

„Nyergelj, fordulj”

Játékos szabadidős sportvetélkedő lovasiskolák, lovas klubok és lovas közösségek részére.



- I. A rendezvény célja:
 - A lovaglás és a lovassport népszerűsítése a lakosság körében.
 - A lovasiskolák közötti kapcsolatok kiépítése, a fiatalok közötti sportbarátságok kialakítása, elmélyítése.
 - A magyar lakosság fizikai aktivitásra, rendszeres testmozgásra ösztönzése, az egészségfejlesztő testmozgás és az egészséges életmód népszerűsítése.
 - A vetélkedő egy országos hatáskörű rendezvény sorozat, melynek állomásain az ország lakossága nemtől, kortól és lovas tudástól függetlenül tud részt venni.
 - Játékos keretek között bemutatni az ország lakosságának az ember és ló több ezer éves kapcsolatát és annak fontosságát.
 - Minél több emberrel megismertetni és kapcsolatba hozni a lovat, azt az élőlényt mely az állatvilág legsokoldalúbb, legnemesebb és legszínesebb állatfaja.
 - Az egészséges és mozgásában korlátozott emberek közötti kapcsolat kiépítése és elmélyítése.
 - A legjobbak számára országos versenyen való részvétel biztosítása, hogy sikeresen képviseljék közösségüket a vetélkedőn.

- II. A rendezvény hatásköre: Országos

- III. A rendezvény fővédnöke: Lázár Vilmos, a Magyar Lovas Szövetség elnöke

- IV. Rendező: **Appaloosa Lovassport Egyesület**
Céggjegyzékszám: 01-09-163183
Adószám:10687583242
Postai cím: 7400. Kaposvár Posta u 16

Magyar Mezőgazdaság Kft.
Céggjegyzékszám: 01-09-163183
Adószám:10687583242
Postai cím: 1141.Budapest Mirtusz u 2.

- V. Licence: Horseman Produkció
- VI. A rendezvény ideje:
Kezdet: 2018. augusztus
Döntő: 2019. április
- VII. A rendezvény felépítése:
1. Megyei selejtezők
 2. Regionális fordulók
 3. Országos döntő
- VIII. A rendezvények helyszínei és időpontjai:
1. Megyei selejtezők: Az adott megyében található lovasiskolák, illetve lovas közösségek létszámától függően kerülnek megrendezésre az adott megye területén belül, változó helyszíneken.
 2. Regionális fordulók: A rendező bizottsági sorsolás eredményeként Vas, Somogy, Békés, Pest, Hajdú-Bihar megye kijelölt helyszínein.
 3. Országos döntő: helyszíne egyeztetés alatt.
 4. Az egyes rendezvények időpontjai egyeztetés alatt az aktuális helyszínek megyei lovassport szövetségeivel.
- IX. Lebonyolítás és játérend:
1. Megyei selejtezők:
 - a) Tíznel több nevezett csapat esetén előselejtezőre kerül sor. Az előselejtezőn résztvevő csapatok elméleti tesztkérdés csomagot töltenek ki. Az elért pontok alapján az első tíz helyezett csapat jogosult a megyei selejtezőn részt venni. Az utolsó, tízedik helyen kialakult pontszám egyenlőség esetén további írásbeli kérdések kerülnek kiadásra egészen addig, amíg el nem dől a továbbjutás sorsa (Tesztek javítása a helyszínen azonnal kivitelezésre kerül).
 - b) A megyei selejtezők alkalmával a résztvevő csapatok a „Székfoglaló”, a „Váltóverseny”, a „Karóra bögre” és a „Cserépfutás” játékaiban, illetve a szellemi vetélkedőben méretik meg tudásukat.
 - c) A megyei selejtező győztes és ezüstérmes csapata jut be a regionális döntőbe.
 2. Regionális döntők:
 - a) A regionális döntőkbe a megyei selejtezőkből továbbjutott csapatok versenyeznek.
 - b) A versenykiírásnak megfelelően minden játék szerepelhet a sorsolás alapján.
 - c) A második-harmadik helyen esetlegesen kialakult holtverseny esetén a szellemi vetélkedő kérdéseiből addig kapják a csapatok a kérdéseket, amíg el nem dől a továbbjutás sorsa.
 - d) A regionális döntő első és második helyezett csapatai jutnak be az országos döntőbe.

3. Országos döntő:

X. Résztvevők: Magyarország regisztrált lovasiskoláinak, klubjainak és lovas közösségeinek tagjai, akik érvényes sportorvosi igazolással rendelkeznek.

Korhatár: Héttől hetvenhét éves korig.

Egyes játékok csapatösszeállításánál részvételi korlátozásokat tartalmaz a versenykiírás, melyet a korlátozás hatálya alá kerülő játék leírása tartalmaz.

