

REGULAMIN DRIVING CUP

§ 1 Postanowienia ogólne

1. DRIVING CUP, jest cyklem zawodów zakończonym finałem.
2. DRIVING CUP rozgrywany jest oddzielnie dla zaprzęgów: czterokonnych, parokonnych, jednokonnych oraz kucy. W przypadku zgłoszenia zbyt małej ilości zaprzęgów kuców (minimum 5) mogą one startować w konkursach wraz z końmi dużymi.
3. Celem zawodów jest promocja i rozpowszechnienie dyscypliny sportu, jaką jest powożenie, jako formy alternatywnej oceny i weryfikacji wartości użytkowej koni oraz formy turystyki konnej i aktywnego wypoczynku dla młodzieży i dorosłych oraz integracja środowiska jeździeckiego. Ponadto zawody stanowią doskonałą okazję do zdobywania doświadczenia dla początkujących zawodników i koni. Jednocześnie dają możliwość korygowania błędnych postaw poprzez wymianę doświadczeń z zawodnikami już bardzo utytułowanymi.
4. Informacje dotyczące organizatora, miejsca oraz terminu poszczególnych zawodów zostaną zamieszczone w propozycjach z odpowiednim wyprzedzeniem.

§ 2 Warunki uczestnictwa

1. Prawo udziału w zawodach DRIVING CUP mają wszyscy zawodnicy, którzy zgłoszą się do organizatora zawodów we wskazanym w propozycjach terminie, wypełnią formularz zgłoszeniowy, wpłacą wpisowe (którego wysokość określona zostanie w propozycjach do poszczególnych zawodów) i uzyskają rejestrację na liście startowej. Zawodnicy muszą przedstawić zaświadczenie lekarskie o braku przeciwwskazań do startu w zawodach.
2. W DRIVING CUP mogą wystartować zawodnicy zarejestrowani w PZJ, OZJ lub amatorzy oraz konie 4-letnie i starsze.
3. Zawodnicy, którzy startują w zawodach ogólnopolskich i międzynarodowych oraz są zarejestrowani w PZJ lub WZJ

mogą brać udział w zawodach, ale do ich wyników doliczone będą punkty karne:

* Dotyczy zawodników, którzy w swojej dotychczasowej karierze zdobyli medal MP, lub uczestniczył w MŚ, ME w kategoriach seniorów (nie dotyczy MP amatorów) będą oni mieli doliczone 10 pkt karnych do wyniku próby ujeżdżenia.

4. Do udziału w zawodach dopuszczone będą konie zdrowe z aktualnymi szczepieniami przeciwko grypie w/g poniższego schematu:
 - a.) *szczepienie podstawowe:*
 - *pierwsze szczepienie – w dniu rozpoczęcia szczepień*
 - *drugie szczepienie – nie wcześniej niż 21-ego dnia i nie później niż 92 dnia od pierwszego szczepienia*
 - b.) *szczepienie przypominające:*
 - *co 6 miesięcy od ostatniego szczepienia (jest dopuszczalny 21 dniowy okres karencji)*
 - *żadne szczepienie przypominające nie może się odbyć później niż na 7 dni przed przybyciem na zawody*
5. W każdej eliminacji i finale zawodnik ma prawo startu wieloma zaprzęgami, lecz do klasyfikacji DRIVING CUP liczy się tylko jeden zapręg w danej kategorii wskazany podczas rejestracji i startuje jako pierwszy.
6. Osoby niepełnoletnie obowiązuje pisemna aktualna zgoda rodziców lub opiekunów prawnych.
7. W zawodach mogą startować osoby niepełnoletnie, pod warunkiem startu pełnoletniego luzaka (lub gdy osoba niepełnoletnia ma pełnić rolę luzaka, pełnoletniego powożącego). Obowiązuje pisemna zgoda rodziców lub opiekunów prawnych (załącznik nr.2).
8. 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 DRIVING CUP, a w szczególności w celu ogłoszenia wyników cyklu.
9. Udział w zawodach organizowanych w ramach DRIVING CUP oznacza akceptację niniejszego Regulaminu.

