

УТВЕРЖДЕНЫ
приказом Министерства спорта
Российской Федерации
от 28 декабря 2023 г. № 1114

ПРАВИЛА ВИДА СПОРТА «КОННЫЙ СПОРТ»



ГЛАВА XVII. ТЕНТПЕГГИНГ

Статья XVII-1. *Предмет соревнований.*

1. Соревнования по тентпеггингу организуются с целью продемонстрировать свободу лошади, ее энергию, навыки, скорость и подчинение на галопе по прямой линии, на которой установлены пегги, кольца, лимоны, а также иные макеты и препятствия. Все это также демонстрирует умение спортсмена взаимодействовать с лошастью, его ловкость, скорость, навыки управления лошастью и способность к концентрации.

2. Настоящие правила разработаны на основе принципов и правил МСФ (Международной федерации тентпеггинга (далее - ИТФФ)) и действуют на всей территории Российской Федерации при подготовке и проведении любых соревнований по тентпеггингу.

Статья XVII-2. *Термины и определения*

1. Термин «соревнование» применяется для обозначения каждого из проводимых видов программы, в котором спортсмены ранжируются по местам в соответствии с показанным результатом и награждаются призами/медалями.

2. Термин «этап» применяется для обозначения части соревнования между линиями старта и финиша, пройденной один раз.

3. Термин «раунд» - объединение 2-х и более этапов в группу. Раунды могут проводиться с разделением по времени. По решению Оргкомитета и Главной судейской коллегии может быть принято решение, когда к первому раунду соревнований допускаются все заявленные участники, а допуск к участию в последующих раундах может быть ограничен минимальным уровнем набранных в первом раунде баллов.

4. Термин «секция» означает состав команды из 4-х спортсменов, участвующих в соревнованиях «Копье. Секция» и «Меч. Секция».

5. Термин «полусекция», «пара» – группа, состоящая из 2-х спортсменов одной команды, участвующих в соревнованиях «Копье и Меч. Полусекция», «Копье. Полусекция», «Меч. Полусекция».

Статья XVII-3. *Общие условия проведения соревнований по тентпеггингу.*

1. Соревнования по тентпеггингу проводятся на открытом грунте, или, если позволяют размеры соревновательной арены («трека»), в помещении.

2. Место проведения соревнований.

2.1. Трек (соревновательная дорожка). Оргкомитет должен обеспечить разметку трека, ясно обозначающую, по какой линии лошадь может галопировать в ходе этапа. Участники должны провести своих лошадей в указанном направлении, сохраняя между собой дистанцию, предусмотренную настоящими Правилами. Трек составляется официальным лицом соревнований (курс-дизайнером) и требуемым количеством ассистентов. Они ответственны за общее состояние дорожки, разметку трека и установку пегов, колец, лимонов и прочее. При проведении командных соревнований Секций, первая линия должна всегда располагаться по левую руку от трека, вблизи места расположения судейской коллегии. Линии маркируются номерами 1, 2, 3, 4 по направлению к трибунам. Нанесение разметки по всей длине трека (соревновательной части маршрута от старта до финиша) не является обязательным условием, но это рекомендуется делать, особенно при проведении соревнований на предоставляемых лошадях.

2.2. Схема маршрута

Оргкомитет должен обеспечить соответствие маршрута и инвентаря стандартам, требованиям и правилам, изложенным ниже:

- Длина маршрута: максимум 200 метров – минимум 60 метров.

- Ширина маршрута:

при проведении командных соревнований Секций - не менее 15 метров;

при проведении личных соревнований - не менее 5 метров.

- Линия старта и линия финиша обозначаются флагами.

2.3. Линия старта/финиша. Зона прохода

2.3.1. Линия старта проводится по всей ширине 4-х треков и маркируется флагами. Электронное хронометражное оборудование, запускающее отсчет времени, должно быть установлено на линии старта и финиша. При отсутствии электронного хронометража возможно использование двух – трех ручных секундомеров.

2.3.2. Линия финиша, как и линия старта, маркируется флагами по всей ширине трека.

2.3.3. Зона прохода (торможения) должна быть такой конфигурации, длины и ширины, которая обеспечивает необходимую безопасность для всадника и лошади.

2.4. Место сбора (предстартовое поле) - четко размеченное, по возможности расположенное вблизи тренировочного (разминочного) поля, необходимо для сбора спортсменов, которые завершили разминку и собрались под руководством стюарда предстартового поля перед стартом.

2.5. Тренировочное (разминочное) поле образом промаркированное, должно быть организовано для разминки и тренировки. Оно должно быть хорошо огорожено от публики и оборудовано хотя бы одним треком для тренировки. Тренировочное поле должно располагаться вблизи места сбора (паддока) и контролироваться стюардом, который также несет ответственность за проверку касок, одежды, седел, железа, копий, мечей и прочего снаряжения и инвентаря каждого спортсмена, прежде чем разрешить ему стартовать.

При проведении соревнований в закрытых помещениях (манежах) разминка может проводиться на боевом поле.

3. Старт

3.1. Участник не должен стартовать, пока судьей не будет дана команда (сигнал).

3.2. Спортсмен (спортсмены), не явившиеся на место сбора (предстартовое поле) за 10 минут до старта, могут быть исключены или получить предупреждение по решению Главной судейской коллегии.

3.3. Если участник личного соревнования не может пересечь линию старта спустя 120 секунд после стартового сигнала, он исключается из этапа соревнований. Это правило равно применимо и к командным соревнованиям. Если хотя бы одна или более лошадей не пересекает линию старта спустя 120 секунд после стартового сигнала, команда исключается из этапа соревнований в полном составе.

3.4. Если участник пересекает линию старта до того, как было дано разрешение на старт, он исключается из этапа без начисления баллов. Такое же правило действует в отношении соревнований Секций и Полусекций.

4. Регистрация времени.

4.1. Рекомендуется использование хронометражного оборудования, автоматически включающего и останавливающего отсчет времени при пересечении лучей, как минимум в ходе личных испытаний. Если это невозможно, допустимо использование ручных секундомеров.

4.2. В соревнованиях «Копье», «Меч», «Копье. Кольца и Пег», «Меч. Лимоны и Пег» отсчет времени начинается при пересечении спортсменом линии старта, отсчет времени останавливается при пересечении спортсменом линии финиша.

4.3. В соревнованиях Секций, Полусекций, Индиского ряда отсчет времени начинается при пересечении первым спортсменом линии старта, отсчет времени останавливается при пересечении последним спортсменом линии финиша. Если в ходе соревнования один или более

спортсменов/лошадей падают и/или получают травмы, или по другим причинам не могут пересечь линию финиша, то ко времени будет добавлено 6 дополнительных секунд.

4.4. В случае использования ручного хронометража время прохождения маршрута определяется как среднее время из зафиксированных двумя хронометристами результатов этапа.

5. Жестокое обращение с лошастью

5.1. Если, спортсмен жестоко обращается с лошастью или причиняет лошади любой ненужный дискомфорт, применяет чрезмерную силу (воздействием на рот или шпорами), а также если спортсмен или лошадь представляют опасность для себя или окружающих, то, по решению Главной судейской коллегии, они должны быть дисквалифицированы на любом этапе и отстранены от участия в данном соревновании или во всех соревнованиях турнира. В этом случае, решение об участии спортсмена в других видах соревнований принимает Главный судья.

5.2. «Выездковый» хлыст (длиной не более 120 см) может применяться в ходе любого соревнования, но не более двух раз в начале каждого этапа, при старте. Если хлыст применяется более двух раз, то этот спортсмен будет дисквалифицирован с данного этапа.

5.3. Использование оружия для побуждения или удара лошади во время соревнования однозначно влечет дисквалификацию спортсмена из данного соревнования.

6. Соревнования на предоставляемых лошадях

6.1. Турниры или соревнования любого уровня могут быть организованы на лошадях, предоставленных Оргкомитетом турнира.

6.2. Оргкомитет должен предоставить необходимое количество подходящих для тентпеггинга лошадей (минимум - 4, максимум - 5 на команду, включая 1 резервную). В случае, если команде предоставляется 4 лошади, то организаторы должны обеспечить общий резерв лошадей, позволяющий заменить заболевших или травмированных во время соревнований лошадей.

6.3. Лошади должны подходить для тентпеггинга, должны быть достаточно рослыми и сильными, чтобы нести всадника. Главная судейская коллегия при консультации с Ветеринарным делегатом принимают решение в этом отношении, и ее решение является окончательным.

6.4. Не менее чем за 24 часа до начала первого соревнования, должна быть проведена жеребьевка – распределение лошадей для участвующих команд и спортсменов личного зачета. Жеребьевка должна проводиться в присутствии

представителей команд-участниц, участников, Главного судьи или члена Главной судейской коллегии, Ветеринарного делегата.

6.5. Лошади должны быть представлены и должным образом идентифицированы (могут быть обозначены нарисованными на крупе номерами или микрочипами, но также должны быть визуально различимы) и должны иметь на себе привычное им оголовье. Это оголовье должно быть на лошади на протяжении всего турнира, за исключения случаев, когда оголовье или его элементы заменяется по инициативе владельца.

6.6. Порядок жеребьевки. Принимающая сторона первой тянет жребий. Порядок жеребьевки остальных команд определяется жребием, вытянутым судьей. Каждый жребий выбирается для каждой лошади и каждого члена команд, и жеребьевка будет продолжаться таким образом до тех пор, пока каждая команда не получит 4 или 5 лошадей, в соответствии с Положением о соревнованиях.

6.7. Любая лошадь может быть признана непригодной по представлению Ветеринарного делегата и решению Главной судейской коллегии. Это решение будет являться окончательным.

6.8. В Положении (регламенте) о соревнованиях четко отражаются условия, согласно которым предоставляются лошади (арендуются/заимствуются и т.п.) и проводятся соревнования.

6.9. Время тренировок. Разрешены 2 тренировочных сессии по 1 часу каждая, включая разминку лошадей. В это время не входит время седловки лошадей, но, если по мнению главной судейской коллегии, лошади демонстрируют чрезмерную усталость в ходе тренировочной сессии, они далее не должны принимать участие в тренировочной сессии, пока не получат должного отдыха. Участнику разрешается сделать максимум 6 проездов (этапов), включая командные и личные.

Статья XVII-4. Участники соревнований по тентпеггингу.

1. В соревнованиях по тентпеггингу может принимать участие спортсмен с начала календарного года, в котором ему исполняется 12 лет на лошади 4-х лет и старше.

2. На одном турнире всадник выступает на одной лошади. Замена лошади может быть разрешена только по причинам, изложенным в п.2.3.

2. К командным соревнованиям по тентпеггингу допускаются команды, состоящие из 5-ти спортсменов, из которых 4 спортсмена могут принять участие в каждом командном соревновании турнира, травмированные спортсмены могут быть заменены при необходимости резервным спортсменом.

2.1. При проведении соревнований на предоставленных лошадях, а также исходя из местных условий, организаторы могут ограничить состав команд 4-мя спортсменами, без резерва.

2.2. В случае болезни или травмы всадника, резервный всадник команды имеет право выступить на турнире на предоставленной ему лошади или на резервной лошади.

2.3. Главная судейская коллегия может допустить к личным соревнованиям резервного спортсмена команды. В этом случае, при необходимости, он не может заменить какого-либо спортсмена из своей команды, и команда остается без резерва.

2.4. Резервный спортсмен одной команды не имеет права выступать за другую команду для дополнения ее до количества 4-х всадников; резерв команды также не может выступать в личном зачете.

3. Если лошадь травмирована, она может быть заменена только резервной лошадью. Если лошадь снята с участия во всем соревновании, команде разрешается максимум еще одна замена лошади из числа свободных резервных лошадей.

4. К командным соревнованиям «Копье. Полусекция», «Меч. Полусекция», «Копье и Меч. Полусекция» допускаются команды, состоящие из 2-х спортсменов.

5. К командным соревнованиям «Копье. Эстафета», «Меч. Эстафета», «Копье и Меч. Эстафета», «Копье. Секция», «Меч. Секция» допускаются команды, состоящие из 4-х спортсменов.

6. Замены спортсмена или лошади во время соревнования запрещены, за исключением случаев, когда лошадь или всадник травмированы, или больны. Замена лошади может быть разрешена только Главной судейской коллегией, по представлению Ветеринарного делегата, замена всадника возможна только по представлению медицинского работника.

7. Количество команд, принимающих участие в турнире определяется Положением (регламентом) о соревнованиях.

8. В состав Команды может входить любое число спортсменов, которые могут быть левшами и имеют право и должны поднимать пег слева.

Статья XVII-5. *Форма одежды.*

1. Форма одежды участников соревнований – спортивная (каска, сапоги или краги темного цвета, бриджи, рубашка-поло или футболка). Для команды - единая.

2. Наличие защитных касок - обязательно.

3. Разрешены шпоры и выездковый хлыст.

4. Участники соревнований должны соблюдать установленную форму, иметь опрятный внешний вид, вычищенное и исправное конное снаряжение, оружие, не допускать неряшливости и небрежности в одежде и снаряжении.

5. В случае, если, по мнению Главной судейской коллегии, небрежность или неисправность в одежде, оружии или снаряжении может (или могла привести), а тем более привела к травматизму всадника, его лошади, или других лиц или лошадей, то решением Главного судьи спортсменов может быть не допущен к соревнованию или его результат аннулирован.

Статья XVII-6. Снаряжение.

1. Разрешено седельное снаряжение любой модификации в хорошем состоянии. Стремена или путлища не должны крепиться к любой другой части тела лошади / спортсмена / экипировки любыми способами.

2. На лошади должны быть трензельное оголовье и седло, которые не могут быть заменены в течение турнира, за исключением случаев, когда замена производится с разрешения Главной судейской коллегии.

3. Разрешено использование скользящего мартингала.

Статья XVII-7. Соревнования по тентпеггингу.

1. Каждый Турнир по тентпеггингу должен включать в себя следующие личные соревнования, каждое из которых состоит как минимум из двух этапов:

1.1. Копье.

Длина соревновательной части маршрута: от 40 до 80 метров (от линии старта до линии финиша).

Дистанция проноса пегга: 10 метров. Установка пегга: на 10 метров от линии финиша.

