Regulamin rozgrywania

Zawodów Kawaleryjskich

Militari

2019

1. Cel Zawodów Militari ... 3
2. Próby ... 3
3. Klasy ... 4
4. Klasyfikacja indywidualna ... 4
5. Klasyfikacja oddziałów ... 5
6. Uczestnictwo w Zawodach ... 5
7. Dobrostan koni i zawodników ... 6
8. Osoby oficjalne i inne służby ... 8
9. Protesty, Odwołania, Skargi, materiał wideo ... 9
10. Ubiór zawodników ... 10
11. Rząd koński ... 11
12. Szczegółowe zasady rozgrywania poszczególnych prób ... 13
13. Kary ... 16
14. Kolegium Sędziów, Sędziowie Zawodów Militari ... 16
15. Propozycje Zawodów Militari ... 17
16. Kodeks postępowania z koniem. ... 17
17. Załącznik 1 ... 18
18. Załącznik 2 ... 19
19. Załącznik 3 ... 20
20. Załącznik 4 ... 21
21. Załącznik 5 ... 30

1. Cel Zawodów Militari

- podnoszenie i utrzymanie na wysokim poziomie umiejętności kawalerzystów;
- wyrównanie poziomu szkolenia jeździeckiego w oddziałach;
- podniesienie poziomu ujeżdżenia koni oraz ich niezbędnej kondycji;
- integracja środowisk kawaleryjskich;
- kultywowanie tradycji Kawalerii II RP.

2. Próby

2.1 Zawody Militari składają się z 6 prób:

- próby ujeżdżenia;
- próby skoków przez przeszkody;
- próby terenowej;
- próby strzelania z broni krótkiej z konia (broń pneumatyczna) lub próby strzelania na strzelnicy;
- próby władania lancą konno;
- próby władania szablą konno.
- kontroli umundurowania zawodnika oraz siodłania i kiełznania konia – ogólna kontrola przed każdą próbą w trakcie całych zawodów we wszystkich klasach.

2.2 Kolejność prób jest dowolna z zachowaniem próby ujeżdżenia jako pierwszej. Jeżeli próba terenowa jest rozgrywana jako ostatnia, oceny kondycji konia dokonuje Lekarz Weterynarii Zawodów wraz z Sędzią Głównym Zawodów, po przybyciu konia na metę i pół godziny po pierwszej ocenie. Niestawienie się zawodnika z koniem do drugiej oceny jest równoznaczne z wycofaniem konia i eliminacją z próby. Decyzja o kondycji konia i jego klasyfikacji jest ostateczna.

2.3 W wyjątkowych wypadkach Kolegium Sędziów FKO może dopuścić inną kolejność rozpoczynania prób. Zmiana musi być zgłoszona i uzasadniona w propozycjach zawodów.

2.4 Zawody, które nie składają się ze wszystkich prób nie mogą być określane mianem Zawodów Militari.

2.5 Zawody kawaleryjskie składające się z prób będących składową Zawodów Militari muszą zostać przeprowadzane wg zasad niniejszego Regulaminu, odnoszącego się do poszczególnych prób.

2.6 Na przeprowadzenie zawodów kawaleryjskich, których zasady odstępują od wymogów niniejszego Regulaminu, Organizator winien każdorazowo uzyskać zgodę Kolegium Sędziów FKO.

2.7 Pokazy kawaleryjskie nie będące formą rywalizacji sportowej nie wymagają akceptacji.

3. Klasy

3.1 Zawody mogą być rozgrywane w klasach LL oraz L, których warunki są zgodne z Przepisami i Regulaminem WKKW, obowiązującymi w PZJ. Klasa zawodów musi być podana w propozycjach zawodów.

3.2 Prawo startu w klasie L w danym sezonie mają pary zawodnik i koń, które zakwalifikowały się do Mistrzostw Polski Militari przynajmniej raz w ciągu ostatnich trzech sezonów.

3.3 Pozostali zawodnicy, chcąc startować w klasie L, muszą zakwalifikować się poprzez ukończenie zawodów w klasie LL i osiągnięcie w nich rezultatu kwalifikującego (rezultat bez zastosowania współczynników):

- próba ujeżdżenia – nie więcej niż 45 pkt k.;
- próba terenowa – 20 pkt k. na przeszkodach oraz nie przekroczenie więcej niż o 90 s normy czasu;
- próba skoków – nie więcej niż 12 pkt k. na przeszkodach
- próba strzelania na strzelnicy – nie mniej niż 50% możliwych do uzyskania punktów
- próba strzelania z konia – nie więcej niż 20 pkt k. z toru (nie mniej niż 2 trafione tarcze);
- próba władania szablą – nie więcej niż 50 pkt k. z toru pozorników;
- próba władania lancą – nie więcej niż 50 pkt k. z toru pozorników.

3.4 Dla prób ujeżdżenia, skoków przez przeszkody oraz terenowej warunki klas muszą być zgodne z Przepisami i Regulaminem WKKW, obowiązującymi w PZJ.

3.5 Pary – koń zawodnik, które uzyskały kwalifikacje do klasy L i wystartowały w klasie L nie mogą być klasyfikowane w klasie LL.

3.6 W przypadku przekroczenia 53 punktów karnych w próbie ujeżdżenia lub 24 punktów karnych za błędy na przeszkodach (bez zastosowania współczynnika) w próbie skoków bądź eliminacji w tej próbie (w zawodach gdzie skoki rozgrywane są przed krosem) dana para nie może kontynuować startu w próbie krosu.

4. Klasyfikacja indywidualna

4.1 Klasyfikacja indywidualna ustalana jest na podstawie łącznego wyniku z wszystkich prób.

4.2 Indywidualnym zwycięzcą Zawodów Militari zostaje zawodnik, który we wszystkich próbach uzyska łącznie najmniejszą liczbę punktów karnych. W przypadku wyniku ex aequo o zajętym miejscu decyduje wynik uzyskany z prób władania białą bronią.

4.3 Zawodnik, który został wyeliminowany w jakiejkolwiek próbie nie może zostać sklasyfikowany w Zawodach Militari. Może natomiast kontynuować kolejne próby, w których będzie klasyfikowany, z zastrzeżeniem punktu 3.6. Sędzia Główny Zawodów może nie dopuścić zawodnika do startu w kolejnych próbach, jeżeli uzna, że umiejętności zawodnika nie są wystarczające.

4.4 Zawodnik, którego koń nie przeszedł przeglądu po próbie terenowej nie może kontynuować startów w dalszych próbach.

5. Klasyfikacja oddziałów

5.1 Klasyfikacja oddziałów jest ustalana na podstawie łącznego wyniku z wszystkich prób.

5.2 Zwycięzcą klasyfikacji oddziałów Zawodów Militari zostaje oddział, który we wszystkich próbach uzyska łącznie najmniejszą liczbę punktów karnych.

5.3 O klasyfikacji oddziałów decyduje suma punktów karnych dwóch najlepszych zawodników danego oddziału, którzy ukończyli wszystkie próby. W przypadku wyniku ex aequo o kolejności zajętych miejsc decyduje wynik z próby władania białą bronią.

