

POLSKI ZWIĄZEK JEŹDZIECKI



REGULAMIN MIĘDZYWOJEWÓDZKIE MISTRZOSTWA MŁODZIKÓW '2009

MMM

Wydanie pierwsze 2009

Polski Związek Jeździecki prosi wszystkie osoby zaangażowane w jakikolwiek sposób w sporty konne, o przestrzeganie poniżej przedstawionego kodeksu oraz zasady, że dobro konia jest najważniejsze.

Dobro konia musi być zawsze i wszędzie uwzględniane w sportach konnych i nie może być podporządkowane współzawodnictwu sportowemu ani innym celom np. komercyjnym.

KODEKS POSTĘPOWANIA Z KONIEM

- I. 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.
- II. 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 dobru konia lub ciąży klaczy, oraz również do przypadków nadużywania pomocy.
- III. Zawody nie mogą zagrażać dobru konia. Wymaga to zwrócenia szczególnej uwagi na teren zawodów, powierzchnię podłoża, pogodę, warunki stajenne, 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.

Artykuł 1. POSTANOWIENIA OGÓLNE

Uwaga!
Ilekróć w niniejszym regulaminie użyte jest określenie „kuc”,
oznacza to konia o wzroście do 140 cm bez podków.

1. Międzywojewódzkie Mistrzostwa Młodzików organizowane są dla zawodników w wieku od 9 do 11 lat startujących na kucach.
2. MMM rozgrywane są w ciągu dwóch lub trzech dni.
3. MMM rozgrywane są w dwóch konkurencjach:
 - a. Ujeżdżeniu
 - b. kombinowanej składającej się z konkursu ujeżdżenia i dwóch konkursów skoków z oceną stylu zawodnika.
4. Zawody MMM rozgrywane są zgodnie z niniejszym regulaminem.
5. Aby wystartować w MMM zawodnik musi być zarejestrowany w WZJ lub PZJ.
6. Finały MMM w 2009 roku są rozgrywane w następujących regionach:

Region I:	Pomorskie* ; Kujawsko – Pomorskie; Warmińsko – Mazurskie;
Region II:	Mazowieckie * ; Lubelskie; Łódzkie; Podlaskie.
Region III:	Małopolskie* ; Opolskie; Podkarpackie; Śląskie; Świętokrzyskie.
Region IV:	Wielkopolskie* ; Dolnośląskie; Lubuskie; Zachodnio - Pomorskie.

* województwo, którego WZJ jest wiodący w regionie.

7. W MMM zawodnicy muszą startować w regionie, w którym zarejestrowany jest klub, barwy którego reprezentują, lub w przypadku zawodników niezrzeszonych, zgodnym z adresem zameldowania.
8. Sędziowie MMM są zobowiązani do sprawdzenia daty urodzenia zawodnika zgłoszonego do imprezy, zgodnie z dokumentem tożsamości i wpisania jej w wynikach zawodów.
9. Sędzią Głównym zawodów musi być osoba posiadająca min. pierwszą klasę sędziowską.
10. Ograniczenia startu.

Nie mają prawa startu zawodnicy, którzy w br. będą startować w OOM.

11. Punktacja za wyniki Międzywojewódzkich Mistrzostw Młodzików w jeździectwie, przyjęta w systemie współzawodnictwa dzieci i młodzieży przez Ministerstwo Sportu.

Punkty	Miejsce
3	I
2	II-VI
1	VII-XVI
23	Razem

Artykuł 2. PROGRAM

1. W ramach MMM rozgrywane są następujące rodzaje konkursów:

- 1.1. **Ujeżdżenie** pierwszy półfinał

- Konkurs ujeżdżenia wg programu L-1; czworobok 20 x 40

- 1.2. Ujeżdżenie drugi półfinał

- Konkurs ujeżdżenia wg programu L-1; czworobok 20 x 40

- 1.3. Ujeżdżenie Finał

- Konkurs ujeżdżenia wg programu L-2; czworobok 20 x 40

- 1.4. **Zawody kombinowane** pierwszy półfinał

- Konkurs ujeżdżenia wg programu L-1; czworobok 20 x 40

- 1.5. Konkurs kombinowany Drugi półfinał

- konkurs skoków z oceną stylu wys. przeszkód do 60 cm

- 1.6. Konkurs kombinowany Finał

konkurs skoków z oceną stylu wys. przeszkód do 65 cm.