Скорость: 800 метров/мин/

Количество раундов: два (А и В)

Количество этапов в соревновании:

- минимум - 2 этапа (1 этап - пег 6 см; 2 этап - пег 4 см)

- максимум - 6 этапов, при этом:

Раунд А: Два этапа с пеггом, шириной 6 см и третий этап с пеггом, шириной 4 см.

Раунд В: Первый этап с пеггом, шириной 6 см, второй и третий этапы с пеггом, шириной 4 см.

1.2. Копье. Кольца и Пег.

Длина соревновательной части маршрута: от 40 до 80 метров (от линии старта до линии финиша).

Установка пег: на расстоянии 10 метров от линии финиша.

Скорость: 750 метров в минуту.

Установка колец: Второе кольцо устанавливается на расстоянии 20 метров от пег, первое кольцо устанавливается на расстоянии - 15 метров от второго кольца.

Допускается установка пег на расстоянии менее 10 метров от линии финиша. В этом случае за линией финиша ставится отметка в 10 метрах от пег, которая обозначает дистанцию, на протяжении которой нужно «пронести» пег.

Размер кольца: 60 мм по внутреннему диаметру, высота подвешивания кольца - 2.2 м.

Количество раундов: один раунд из двух этапов: 1-й с пегом, шириной 6 см, 2-й с пегом шириной 4 см.

1.3. Меч.

Соревнование проводится по тем же правилам что и «Копье».

1.4. Меч. Лимоны и пег.

Маршрут устанавливается так же, как и для колец и пег, но вместо колец устанавливаются лимоны.

Скорость: 750 метров в минуту

Высота подвешивания лимона: 2,2 м.

Количество раундов: один раунд в 2 этапа: 1 этап с пегом, шириной 6 см, 2 этап с пегом шириной 4 см

Первый лимон. Первый вид рубки: Меч расположен горизонтально на уровне лимона, направлен острием правую сторону, рукоять меча слева от головы всадника, локоть ниже кисти, разрез лимона делается горизонтально, по ходу движения.

Второй лимон. Второй вид рубки: Меч расположен горизонтально на уровне лимона, направлен острием в левую сторону, рукоять меча с правой стороны от головы всадника, разрез лимона делается горизонтально по ходу движения.

Нисходящий разрез или толкание лимона запрещается и не приносит очков.

2. Оргкомитет может включить в программу турнира следующие соревнования:

2.1. Копье. Полусекция.

Состав команды – 2 спортсмена, едущих в ряд.

Скорость: 750 м/мин

Количество раундов - один раунд, состоящий из двух этапов.

1 этап проводится с пегами шириной 6 см, 2 этап - с пегами шириной 4 см.

2.2. Меч. Полусекция.

Соревнование проводится по тем же правилам что и «Копье. Полусекция»

2.3. Копье и Меч. Полусекция.

Состав команды – 2 спортсмена, едущих в ряд.

Скорость: 750 метров в минуту

Длина маршрута: от 40 до 80 метров (от линии старта до линии финиша)

Один раунд из двух этапов. Оба этапа проводятся с пегами 6 см.

Спортсмены проезжают с копьем в первом этапе и с мечом во втором этапе.

2.4. Копье и Меч. Эстафета.

Состав команды – 4 спортсмена.

Соревнование проводится в 2 этапа. В первом этапе все участники выступают с копьем, во втором этапе все участники выступают с мечами. Каждый участник поднимает пег соответствующего номера – по очередности старта участника в команде.

Если пег спортсмена был сбит при прохождении маршрута предыдущим спортсменом, и стартующий спортсмен смог проткнуть свой пег, он получит 4 очка за поднятие и 6 очков за пронос.

Если участник поднимает пег, а затем роняет его за пегом следующего участника, который поднимает или проносит оба пег, он получит очки только за свой пег.

Первый спортсмен поднимает первый пег, второй спортсмен поднимает второй пег и так далее. Поднятие чужого пег не приносит очков участнику. Если всадник проезжает мимо своего пег, этот пег становится недействительным. Если следующий всадник прокалывает его, он не получит ни штрафных, ни положительных очков за этот пег.

Скорость: 750 метров в минуту

Последний пег располагается на расстоянии 10 метров от линии финиша на расстоянии 1,5 м один за другим.

Норма времени: При подсчете нормы времени для индийского ряда учитывается расстояние между пегами (то есть, 1,5 метра между пегами) и дистанцию, которую требуется сохранять между лошадьми (11 метров).

2.5. Копье. Секция.

Это командное соревнование, где одновременно стартуют 4 участника, интервал между участниками - 2 метра.

Длина маршрута: от 40 до 80 метров (от линии старта до линии финиша)

Скорость: 750 метров/мин

Количество раундов: два (А и В)

Количество этапов в соревновании:

Минимум - 2 этапа (1 этап - пег шириной 6 см; 2 этап - пег шириной 4 см)

Максимум 3 этапа в раунде.

Раунд А: Два этапа с пегами, шириной 6 см и третий этап с пегами шириной 4 см.

Раунд В: Первый этап с пегами шириной 6 см, второй и третий этапы с пегами шириной 4 см.

2.6. Меч. Секция.

Соревнование проводится по тем же правилам что и «Копье. Секция».

3. Количество этапов в рамках каждого соревнования определяется Положением (регламентом) о соревнованиях. В исключительных случаях допускается изменение заявленного количества этапов Оргкомитетом, Главной судейской коллегией и представителями команд во время технического совещания перед соревнованием.

Статья XVII-8. *Пег*

1. Размер пегов составляет 30 см в длину, 2,5 см в толщину, а ширина может варьироваться 6 см/4 см/2,5 см в зависимости условий проведения соревнований.

2. Пег должен, по возможности, быть равного веса и не должен ломаться при накалывании на копье/меч.

3. Возможно использование любых синтетических материалов. Для предотвращения растрескивания и поломки пег можно укрепить обмоткой прозрачной липкой лентой.

4. Пег должен быть равными по весу и размеру. Жалобы/протесты представителей команд или всадников по этому поводу не принимаются.

5. Пег устанавливается на грунте под углом 60 градусов по отношению к горизонтальной поверхности грунта. Расстояние от верхнего конца пег до земли должно быть по возможности 17 см. В Лицевая сторона пег должна быть покрашена белым цветом или белым мелом/известью.

6. Расположение пегов. Пег должны быть воткнуты в землю на расстоянии 1,5 метров друг от друга для Индийского ряда и с интервалом 2 метра для соревнований Секций и Полусекций при применении копий или мечей. Одиночный пег устанавливается на треке для каждого участника личного зачета; 4 одиночных пег на четырех треках для каждой команды в командных соревнованиях.

Статья XVII-9. *Копье и меч*

1. Все участники должны быть вооружены одинаковыми копьями и мечами, в соответствии со следующими требованиями:

2. **Копье:** минимум 2,2 метра – максимум 2,75 метров, с одним гладким металлическим наконечником, без зубчатых и/или препятствующих соскальзыванию пега краев. Рукояти разрешены. Копье может быть выполнено из любого материала.

3. **Меч:** длина клинка минимум 81 см – максимум 90 см, при этом общая длина не более 110 см. На наконечниках копий и клинках мечей запрещены зазубрины.

4. Потеря оружия.

4.1. Спортсмен, сломавший свое оружие во время этапа до его окончания, не имеет права заменить оружие до завершения этапа. Очки, набранные им до того, как он стал безоружным, сохраняются. Повреждение наконечника или древка расценивается как «поломка оружия».

4.2. Если копье или меч ломаются в момент поражения цели, очки, набранные спортсменом в ходе этапа, засчитываются.

4.3. Если спортсмен уронил копье / меч во время прохождения этапа, между стартом и финишем, он не получает очков за этот этап. В командных соревнованиях очки, заработанные другими членами команды, засчитываются.

Статья XVII-10. *Определение результата и классификация команд и спортсменов в соревнованиях по тентпеггингу.*

1. Присуждение очков

6 очков	<p>Перенесенный пег: перенос или бросок за пределы дистанции в 10 метров. Расстояние измеряется от точки, где пег был установлен. Также засчитывается если пег, проткнутый наконечником копья или меча, сломался и часть его осталась в земле, даже если ни одна его часть не осталась на оружии.</p> <p><u>Для соревнований «Копье. Кольца и Пег.»:</u> каждое кольцо, перенесенное на копье</p> <p><u>Для соревнований «Меч. Лимоны и Пег.»:</u> лимон – разрезан: (разрез должен быть виден четко и ясно и выполнен ударом меча)</p>
4 очка	Пег проткнут и вынут из грунта, но не пронесен всю дистанцию, описанную выше.
2 очка	Пег задет с лицевой стороны, но не был вынут из земли.

Примечание: Пег должен быть проткнут с лицевой стороны наконечником оружия, вследствие чего на пеге должна остаться метка (метки на других сторонах пег не считаются). Спорные пегги должны рассматриваться судьями.

2. Скорость и норма времени

2.1. Скорость движения по маршруту - 800/750 метров в минуту в зависимости от соревнования.

2.2. При превышении нормы времени каждая начатая секунда сверх установленной нормы времени штрафует 1/2 очка, которое вычитается из общих очков участника, полученных в данном этапе. Штраф за время не назначается, если участник не получил очков на этапе.

2.3. Главная судейская коллегия имеет право внести изменения в норму времени, определенную для данных соревнований, принимая во внимание следующие обстоятельства:

- состояние грунта, погодные условия;
- породу лошадей и их техническую подготовленность;
- безопасность всадников и лошадей;
- статус соревнований.

Указанные основания для изменения нормы времени вносятся в технические протоколы каждого соревнования и подписываются главным судьей и главным секретарем турнира.

3. Падение спортсмена и/или лошади

3.1 Спортсмен, который упал или допустил падение лошади во время этапа, исключается из этапа. В командном соревновании очки, набранные остальными 3-мя спортсменами, сохраняются.

3.2. Вся ответственность за неисправную амуницию лежит на спортсмене, в случае падения по вине неисправной или поврежденной амуниции, спортсмен будет дисквалифицирован из этапа и ему не будет предоставлена возможность повторного прохождения этапа.

4. Определение победителя и призеров соревнований.

4.1. Победитель личных соревнований определяется по максимальной сумме очков, набранных на всех этапах соревнования.

4.2. Победитель турнира по тентпеггингу определяется по максимальной сумме очков, набранных на всех соревнованиях турнира.

4.3. Команда – Победитель в соревнованиях Секций, Полусекций, Индийского ряда определяется по максимальной сумме очков, набранных участниками команды.

4.4. Команда – Победитель турнира по тентпеггингу определяется по максимальной сумме очков, набранных участниками команды в личных соревнованиях турнира.

5. Равенство результатов

5.1. При равенстве результата за 1 место, во избежание переутомления лошадей, должен проводиться 1 дополнительный этап, идентичный последнему, с уменьшением размера пегов до 2,5 см.

5.2. При равенстве результата за 1 место в соревнованиях Индийского ряда, проводится дополнительный этап с копьём.

5.3. При равенстве результата за 1 место в соревнованиях «Копье и Меч. Полусекция», проводится дополнительный этап с мечом.

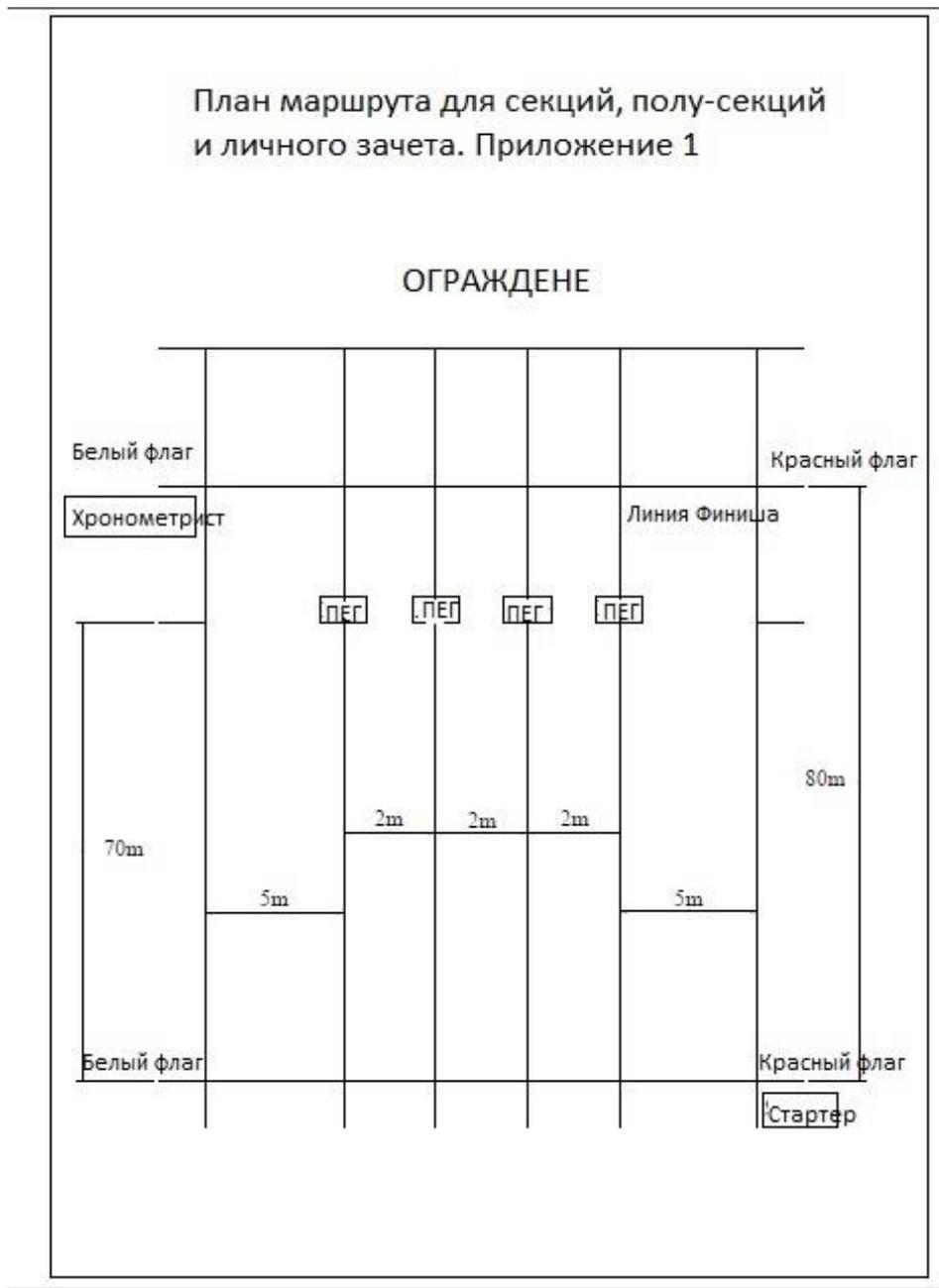
5.4. При сохранении равенства результатов места распределяются в соответствии со временем, показанном в дополнительном этапе.