6. Uczestnictwo w Zawodach

6.1 W zawodach mają prawo brać udział: żołnierze Wojska Polskiego, funkcjonariusze Policji, Straży Granicznej, Straży Miejskich i innych formacji umundurowanych oraz członkowie stowarzyszeń i organizacji nawiązujących do tradycji kawaleryjskich lub broni jezdnych oraz jeźdźcy indywidualni kultywujący tradycje kawalerii lub broni jezdnych.

6.2 Podczas trwania zawodów, wszyscy uczestnicy i członkowie ekip zobowiązani są do przestrzegania regulaminów i zasad ogólnie przyjętych. W szczególności dotyczy to poszanowania munduru, symboli państwowych i religijnych.

6.3 Minimalny wiek zawodnika to ukończone 15 lat. Niepełnoletni uczestnicy zostaną dopuszczeni do udziału w zawodach po okazaniu pisemnej zgody opiekuna prawnego. Zgodę należy dostarczyć podczas odprawy technicznej zawodników.

6.4 Uczestników obowiązuje przestrzeganie zasad i norm bezpieczeństwa obowiązujących na zawodach sportowych.

6.5 Przystąpienie zawodnika do każdej próby jest jednoznaczne z oświadczeniem, iż jego stan zdrowia pozwala na udział w danej próbie.

6.6 Wszyscy uczestnicy zobowiązani są do przedstawienia zaświadczenia lekarskiego, iż są zdolni do udziału w zawodach konnych oraz ubezpieczenia NNW z tytułu udziału w zawodach jeździeckich.

6.7 Dopuszcza się start jednego zawodnika na kilku koniach.

6.8 Dwukrotny start jednego konia w danej próbie nie jest możliwy.

6.9 Koń, który uczestniczy we wszystkich próbach Zawodów Militari nie może startować w innych konkursach dodatkowych.

6.10 O kolejności startów decyduje losowanie przeprowadzone na odprawie w obecności Sędziego Głównego Zawodów oraz zawodników. Sędzia Główny Zawodów może zmienić kolejność, tak aby umożliwić start zawodnika, który występuje na kilku koniach.

6.11 W próbach władania lancą i szablą zawodnicy startują w kolejności odwrotnej do zajmowanych miejsc w klasyfikacji ogólnej. Odwrotna kolejność startów przed próbą skoków przez przeszkody jest uzależniona od decyzji organizatora, który po uzgodnieniu z Sędzią Głównym Zawodów powinien umieścić taką informację w propozycjach zawodów.

6.12 Minimalny wiek konia to ukończone 4 lata.

6.13 W momencie przyjazdu na teren zawodów należy przedstawić paszport konia wraz z aktualnymi szczepieniami zgodnymi z Przepisami Weterynaryjnymi PZJ.

6.14 Ostateczny głos w sprawie startu konia w danej próbie należy do Sędziego Głównego Zawodów po konsultacji z Lekarzem Weterynarii Zawodów.

7. Dobrostan koni i zawodników

7.1 Komisja Sędziowska prowadzi pierwszy i drugi przegląd koni wraz z Lekarzem Weterynarii Zawodów.

7.2 Pierwszy przegląd koni ma miejsce przed pierwszą próbą, drugi przegląd koni ma miejsce na drugi dzień po próbie terenowej. Jest prowadzony przez ten sam Panel Inspekcyjny i na takich samych warunkach jak pierwszy przegląd koni.

7.3 Po próbie terenowej każdy zawodnik biorący w niej udział, bez względu na to czy ją ukończył czy nie, musi stawić się z koniem na linii mety celem oceny konia przez Lekarza Weterynarii Zawodów.

7.4 Na wszystkich Zawodach Militari, zatwierdzonych przez Kolegium Sędziów FKO, od koni biorących udział w zawodach, mogą być pobierane próby do badań antydopingowych, mających na celu określenie obecności substancji zakazanych.

7.5 Koń do przeglądu musi być zaprezentowany wyczyszczony, bez haceli w podkowach, bez derki, bez ochraniaczy na nogach i w ogłowiu wędzidłowym.

7.6 Konia prezentuje zawodnik na nim startujący. Jeżeli zawodnik nie może osobiście pokazać konia na ścieżce, może poprosić o to inną osobę, musi jednak być obecny osobiście podczas prezentacji konia. Nieprzestrzeganie tego punktu Regulaminu powoduje niezaliczenie przeglądu konia i eliminację pary z dalszego uczestnictwa w zawodach.

7.7 Osoba prezentująca konia na przeglądzie musi być ubrana czysto i schludnie. Ubiór zawodnika na przeglądzie koni określa rozdział 10 – Ubiór zawodnika.

7.8 Próby do badań antydopingowych mogą być pobierane od każdego konia od momentu przybycia konia na teren zawodów, do upływu 1/2 godziny po oficjalnym ogłoszeniu wyników zawodów. O wyznaczeniu danego konia do badań antydopingowych decyduje Sędzia Główny Zawodów z własnej inicjatywy, na wniosek Lekarza Weterynarii Zawodów lub ze wskazania innej Osoby Oficjalnej. Koń może być wskazany do badania antydopingowego również metodą losowania. Na danych zawodach koń może być wskazany do badania więcej niż jeden raz.

7.9 Pobieranie prób do badań antydopingowych na danych zawodach wykonywane jest przez Lekarza Weterynarii Zawodów w obecności wskazanej przez Sędziego Głównego Zawodów Osoby Oficjalnej i Osoby Odpowiedzialnej (Zawodnika) za kontrolowanego konia.

7.10 Odmowa doprowadzenia konia do pobrania próby musi być natychmiast zgłoszona przez Komisarza Sędziemu Głównemu Zawodów. Odmowa jest równoznaczna z natychmiastową dyskwalifikacją konia, o czym ogłasza Sędzia Główny Zawodów. Wyniki osiągnięte przez danego konia w trakcie całych zawodów ulegają wykreśleniu z protokołów. Wobec zawodnika Komisja Sędziowska stosuje przepisy o automatycznej dyskwalifikacji wyników indywidualnych i zawieszeniu zawodnika na cały sezon. Sędzia Główny Zawodów dołącza protokół z tego wydarzenia do sprawozdania z zawodów.

7.11 Na każdych zawodach Militari będzie pobierana składka 15 zł na Fundusz Badań Antydopingowych. Składkę pobiera Organizator zawodów wraz z wpisowym i w terminie 14 dni przekazuje ją wraz z wynikami zawodów na wskazany przez Kolegium Sędziów FKO rachunek bankowy.

7.12 W czasie rozgrywania poszczególnych prób, wszystkich uczestników obowiązuje bezwzględny zakaz spożywania alkoholu lub zażywania innych środków odurzających.

7.13 Osoby u których istnieje uzasadnione podejrzenie, że przystępują do próby pod wpływem alkoholu lub innych środków odurzających mogą zostać poddane badaniu na życzenie Sędziego Głównego Zawodów. Zawodnik może być wskazany do badania również metodą losowania. Odmowa poddania się badaniu na zawartość alkoholu lub innych środków odurzających w organizmie będzie traktowana, jako przyznanie się zawodnika do tego, iż znajduje się pod wpływem alkoholu lub innych środków odurzających. Konsekwencje nie poddania się badaniu będą takie same, jak dla osób znajdujących się pod wpływem alkoholu lub innych środków odurzających. Sędzia Główny Zawodów dołącza protokół z tego wydarzenia do sprawozdania z zawodów.