XI. Versenykiírás:

- A verseny szervezője a 2018. évi vetélkedőre 10 játékot írt ki, melyből az adott verseny helyszínén kerül kihúzásra 5 játék, mely az adott versenynapon megrendezésre fog kerülni.
- A szellemi vetélkedő minden fordulón megrendezésre kerül az 5 játékon kívül.
- A játékok sorrendjét a szervező határozza meg a sorsolást követően.
- Az egyes játékok tisztaságát és szabályainak betartását a 2 főből álló zsűri felügyeli.
- Csapatlétszám: Minden jelentkező csapat minimum 4, maximum 6 fővel kell, hogy kiálljon minden forduló alkalmával.
- A csapat valamennyi játékosának legalább egy játékban szerepelnie kell.
- A csapatok összetétele az egyes fordulóknál változtatható.
- **Óvás nem lehetséges!**
- Az országos elődöntők megyei beosztása: az elől álló megye a mindenkor szervező, helység megnevezése nélkül, –az elődöntők területi beosztása évenként változtatásra kerül.
- Az országos elődöntők megyei/ budapesti beosztását az alábbi táblázat tartalmazza:

1. terület	2. terület	3. terület	4. terület	5. terület
Vas	Somogy	Pest	Hajdú- Bihar	Békés
Győr-Moson-Sopron	Tolna	Budapest	Borsod-Abaúj-Zemplén	Bács-Kiskun
Fejér	Baranya	Komárom-Esztergom	Szabolcs-Szatmár-Bereg	Csongrád
Veszprém	Zala	Nógrád	Heves	Jász-Nagykun-Szolnok

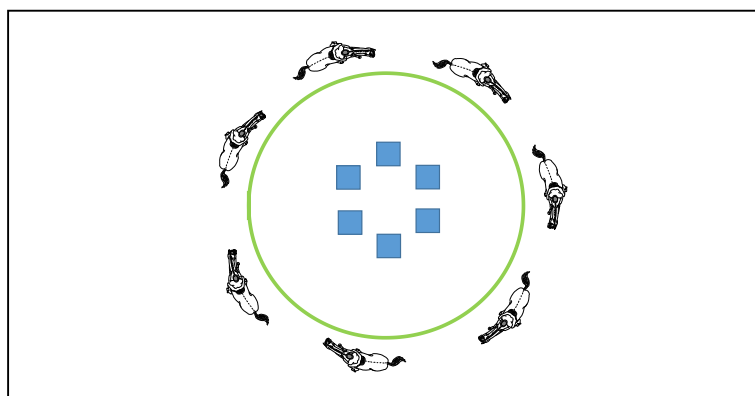
- Az országos döntő helyszíne és ideje egy későbbi időpontban kerül meghatározásra.

XII. Játékok és szabályok:

1. Székfoglaló:

- a) Minden csapat 1 fővel és 1 lóval képviselteti magát.
- b) A versenyszámban a szabályos ló felszerelésén kívül semmilyen segédeszköz nem használható (futószár, kikötőszár stb.).
- c) A csapatok tagjai lovon ülve egy jelölt körön kívül helyezkednek el, egymás mögött lépés jármódban lovagolva.
- d) A körön belüli területen kerülnek elhelyezésre a székek, melyek száma minden fordulóban eggyel kevesebb, mint a lovasok száma.

- e) A székfoglaló kezdetét a játékvezető sípszavának jelzésére a lovasok ügetés jármódban lovagolva kezdik meg.
- f) Az ismételt sípszó hangjára a lovasok a jelölt körön kívül lóról leszállva a lovukat vezetve a székek valamelyikén helyet foglalnak. Az a lovas, akinek nem jut szék, kiesik a versenyből.
- g) Csak azon lovas feladat végrehajtása elfogadható, melynél a széken ülés alkalmával a kantárszárát a kezével fogja!
- h) A következő fordulóban egy szék kivételre kerül, és a játék folytatódik tovább egészen addig, ameddig egy játékos marad talpon.
- i) *A pálya berendezése, csapattagok elhelyezkedése:* a pályán egy 20 méter átmérőjű kör kerül kialakításra faforgáccsal. A kör közepén szintén kör alakzatban kerülnek elhelyezésre a székek (nevezettek száma - 1db).