5.5. При сохранении равенства результатов места распределяются в соответствии со временем, показанном в последнем этапе.

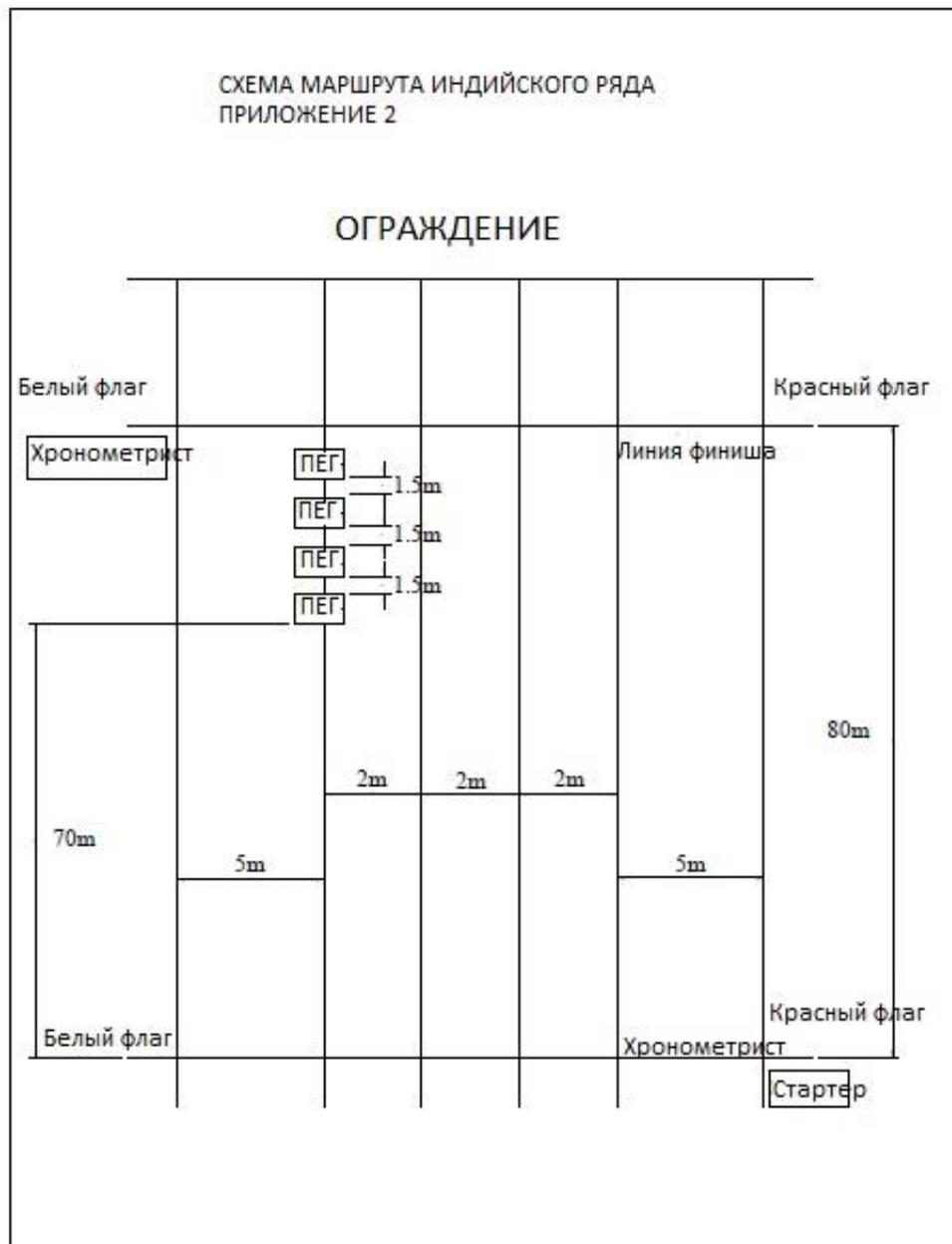
5.6. При сохранении равенства результатов места распределяются в соответствии со временем, показанном в предыдущем этапе.

5.7. При сохранении равенства результатов места спортсмены занимают одинаковые места.

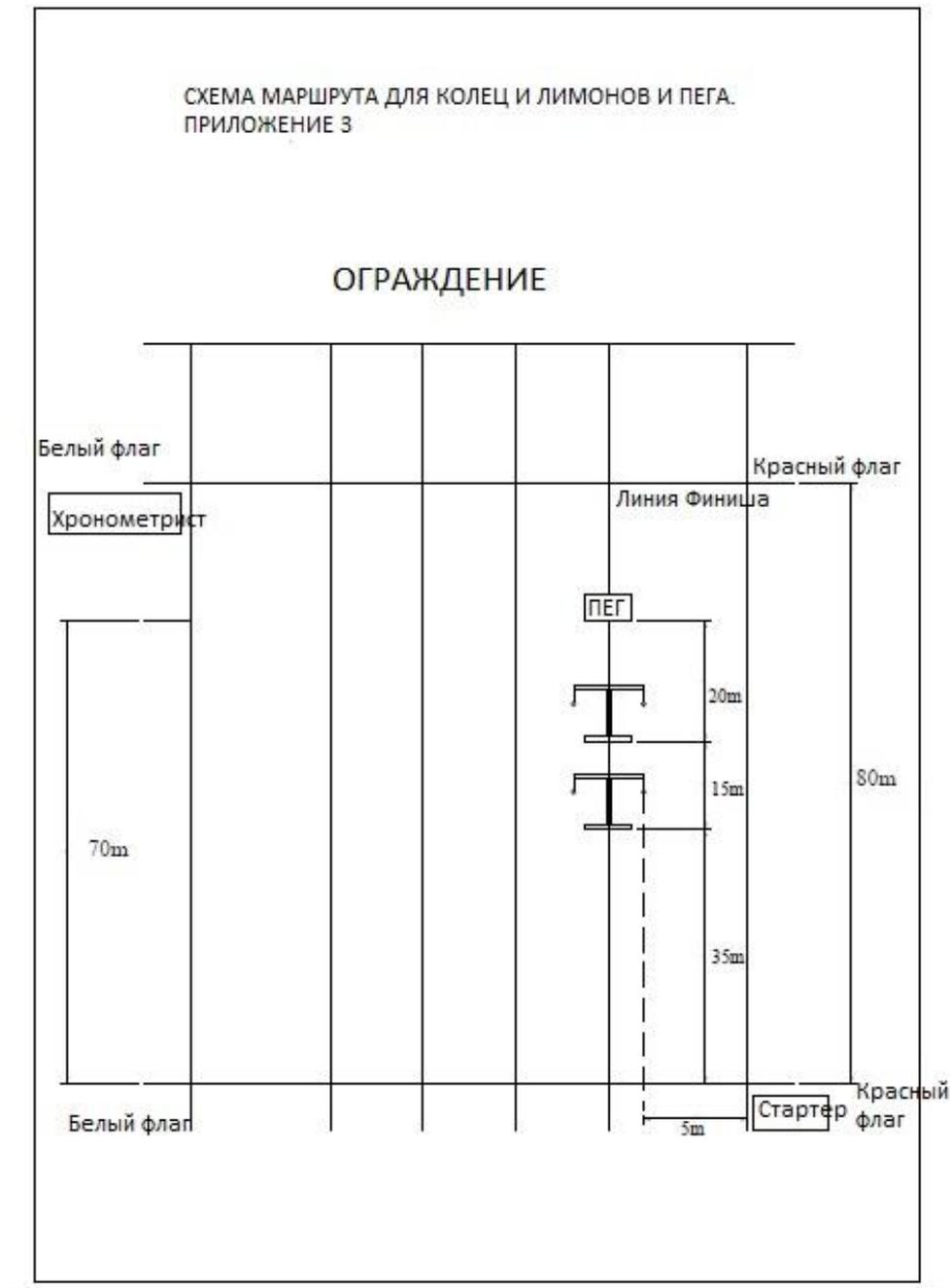
Статья XVII -11. *План маршрута для соревнований «Копье», «Меч», соревнований Секции и Полусекции*



Статья XVII-12. План маршрута для соревнований Индийского ряда

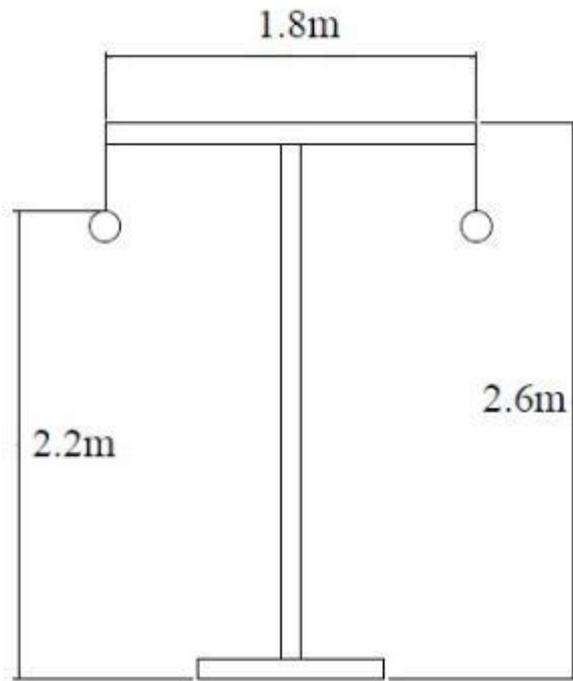


Статья XVII-13. *План маршрута для соревнований «Копье. Кольца и Пег.»*



Статья XVII-14. *Схема стойки для крепления лимона и колец*

"Т" СХЕМА ДЛЯ ЛИМОНОВ И КОЛЕЦ И ПЕГА. ПРИЛОЖЕНИЕ 4



ГЛАВА XVIII. КОННАЯ СТРЕЛЬБА ИЗ ЛУКА

Статья XVIII-1. *Предмет соревнований.*

1. Конная стрельба из лука – дисциплина конного спорта, в которой первенство определяется по максимальному количеству баллов, набранных спортсменом в соревнованиях. Баллы начисляются за пораженные мишени, за время преодоления маршрута и количество пораженных мишеней.

2. Для достижения наивысшего результата в соревнованиях спортсмен должен за максимально короткое время получить максимально возможное количество баллов за пораженные мишени. Конная стрельба из лука направлена на развитие у спортсмена смелости, отваги, координации, точности и умелого управления лошадью.

Статья XVIII-2. *Соревнования по конной стрельбе из лука.*

1. Место проведения соревнования.

1.1. Соревнования по конной стрельбе из лука могут проводиться в естественных природных условиях, на плацах, а также в конных манежах, при наличии подготовленной и размеченной в соответствии с настоящими Правилами, боевой (соревновательной) дорожки (далее – дорожка).

1.2. Ширина дорожки от 2 до 4 метров, а длина от 60 до 1800 метров. До линии старта должна быть огороженная зона не менее 10 метров для разгона лошади и зона не менее 20 метров дорожки после линии финиша для безопасной остановки лошади. Зоны разгона и остановки лошади могут быть дугообразной формы. Дорожка может быть огорожена с помощью веревки, барьеров или земляной насыпи. Охотничий маршрут не обязательно должен быть огражден по всей его длине и может проходить по дорогам с естественными препятствиями или без них, местами он может проходить по открытой местности.

Линия старта и финиша обозначается красными флажками.

1.3. Если для ограждения дорожки используется верёвка, она должна быть закреплена таким образом, чтобы не представлять собой опасность для лошадей и спортсменов. Любые столбы, используемые для ограждения не должны представлять опасность для лошади или всадника в случае падения.

1.4. Для обеспечения возможности старта спортсменам «левшам» допускается смена линий старта и финиша местами относительно друг друга если маршрут симметричен относительно центра. Для «левой» дорожка должна быть сопоставима с дорожкой для «правшей». В охотничьем маршруте необходимо учитывать рельеф и условия, особенно уклон, «левши» могут проходить дорожку в противоположном направлении (при условии более ровного рельефа) или в том же направлении (в условиях значительного уклона трассы). В такой ситуации мишени должны быть расположены таким образом, чтобы сочетание и сложность выстрелов были такими же, как и у «правшей».

1.5. Обеспечение безопасности.

1.5.1. При подготовке места проведения соревнования организаторы обязаны принять необходимые меры по обеспечению безопасности, чтобы исключить поражение стрелой людей и животных, находящихся на территории проведения соревнования.

1.5.2. Категорически запрещается располагать мишени для стрельбы из лука по направлению от спортсмена к зрителям, если расстояние от мишени до ограждения трибуны менее 50 метров. Траектория полета стрелы не должна проходить в сторону возможного нахождения людей или животных.

1.5.3. Зрители должны находиться на безопасном расстоянии от дорожки. Это расстояние определяется организаторами соревнований.

1.5.4 Охотничий маршрут должен быть безопасным для лошадей и всадников. Если есть опасный участок маршрута (например, с крутым спуском или плохим грунтом), участникам не должно засчитываться время необходимое для прохождения опасного участка на лошади в медленном темпе.

2. Маршрут.

2.1. «Маршрут» – это траектория движения спортсмена верхом на лошади во время соревнования с момента пересечения им линии старта в правильном направлении до момента пересечения линии финиша после стрельбы из лука по мишеням.

