



**REGULAMIN HALOWEGO PUCHARU POLSKI  
W POWOŻENIU ZAPRZĘGAMI**

## § 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 tylko w kategorii konie 5 letnie i starsze i zawodnicy, uprawnieni do uczestnictwa w zawodach krajowych z aktualną licencją PZJ. Konie muszą posiadać 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.
  - 3.1 Prawo startu w zawodach kwalifikacyjnych mają zawodnicy uprawnieni do uczestnictwa w zawodach krajowych w 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 paro i jednokonnych:
    - a) trzech najlepsi zawodnicy w klasyfikacji Mistrzostw Polski w danej kategorii z roku rozgrywania HPPP
    - b) dwaj najlepsi zawodnicy wyłonieni w klasyfikacji zawodów kwalifikacyjnych do HPPP
    - c) jeden zawodnik z dziką kartą przyznaną przez Organizatora. Zawodnik z dziką kartą musi spełniać warunki § 2. pkt. 1.
  - 4.2 W zaprzęgach czterokonnych:
    - a) Trzej najlepsi zawodnicy w klasyfikacji Mistrzostw Polski czwórek z roku rozpoczęcia rozgrywek HPPP .
    - b) Zwycięzca zawodów DRIVING CUP w kategorii czwórek z roku rozpoczęcia rozgrywek HPPP.
    - c) jeden zawodnik z dziką kartą przyznaną przez Organizatora. Zawodnik z dziką kartą musi spełniać warunki § 2. pkt. 1.
  - 4.3 W przypadku, gdy zawodnicy z miejsc wymienionych w pkt. 4.1a) lub 4.1b) lub 4.2a) nie potwierdzą udziału w poszczególnych zawodach HPPP prawo startu nabywają zawodnicy z kolejnych miejsc w Mistrzostwach Polski (w przypadku zaprzęgów parokonnych i jednokonnych), lub z kolejnych miejsc w kwalifikacjach (w przypadku zaprzęgów czterokonnych) w danej kategorii. Jeżeli nie zostaną wypełnione miejsca w sposób określony w zdaniu poprzedzającym Organizator ma prawo przyznać kolejne dzikie karty.

- 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 3 przeszkody typu maratonowego oraz 6 do 12 przeszkód typu zręcznościowego ( w zależności od rozmiarów areny).
3. Maksymalna ilość bramek w przeszkodzie typu maratonowego wynosi 5. Wszystkie przeszkody (oprócz mostka) muszą być tej samej szerokości.
4. 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. Częścią tej przeszkody musi być para słupków o rozstawie szerokości 180 cm.
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.
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.
10. Przegląd weterynaryjny musi być przeprowadzony zgodnie z przepisami weterynaryjnymi.

### § 4 Zestawienie kar

<b>1. Punkty karne</b>	<b>Sekundy</b>
-strącenie piłki w przeszkodzie pojedynczej	5
- wywrócenie lub przewrócenie elementu w przeszkodzie typu mara tonowego	5
- spowodowanie, że przeszkoda musi być odbudowana (czas zatrzymany)	5
-zejście luzaka pierwszy lub drugi przypadek (czas nie jest zatrzymywany)	10 za każdy przypadek
- luzak używa lejców lub hamulca	20
- naprawienie błędu trasy w przeszkodzie typu mara tonowego	20
- pierwsze i drugie nieposłuszeństwo	bez sekund karnych
<b>2. Eliminacje</b>	
- zejście luzaka lub powożącego trzeci przypadek	Eliminacja
- trzecie nieposłuszeństwo	eliminacja
-przejechanie przeszkody pojedynczej w złej kolejności lub kierunku	eliminacja
-błąd trasy, nie naprawiony, w przeszkodach typu maratonowego	Eliminacja
- nieprzejechanie chorągiewek startu lub mety	Eliminacja
- przewrócenie pojazdu	eliminacja
- czynne użycie bata przez luzaka	eliminacja

3. Jeśli piłka, drewniany blok lub element ruchomy zostanie strącony w jakikolwiek sposób skutkuje to 5 sekundami karnymi
4. W przeszkodzie typu maratonowego 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 wyłamią bez uderzenia żadnej z części przeszkody
  - b) kiedy konie uciekną, lub kiedy, w opinii Przewodniczącego komisji sędziowskiej, zawodnik utracił kontrolę na zaprzęgiem.
6. Każdy wypadnięcie z pojazdu skutkuje 10 sekundami karnymi.
7. Luzak musi 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. Zrzućenie jednej piłki na przeszkodzie pojedynczej karane jest 5 sekundami karnymi. Jeśli druga piłka na tej samej przeszkodzie spadnie później z jakiegokolwiek powodu zawodnik otrzymuje dodatkowe 5 sekund karnych.
3. Jeśli zawodnik przemieści piłkę pojedynczej przeszkody z jakiegokolwiek powodu, co istotnie koliduje z elementem przeszkody typu maratonowego 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 5 sekund karnych za odbudowę przeszkody oraz 5 sekund karnych 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 5 sekund karnych za każdy strącony element oraz 5 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, wznowia 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 5 sekund karnych za każdy przypadek.
8. Przeszkoda typu zręcznościowego musi być pokonana przez przynajmniej jedno koło bryczki. Jeśli zostaje strącona jedna lub dwie piłki, zawodnik otrzymuje 5 karnych sekund za każdą piłkę. 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 a czas zatrzymany.
10. W przypadku oczywistej brutalności, Przewodniczący komisji ma obowiązek użyć dzwonka i zdyskwalifikować zawodnika z zawodów.
11. 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 głośnej muzyki.
12. Wszyscy zawodnicy i luzacy podczas pokonywania parkuru muszą mieć na głowie prawidłowo zapięty atestowany kask jeździecki .
  13. Ubiór zawodnika i luzaka musi być czysty i schludny. Krótkie spodnie (szorty) są niedopuszczalne.

### **§ 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 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 (min.1 z 1 klasą sędziowską) z aktualną licencją sędziowską w powożeniu
  - b) 1 Komisarz z aktualną licencją sędziowską 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.