



Regulamin

Młodzieżowego

Drużynowego Pucharu Polski

na dużych koniach

Zatwierdzony uchwałą Zarządu nr U/3364/10/Z/2021 z dnia 18.12.2021

1. W Młodzieżowym Drużynowym Pucharze Polski (dalej MDPP) na dużych koniach, biorą udział drużyny składające się z trzech lub czterech zawodników z jednego Wojewódzkiego Związku Jeździeckiego.
2. O składach drużyn decydują Wojewódzkie Związki Jeździeckie.
3. Skład drużyn i osoba pełniąca funkcję szefa ekipy, musi być zgłoszona do Komisji Sportu Dzieci i Młodzieży PZJ oraz Organizatora Drużynowego Pucharu Polski minimum 7 dni przed dniem rozpoczęcia Pucharu. W szczególnych przypadkach można dokonać zmiany jeźdźca lub konia w drużynie. Ostateczny skład drużyn musi być zgłoszony Komisji Sędziowskiej i Organizatorowi przez szefów ekipy najpóźniej godzinę po zakończeniu przeglądu koni.
4. W Młodzieżowym Drużynowym Pucharze Polski na dużych koniach startować mogą zawodnicy w wieku 12-15 lat, posiadający minimum III licencję w skokach.
5. W Młodzieżowym Drużynowym Pucharze Polski mogą startować konie od 5 roku życia.
6. Młodzieżowy Drużynowy Puchar Polski rozgrywany jest w tym samym czasie i miejscu co Ogólnopolska Olimpiada Młodzieży.
7. W Młodzieżowym Drużynowym Pucharze Polski mogą startować zawodnicy biorący udział w Ogólnopolskiej Olimpiadzie Młodzieży i **Mistrzostwach Polski Młodzików**, ale na innych koniach.
8. W Młodzieżowym Drużynowym Pucharze Polski koń może startować tylko pod jednym zawodnikiem.
9. Zasady rozgrywania Młodzieżowego Drużynowego Pucharu Polski:
 - 9.1 MDPP rozgrywany jest na zasadach konkursu dwunawrotowego (Art. 273.3.2- oba nawroty wg Tabeli A dokładności/dokładności).
 - 9.2 Wynikiem drużyny w danym nawrocie, jest suma punktów karnych uzyskanych przez trzech najlepszych zawodników danej drużyny.
 - 9.3 Aby drużyna ukończyła dany nawrót, musi go ukończyć przynajmniej trzech zawodników danej drużyny.
 - 9.4 Wynikiem końcowym drużyny jest suma punktów karnych uzyskanych przez drużynę w obu nawrotach.
 - 9.5 Prawo startu w drugim nawrocie mają wszystkie drużyny, które ukończyły pierwszy nawrót.
 - 9.6 Drużyny, które nie ukończą drugiego nawrotu, będą sklasyfikowane jako ostatnie wśród tych które wzięły w nim udział, wg. sumy punktów karnych uzyskanych w pierwszym nawrocie.

- 9.7 Jeżeli po dwóch nawrotach miejsca I-III będą zajmowały drużyny z równą ilością punktów karnych, zostanie przeprowadzona rozgrywka na zasadach konkursu zwykłego, w której wezmą udział wszyscy zawodnicy danej drużyny. Wynikiem drużyny w rozgrywce jest suma punktów karnych i czasów trzech najlepszych zawodników drużyny w rozgrywce. Kolejność startu zawodników w rozgrywce, zgodna z kolejnością w drugim nawrocie.
- 9.8 Dopuszcza się dwa nieposłuszeństwa konia. Trzecie nieposłuszeństwo powoduje eliminację.
- 9.9 Wysokość przeszkód w obu nawrotach wynosi 115 cm
- 9.10 W obu nawrotach tor składa się z 11-13 przeszkód i 12-15 skoków.
- 9.11 Szybkość 350 m/min
- 9.12 Kolejność startu drużyn w pierwszym nawrocie MDPP jest losowana w dniu poprzedzającym pierwszy nawrót, podczas oficjalnego losowania kolejności startów.
- 9.13 O kolejności startu zawodników w drużynie decyduje szef ekipy i informuje o niej Komisję Sędziowską i Organizatora najpóźniej godzinę przed rozpoczęciem pierwszego nawrotu. W obu nawrotach zawodnicy danej drużyny startują w tej samej kolejności.
- 9.14 W drugim nawrocie drużyny startują w kolejności odwrotnej do zajmowanych miejsc po pierwszym nawrocie. W przypadku równej sumy punktów karnych, zachowują wylosowaną kolejność startu z pierwszego nawrotu.
10. Konie startujące w MDPP muszą być zaprezentowane podczas Oficjalnego Przeglądu Weterynaryjnego i nie mogą opuszczać terenu zawodów.
11. Przed rozpoczęciem MDPP musi odbyć się przegląd koni (zgodnie z art. 280 Przepisów Konkurencji Skoki Przez Przeszkody). Konie, które nie zostaną przedstawione do przeglądu w umówionym terminie nie mogą brać udziału w zawodach. Koń, który nie przeszedł przeglądu nie ma prawa udziału w treningu oficjalnym
12. Pod karą eliminacji, nikt poza zawodnikiem startującym na koniu, nie ma prawa szkolić dosiadając go. Zasada ta obowiązuje od godziny 18.00 w dniu poprzedzającym pierwszy konkurs zawodów, wliczając w to trening oficjalny aż do zakończenia zawodów. Jednakże pod nadzorem komisarza dozwolone jest lonżowanie, praca w rękę itp. przez inną osobę niż zawodnik.
13. I nawrót MDPP jest rozgrywany w dniu I półfinału OOM.
14. II nawrót MDPP jest rozgrywany w dniu II półfinału OOM.
15. Przepisy dot. ubioru i rzędu według Regulaminu Rozgrywania Krajowych Zawodów Dzieci i Młodzieży w skokach przez przeszkody.
16. W kwestiach nieuregulowanych niniejszym Regulaminem, obowiązują postanowienia Regulaminu Rozgrywania Krajowych Zawodów Dzieci i Młodzieży w Skokach Przez Przeszkody, Przepisy Konkurencji Skoki Przez Przeszkody, Przepisy Ogólne, Przepisy Weterynaryjne i Kontroli Leczenia Koni.