

**Regulamin rozgrywania
Zawodów Kawaleryjskich**

Militari

**rozgrywanych w ramach
Pucharu Polski Militari**

2018

1 **Cel Zawodów Militari.**

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

2 **Próby i organizacja zawodów.**

2.1. Zawody Militari składają się z 7 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,
- oceny umundurowania zawodnika oraz siodłania i kietznania konia.

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.

3 **Klasy**

- 3.1. Zawody mogą być rozgrywane w klasach LL oraz L, których warunki są zgodne z Przepisami i Regulaminami PZJ. Klasa zawodów musi być podana w propozycjach zawodów.
- 3.2. Program próby ujeżdżenia określa organizator zawodów. Poziom trudności programu musi odpowiadać klasie konkursu.
- 3.3. Dla próby skoków przez przeszkody i próby terenowej warunki techniczne oraz wymiary przeszkód muszą być zgodne z Przepisami i Regulaminem WKKW, obowiązującymi w PZJ.

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 zajęтым miejscu decyduje łączny wynik uzyskany z prób władania szablą i lancą.
- 4.3. Zawodnik, który został wyeliminowany w jakiegokolwiek próbie nie może zostać sklasyfikowany w Zawodach Militari. Może natomiast kontynuować kolejne próby, w których będzie klasyfikowany. Sędzia Główny Zawodów może nie dopuścić zawodnika do startu w kolejnych próbach, jeżeli uzna, że umiejętności zawodnika nie są wystarczające.

5 Klasyfikacja drużynowa (opcjonalna).

- 5.1. Klasyfikacja drużynowa jest ustalana na podstawie łącznego wyniku z wszystkich prób.
- 5.2. Drużynowym zwycięzcą Zawodów Militari zostaje zespół, który we wszystkich próbach uzyska łącznie najmniejszą liczbę punktów karnych.
- 5.3. Do klasyfikacji drużynowej należy zgłosić co najmniej dwóch a maksymalnie trzech zawodników reprezentujących barwy tego samego pułku. Zgłoszenie drużyny dokonywane jest jeden raz w ciągu całego sezonu wraz z zgłoszeniem zawodników na pierwsze zawody w danym sezonie.
- 5.4. Informację czy organizator ma zamiar dokonać tej klasyfikacji publikuje się w propozycjach.
- 5.5. Dopuszcza się start więcej niż jednej drużyny z danej formacji kawaleryjskiej pod warunkiem, że każdy zawodnik jest członkiem tylko jednej drużyny.
- 5.6. O klasyfikacji drużynowej decyduje suma punktów karnych dwóch najlepszych zawodników danej drużyny, 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: reprezentanci Wojska Polskiego, Policji, Straży Granicznej, Straży Miejskich i innych formacji oraz stowarzyszeń 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.
- 6.7. Wszyscy uczestnicy zobowiązani są do przedstawienia **orzeczenia lekarskiego o braku przeciwwskazań do uprawiania sportu wydane przez lekarza specjalistę w dziedzinie medycyny sportowej lub lekarza posiadającego certyfikat ukończenia kursu wprowadzającego do specjalizacji w dziedzinie medycyny sportowej oraz ważny certyfikat PTMS (nowe wymogi PZJ)** oraz ubezpieczenia NNW z tytułu udziału w zawodach jeździeckich.
- 6.8. Dopuszcza się start jednego zawodnika na kilku koniach.
- 6.9. Dwukrotny start jednego konia nie jest możliwy.
- 6.10. Dopuszcza się dwukrotny start jednego konia w próbach kawaleryjskich w ramach oddzielnych konkursów.
- 6.11. O kolejności startów decyduje losowanie przeprowadzone na odprawie w obecności Sędziego Głównego oraz zawodników. Sędzia Główny Zawodów może zmienić kolejność, tak aby umożliwić start zawodnika, który występuje na kilku koniach.
- 6.12. Przed pierwszą próbą władania białą bronią zmienia się kolejność startów na odwrotną do zajmowanych miejsc w klasyfikacji ogólnej. Kolejność startów w obu próbach jest taka sama. Odwrotna kolejność startów przed próbą skoków przez przeszkody jest uzależniona od decyzji organizatora, który po uzgodnieniu z Sędzią Głównym powinien umieścić taką informację w propozycjach zawodów.
- 6.13. Minimalny wiek konia to ukończone 4 lata.
- 6.14. W momencie przyjazdu na teren zawodów należy przedstawić paszport konia wraz z aktualnymi szczepieniami.
- 6.15. Ostateczny głos w sprawie startu konia w danej próbie należy do Sędziego Głównego po konsultacji z Lekarzem Weterynarii.