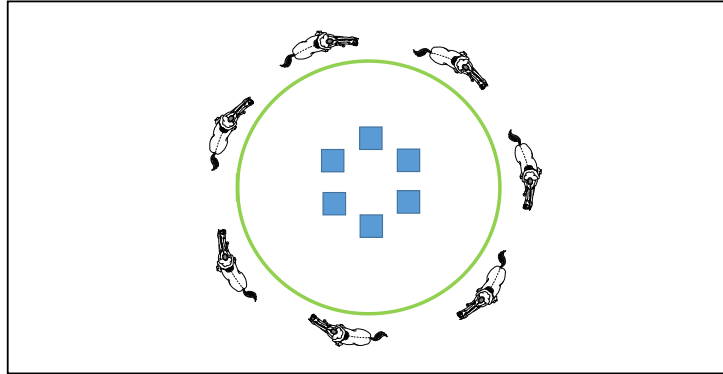
A játék pontozása: minden lovas annyi pontot szerez csapatának, ahányadikként kiesik a versenyből. Az utolsóként megmaradt lovas plusz egy bónuszpontot kap.

A játék győztese: az a csapat, melynek lovasai a legtöbb pontot gyűjtik össze.

2. Kólaivó verseny:

- a) Minden csapat 2 fővel és 2 lóval képviselteti magát.
- b) A versenyszámban a szabályos ló felszerelésén kívül semmilyen segédeszköz nem használható (futószár, kikötőszár stb.).
- c) A csapatok tagjai lovon ülve egy jelölt körön kívül helyezkednek el, egymás mögött lépés jármódban lovagolva, kezükben egy üveg Coca Cola üdítőt fogva.
- d) A játék kezdetét a játékvezető sípszavának jelzésére a lovasok ügetés jármódban idomító ülésben lovagolva kezdik meg. A második sípszóra a lovasok elkezdhetik meginni az üveg tartamát. Az a két lovas, akinek üvege utolsónak ürül ki, kiesik a további versenyből.
- e) Az a versenyző, akinek lova az ügető jármódból visszaesik lépésbe automatikusan kiesik a versenyből.

- f) A lovasok az üveg kiürülését magasba emelt karral jelzik.
- g) *A pálya berendezése, csapattagok elhelyezkedése:* a pályán egy 20 méter átmérőjű kör kerül kialakításra faforgáccsal.



A játék pontozása: minden lovas annyi pontot szerez csapatának, ahányadikként kiesik a versenyből. Az utolsóként megmaradt lovas plusz egy bónuszpontot kap.

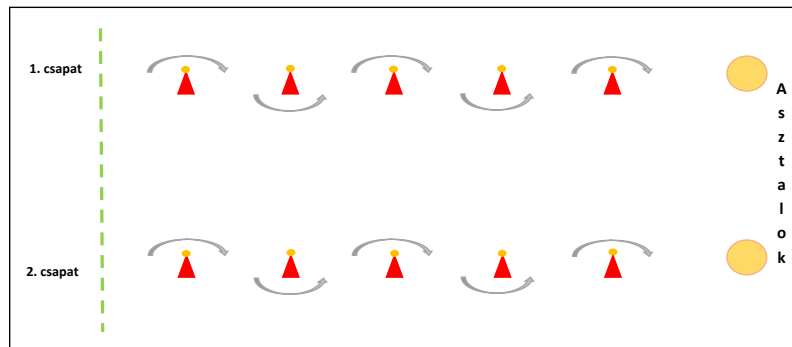
A játék győztese: az a csapat, melynek lovasai a legtöbb pontot gyűjtik össze.

3. Váltóverseny:

- a) Minden csapat 4 fővel és 1 lóval képviselteti magát.
- b) Egyszerre két csapat versenyez egymással. A beosztás és az indulási sorrend sorsolás útján kerül kialakításra.
- c) A versenyszámban a szabályos ló felszerelésén kívül semmilyen segédeszköz nem használható (futószár, kikötőszár stb.).
- d) A csapat tagjai a négyszög egyik rövid falán helyezkednek el, a talajon álló helyzetben a váltóban résztvevő lovukkal együtt.
- e) Minden csapatagnak az összes feladatot teljesítenie kell.
- f) A játék kezdetét jelző sípszó elhangzásakor a csapatok első lovasai lóra ülnek és a pályán elhelyezett bóják között szlalomozva tetszőleges jármódban lovagolva eljutnak a szembe levő rövidfalra. Lóról szállnak, majd a csapatok asztalain található feladatokat megfelelő sorrendben végrehajtják (lásd g. pontban).
- g) A sikeresen végrehajtott feladatok után lóra ülnek, és szlalomozva vissza lovagolnak a kiindulási pontra.
- h) Ezt követően helyet cserél a csapat második lovasával, aki az előbb leírt módon teljesíti a feladatot. Majd következik a harmadik és negyedik lovas.
- i) *Feladatok:*
 - elsőként a vödör vízben található almát kézzel való érintés nélkül szájjal kell kivenni,

- másodikként az asztalon található tálkából a lisztet ki kell fújni és a versenybíróknak az alatta levő ikon nevét be kell mondani,
- harmadikként a cérnaszálon lógó lekváros fánkot kéz érintése nélkül meg kell enni.

j) A pálya berendezése, csapattagok elhelyezkedése:



A játék pontozása: A csapatok a beérkezés idejének sorrendjében 20-18-17-16 stb. pontokat kapnak. A bójákon található labda leesése esetén minden egyes esetben 0,5 pont kerül levonásra.

