

REGULAMIN
ZRĘCZNOŚCIOWEGO KONNEGO TURNIEJU RYCERSKIEGO
NA ZAMKU GOLUBSKIM
7,8,9 lipca 2023 r.

1. Regulamin określa zasady uczestnictwa, przeprowadzenia i nagradzania w Zręcznościowym Turnieju Konnym Golubskie Gonitwy do Pierścienia, zwanym dalej Turniejem, podczas 47 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 rycerzy 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 rycerzy 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 Turniejowe odbywają się w następujących etapach:
 - *Sobota
 - pierwszego dnia Turnieju, w godzinach przedpołudniowych przeprowadzany jest Turniej Narodowy Polaków, podczas którego wyłaniany jest indywidualny zwycięzca turnieju zdobywający tytuł Mistrza Polski, ponadto wyłaniane są dwie reprezentacje :
„Polska A”, którą stawić będą rycerze zajmujący kolejno miejsca od I do IV oraz „Polska B”, którą stanowią będą rycerze zajmujący kolejno miejsca od V do VIII. Reprezentacja kraju „Polska A” kwalifikuje się do wielkiego finału turnieju międzynarodowego.
Reprezentacja kraju „Polska B” kwalifikuje się do turnieju o III miejsce
 - w godzinach popołudniowych przeprowadzany jest eliminacyjny turniej międzynarodowy drużyn zagranicznych (drużyny liczące po 4 rycerzy). Zwycięska drużyna kwalifikuje się do wielkiego finału turnieju międzynarodowego natomiast przegrana drużyna kwalifikuje się do turnieju o III miejsce.

* Niedziela

- drugiego dnia turnieju w godzinach przedpołudniowych przeprowadzany jest turniej drużynowy o III miejsce z udziałem reprezentacji Polski B oraz drużyny zagranicznej przegranej w turnieju eliminacyjnym.
- W godzinach popołudniowych przeprowadzany jest FINAŁ Wielkiego Międzynarodowego Turnieju Rycerskiego, podczas którego wyłoniona zostanie Najlepsza Drużyna Europy oraz Indywidualny Mistrz Europy, Wicemistrz Europy i II Wicemistrz Europy
- Dopuszcza się zmiany organizacyjno-techniczne gonitw indywidualno-drużynowych na odprawie drużyn w dniu 7 lipca 2023 r w zależności od ostatecznej liczby rycerzy.

11. W ramach gonitw turniejowych rycerze 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. zawieszoną 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. 50 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 rycerza 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 rycerzy przygotowuje się do wykonania próby na placu turniejowym

- na sygnał sędziego prowadzącego GOTUJ SIĘ! rycerze 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 rycerza z danej próby. Drugi rycerz 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 rycerza w danej próbie.

19. Rycerz, 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 danej próbie.

21. Upadek spowoduje utratę punktów w danej próbie.

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

23. Nieposłuszeństwo konia powodujące niebezpieczeństwo dla jeźdźca lub innych osób może skutkować dyskwalifikacją lub wykluczeniem rycerza.

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 rycerza, Komisja Sędziowska wykluczy rycerza z udziału w turnieju bez orzekania o dyskwalifikacji.
- Komisja Sędziowska może wezwać rycerza do złożenia wyjaśnień.
- W celu złożenia lub uzyskania wyjaśnień rycerz 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 dowiezienie 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 dowiezienie jej do linii mety

Zbieranie pierścieni:

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

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

27. Punktacja za czas przejazdu rycerzy przyznawana jest po wykonaniu danej próby. Rycerz, który pierwszy ukończył przejazd otrzymuje **2 punkty**.

28. W Turnieju mogą wziąć udział rycerze zgłoszeni i przyjęci przez organizatora do udziału w Turnieju telefonicznie, pisemnie lub e-mailem do dnia 16 czerwca 2023 r.

29. Do udziału w Turnieju zgłaszane są pary – rycerz i koń. Nie dopuszcza się zmiany konia w trakcie danego etapu Turnieju. Próba wykonana na innym koniu niż wymieniony w zgłoszeniu nie zostanie uznana –rycerz 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 podczas Turnieju – siodła, ogłowia, ochraniacze, palcaty, ostrogi oraz ewentualne kropierze itp. powinny być odpowiedniej jakości, niepowodującej niebezpieczeństwa wypadku lub poranienia koni lub ludzi. W celu zapewnienia bezpieczeństwa dopuszcza się udział rycerzy w kaskach jeździeckich.

32. Nagrody:

Organizator ustanawia nagrody:

- indywidualne w turnieju narodowym polaków dla rycerzy zajmujących miejsca od I do VIII w tym tytuł „Mistrza Polski” dla zwycięzcy Turnieju,

- drużynowe dla pierwszych trzech najlepszych drużyn Europy,

-indywidualne na Turnieju Finałowym dla rycerzy zajmujących miejsca od I do III w tym tytuły: „Mistrz Europy”, Wicemistrz Europy i „II Wicemistrz Europy”,

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 podczas odprawy dowódców drużyn w dniu 7 lipca 2023 r.

33. 47 Wielki Międzynarodowy Turniej Rycerski na Zamku Golubskim odbywa się w dniach : 7,8,9 lipca 2023 r.

Piątek 07 lipca 2023 – odbywa się przemarsz ulicami miasta.

Sobota 08 lipca 2023 – pierwszy dzień turniejowy.

Niedziela 09 lipca 2023 – drugi dzień turniejowy.

Wszyscy zgłoszeni rycerze zobowiązani są do udziału w całym przebiegu Turnieju włącznie z przemarszem w dniu 07.07.2023 i uroczystym otwarciu Turnieju w dniu 08.07.2023 r. oraz w dniu 09.07.2023 r

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

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



Organizator:

**Oddział PTTK
im. Zygmunta Kwiatkowskiego
w Golubiu-Dobrzyniu**

