

Regulamin rozgrywania
Zawodów Kawaleryjskich

Militari

2017

1. Cel Zawodów Militari.

- podnoszenie i utrzymanie na wysokim poziomie umiejętności kawalerzystów;
- wyrównanie poziomu szkolenia jeździeckiego w oddziałach;
- podniesienie poziomu ujeżdżenia koni oraz ich niezbędnej kondycji;
- integracja środowisk kawaleryjskich;
- 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.

2.2. Zawody, które nie składają się ze wszystkich prób nie mogą być określane mianem zawodów Militari.

2.3. Zawody kawaleryjskie składające się z prób będących składową zawodów Militari muszą zostać przeprowadzane wg zasad niniejszego Regulaminu, odnoszącego się do poszczególnych prób.

2.4. Na przeprowadzenie zawodów kawaleryjskich, których zasady odstępują od wymogów niniejszego Regulaminu, Organizator -członek FKO, winien każdorazowo uzyskać zgodę Kolegium Sędziów FKO.

2.5. Pokazy kawaleryjskie nie będące formą rywalizacji sportowej nie wymagają akceptacji.

2.6. Organizator zawodów zobowiązany jest przestać propozycje zawodów wraz z proponowanym składem sędziowskim do akceptacji Kolegium Sędziów FKO, najpóźniej na 8 tyg. przed terminem rozgrywania zawodów.

2.7. Po zaakceptowaniu przez Kolegium Sędziów FKO propozycji oraz składu sędziowskiego zawodów Organizator jest zobowiązany zgłosić zawody do kalendarza zawodów towarzyskich właściwego OZJ.

2.8. Zatwierdzone propozycje powinny zostać niezwłocznie opublikowane przez Organizatora i rozesłane do uczestników, z zachowaniem terminu 6 tygodni przed planowanymi zawodami.

3. Klasy

- 3.1. Zawody mogą być rozgrywane w klasach LL oraz L, których warunki są zgodne z Przepisami i Regulaminami WKKW, przyjętymi przez PZJ . Klasa zawodów musi być podana w propozycjach zawodów.
- 3.2. Prawo startu w klasie L w danym sezonie mają zawodnicy, którzy zakwalifikowali się do Mistrzostw Polski Militari przynajmniej raz w ciągu ostatnich trzech sezonów.
- 3.3. Pozostali zawodnicy, chcąc startować w klasie L, muszą zakwalifikować się poprzez ukończenie zawodów w klasie LL i osiągnięcie w nich rezultatu kwalifikującego:
 - próba ujeżdżenia – nie więcej niż 75 pkt k.;
 - próba terenowa – 0 pkt k. na przeszkodach oraz nie przekroczenie więcej niż o 90 s normy czasu;
 - próba skoków – nie więcej niż 12 pkt k. na przeszkodach
 - próba strzelania na strzelnicy – nie mniej niż 40 pkt z tarczy;
 - próba strzelania z konia – nie więcej niż 30 pkt k. z tarcz (nie mniej niż 2 trafione tarcze);
 - próba władania szablą – nie więcej niż 50 pkt k. z toru pozorników;
 - próba władania lancą – nie więcej niż 50 pkt k. z toru pozorników.
- 3.4. Dla prób ujeżdżenia, skoków przez przeszkody oraz terenowej warunki klas muszą być zgodne z przepisami i regulaminem PZJ dla dyscypliny WKKW.

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 sklasyfikowany. Sędzia Główny Zawodów może nie dopuścić zawodnika do startu w kolejnych próbach, jeżeli uzna, że umiejętności zawodnika nie są wystarczające.

5. Klasyfikacja drużynowa.

- 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 oddziału. Zgłoszenie drużyny dokonywane jest jeden raz w ciągu całego sezonu wraz z zgłoszeniem zawodników na pierwsze zawody w danym sezonie.