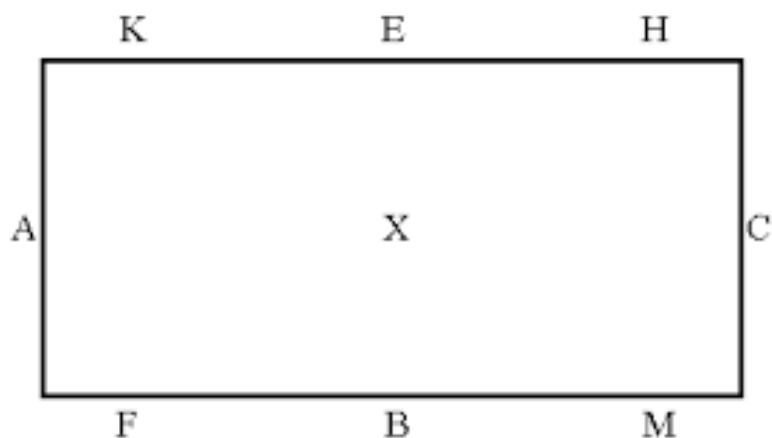
A játék győztese: az a csapat, melynek lovasai az esetleges pontlevonások után a legtöbb pontot gyűjtik össze.

4. Zenés díjlovasló verseny:

- Minden csapat 3 fővel és 3 lóval képviselteti magát.
- A csapatok indulási sorrendje az adott napi játékok kihúzását követően kerül kisorsolásra.
- A kiírt díjlovasló programot 3 fő részvételével csapatonként kell lelovasolni.
- Részvevők:* olyan lovasok, akik a játékot megelőző évben a Magyar Lovas Szövetség díjlovasló rajtengedély vizsgájával nem rendelkeztek, illetve azt a játék évében szerezték meg.
- Szerszám és felszerelés:* Díjlovasló Szabályzat előírásai szerint.
- A feladatot a Magyar Lovas Szövetség Díjlovasló Szakágának szabályai szerint bírálják el. A bírók minden feladatot 1-től 10-ig adott pontokkal jutalmazzák.
- A csapatok a díjlovasló feladatban elért pontszámukhoz további „zenei” bónuszpontot kapnak, melynek mértéke 10 és 20 pont között kerül megítélésre a bírók döntése alapján.
- Program:

Feladat			x
1.	A E-B közt	Belovagolás munkaügetésben egymás után, E-B vonalon egymás mellé felsorakozva az éllovastól balra állj, köszönés	
2.	C	Jobbról egyesével elindulni munkaügetésben a középvonal irányába, C-nél jobb kézre	
3.	K-M	Átlóváltás, az átlóvonalon könnyűügetés	
4.	H-K közt	10m kiskör, minden lovas egyszerre	
5.	A C	Középből Páratlanok jobb kézre, párosok bal kézre	
6.	H-K és M-F közt	Fordulat jobbra, illetve balra minden lovas egyszerre bal kezek találkozásával, majd kezet váltani	
7.	A C	Középből egyenként egymás után felsorakozni Bal kézre	
8.	E	Nagykör, 1x körül	
9.	E	Munkavágtá, 1 1/2x körül, beugratás egyszerre az éllovas E-hez érésekor	
10	B	Egyenesen	
11	H-F	Átlóváltás, átmenet munkaügetésbe egyszerre az éllovas F-hez érésekor	
12	F-A-K	Munkaügetés	
13	K-H közt	Fordulat jobbra minden lovas egyszerre	
14		A középvonalon állj (5mp)	
15		Munkaügetésben megindulni, a hosszúfalon a bal kézre	
16	H-K közt	Átváltás 10m átmérővel minden lovas egyszerre	
17	M-F közt	Átváltás 10m átmérővel minden lovas egyszerre	
18	H-F F	Átlóváltás, középügetés Munkaügetés	
19	A C	Középből Páratlanok a jobb kézre, párosok a bal kézre	
20	H-K és M-F közt	Kiskör 10m, minden lovas egyszerre	
21	A C	Egyesével felsorakozni a középvonalra Jobb kézre	
22	M-F közt	Fordulat jobbra minden lovas egyszerre, a hosszúfal elérésekor bal kézre, majd felzárkózni egyesével	
23	A	Minden lovas egyszerre fordulat balra	
24	E-B közt	Felsorakozni egymás mellé, állj, köszönés	
		Egyesével jobbról előre középplépsben elindulni, és hosszú száron elhagyni a négyyszöget	

i) A pálya berendezése: 20 x 40m „Kis díjlovagló négyszög”



A játék pontozása:

I. helyezett csapat:	8 pont
II. helyezett csapat:	7 pont
III. helyezett csapat:	6 pont
IV. helyezett csapat:	5 pont
V. helyezett csapat:	4 pont
VI. helyezett csapat:	3 pont
VII. helyezett csapat:	2 pont
VIII. helyezett csapat:	1 pont

Az adott versenyszámban holtverseny esetén a helyezéért kapott pont-számok átlagát kapják a csapatok.

