



**REGULAMIN HALOWEGO PUCHARU POLSKI
W POWOŻENIU ZAPRZĘGAMI**

2019/2020

Polski Związek Jeździecki prosi wszystkie osoby zaangażowane w jakikolwiek sposób w sporty konne, o przestrzeganie poniżej przedstawionego kodeksu oraz zasady, że dobrostan konia jest najważniejszy. Dobrostan konia musi być zawsze uwzględniany w sportach konnych i nie może być podporządkowany ani współzawodnictwu sportowemu ani celom komercyjnym.

KODEKS POSTĘPOWANIA Z KONIEM

- I. Na wszystkich etapach treningu i przygotowań konia do startu w zawodach, dobrostan konia musi stać ponad wszelkimi innymi wymaganiami. Dotyczy to stałej opieki, metod treningu, starannego obrzędku, kucia oraz transportu.
- II. Konie i jeźdźcy muszą być zdrowi, kompetentni i wytrenowani, zanim wezmą udział w zawodach. Dotyczy to także stosowanych leków, środków medycznych oraz zabiegów chirurgicznych zagrażających dobrostanowi konia lub ciąży klaczy oraz przypadków nadużywania pomocy medycznej.
- III. Zawody nie mogą zagrażać dobrostanowi konia. Należy zwracać szczególną uwagę na teren zawodów, stan techniczny podłoża, warunki stajenne i atmosferyczne, kondycję koni i ich bezpieczeństwo, także podczas podróży powrotnej z zawodów.
- IV. 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, leczenia obrażeń odniesionych na zawodach, spokojnej starości, ewentualnie eutanazji.
- V. Polski Związek Jeździecki usilnie zachęca wszystkie osoby działające w sporcie jeździeckim do stałego podnoszenia swojej wiedzy oraz umiejętności dotyczących wszelkich aspektów współpracy z koniem.

§ 1 Postanowienia ogólne

1. Halowy Puchar Polski w Powożeniu, zwany dalej HPPP, jest cyklem zawodów zakończonym finałem.
2. Polski Związek jeździecki ma wyłączne prawo do organizacji współzawodnictwa sportowego o Puchar Polski w Powożeniu. PZJ może powierzyć prawo organizacji cyklu HPPP bądź poszczególnych zawodów na podstawie odrębnej umowy z danym organizatorem.
3. HPPP rozgrywany jest oddzielnie dla zaprzęgów czterokonnych, parokonnych i jednokonnych.

§ 2 Warunki uczestnictwa

1. HPPP rozgrywany jest w kategorii zaprzęgów cztero, paro i jednokonnych,
 - zawodnicy, uprawnieni do uczestnictwa w zawodach krajowych z aktualną licencją PZJ,
 - konie 5 letnie i starsze posiadające ważny paszport sportowy i aktualną licencję PZJ
2. W zawodach bierze udział maksymalnie 6 zawodników. W każdej eliminacji i finale zawodnik ma prawo startu tylko jednym zaprzęgiem.
3. Uczestnictwo w HPPP poprzedzone jest zawodami kwalifikacyjnymi, w których kolejność startu ustala się przez losowanie.

Prawo startu w zawodach kwalifikacyjnych mają zawodnicy uprawnieni do uczestnictwa w zawodach krajowych (zgodnie z § 2 Regulaminu Powożenia) z aktualną licencją ogólnopolską lub regionalną i konie w wieku min. 5 lat posiadające ważny paszport sportowy i aktualną licencję ogólnopolską lub paszport urzędowy i aktualną licencję regionalną.

4. Prawo startu w HPPP mają:

- 4.1 W zaprzęgach cztero, paro i jednokonnych:

- a) trzech najlepsi zawodnicy w klasyfikacji Mistrzostw Polski w danej kategorii z roku rozgrywania HPPP
- b) zwycięzca zawodów kwalifikacyjnych w zaprzęgach czterokonnych lub dwaj najlepsi zawodnicy wyłonieni w klasyfikacji zawodów kwalifikacyjnych do HPPP (w przypadku zaprzęgów paro i jednokonnych)
- c) jeden zawodnik z dziką kartą przyznaną przez Organizatora. Zawodnik z dziką kartą musi spełniać warunki § 2. pkt. 1.