7.14 Osoby będące pod wpływem alkoholu lub innych środków odurzających zostaną decyzją Kolegium Sędziów FKO zdyskwalifikowane do końca sezonu na podstawie protokołu Sędziego Głównego danych zawodów.

8. Osoby oficjalne i inne służby

8.1 Sędzia Główny Zawodów – Sędzia, FKO posiadający aktualną akredytację Kolegium Sędziów FKO. Kieruje pracami Komisji Sędziowskiej. Sporządza sprawozdanie Sędziego Głównego Zawodów Militari i przesyła je w ciągu 14 dni od zakończenia Zawodów Militari do Sekretarza Kolegium Sędziów FKO. Druk sprawozdania Sędziego Głównego Zawodów Militari stanowi Załącznik 5.

8.2 Komisja Sędziowska prób jeździeckich. Sędziowie prób jeździeckich, których kwalifikacje i uprawnienia określają przepisy PZJ.

8.3 Sędziowie prób władania białą bronią – Sędziowie posiadający aktualną akredytację Kolegium Sędziów FKO.

8.4 Sędzia próby strzelania z konia – Sędzia posiadający aktualną akredytację Kolegium Sędziów FKO.

8.5 Sędzia próby strzelania na strzelnicy – instruktor strzelectwa.

8.6 Sędziowie kontrolujący umundurowanie – Sędziowie posiadający aktualne akredytacje Kolegium Sędziów FKO.

8.7 Komisarz – Sędzia dbający o dobrostan koni, sprawdza prawidłowość rzędów i ubiorów w danej próbie, posiadający aktualne akredytacje Kolegium Sędziów FKO.

8.8 Sędzia Asystent – Kawalerzysta po ukończeniu kursu III stopnia CWKO pomagający przy sędziowaniu zawodów.

8.9 Gospodarze torów prób jeździeckich – określeni w przepisach PZJ dla zawodów towarzyskich. Zaleca się aby gospodarz toru próby terenowej posiadał niezbędne doświadczenie.

8.10 Lekarz Weterynarii Zawodów- Licencjonowany Lekarz Weterynarii PZJ lub Lekarz Weterynarii mający praktykę w leczeniu koni.

8.11 Przewodniczący Komisji Odwoławczej - jest powoływany na Mistrzostwa Polski Militari. Przewodniczący Komisji Odwoławczej powoływany jest przez Kolegium Sędziów FKO z grona Sędziów FKO posiadających licencję. Przewodniczący Komisji Odwoławczej kieruje pracami Komisji Sędziowskiej przy rozpatrywaniu protestu lub odwołania w przypadku wpłynięcia ich. Jego głos jest decydujący. Na pozostałych zawodach funkcję Komisji Odwoławczej pełni Komisja Sędziowska.

8.12 Osoba Oficjalna powołana na zawody nie może startować w zawodach, podczas których pełni funkcję.

8.13 Inne służby:

- ratownik medyczny
- podkuwacz.

9. Protesty, Odwołania, Skargi, materiał wideo

9.1 Protesty przeciwko naruszeniom Statutu FKO, Przepisów lub Regulaminów dotyczące organizacji lub przebiegu zawodów są kierowane do Komisji Sędziowskiej.

9.2 Protesty mogą być składane przez zawodników startujących w danych Zawodach Militari

9.3 Protesty skierowane do Sędziego Głównego Zawodów muszą być wniesione w określonym czasie:

- Protesty związane z próbą terenową- nie później niż w dniu, w którym odbywa się oficjalne oglądanie trasy
- Protesty związane z incydentami zaistniałymi w czasie próby, bezpośrednio po próbie (do 60 min. od wywieszenia wyników), której dotyczy
- W przypadku ostatniej próby czas naskładanie protestów wynosi 30 min. po wywieszeniu końcowych wyników Protest składany jest w formie pisemnej w biurze zawodów.

9.4 Protesty niespełniające w/w warunków nie będą rozpatrywane.

9.5 W przypadku sytuacji spornych, jeśli nie został powołany Przewodniczący Komisji Odwoławczej, decyzję ostateczną podejmuje Komisja Sędziowska z wyłączeniem Sędziego, którego decyzji protest dotyczy.

9.6 Odwołanie od decyzji Komisji Sędziowskiej można wnieść:

- w sprawach zakwalifikowania się zawodnika lub konia - nie później niż 30 minut przed rozpoczęciem określonego konkursu;
- w sprawach klasyfikacji końcowej zawodników: nie później niż 30 minut po ogłoszeniu wyników zawodów.

9.7 Przy złożeniu protestu, odwołania należy wpłacić kaucje wysokości 100 PLN, która w przypadku negatywnego rozpatrzenia protestu nie zostaje zwrócona.

9.8 Skargi mogą być wnoszone przeciwko osobie lub instytucji związanej z zawodami z innych powodów niż zaistniałe niezgodności ze Statutem, z Przepisami lub Regulaminami. Skargi mogą dotyczyć przekroczenia dopuszczalnych norm zachowania, uczciwości i rzetelności w sporcie, włącznie z takimi kwestiami jak: warunki w czasie transportu, zakwaterowanie i opieka weterynaryjna oraz zachowanie niesprzyjające propagowaniu idei sportowych lub warunkom panującym w miejscu rozgrywania konkursu.

9.9 Skargi mogą być wnoszone do Komisji Sędziowskiej lub Przewodniczącego Komisji Odwoławczej w okresie pełnienia jej obowiązków. W późniejszym terminie skargi wnoszone są do Zarządu FKO, nie później niż 7 dni po zawodach z powiadomieniem Kolegium Sędziów FKO.

9.10 Skargi muszą być złożone na piśmie, podpisane przez osobę wnoszącą skargę, przekazane osobiście Przewodniczącemu Komisji Odwoławczej lub wysłane do Zarządu FKO wraz z przedstawieniem możliwych dowodów i oświadczeń świadków.

9.11 Nie można zaskarżać decyzji w sprawie:
- eliminacji konia z przyczyn zdrowotnych;
- kary dyscyplinarnej;
- zdarzeń technicznych w trakcie trwania konkursu;
- oceny w konkursach ujeżdżenia, kontroli umundurowania;

9.12 Dopuszcza się jako materiał dowodowy prywatne nagrania obrazu i dźwięku z przebiegu Zawodów.

9.13 Skargę na działalność Sędziów można składać do Kolegium Sędziów FKO w terminie 14 dni od dnia zakończenia zawodów.

10. Ubiór zawodników.

10.1 Żołnierze Wojska Polskiego, funkcjonariusze Policji, Straży Granicznej, Straży Miejskich i innych formacji umundurowanych występują w swoich mundurach. Zawodnicy należący do oddziałów zrzeszonych w FKO występują w umundurowaniu zgodnym z Regulaminem FKO. Zawodnicy należący do oddziałów nie zrzeszonych w FKO występują w umundurowaniu zgodnym z regulaminami mundurowymi swoich oddziałów. Regulaminy te muszą być przesłane do organizatora wraz ze zgłoszeniami na zawody. Zawodnicy należący do oddziałów zrzeszonych w FKO startujący w próbie władania szablą, lancą oraz strzelania z konia muszą mieć rząd stroczony zgodnie z regulaminem troczenia FKO. Zawodnicy nie należący do oddziałów zrzeszonych w FKO startujący w próbie władania szablą, lancą oraz strzelania z konia muszą mieć rząd stroczony zgodnie z regulaminem troczenia swojej formacji.

