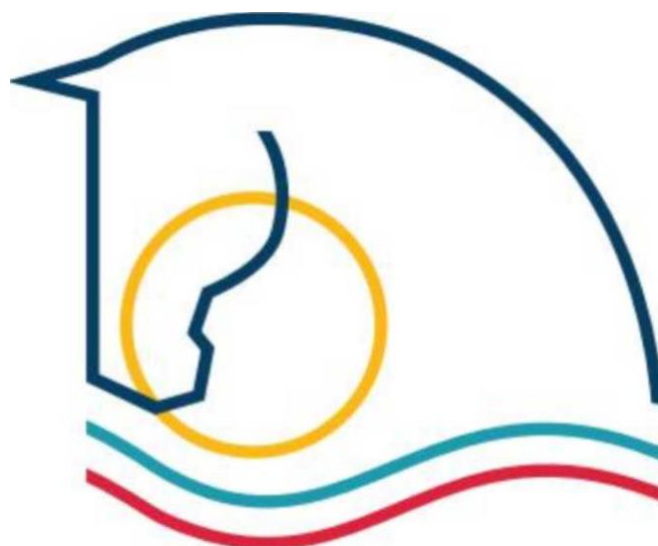


Regulamin Rozgrywania Mistrzostw Województwa Pomorskiego



**POMORSKI
ZWIĄZEK
JEŹDZIECKI**

Wydanie 2022

SPIS TREŚCI

ROZDZIAŁ I POSTANOWIENIA OGÓLNE 3

ARTYKUŁ 1 WPROWADZENIE	3
ARTYKUŁ 2 KATEGORIE WIEKOWE.	3
ARTYKUŁ 3 DOKUMENTY ZAWODNIKÓW I KONI	3
ARTYKUŁ 4 NAGRODY NA ZAWODACH.....	4
ARTYKUŁ 5 OPŁATY ZA ZAWODY	4
ARTYKUŁ 6 ZASADY ROZGRYWEK I KLASYFIKACJA	4
ARTYKUŁ 7 OBOWIĄZKI ORGANIZATORA ZAWODÓW.....	4

CZEŚĆ II MISTRZOSTWA WOJEWÓDZTWA POMORSKIEGO W UJEŹDŻENIU 5

ARTYKUŁ 8 ZASADY ROZGRYWEK	5
ARTYKUŁ 9 KLASYFIKACJA I KOLEJNOŚĆ STARTÓW.....	5
ARTYKUŁ 10 OBOWIĄZUJĄCE PROGRAMY	5

CZEŚĆ II MISTRZOSTWA WOJEWÓDZTWA POMORSKIEGO W SKOKACH PRZEZ PRZESZKODY 6

ARTYKUŁ 11 KOLEJNOŚĆ STARTÓW I WARUNKI KWALIFIKACJI DO KONKURSÓW FINAŁOWYCH	6
ARTYKUŁ 12 KLASYFIKACJA.....	6
ARTYKUŁ 13 MISTRZOSTWA MŁODZIKÓW I JUNIORÓW MŁODSZYCH.....	6
ARTYKUŁ 14 MISTRZOSTWA JUNIORÓW I SENIORÓW	7