- 4.2 Organizator ma prawo zaprosić zawodnika zagranicznego z aktualną licencją FEI, jeśli wykupi on licencję gościnną.

- 4.3 W przypadku, gdy zawodnicy z miejsc wymienionych w pkt. 4.1a) lub 4.1b) nie potwierdzą udziału w poszczególnych zawodach HPPP prawo startu nabywają zawodnicy z kolejnych miejsc w Mistrzostwach Polski. Jeżeli nie zostaną wypełnione miejsca w sposób określony w zdaniu poprzedzającym Organizator ma prawo przyznać kolejne dzikie karty zawodnikom posiadającym licencję PZJ.

- 4.4 W przypadku gdy zawodnik, który uzyskał prawo startu w HPPP zgodnie z pkt. 4.1 lub 4.2 nie potwierdzi udziału w danych zawodach cyklu traci prawo startu w całym cyklu HPPP.

5. Kolejność startu w pierwszym konkursie eliminacyjnym cyklu ustala się przez losowanie. W następnych konkursach zawodnicy startują w kolejności odwrotnej do zajmowanych miejsc w aktualnej klasyfikacji.
6. 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 HPPP, a w szczególności w celu ogłoszenia wyników cyklu.
7. Udział w zawodach organizowanych w ramach HPP oznacza akceptację niniejszego Regulaminu.

§ 3 Warunki techniczne

1. Poniższe warunki techniczne odnoszą się do zawodów kwalifikacyjnych, eliminacji i finału HPPP.
2. Każde zawody składają się z dwóch konkursów typu derby obejmujących maksimum 2 przeszkody typu maratonowego oraz 6 do 12 przeszkód typu zręcznościowego (w zależności od rozmiarów areny).
 - między przeszkodami maratonowymi muszą być co najmniej 2 pojedyncze przeszkody zręcznościowe,
 - na trasie może być użyty jeden 'speed box' (typu A lub B) patrz aneks 1
 - na trasie mogą być użyte jeden (1) lub dwa (2) oxery
3. Maksymalna ilość bramek w przeszkodzie typu maratonowego wynosi 6. Wszystkie przeszkody (oprócz mostka) muszą być tej samej szerokości.
4. Jeśli przewidziany jest mostek, nie może być krótszy niż 6m i wyższy niż 35 cm. Dla bezpieczeństwa koni muszą być zastosowane odkosy. Mostek może być pokonywany tylko w linii prostej. Częścią tej przeszkody musi być para słupków o rozstawie szerokości 180 cm (zaprzęgi jedno i parokonne) lub 190-200cm (zaprzęgi czterokonne).
5. Rozstaw par słupków w przeszkodach typu zręcznościowego może wynosić od 170 cm do 200 cm. Może być postawiona oznaczona jedna para słupków o 10 cm węższa.
6. Konkursy rozgrywane są na zasadzie konkursów dwunawrotowych szybkości z punktami karnymi przeliczanymi na karne sekundy.

Tempo dla obu kategorii zaprzęgów, o którym mowa w § 1. Pkt 3 wynosi 250m/min,

Do drugiego nawrotu kwalifikuje się trzech najlepszych zawodników. Kolejność startu w drugim nawrocie jest odwrotna do zajmowanych miejsc po pierwszym nawrocie. O miejscach pierwszej trójki decyduje wynik drugiego nawrotu. Zawodnicy nie startujący w drugim nawrocie są klasyfikowani według wyników pierwszego nawrotu.

