

**REGULAMIN
ZRĘCZNOŚCIOWEGO TURNIEJU
KONNEGO
GOLUBSKIE GONITWY DO PIERŚCIENIA
5,6,7 lipca 2024 r.**

1. Regulamin określa zasady uczestnictwa, przeprowadzenia i nagradzania w Zręcznościowym Turnieju Konnym Golubskie Gonitwy do Pierścienia, zwanym dalej Turniejem, podczas 48 Wielkiego Międzynarodowego Turnieju Rycerskiego na Zamku Golubskim.
2. Organizatorem Turnieju jest Oddział PTTK im. Zygmunta Kwiatkowskiego reprezentowany przez Komitet Organizacyjny turnieju.
3. Organizator zastrzega sobie prawo do wprowadzania zmian w regulaminie.
4. Organizatorowi przysługuje prawo ostatecznej interpretacji niniejszego regulaminu.
5. W celu przeprowadzenia Turnieju i punktowania zawodników organizator ustanawia komisję sędziowską, w której skład wchodzi sędzia główny i dwóch sędziów pomocniczych.
6. Od punktacji i decyzji komisji sędziowskiej nie przysługuje odwołanie.

7. W przypadkach dyskusyjnych komisja sędziowska może zarządzić powtórzenie wykonania próby.

8. Działania zawodników i postępowanie wobec koni podczas przygotowań, startów i po ich zakończeniu muszą mieć na względzie dobro konia.

9. Komisja sędziowska może udzielić upomnienia za niestosowanie się do kodeksu postępowania z koniem. Upomnienie może powodować naliczenie punktów karnych lub dyskwalifikację zawodnika.

10. Gonitwy Turnieju odbywają się w dwóch etapach:
 - pierwszego dnia Turnieju odbywają się kwalifikacje; spośród startujących rycerzy Polskich zostaną wyłonione drużyny Polska A i B,
 - pierwszego dnia Turnieju odbywa się Turniej drużyn zagranicznych: Włoch, Szwecji oraz Niemiec,
Najlepsza drużyna zagraniczna tego turnieju zmierzy się w niedzielę z reprezentacją Polski A w finale turnieju o I miejsce.
Drużyna zagraniczna, która zajmie drugie miejsce zmierzy się w niedzielę z reprezentacją Polski B w turnieju o III miejsce.
Drużyna zagraniczna, która zajmie trzecie miejsce w turnieju odpada z dalszych rozgrywek kończąc turniej na V miejscu.
 - Reprezentację stanowi czterech rycerzy danej drużyny,
 - Kapitan drużyny może zadecydować o wystawieniu w finale międzynarodowego turnieju drużynowego innych rycerzy, członków danej drużyny.
 - Finał drużynowego turnieju międzynarodowego odbywa się w drugim dniu turniejowym.
 - Finał drużynowego turnieju międzynarodowego odbywa się na zasadach określonych dla finału turnieju indywidualnego, przy czym losowanie przeprowadza się tak, aby rycerze jednej reprezentacji nie startowali w tym samym przejeździe (nie najeżdżali na siebie nawzajem)

- O zwycięstwie oraz kolejności zdobytych miejsc decyduje suma punktów zdobytych przez obydwu rycerzy danej reprezentacji.
- Dopuszcza się zmiany organizacyjno-techniczne gonitw indywidualno-drużynowych na odprawie drużyn w dniu 5 lipca 2024 r w zależności od ostatecznej liczby rycerzy.

11. W ramach gonitw turniejowych zawodnicy wykonują w parach cztery próby zręcznościowe po dwa nawroty:

- atak na Saracena - atak na figurę Saracena, trafienie kopią w tarczę, nawrót, powrót i przekroczenie linii mety
- nanizanie pierścienia – najazd na figurę Saracena, nanizanie-nawleczenie na kopię pierścienia o średnicy ok. 10 cm. zawieszona na figurze Saracena, nawrót, powrót i przekroczenie linii mety
- zbieranie chusty - podjęcie włócznią z ziemi chusty o wymiarze ok. 20x20 cm, nawrót, powrót i przekroczenie linii mety
- zbieranie pierścieni - zbieranie mieczem 5-ciu pierścieni umieszczonych ok. 30 cm nad ziemią (pierścień o średnicy ok. 20 cm), nawrót, powrót i przekroczenie linii mety.