A játék győztese: az a csapat, amelyik a legtöbb pontot éri el.

5. Díjugrató stílusverseny:

- Minden csapat 3 fővel és 3 lóval képviselteti magát.
- A csapatok indulási sorrendje az adott napi játékok kihúzását követően kerül kisorsolásra.
- Résztevők:* olyan lovasok, akik a játékot megelőző évben a Magyar Lovas Szövetség díjugrató rajtengedély vizsgájával nem rendelkeztek, illetve azt a játék évében szerezték meg.
- A játék egy forduló, amelyben az első körben a csapatok első lovasai teljesítik a pályát, majd következik minden csapat második lovasa, végezetül a csapatok harmadik lovasai fejezik be a játékot.
- A játék elbírálása a Magyar Lovas Szövetség Díjugrató Szakágának lovasok stílusversenyének szabályai szerint történik.
- A pályát be nem fejező, illetve kizárt versenyző a versenyszám legkevesebb stíluspontját elért lovas eredményének mínusz 3 ponttal csökkentett pontszámát kapja.

- g) *A pálya berendezése:*
- Akadályok száma: 8 db, benne 1 kettes ugrással
 - Akadály magasság: 80cm.
 - Kiírt iram: 325m/perc
- h) A díjugrató pálya megépítése az adott forduló helyszínének ismerete és sajátosságainak ismeretében kerül megépítésre.

A játék pontozása:

I. helyezett csapat:	8 pont
II. helyezett csapat:	7 pont
III. helyezett csapat:	6 pont
IV. helyezett csapat:	5 pont
V. helyezett csapat:	4 pont
VI. helyezett csapat:	3 pont
VII. helyezett csapat:	2 pont
VIII. helyezett csapat:	1 pont

Az adott versenyszámban holtverseny esetén a helyezéért kapott pontszámok átlagát kapják a csapatok.

A játék győztese: az a csapat, melynek lovasai a legtöbb stíluspontot gyűjtik össze.

6. Fogathajtó csapatverseny:

- a) Minden csapat 3 fogathajtóval képviselteti magát.
- b) A versenyszámhoz igénybevett kettes fogatot a verseny szervező bizottsága biztosítja!**
- c) A játék ideje alatt a segédhatói feladatokat a fogat tulajdonosa látja el, aki csak abban az esetben avatkozik be, ha baleset veszélye áll fenn.
- d) Résztevők: olyan fogathajtók, akik a játékot megelőző évben a Magyar Lovas Szövetség fogathajtó rajtengedély vizsgájával nem rendelkeztek, illetve azt a játék évében szerezték meg.
- e) A játék egy forduló, melynek első körében a csapatok első hajtói teljesítik pályát, majd következik minden csapat második hajtója, végezetül a csapatok harmadik fogatversenyzői fejezik be a játékot.
- f) A játék elbírálása a Magyar Lovas Szövetség Fogathajtó Szabályzata szerint kerül elbírálásra.
- i) A fogatpályát be nem fejező, illetve kizárt versenyző mínusz 2 ponttal terheli csapata pontszámát.
- j) *A pálya berendezése:*
- Akadály kapuk száma: 10 db, benne 2db összetett akadállyal
 - Bója távolság: tengelytávolság +30cm.
 - Kiírt iram: 220m/perc
- k) A fogathajtó pálya megépítése az adott forduló helyszínének ismerete és sajátosságainak ismeretében kerül megépítésre.

A játék pontozása:

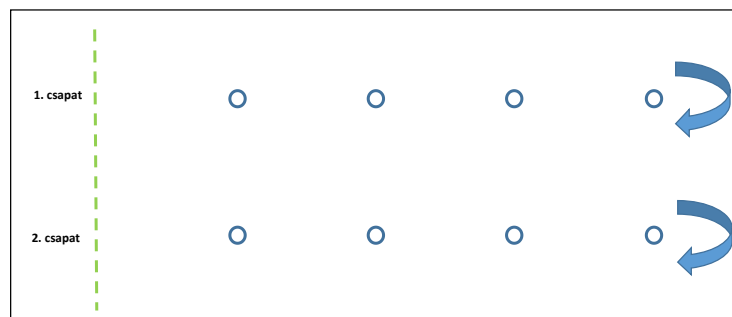
I. helyezett csapat:	8 pont
II. helyezett csapat:	7 pont
III. helyezett csapat:	6 pont
IV. helyezett csapat:	5 pont
V. helyezett csapat:	4 pont
VI. helyezett csapat:	3 pont
VII. helyezett csapat:	2 pont
VIII. helyezett csapat:	1 pont

Az adott versenyszámban holtverseny esetén a helyezéért kapott pontszámok átlagát kapják a csapatok.