2.2. На маршруте установлены мишени вдоль дорожки.

2.3. Маршруты бывают стандартные (Башня, Рейд) и произвольные (Охотничий).

2.3.1. Спортивные разряды присваиваются только при прохождении стандартных маршрутов.

2.4. Соревнования могут состоять из одного или нескольких маршрутов.

3. Мишени.

3.1. Правила установки мишеней зависят от маршрута.

3.2. Типы мишеней:

3.2.1. Мишень - МБ №1.

Мишень плоская круглая, диаметром 90 см, разделенная на 5 концентрических круглых зон, диаметрам 18, 36, 54, 72 и 90 см. Цвета зон мишени от края к центру красный, белый, зеленый, черный и желтый. За попадание в целевые зоны начисляются 1,2,3,4 и 5 баллов соответственно.

3.2.2. Мишень- МР №1.

Мишень плоская круглая, диаметром 80 см, разделенная на 5 концентрических круглых зон, диаметром 14, 28, 42, 56 и 80 см. Цвета зон мишени от края к центру белый, черный, синий, красный и желтый (стандартная лучная мишень FITA80). За попадания в целевые зоны начисляются 1,2,3,4 и 5 баллов соответственно.

3.2.3. Мишень- МР №2.

Мишень плоская квадратная, размер 80x80 см, разделенная на 5 квадратных зон размером 16x16, 32x32, 48x48, 64x64, 80x80 см. Цвета зон

мишени от края к центру красный, зеленый, черный, желтый и белый. За попадания в целевые зоны начисляются 1, 2, 3, 4 и 5 баллов соответственно.

3.2.4. Мишень - МО №1.

Мишень плоская круглая, диаметром 80 см, разделенная на 5 концентрических круглых зон, диаметром 14, 28, 42, 56 и 80 см. Цвета зон мишени от края к центру белый, черный, синий, красный и желтый (стандартная лучная мишень FITA80). За попадания в целевые зоны начисляются 1,2,3,5 и 7 баллов соответственно.

3.2.5. Мишень - МО №2.

Мишень плоская квадратная, размер 80x80 см, разделенная на 5 квадратных зон размером 16x16, 32x32, 48x48, 64x64, 80x80 см. Цвета зон мишени от края к центру красный, зеленый, черный, желтый и белый. За попадания в целевые зоны начисляются 1, 2, 3, 5 и 7 баллов соответственно.

3.2.6. Мишень - МО №3.

Мишень плоская с изображением животного, с указанием двух целевых зон поражения. За попадания в целевые зоны начисляются 7 и 5 баллов соответственно, в любую другую часть животного 3 балла и 1 балл за попадание в мишень.

3.2.7. Мишень - МО №4.

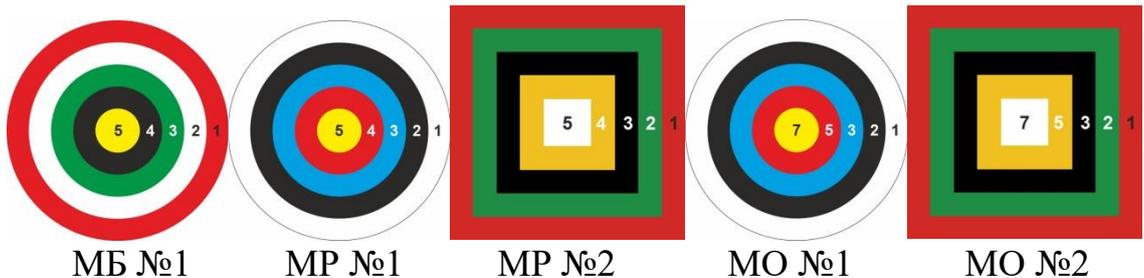
Мишень объемная, имеющая вид настоящих животных в натуральную величину, изготовленная из вспененного полимерного материала. Попадания оцениваются в соответствии с нанесенными на мишень двумя целевыми зонами. Первая зона 7 баллов, вторая зона 5 баллов, в любую другую часть животного 3 балла.

3.2.8. Мишень - МО №5.

Мишень плоская, металлическая, круглая диаметром 60 см, устанавливается горизонтально на вертикальный столб высотой 8 метров, на расстоянии 1 метра от края боевой дорожки. За попадание в мишень начисляется 1,3,5 и 8 баллов.

3.2.9. Мишень - МО №6.

Мишень плоская круглая, диаметром 120 см, разделенная на 3 концентрических круглых зоны, размер и цвета зон произвольные. За попадания в любую зону начисляется 10 баллов.





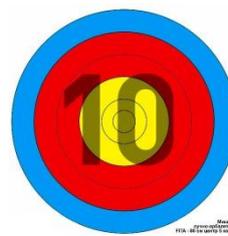
МО №3



МО №4



МО №5



МО №6

4. Разминка.

4.1 Рядом с местом разминки всегда должен находиться судья, который назначается Гранд-Жюри. Правила проведения разминки на боевой дорожке определяются Гранд-Жюри. Отказ выполнить требование судьи на разминке может привести к дисквалификации по решению Гранд-Жюри.

4.2. Для разминки участников соревнований должно быть предоставлено место, при его отсутствии – допускается разминка на дорожке.

4.3. Участнику дается возможность совершить пробные попытки со стрельбой. Максимальное количество пробных попыток со стрельбой не более двух для каждого маршрута.

4.4 Все пробные попытки во время разминки могут быть проведены в начале соревнований или перед стартом каждого маршрута.

4.5 Организаторы соревнований имеют право вносить изменения в пункт 4.3 так, например, могут установить меньшее число пробных попыток или решить, что спортсмены не могут стрелять во время пробных попыток. Количество пробных попыток не должно превышать количество, указанное в пункте 4.3.

4.6 На охотничьем маршруте участникам будет предоставлена возможность одной пробной попытки на шагу или рыси, без стрельбы по мишеням.

Если на охотничьем маршруте есть препятствие, организатор должен предоставить препятствие такой же высоты в тренировочной зоне, чтобы участники на арендованных лошадях могли попрактиковаться в прыжках.

4.7 Организатор соревнований должен информировать всех участников, когда охотничий маршрут открыт для просмотра пешком и можно ли водить лошадей по трассе для ознакомления.

5. Программа соревнований.

Программа соревнования определяется Регламентом о соревнованиях, в течение одного дня соревнований участники могут стартовать максимум в двух маршрутах (с учетом необходимого количества лошадей). В течение одного соревновательного дня лошадь может три раза принимать участие в любом из стандартных маршрутов с дистанцией 90 и 110 метров или четыре раза в маршрутах с дистанцией 60 метров.

6. Выступление.

6.1. После приглашения спортсмена на старт, он в течении 60 секунд обязан прибыть на боевую дорожку и поприветствовать судей, после чего судья подает сигнал, разрешающий ему принять старт и начать прохождение маршрута. После сигнала или команды судьи, спортсмен обязан стартовать в течении 40 секунд.

6.2. Спортсмен должен поражать мишени только на галопе, поражение мишеней выполненные на другом аллюре, не засчитываются.

6.3. Во время прохождения маршрута запрещается нахождение на дорожке посторонних лиц и любая помощь с их стороны.

7. Регистрация времени.

7.1. Участник стартует верхом на лошади и отсчет времени на маршруте начинается с момента пересечения им верхом на лошади линии старта до момента пересечения им верхом на лошади линии финиша.

7.2. Время прохождения маршрута регистрируется в секундах и в долях секунды с учетом точности применяемого оборудования (электронного хронометража или ручным секундомером). Как правило, при использовании электронного хронометража время определяется с точностью до сотых долей секунды, а при использовании ручного секундомера время определяется с точностью до десятых долей секунды.

7.2.1. При регистрации времени ручным секундомером должны быть два секундомера и время определяется с точностью до десятых долей секунды.

7.2.2. В протокол соревнований вносится время, показанное одним и тем же (контрольным) секундомером. Результат, показанный вторым секундомером, является резервным.

7.3. Для подачи сигнала о пересечении спортсменом линии старта и линии финиша используются один или два судьи с флагами, при использовании электронного хронометража наличие судей с флагами не обязательно.

7.4. Время, затраченное спортсменом на прохождение маршрута, регистрируется только в судейской ложе. Протесты по показанному времени отклоняются автоматически.

7.5. Норма времени для каждого стандартного маршрута установлена в соответствующих статьях настоящих Правил, а для охотничьего маршрута рассчитывается путем деления длины маршрута (в метрах) на 350 м/мин, что является средней скоростью движения по маршруту.

Главный судья может увеличить или уменьшить норму времени охотничьего маршрута до старта, если этого требует состояние грунта, погодные условия или видимость на маршруте. Для этого нужно провести дополнительные тестовые заезды на медленных и быстрых лошадях. Норма времени не должна меняться после начала соревнований.

7.6. При прохождении маршрута быстрее установленной нормы времени и выполнении необходимых условий, начисляются бонусные баллы за время.

Бонусные баллы за время начисляются за каждую сотую или десятую (зависит от используемого секундомера) долю секунды, быстрее установленной нормы времени.

Пример: «Норма времени маршрута 14,00 секунд. Участник преодолел маршрут за 11,47 секунды, значит его бонусные баллы за время составят: $14,00 - 11,47 = 2,53$ балла.

7.7. При прохождении маршрута медленнее установленной нормы времени, отнимаются штрафные баллы. Штрафные баллы за время начисляются за каждую сотую или десятую (зависит от используемого секундомера) долю секунды, медленнее установленной нормы времени.

Пример: «Норма времени маршрута 14,00 секунд. Участник преодолел маршрут за 15,28 секунды, значит его штрафные баллы за время составят: $15,28 - 14,00 = 1,28$ балла.

8. Прохождение маршрутов.

8.1 При прохождении маршрута результатом спортсмена является общее количество баллов, набранное во всех попытках.

8.2 Участник после команды судьи, начинает прохождение маршрута и после пересечения линии старта должен поражать мишени, установленные на маршруте, до пересечения линии финиша.

8.3 Поражением мишени является попадание стрелы в одну из целевых зон, расположенных на поверхности мишени.

8.4 Судья на старте и финише должен определить, была ли стрела выпущена до пересечения линии старта или после пересечения линии финиша.

8.5 Если судья на старте или финише не уверен, было нарушение или нет, то результат определяется в пользу участника.

8.6 Серии выстрелов в маршрутах категории «Рейд» бывают:

- одиночный боковой выстрел (мишени МР №1,2)
- двойной угловой выстрел (мишени МР №1,2)
- тройной угловой выстрел (мишени МР №1,2)
- тройной боковой выстрел (мишени МР №1,2)
- пятерной боковой выстрел (мишени МР №1,2)

В маршрутах категории «Рейд» участник имеет право стрелять только один раз в каждую из мишеней. Стрелы должны находиться в колчане, разрешается стартовать со стрелой на тетиве только в отдельных сериях (ст. 24).

8.7 Серии выстрелов в маршрутах категории «Башня» произвольные, участник имеет право стрелять неограниченное количество раз в любую из трех мишеней (мишень МБ №1) расположенных на башне. Стрелы могут находиться в колчане или руках участника, а также разрешено стартовать со стрелой не тетиве (ст. 24).

8.8 Серии выстрелов в охотничьем маршруте произвольные

Минимальное количество мишеней на маршруте 12 штук. Максимальное количество мишеней на маршруте 36 штук (на одном длинном маршруте при одной попытке), 18 штук (при 2 попытках), 12 штук (при 3 попытках).

Перед соревнованиями организатор должен сообщить участникам заблаговременно до начала соревнований, сколько мишеней будет на маршруте (или на самом длинном участке, если их больше одного) и есть ли мишень для выстрела вверх. Это позволит участникам взять с собой достаточное количество стрел, а также один или несколько колчанов.

Выстрелы в охотничьем маршруте бывают:

- боковой выстрел (мишени МО №1,2,3,4)
- угловой выстрел (мишени МО №1,2,3,4)
- дальний выстрел (мишень МО №6)
- выстрел вниз (мишени МО №1,2)
- выстрел вверх (мишень МО №5)
- выстрел вправо (мишени МО №1,2)

На маршруте с одной попыткой должно быть не менее 6 мишеней на каждой половине маршрута. Правила по видам мишеней должны применяться к каждой половине маршрута, т. е. каждая половина маршрута должна включать выстрел вправо и выстрел вниз. Дальний выстрел должен быть включен в пределах маршрута только в одном месте.

Размер и форма мишеней, их высота над землей и расстояние до боевой дорожки могут различаться.

Не более двух мишеней на маршруте должны лежать на земле, у края боевой дорожки для выстрела вниз.

Минимум одна, но не более 1/3 от общего количества мишеней, должна быть установлена для выстрела вправо, она должна располагаться так, чтобы можно было стрелять, не меняя руки из лука, т.е. угол расположения мишени не превышает 45 градусов вправо от направления движения.

Должно быть не менее одной мишени для дальнего выстрела, т.е. когда мишень находится на расстоянии 30 м и более от края боевой дорожки.

Мишень для выстрела вверх устанавливается горизонтально на вертикальный столб, на расстоянии 1 метра слева от края дорожки.

Первая мишень находится от линии старта на расстоянии 10 м или более, последняя мишень не должна находиться ближе 15 м от финишной черты. Расстояние между двумя выстрелами должно быть не менее 30 м. Это относится к точке, в которой производится выстрел, т.е. точка на дорожке, из которой спортсмен видит цель перпендикулярна ему.

9. Подсчет баллов.

9.1. Попадание стрелы должно оцениваться судьей на поле, который показывает результат Главному судье. Судья на поле не должен прикасаться к стреле до тех пор, пока главный судья не запишет количество набранных баллов и не разрешит вытащить стрелу.

9.2 Стрелы, которые отскакивают или проходят сквозь мишень, что не позволяет определить результат выстрела, не засчитываются и не будут учитываться при подсчете баллов.

9.2.1. При наличии спорных вопросов при определении результата Гранд-Жюри имеет право принять решение о проведении дополнительной попытке. При этом результат замещающей попытки не учитывается.

9.3 Стрела, которая поражает мишень и остается в другой стреле, будет с таким же результатом, как и стрела, которую она поразила.

