

# **POLSKI ZWIĄZEK JEŹDZIECKI**



## **REGULAMIN MIĘDZYWOJEWÓDZKIE MISTRZOSTWA MŁODZIKÓW '2007**

# **MMM**

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!  
Ilekoć 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 12 lat.
2. MMM rozgrywane są w ciągu dwóch lub trzech dni.
3. MMM składają 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 2007 roku są rozgrywane w następujących regionach:

Region I:	<b>Pomorskie*</b> ; Kujawsko – Pomorskie; Warmińsko – Mazurskie;.
Region II:	<b>Mazowieckie *</b> ; Lubelskie; Łódzkie; Podlaskie.
Region III:	<b>Małopolskie*</b> ; Opolskie; Podkarpackie; Śląskie; Świętokrzyskie.
Region IV:	<b>Wielkopolskie*</b> ; 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 eliminacyjnych i finałowych może 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. Pierwszy półfinał
    - Konkurs ujeżdżenia wg programu L-1; czworobok 20 x 40
  - 1.2. Drugi półfinał
    - konkurs skoków z oceną stylu wys. przeszkód do 60 cm
  - 1.3. Finał
    - konkurs skoków z oceną stylu wys. przeszkód do 60 cm.
2. Zwycięzcą zostaje zawodnik, który będzie miał najmniejszą liczbę punktów karnych uzyskanych łącznie w konkursach półfinałowych oraz finale.
3. Zawody sędziowane są przez 3 sędziów ujeżdżenia i 3 skoków oceniających styl. Wynikiem próby jest średnia ocen.
  - 3.1. Obliczanie punktów karnych w próbie ujeżdżenia
    - Punkty dodatnie, w skali od 0 do 10, przyznane przez każdego sędziego zawodnikowi za każdy ruch wymieniony w programie są dodawane do punktów z ocenami ogólnymi i odejmuje się punkty za każdą pomyłkę w programie czy w trasie.
    - Oblicza się jaki procent maksymalnego możliwego do uzyskania wyniku stanowi wynik oceny każdego sędziego. ( Procentowa wartość jest uzyskiwana po podzieleniu sumy ocen wystawionych przez sędziego (po odjęciu punktów za pomyłkę) przez maksymalną możliwą do uzyskania ilość punktów, a następnie po pomnożeniu przez 100 i zaokrągleniu wyniku do dwóch miejsc po przecinku. Ta wartość będzie wynikiem jaki został u zyskany u poszczególnego sędziego.
    - Średni wynik procentowy dla każdego zawodnika obliczany jest przez dodanie wszystkich wyników procentowych uzyskanych u poszczególnych sędziów i podzielenie tej sumy przez liczbę

- oceniających sędziów zaokrąglając zawsze do dwóch miejsc po przecinku.
- Ażeby przekształcić średni wynik procentowy uzyskany przez zawodnika 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.
4. Zawodnik wyeliminowany w jednym z półfinałów, otrzymuje wynik ostatniego zawodnika, który ukończył przejazd w tym konkursie powiększony o 10 pkt. karnych.
  5. Kolejność startu we wszystkich konkursach jest losowana.
  6. Aby zawodnik został sklasyfikowany w MMM musi ukończyć dwie próby.
  7. 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;
    - bodziec o długości do:
      - 1,5 cm kuce;
 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 maksymaln.:	2 2 4 Elim. 1 Elim.	za każde rozpoczęte 4sek.