CZEŚĆ III MISTRZOSTWA WOJEWÓDZTWA POMORSKIEGO W WKKW 8

ARTYKUŁ 15 ZASADY ROZGRYWEK	8
ARTYKUŁ 16 KOLEJNOŚĆ PRÓB W ZALEŻNOŚCI OD DŁUGOŚCI TRWANIA ZAWODÓW.....	8

KODEKS POSTĘPOWANIA Z KONIEM

1. Na wszystkich etapach treningu i przygotowań konia do startu w zawodach, dobro konia musi stać ponad wszelkimi innymi wymaganiami. Dotyczy to stałej opieki, metod treningu, starannego obrządku, kucia i transportu.
2. Konie i jeźdźcy muszą być wytrenowani, kompetentni i zdrowi zanim wezmą udział w zawodach. Odnosi się to także do podawania leków i środków medycznych, zabiegów chirurgicznych zagrażających zdrowiu konia lub ciąży klaczy oraz do przypadków nadużywania pomocy.
3. Zawody nie mogą zagrażać dobru konia. Wymaga to zwrócenia szczególnej uwagi na teren zawodów, podłoże, pogodę, warunki stajenne, kondycję koni i ich bezpieczeństwo także podczas podróży powrotnej z zawodów.
4. Należy dołożyć wszelkich starań, aby zapewnić koniom staranną opiekę po zakończeniu zawodów a także humanitarne traktowanie po zakończeniu kariery sportowej. Dotyczy to właściwej opieki weterynaryjnej w przypadku leczenia obrażeń odniesionych na zawodach oraz spokojnej starości, ewentualnie eutanazji.
5. PZJ zachęca wszystkie osoby działające w sporcie jeździeckim do stałego podnoszenia poziomu swej wiedzy oraz umiejętności dotyczących wszelkich aspektów współpracy z koniem.

Rozdział I POSTANOWIENIA OGÓLNE

Artykuł 1 Wprowadzenie

1. Niniejszy Regulamin określa zasady organizacji i przeprowadzania Mistrzostw Województwa Pomorskiego w konkurencjach: ujeżdżenie, skoki przez przeszkody oraz WKKW.
2. Mistrzostwa Województwa Pomorskiego mogą być rozgrywane w formule dwu lub trzydniowej.
3. Regulamin ustanowiono w celu zapewnienia zawodnikom obiektywnych warunków udziału we współzawodnictwie sportowym. W przypadku wątpliwości lub sprzeczności występujących w rozumieniu przepisów, należy je interpretować w taki sposób, który zapewnia udział wszystkim zawodnikom na równych prawach zgodnie z zasadą „fair play”.
4. We wszystkich sprawach nieobjętych niniejszym Regulaminem zastosowanie mają Przepisy Ogólne PZJ, Przepisy i Regulaminy poszczególnych konkurencji, Regulamin Rozgrywania Krajowych Zawodów Dzieci i Młodzieży oraz Przepisy Weterynaryjne i Kontroli Leczenia Koni.
5. Regulamin może być zmieniany uchwałą Zarządu Pomorskiego Związku Jeździeckiego podjętą z własnej inicjatywy, na wniosek Kolegium Sędziów lub Wojewódzkiego Koordynatora ds. szkolenia jeździeckiego. Uchwały Zarządu Pomorskiego Związku Jeździeckiego obejmujące zmianę Regulaminu będą zamieszczone na stronie internetowej Pomorskiego ZJ.

Artykuł 2 Kategorie wiekowe.

1. Kategorie wiekowe i maksymalna dzienna liczba startów zawodników jest zgodna z Regulaminami poszczególnych konkurencji.
2. Zawodnicy mogą brać udział w Mistrzostwach w swojej kategorii wiekowej i/lub w kategorii wyższej, z zachowaniem ograniczeń wiekowych i warunków startów dla poszczególnych konkursów, określonych w Regulaminach konkurencji.
3. Zawodnicy na jednych Mistrzostwach mogą brać udział w maksymalnie dwóch kategoriach, na różnych koniach.
4. Wiek zawodników określany jest zgodnie z kalendarzowym rokiem urodzenia.

Artykuł 3 Dokumenty zawodników i koni

1. Niezbędne dokumenty zawodników i koni oraz warunki startów w zawodach opisane są w Przepisach i Regulaminach PZJ.
2. Prawo startu w Mistrzostwach mają zawodnicy zarejestrowani w klubach będących członkami Pomorskiego ZJ oraz zawodnicy bez przynależności klubowej (BPK) zarejestrowani w Pomorskim ZJ.

Artykuł 4 Nagrody na zawodach

1. Propozycje zawodów muszą zawierać wykaz minimalnych nagród pieniężnych oraz ich podział, ze wskazaniem miejsc objętych gwarantowanymi nagrodami.
2. Nagrody honorowe (medale, statuetki, flo) muszą być przyznane wszystkim medalistom. Nagrody finansowe i rzeczowe muszą być przyznane co najmniej 25% zawodników startujących w każdej kategorii.
3. Dla zawodników startujących w kategorii Juniorów i Seniorów przeznaczone są nagrody finansowe w łącznej wysokości nie mniejszej niż 50% sumy opłat organizacyjnych w Mistrzostwach. Z tej puli co najmniej 1/3 przeznaczona jest na kategorię Juniorów a 2/3 na kategorię Seniorów.
4. Dla zawodników startujących w pozostałych kategoriach wiekowych, Organizator musi przeznaczyć dodatkowe nagrody rzeczowe lub finansowe i podać ich przybliżoną wartość w propozycjach zawodów.
5. Organizator zobowiązany jest do zapewnienia pucharów i medali oraz udekorowania najlepszych trzech zawodników w każdej kategorii na podium.