10.2 Noszenie na mundurze odznak, oznak i odznaczeń (w tym stopni) wymaga posiadania legitymacji potwierdzających uprawnienia do ich nakładania. Na prośbę Komisji Sędziowskiej lub Organizatorów należy okazać w/w dokumenty.

10.3 Wszyscy zawodnicy (jak również wszystkie inne osoby dosiadające koni na terenie zawodów) są zobowiązani do używania kasku ochronnego w czasie dosiadania koni. Odstępstwa: podczas konkurencji ujeżdżenia zawodnicy dwudziestoszścioletni (26) i starsi dosiadający koni siedmioletnich (7) i starszych mogą startować w miękkim nakryciu głowy zamiast w kaskach ochronnych. Podczas próby strzelania z konia, władania lancą i szablą zawodnicy pełnoletni i starsi mogą startować w miękkim nakryciu głowy.

10.4 Podczas trwania zawodów konia może dosiadać tylko zawodnik na nim startujący. Luzak może na koniu jeździć stępem na długiej wodzy w stroju jeździeckim i kasku prawidłowo zapiętym.

10.5 Zawodnicy przebywający na zawodach muszą w trakcie ich trwania być regulaminowo umundurowani. Braki lub nieodpowiednie umundurowanie w trakcie całych zawodów będzie skutkowało przyznaniem punktów karnych przez Sędziów lub żółtej kartki.

Podczas przeglądu koni zawodnik może być ubrany w mundur garnizonowy lub mundur ćwiczebny.

10.6 Podczas każdej z prób umundurowanie jest sprawdzane przez Sędziów kawaleryjskich, którym pomagają Asystenci Sędziego. Błędy i uchybienia wpisywane są w protokół i przedstawiane Sędziemu próby. Za błędy i uchybienia przyznawane są punkty karne. Umundurowanie w danej próbie oceniane jest przez tego samego Sędziego i Asystenta Sędziego według tabeli przeglądu mundurowego. Punkty karne nie są sumowane z punktami karnymi danej próby a wpisywane są jako wynik oddzielnej próby przeglądu mundurowego.

10.7 W przypadku stwierdzenia przez Sędziego lub Asystenta Sędziego uchybienia u zawodnika spoza FKO, wykazanie, iż umundurowanie lub troczenie jest zgodne z regulaminem formacji zawodnika spoczywa na zawodniku.

11. Rząd koński

11.1 Rząd koński w próbach ujeżdżenia, terenowej i skoków przez przeszkody określają Przepisy WKKW obowiązujące w PZJ.

11.2 W próbie władania bronią konno (władania lancą, szablą i strzelania z pistoletu)obowiązuje zapis punktu 10.1 Obowiązuje kiełzno pelhamowe bez łącznika.

11.3 Tabela opisująca ubiór, rząd i wyposażenie zawodników i koni.

Lp.	Próba	Rząd	Ubiór	Informacje dodatkowe
1	przegląd koni	Sportowy - ogłowie	Mundur ćwiczebny lub garnizonowy	
2	ujeżdżenia	sportowy (wg pkt 11.1.)	Mundur garnizonowy	Ostrogi nie są obowiązkowe. Dopuszcza się ostrogi wz. 31 Dopuszcza się przejazd bez pasa głównego.
3	skoki przez przeszkody	sportowy (wg pkt 11.1.)	Mundur garnizonowy	Obowiązkowo: kask z trzypunktowym mocowaniem, zawodnicy poniżej 18 roku życia – kamizelka ochronna. Ostrogi nie są obowiązkowe. Dopuszcza się ostrogi wz. 31 Dopuszcza się przejazd bez pasa głównego. Dozwolony przejazd bez rękawiczek.
4	terenowa	sportowy (wg pkt 11.1.)	Mundur ćwiczebny do jazdy konnej	Obowiązkowo kask z trzypunktowym mocowaniem, kamizelka ochronna. Ostrogi nie są obowiązkowe. Dopuszcza się inne ostrogi niż wz. 31 zgodne z przepisami dyscypliny WKKW. Dozwolony przejazd bez rękawiczek.
5	strzelania z broni krótkiej z konia	kawaleryjski, (zgodnie z pkt 11.2.)	Mundur garnizonowy	Dozwolony przejazd bez rękawiczek.
6	Strzelanie na strzelnicy		Mundur ćwiczebny	
7	władania lancą konno	kawaleryjski, (zgodnie z pkt 11.2.)	Mundur garnizonowy	Dozwolony przejazd bez rękawiczek.
8	władania szablą konno	kawaleryjski, (zgodnie z pkt 11.2.)	Mundur garnizonowy	obowiązkowo podczas przejazdu temblak założony na rękę. Dozwolony przejazd bez rękawiczek.

12. Szczegółowe zasady rozgrywania poszczególnych prób

Corocznie KS FKO ustala wagi poszczególnych prób. Ilość punktów uzyskana w próbach będzie mnożona przez ustaloną wagę.

12.1 Próba ujeżdżenia.

Rozgrywana i punktowana jest zgodnie z Przepisami i Regulaminem WKKW obowiązującym w PZJ. Programy próby ujeżdżenia obowiązujące w danym roku ogłasza Kolegium Sędziów FKO.

12.2 Próba skoków przez przeszkody.

Rozgrywana i punktowana jest zgodnie z Przepisami i Regulaminem WKKW obowiązującym w PZJ. Jeśli organizator przewidział nagrodę dla zwycięzcy próby skoków, konkurs należy rozegrać wg zasad konkursu z trafieniem w normę czasu. (Załącznik 1). Wynik w punktach karnych mnożony jest przez współczynnik 2,5 co daje końcowy wynik próby.

12.3 Próba terenowa.

Rozgrywana i punktowana jest zgodnie z Przepisami i Regulaminem WKKW obowiązującym w PZJ.

12.4 Próba strzelania z broni krótkiej z konia.

- Strzelanie odbywa się po linii prostej wzdłuż bariery (sznura), za którą w odległości 5 m ustawione jest 5 tarcz na dystansie 200 – 250 m;
- Tempo: LL 420-480 m/min
  L 480-550 m/min
- Strzały oddaje się z prawej strony konia;
- Przed wjazdem na start zawodnik musi zgłosić się u Sędziego w celu kontroli pistoletu i umundurowania.
- Tarcza: kartonowa – z polem do trafienia formatu A3 pionowo.
- Broń: Pistolet pneumatyczny 4.5 mm na kulki metalowe lub śrut grzybkowy. Broń typu ASG jest niedopuszczalna.
- Liczba sztuk amunicji w magazynku: nieograniczona

Punktacja:

- Trafienie w wyznaczone pole – 0 pkt. karnych;
- Nietrafienie – 10 pkt. Karnych;
- Trafienie w innym chodzie niż galop 10 pkt. karnych;
- Punkty karne za każdą rozpoczętą sekundę przejazdu - 3 pkt. karne (klasa L), 2 pkt. karne (klasa LL);
- Utrata broni – 100 pkt. karnych;
- Utrata części umundurowania lub wyposażenia, utrata magazynka – 20 pkt. karnych
- Przekroczenie wyznaczonej linii przejazdu (sznura) – eliminacja;
- Upadek jeźdźca lub konia – eliminacja.
- Przekroczenie podwójnej normy czasu- eliminacja

12.5 Strzelanie na strzelnicy.

- Cel: tarcza strzelecka z polem trafień 0 – 10 pkt;
- Ilość strzałów próbnych: 3 (zawodnik ma prawo obejrzeć swoją tarczę po oddaniu strzałów próbnych).
- Ilość strzałów ocenianych: 5 z ośmiu
- Broń: tego samego rodzaju dla wszystkich zawodników.

