołu, manekin klucie na lewo, gomółta cięcie na prawo, kółko na prawo, kółko na lewo, kółko na prawo, przeszkoda skokowa 60 cm.

13. Kodeks postępowania z koniem.

- We wszystkich dziedzinach życia kawalerskiego koń jest najważniejszy.

- Dobro konia powinno stać ponad interesami hodowców, jeźdźców, trenerów, właścicieli, handlarzy, organizatorów, sponsorów i osób oficjalnych.

- Wszelkie postępowanie i leczenie powinno zapewnić zdrowie i dobre samopoczucie koniom.

- Należy dołożyć starań, aby zapewnić wysoki poziom żywienia, opieki weterynaryjnej, higieny i bezpieczeństwa koni.

- Podczas transportowania koni muszą być zapewnione właściwe warunki. Należy przedsięwziąć odpowiednie kroki, aby zapewnić dobrą wentylację oraz regularne karmienie i pojenie koni.

- Należy położyć duży nacisk na podnoszenie edukacji w dziedzinie treningu i postępowania z końmi oraz promować badania w zakresie ich zdrowotności.

- W trosce o dobro koni, jako najważniejsze uważa się przygotowanie i umiejętności kawalerzysty.

- Wszelkie metody treningu i jazdy muszą brać pod uwagę konie, jako stworzenia żywe i nie mogą nieść ze sobą technik uważanych przez FKO, PZJ i FEI za niedozwolone.

14. Postanowienia końcowe

14.1 Organizatorzy zastrzegają sobie prawo zmian w programie, i regulaminie zawodów.

14.2 Ostateczna interpretacja zapisów regulaminu należy do organizatorów

Załączniki: 1. tarcza strzelecka