- 5.4. Dopuszcza się start więcej niż jednej drużyny z danej formacji kawaleryjskiej pod warunkiem, że każdy zawodnik jest członkiem tylko jednej drużyny.
- 5.5. 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 zaświadczenia lekarskiego, iż są zdolni do udziału w zawodach konnych 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. Koń, który uczestniczy we wszystkich próbach Militari nie może startować w innych konkursach dodatkowych.
 - 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. W próbach władania lancą i szablą zawodnicy startują w kolejności odwrotnej do zajmowanych miejsc w klasyfikacji ogólnej. 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. Na wszystkich zawodach Militari, zatwierdzonych przez Kolegium Sędziów FKO, od koni biorących udział w zawodach, mogą być pobierane próby do badań antydopingowych, mających na celu określenie obecności substancji zakazanych.
- 7.4. Koń do przeglądu musi być zaprezentowany wyczyszczony, bez haceli w podkowach, bez derki, bez ochraniaczy na nogach i w ogłowie wędzidłowym.
- 7.5. 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.
- 7.6. Osoba prezentująca konia na przeglądzie musi być ubrana czysto i schludnie.
- 7.7. Próby do badań antydopingowych mogą być pobierane od każdego konia od momentu przybycia konia na teren zawodów, do upływu 1/2 godziny po oficjalnym ogłoszeniu wyników konkursu/zawodów. O wyznaczeniu danego konia do badań antydopingowych decyduje Sędzia Główny Zawodów z własnej inicjatywy, na wniosek Lekarza Weterynarii Zawodów lub ze wskazania innej Osoby Oficjalnej. Koń może być wskazany do badania antydopingowego również metodą losowania. Na danych zawodach koń może być wskazany do badania więcej niż jeden raz.
- 7.8. Pobieranie prób do badań antydopingowych na danych zawodach wykonywane jest przez Lekarza Weterynarii Zawodów w obecności wskazanej przez Sędziego Głównego Osoby Oficjalnej i Osoby Odpowiedzialnej za kontrolowanego konia.
- 7.9. Odmowa doprowadzenia konia do pobrania próby musi być natychmiast zgłoszona przez Komisarza Sędziemu Głównemu. Odmowa jest równoznaczna z natychmiastową dyskwalifikacją konia, o czym ogłasza Sędzia Główny Zawodów. Wyniki osiągnięte przez danego konia w trakcie całych zawodów ulegają wykreśleniu z protokołów. Wobec zawodnika Komisja Sędziowska stosuje przepisy o automatycznej dyskwalifikacji wyników indywidualnych i zawieszeniu zawodnika na cały sezon. Sędzia Główny Zawodów dołącza protokół z tego wydarzenia do sprawozdania z zawodów.
- 7.10. Na każdym zawodach Militari będzie pobierana opłata 15 zł na Fundusz Badań Antydopingowych. Opłatę pobiera Organizator zawodów wraz z wpisowym i w terminie 14 dni przekazuje ją wraz z wynikami zawodów na wskazany przez Kolegium Sędziów rachunek bankowy.
- 7.11. 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. Sędzia Główny Zawodów dołącza protokół z tego wydarzenia do sprawozdania z zawodów.

- 7.12. Osoby będące pod wpływem alkoholu lub innych środków odurzających zostaną decyzją Kolegium Sędziów FKO zdyskwalifikowane do końca sezonu na podstawie protokołu Sędziego Głównego danych zawodów.

