



Regulamin CAVALIADA DRIVING TOUR w sezonie 2024/25

§1 Postanowienia ogólne

1. Organizatorem cyklu rozgrywek odbywających się w ramach **CAVALIADA DRIVING TOUR** (zwanego też dalej Cyklem) są **Międzynarodowe Targi Poznańskie sp. z o.o.** z siedzibą w Poznaniu, przy ul. Głogowskiej 14, wpisana do Rejestru Przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego prowadzonego przez Sąd Rejonowy Poznań – Nowe Miasto i Wilda w Poznaniu, VIII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem KRS 0000202703, NIP 7770000488, REGON 00487093300000.
2. Czynności wykonawcze **CAVALIADA DRIVING TOUR** należą do Organizatora.
3. **CAVALIADA DRIVING TOUR** w sezonie 2024/25 będzie trwała od dnia 14 listopada 2024 r. do dnia 23 lutego 2025 r. na obszarze Rzeczypospolitej Polskiej podczas zawodów z cyklu CAVALIADA TOUR. Ostateczne wyniki Cyklu zostaną ogłoszone do dnia 23 lutego 2025 r. na stronie www.cavaliada.pl
4. **CAVALIADA DRIVING TOUR** w sezonie 2024/25 zostanie rozegrana w ramach czterech zawodów:
 - 1) **Warszawa (14-17.11.2024) – pierwszy i drugi Etap**
 - 2) **Poznań (5-8.12.2024) – trzeci i czwarty Etap**
 - 3) **Sopot (23-26.01.2025) – piąty i szósty Etap**
 - 4) **Kraków (20-23.02.2025) – Zawody Finałowe (Półfinał i Finał).**
5. Na **CAVALIADA DRIVING TOUR** składa się z maksymalnie 8 konkursów.
6. Szczegółowe warunki techniczne oraz warunki udziału w poszczególnych Etapach i Zawodach Finałowych określać będą propozycje zawodów osobno dla każdego z ww. zawodów.

§2 Warunki uczestnictwa

1. **CAVALIADA DRIVING TOUR** skierowana jest do zawodników konkurencji powożenia zaprzęgami parokonnymi, bez względu na obywatelstwo.
2. W każdym z Etapów i Finale może wystartować maksymalnie 9 zawodników.
3. Prawo startu w Cyklu uzyska 6 polskich zawodników według następujących zasad:
 - a. jeden najlepszy zawodnik Mistrzostw Polski w Powożeniu Zaprzęgami Parokonnymi 2024;
 - b. zwycięzca cyklu rozgrywek Orlen Driving Tour 2023/2024
 - c. dwóch najlepszych zawodników kwalifikacji, które odbędą się 27 października 2024 r. w Poznaniu (Hipodrom Wola);
 - d. dwóch zawodników z dziką kartą przyznaną przez Organizatora.





4. W przypadku nie wykorzystania miejsc puli polskich zawodników, o którym mowa w ust. 3. a. i b. prawo startu uzyskują kolejni zawodnicy z Mistrzostw Polski w Powożeniu Zaprzęgamii Parokonnymi 2024, ale tylko pod warunkiem dokonania zgłoszenia w terminie przewidzianym przez dane zawody z Cyklu. Jeśli to nie wypełnia limitu 6 polskich zawodników na dany Etap Organizator ma prawo przyznania kolejnych dzikich kart.
5. Organizator ma prawo zaprosić dodatkowo maksymalnie trzech zawodników zagranicznych.
6. Wszyscy, którzy chcą wystartować w danych zawodach **CAVALIADA DRIVING TOUR** muszą dokonać zgłoszenia w terminie ustalonym w propozycjach poszczególnych zawodów.
7. Wzięcie udziału w konkursach organizowanych w ramach Cyklu oznacza akceptację niniejszego Regulaminu.
8. Każdy z zawodników wysyłając swoje zgłoszenie na **CAVALIADA DRIVING TOUR** przekazuje Organizatorowi swoje dane osobowe, które będą przetwarzane wyłącznie w celu prawidłowego przeprowadzenia **CAVALIADA DRIVING TOUR**, a w szczególności w celu ogłoszenia wyników Cyklu.
9. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za skutki podania nieprawdziwych lub nierzetelnych danych, o których mowa w pkt 8.