A játék győztese: az a csapat, melynek fogathajtói a legkevesebb hibaponttal teljesítik a feladatot. Pontegyenlőség esetén a jobb idő rangsorol.

7. Karóra bögre váltóverseny:

- Minden csapat 4 fővel és 1 lóval képviselteti magát.
- A versenyszámban a szabályos ló felszerelésen kívül semmilyen segédeszköz nem használható (futószár, kikötőszár stb.).
- A játékot egyszerre két csapat lovasai teljesítik időre. A beosztás és az indulási sorrend sorsolás útján kerül kialakításra.
- A csapat tagjai a négyszög egyik rövid falán helyezkednek el, a talajon álló helyzetben a váltóban résztvevő lovukkal együtt.
- A játék kezdetét jelző sípszó elhangzásakor a csapatok első lovasai lóra ülnek és a pályán elhelyezett karók mellett tetszőleges jármódban lovagolva az első tetejére egy bögrét helyeznek el. Az utolsó karóhoz érve azt megkerülik és visszavágtáznak a starthelyre.
- Ezt követően lóra ülnek a második lovasok és egy újabb bögrével a kezükben a második karóhoz érkeve elhelyezik azt, majd az utolsó karót megkerülve visszalovagolnak a kiindulópontra.
- Ezután a harmadik és negyedik lovasok teljesítik a pályát.
- Ha egy bögre leesik a földre, a lovasnak le kell szállnia lováról és a bögrét a karóra helyezve lóra ülve kell folytatni a versenyt.
- A pálya berendezése, csapattagok elhelyezkedése:*



A játék pontozása:

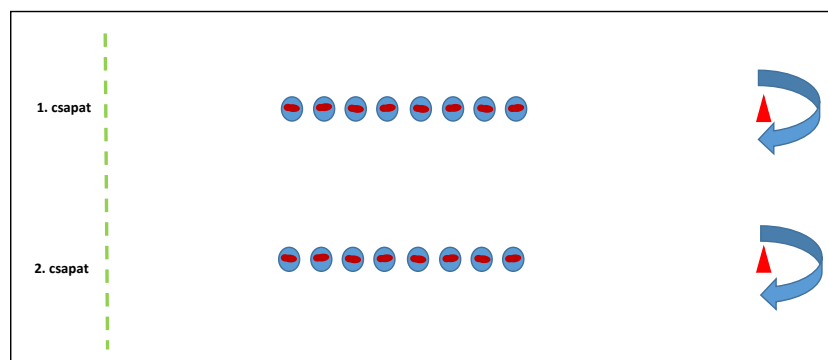
I. helyezett csapat:	8 pont
II. helyezett csapat:	7 pont
III. helyezett csapat:	6 pont
IV. helyezett csapat:	5 pont
V. helyezett csapat:	4 pont
VI. helyezett csapat:	3 pont
VII. helyezett csapat:	2 pont
VIII. helyezett csapat:	1 pont

Az adott versenyszámban előforduló időazonosság esetén a helyezését kapott pont-számok átlagát kapják a csapatok.

A játék győztese: az a csapat, melynek lovasai a legrövidebb időn belül teljesítik a feladatot.

8. Cserépfutás:

- Minden csapat 4 fővel és 1 lóval képviselteti magát.
- A versenyszámban a szabályos ló felszerelésen kívül semmilyen segédeszköz nem használható (futószár, kikötőszár stb.).
- A játékot egyszerre két csapat lovasai teljesítik időre. A beosztás és az indulási sorrend sorsolás útján kerül kialakításra.
- A csapat tagjai a négyzög egyik rövid falán helyezkednek el, a talajon álló helyzetben a váltóban résztvevő lovukkal együtt.
- A játék kezdetét jelző sípszó elhangzásakor a csapatok első lovasai lóra ülnek és a pályán elhelyezett műanyag cserép sorhoz lovagolnak.
- Lóról szállnak és a cserépsor minden egyes cserépre rálépve átsétálnak, majd ezt követően lóra ülve a rövid falon található bóját megkerülve visszalovagolnak a starthelyre.
- Ezt követően lóra ülnek a csapatok második- harmadik és végül negyedik lovasai is, és az előbb leírt módon ők is teljesítik a feladatot.
- Ha egy cserép a gyakorlat közben felborul, a lovasnak fel kell állítania és csak ezt követően ülhet lóra folytatva a feladatot.
- A pálya berendezése, csapattagok elhelyezkedése:*