9.4 Стрела, которая проникает в бумажную мишень и не проникает в основное тело мишени, но остается висеть с лицевой стороны должна быть засчитана.

9.5 Достоинство попадания определяется по положению древка стрелы в мишени. Если трубка стрелы касается одновременно двух зачетных зон или разделительной линии между зонами мишени, то стрела оценивается по наивысшей из затронутых зон.

9.6 Самый низкий балл за попытку равен нулю. Если штраф за время превышает количество набранных баллов на маршруте, то окончательный результата за попытку равен нулю (результат не может быть отрицательным).

10. Медицинское обслуживание.

10.1. Организационный комитет соревнований обязан обеспечить присутствие на месте Соревнований подготовленного персонала для оказания неотложной медицинской помощи и иметь соответствующий план медицинского обслуживания при несчастном случае, требующем обеспечения медицинской помощью при эвакуации, для оказания помощи на месте и транспортировки травмированных Спортсменов.

10.2. Минимальным стандартом медицинского обслуживания должно быть лицо, прошедшее обучение по оказанию первой медицинской помощи и имеющее соответствующую и официально признанную сертификацию.

10.3. Организаторы несут единоличную ответственность за планирование медицинского обслуживания своих соревнований.

Статья XVIII-3. *Участники.*

1. Спортсмены.

1.1 Соревнования по конной стрельбе из лука проводятся в трех возрастных группах:

- взрослые - мужчины и женщины - от 14 лет и старше;
- юноши - юноши и девушки - от 14 до 17 лет;
- дети (мальчики и девочки) - от 10 до 13 лет.

1.2. Спортсмены возрастом от 14 до 17 лет - «юноши и девушки», имеют право выступать по своему желанию в старшей возрастной группе «мужчины и женщины», но при этом они теряют право принимать участие в соревнованиях в возрастной группе «юноши и девушки» в течение текущего календарного года.

1.3 Участник соревнований может выступать только на одной заявленной лошади на протяжении всего соревнования, если только лошадь не снята с

соревнований из-за травмы или потому, что лошадь не безопасна для всадника, то в таком случае допускается ее замена.

2. Лошади.

2.1. Все лошади должны быть обучены и подготовлены для конной стрельбы из лука, а также способны преодолеть все необходимые маршруты на галопе.

2.2. Минимальный возраст лошади для участия в соревнованиях 4 года.

2.3. Лошади с известной склонностью к агрессии должны носить красные ленточки в гриве и хвосте.

2.4. Запрещено излишнее грубое или жестокое обращение с лошадьми.

2.5. Не более 4-х спортсменов могут выступать на одной лошади в течение одного дня соревнований при прохождении одного маршрута в день. Количество спортсменов, выступающих на одной лошади, может быть ограничено по решению судейской коллегии, в связи с состоянием здоровья лошади.

Статья XVIII-4. *Форма одежды, луки и стрелы.*

1. Форма одежды участников соревнований – спортивная для конного спорта: обувь для верховой езды (сапоги или ботинки с крагами), бриджи и рубашка любого цвета или военно-историческая форма (казачья или национальная). Участник при выезде на боевую дорожку должен соблюдать установленную форму одежды, иметь опрятный внешний вид, вычищенное и исправное конное снаряжение и оружие, не допускать неряшливости и небрежности в одежде и снаряжении.

2. В случае, если по мнению Гранд-Жюри небрежность или неисправность в одежде, оружии или снаряжении может привести, а тем более привела к травматизму спортсмена, его лошади или других лиц, то решением Гранд-Жюри он может быть дисквалифицирован, а его результат аннулирован.

3. Шлем для верховой езды обязателен для участников соревнований до 17 лет включительно.

4. Спортсмен может использовать шпоры, хлыст или нагайку.

5. Луки должны быть традиционной формы, выполненные из любых материалов. На луках не должно быть полки для стрел, прицелов, упоров, вырезов, стабилизаторов, пистолетных рукояток или механических релизов. Лук может быть любого веса и размера. Максимально разрешенная сила натяжения лука не более 27 кг или 60-ти фунтов.

6. Стрелы могут быть из любого материала, в том числе карбона, металла и дерева. Разрешаются только спортивные наконечники. Наконечники с лезвиями, которые вызывают чрезмерный урон мишени и являются небезопасными, запрещены. Для некоторых видов мишеней (мишень МОН№5) используются только тупые наконечники, они должны быть изготовлены из резины, дерева, пластика, кожи или другого мягкого материала.

7. Колчан для стрел может быть выполнен из любого материала и крепиться на поясе, бедре или спине участника. Колчан не должен крепиться к седлу. Он должен обеспечивать безопасность спортсмена и лошади от поражения наконечниками стрел. Запрещено размещать стрелы в сапогах или крагах.

Статья XVIII-5. *Снаряжение.*

1. Обязательными являются: седло и оголовье. Стремена и путлища должны свободно висеть на седельных замках. Не должно быть других ограничений или креплений любого вида (скашевка). Спортсмен не должен прямо или косвенно прикреплять любую часть своего тела к седлу.

2. Разрешаются мартингалы с кольцами (скользящие), предохранительные приспособления на трензеле, ногавки, бинты, наушники от мух, чехлы на седло. Можно использовать подперсье и подхвостник.

3. Запрещается использовать приспособления, которые могут ограничивать скорость лошади такие как скользящий повод, шамбон или развязки, а также любые типы шор.

Статья XVIII-6. *Маршруты категории «Башня»*

1. Общие правила.

1.1. маршрут Башня-90 состоит из 6 попыток;

1.2. маршрут Башня-110 состоит из 8 попыток.

2. Боевая (соревновательная) дорожка.

Прямая трасса длиной:

2.1. для маршрута Башня-90 длиной 90 метров;

2.2. для маршрута Башня-110 длиной 110 метров.

3. Мишень

Цель маршрута - башня, на которой расположены три одинаковые мишени диаметром 90 см мишень МБ№1. Башня расположена посередине маршрута и в 9 метрах от ограждения дорожки. Центр всех трех мишеней находится на высоте 180 см \pm 20 см от уровня земли. Средняя мишень расположена перпендикулярно дорожке. Боковые мишени расположены перпендикулярно к точкам на дорожке:

3.1. для маршрута Башня-90 первая мишень на 20 м от старта, третья мишень на 70 м от старта;

3.2. для маршрута Башня-110 первая мишень на 25 м от старта, третья мишень на 75 м от старта;

4. Целевые попадания.

4.1. Стрелы могут находиться в колчане или руках участника, а также разрешено стартовать со стрелой не тетиве. У спортсмена нет ограничений на

количество стрел, выпущенных в любую из мишеней при прохождении маршрута.

4.2. Производить выстрелы спортсмен может после линии старта и до линии финиша.

4.3. За любую стрелу, выпущенную до линии старта или после линии финиша, а также когда лошадь перешла с галопа на рысь или шаг, спортсмен получает ноль баллов независимо от того, куда попала стрела. Если судья не может определить, какая из нескольких стрел в мишени была той, о которой сказано выше, то стрела с самым высоким баллом не должна быть засчитана.

4.4. Спортсмен получает за попытку сумму баллов за все попадания в мишень плюс бонус за время в зависимости от его скорости и выполнения определенных условий.

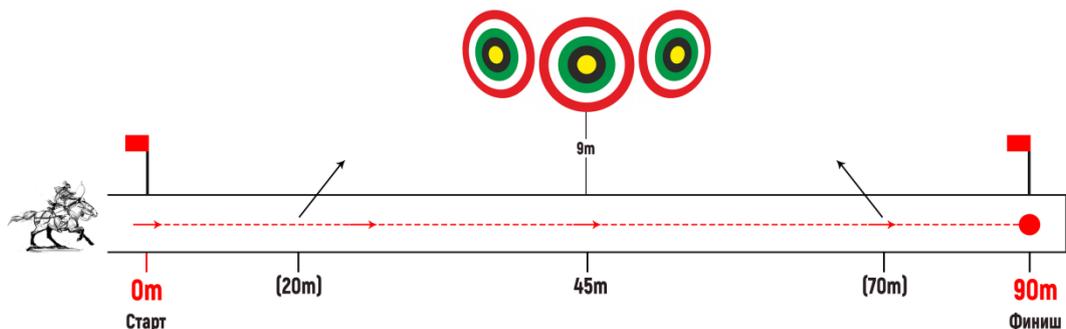
4.5. В случае превышения нормы времени, результат попытки равен нулю, независимо от попаданий.

5. Общая оценка.

5.1. Целевые попадания в мишени и бонусы за время складываются в каждой попытке.

5.2. Баллы всех попыток суммируются для получения общего результата. Спортсмен не может получить меньше нуля баллов за попытку.

Статья XVIII-7. *Маршрут Башня-90.*



1. Маршрут Башня-90 состоит из 6 попыток, норма времени 18 секунд. Расположение мишеней указано на схеме.

2. Для получения бонуса за время спортсмен обязан выпустить 3 и более стрелы при осуществлении каждой попытки и минимум одна стрела должна попасть в мишень.

3. Бонус за время начисляется за каждую сотую или десятую (зависит от используемого секундомера) долю секунды быстрее нормы времени (ст.8.8). Бонус за время будет умножен на коэффициент в зависимости от количества попаданий в данной попытке. Коэффициент зависит от количества попаданий в мишени в данной попытке:

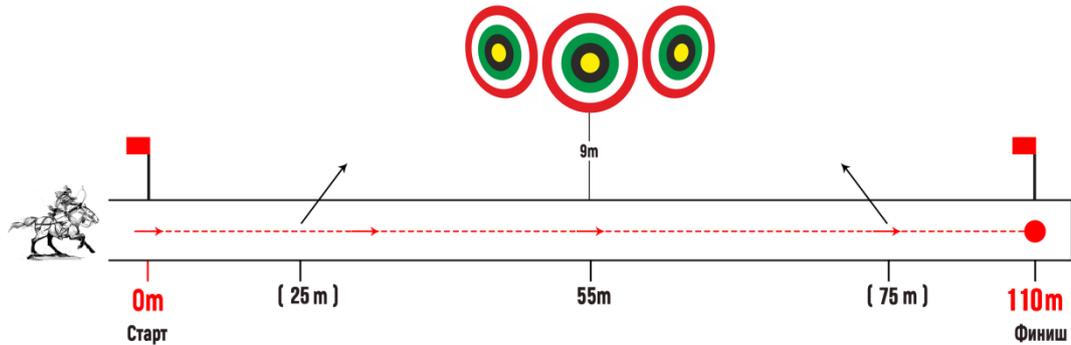
3.1. коэффициент 0,5 при поражении любой из мишеней 1-ой стрелой;

3.2. коэффициент 1 при поражении любой из мишеней 2-мя стрелами;

3.3. коэффициент 1,5 при поражении любой из мишеней 3-мя и более стрелами.

4. При прохождении попытки с превышением нормы времени 18 секунд, результат попытки равен нулю, не зависимо от количества попаданий в мишень.

Статья XVIII-8. *Маршрут Башня-110.*



1. Маршрут Башня-110 состоит из 8 попыток, норма времени 22 секунд. Расположение мишеней указано на схеме.

2. Для получения бонуса за время спортсмен обязан выпустить 3 и более стрелы при осуществлении каждой попытки и минимум одна стрела должна попасть в мишень.

3. Бонус за время начисляется за каждую сотую или десятую (зависит от используемого секундомера) долю секунды быстрее нормы времени (ст. 2.7.6.). Бонус за время будет умножен на коэффициент в зависимости от количества попаданий в данной попытке. Коэффициент зависит от количества попаданий в мишени в данной попытке:

3.1. коэффициент 0,5 при поражении любой из мишеней 1-ой стрелой;

3.2. коэффициент 1 при поражении любой из мишеней 2-мя стрелами;

3.3. коэффициент 1,5 при поражении любой из мишеней 3-мя и более стрелами.

4. При прохождении попытки с превышением нормы времени 22 секунды, результат попытки равен нулю, не зависимо от количества попаданий в мишень.

Статья XVIII-9. *Маршруты категории «Рейд».*

1. Общие правила

1.1. Все маршруты категории «Рейд» состоят из 6 попыток.

1.2. Результатом спортсмена является сумма баллов за все 6 попыток. Спортсмен имеет право делать только один выстрел в каждую из мишеней на маршруте. Стрелы у спортсмена должны находиться в колчане, разрешается стартовать со стрелой на тетиве только в отдельных сериях маршрута.

2. Боевая (соревновательная) дорожка

Трасса длиной:

- 2.1. для маршрутов Рейд 12-60, Рейд 13-60, Рейд 23-60, Рейд 123-60 - 60 метров;
- 2.2. для маршрутов Рейд 123-90, Рейд 23-90, Рейд 233-90 - 90 метров;
- 2.3. для маршрута Рейд 235-150 – 90 метров, 120 метров и 150 метров.

3. Мишени

Используются мишени МР №1 и МР №2. Мишень МР №1 находится на расстоянии 7 метров, а мишень МР №2 на расстоянии 8 метров для от края дорожки. Центр всех мишеней находится на высоте $90 \text{ см} \pm 10 \text{ см}$ от уровня земли.

4. Норма времени, бонусы за время и штрафы за норму времени.

Норма времени для маршрутов длиной:

- 4.1. 150 метров -23 секунды,
- 4.2. 120 метров -18 секунд,
- 4.3. 90 метров – 14 секунд,
- 4.4. 60 метров – 12 секунд.