§3 Warunki techniczne

1. Każdy konkurs Cyklu rozgrywany jest jako konkurs typu derby obejmujący maksimum 2 przeszkody typu maratonowego oraz 6 do 12 przeszkód typu zręcznościowego (w zależności od rozmiarów areny). Między przeszkodami maratonowymi muszą być co najmniej 2 pojedyncze przeszkody zręcznościowe. Na trasie może być użyty jeden „speed box” i maksymalnie dwa oksery.
2. Maksymalna ilość bramek w przeszkodzie typu maratonowego wynosi 6. Wszystkie przeszkody (oprócz mostka) muszą być tej samej szerokości.
3. Jeśli przewidziany jest mostek 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 200 cm.
4. Rozstaw par słupków w przeszkodach typu zręcznościowego -180cm . Może być postawiona oznaczona jedna para słupków o 10 cm węższa.
5. Konkursy rozgrywane są na zasadzie konkursów dwunawrotowych szybkości z punktami karnymi przeliczanymi na karne sekundy. Tempo wynosi 250m/min. Do drugiego nawrotu kwalifikuje się czterech najlepszych zawodników. Kolejność startu w drugim nawrocie jest odwrotna do zajmowanych miejsc po pierwszym nawrocie. O miejscach pierwszej czwórki decyduje wynik drugiego nawrotu. Zawodnicy nie startujący w drugim nawrocie są klasyfikowani według wyników pierwszego nawrotu.
6. Drugi nawrót może być skrócony przez usunięcie dwóch pojedynczych przeszkód zręcznościowych i jednej bramki w jednej przeszkodzie maratonowej.





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. Zastosowanie mają wszystkie przepisy powożenia odnoszące się do prawidłowości upręży i sposobu zaprzęgnięcia (patrz art.940 Przepisów powożenia).

§4 Zestawienie kar

1. Zdarzenie	Karne sekundy
strącenie jednej lub więcej piłek w przeszkodzie pojedynczej	4
strącenie piłki lub przewrócenie elementu w przeszkodzie typu maratonowego	4
spowodowanie, że przeszkoda musi być odbudowana (czas zatrzymany)	10
Wypadnięcie/zejście powożącego – pierwszy lub drugi przypadek (czas nie jest zatrzymywany)	20
wypadnięcie/zejście luzaka pierwszy lub drugi przypadek (czas nie jest zatrzymywany)	5 za każdy przypadek
luzak trzymający lejce lub hamulec gdy bryczka nie stoi	20
naprawienie błędu trasy w przeszkodzie typu maratonowego, (pokonanie niewłaściwej bramki całym lub częścią zaprzęgu bez stracenia piłki, czas nie zatrzymany)	20
pokonanie niewłaściwej bramki (w kolejności lub kierunku) w przeszkodzie maratonowej, całym lub częścią zaprzęgu i rozbudowanie elementu (czas zatrzymany i przeszkoda jest odbudowywana)	34 (razem za przypadek)
stracenie piłki ze złej bramki (nie w kolejności lub kierunku) przez konia, który wskoczył do przeszkody, bez pokonania bramki (czas zostaje zatrzymany na odbudowę przeszkody)	14 (razem za przypadek)
Rozłączenie lub przerwanie lejców, naszelników, pasów pociągowych lub gdy koń przełoży nogę przez dyszelek, pas pociągowy, dyszel lub orczyk – musi być użyty dzwonek a luzak musi zejść by naprawić sytuację (czas zatrzymany)	5 (zejście luzaka) + 10 (zatrzymanie czasu)
pierwsze i drugie nieposłuszeństwo	bez sekund karnych

2. Zdarzenie powodujące eliminację z konkursu:
 - a. Wypadnięcie lub zejście luzaka lub powożącego - trzeci przypadek;
 - b. trzecie nieposłuszeństwo;
 - c. przejechanie przeszkody pojedynczej w złej kolejności lub kierunku;
 - d. nienaprawiony błąd trasy w przeszkodach typu maratonowego;



- e. nieprzejechanie celowników startu lub mety;
 - f. przewrócenie pojazdu;
 - g. czynne użycie bata przez luzaka;
 - h. niezgodny z przepisami rozstaw tylnych kół pojazdu.
3. Poniższe sytuacje uznawane są jako nieposłuszeństwo:
- 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.