12.6 Władanie lancą.

- Próba jest rozgrywana na torze w linii prostej lub po obwodzie placu;
- Ćwiczenia w klasie LL powinny być dobrane w sposób zapewniający płynność ruchów i możliwość naturalnego połączenia kolejnych zadań;
- Średnica pierścieni – 20 lub 10 cm
- Pchnięcia i uderzenia zgodne z Regulaminem kawalerii cz. I t. I „Wyszkolenie kawalerzysty" z 1938 roku oraz Regulaminem kawalerii z 1922 roku;
- W klasie LL nie dopuszcza się ćwiczeń w skoku oraz zasłony głowy młyńcem.
- Przed wjazdem na start zawodnik musi zgłosić się u Sędziego w celu kontroli umundurowania.
- Waga minimalna lancy: 1,3 kg
- Długość minimalna lancy: 2,8 m
- Grot i tylec metalowe
- Tempo: LL 420-480 m/min
  L 480-550 m/min
- Ilość pozorników: 10.

Punktacja:

- Trafienie pozornika (trafienie manekina, zebranie pierścienia, itd.) – 0 pkt. karnych;
- Nietrafienie pozornika (nietrafienie manekina, niezebranie pierścienia, itd.) – 10 pkt. karnych;
- Strącenie pozornika poprzez trafienie w konstrukcję – 10 pkt. karnych;
- Zwalczenie pozornika w chodzie niższym niż galop – 10 pkt. karnych;
- Punkty karne za każdą rozpoczętą sekundę przejazdu – 3 pkt. karne (klasa L), 2 pkt. karne (klasa LL);
- Utrata broni – 100 pkt. karnych;
- Utrata części umundurowania lub wyposażenia – 20 pkt. karnych;
- Upadek jeźdźca lub konia– eliminacja
- Przekroczenie podwójnej normy czasu- eliminacja

12.7 Władanie szablą.

- Próba jest rozgrywana na torze w linii prostej lub po obwodzie placu;

- Średnica pierścieni – 20 lub10 cm
- Cięcia i pchnięcia zgodne z Regulaminem kawalerii cz. I t. I „Wyszkolenie kawalerzysty" z 1938 roku oraz Regulaminem kawalerii z 1922 roku;
- W klasie LL nie dopuszcza się ćwiczeń w skoku oraz cięcia w lewo oraz z dołu.
- Przed wjazdem na start zawodnik musi zgłosić się u Sędziego w celu kontroli umundurowania.

Tempo: LL 420-480 m/min
L 480-550 m/min

- Ilość pozorników: 10.

Punktacja:

- Ścięcie łozy, ścięcie gomuły glinianej z pozostaniem stożka na niej, strącenie atrapy gomuły, trafienie manekina – 0 pkt. karnych;
- Zebranie pierścienia – 0 pkt. karnych;
- Złamanie łozy – 10 pkt. karnych;
- Nietrafienie łozy, pierścienia, gomuły, manekina – 10 pkt. karnych;
- Strącenie gomuły lub pierścienia poprzez trafienie w konstrukcję pozornika – 10 pkt. karnych;
- Przecięcie stożka gomuły glinianej i upadek fragmentu na ziemię – 5pkt. karnych;
- Zwalczenie pozornika w chodzie niższym niż galop – 10 pkt. karnych;
- Punkty karne za każdą rozpoczętą sekundę przejazdu – 3 pkt. karne (klasa L), 2 pkt. karne (klasa LL);
- Utrata broni – 100 pkt. karnych;
- Utrata części umundurowania lub wyposażenia– 20 pkt. karnych;
- Upadek jeźdźca lub konia– eliminacja.
- Przekroczenie podwójnej normy czasu- eliminacja

12.8 Kontrola umundurowania zawodnika oraz siodłania i kiełznania konia
Umundurowanie zawodnika kontrolowane jest zgodnie z zapisami punktu 10.1
Kontrola umundurowania zawodnika oraz siodłania i kiełznania konia przeprowadzana jest według wytycznych zawartych w arkuszu, który stanowi Załącznik 2 niniejszego regulaminu.

12.9 Zawodnik, który w uznaniu Komisji Sędziowskiej nie panuje nad koniem podczas przejazdu może być w każdej chwili zatrzymany, czego skutkiem jest eliminacja z próby.

13. Kary

13.1 Kary natychmiastowe nakładane są za:

- naruszenie Kodeksu postępowania z koniem oraz przypadki okrucieństwa i brutalnego obchodzenia się z koniem;
- zagrożenie bezpieczeństwa uczestników zawodów, widzów i koni;
- naruszenie ogólnych zasad i norm etycznych oraz dobrych obyczajów przyjętych w jeździectwie takich jak:
  - niewłaściwe zachowanie wobec Osób Oficjalnych, uczestników i obserwatorów zawodów;
  - niepodporządkowanie się poleceniom Osób Oficjalnych;
  - nieodpowiednie umundurowanie

13.2 Za wymienione w punkcie 13.1. przewinienia może zostać nałożona żółta kartka. Jest to kara natychmiastowa, od której nie ma odwołania.

13.3 Żółta kartka może zostać nałożona przez Sędziego Głównego Zawodów, Przewodniczącego Komisji Odwoławczej, Szefa Komisarza Zawodów.

13.4 Nałożenie dwóch żółtych kartek w sezonie powoduje automatyczne zawieszenie zawodnika do końca kolejnego sezonu.

13.5 Rejestr nałożonych żółtych kartek prowadzi Sekretarz Kolegium Sędziów FKO.

13.6 Wzór żółtej kartki stanowi Załącznik 3.

14. Kolegium Sędziów, Sędziowie Zawodów Militari

14.1 Skład i zadania Kolegium Sędziów FKO określone są w Regulaminie Kolegium Sędziów FKO.

14.2 Sędziom Zawodów Militari organizator jest obowiązany zapewnić:

- zwrot faktycznie poniesionych kosztów dojazdu (uzgodnionych wcześniej);
- nocleg i wyżywienie w odpowiednim standardzie;
- wynagrodzenie za ilość dni pracy na Zawodach Militari zgodne z dzienną stawką sędziowską PZJ.

15. Propozycje Zawodów Militari

15.1 Propozycje Zawodów Militari powinny zostać przesłane do akceptacji Kolegium Sędziów FKO najpóźniej na 8 tyg. przed terminem rozgrywania danych zawodów.

15.2 Zatwierdzone propozycje powinny zostać niezwłocznie opublikowane przez Organizatora i rozesłane przez Niego do uczestników, z zachowaniem terminu 6 tygodni przed planowanymi zawodami.