Artykuł 5 Opłaty za zawody

1. W kategorii Młodzików oraz Juniorów Młodszych opłata organizacyjna (bez boksu) nie może być wyższa niż 450 zł w formule trzydniowej oraz 350 zł w formule dwudniowej.
2. W kategorii Juniorów oraz Seniorów opłata organizacyjna (bez boksu) nie może być wyższa niż 600 zł w formule trzydniowej oraz 400 zł w formule dwudniowej.

Artykuł 6 Zasady rozgrywek i klasyfikacja

1. Mistrzostwa mogą być rozgrywane w formule dwudniowej albo trzydniowej. Niezależnie od ilości dni, muszą zostać rozegrane dwa półfinały i finał. W przypadku formuły dwudniowej oba półfinały odbywają się pierwszego dnia a finały drugiego dnia Mistrzostw.
2. Jeśli wystąpią nieprzewidziane okoliczności, niepozwalające rozegrać wszystkich konkursów danej rundy, medale mogą zostać przyznane, jeśli zostały rozegrane przynajmniej dwa konkursy danej rundy.
3. Zawodnik może startować w jednej kategorii na dwóch koniach w konkursach półfinałowych.
4. W finale zawodnik może startować na jednym koniu, na którym ukończył jeden z półfinałów. Zawodnik ma obowiązek zgłosić komisji sędziowskiej na którym koniu będzie startował w finale, najpóźniej pół godziny przed rozpoczęciem konkursu finałowego.
5. W Mistrzostwach będą sklasyfikowani zawodnicy, którzy ukończyli przynajmniej dwa konkursy rozgrywane w ramach danej kategorii.
6. Aby przyznać medale i tytuły mistrzowskie w poszczególnych kategoriach, musi w niej wziąć udział przynajmniej trzech zawodników.
7. W Mistrzostwach koń może startować wyłącznie pod jednym zawodnikiem. Jeśli w czasie trwania Mistrzostw rozgrywane są inne zawody, to koń może brać w nich udział jedynie pod zawodnikiem zgłoszonym do Mistrzostw.
Wyjątek od tej reguły stanowi kategoria Młodzika w konkurencji ujeżdżenia, jeśli zawody są rozgrywane w formule trzydniowej- wówczas koń może startować pod dwoma zawodnikami.

Artykuł 7 Obowiązki organizatora zawodów

1. Przesłania do Biura Pomorskiego ZJ w terminie 7 dni oficjalnych wyników z tych zawodów.
2. Zapewnienia odpowiednio przeszkolonych sekretarzy, równej liczbie sędziów zaproszonych na zawody (dotyczy ujeżdżenia i WKKW).
3. Zapewnienia rękawiczek dla komisarzy w ilości adekwatnej do liczby koni uczestniczących w zawodach, umożliwiających kontrolę kielzna i ochraniaczy.
4. Zapewnienia środków łączności między Osobami Oficjalnymi.
5. Przygotowania strefy VIP dla Pomorskiego ZJ o ustalonych wcześniej z organizatorem wymiarach.

CZĘŚĆ II MISTRZOSTWA WOJEWÓDZTWA POMORSKIEGO W UJEŹDZENIU

Artykuł 8 Zasady rozgrywek

1. Do Mistrzostw Województwa Pomorskiego nie obowiązuje norma kwalifikacyjna ani dla startu w Mistrzostwach, ani dla startu w konkursie finałowym.
2. W Mistrzostwach Województwa dozwolona jest jazda na kielźnie wędzidłowym niezależnie od klasy konkursu, z batem oraz bez ostróg. Wszystkie programy powinny być wykonywane z pamięci.
3. Młodzicy na kucach w konkursach na styl mogą startować na wypinaczach.
4. Wszystkie konkursy Mistrzostw Województwa muszą być sędziowane przez minimum dwóch sędziów

Artykuł 9 Klasyfikacja i kolejność startów

1. Wynikiem zawodnika w Mistrzostwach jest suma jego punktów procentowych ze wszystkich konkursów danej kategorii. Jeżeli zawodnik startuje w jednej kategorii na dwóch koniach, to zaliczany jest jego lepszy wynik z danego półfinału.
2. W przypadku równej ilości punktów procentowych na miejscach medalowych o wyniku decyduje w pierwszej kolejności lepszy wynik procentowy zawodnika w konkursie finałowym, następnie wynik II półfinału.
3. Kolejność startu w półfinałach jest losowa. Kolejność startu w konkursie finałowym wg zajmowanych miejsc po dwóch półfinałach losowana w podziale co 5 koni.

