



CSMLSZ - Aranypatkó Csapatverseny 2022

Versenykiírás

érvényes: 2022.04.20-tól

1. A versenysorozat célja

- lehetőséget biztosítani a 100-105cm-es kategóriákban versenyző amatőr, kezdő-, ifjúsági- és fiatal lovasok számára, hogy lovasklubjuk vagy városuk színeiben indulva, csapatversenyben mérjék össze tudásukat
- erősíteni a lovasokban a csapatszellemet, az összetartozás érzését
- erősíteni a felelősségvállalást a csapatért, a közösségért
- regionális versenyeken általában legnagyobb létszámú 100 cm-es mezőny felosztása
- ezzel sikerélmény megszerzését biztosítani minél több lovas számára

2. Indulási feltételek

A versenyszámban olyan lovasokból álló csapatok vehetnek részt, akik a MLSZ Díjugrató Szabályzata szerint 2022. évben:

- 2.1. Ifjúsági lovasok, kivéve az „Aranyjelvényes” ifjúsági sportolókat
- 2.2. Fiatal lovasok, kivéve az „Aranyjelvényes” sportolókat
- 2.3. Kezdő lovasok, akik az idei évben kezdő lovas kategóriában versenyeznek
- 2.4. Amatőr kategóriában versenyző lovasok (az „amatőr lovas” definíciója megegyezik a CSMLSZ Megyei Díjugrató Bajnokság versenykiírásában 2022. évre meghatározottakkal)

3. A csapatok összeállítása

- 3.1. A csapatok minimum 3, maximum 4 főből állhatnak
- 3.2. A csapat nem állhat kizárólag fiatal és amatőr lovasokból, legalább 1 fő ifjúsági vagy kezdő lovas csapattag szükséges
- 3.3. Egyébként a csapat tetszés szerint állítható össze a 2. pontnak megfelelő lovasokból

4. Versenyszám lebonyolítása – általános szabályok

- 4.1. A versenyszámot csak minimum 3 csapat nevezése esetén rendezzük meg.
- 4.2. Verseny típusa: 100 cm, a Döntőn: 105 cm, 274.§ 5.6. két fázis megszakítás nélkül
- 4.3. A versenyszám nyitott versenyként nem írható ki, egyéni sorrend és eredményhirdetés nincs (kivétel: 4.5).
- 4.4. A versenyszámok részletes lebonyolítási szabályait az **1.sz. melléklet tartalmazza**
- 4.5. Amennyiben a nevezési határidő lezárása után nincs meg a versenyszám megrendezésének minden előzőekben meghatározott feltétele, a versenyrendező dönthet úgy, hogy a már benevezett lovasok érdekében a versenyszámot azonos kiírással, egyéni versenyszámként megrendezi.



5. A csapatok megnevezése

A csapatok egy lovasklub vagy egy település nevében (ajánlott), vagy tetszőleges fantáziánéven indulhatnak, de nincs formális kötelezettség a laccím vagy klubtagság igazolása tekintetében.

6. A versenyenkénti díjazás

6.1. Az 1.-3. helyezett csapat díjazása:

6.1.1. helyezett csapat: 5.000,- Ft/fő „Aranypatkó” ajándékutalvány

6.1.2. helyezett csapat: 3.000,- Ft/fő „Aranypatkó” ajándékutalvány

6.1.3. helyezett csapat: 2.000,- Ft/fő „Aranypatkó” ajándékutalvány

6.2. A versenyen győztes csapat a CSMLSZ által biztosított emlékérmeket kap.

7. A Versenysorozat:

7.1. A versenysorozatban a **CSMLSZ honlapján, a Versenynaptárak/Díjugratás** menüben „Aranypatkó Csapatverseny” fordulóként megjelölt versenyek vesznek részt.

7.2. A versenysorozat bármelyik állomásán indulhat új vagy olyan csapat, aki a versenysorozatban nem, csak az adott versenyen vesz részt.

7.3. A versenysorozat győztese vándorkupát és tárgyjutalmat, az első három helyezett csapat arany, ezüst ill bronzérmeket kap

7.4. A versenysorozat egyes versenyein a csapatok pontokat gyűjtenek az alábbiak szerint:

7.4.1. Az első helyezett annyi pontot kap, ahány induló csapat volt

7.4.2. A második helyezett eggyel kevesebb pontot kap és így tovább...

7.4.3. Az utolsó helyezett csapat 1 pontot kap

	A versenyen induló csapatok száma					
Helyezés	3	4	5	6	7	8
1.	3	4	5	6	7	8
2.	2	3	4	5	6	7
3.	1	2	3	4	5	6
4.		1	2	3	4	5
5.			1	2	3	4
6.				1	2	3
7.					1	2
8.						1



- 7.4.4. Csak olyan csapat szerezhethet pontot, amely kizárás nélkül teljesítette az adott fordulót
- 7.4.5. A „Döntőn” elért helyezések alapján **1,5 szerez** pontot kapnak a csapatok
- 7.5. A versenysorozat győztese az a csapat, amelynek a versenysorozat versenyein a 7.3. pont szerint számított pontjainak összege a legmagasabb
- 7.6. Holtverseny esetén döntőn elért jobb helyezés számít!
- 7.7. A versenysorozat győztese csak olyan csapat lehet, amely
- 7.7.1. A versenysorozat legalább 3 versenyén (a Döntőt is beleértve) részt vett
 - 7.7.2. Részt vesz a döntőn
 - 7.7.3. Az egyes versenyeken azonos néven szerepel
 - 7.7.4. A csapatból legalább 1 versenyző azonos volt minden, az összetett értékelésnél számításba vett fordulóban