15.3 Zgłoszenia ostateczne powinny być przesłane do Organizatora najpóźniej 14 dni przed rozpoczęciem zawodów.

15.4 Podana w propozycjach Zawodów Militari kolejność prób nie może zostać zmieniona przez Organizatora.

15.5 Propozycje Zawodów Militari muszą być przesłane na jednolitym druku, który stanowi Załącznik 4

16. Kodeks postępowania z koniem.

1. We wszystkich dziedzinach życia kawaleryjskiego koń jest najważniejszy.
2. Dobro konia powinno stać ponad interesami hodowców, jeźdźców, trenerów, właścicieli, handlarzy, organizatorów, sponsorów i osób oficjalnych.
3. Wszelkie postępowanie i leczenie powinno zapewnić zdrowie i dobre samopoczucie koniom.
4. Należy dołożyć starań, aby zapewnić wysoki poziom żywienia, opieki weterynaryjnej, higieny i bezpieczeństwa koni.
5. Podczas transportowania koni muszą być zapewnione właściwe warunki. Należy przedsięwziąć odpowiednie kroki, aby zapewnić dobrą wentylację oraz regularne karmienie i pojenie koni.
6. Należy położyć duży nacisk na podnoszenie edukacji w dziedzinie treningu i postępowania z końmi oraz promować badania w zakresie ich zdrowotności.
7. W trosce o dobro koni, jako najważniejsze uważa się przygotowanie i umiejętności kawalerzysty.
8. Wszelkie metody treningu i jazdy muszą brać pod uwagę konie, jako stworzenia żywe i nie mogą nieść ze sobą technik uważanych przez FKO, PZJ i FEI za niedozwolone.
9. Federacja Kawalerii Ochotniczej powinna opracować odpowiedni system kontroli tak, aby wszystkie osoby i jednostki podległe respektowały dobro koni.
10. Przepisy, regulaminy i zalecenia dotyczące tej problematyki powinny być stosowane nie tylko podczas zawodów Militari, ale podczas treningów i innych form działalności. Przepisy, regulaminy i zalecenia muszą być stale uaktualniane dla zapewnienia dobra koni.

17. Załącznik 1

KONKURS Z TRAFIENIEM W NORMĘ CZASU

1. Konkurs z trafieniem w normę czasu jest konkursem specjalnym, mającym na celu wyrobienie u zawodników wyczucia i umiejętności wyregulowania tempa jazdy w galopie.

2. Optymalna trasa przejazdu musi być starannie zmierzona po prawidłowych ale niezbyt obszernych łukach, a zmierzony dystans zaokrąglony do dziesięciu metrów „w górę".

3. Parkur musi być dostosowany do klasy konkursu (zgodnie z tabelami) w tym jeden szereg.

4. Konkurs jest sędziowany w następujący sposób:

Lp.	Przewinienie	Kara
1.	każda zrzutka	4 pkt
2.	każde: · przejście do stępa; · przejście z galopu do kłusa na więcej niż 3 kroki;	1 pkt
3.	pierwsze nieposłuszeństwo konia	4 pkt
4.	pierwsze nieposłuszeństwo połączone z rozbudową przeszkody	4 pkt + 6 sek.
5.	drugie nieposłuszeństwo	8 pkt
6.	drugie nieposłuszeństwo połączone z rozbudową przeszkody	8 pkt + 6sek.
7.	trzecie nieposłuszeństwo	eliminacja
8.	upadek zawodnika lub konia	eliminacja
9.	przekroczenie podwójnej normy czasu	eliminacja

* każde zatrzymanie traktowane jest jako nieposłuszeństwo

5. Zwycięzcą jest zawodnik, który otrzymał najmniejszą liczbę punktów karnych, a zmierzony czas jego przejazdu jest najbliższy oficjalnie podanej normie czasu bez względu na to, czy norma ta została przekroczona czy nie.

6. Podawanie wyników polega na podaniu punktów karnych i wyłącznie czasu różnicy od obowiązującej normy, ze znakiem (+) przy przekroczeniu normy i znakiem (-) przy czasie krótszym.

7. Zawodnicy mający tę samą liczbę punktów karnych oraz identyczny czas odległy od normy z obu jej stron zajmują miejsca ex aequo.

18. Załącznik 2

ARKUSZ KONTROLI UMUNDUROWANIA ZAWODNIKA ORAZ SIODŁANIA

Oceniany element	Element oceniany	Pkt. karne 1pkt. za kategorię
Kawalerzysta	Wrażenie ogólne	
	Poprawność umundurowania	
	Czystość umundurowania	
Rząd	Poprawność troczenia i dopasowania	
	Czystość	
Koń	Czystość	

19. Załącznik 3
ŻÓŁTA KARTKA

ŻÓŁTA KARTKA

Zawody _____

Data _____

Imię i Nazwisko Osoby, której wręczono

_____

Oddział _____

PRZEWINIENIE: proszę zaznaczyć pozycję

- ☐ okrucieństwo wobec konia
- ☐ niewłaściwe zachowanie
- ☐ niebezpieczna jazda
- ☐ niestosowanie się do poniższych przepisów

_____

Podpis osoby oficjalnej _____

Podpis osoby otrzymującej _____

Punkt 13.1. Regulaminu rozgrywania Zawodów Kawaleryjskich Militari
Kary natychmiastowe nakładane są za:

- naruszenie Kodeksu postępowania z koniem oraz przypadki okrucieństwa i brutalnego obchodzenia się z koniem
- zagrożenie bezpieczeństwa uczestników zawodów, widzów i koni

- naruszenie ogólnych zasad i norm etycznych oraz dobrych obyczajów przyjętych w jeździectwie takich jak:
-- niewłaściwe zachowanie wobec osób oficjalnych, uczestników i obserwatorów zawodów;
-- niepodporządkowanie się poleceniom osób oficjalnych;
-- nieodpowiednie umundurowanie

13.2. Za wymienione w punkcie 13.1. przewinienia może zostać nałożona żółta kartka. Jest to kara natychmiastowa, od której nie ma odwołania
13.3. Żółta kartka może zostać nałożona przez Sędziego Głównego Zawodów, Przewodniczącego Komisji Odwoławczej, Szefa Komisarza Zawodów.

20. Załącznik 4

WZÓR DRUKU PROPOZYCJI ZAWODÓW MILITARI

PROPOZYCJE ZAWODÓW KAWALERYJSKICH MILITARI

RANGA ZAWODÓW

Kwalifikacyjne/Mistrzostwa Kliknij tutaj, aby wprowadzić tekst.

Miejsce Kliknij tutaj, aby wprowadzić tekst.

Data Kliknij tutaj, aby wprowadzić tekst.

Organizator ze strony FKO Kliknij tutaj, aby wprowadzić tekst.

Informacje podstawowe

Zawody zostaną rozegrane zgodnie z:

- Statutem Federacji Kawalerii Ochotniczej
- Regulaminem rozgrywania Zawodów Kawaleryjskich Militari 2019
- Przepisami weterynaryjnymi Polskiego Związku Jeździeckiego
- Przepisami WKKW Polskiego Związku Jeździeckiego
- Przepisami antydopingowymi Polskiego Związku Jeździeckiego

Zatwierdzono przez Kolegium Sędziów FKO dnia

Kliknij tutaj, aby wprowadzić datę.