4.5. Бонус за время начисляется за каждую сотую или десятую (зависит от используемого секундомера) долю секунды быстрее нормы времени (ст. 2.7.6.) и начисляется бонус только при определенном количестве попаданий:

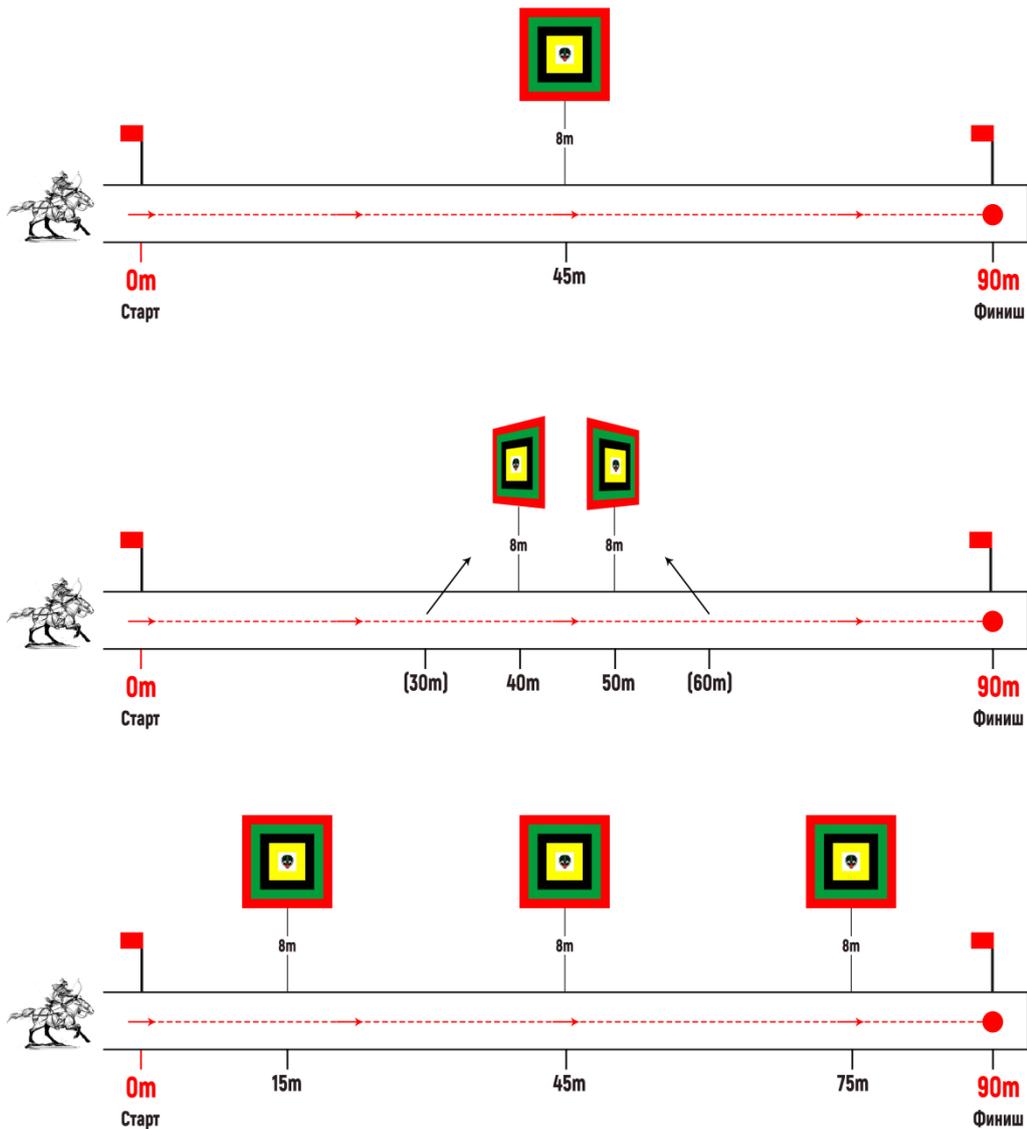
- 4.5.1. одиночная серия – одно попадание;
- 4.5.2. двойная серия – одно попадание;
- 4.5.3. тройная (любая) серия – два попадания;
- 4.5.4. пятерная серия – три попадания.

4.6. Штрафные баллы за время начисляются за каждую сотую или десятую (зависит от используемого секундомера) долю секунды медленнее нормы времени (ст. 2.7.7.). Общее количество баллов за прохождение попытки не может быть меньше нуля.

4.7. Бонусные баллы за попадания начисляются только при определенном количестве попаданий в попытке:

- 4.7.1. попадание в двойной серии в две мишени -2 балла;
- 4.7.2. попадание в любой тройной серии в три мишени - 3 балла;
- 4.7.3. попадание в пятерной серии в пять мишеней - 5 баллов, при попадании в три последовательные мишени – 3 балла (в пятерной серии спортсмену начисляется только один наивысший бонусный балл).

Статья XVIII-10. Маршрут «Рейд 123 -90»



1. Маршрут Рейд 123-90 состоит из трех серий: одиночный боковой выстрел, двойной угловой выстрел и тройной боковой выстрел. Каждая серия состоит из 2-х попыток. Расположение мишеней указано на схеме.

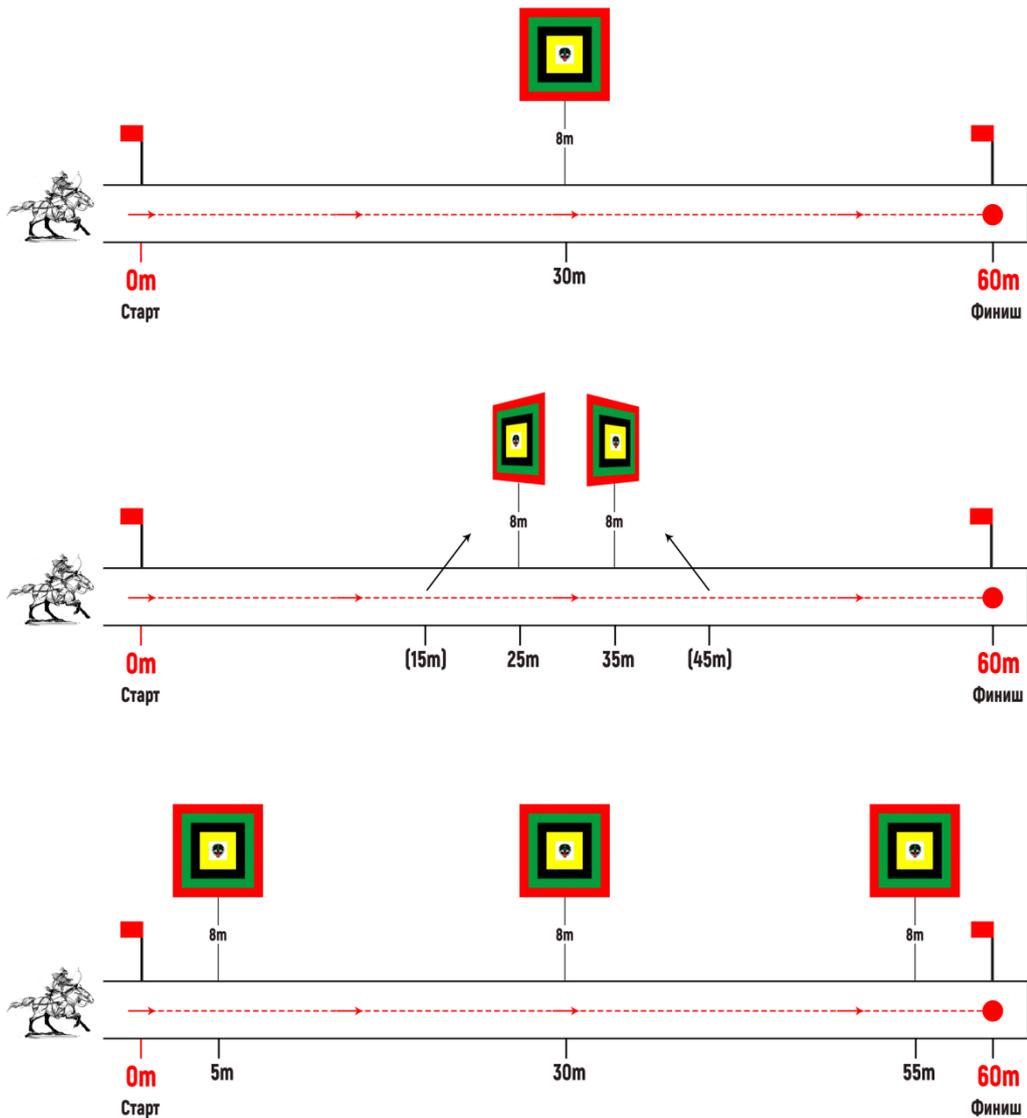
2. Все стрелы должны находиться в колчане.

3. В серии одиночный боковой и двойной угловой выстрел спортсмен имеет право касаться своих стрел только после пересечения линии старта, если спортсмен коснулся своих стрел раньше, чем пересек линию старта, то его первый выстрел не засчитывается, но он может стрелять в оставшиеся мишени.

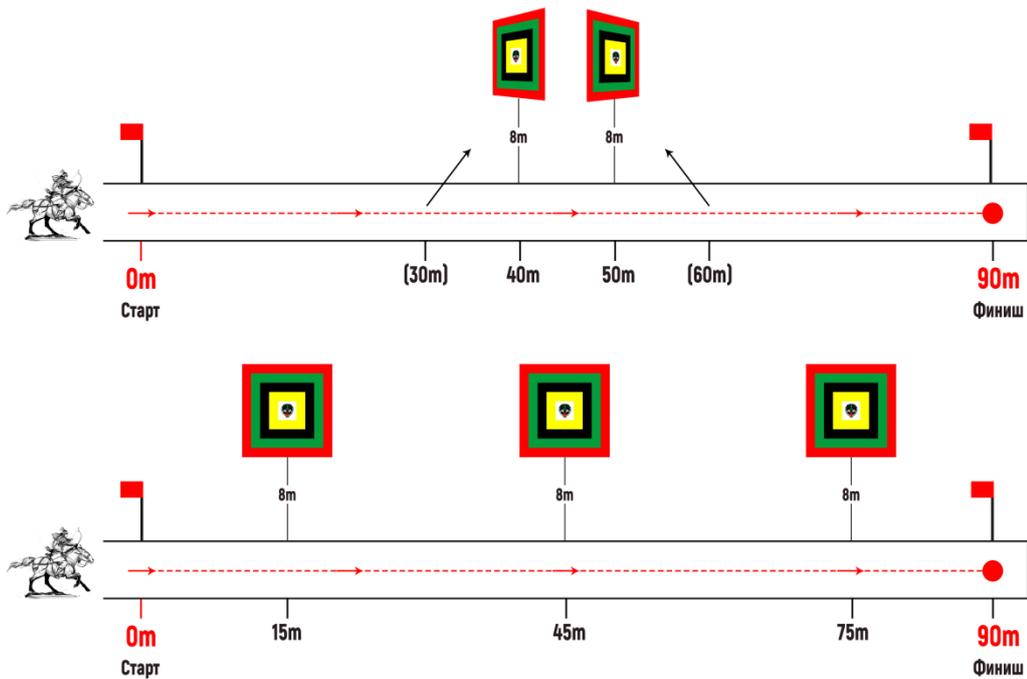
4. В серии тройной боковой выстрел, спортсмен может стартовать со стрелой на тетиве.

5. Норма времени для прохождения маршрута 14 секунд.

Статья XVIII-11. Маршрут «Рейд 123 -60»



1. Маршрут Рейд 123-60 состоит из трех серий: одиночный боковой выстрел, двойной угловой выстрел и тройной боковой выстрел. Каждая серия состоит из 2-х попыток. Расположение мишеней указано на схеме.
2. Все стрелы должны находиться в колчане.
3. В серии одиночный боковой выстрел спортсмен имеет право касаться своих стрел только после пересечения линии старта.
4. В серии двойной угловой и тройной боковой выстрел, спортсмен может стартовать со стрелой на тетиве.
5. Норма времени для прохождения маршрута 12 секунд.

Статья XVIII-12. *Маршрут Рейд 23 -90*

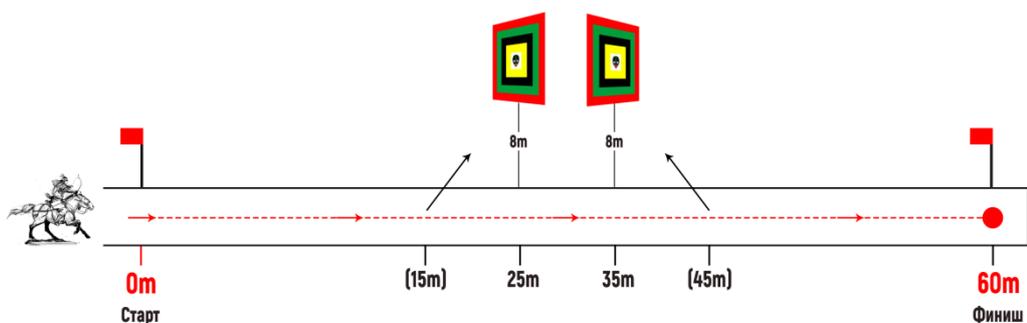
1. Маршрут Рейд 23-90 состоит из двух серий: двойной угловой выстрел и тройной боковой выстрел. Каждая серия состоит из 3-х попыток. Расположение мишеней указано на схеме.

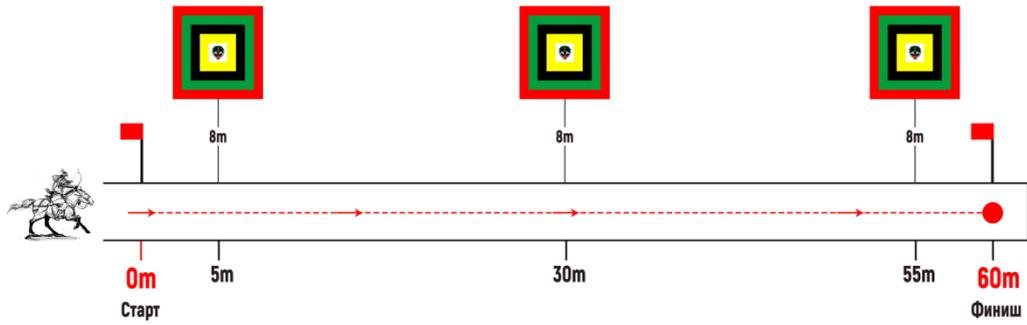
2. Все стрелы должны находиться в колчане.

3. В серии двойной угловой выстрел спортсмен имеет право касаться своих стрел только после пересечения линии старта, если спортсмен коснулся своих стрел раньше, чем пересек линию старта, то его первый выстрел не засчитывается, но он может стрелять в оставшиеся мишени.