§5 Doprecyzowanie przepisów

1. W przeszkodzie typu maratonowego bramki 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.
2. 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.
3. Zrzucenie jednej piłki na przeszkodzie pojedynczej karane jest 4 sekundami karnymi. Jeśli druga piłka na tej samej przeszkodzie spadnie później z jakiegokolwiek powodu zawodnik otrzymuje dodatkowe 4 sekundy karne.
4. Jeśli zawodnik strąci piłkę z jeszcze nie pokonanej, pojedynczej przeszkody lub przemieści element przeszkody typu maratonowego, z jakiegokolwiek powodu, co istotnie koliduje z elementem przeszkody 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 10 sekund karnych za odbudowę przeszkody oraz 4 sekundy karne za strącenie piłki, drewnianego bloku lub czegokolwiek z przeszkody, która uległa przesunięciu. Nie będzie korekty czasu.
5. 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.
6. 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



- 4 sekundy karne za każdy strącony element oraz 10 sekund karnych za każdy przypadek odbudowy przeszkody.
7. 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 zostaje użyty dzwonek.
 8. 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 4 sekund karnych za każdy przypadek.
 9. Przeszkoda typu zręcznościowego musi być pokonana przez przynajmniej jedno koło bryczki. Jeśli zostaje strącona jedna lub więcej piłek, zawodnik otrzymuje 4 sekundy karne. Nie jest konieczne, by konie przejechały przez światło bramki.
 10. 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 i dodane zostanie 10 sekund (zatrzymanie czasu).
 11. Zawodnik musi rozpocząć przejazd w ciągu 45 sekund od otrzymania sygnału. W przeciwnym razie czas zostanie uruchomiony.
 12. W przypadku nadmiernego używania bata na rozprężalni lub na arenie zawodów, zawodnik musi zostać publicznie wezwany do komisji sędziowskiej sędziowskiej.
 13. W przypadku oczywistej brutalności, Przewodniczący komisji sędziowskiej ma obowiązek użyć dzwonka i zdyskwalifikować zawodnika z zawodów.
 14. Za każdym razem, gdy użyty jest dzwonek, zawodnik będący na parkurze nie może kontynuować przejazdu. Jeśli kontynuuje przejazd, mimo powtórnego dzwonka, zostanie wyeliminowany.
 15. Wszyscy zawodnicy i luzacy muszą mieć na głowie poprawnie zapięty atestowany kask jeździecki podczas jazdy na arenie zawodów (parkurze) i na rozprężalni. Jako wyjątek od tej reguły, powożący mogą zdjąć nakrycia głowy podczas przyjmowania nagród i podczas każdej innej sytuacji związanej uroczystym protokołem. Zdjęcie kasku zawsze będzie się odbywać całkowicie na własne ryzyko zawodnika.
 16. Ubiór zawodnika i luzaka musi być czysty i schludny. Wymagania:
 - a. Atestowany kask jeździecki,
 - b. Kamizelka ochronna lub ochraniacz pleców,
 - c. Długie spodnie,
 - d. Kurtka lub koszula z długim rękawem.
 17. Podczas ceremonii dekoracji na pojeździe nie mogą być przewożeni pasażerowie poniżej 14 lat, również jako luzacy.