12. Próby powinny być wykonane w galopie. Dopuszcza się zmianę tępa po wykonaniu próby. Przejście konia do wyraźnego kłusa w trakcie wykonywania próby powoduje dyskwalifikację zawodnika w danym przejeździe.

13. Sprzęt – Saraceny, kopie, włócznie, pierścienie, miecze, zapewnia organizator. W turnieju dopuszcza się wyłącznie użycie sprzętu zapewnionego przez organizatora.

14. Pary i kolejność startu wyłaniane są w drodze losowania.

15. Przeprowadzenie próby:

- komenda do startu zapada po polsku w trybie trójczłonowym GOTUJ SIĘ! – UWAGA! – ATAK!
- para zawodników przygotowuje się do wykonania próby na placu turniejowym
- na sygnał sędziego prowadzącego GOTUJ SIĘ! zawodnicy wjeżdżają na powierzchnię strefy startu
- ostateczny sygnał do startu sędziego prowadzący poprzedza komendą UWAGA!, na komendę sędziego ATAK! zawodnicy startują do wykonania próby.

16. Czas mierzony jest od komendy ATAK. Wcześniejsze przekroczenie linii startu powoduje falstart, wykonanie próby jest przerywane przez sędziego i powtarzana jest procedura startu.

17. Dwukrotne spowodowanie falstartu w czasie jednego przejazdu skutkuje wykluczeniem zawodnika z danego przejazdu. Drugi zawodnik wykonuje próbę samotnie.

Drugie i każde następne spowodowanie falstartu w trakcie jednego nawrotu karane jest odjęciem 5 punktów od sumy zdobytych punktów.

18. Po komendzie GOTUJ SIĘ! nie dopuszcza się przebywania w strefie startu i na trasie wykonywanych prób żadnych osób z wyjątkiem obsługi technicznej toru wyznaczonej przez organizatora. Przebywanie w strefie startu trenera, giermków i innych osób skutkuje

upomnieniem komisji sędziowskiej. Próba jest wykonywana po opuszczeniu strefy startu przez osoby postronne. Dwukrotne upomnienie może powodować dyskwalifikację zawodnika w danym przejeździe.

19. Zawodnik, który nie wystartuje do wykonania próby do momentu, kiedy jego przeciwnik zakończy przejazd, nie otrzymuje punktów w danym przejeździe.

20. Zatrzymanie konia podczas przejazdu przy szrankach spowoduje dyskwalifikację w danym przejeździe.

21. Upadek spowoduje utratę punktów w danym przejeździe.

22. Rzucenie broni nie wynikające z konieczności zachowania bezpieczeństwa skutkuje dyskwalifikacją zawodnika.

23. Nieposłuszeństwo konia powodujące niebezpieczeństwo dla jeźdźcy lub innych osób może skutkować dyskwalifikacją lub wykluczeniem zawodnika.

24. Komisja Sędziowska w celu zachowania bezpieczeństwa i porządku może stosować kary dyscyplinarne.

Kary stosuje się w przypadku porzucenia broni, stwarzania niebezpiecznych sytuacji, zakłócania porządku, w szczególności zakłócania startu współuczestników turnieju, uporczywego dyskutowania z Komisją Sędziowską, niestosowania się do jej poleceń, okazywaniu agresji lub braku szacunku wobec współuczestników, Komisji Sędziowskiej, publiczności i innych.

- Pierwsze upomnienie nie skutkuje naliczeniem punktów karnych.

- Drugie upomnienie może skutkować naliczeniem pięciu punktów karnych

- Trzecie upomnienie może skutkować naliczeniem dziesięciu punktów karnych.

- Każde dalsze upomnienie skutkuje naliczeniem punktów karnych, lub dyskwalifikacją w danej próbie lub w turnieju w ogóle.

- W wypadkach szczególnie naruszających bezpieczeństwo lub porządek turnieju komisja może zastosować każdą z wyżej wymienionych kar bez uprzedniego upomnienia.

- W przypadku nieświadomego, lub nieznacznego naruszenia porządku Komisja Sędziowska może odstąpić od wymierzenia kary.