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 próbą ujeżdżania, 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. Koń do przeglądu musi być zaprezentowany wyczyszczony, bez haceli w podkowach, bez derki, bez ochraniaczy na nogach i w ogłowie wędzidłowym.
- 7.4. 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.
- 7.5. Osoba prezentująca konia na przeglądzie musi być ubrana czysto i schludnie.
- 7.6. W czasie rozgrywania poszczególnych prób, wszystkich uczestników obowiązuje bezwzględny zakaz spożywania alkoholu lub zażywania innych środków odurzających.

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. Zawodnik może być wskazany do badania alkomatem 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.

- 7.7. Osoby będące pod wpływem alkoholu lub innych środków odurzających zostaną decyzją Sędziego Głównego Zawodów zdyskwalifikowane.
- 7.8. Sędzia Główny Zawodów może podjąć decyzję o dyskwalifikacji zawodnika również w poniższych sytuacjach:
- 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.

8 Osoby oficjalne i inne służby.

- 8.1. Sędzia Główny Zawodów Kieruje pracami Komisji Sędziowskiej.
- 8.2. Komisja Sędziowska prób jeździeckich - Sędziowie prób jeździeckich, których kwalifikacje i uprawnienia określają przepisy PZJ.
- 8.3. Sędziowie prób kawaleryjskich – Sędziowie prób władania białą bronią i dokonujący oceny umundurowania zawodnika oraz siodłania i kietznania konia.
- 8.4. Sędzia próby strzelania z konia – Instruktor strzelectwa lub osoba posiadająca uprawnienia prowadzącego strzelanie.
- 8.5. Sędzia próby strzelania na strzelnicy – instruktor strzelectwa lub osoba posiadająca uprawnienia prowadzącego strzelanie.
- 8.6. Komisarz – Sędzia dbający o dobrostan koni, sprawdza prawidłowość rzędów i ubiorów w danej próbie.
- 8.7. Gospodarze torów prób jeździeckich – określani w przepisach PZJ dla zawodów towarzyskich. Zaleca się aby gospodarz toru próby terenowej posiadał niezbędne doświadczenie
- 8.8. Lekarz Weterynarii Zawodów - Licencjonowany Lekarz Weterynarii PZJ lub Lekarz Weterynarii mający praktykę w leczeniu koni.
- 8.9. Inne służby:
- ratownik medyczny,
 - podkuwacz.

9 Protesty, Odwołania, materiał wideo

- 9.1. Protesty przeciwko naruszeniom 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 na składanie protestów wynosi 30 min. po wywieszeniu końcowych wyników.
- 9.4. Protest składany jest w formie pisemnej w biurze zawodów,
- 9.5. Protesty niespełniające w/w warunków nie będą rozpatrywane,
- 9.6. W przypadku sytuacji spornych, jeśli nie została powołana Komisja Odwoławcza, decyzję ostateczną podejmuje Komisja Sędziowska z wyłączeniem Sędziego, którego decyzji protest dotyczy.
- 9.7. 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.
- 9.8. Przy złożeniu protestu, odwołania należy wpłacić kaucję wysokości 100 PLN, która w przypadku negatywnego rozpatrzenia protestu nie zostaje zwrócona.
- 9.9. Dopuszcza się jako materiał dowodowy prywatne nagrania obrazu i dźwięku z przebiegu Zawodów.
- 9.10. Organizator zawodów zapewnia do dyspozycji Sędziego Głównego urządzenie rejestrujące i zapisujące obraz audiowizualny w postaci cyfrowej, wraz z możliwością jego odtworzenia. O użyciu jak i miejscu ustawienia urządzenia decyduje Sędzia Główny. Uzyskany materiał może służyć jako pomoc w ocenie Sędziego. Brak lub niewystarczająca jakość nagrania nie może stanowić powodu złożenia protestu.