Artykuł 10 Obowiązujące programy

Kategoria wiekowa	I półfinał	II półfinał	Finał
Młodzicy na kucach	L6-R	L1-R	L2-R
Juniorzy Mł na kucach	P6	P3	P4
Juniorzy Mł	D1	D2	P2
Juniorzy	P1	P2	P3
Seniorzy	C1	C2	C4

CZĘŚĆ II MISTRZOSTWA WOJEWÓDZTWA POMORSKIEGO W SKOKACH PRZEZ PRZESZKODY

Artykuł 11 Kolejność startów i warunki kwalifikacji do konkursów finałowych

1. W półfinałach zawodnicy startują zgodnie z wylosowaną kolejnością.
2. W finałach zawodnicy startują w kolejności odwrotnej do zajmowanych miejsc po półfinałach. W kategorii Młodzików i Juniorów Młodszych w przypadku równej ilości punktów karnych po półfinałach, zawodnicy zachowują kolejność startu z II półfinału.
W kategorii Juniorów i Seniorów w przypadku równej ilości punktów karnych po półfinałach zawodnicy startują w kolejności odwrotnej do zajmowanych miejsc w II półfinale.
3. W finałach mogą wziąć udział zawodnicy, którzy ukończyli przynajmniej jeden z półfinałów.
4. W drugim nawrocie finału weźmie udział dziesięciu najlepszych zawodników po dwóch półfinałach oraz zawodnicy mający wynik równy dziesiątemu.

Artykuł 12 Klasyfikacja

1. Wynikiem zawodnika w Mistrzostwach jest suma jego punktów karnych ze wszystkich konkursów danej kategorii. Jeżeli zawodnik startuje w jednej kategorii na dwóch koniach, to zaliczany jest jego lepszy wynik z danego półfinału.
2. Zawodnik, który nie ukończy jednego z półfinałów, otrzyma wynik ostatniego zawodnika, który ukończył przejazd w tym konkursie zaliczany do mistrzostw, powiększony o 10 punktów karnych.
3. Zawodnik zdyskwalifikowany w jednym z półfinałów, otrzyma wynik ostatniego zawodnika, który ukończył przejazd w tym konkursie zaliczany do mistrzostw, powiększony o 20 punktów karnych.
4. W przypadku osiągnięcia jednakowych wyników po II nawrocie finału przez zawodników na miejscach medalowych, należy o te miejsca przeprowadzić rozgrywkę na zasadach konkursu zwykłego.

Artykuł 13 Mistrzostwa Młodzików i Juniorów Młodszych

1. Parametry i rodzaje konkursów:

Warunki konkursów	Młodzicy na kucach gr A1*	Młodzicy na kucach gr A2*	Juniorzy Młodzi na kucach	Juniorzy Młodzi
Minimalny wiek konia	5 lat			
I i II półfinał – z oceną stylu jeźdźca				
Maksymalna wysokość przeszkód	50 cm	70 cm	85 cm	100 cm
Finał – konkurs dwunawrotowy (dokładności/dokładności, wg. art. 273.3.2 Przepisów B)¹				
Maksymalna wysokość przeszkód	55 cm	75 cm	90 cm	105

*- **gr. A1** – Maksymalny wzrost kuca 130/131 cm; **gr. A2** - Maksymalny wzrost kuca 148/149 cm

¹- w przypadku zawodników z równą ilością punktów karnych na miejscach medalowych po II nawrocie, przeprowadzona zostanie o te miejsca rozgrywka na zasadach konkursu zwykłego. Pozostali zawodnicy będą sklasyfikowani wg ilości punktów po II nawrocie.