 - drugi nawrót może być skrócony przez usunięcie dwóch pojedynczych przeszkód zręcznościowych i jednej bramki w jednej przeszkodzie maratonowej.
7. 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 sekundami karnymi.
8. 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.
9. Wyposażenie – wymagana jest uprzęż i bryczka maratonowa zgodnie z przepisami w powożeniu.
 - 9.1. Zastosowanie mają wszystkie przepisy powożenia odnoszące się do prawidłowości uprzęży i sposobu zaprzęgnięcia (patrz art.940 Przepisów powożenia).
 - 9.2. Naruszenie tych przepisów po raz pierwszy spowoduje udzielenie pisemnego ostrzeżenia przez Komisję Sędziowską i przekazanie tej informacji do Komisji Powożenia.
 - 9.3. Ponowne naruszenie tych przepisów na tych samych zawodach lub w następnych zawodach cyklu spowoduje eliminację.
10. Przegląd weterynaryjny musi być przeprowadzony zgodnie z przepisami weterynaryjnymi.
11. Po zakończeniu każdego przejazdu komisarz przeprowadza obowiązkową kontrolę całego zaprzęgu wraz z kontrolą rozstawu tylnych kół pojazdu, kontrolą poprawności rzędów i kieżn oraz kontrolą koni zapewniającą ich dobrostan.

11.1. Wszystkie odstępstwa od obowiązujących przepisów powożenia muszą być natychmiast zgłaszane Przewodniczącemu Komisji, który podejmuje odpowiednią decyzję.

§ 4 Zestawienie kar

1. Zdarzenie	Sekundy
strącenie jednej lub więcej piłek w przeszkodzie pojedynczej	4
strącenie piłki lub przewrócenie elementu w przeszkodzie typu maratonowego	4
spowodowanie, że przeszkoda musi być odbudowana (czas zatrzymany)	10
wypadnięcie/zejście luzaka pierwszy lub drugi przypadek (czas nie jest zatrzymywany)	5 za każdy przypadek
luzak trzymający lejce lub hamulec gdy bryczka nie stoi	20
naprawienie błędu trasy w przeszkodzie typu maratonowego	20
pokonanie niewłaściwej bramki (nie w kolejności lub kierunku) w przeszkodzie maratonowej, całym lub częścią zaprzęgu bez stracenia piłki (czas nie zatrzymany)	20
pokonanie niewłaściwej bramki (w kolejności lub kierunku) w przeszkodzie maratonowej, całym lub częścią zaprzęgu i rozbudowanie elementu (czas zatrzymany i przeszkoda jest odbudowywana)	34 (razem za przypadek)
stracenie piłki ze złej bramki (nie w kolejności lub kierunku) przez konia, który wskoczył do przeszkody, bez pokonania bramki (czas zostaje zatrzymany na odbudowę przeszkody)	14 (razem za przypadek)
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 (zejście luzaka) + 10 (zatrzymanie czasu)
pierwsze i drugie nieposłuszeństwo	bez sekund karnych
2. Eliminacje	
- wypadnięcie/zejście luzaka trzeci przypadek	eliminacja
- wypadnięcie/zejście powożącego	eliminacja
- trzecie nieposłuszeństwo	eliminacja
- przejechanie przeszkody pojedynczej w złej kolejności lub kierunku	eliminacja
- błąd trasy, nie naprawiony, w przeszkodach typu maratonowego	eliminacja
- nie przejechanie chorągiewek startu lub mety	eliminacja
- przewrócenie pojazdu	eliminacja
- czynne użycie bata przez luzaka	eliminacja
- ponowne naruszenie podczas zawodów lub podczas cyklu HPP art. 940 Przepisów powożenia	eliminacja
- niezgodny z przepisami rozstaw tylnych kół pojazdu	eliminacja