Przewodniczący Kolegium Sędziów FKO

Kliknij tutaj, aby wprowadzić tekst.

I. Sprawy Organizacyjne

1. Klasy Zawodów

LL ☐

L ☐

2. Organizator *(kompletny adres)*

Nazwa: Kliknij tutaj, aby wprowadzić tekst.
Adres: Kliknij tutaj, aby wprowadzić tekst.
Kod pocztowy: Kliknij tutaj, aby wprowadzić tekst.
Telefon: Kliknij tutaj, aby wprowadzić tekst.
Email : Kliknij tutaj, aby wprowadzić tekst.
www: Kliknij tutaj, aby wprowadzić tekst.

3. Komitet Organizacyjny

Przewodniczący: Kliknij tutaj, aby wprowadzić tekst.
Dyrektor Zawodów: Kliknij tutaj, aby wprowadzić tekst.
Biuro Zawodów: Kliknij tutaj, aby wprowadzić tekst.
Dyrektor Techniczny: Kliknij tutaj, aby wprowadzić tekst.
Szef Stajni:Kliknij tutaj, aby wprowadzić tekst.

4. Dane kontaktowe na miejscu zawodów:

Adres: Kliknij tutaj, aby wprowadzić tekst.
Tel.: Kliknij tutaj, aby wprowadzić tekst.
Telefon kom.:Kliknij tutaj, aby wprowadzić tekst.

II. Osoby oficjalne

L.p.	Funkcja	Stopień	Imię i Nazwisko	Telefon	Adres mailowy
1.	Sędzia Główny Zawodów	Kliknij tutaj, aby wprowadzić tekst.	Kliknij tutaj, aby wprowadzić tekst.	Kliknij tutaj, aby wprowadzić tekst.	Kliknij tutaj, aby wprowadzić tekst.
2.	Sędzia próby ujeżdżenia	Kliknij tutaj, aby wprowadzić tekst.	Kliknij tutaj, aby wprowadzić tekst.	Kliknij tutaj, aby wprowadzić tekst.	Kliknij tutaj, aby wprowadzić tekst.
3.	Sędzia próby terenowej	Kliknij tutaj, aby wprowadzić tekst.	Kliknij tutaj, aby wprowadzić tekst.	Kliknij tutaj, aby wprowadzić tekst.	Kliknij tutaj, aby wprowadzić tekst.
4.	Sędzia próby skoków	Kliknij tutaj, aby wprowadzić tekst.	Kliknij tutaj, aby wprowadzić tekst.	Kliknij tutaj, aby wprowadzić tekst.	Kliknij tutaj, aby wprowadzić tekst.
5.	Sędzia próby strzelania	Kliknij tutaj, aby wprowadzić tekst.	Kliknij tutaj, aby wprowadzić tekst.	Kliknij tutaj, aby wprowadzić tekst.	Kliknij tutaj, aby wprowadzić tekst.
6.	Sędzia toru białej broni	Kliknij tutaj, aby wprowadzić tekst.	Kliknij tutaj, aby wprowadzić tekst.	Kliknij tutaj, aby wprowadzić tekst.	Kliknij tutaj, aby wprowadzić tekst.
7.	Komisarz	Kliknij tutaj, aby wprowadzić tekst.	Kliknij tutaj, aby wprowadzić tekst.	Kliknij tutaj, aby wprowadzić tekst.	Kliknij tutaj, aby wprowadzić tekst.
8.	Asystent Sędziego	Kliknij tutaj, aby wprowadzić tekst.	Kliknij tutaj, aby wprowadzić tekst.	Kliknij tutaj, aby wprowadzić tekst.	Kliknij tutaj, aby wprowadzić tekst.
9.	Gospodarz toru próby terenowej		Kliknij tutaj, aby	Kliknij tutaj, aby	Kliknij tutaj, aby

			wprowadzić tekst.	wprowadzić tekst.	wprowadzić tekst.
10.	Gospodarz toru próby skoków		Kliknij tutaj, aby wprowadzić tekst.	Kliknij tutaj, aby wprowadzić tekst.	Kliknij tutaj, aby wprowadzić tekst.
11.	Lekarz Weterynarii Zawodów		Kliknij tutaj, aby wprowadzić tekst.	Kliknij tutaj, aby wprowadzić tekst.	Kliknij tutaj, aby wprowadzić tekst.
12.	Przewodniczący Komisji Odwoławczej*	Kliknij tutaj, aby wprowadzić tekst.	Kliknij tutaj, aby wprowadzić tekst.	Kliknij tutaj, aby wprowadzić tekst.	Kliknij tutaj, aby wprowadzić tekst.
15.	Powiatowy Lekarz Weterynarii		Kliknij tutaj, aby wprowadzić tekst.	Kliknij tutaj, aby wprowadzić tekst.	Kliknij tutaj, aby wprowadzić tekst.

*Tylko na Mistrzostwa Polski Militari

Pozostałe służby:

Obsługa Medyczna:

Nazwa firmy:Kliknij tutaj, aby wprowadzić tekst.

Telefon:Kliknij tutaj, aby wprowadzić tekst.

Podkuwacz Zawodów:

Imię i Nazwisko:Kliknij tutaj, aby wprowadzić tekst.

Telefon:Kliknij tutaj, aby wprowadzić tekst.

III. Warunki Techniczne

1. Program zawodów

	Klasa LL	Klasa L
	Data/Godzina	**Data/Godzina**
Otwarcie stajni	Kliknij tutaj, aby wprowadzić datę.	Kliknij tutaj, aby wprowadzić datę.
Otwarcie trasy krosu	Kliknij tutaj, aby wprowadzić datę.	Kliknij tutaj, aby wprowadzić datę.
Przegląd koni	Kliknij tutaj, aby wprowadzić tekst.	Kliknij tutaj, aby wprowadzić tekst.
Próba ujeżdżenia	Kliknij tutaj, aby wprowadzić tekst.	Kliknij tutaj, aby wprowadzić tekst.
Próba terenowa	Kliknij tutaj, aby wprowadzić tekst.	Kliknij tutaj, aby wprowadzić tekst.
Przegląd koni	Kliknij tutaj, aby wprowadzić tekst.	Kliknij tutaj, aby wprowadzić tekst.
Próba skoków	Kliknij tutaj, aby wprowadzić tekst.	Kliknij tutaj, aby wprowadzić tekst.
Próba strzelania	Kliknij tutaj, aby wprowadzić tekst.	Kliknij tutaj, aby wprowadzić tekst.
Próba lancy	Kliknij tutaj, aby wprowadzić tekst.	Kliknij tutaj, aby wprowadzić tekst.
Próba szabli	Kliknij tutaj, aby wprowadzić tekst.	Kliknij tutaj, aby wprowadzić tekst.
Ceremonia zakończenia	Kliknij tutaj, aby wprowadzić tekst.	Kliknij tutaj, aby wprowadzić tekst.

2. Próba ujeżdżenia

Klasa LL program ujeżdżenia ……

Klasa L program ujeżdżenia ……..