8. Osoby oficjalne i inne służby.

- 8.1. Sędzia Główny Zawodów – sędzia posiadający aktualną akredytację Kolegium Sędziów FKO.
- 8.2. Komisja sędziowska konkurencji jeździeckich. Sędzia prób jeździeckich kieruje pracą członków komisji sędziowskiej, których kwalifikacje i uprawnienia określają przepisy PZJ.
- 8.3. Sędziowie prób władania białą bronią – sędziowie posiadający aktualną akredytację Kolegium Sędziów FKO.
- 8.4. Sędzia próby strzelania z konia – sędzia posiadający aktualną akredytację Kolegium Sędziów FKO.
- 8.5. Sędzia próby strzelania na strzelnicy – instruktor strzelectwa.
- 8.6. Sędziowie przeglądu mundurowego – sędziowie posiadający aktualne akredytacje Kolegium Sędziów FKO.
- 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. Licencjonowany Lekarz Weterynarii PZJ lub Lekarz Weterynarii mający praktykę w leczeniu koni.
- 8.9. Komisja Odwoławcza - jest powoływana na Mistrzostwa Polski Militari i składa się z przewodniczącego i 2 członków. Komisja Odwoławcza powoływana jest przez Kolegium Sędziów FKO z grona sędziów posiadających akredytację FKO. Na pozostałych zawodach funkcję Komisji Odwoławczej pełni Komisja Sędziowska.
- 8.10. Inne służby:
- ratownik medyczny
- podkuwacz.

9. Protesty.

- 9.1. Od decyzji sędziów można złożyć protest. Protest składany jest w formie pisemnej w biurze zawodów, bezpośrednio po próbie (do 60 min. od wywieszenia wyników), której dotyczy. W przypadku ostatniej próby czas na składanie protestów wynosi 30 min.
- 9.2. Protesty niespełniające w/w warunków nie będą rozpatrywane.
- 9.3. W przypadku sytuacji spornych, jeśli nie została powołana Komisja Odwoławcza, decyzję ostateczną podejmuje Komisja Sędziowska z wyłączeniem sędziego, którego protest dotyczy.
- 9.4. Przy złożeniu protestu należy wpłacić kaucje wysokości 100 PLN, która w przypadku negatywnego rozpatrzenia protestu nie zostaje zwrócona.
- 9.5. Skargę na działalność sędziów można składać do Kolegium Sędziów FKO w terminie 14 dni od dnia zakończenia zawodów.

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 przesałać do wglądu Komisji Sędziowskiej wraz ze zgłoszeniem na zawody, a w przypadku mundurów historycznych w zgłoszeniu wyraźnie określić, jakiego okresu dotyczą.
- 10.2. 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.
- 10.3. 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.
- 10.4. 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, szabłą i strzelania z pistoletu) obowiązuje Instrukcja Troczenia FKO, Instrukcja Noszenia, Troczenia i Pakowania Wyposażenia w Kawalerii – 1938 r., bądź dostarczone wraz ze zgłoszeniem na zawody regulaminy.

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	kawaleryjski (zgodnie z pkt 11.2.)	Mundur garnizonowy	Dozwolony przejazd bez rękawiczek.
5	władania lancą konno	kawaleryjski (zgodnie z pkt 11.2.)	Mundur garnizonowy	Dozwolony przejazd bez rękawiczek.
6	władania szabłą konno	kawaleryjski (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. Corocznie KS FKO ustala wagi poszczególnych prób. Ilość punktów uzyskana w próbach będzie mnożona przez ustaloną wagę.
- 12.2. Próba ujeżdżenia.
Rozgrywana i punktowana jest zgodnie z [przepisami](#) i [regulaminem](#) Polskiego Związku Jeździeckiego dla dyscypliny WKKW.
- 12.3. Próba skoków przez przeszkody.
Rozgrywana i punktowana jest zgodnie z [przepisami](#) i [regulaminem](#) Polskiego Związku Jeździeckiego dla dyscypliny WKKW.
- 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 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.