A játék pontozása:

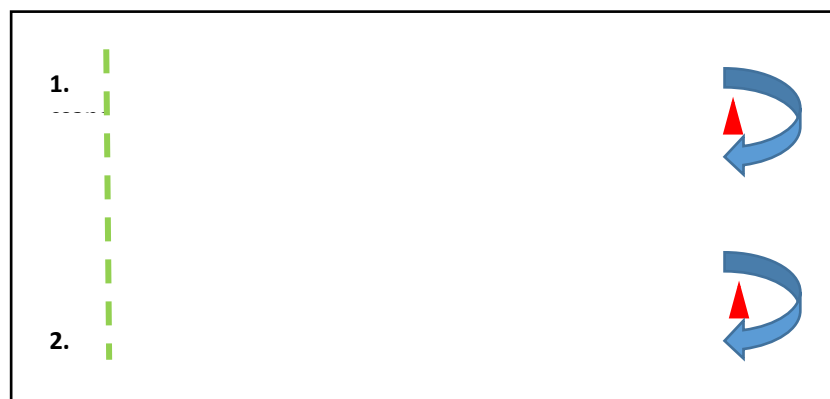
I. helyezett csapat:	8 pont
II. helyezett csapat:	7 pont
III. helyezett csapat:	6 pont
IV. helyezett csapat:	5 pont
V. helyezett csapat:	4 pont
VI. helyezett csapat:	3 pont
VII. helyezett csapat:	2 pont
VIII. helyezett csapat:	1 pont

Az adott versenyszámban előforduló időazonosság esetén a helyezéért kapott pont-számok átlagát kapják a csapatok.

A játék győztese: az a csapat, melynek lovasai a legrövidebb időn belül teljesítik a feladatot.

9. Csikósok és betyárok vetélkedése (patrac lovaglás):

- Minden csapat 4 fővel és 1 lóval képviselteti magát.
- A lovak a lovas felszerelések közül, csak csikókantárt viselhetnek.
- A játékot egyszerre két csapat lovasai teljesítik időre. A beosztás és az indulási sorrend sorsolás útján kerül kialakításra.
- A csapat tagjai a négyszög egyik rövid falán helyezkednek el, a talajon álló helyzetben a váltóban résztvevő lovukkal együtt.
- A csapatok első és harmadik lovasai szőrén, míg a második és negyedik lovasok patracal kell, hogy teljesítsék a feladatot. A starthelyen történő lóra szállásban a csapat többi tagja segídezhet.
- A feladat teljesítése közben bekövetkező lóról esés esetén a lovasnak lovát vezetve kell a feladatát tovább teljesíteni.
- A játék kezdetét jelző sípszó elhangzásakor a csapatok első lovasai lóra ülnek és a pálya szemben levő oldalán található bóját megkerülve lovagolnak végig a pályán, tetszőleges jármódban lovagolva.
- A kiinduló starthelyre érve lóról szállnak és a versenyben a második-harmadik és negyedik lovasok is hasonlóképpen teljesítik.
- A pálya berendezése, csapattagok elhelyezkedése:*



A játék pontozása:

I. helyezett csapat:	8 pont
II. helyezett csapat:	7 pont
III. helyezett csapat:	6 pont
IV. helyezett csapat:	5 pont
V. helyezett csapat:	4 pont
VI. helyezett csapat:	3 pont
VII. helyezett csapat:	2 pont
VIII. helyezett csapat:	1 pont

Az adott versenyszámban előforduló időazonosság esetén a helyezéért kapott pont-számok átlagát kapják a csapatok.

A játék győztese: az a csapat, melynek lovasai a legrövidebb időn belül teljesítik a feladatot.

10. „Nyergelj,- fordulj” váltóverseny

- a) Minden csapat 4 fővel és 1 lóval képviselteti magát. Plusz egy játékos feladata a csapat lovának biztonságos megtartásából áll.
- b) A lovak a starthelyen csak kötőféket és vezetőszarat viselhetnek.
- c) A játékot egyszerre két csapat lovasai teljesítik időre. A beosztás és az indulási sorrend sorsolás útján kerül kialakításra.
- d) A játéktér szemben levő oldalán található asztalokon kerülnek elhelyezésre a lovak kantározásához és nyergeléséhez szükséges felszerelések szétszerelt állapotban. A csapattagok feladata az asztalnál található eszközök összeszerelése, a kiinduló pontra való eljuttatása, majd a lovuk felszerszámozása.
- e) Az elsőként induló versenyző feladata a kantár összeszerelése. Ha ez megtörtént magasba emelt karral kell, hogy jelezze csapattársainak.
- f) A második csapattag feladata a jelzés láttán a következő:
 - Szaladni az asztalhoz, megfogni az összeszerelt kantárt.
 - Visszafutni a starthelyre az elsőnek indult csapattárral együtt.
 - Felkantározni a lovat, ráállítva a ló fejére a kantárt.
- g) A harmadikként induló versenyző feladata a nyereg összeszerelése. Ha ez megtörtént magasba emelt karral kell, hogy jelezze csapattársainak.
- h) A negyedik csapattag feladata a jelzés láttán a következő:
 - Szaladni az asztalhoz, megfogni az összeállított nyeret.
 - Visszafutni a starthelyre a harmadiknak indult csapattárral együtt.
 - Felnyergelni a lovat beállítva a kengyelhosszt, majd lóra szállva egyik kezét magasba emelve jelezni a játék végét.