3. Jeśli piłka, drewniany blok lub element ruchomy zostanie strącony w jakikolwiek sposób skutkuje to 4 sekundami 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 wyłamiają 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 wypadek wypadnięcia/zejścia z pojazdu luzaka skutkuje 5 sekundami karnymi. Wypadnięcie/zejście powożącego lub trzeci wypadek wypadnięcia/zejścia luzaka to eliminacja.
7. Luzak/cy musi/szają być na pojeździe, gdy zaprzęg przejeżdża linię mety. Niezastosowanie 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, drewniane bloki lub 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. Zrzucenie jednej piłki na przeszkodzie pojedynczej karane jest 4 sekundami karnymi. Jeśli druga piłka na tej samej przeszkodzie spadnie później z jakiegokolwiek powodu zawodnik otrzymuje dodatkowe 4 sekundy karne.
3. Jeśli zawodnik strąci piłkę z jeszcze nie pokonanej, pojedynczej przeszkody lub przemieści element przeszkody typu maratonowego, z jakiegokolwiek powodu, co istotnie koliduje z elementem przeszkody jeszcze nie pokonanej, Przewodniczący komisji sędziowskiej użyje dzwonka. Czas zostaje zatrzymany w najbardziej dogodnym momencie dla zawodnika przed przeszkodą, o której mowa w celu jej naprawy. Zawodnik otrzymuje 10 sekund karnych za odbudowę przeszkody oraz 4 sekundy karne za strącenie piłki, drewnianego bloku lub czegokolwiek z przeszkody, która uległa przesunięciu. Nie będzie korekty czasu.
4. Istotne kolidowanie z elementem przeszkody typu maratonowego oznacza, że element ten jest przemieszczony lub przewrócony w taki sposób, że zawodnik nie ma możliwości kontynuowania swego przejazdu przez oznaczoną bramkę lub zmienione jest miejsce i szerokość obowiązkowej bramki. W tej sytuacji Przewodniczący komisji musi użyć dzwonka.

Jeśli istotne przesunięcie nie ma miejsca, Przewodniczący nie używa dzwonka a zawodnik kontynuuje swój przejazd.
5. 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 4 sekundy karne za każdy strącony element oraz 10 sekund karnych za każdy przypadek odbudowy przeszkody.

6. 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
7. 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 4 sekund karnych za każdy przypadek.
8. Przeszkoda typu zręcznościowego musi być pokonana przez przynajmniej jedno koło bryczki. Jeśli zostaje strącona jedna lub więcej piłek, zawodnik otrzymuje 4 sekundy karne. Nie jest konieczne, by konie przejechały przez światło bramki.
9. 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 sekund karnych za zejście luzaka i dodane zostanie 10 sekund (zatrzymanie czasu).
10. W przypadku oczywistej brutalności, Przewodniczący komisji ma obowiązek użyć dzwonka i zdyskwalifikować zawodnika z zawodów.
 - 10.1. W przypadku nadmiernego używania bata w arenie treningowej lub na arenie zawodów, zawodnik musi zostać publicznie wezwany do łożu sędziowskiej.
11. Za każdym razem, gdy użyty jest dzwonek, zawodnik będący na parkurze nie może kontynuować przejazdu. Jeśli kontynuuje przejazd, mimo powtórnego dzwonka, będzie eliminowany. Komitet organizacyjny powinien dysponować dzwonkiem wystarczająco głośnym, by zawodnik mógł go usłyszeć mimo głośnej muzyki.
12. Wszyscy zawodnicy i luzacy muszą mieć na głowie poprawnie zapięty atestowany kask jeździecki podczas jazdy na arenie zawodów (parkurze) i na rozprężalni. Naruszenie tego przepisu spowoduje ostrzeżenie w formie Żółtej Kartki. Drugie wykroczenie spowoduje dyskwalifikację. Jako wyjątek od tej reguły, powożący mogą zdjąć nakrycia głowy podczas przyjmowania nagród i podczas każdej innej sytuacji związanej uroczystym protokołem. Zdjęcie kasku zawsze będzie się odbywać całkowicie na własne ryzyko.
13. Ubiór zawodnika i luzaka musi być czysty i schludny. Preferowane są kontrastowe kolory ubiorów.

Wymagania:

 - a) Atestowany kask jeździecki,
 - b) Kamizelka ochronna lub ochraniacz pleców,
 - c) Długie spodnie (jeśli dżinsy, muszą być w ciemnym kolorze),
 - d) Kurtka lub koszula z długim rękawem kołnierzykiem,
14. Podczas ceremonii dekoracji na pojeździe nie mogą być przewożeni pasażerowie poniżej 14 lat, również jako luzacy.