10 Ubiór zawodników

- 10.1. Zawodnicy występują w umundurowaniu jednostek kawalerii lub broni jezdnych, do których tradycji nawiązują, bądź w umundurowaniu zgodnym z regulaminami swoich środowisk. Regulaminy środowisk należy przesać do wglądu Komisji Sędziowskiej wraz ze zgłoszeniem na zawody, a w przypadku mundurów historycznych w zgłoszeniu wyraźnie określić, jakiego okresu dotyczą.

102. 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.
103. 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 dwudziestodwuletni (22) i starsi dosiadający koni siedmioletnich (7) i starszych mogą startować w miękkim nakryciu głowy zamiast w kaskach ochronnych. Podczas konkurencji strzelania, władania lancą i szablą zawodnicy dwudziestodwuletni (22) i starsi dosiadający koni siedmioletnich (7) i starszych mogą startować w miękkim nakryciu głowy zamiast w kaskach ochronnych.
104. Podczas trwania zawodów konia może dosiadać tylko zawodnik na nim startujący. Luzak może na koniu jeździć stępem na długiej wodzy w stroju jeździeckim i prawidłowo zapiętym kasku.

11 Rząd Koński

- 11.1. Rząd koński w próbach ujeżdżenia, terenowej i skoków przez przeszkody określają przepisy PZJ dla konkurencji WKKW.
- 11.2. W próbie władania bronią konno (władania lancą, szablą i strzelania z pistoletu) zawodnik występuje w rzędzie określonym przez Przepisy organizacji której barwy reprezentuje. Odpowiedni Regulamin musi zostać określony wraz ze zgłoszeniem, oraz na wniosek Sędziego Głównego, przesłany do wglądu Komisji Sędziowskiej. O dopuszczeniu Zawodnika do startu w rzędzie i troczeniu na podstawie przedłożonych Przepisów, decyduje Sędzia Główny Zawodów.

Tab. 1 Tabela opisująca ubiór, rząd i wyposażenie zawodników i koni.

Lp.	Próba	Rząd	Ubiór	Informacje dodatkowe
1	ujeżdżenia	sportowy (wg pkt 11.1.)	Mundur garnizonowy	Ostrogi nie są obowiązkowe. Dopuszcza się ostrogi wz. 31 Dopuszcza się przejazd bez pasa głównego.
2	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.
3	terenowa	sportowy (wg pkt 11.1.)	Dowolny - schludny	Obowiązkowo kask z trzypunktowym mocowaniem, kamizelka ochronna. Ostrogi nie są obowiązkowe. Dopuszcza się inne ostrogi niż wz. 31 zgodnie z przepisami dyscypliny WKKW.
4	strzelania z broni krótkiej z konia	wojskowy z regulaminowym troczeniem służbowym lub inny zgodnie z pkt 11.2	Mundur garnizonowy	Dozwolony przejazd bez rękawiczek.
4*	Strzelania na strzelnicy	brak	Mundur garnizonowy (lub inny wskazany przez Sędziego Głównego)	
5	władania lancą konno	wojskowy z regulaminowym troczeniem służbowym lub inny zgodnie z pkt 11.2	Mundur garnizonowy	Dozwolony przejazd bez rękawiczek.
6	władania szablą konno	wojskowy z regulaminowym troczeniem służbowym lub inny zgodnie z pkt 11.2	Mundur garnizonowy	obowiązkowo podczas przejazdu temblak założony na rękę. Dozwolony przejazd bez rękawiczek.

12 Szczegółowe zasady rozgrywania poszczególnych prób

- 12.1. Oceny umundurowania zawodnika oraz siodłania i kielźniania konia dokonują Sędziowie prób kawaleryjskich na rozprężalni przed startem zawodnika w każdej z prób. Wszelkie uchybienia zawodnika w prezentowanej sylwetce są protokołowane i przekazywane do jego wiadomości. Ilość punktów karnych uzyskanych przez zawodnika za błędy i uchybienia przyznawana jest na podstawie Tabeli stanowiącej załącznik nr. 1 do niniejszego regulaminu.

