

Правила проведения турнира по рубке с коня

Вариант 1/2018

1. В турнире принимают участие 8, 16 или 32 всадника, при необходимости проводится отборочный тур. В отборочном туре всадники проходят одно упражнение. По итогам отборочного тура на соревнования допускаются лучшие по скорости прохождения дистанции и поражению мишени 8,16 или 32 всадника.
2. При распределении турнирной таблицы члены одной команды не участвуют в поединках друг против друга в первом раунде (по возможности). Турнирная таблица формируется таким образом, чтобы избежать повторов при определении участников поединков 1 раунда в различных упражнениях.
3. Участники поединка вызываются на стартовую линию за минуту до объявления команды "старт". Одновременно объявляется следующая пара участников. Если кто-либо из участников соревнований не является на стартовую линию в течение одной минуты после объявления команды "старт", то такой участник не допускается к дальнейшему выполнению текущего упражнения, а в текущем раунде техническая победа признаётся за его соперником. Соперник стартует один для получения баллов в текущем раунде.
4. Техническое поражение в одном виде упражнений не мешает участию в других видах упражнений.
5. По команде ведущего "На старт", участники должны находиться на стоящих на месте конях с обнаженным клинком в положении «На плечо», по команде «Марш-марш» участники начинают движение по своей дорожке. Дистанция проходится «На галопе». Запрещено использование шпор. Запрещено использование шашки для управления лошадью. За нарушение – дисквалификация на текущее соревнование.
6. Если к моменту достижения первой мишени спортсмен не смог перевести коня в галоп, то такой спортсмен дисквалифицируется на участие в данном упражнении, но может принять участие в следующих упражнениях.
7. В случае потери оружия, удара по стойке, падения с коня - техническая победа признаётся за соперником.
8. За потерю головного убора начисляется штраф в 3 балла.
9. В случае потери коня или выезда с линии боевой дорожки (потеря управления конем) участник дисквалифицируется на период всех соревнований.

10. В случае попадания по стойке обоими участниками техническая победа признаётся за тем из них, кто победил бы без учёта данного нарушения. Такой участник переходит в следующий раунд, но баллы за текущий раунд ему не начисляются.
11. Падение с коня или потеря оружия обоими соперниками приводит к техническому поражению обоих, в следующий раунд никто из них не переходит. Если подобное происходит в финальном поединке, то в этом случае проводится повторный финальный поединок между двумя выбывшими в полуфинале спортсменами. Если один из таких спортсменов проиграл с учётом дисквалификации, то победа в раунде признаётся за оставшимся спортсменом, а финальный заезд не проводится.

Определение победителя заезда:

12. Победителем заезда признаётся тот спортсмен, голова коня которого пересекла линию финиша первой (при условии поражения им не менее трёх мишеней). Более быстрое прохождение дистанции обеспечивает победу в поединке только при условии успешного поражения не менее трёх мишеней.
13. При этом если пришедший к финишу вторым спортсмен срубил больше мишеней, то соотношение между поражёнными мишенями и временем определяется как: одна мишень = одна секунда времени (так, спортсмен, проигравший 1 секунду времени, но срубивший на 2 мишени больше, будет признан победителем).
14. При одновременном прохождении линии финиша победителем признаётся спортсмен, успешно срубивший большее число мишеней.
15. В случае если оба спортсмена срубят меньше трёх мишеней, победителем по общему правилу признаётся тот спортсмен, который поразил большее число мишеней за меньшее время. При этом баллы за время не начисляются.
16. Победитель поединка (заезда/раунда) объявляется сразу после завершения заезда. Победитель возвращается на предстартовое поле, а проигравший следует в зону ожидания.
17. После завершения всех упражнений места спортсменов определяются исходя из баллов за поражённую мишень, а также баллов за среднее время прохождения дистанции.