A játék pontozása: A csapatok a beérkezés idejének sorrendjében 20-18-17-16 stb. pontokat kapnak. A helytelenül, vagy nem megfelelő helyre kerülő tartozékok esetén minden egyes esetben 0,5 pont kerül levonásra.

A játék győztese: az a csapat, melynek lovasai az esetleges pontlevonások után a legtöbb pontot gyűjtik össze.

11. Szellemi vetélkedő

- a) A csapatot maximum 6 fő képviselheti.
- b) A játékban egyszerre két csapat vetélkedik egymással.
- c) A csapatok egyszerre kapják meg a kérdést. A beosztás és az indulási sorrend sorsolás útján kerül kialakításra.
- d) A válasz lehetősége azt a csapatot illeti, aki a kérdés elhangzását egy gomb megnyomásával elsőként jelzi (az asztaluknál a lámpa világít).
- e) Rossz, illetve érvénytelen válasz esetén a válaszadás joga a másik csapatot illeti meg.

A játék pontozása: A csapatok minden helyes válasz esetén 2 pontot kapnak. Helytelen, illetve rossz válasz esetén mínusz 4 pont kerül levonásra a csapat eredményéből.

A játék győztese: a vetélkedő során szerzett pontok hozzáadódnak a többi versenyszámban szerzett pontokhoz.

A vetélkedő sorozat fordulójának győztese és helyezetteinek rangsora a szerzett pontok alapján alakul ki. Pontszám azonosság esetén a csapatok tagjai még egy kérdést kapnak a „Szellemi vetélkedő” játék kérdései közül a végső sorrend eldöntésére.

XIII. Nevezés:

Nevezni kizárólag az appaloosa23@freemail.hu e-mail címre, a jelen versenykiírás mellékletét képező nevezési lap (1. számú melléklet) aláírt, szkennelt változatának megküldésével lehetséges.

Nevezési határidő: 2018. 08. 30. 24:00 óra

Nevezési díj: 12.000 Ft/csapat

A nevezési díj befizetésének határideje a nevezési határidő napja: 2018.08.30.

A nevezési díjat az alábbi számlaszámra várjuk:

10918001-00000079-76800001

A közleményben kötelező feltüntetni a nevező lovasiskola vagy csapat nevét!

XIV. Díjazás:

A rendezvény sorozat teljes díjazása meghaladja a 8 millió forintot tárgyi juttatások formájában!

1. Megyei fordulókön minden csapat emléklap díjazásban részesül.
I-III. helyezett csapat serleg.
2. Regionális fordulókön minden csapat emléklap díjazásban részesül.
I-III. helyezett csapat serleg és tiszteletdíj.
3. Országos döntőn minden csapat emléklap díjazásban részesül.
I-III. helyezett csapat serleg.
I-VI. helyezett csapat tárgy jutalom.

XV. Költségek:

A verseny szervezésével, lebonyolításával kapcsolatos összes felmerülő költséget a szervezők viselik.

Az utazási, étkezési, szállás és az egyéb felmerülő költségeket a csapatok maguk viselik.

XVI. Egyéb feltételek:

A rendezvényeken közreműködő lovaknak rendelkezniük kell az érvényes orvosi igazolásokat tartalmazó útlevelekkel:

- Egy éven belüli negatív vérvizsgálati lelet igazolása lovak fertőző kevésvérűségéről
- Három éven belüli negatív vérvizsgálati lelet takonykórról
- A ló influenza elleni védőoltás (vakcinázás) szabályai:

Vakcina	Beadás időpontja	Mikor versenyezhet
Alapimmunizálás:	Első oltás: 0-ik nap	
	Második oltás: 21-92 nap között	7 nappal a második oltás után
Első emlékeztető oltás:	a második oltást követő 7 hónapon belül	7 nappal az oltás után
		A második oltást követő 6 hónap + 21 napig
Emlékeztetők:	Az előző oltást követő 1 éven belül	7 nappal az oltás után
		A versenyt megelőző 6 hónap + 21 napon belül kellett vakcinát kapnia

Kaposvár, 2018. március 30.

Rendezőség