4. В серии тройной боковой выстрел, спортсмен может стартовать со стрелой на тетиве.

5. Норма времени для прохождения маршрута 14 секунд.

Статья XVIII-13. *Маршрут Рейд 23-60*



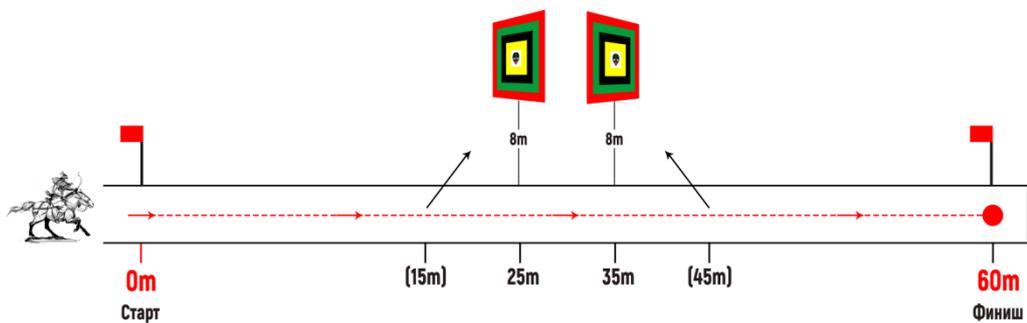
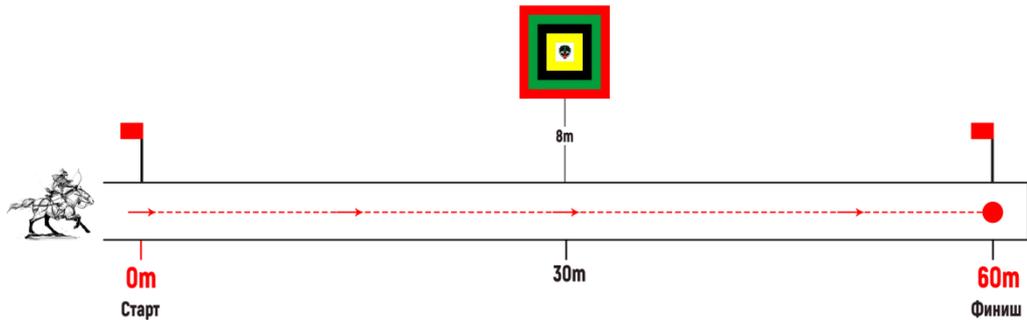
1. Маршрут Рейд 23-60 состоит из двух серий: двойной угловой выстрел и тройной боковой выстрел. Каждая серия состоит из 3-х попыток. Расположение мишеней указано на схеме.

2. Все стрелы должны находиться в колчане.

3. В обеих сериях, спортсмен может стартовать со стрелой на тетиве.

4. Норма времени для прохождения маршрута 12 секунд.

Статья XVIII-14. *Маршрут Рейд 12-60*

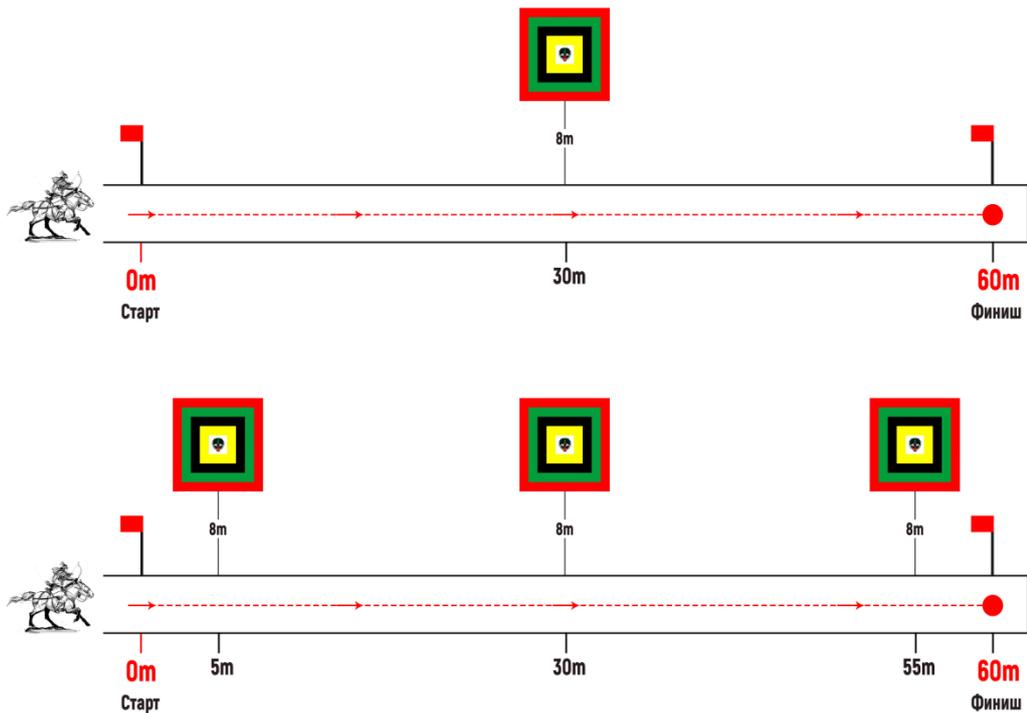


1. Маршрут Рейд 12-60 состоит из двух серий: одиночный выстрел и двойной угловой выстрел. Каждая серия состоит из 3-х попыток. Расположение мишеней указано на схеме.

2. Все стрелы должны находиться в колчане.

3. В обеих сериях, спортсмен может стартовать со стрелой на тетиве.

4. Норма времени для прохождения маршрута 12 секунд.

Статья XVIII-15. *Маршрут Рейд 13-60*

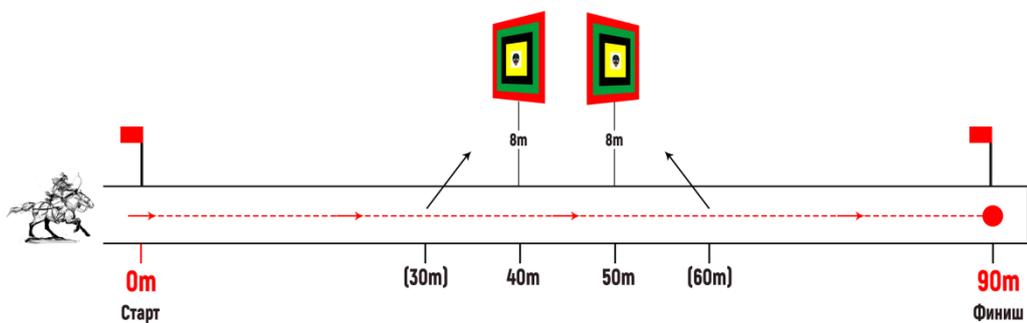
1. Маршрут Рейд 13-60 состоит из двух серий: одиночный боковой выстрел и тройной боковой выстрел. Каждая серия состоит из 3-х попыток. Расположение мишеней указано на схеме.

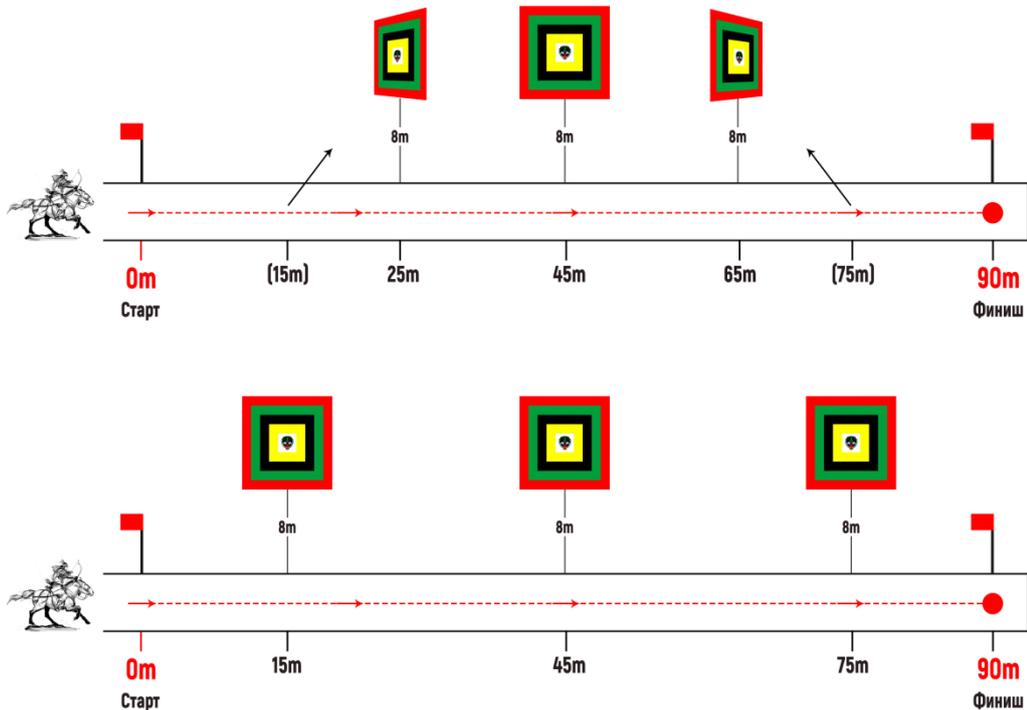
2. Все стрелы должны находиться в колчане.

3. В серии одиночный боковой выстрел спортсмен имеет право касаться своих стрел только после пересечения линии старта.

4. В серии тройной боковой выстрел, спортсмен может стартовать со стрелой на тетиве.

5. Норма времени для прохождения маршрута 12 секунд.

Статья XVIII-16. *Маршрут Рейд 233 -90*



1. Маршрут Рейд 233-90 состоит из трех серий: двойной угловой выстрел, тройной угловой выстрел и тройной боковой выстрел. Каждая серия состоит из 2-х попыток. Расположение мишеней указано на схеме.

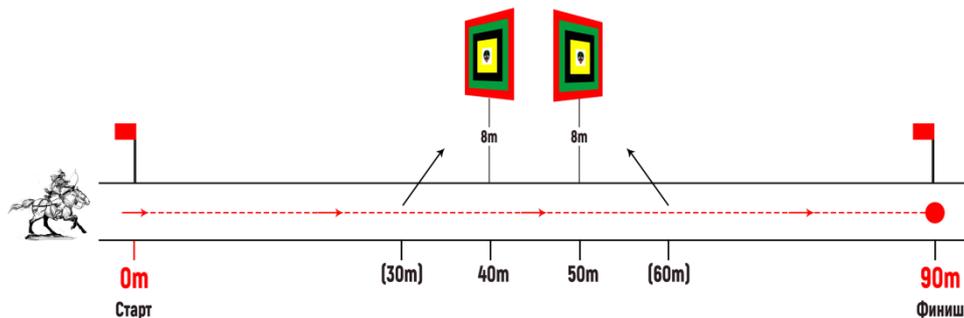
2. Все стрелы должны находиться в колчане.

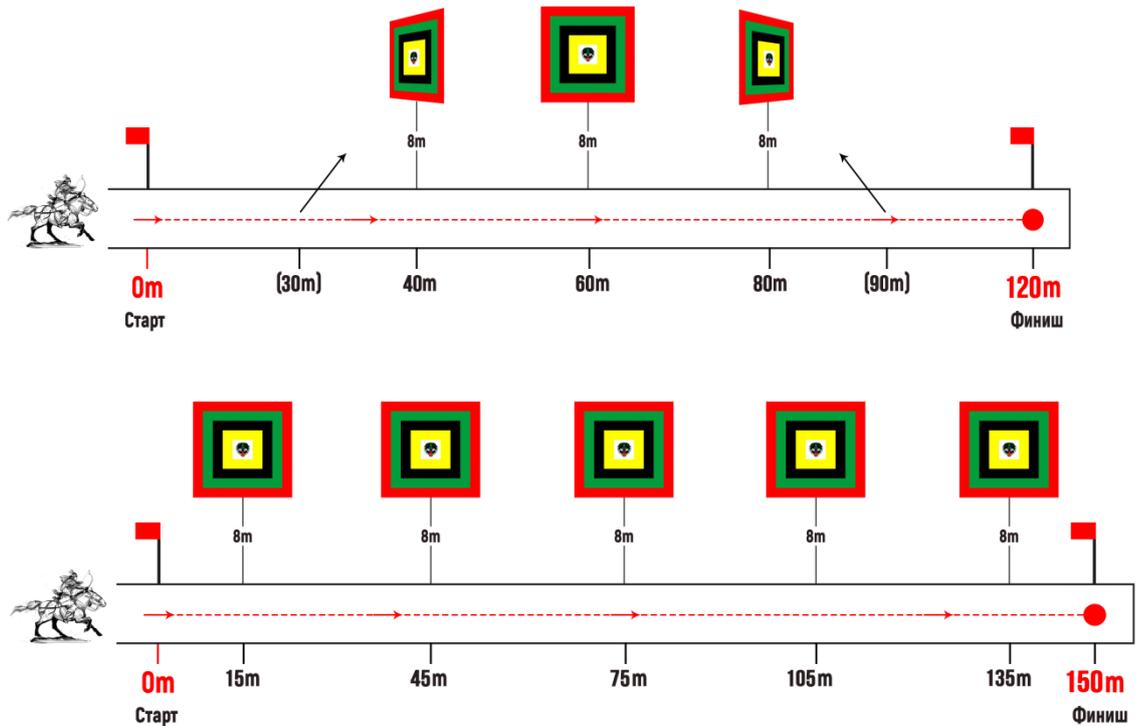
3. В серии двойной угловой выстрел спортсмен имеет право касаться своих стрел только после пересечения линии старта, если спортсмен коснулся своих стрел раньше, чем пересек линию старта, то его первый выстрел не засчитывается, но он может стрелять в оставшиеся мишени.

4. В серии тройной угловой и тройной боковой выстрел, спортсмен может стартовать со стрелой на тетиве.

5. Норма времени для прохождения маршрута 14 секунд.