Szczegóły oceny:

- ocena odbywa się lotnie bez szczegółowego przeglądu, jednakże sędzia ma prawo zatrzymać zawodnika w celu sprawdzenia wątpliwych elementów,
- elementy oceniane określają puste (białe) pola w kolumnach każdej z prób,
- Sędzia odnotowując element oceniany negatywnie zakreśla przynależne mu pole i informuje zawodnika o przyznanych punktach karnych,
- jeżeli w próbie strzelania na strzelnicy Sędzia Główny nie zezwoli na start w innym stroju niż mundur garnizonowy, to zawodnicy podlegają ocenie zgodnie z Tabelą podczas trwania całej próby,
- w przypadku rażąco nieestetycznego i nieregulaminowego umundurowania, siodłania lub kielźniania, Sędzia Główny może wyznaczyć dodatkowy pełny przegląd w terminie nie kolidującym ze startami danego zawodnika w poszczególnych próbach,
- do dodatkowego przeglądu zawodnik stawia się w mundurze garnizonowym i rzędzie wojskowy z regulaminowym troczeniem służbowym lub innym zgodnie z pkt 11.2.

12.2. Próba ujeżdżenia.

Rozgrywana i punktowana jest zgodnie z [przepisami](#) i [regulaminem](#) Polskiego Związku Jeździeckiego dla dyscypliny WKKW. Organizator w propozycjach określi program przejazdu zgodny z klasą konkursu.

12.3. Próba skoków przez przeszkody.

Rozgrywana i punktowana jest zgodnie z [przepisami](#) i [regulaminem](#) Polskiego Związku Jeździeckiego.

Ilość punktów karnych uzyskanych przez Zawodnika w próbie skoków przez przeszkody, do klasyfikacji końcowej Militari mnożona jest przez współczynnik **2,5**.

12.4. Próba terenowa.

Rozgrywana i punktowana jest zgodnie z [przepisami](#) i [regulaminem](#) Polskiego Związku Jeździeckiego dla dyscypliny WKKW.

12.5. Próba strzelania z broni krótkiej z konia.

- Strzelanie odbywa się w dwóch przejazdach po linii prostej wzdłuż bariery (sznura), za którą w odległości od 4 do 5 m ustawione jest 5 tarcz na dystansie 100-150m,
- 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 pneumatycznego i umundurowania,
- Zawodnik zgłasza sędziemu gotowość do kolejnego przejazdu w czasie nie dłuższym niż 5 min.
- Tarcza: kartonowa – 30 x 42 cm ustawiona pionowo, Pole punktowe musi być wyróżnione odmiennym kolorem względem tarczy/stojaka na którym jest umieszczone.
- Broń: Pistolet pneumatyczny 4.5 mm na kulki metalowe lub śrut typu grzybkowego. Broń typu ASG jest niedopuszczalna.
- Ilość strzałów: dowolna.

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
- Do klasyfikacji ogólnej liczy się sumę uzyskanych punktów pomnożoną przez współczynnik 0,5
- Przekroczenie wyznaczonej linii przejazdu (sznura) – eliminacja,
- Upadek jeźdźca lub konia – eliminacja.
- Przekroczenie podwójnej normy czasu- eliminacja

12.6. Strzelanie na strzelnicy.

- Cel: tarcza strzelecka z polem trafień 0 – 10 pkt,
- Ilość punktów karnych równa jest sumie punktów z tarczy odjętej od 100 przemnożonej przez współczynnik **0,5**
- Ilość strzałów próbnych: 3 (zawodnik ma prawo obejrzeć swoją tarczę po oddaniu strzałów próbnych).
- Ilość strzałów ocenianych: 10.
- Norma czasu: 7 minut
- Broń: tego samego rodzaju dla wszystkich zawodników.