2. Zawody sędziowane są przez 3 sędziów ujeżdżenia i 3 sędziów skoków oceniających styl. Wynikiem próby jest średnia ocen.
3. Zwycięzcą w ujeżdżeniu zostaje zawodnik, który będzie miał największą sumę procentów uzyskaną w konkursach półfinałowych i finale. Aby być sklasyfikowanym w MMM należy ukończyć min dwa konkursy.

4. Zwycięzcą w konkursie kombinowanym zostaje zawodnik, który uzyska najmniejszą liczbę punktów karnych uzyskanych łącznie w konkursach półfinałowych oraz finale.
 - 4.1. Obliczanie punktów karnych
 - Ażeby przekształcić średni wynik procentowy uzyskany przez zawodnika w ujeżdżeniu na punkty karne należy odjąć go od 100 i pomnożyć przez współczynnik 1,5. Otrzymany wynik zaokrągla się do jednego miejsca po przecinku i jest to wynik zawodnika w próbie ujeżdżenia wyrażony w punktach karnych.
 - W próbie skoków z trzech ocen obliczana jest średnia, do której dodawane są punkty karne za błędy na przeszkodach.
 - Zawodnik wyeliminowany w jednym z półfinałów, otrzymuje wynik ostatniego zawodnika, który ukończył przejazd w tym konkursie powiększony o 10 pkt. karnych
 - O zwycięstwie decyduje suma punktów karnych z dwóch półfinałów oraz konkursu finałowego. Zwycięzcą zostanie zawodnik z najmniejszą liczbą punktów karnych.
 - Aby być sklasyfikowanym w MMM należy ukończyć min dwa konkursy.
5. Kolejność startu we wszystkich konkursach jest losowana.
6. Strój zawodnika:
 - kask
 - krótki frak;
 - koszulę z białym kołnierzykiem i mankietami;
 - biały krawat lub plastron;
 - białe, kremowe lub beżowe bryczesy zwykłe lub bryczesy salonowe;
 - rękawiczki;
 - buty z gładką podeszwą, z obcasem 1 – 2 cm ze sztylpami lub buty z cholewami; przy bryczesach salonowych buty z gładką podeszwą, z obcasem 1 – 2 cm;
 - dopuszczalny jest start w mundurze organizacyjnym;
 - niekaleczące, prawidłowo zapięte ostrogi – ostrogi są zalecane ale nieobowiązkowe ;
 - bodziec ostrogi o długości do 1,5 cm_wychodzący ze środka ostrogi musi być skierowany do tyłu i ustawiony poziomo, a gdy jest zakrzywiony musi być skierowany w dół;

KARY ZA BŁĘDY NA PARKURZE

Lp.	Elementy podlegające ocenie	Kara	Uwagi
1.	Poprawienie krzyżowania lub galopu z niewłaściwej nogi poprzez zmianę nogi z przejściem do kłusa:	0,5	Każdy zakręt oceniany osobno.
2.	Krzyżowanie lub galop z niewłaściwej nogi:	1	Każdy zakręt oceniany osobno.
3.	Nieregularna jazda w linii lub w szeregu:	0,5	Każda linia i szereg oceniane są osobno.
4.	Błędy w skoku np. pozostanie z ciałem lub wyprzedzenie:	0,5 – 1	Każdy skok oceniany osobno
5.	Nadużycie bata:	Elim.	
6.	Ogólne wrażenie (dosiad, użycie pomocy, rytm, równowaga, płynność przejazdu wjazd i zjazd z parkuru, wygląd ogólny jeźdźca i konia):	0 – 5	Nienaganny przejazd 0 pkt. Stosuje się oceny, co 0,5 pkt.
7.	Błędy na przeszkodach: a) zrzutka: b) pierwsze wyłamanie: c) drugie wyłamanie: d) upadek: f) przekroczenie normy czasu: g) przekroczenie czasu maksymalnego:	2 2 4 Elim. 1 Elim.	za każde rozpoczęte 4sek.