3. Próba terenowa

	Klasa LL	Klasa L
Typ podłoża	**Trawa*, piasek***	**Trawa*, piasek***
Dystans	**1600 – 2000 m**	**1600 – 2500 m**
Tempo	**Maks. 400 m/ min**	**470 – 500 m/ min**
Ilość skoków	**12 - 16**	**15 - 20**

***niepotrzebna skreślić**

4. Próba skoków

	Klasa LL	Klasa L
Typ podłoża	**Trawa*, piasek***	**Trawa*, piasek***
Dystans	**250 – 400 m**	**250 – 450 m**
Tempo	**300 m/ min**	**325 m/ min**
Ilość przeszkód	**8**	**8 - 10**
Ilość skoków	**9**	**11**

***niepotrzebna skreślić**

5. Próba strzelania

Konno ☐

Na strzelnicy
- postawa leżąc ☐
- postawa stojąc ☐

6. **Próba lancy i szabli**

   Tor prosty ☐

   Tor owalny ☐

IV. ZGŁOSZENIA

1. **Terminy zgłoszeń**
   Zgłoszenia wstępne do dnia: Kliknij tutaj, aby wprowadzić datę.
   Zgłoszenia ostateczne do dnia: (najpóźniej X dni przed zawodami)

2. **Adres nadsyłania zgłoszeń:**

   Adres e-mail lub poprzez panel zgłoszeniowy **zawodykonne.com**

3. **Opłaty:**

	Klasa LL	**Klasa L**
Boks	Kliknij tutaj, aby wprowadzić tekst.	Kliknij tutaj, aby wprowadzić tekst.
Składka antydopingowa	Kliknij tutaj, aby wprowadzić tekst.	Kliknij tutaj, aby wprowadzić tekst.
Opłata startowa	Kliknij tutaj, aby wprowadzić tekst.	Kliknij tutaj, aby wprowadzić tekst.
Podłączenie do prądu	Kliknij tutaj, aby wprowadzić tekst.	Kliknij tutaj, aby wprowadzić tekst.
Słoma	Kliknij tutaj, aby wprowadzić tekst.	Kliknij tutaj, aby wprowadzić tekst.
Siano	Kliknij tutaj, aby wprowadzić tekst.	Kliknij tutaj, aby wprowadzić tekst.
Inne *	Kliknij tutaj, aby wprowadzić tekst.	Kliknij tutaj, aby wprowadzić tekst.

*jakie należy wyszczególnić

Przedpłata w wysokości PLN zostanie zapłacona do dnia
Nazwa Banku: Kliknij tutaj, aby wprowadzić tekst.
Adres odbiorcy: Kliknij tutaj, aby wprowadzić tekst.
Kod pocztowy odbiorcy: Kliknij tutaj, aby wprowadzić tekst.
Nazwa Odbiorcy: Kliknij tutaj, aby wprowadzić tekst.
Numer konta: Kliknij tutaj, aby wprowadzić tekst.

V. INNE

- Inne informacje:
- Kliknij tutaj, aby wprowadzić tekst.

2. Ograniczenie odpowiedzialności

Organizator nie odpowiada za wypadki, szkody i kradzieże powstałe w trakcie zawodów. Komitet Organizacyjny nie ponosi żadnej odpowiedzialności w razie wypadków i zachorowania 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.

3. Sprawy weterynaryjne

Szczepienia ochronne przeciwko grypie koni. Obowiązuje następujący schemat szczepień:
a. szczepienie podstawowe:
- pierwsze szczepienie – w dniu rozpoczęcia szczepień
- drugie szczepienie – nie wcześniej niż 21-go dnia i nie później niż 92 dnia od pierwszego szczepienia.

b. szczepienie przypominające:
- Pierwsze szczepienie przypominające przed upływem 7 –go miesiąca od drugiego szczepienia podstawowego;
- Szczepienie podstawowe i pierwsze szczepienie przypominające stanowią szczepienie bazowe;
- Kolejne szczepienia przypominające dla koni uczestniczących w zawodach, muszą być przeprowadzane przed upływem terminu 6 miesięcy od poprzedniego szczepienia, dopuszczalny jest okres 21 dni przekroczenia terminu;

- Kolejne szczepienie przypominające dla koni nieuczestniczących w zawodach, zgodnie z zaleceniem producenta, w okresie przed upływem 1 roku;
- Konie z prawidłowym szczepieniem bazowym i prawidłowymi szczepieniami przypominającymi jeden raz w roku (przed upływem roku kalendarzowego), w 9 momencie rozpoczęcia startu w zawodach, rozpoczynają szczepienie przypominające co 6 miesięcy, dopuszczalne jest przekroczenie terminu do 21 dni;
- Konie, które ze względów zdrowotnych mają dłuższą przerwę w uczestniczeniu w zawodach, mogą być szczepione raz w roku. W momencie rozpoczęcia startów, kontynuują szczepienie, co 6 miesięcy, dopuszczalne jest przekroczenie terminu do 21 dni;
- Każde szczepienie musi być wykonane nie później niż 7 dni przed zawodami, wliczając w to dzień wykonania szczepienia;
- Koń, który uczestniczy w zawodach po raz pierwszy musi mieć potwierdzone w paszporcie minimum szczepienie podstawowe;
- Każde szczepienie musi być wpisane do paszportu konia i poświadczone podpisem i pieczątką lekarza weterynarii dokonującego szczepienia

21. Załącznik 5

SPRAWOZDANIE SĘDZIEGO GŁÓWNEGO ZAWODÓW MILITARI

Data sporządzenia dokumentu	
Imię, Nazwisko, Stopień sędziego sporządzającego sprawozdanie	
Zawody	
Data	
Miejsce	
Organizator	
Dyrektor zawodów	

1. Osoby Oficjalne		
1.1	***Komisja Sędziowska***	
	Sędzia Główny *Stopień, e-mail, telefon*	
	Sędzia próby ujeżdżenia *e-mail, telefon*	
	Sędzia próby terenowej *e-mail, telefon*	
	Sędzia próby skoków *e-mail, telefon*	
	Sędzia próby strzelania *Stopień, e-mail, telefon*	
	Sędzia przeglądu mundurowego *Stopień, e-mail, telefon*	
	Sędzia toru białej broni *Stopień, e-mail, telefon*	
	Komisarz *Stopień, e-mail, telefon*	
	Asystent Sędziego *Stopień, e-mail, telefon*	
1.2	***Gospodarze toru***	
	Gospodarz toru próby terenowej *e-mail, telefon*	
	Gospodarz toru próby skoków *e-mail, telefon*	
1.3	***Lekarz Weterynarii***	
	Lekarz Weterynarii Zawodów *e-mail, telefon*	

1.4	***Przewodniczący Komisji Odwoławczej – tylko na Mistrzostwach Polski Zawodów Militari***	
	Przewodniczący Komisji Odwoławczej *Stopień, e-mail, telefon*	
2. Przebieg zawodów		
2.1	*Zmiany w stosunku do propozycji*	
2.2	*Obsługa komputerowa* *Imię i Nazwisko, telefon*	
2.3	*Biuro Zawodów* *Imię i Nazwisko, telefon*	
2.4	*Stajnie*	
2.5	*Zakwaterowanie dla ekip startujących*	
2.6	*Zakwaterowanie dla osób oficjalnych*	
2.7	*Wyżywienie*	
2.8	*Podłoże na rozprężalni*	
2.9	*Podłoże na placach konkursowych*	
2.10	*Wypadki*	
2.11	*Kary*	
2.12	*Informacje o pracy Sędziów*	
2.13	*Inne uwagi*	