12.7. **Władanie lancą.**

- Próba jest rozgrywana na torze w linii prostej lub po obwodzie placu,
- Ćwiczenia powinny być dobrane w sposób zapewniający płynność ruchów i możliwość naturalnego połączenia kolejnych zadań,
- Organizator publikuje ustawienie toru (kolejność ćwiczeń) wraz z Propozycjami zawodów,
- Kolejność ćwiczeń może zostać zmieniona tylko za zgodą wszystkich zawodników,
- Średnica pierścieni – 20 lub 10 Konstrukcja manekinów uniemożliwiająca ugrzęźnięcie grotu lancy,
- Pchnięcia i uderzenia zgodne z Regulaminem kawalerii cz. I t. I „Wyszkolenie kawalerzysty” z 1938 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.
- 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,
- Strącenie pierścienia, tj. niedowiezienie go do wyznaczonego miejsca – 5 pkt. karnych,
- Nietrafienie pozornika (nietrafienie manekina, niezbranie 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

12.8. **Władanie szablą.**

- Próba jest rozgrywana na torze ustawionym w linii lub po obwodzie placu,
- Ćwiczenia powinny być dobrane w sposób zapewniający płynność ruchów i możliwość naturalnego połączenia kolejnych zadań,
- Organizator publikuje ustawienie toru (kolejność ćwiczeń) wraz z Propozycjami zawodów,
- Kolejność ćwiczeń może zostać zmieniona tylko za zgodą wszystkich zawodników,
- Średnica pierścieni – 20 lub 10 cm
- Długość łoży – od 180 do 200 cm,
- Grubość łoży przy podstawie – od 2 do 2,5 cm,
- Cięcia i pchnięcia zgodne z Regulaminem kawalerii cz. I t. I „Wyszkolenie kawalerzysty”

z 1938 roku,

- W klasie LL nie dopuszcza się ćwiczeń w skoku oraz cięcia w lewo.
- 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 łoży, trafienie manekina – 0 pkt. karnych,
- Ścięcie gomóły z pozostawieniem jej obu części na podstawie – 0 pkt. karnych,
- Zebranie pierścienia – 0 pkt. karnych,
- Trafienie łoży (nacięcie, złamanie) – 5 pkt. karnych,
- Ścięcie gomóły z pozostawieniem jej jednej części na podstawie – 5 pkt. karnych
- Strącenie pierścienia, tj. niedowiezienie go do wyznaczonego miejsca – 5 pkt. karnych,
- Nietrafienie łoży, pierścienia, gomóły, manekina – 10 pkt. karnych,
- Strącenie całej lub przeciętej gomóły – 10 pkt. karnych,
- Strącenie gomóły lub pierścienia poprzez trafienie w konstrukcję pozornika – 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 jeźdźcy lub konia – eliminacja.
- Przekroczenie podwójnej normy czasu- eliminacja

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 Kodeks postępowania z koniem

- We wszystkich dziedzinach życia kawaleryjskiego koń jest najważniejszy,
- Dobro konia powinno stać ponad interesami hodowców, jeźdźców, trenerów, właścicieli, handlarzy, organizatorów, sponsorów i osób oficjalnych,
- Wszelkie postępowanie i leczenie powinno zapewnić zdrowie i dobre samopoczucie koniom,
- Należy dołożyć starań, aby zapewnić wysoki poziom żywienia, opieki weterynaryjnej, higieny i bezpieczeństwa koni,
- Podczas transportowania koni muszą być zapewnione właściwe warunki. Należy przedsięwziąć odpowiednie kroki, aby zapewnić dobrą wentylację oraz regularne karmienie i pojenie koni,
- Należy położyć duży nacisk na podnoszenie edukacji w dziedzinie treningu i postępowania z końmi oraz promować badania w zakresie ich zdrowotności.
- W trosce o dobro koni, jako najważniejsze uważa się przygotowanie i umiejętności

kawalerzysty.

- Wszelkie metody treningu i jazdy muszą brać pod uwagę konie, jako stworzenia żywe i nie mogą nieść ze sobą technik uważanych przez PZJ i FEI za niedozwolone.
- Organizatorzy powinni opracować odpowiedni system kontroli tak, aby wszystkie osoby i jednostki podległe respektowały dobro koni.
- Przepisy, regulaminy i zalecenia dotyczące tej problematyki powinny być stosowane nie tylko podczas zawodów Militari, ale podczas treningów i innych form działalności.

Regulamin uzgodniony w dniu 2018-02-16 przez organizatorów zawodów:

- w Poznaniu
- w Wierzawicach
- w Hrubieszowie
- w Janowie Podlaskim