Tarcza: kartonowa – 30 x 42 cm

Broń: Pistolet pneumatyczny 4.5 mm na kulki metalowe. 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
- 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 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;
- Średnica pierścieni – 20 lub 10 cm
- 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;
- 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 w linii prostej lub po obwodzie placu;
- Średnica pierścieni – 20 lub 10 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 oraz z dołu.
- 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, ścięcie gomóły, trafienie manekina – 0 pkt. karnych;
- Zebranie pierścienia – 0 pkt. karnych;
- Złamanie łoży, strącenie gomóły – 10 pkt. karnych;
- Nietrafienie łoży, pierścienia, gomóły, manekina – 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 jeźdźca lub konia – eliminacja.
- Przekroczenie podwójnej normy czasu- eliminacja

12.9. Ocena umundurowania zawodnika oraz siodłania i kielźniania konia.

- Oceniane jest umundurowanie zawodnika (wg. odpowiednich regulaminów mundurowych) oraz siodłanie i kielźnianie konia (wg. Instrukcji Troczenia FKO, Instrukcji Noszenia, Troczenia i Pakowania Wyposażenia w Kawalerii – 1938 r., bądź dostarczonych wraz ze zgłoszeniem regulaminów).
- Ocenę umundurowania zawodnika oraz siodłania i kielźniania konia powinno sędziować min. 2 sędziów.
- Ocena umundurowania zawodnika oraz siodłania i kielźniania konia przeprowadzana jest na podstawie arkusza, który stanowi Aneks 2 niniejszego regulaminu.

12.10. 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. Kolegium Sędziów Militari

- 13.1. Kolegium Sędziów składa się z wszystkich sędziów Militari FKO oraz powołanych sędziów PZJ.
- 13.2. Na czele Kolegium stoi Przewodniczący wybierany przez Kolegium Sędziów z swojego grona i mianowany przez Zarząd FKO
- 13.3. Przewodniczący Kolegium Sędziów wyznacza sędziów na zawody kawaleryjskie i Militari w konsultacji z organizatorem zawodów.
- 13.4. Do zadań Kolegium Sędziów należy:
- Ostateczna interpretacja przepisów i regulaminów w sprawach spornych
 - Zatwierdzanie propozycji w terminie 2 tygodni od zgłoszenia ich przez organizatora (Organizator zgłasza propozycje do zatwierdzenia minimum 8 tygodni przed terminem planowanych zawodów)
 - Opiniowanie i ostateczna redakcja regulaminów dotyczących rozgrywania zawodów Militari
 - Przyznawanie dzikich kart
 - Prowadzenie rankingów
 - Zbieranie sprawozdań Sędziego Głównego z zawodów Militari
 - Organizacja kursów sędziowskich
 - Coroczne opracowywanie i publikowanie systemu współczynników adekwatnych dla każdej próby. Współczynniki będą publikowane podczas corocznej Konferencji Militari.
 - Organizacja corocznej Konferencji Militari.
 - Przedkłada sprawozdanie roczne z rozgrywanych zawodów Zarządowi FKO

14. 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 FKO, PZJ i FEI za niedozwolone.
- Federacja Kawalerii Ochotniczej powinna 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. Przepisy i zalecenia muszą być stale uaktualniane dla zapewnienia dobra koni.

Aneks 2

ARKUSZ OCENY UMUNDUROWANIA ZAWODNIKA ORAZ SIODŁANIA I KIEŁZNANIA KONIA

Oceniany element	Składowa oceny	TAK	NIE	Ocena	Uwagi	
Meldunek	Podjechanie do komisji, zatrzymanie się, oddanie prawidłowe honorów			0,25		
	Zdecydowanie, bez przerywania w trakcie			0,25		
	Wypowiedziany głośno i wyraźnie			0,25		
	Zgodnie ze schematem (<i>Panie Rotmistrzu, ułan kawalerii ochotniczej Kowalski na koniu Bazyl melduje gotowość do przeglądu!</i>)			0,25		
Łącznie				1		
Kawalerzysta	Wygląd	Ostrzyżony			0,5	
		Ogolony			0,5	
		Postawa, dosiad			0,5	
		Poprawność trzymania wodzy			0,5	
	Kurtka	Czysta i dopasowana			0,5	
		Odpowiedni haft i proporczyki na kołnierzu			0,25	
		Odpowiednie do stopnia dystynkcje			0,25	
		Dystynkcje, hafty, proporczyki w dobrym stanie i elegancko przyszyte			0,5	
		Właściwie założone odznaki, odznaczenia (posiadanie legitymacji)			0,25	
		Kieszenie bez wypchania			0,25	
		Żabot lub halsztuk niewątpliwie biały, prawidłowo założony			0,5	