§ 3 Warunki techniczne

1. Poniższe warunki techniczne odnoszą się do eliminacji i finału DRIVING CUP.
2. Każde zawody składają się z próby ujeżdżenia oraz konkursu maratonu kombinowanego – (dwunawrotowy)
3. Program ujeżdżenia MPMK konie 4 – letnie 2016r. (załącznik nr. 1)
4. Maraton kombinowany obejmuje maksimum 3 przeszkody typu maratonowego oraz 8 do 12 przeszkód typu zręcznościowego w każdym nawrocie (w zależności od rozmiarów areny).
5. Maksymalna ilość bramek w przeszkodzie typu maratonowego wynosi 5.
6. Jeśli przewidziany jest mostek, nie może być krótszy niż 6m i wyższy niż 20 cm. Dla bezpieczeństwa koni muszą być zastosowane odkosy. Mostek może być pokonywany tylko w linii prostej.
7. Konkursy rozgrywane są na zasadzie konkursów dokładności.
8. Obowiązuje norma czasu. Za przekroczenie normy czasu zawodnik otrzymuje 0.25 pkt. karnego za każdą sekundę spóźnienia.
9. 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 punktami karnymi.
10. W przeszkodzie typu maratonowego 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.

§ 4 Zestawienie kar

1. Punkty karne
-strącenie piłki w przeszkodzie pojedynczej 3 pkt.

- strącenie piłki lub przewrócenie elementu w przeszkodzie typu maratonowego 3 pkt.
- spowodowanie, że przeszkoda musi być odbudowana (czas zatrzymany) 3 pkt.
- zejście luzaka pierwszy lub drugi przypadek (czas nie jest zatrzymywany) 10 pkt. za każdy przypadek
- luzak używa lejców lub hamulca 20 pkt.
- naprawienie błędu trasy w przeszkodzie typu maratonowego 20 pkt.

2. Eliminację w konkursie powoduje:

- zejście luzaka lub powożącego trzeci przypadek
- trzecie nieposłuszeństwo
- przejechanie przeszkody pojedynczej w złej kolejności lub kierunku
- błąd trasy nienaprawiony, w przeszkodach typu maratonowego
- nieprzejechanie chorągiewek startu lub mety
- przewrócenie pojazdu
- czynne użycie bata przez luzaka

3. W przeszkodzie typu maratonowego bramki oznaczone białymi i czerwonymi literami 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.

4. 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.

5. Każdy przypadek wypadnięcia z pojazdu skutkuje 10 pkt. karnymi.

6. Luzak musi być na pojeździe, gdy zaprzęg przejeżdża linię mety. Niezastosowanie się do powyższego skutkuje eliminacją zaprzęgu.

7. Zawodnik musi rozpocząć przejazd w ciągu 45 sekund od otrzymania sygnału. W przeciwnym razie czas zostanie uruchomiony

8. 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. karnych za każdy strącony element oraz 3 pkt. karnych za każdy przypadek odbudowy przeszkody.
3. Jeśli zawodnik pomyli trasę w przeszkodzie, 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. 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 10 pkt. karnych za zejście luzaka.
6. W przypadku oczywistej brutalności, Przewodniczący komisji ma obowiązek użyć dzwonka i zdyskwalifikować zawodnika z zawodów.
7. Za każdym razem, gdy użyty jest dzwonek, zawodnik będący na parkurze musi się zatrzymać. Jeśli nie uczyni tego, mimo powtórnego dzwonka, będzie eliminowany. Komitet organizacyjny powinien dysponować dzwonkiem wystarczająco głośnym, by zawodnik mógł go usłyszeć mimo głośniejszej muzyki.

8. Wszyscy zawodnicy i luzacy podczas pokonywania parkuru muszą mieć na głowie prawidłowo zapięty atestowany kask jeździecki.
9. Ubiór zawodnika i luzaka musi być czysty i schludny. Krótkie spodnie (szorty) są niedopuszczalne.