§6 Zasady klasyfikacji





1. Podczas każdego z zawodów **CAVALIADA DRIVING TOUR**, o których mowa w §1 ust. 4 rozgrywane dwa konkursy.
2. Pierwsze i drugie konkursy w Warszawie, Poznaniu i Sopocie to Etapy **CAVALIADA DRIVING TOUR**. Zawody w Krakowie to Zawody Finałowe **CAVALIADA DRIVING TOUR**. Pierwszy konkurs w Krakowie to Półfinał drugi konkurs w Krakowie to Finał **CAVALIADA DRIVING TOUR**.
3. W pierwszym Etapie Cyklu kolejność startu ustala się przez losowanie. W następnych Etapach, półfinale i Finale zawodnicy startują w kolejności odwrotnej do zajmowanych miejsc w aktualnej klasyfikacji.
4. W każdym z konkursów zaliczanych do **CAVALIADA DRIVING TOUR** zawodnicy zdobywają punkty bonifikacyjne za zajęte miejsca.

konkurs/miejsce	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.
Etapy/Półfinał	12	9	7	5	4	3	2	1
Finał	24	18	14	10	8	6	4	2

5. Przed zawodami finałowymi tworzony jest ranking uczestników zawodów finałowych. W rankingu tym uwzględnia się zawodników zgłoszonych do zawodów finałowych, którzy startowali w co najmniej jednym etapie.
6. W zawodach finałowych mogą startować zawodnicy nie biorący udziału w żadnym z poprzednich Etapów, jednak punkty bonifikacyjne w półfinale i finale zdobywają jedynie zawodnicy uwzględnieni w rankingu zawodów finałowych (przy przydziale punktów bonifikacyjnych za półfinał i finał zawodnicy bez prawa ich zdobywania są pomijani).
7. O zajętych miejscach w klasyfikacji końcowej **CAVALIADA DRIVING TOUR** decyduje suma punktów bonifikacyjnych uzyskanych w trzech najlepszych (w przypadku rozegrania 5-6 Etapów) lub w dwóch najlepszych (w przypadku rozegrania 3-4 Etapów) startach w Etapach oraz w Półfinale i Finale.
8. W klasyfikacji końcowej **CAVALIADA DRIVING TOUR** w pierwszej kolejności pod uwagę będą brano zawodnicy, którzy uwzględnieni zostali w rankingu zawodów finałowych. Pozostali będą klasyfikowani według punktów z Etapów, ale za zawodnikami biorącymi udział w Zawodach Finałowych.
9. W przypadku uzyskania przez zawodników takiej samej liczby punktów bonifikacyjnych o kolejności w klasyfikacji końcowej decyduje miejsce zajęte przez zawodnika w Finale.

§7 Nagrody

1. Wybór zwycięzców na podstawie uzyskanych przez nich punktów bonifikacyjnych oraz przyznawanie nagród należy do Organizatora.
2. Nagrodami w klasyfikacji końcowej **CAVALIADA DRIVING TOUR** są: nagrody honorowe i finansowe dla 3 pierwszych miejsc.





3. Pula nagród finansowych za klasyfikację końcową **CAVALIADA DRIVING TOUR** zostanie wskazana w propozycjach zawodów finałowych.
4. Nagrody finansowe zostaną przebrane na rachunek bankowy zawodników w terminie 14 dni od zakończenia **Finału OCAVALIADA DRIVING TOUR**.

§8 Postanowienia końcowe

1. Niniejszy regulamin jest jawny i będzie udostępniany w siedzibie Organizatora oraz na stronie internetowej www.cavaliada.pl Wszelkie informacje o Cyklu zawarte w materiałach reklamowych (w tym na plakatach informacyjnych) mają charakter jedynie informacyjny.
2. Organizator zastrzega sobie prawo dokonania zmian w niniejszym Regulaminie nienaruszających podstawowych zasad Cyklu.
3. W kwestiach nieuregulowanych niniejszym regulaminem stosuje się przepisy Polskiego Związku Jeździeckiego i przepisy Kodeksu Cywilnego.
4. W przypadku naruszenia postanowień Regulaminu przez zawodnika, Organizator uprawniony jest do wykluczenia go z udziału w Cyklu.
5. Uprawnienia wynikające z uczestnictwa w Cyklu nie mogą być przeniesione przez zawodnika na osobę trzecią.
6. Organizator zastrzega sobie prawo do zmian miejsca i czasu rozgrywania zawodów oraz do odwołania etapów.

Dyrektor CAVALIADY Tour

/ - / Jakub Patelka