ZASADY ROZGRYWANIA ZAWODÓW KAWALERYJSKICH
MILITARI 2017

Kawalerzysta	Czapka	Czapka dopasowana i czysta			0,5	
		Odpowiednie do stopnia dystynkcje			0,25	
		Dystynkcje w dobrym stanie i elegancko przyszyte			0,25	
		Orzeł wg wzoru			0,25	
		Daszek bez zniekształceń			0,25	
	Pas	Pas wg odpowiedniego wzoru, wzór adekwatny do stopnia			0,25	
		Prawidłowo założony			0,25	
		Część skórzana wyczyszczona			0,25	
		W dobrym stanie (nie zniszczone)			0,25	
		Klamra czysta			0,25	
		Posiada skórzaną przesuwkę			0,25	
	Spodnie	Spodnie do jazdy konnej czyste i odpowiedniego kroju			0,5	
		Kolor nie odbiega od koloru kurtki			0,25	
		Kieszenie bez wypchania			0,25	
	Buty	Buty czarne wysokie dopasowane odpowiedniej długości			0,25	
		W dobrym stanie (nie zniszczone)			0,25	
		Starannie wyczyszczone i z połyskiem (w tym podeszwa i rant)			0,5	
	Kawalerzysta	Ostrogi	Ostrogi kawaleryjskie odpowiedniego wzoru			0,25
Idealnie czyste, wolne od rdzy					0,5	
Umocowane na szklance nie opadają na obcas					0,5	

		Paski skórzane czarne, czyste, właściwie założone, odpowiednio skrócone			0,25	
	Rękawiczki	Brązowe, odpowiedniego wzoru			0,25	
		Czyste, we właściwym stanie			0,25	
Łącznie					11,5	
Rząd kawaleryjski	Ogłowie	Odpowiedniego wzoru			0,25	
		Dopasowanie			0,5	
		Wszystkie paski prosto			0,25	
		Końcówki pasków wsunięte w przesuwki			0,25	
		Konserwacja			0,5	
	Pelham	Odpowiedniego wzoru			0,25	
		Dopasowany			0,5	
		Bez śladu rdzy i zniszczeń			0,5	
Łańcuszek odpowiednio skręcony i założony				0,5		
Rząd kawaleryjski	Uwiaz	Koniec przywiązany do drugiego troka od dołu z lewej strony pakunku przedniego na węzeł szubieniczny.			0,25	
		Sprzączka przypięta do dolnego koluszka kantara			0,25	
		Zakonserwowany i w dobrym stanie			0,25	
		Brak rdzy na elementach metalowych			0,25	
	Koc pod siodłem	Czysty i obrębiony			0,25	
		Prawidłowo złożony (4 rogi po lewej stronie konia, z przodu widoczne jedno złożenie)			0,25	
	Siodło i czaprak	Siodło prawidłowego wzoru			0,25	