A versenysorozat főtámogatója az:



„Aranypatkó” – csapatverseny

Versenykiírás 2022. 1.sz. melléklet

1. A csapatverseny lebonyolításának részletes szabályai

- 1.1. Verseny típusa: „274.§ 5.6. két fázis megszakítás nélkül” alapján, de mindkét fázis elbírálása : „A” szabály szerint, csak alapdíóvel
- 1.2. Magasság:
 - 1.2.1. Általában: 100 cm
 - 1.2.2. A döntőn: 105 cm
- 1.3. Akadályok
 - 1.3.1. Általában: „A” pálya: 6 db akadály 1db kettes ugrással, „B” pálya: 6 db akadály kettes ugrás nélkül
 - 1.3.2. Döntőn: „A” pálya: 6 db akadály 1db kettes ugrással, „B” pálya: 6 db akadály 1 db kettes ugrással
- 1.4. A versenyszámba a csapatversenyen kívül nevezni nem lehet.
- 1.5. Rajtsorrend
 - 1.5.1. A csapatok sorrendjét a versenyszám előtt a csapatvezetők vagy megbízott képviselőjük jelenlétében megtartott sorsolással kell eldönteni.
 - 1.5.2. A döntőn a csapatok az addig elért összpontszámuk alapján, fordított sorrendben indulnak. Azonos pontszámmal érkező csapatok esetén sorsolással kell eldönteni a rajtsorrendet.
 - 1.5.3. A csapaton belül sorrendet a csapatvezetők határozzák meg
 - 1.5.4. A versenyszámban a sorsolás szerinti csapatsorrendben először a négyfős csapatok első lovasai, a második körben pedig a négyfős csapatok második lovasai és a háromfős csapatok első lovasai indulnak stb.

2. Értékelés

- 2.1. Minden egyes csapatnál **fázisonként** a legkevesebb hibapontot szerző három versenyző hibapontszámát kell összeadni. (Tehát a legrosszabb eredmény a 4 fős csapat esetén mindkét fázisban kiesik).
- 2.2. A lóról esés:
 - 2.2.1.a második fázisban lóról esés miatt kizárt lovas első fázisban elért eredménye érvényes
 - 2.2.2.az első fázisban lóról esés miatt kizárt lovas nem folytathatja a versenyszámbot (mindkét fázisból kizárva)!
- 2.3. Az első fázisban a **lóról esés esetét kivéve** egyéb okból (pld pályatévesztés, háromszori ellenszegülés) kizárt lovas
 - 2.3.1.a második fázist akkor teljesítheti, amennyiben a zsűri erre a kizárás körülményit figyelembe véve engedélyt ad.
 - 2.3.1.1. ebben az esetben a lovas második fázisban elért eredménye érvényesnek számít
 - 2.3.1.2. az első fázisban a fázist legtöbb hibaponttal teljesítő lovas hibapontjainak kétszeresét, de minimum 16 hibapontot kap
 - 2.3.2. a zsűri azonban dönthet úgy, hogy nem engedi a 2.fázis megkezdését amennyiben ezt veszélyesnek ítéli. Ebben az esetben a lovast mindkét fázisból kizártnak kell értékelni



- 2.4. A második fázisban kizárt lovas
 - 2.4.1. első fázisban elért eredménye érvényes
 - 2.4.2. a második fázisban a fázist legtöbb hibaponttal teljesítő lovas hibapontjainak kétszeresét, de minimum 16 hibapontot kap
- 2.5. A mindkét fázisból kizárt lovas a csapatverseny szempontjából is kizártnak tekintendő!
- 2.6. A versenyt a legkevesebb összesített hibapontot gyűjtő csapat nyeri, a helyezéseket a hibapontok emelkedő sorrendje alapján határozzuk meg
- 2.7. Azonos összpontszám esetén:
 - 2.7.1. Az 1.-3. helyek esetében összevetés dönt.
 - 2.7.1.1. Az összevetést olyan csapattag lovagolhatja, aki az versenyszámot (mindkét fázist!) kizárás nélkül teljesítette
 - 2.7.1.2. Az összevetés akadályai: az alappálya 2. fázisa („B” fázis)
 - 2.7.2. További helyezések esetében az azonos pontszámmal végző csapatok között holtversenyt kell hirdetni. Az holtversenyben érintett csapatok mindegyike a helyezésekhez tartozó pontszámok összegének matematikai átlagát kapja.

pld hármasholtverseny a 4-6. helyen, 8 induló csapat esetében:

Összpontszám: 5+4+3=12

Átlag: 12:3 = 4, azaz mindhárom csapat 4 pontot kap

3. Csapat kizárása

- 3.1. Amennyiben egy csapatnak nincs három értékelhető eredménye mindkét fázisban, a csapatot ki kell zárni a versenyből.
- 3.2. Ilyen esetben a csapat az értékelésnél nem kap pontot
- 3.3. A többi csapat szerzett pontjainak kiszámításánál a kizárt csapatot is indult csapatként kell tekinteni