2. Sposób sędziowania
Konkursy z oceną stylu jeźdźca są oceniane przez 3 sędziów, na odrębnych stanowiskach. Z ocen obliczana jest średnia, a następnie do niej dodawane są punkty karne za błędy na przeszkodach.

3. Kary za błędy wg tabeli poniżej:

Lp.	Elementy podlegające ocenie	Kara (w p.k.)	Uwagi
1	Poprawienie krzyżowania lub galopu z niewłaściwej nogi poprzez zmianę nogi z przejściem do klusa.	0 - 0,5	Każdy zakręt oceniany osobno
2	Krzyżowanie lub galop ze złej nogi	1	Każde zakręty i łuki oceniane osobno
3	Nieregularna jazda w linii lub w szeregu	0,5	Linie i szeregi oceniane osobno
4	Błędy w skoku np. pozostanie z ciałem lub wyprzedzenie	0,5 - 1	Skoki oceniane osobno
5	Ogólne wrażenie (dosiad, użycie pomocy, rytm, równowaga, płynność przejazdu, wjazd i zjazd z parkuru, wygląd ogólny jeźdźca i konia)	0 - 4	Nienaganny przejazd 0 pkt, Oceny co 0,5 pkt
6	Błędy na przeszkodach: a) Zrzutka b) Pierwsze nieposłuszeństwo c) Drugie nieposłuszeństwo d) Trzecie nieposłuszeństwo e) Upadek konia lub jeźdźca f) Przekroczenie normy czasu g) Przekroczenie czasu maksymalnego	2 2 4 Elim Elim 1 Elim	Za każde rozpoczęte 4 s.

Artykuł 14 Mistrzostwa Juniorów i Seniorów

1. Parametry i rodzaje konkursów:

Warunki konkursu	Juniorzy	Seniorzy
I półfinał – konkurs dokładności (Art. 238.1.1)		
Maksymalna wysokość przeszkód	115 cm	125 cm
II półfinał – konkurs zwykły (Art. 238.2.1)		
Maksymalna wysokość przeszkód	120 cm	130 cm
Finał – konkurs dwunawrotowy (zwykły/zwykły wg art. 273.3.4.1*)		
Maksymalna wysokość przeszkód	120 / 125cm	130 / 135 cm

*- w przypadku zawodników z równą ilością punktów karnych na miejscach medalowych po II nawrocie, przeprowadzona zostanie o te miejsca rozgrywka na zasadach konkursu zwykłego. Pozostali zawodnicy sklasyfikowani wg punktów i czasu w II nawrocie.

CZEŚĆ III MISTRZOSTWA WOJEWÓDZTWA POMORSKIEGO W WKKW

Artykuł 15 Zasady rozgrywek

1. Mistrzostwa Woj. Pomorskiego rozgrywane są według przepisów i regulaminu konkurencji WKKW
2. W mistrzostwach rozgrywane są następujące rodzaje konkursów:

Kategoria	Klasa konkursu
Juniorzy Mł na kucach	CNC-90
Juniorzy Mł	CNC-100
Juniorzy	CNC-1*
Seniorzy	CNC-2*

3. Zawodnik może startować na dwóch koniach. 30 min przed rozpoczęciem ostatniej próby musi wskazać konia, którego wynik ma być zaliczany do Mistrzostw. Na koniu, którego wynik ma być zaliczany do Mistrzostw, musi wystartować jako pierwszy. Jeśli zawodnik nie określi konia, którego wynik ma być zaliczany, to zaliczony zostanie wynik konia, który wystartował w próbie jako pierwszy.

Artykuł 16 Kolejność prób w zależności od długości trwania zawodów

1. Zawody 2 dniowe:
 - 1.1. Pierwszy dzień
Próba ujeżdżenia oraz próba skoków rozegrana 30 minut po próbie ujeżdżenia lub z odstępem minimum 4 godzin
 - 1.2. Drugi dzień
Próba terenowa.
2. Zawody 3 dniowe- wariant I:
 - 2.1. Pierwszy dzień próba ujeżdżenia
 - 2.2. Drugi dzień próba crossowa
 - 2.3. Trzeci dzień przegląd koni oraz próba skoków.
3. Zawody 3 dniowe- wariant II:
 - 3.1. Pierwszy dzień próba ujeżdżenia
 - 3.2. Drugi dzień próba skoków
 - 3.3. Trzeci dzień próba terenowa.