§ 6 Zasady punktacji i klasyfikacji

5. Zawodnik, który nie ukończy konkursu z powodu rezygnacji, dyskwalifikacji, eliminacji lub z jakiegokolwiek innego powodu otrzymuje 0 punktów bonifikacyjnych.
6. Konkurs finałowy to ostatni konkurs rozgrywany w ramach cyklu, po zakończeniu którego ustalana jest klasyfikacja końcowa DRIVING CUP.
7. 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.
8. Sposób przyznawania punktów bonifikacyjnych w cyklu DRIVING CUP zamieszczony jest w załączniku nr.3

§ 7 Zasady przyznawania nagród

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

§ 8 Obsady osób oficjalnych

1. Minimalne wymagania podczas zawodów cyklu DRIVING CUP:
Komisja sędziowska - co najmniej 2 sędziów
-SG – sędzia minimum II klasy z licencją PZJ
-Sędzia pomocniczy z licencją PZJ na rozprężalni
2. Gospodarz toru z aktualną licencją PZJ w powożeniu (może być jednocześnie sędzią).

3. Zabezpieczenie medyczne musi stanowić ratownik z niezbędnym wyposażeniem ratowniczym. (zalecana karetka z obsadą)

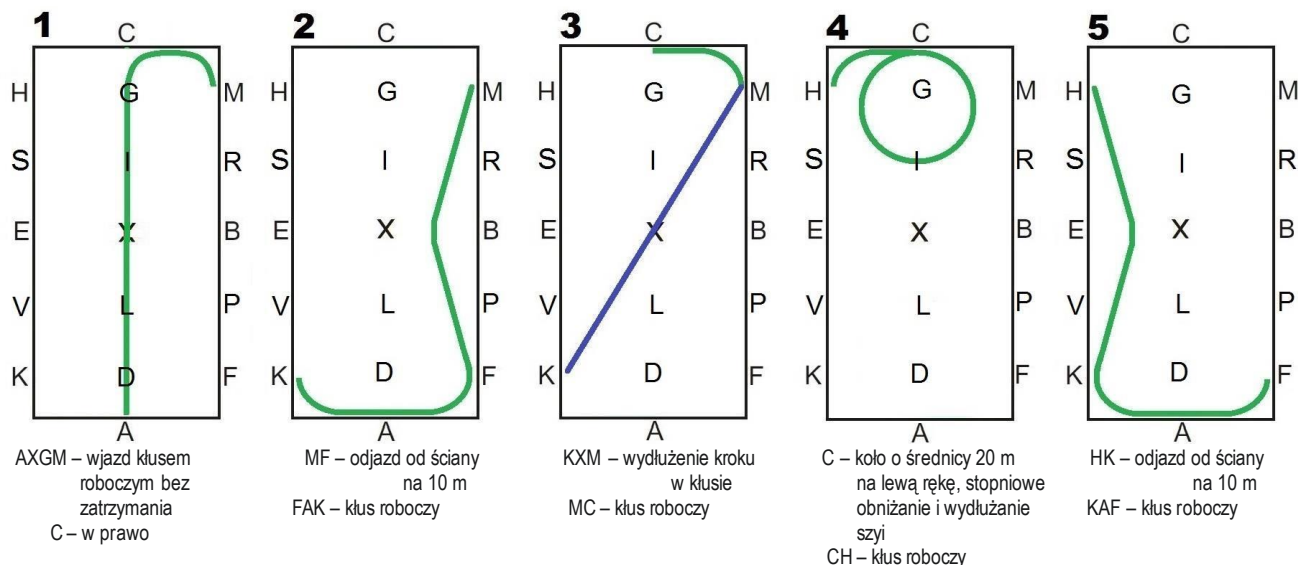
§ 9 Postanowienia końcowe

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 6.02.2013 r. 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.