ZASADY ROZGRYWANIA ZAWODÓW KAWALERYJSKICH
MILITARI 2017

		Czaprak prawidłowego wzoru			0,25	
		Siodło kawaleryjskie umieszczone prawidłowo na koniu			0,25	
		Prawidłowo zakonserwowane			0,25	
		Brak rdzy na elementach metalowych			0,25	
		Siodło prawidłowo przytwierdzone do czapraka (przedni rzemień troczny do ucha upinacza tzw. "plecionki", tylny do ucha łęku tylnego, troki czapraka wokół tylnych wypustów ławek)			0,25	
Rząd kawaleryjski	Podpiersnik	Prawidłowego wzoru			0,25	
		Czysty, zakonserwowane elementy skórzane			0,25	
		Brak rdzy na elementach metalowych			0,25	
		Dopasowany do konia i znajduje się równo między nogami konia			0,25	
		Przechodzi pod uchem mostka, pod szablą oraz pod pakunkiem przednim (między środkowym i dolnym trokiem)			0,25	
		Sprzączka i regulacja znajdują się po lewej stronie			0,25	
	Przedni pakunek	Dół koca lub płaszcz wyrównany do czapraka			0,25	
		Zakładka kieszeni, w którą rolowany był koc wypada na górze koca i skierowana jest do tyłu. Jeśli koc składany to prawidłowo.			0,25	
		Prawidłowo stoczona płachta namiotowa (brzezi leżą jeden na drugim i są zwrócone w stronę jeźdźca)			0,25	
		Troki w dobrym stanie technicznym, zakonserwowane			0,25	
Jednolity odcień brązu troków				0,25		

		Brak rdzy na elementach metalowych			0,25	
		Sprzączki troków na jednej wysokości			0,25	
		Przystułki troków skierowane w stronę jeźdźca			0,25	
		Przystułki wsunięte w przesuwki			0,25	
Rząd kawaleryjski	Popręg	Czysty odpowiedniego wzoru i wystarczająco szeroki			0,25	
		Dopięty			0,25	
		Sprzączki pozbawione rdzy			0,25	
	Owsiak	Odpowiedniego wzoru			0,25	
		Prawidłowo przytroczony (troki nie zsuwają się z owsiaka)			0,25	
		Skreślony przez środek			0,25	
		Boczne ścianki owsiaka mają kształt kwadratu			0,25	
		Troki prawidłowo przytroczone do siodła (2 troki przez dolne ucho tylnego łęku i ucho tylnego wypustu ławek a krótki trok ucho tylnego łęku)			0,25	
		Przystułki troków skierowane w stronę jeźdźca			0,25	
		Przystułki wsunięte w przesuwki			0,25	
		Troki w dobrym stanie technicznym, zakonserwowane			0,25	
		Brak rdzy na elementach metalowych			0,25	
	Jednolity odcień brązu troków			0,25		
Rząd kawaleryjski	Sakwy	Odpowiedniego wzoru			0,25	
		Czyste, zakonserwowane			0,25	

ZASADY ROZGRYWANIA ZAWODÓW KAWALERYJSKICH
MILITARI 2017

		Wypchane			0,25	
		Zapięte			0,25	
		Odpowiednie troki w dobrym stanie technicznym, zakonserwowane			0,25	
		Jednolity odcień brązu troków i sakw			0,25	
		Brak rdzy na elementach metalowych			0,25	
		Przysułki troków skierowane w tył			0,25	
		Troki prawidłowo zapięte (na zewnątrz sakw)			0,25	
Szabla	Przedni trok	Odpowiedniej długości			0,25	
		W dobrym stanie technicznym, zakonserwowane, brak śladu rdzy			0,25	
		Przewleczony przez pierścień pochwy i założonego na ramię z przepustem wpustu przedniego wyściółki ławki. Bolec sprzączki w górę.			0,25	
	Tylny trok	Tylny trok przeznaczony do szabli – bez sprzączki na końcu			0,25	
		Odpowiednia długość			0,25	
		Dobry stan, zakonserwowany, brak śladu rdzy			0,25	
		Prawidłowo przypięty do siodła (zapięty na sprzączkę zapinki z tyłu czapraka)			0,25	
Szabla	Ułożenie szabli	Szabla prawidłowo stoczona – nie przeszkadza koniowi, pod tybinką leży na przysułkach lub przysułicy			0,5	
	Czystość	Pochwa błyszcząca, bez śladu rdzy			0,25	
		Głownia błyszcząca			0,25	
		Rękojeść błyszcząca			0,25	
	Temblak	Właściwego typu, skóra dobrej jakości, zakonserwowany			0,25	
		Prawidłowo zawiązany			0,25	