§ 6 Zasady punktacji i klasyfikacji

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

Dla zaprzęgów jedno i paro konnych:

konkursy eliminacyjne	konkurs finałowy
1 m-ce - 25	37,5
2 m-ce - 20	30,0
3 m-ce – 17	25,5
4 m-ce – 15	22,5
5 m-ce – 13	19,5
6 m-ce – 11	16,5

Dla zaprzęgów czterokonnych:

konkursy eliminacyjne	konkurs finałowy
1 m-ce - 9	13,5
2 m-ce – 6	9
3 m-ce – 4	6
4 m-ce – 2	3
5 m-ce – 1	1,5

3. Zawodnik, który nie ukończy konkursu z powodu rezygnacji, dyskwalifikacji, eliminacji lub z jakiegokolwiek innego powodu otrzymuje 0 punktów bonifikacyjnych.
4. O zajętych miejscach w klasyfikacji końcowej decyduje suma punktów bonifikacyjnych z czterech (w przypadku rozegrania sześciu lub więcej), z trzech (w przypadku rozegrania pięciu) lub dwóch (w przypadku rozegrania trzech lub czterech) najlepszych startów w konkursach eliminacyjnych oraz w konkursie finałowym. 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 zawodów cyklu (eliminacje i finał), przyznawane są nagrody finansowe. Wysokość nagród określona jest w propozycjach zawodów.

§ 8 Obsady osób oficjalnych

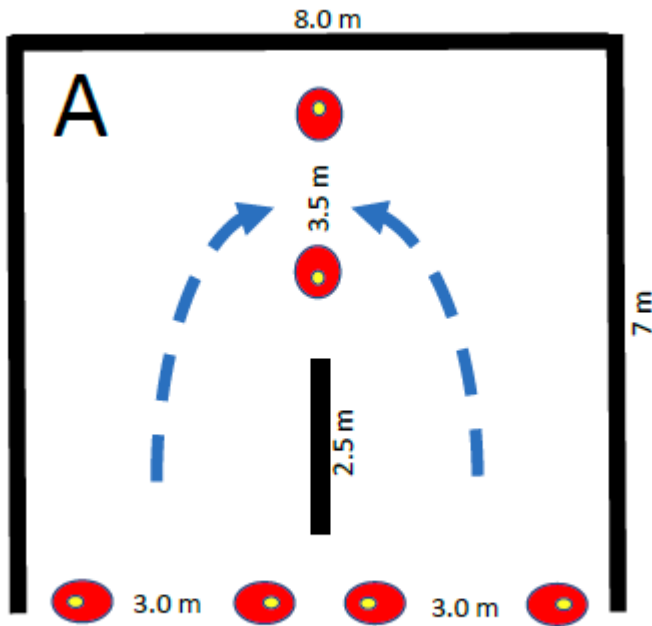
2. Minimalne wymagania podczas zawodów cyklu HPPP oraz zawodów kwalifikacyjnych do HPPP:
 - a) Komisja sędziowska - co najmniej 2 sędziów posiadających aktualną licencję minimum klasy 1 w powożeniu (w tym minimum jeden z uprawnieniami Delegata Technicznego w powożeniu w celu zatwierdzenia i odebrania parkuru)
 - b) 1 Komisarz z aktualną licencją w powożeniu
 - c) 1 Gospodarz toru z aktualną licencją w powożeniu
 - d) 1 lekarz wet. z aktualną licencją PZJ

§ 9 Postanowienia końcowe

1. W kwestiach nieuregulowanych niniejszym Regulaminem stosuje się przepisy Polskiego Związku Jeździeckiego, w szczególności Przepisy Ogólne, Regulamin rozgrywania krajowych zawodów w powożeniu oraz Przepisy Powożenia PZJ/ FEI.

ANNEX 1

'Speed box' typ A



'Speed box' typ B