- W przypadku stwarzania zagrożenia bezpieczeństwa z winy zawodnika, Komisja Sędziowska wykluczy zawodnika z udziału w turnieju bez orzekania dyskwalifikacji.

- Komisja Sędziowska może wezwać zawodnika do złożenia wyjaśnień.

- W celu złożenia lub uzyskania wyjaśnień zawodnik może podjechać do łoży sędziowskiej.

W razie takiej potrzeby zawodnik powinien zasygnalizować ją przez podniesienie ręki.

- Pozwolenia na podjazd udziela prowadzący sędzia.

- Samowolny podjazd może zostać potraktowany jako niesubordynacja.

25. Punktacja:

Atak na Saracena:

10 pkt. - trafienie w tarczę Saracena i spowodowanie jego obrotu przynajmniej o 360 st.

5 pkt. - trafienie w tarczę Saracena, ale nie spowodowanie jego obrotu o 360 st.

Nanizanie pierścienia:

10 pkt. - zebranie pierścienia na kopie i dowieszenie go do linii mety

5 pkt. - strącenie pierścienia przez trafienie w pierścień lub w przypadku zgubienia pierścienia uprzednio zebranego

Zbieranie chusty:

10 pkt. - zebranie z ziemi włócznią chusty i dowieszenie jej do linii mety

Zbieranie pierścieni:

2 pkt. - za każdy zebrany pierścień i dowieszenie go do linii mety

26. Komisja sędziowska stwierdza na podstawie informacji od marszałka placu turniejowego lub osób obsługujących plac, który z uczestników w danej parze pierwszy przekroczył linię mety.

27. Punktacja za czas przejazdu zawodników przyznawana jest po wykonaniu danego przejazdu. Jeździec, który pierwszy ukończył przejazd otrzymuje **2 punkty**.

28. W Turnieju mogą wziąć udział zawodnicy zgłoszeni i przyjęci przez organizatora do udziału w gonitwach telefonicznie, pisemnie lub e-mailem do dnia 31 maja 2024 r.
Ze względu na dużą ilość chętnych rycerzy o dopuszczeniu do Turnieju decyduje kolejność zgłoszeń.

29. Do udziału w Turnieju zgłaszane są pary – jeździec i koń. Nie dopuszcza się zmiany konia w trakcie danego etapu Turnieju. Próba wykonana na innym koniu niż wymieniony w zgłoszeniu nie zostanie uznana – zawodnik nie otrzymuje punktów za dany przejazd.

30. Podczas gonitw obowiązuje strój historyczny lub strój jeździecki z elementami nawiązującymi do wzorów historycznych. Zabrania się udziału w strojach sportowych i codziennych.

31. Sprzęt używany do Gonitw – siodła, ogłowania, ochraniacze, palcaty, ostrogi oraz ewentualne kropierze itp. powinny być odpowiedniej jakości, niepowodującej niebezpieczeństwa wypadku lub poranienia koni lub ludzi. Dopuszcza się udział zawodników w kaskach jeździeckich.

32. Nagrody:

Organizator ustanawia nagrody dla zawodników zajmujących miejsca od pierwszego do dwunastego.

Nagrody przyznaje komisja sędziowska na podstawie wyników punktacji.

Organizator może ustanowić i przyznać odrębne nagrody wg własnego uznania.

Organizator ogłosi zasady przyznawania nagród oraz ich wysokość.

33. 48 Wielki Międzynarodowy Turniej Rycerski na Zamku Golubskim odbywa się w dniach: 5,6,7 lipca 2024 r.

Piątek 05 lipca 2024 – odbywa się przemarsz ulicami miasta.

Sobota 06 lipca 2024 – pierwszy dzień turniejowy.

Niedziela 07 lipca 2024 – drugi dzień turniejowy.

Wszyscy zgłoszeni rycerze zobowiązani są do udziału w całym przebiegu Turnieju włącznie z przemarszem 05.07. i rozpoczęciem 06.07.2024 r. oraz rozpoczęciem i zakończeniem w dniu 07.07.2024 r

Nieobecność rycerza w przemarszu skutkuje wykluczeniem go z udziału w Turnieju.

W uzasadnionych przypadkach organizator ma prawo odstąpić od niniejszego zapisu regulaminu.