Lanca		Odpowiedniego wzoru (odpowiednia waga i długość)			0,25	
		Czysta, pozbawiona rdzy, grot i tylec bez śladów piasku			0,25	
		Posiada temblak			0,25	
		Posiada pętlę			0,25	
		Części skórzane czyste i zakonserwowane			0,25	
Łącznie					20,5	
Koń	Czystość	Głowa			0,5	
		Grzywa			0,5	
		Szyja			0,25	
		Pierś			0,5	
		Lewy Przód			0,5	
		Kłoda z lewej strony			0,5	
		Zad			0,25	
		Lewy zad			0,5	
		Ogon			0,5	
		Pod ogonem			0,5	
Koń	Czystość	Prawy Przód			0,5	
		Kłoda z prawej strony			0,5	
		Prawy Zad			0,5	
	Kopyta	Czyste			0,5	
		Prawidłowo rozczyszczzone			0,5	
	Ogólne	Kondycja i pielęgnacja			1	

		Spokojny i posłuszny			0,5	
Łącznie					8,5	
Władanie lancą	Na udo lance!	Czy lanca jest wzdłuż konia			0,25	
		Grot na wysokości oczu jeźdźca			0,25	
		Czy prawa ręka oparta o prawe udo (2 szer. dłoni od stawu)			0,25	
	Lance w dłoń!	Czy wrócił do postawy baczność			0,25	
		Czy włożył lancę w pętlę			0,25	
	Do zsiadania	Czy przełożył prawidłowo lancę między koniem i ręką,			0,25	
		Czy złapał lancę lewą ręką (trzymając jednocześnie wodze)			0,25	
		Czy wyjął prawą nogę ze strzemienia			0,25	
	Baczność!	Czy wrócił do postawy baczność			0,25	
		Czy włożył lancę w pętlę			0,25	
Łącznie					2,5	
Władanie szablą	Szable!	Czy wysunął szablę na szerokość dłoni z pochwy			0,25	
	W dłoń!	Czy dobył szablę nad wodzą (nad lewą ręką)			0,25	
		Czy wyprostował rękę z szablą "do nieba"			0,25	
		Czy szabla na szwie rękawa			0,25	

		Czy rękojeść jest trzymana palcem wskazującym, środkowym i kciukiem a reszta poza			0,25		
Władanie szablą	Prezentuj Broń	Czy szabla wzięta w całą dłoń (kciuk trzyma rękojeść)			0,25		
		Czy chwyt wykonany najkrótszą drogą			0,25		
		Szabla prosto			0,25		
		Jelec na wysokości wszycia kołnierza			0,25		
	Na ramię broń	Czy powrót najkrótszą drogą			0,25		
		Głownia na szwie rękawa			0,25		
		Czy rękojeść jest trzymana palcem wskazującym, środkowym i kciukiem a reszta poza			0,25		
	Do boju szablą!	Czy szabla na lewej pięści			0,25		
		Czy na rękę temblak			0,25		
		Pióro poza rękawem			0,25		
	Bacność	Czy zdjął temblak drogą odwrotną niż zakładał			0,25		
		Głownia na szwie rękawa			0,25		
		Czy rękojeść jest trzymana palcem wskazującym, środkowym i kciukiem a reszta poza			0,25		
	Władanie szablą	Szablą!	Czy wyprostował rękę z szablą "do nieba"			0,25	
			Czy schronił szablę na szerokość dłoni			0,25	
Czy ma nadal na rękę temblak					0,5		

	Schroń!	Czy wsunął szablę w pochwę i przyjął postawę zasadniczą.			0,25	
	Koniec	Czy po tym jak komisja podziękowała a przed swoim odjazdem kawalerzysta oddał honory .			0,25	
Łącznie					6	
Suma punktów				Max .	50	50
Podpis sędziego						

Regulamin zatwierdzony przez Kolegium Sędziów FKO
w dniu 9.02.2017

Przewodniczący KS FKO
rtm. kaw. och. Dariusz Waligórski

Regulamin zatwierdzony przez Zarząd FKO
w dniu 21.02.2017