Статья XVIII-17. *Маршрут Рейд 235 -150*





1. Маршрут Рейд 235-150 состоит из трех серий: двойной угловой выстрел, тройной угловой выстрел и пятерной боковой выстрел. Каждая серия состоит из 2-х попыток. Расположение мишеней указано на схеме.

2. Все стрелы должны находиться в колчане.

3. В серии двойной угловой выстрел и тройной угловой выстрел спортсмен имеет право касаться своих стрел только после пересечения линии старта, если спортсмен коснулся своих стрел раньше, чем пересек линию старта, то его первый выстрел не засчитывается, но он может стрелять в оставшиеся мишени.

4. В серии пятерной боковой выстрел, спортсмен может стартовать со стрелой на тетиве.

5. Норма времени для прохождения серий:

5.1. двойной угловой выстрел - 14 секунд – 90 метров;

5.2. тройной угловой выстрел – 18 секунд – 120 метров;

5.3. пятерной боковой выстрел – 23 секунды- 150 метров

Статья XVIII-18. *Маршрут Охотничий*

1. Общие правила.

1.1 Маршрут может состоять из 1,2,3 или 4 попыток. Организатор соревнований принимает решение о количестве попыток, которое зависит от длины маршрута. Дизайнер маршрута определяет его длину, сколько поворотов будет на маршруте, где и какие мишени будут установлены.

2. Боевая (соревновательная) дорожка.

2.1 Дорожка охотничьего маршрута не должна быть одной большой петлей в одном направлении или длинной прямой линией. Она должна иметь изменения направления как влево, так и вправо. Максимальная общая длина маршрута, за все попытки, не должна быть более 1800 м, то есть, если 2 попытки, то максимальная длина одного маршрута не более 900 метров и т.д. Может быть одна попытка на длинном маршруте не более 1800 м, несколько попыток по одному маршруту в одном направлении, или по одному маршруту в противоположных направлениях, или по разным маршрутам.

3. Норма времени, бонусы за время и штрафы за норму времени.

3.1 Норма времени для охотничьего маршрута рассчитывается путем деления длины маршрута (в метрах) на 350 м/мин, что является средней скоростью движения по маршруту.

3.2 Бонус за время начисляется за каждую сотую или десятую (зависит от используемого секундомера) долю секунды быстрее нормы времени (ст.8.8). Бонус за время будет умножен на коэффициент 0,5.

Пример: «Норма времени маршрута 105,00 секунд. Участник преодолел маршрут за 96,47 секунды, значит его бонусные баллы за время составят: $105,00 - 96,47 = 8,53$ балла умноженные на коэффициент 0,5. Итого $8,53 \times 0,5 = 4,265$ положительных баллов.

Что-бы получить бонусные баллы за время, спортсмен должен поразить минимальное количество мишеней на маршруте. Минимальным количеством является 1/3 от общего количества мишеней на маршруте, округленное в большую сторону до ближайшего целого числа (если 17 мишеней на маршруте, то требуется поразить 6 мишеней)

3.3. При прохождении маршрута медленнее установленной нормы времени, отнимаются штрафные баллы. Штрафные баллы за время начисляются за каждую сотую или десятую (зависит от используемого секундомера) долю секунды, медленнее установленной нормы времени и умножаются на коэффициент 0,5.

Пример: «Норма времени маршрута 105,00 секунд. Участник преодолел маршрут за 114,28 секунды, значит его штрафные баллы за время составят: $114,28 - 105,00 = 9,28$ балла умноженные на коэффициент 0,5. Итого $9,28 \times 0,5 = 4,64$ штрафных баллов

Штрафные баллы за превышение нормы времени вычитаются независимо от того, сколько мишеней было поражено.

4. Прохождение маршрута

4.1 Спортсмен должен двигаться по обозначенному маршруту на всем его протяжении. Сокращение дистанции маршрута запрещено, даже на открытых и неогороженных участках. Если спортсмен покидает обозначенный маршрут, где нет ограждения, он должен вернуться в том же месте на маршруте где его покинул, при этом секундомер не останавливается.

4.2 Если участник покидает обозначенный маршрут в результате потери контроля над лошадью и своевременно не возвращается на маршрут, то судья принимает решение о возможности или не возможности участника продолжать движение по маршруту.

4.3 Если участник покидает обозначенный маршрут, но исправляет ошибку, не теряя при этом контроля над лошадью и снова выходит на маршрут в том же месте, откуда он ушел, ему может быть разрешено продолжить движение по маршруту.

4.4 Если у участника есть существенный отказ снаряжения (не натянутый лук, отсутствие стрел, повреждение амуниции) или проблемы с лошадью, он должен решить, может ли он просто проехать до конца без дальнейшей стрельбы и сохранить набранные баллы или он должен сойти с маршрута и набрать ноль баллов. Отказ оборудования любого рода не считается причиной для повторной попытки.

4.5 Участнику разрешается остановиться и спешиться, если это необходимо, чтобы исправить неисправность своего снаряжения, а затем снова сесть и завершить заезд. Штрафы не применяются, кроме понесенных штрафов за превышение нормы времени. Не должно быть никакой посторонней помощи в устранении проблемы или ремонте.

4.6 Если длинный маршрут состоит из одной попытки, то на середине дистанции должны быть установлены ворота для хронометража. Это позволяет участникам, которые были вынуждены сойти с дистанции на первой половине маршрута, иметь возможность получить баллы на второй половине маршрута. Так же, если участник сошел с дистанции, во второй половине длинного маршрута, он сохраняет набранные баллы за первую половину маршрута.

5. Мишени

5.1 Дальний выстрел (мишень МО №6) располагается свыше 30 м от края дорожки, попадание в любую часть мишени - 10 баллов, попадание в зону на земле вокруг этой мишени размером 5м x 5 м - 5 баллов. При дальнем выстреле, все стрелы, попавшие в мишень и в зону на земле, будут засчитаны.

5.2 Выстрел вверх (мишень МО №5) расположена на расстоянии 1 метра от края дорожки. Попадание в мишень засчитывается, если стрела попадает в мишень или сначала в столб, а затем в мишень при движении стрелы вверх. Попадание в столб не засчитывается как поражение мишени. Если стрела не попадает в мишень при движении вверх, а при падении вниз попадает в мишень сверху, то это не считается попаданием. Если оперение стрелы коснется мишени - это не является попаданием.

Начисление баллов (см. рисунок ниже):

1 балл - за касание стрелой мишени;

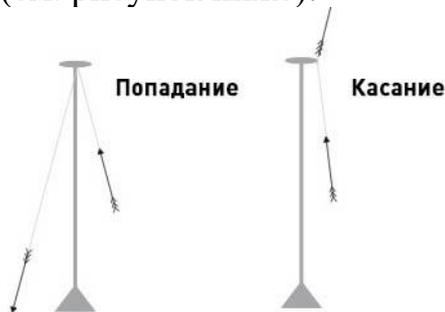
3 балла - за попадание, при котором корпус всадника в вертикальном положении;

5 баллов - за попадание, при котором корпус всадника в согнутом положении под 45 градусов, а локоть находится ниже шеи лошади;

8 баллов - за попадание, из положения при котором корпус всадника согнут вперед, а правое плечо находится ниже шеи лошади.



Попадание - когда стрела после контакта с мишенью отклоняется вниз.
Касание - когда стрела после контакта с мишенью наконечником продолжает движение вверх (см. рисунок ниже).



5.3 Выстрел во время прыжка лошади (мишени МОН№1,2), на маршруте может быть установлено препятствие, высотой не более 50 см, для стрельбы по мишени во время прыжка лошади, однако всегда должен быть альтернативный маршрут без преодоления препятствия, он проходит в стороне от основной линии маршрута и должен быть более длинным, а так же может включать в себя более дальний выстрел по мишени (той же мишени которая связана с прыжком, или другой). Поражение мишени засчитывается только если выстрел был в момент прыжка лошади. Штрафные баллы не начисляются за отказ от преодоления препятствия, когда всадник продолжает движение по альтернативному маршруту.

Начисление баллов:

- спортсмен преодолел препятствие, без выстрела по мишени- 3 балла
- спортсмен преодолел препятствие, произвел акцентированный выстрел, но не поразил мишень – 5 баллов
- спортсмен преодолел препятствие, поразил мишень, то к 5 баллам суммируются целевые очки на пораженной мишени.

6. Целевые попадания.

6.1. Всадник может стартовать со стрелой на тетиве, все остальные стрелы должны быть в колчане. Пройдя через линию старта, всадник может достать необходимое ему количество стрелы из колчана, либо доставать стрелы по одной. Исключением является ситуация, когда в качестве второй мишени указан выстрел вверх. В этом случае разрешено стартовать со стрелой для выстрела вверх (с тупым наконечником) в руке в дополнение к обычной стреле на тетиве.

У спортсмена нет ограничений на количество выпущенных стрел в любую из мишеней при прохождении маршрута. Независимо от типа мишени, если она находится ближе 30 м от края дорожки, засчитывается только одна стрела (при попадании нескольких стрел засчитывается стрела с наибольшим количеством баллов). Исключением являются выстрелы на дальние дистанции более 30 м, когда все стрелы, попавшие в мишень и в зону на земле вокруг мишени размером 5м на 5м будут засчитаны.

В случае, если в мишень попало несколько стрел, а одна из стрел не может быть засчитана из-за перехода лошади на рысь или шаг, стрела с наибольшим количеством баллов должна быть не засчитана. Между выстрелами разрешается ехать любым аллюром.

6.2. Производить выстрелы спортсмен может после линии старта и до линии финиша.

6.3. За любую стрелу, выпущенную до линии старта или после линии финиша, а также когда лошадь перешла с галопа на рысь или шаг, спортсмен получает ноль баллов независимо от того, куда попала стрела. Если судья не может определить, какая из нескольких стрел в мишени была той, о которой сказано выше, то стрела с самым высоким баллом не должна быть засчитана.

6.4. Спортсмен получает за попытку сумму баллов за все попадания в мишень плюс бонус за время в зависимости от его скорости и выполнения определенных условий.

6.5. В случае превышения нормы времени, спортсмену начисляются штрафные баллы за время.

7. Общая оценка.

7.1. Целевые попадания в мишени и бонусы за время складываются в каждой попытке.

7.2. Баллы всех попыток суммируются для получения общего результата. Спортсмен не может получить меньше нуля баллов за попытку.

Статья XVIII-19. *Исключение*

1. Если спортсмен не вышел на дорожку в течение 60 секунд после вызова на старт или не стартовал в течение 40 секунд после разрешения старта судьей, или стартовал, не получив на это разрешение, он получает ноль баллов в данной попытке, но может выполнять оставшиеся попытки в данном маршруте.

2. Если спортсмену оказывалась помощь в виде прямого активного воздействия со стороны зрителей или других участников на управление конем при прохождении маршрута и иных действий, однозначно повлиявших на результат выступления, он получает ноль баллов в данной попытке, но может выполнять оставшиеся попытки в данном маршруте.

3. Если при пересечении линии старта, до разрешения судьи, спортсмен не вернулся на исходную позицию для повторного старта, он получает ноль баллов в данной попытке, но может выполнять оставшиеся попытки в данном маршруте.

4. Если спортсмен не пересек линию старта, финиша в правильном направлении, он получает ноль баллов в данной попытке, но может выполнять оставшиеся попытки в данном маршруте.

5. Если спортсмен не пересек линию старта или финиша верхом на лошади, он получает ноль баллов в данной попытке, но может выполнять оставшиеся попытки на данном маршруте.

6. Если спортсмен претерпел падение с лошади, во время прохождения маршрута, он получает ноль баллов в данной попытке. После падения спортсмена с лошади, медицинский работник проводит обследование спортсмена для его допуска к дальнейшему участию в соревнованиях, отказ спортсмена пройти такое обследование автоматически означает исключение спортсмена из дальнейших соревнований, т.е. техническую дисквалификацию. За повторное падение на маршруте всадник исключается из данного маршрута, но спортсмен сможет продолжить соревнования в других маршрутах.

7. Если спортсмен претерпел падение вместе с лошадью, во время прохождения маршрута, не по вине спортсмена, то он по решению Гранд-Жюри получает возможность повторить попытку на данной или другой лошади и закончить прохождение маршрута. Перед повторной попыткой медицинский работник проводит обследование спортсмена для допуска к дальнейшему участию в соревнованиях, отказ спортсмена пройти такое обследование автоматически означает исключение спортсмена из дальнейших соревнований, т.е. техническую дисквалификацию, а ветеринарный врач принимает решение о допуске упавшей лошади продолжать участие в соревнованиях.

8. Если спортсмен финишировал с потерей лука, он получает ноль баллов в данной попытке, но может выполнять оставшиеся попытки в данном маршруте.

9. Если спортсмен по мнению Главного судьи не в состоянии продолжать соревнование из целесообразности безопасности, либо из-за травмы, он должен прекратить свою попытку, но он не должен быть исключен и все его предыдущие результаты должны быть засчитаны.

10. Выступление спортсмена, которое по мнению Главного судьи является небезопасным из-за травмы, может по усмотрению Главного судьи, быть продолжено после того, как травма будет устранена.

11. Главный судья может разрешить спортсмену завершить любые маршруты, которые он пропустил из-за полученной травмы или по любой другой причине.

12. Если спортсмен допустил нарушение мер безопасности, которые по мнению Главного судьи, могли угрожать его жизни или здоровью, а также жизни или здоровью других участников соревнований, зрителей и животных, он должен быть исключен из соревнований.

Статья XVIII-20. *Определение победителей и призеров соревнований.*

1. Победитель в личных соревнованиях определяется по результатам, показанным во всех маршрутах данных соревнований. Количество баллов, набранных в каждом маршруте, переводится в проценты от максимального результата, показанного на данном маршруте в данных соревнованиях и

принимается за 100%. Результаты в процентах набранных в каждом маршруте суммируются. Первенство определяется по максимальной сумме в процентах, набранных во всех маршрутах соревнования.

2. Если спортсмен был исключен из соревнований какого-либо маршрута, то в данном маршруте ему присваивается 0 очков и, соответственно 0%.

3. При равенстве результатов двух и более участников преимущество имеет участник, у которого больше целевых очков (очки за попадания в мишень).