DRIVING CUP

Załącznik nr 1 do regulaminu DRIVING CUP
1z2

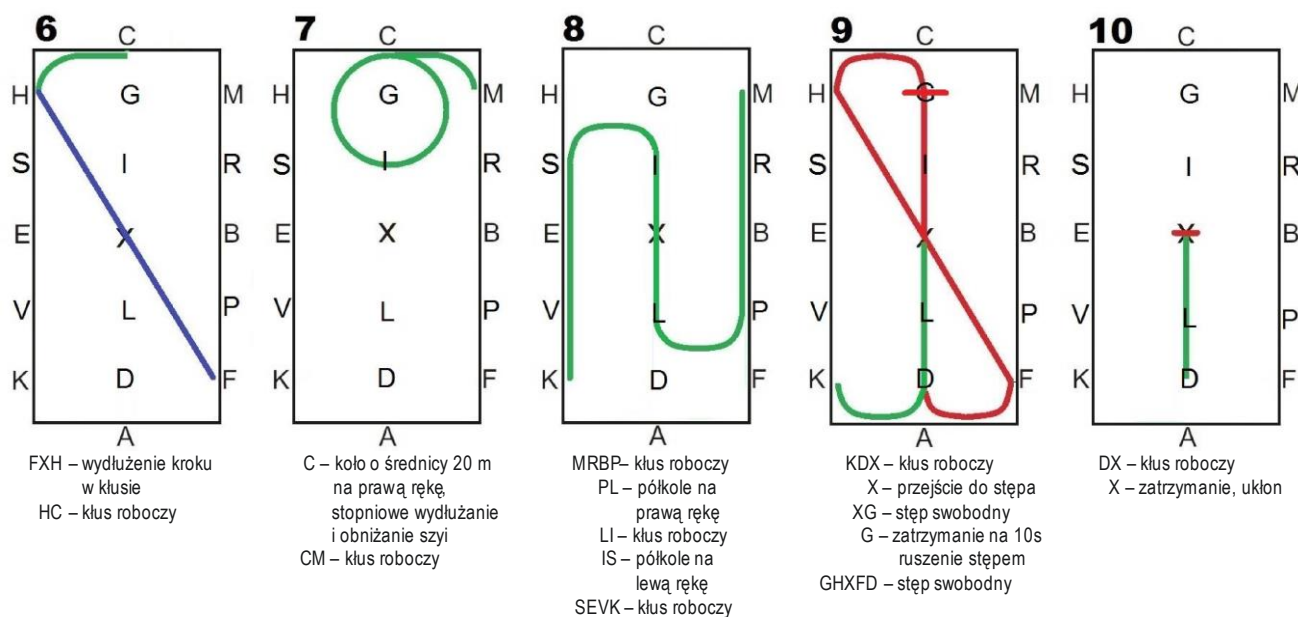
Program Ujeżdżenia 2016 – MPMK koni 4-letnich



DRIVING CUP

Załącznik nr 1 do regulaminu DRIVING CUP
2z2

Program Ujeżdżenia 2016 – MPMK koni 4-letnich



Załącznik nr 2 do Regulaminu DRIVING CUP

OŚWIADCZENIE RODZICÓW / OPIEKUNÓW PRAWNYCH OSOBY NIEPEŁNOLETNIEJ

Oświadczamy, że wyrażamy zgodę na udział naszego syna / naszej córki*

.....

imię i nazwisko

w cyklu zawodów DRIVING CUP, odbywających się dnia na terenie

.....

nazwa organizatora zawodów

Syn / córka* bierze udział w zawodach na naszą odpowiedzialność. Oświadczamy również, że syn/córka* nie ma jakichkolwiek przeciwwskazań zdrowotnych do aktywnego wypoczynku.

Numer dowodu osobistego

.....

Numer dowodu osobistego

.....

Telefon rodzica/opiekuna

.....

Telefon rodzica/opiekuna

.....

Data:

.....

Data:

.....

Czytelny podpis rodzica/opiekuna

.....

Czytelny podpis rodzica/opiekuna

.....

*nieodpowiednie skreślić

Załącznik nr.3 Do regulaminu DRIVING CUP

Miejsce	Konkursy eliminacyjne	Konkurs finałowy
1	25	50
2	20	40
3	17	34
4	15	30
5	13	26
6	11	22
7	9	18
8	7	14
9	5	10
10	3	6