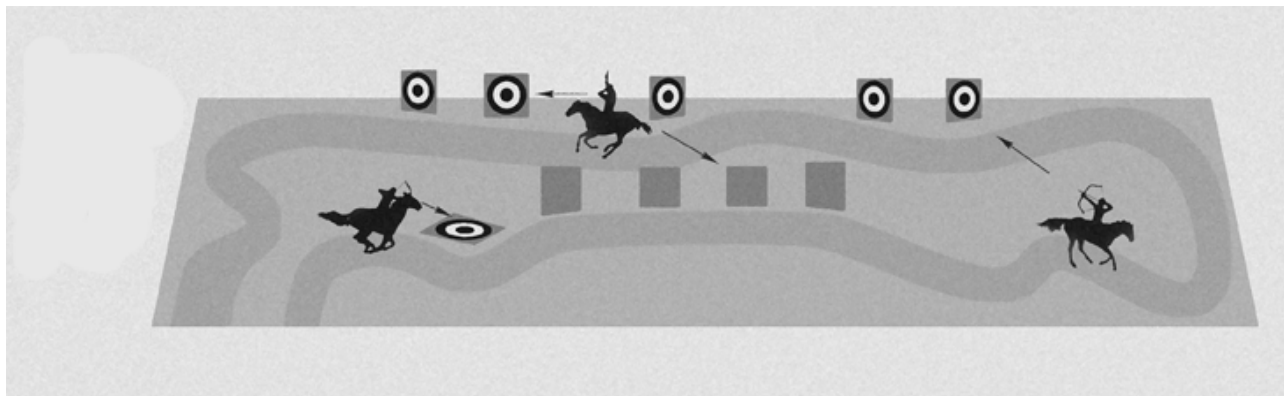


Polisk Gren 2018



1. Banan

- 1.1. Den polska grenen består *normalt* av 2 l p men kan vara *endast* 1 l p vid en l ngre bana eller 3 vid en kort bana.
- 1.2. Skyttarna skall ges m jlighet till 1 provl p dock f r inget skytte ske under provl pet.
- 1.3. Banan skall vara *flera hundra m* l ng och utlagd p  ett f lt eller i skogen, *L mplig l ngd f r 2 l p  r mellan 400-700m.*
- 1.4. *Det  r till ttet att ha alla l p  t samma h ll p  samma bana, olika h ll p  samma bana f r olika l p eller olika banor f r varje l p. Dock skall det finnas lika m nga m l vid varje l p.*
- 1.5. *Om banan  r s  l ng att endast ett l p rids skall det finnas en mellantid ungef r halvv gs p  banan med lika m nga m l f re som efter mellantiden. Banan skall dock genomf ras som ett l p utan att stanna och starta om med undantag om skytten faller av innan mellantiden.*
- 1.6. Banan skall vara mellan 3-5m bred. *Den beh ver inte vara avgr nsad l ngs hela l ngden. Banan kan best  av stigar med eller utan naturliga avgr nsningar, men  ven delar p   ppet f lt.*
- 1.7. *Banan skall inneh lla kurvor  t b de h ger och v nster.*
- 1.8. *Skytten m ste f lja banan hela v gen, inga genv gar  r till ttna. Detta inkluderar  ven icke avgr nsade partier i f rekommande fall.*
- 1.9. Mindre hinder (max 0,5m h ga) och mindre diken (max 0,75m breda)  r till ttna p  banan. *Dock m ste det finnas m jlighet att passera bredvid hindren utan att hoppa.*
- 1.10. Start, m l och *i f rekommande fall mellantid* skall vara tydligt utm rkt med stolpar p   mse sidor, minst 135cm h ga.
- 1.11. Banan skall utformas s  att den i m jligaste m n har samma sv righetsgrad f r b de h ger- och v nsterskyttar. Om s  beh vs  r det till ttet att flytta m l mellan h ger- och v nsterskyttar.

2. Mål

- 2.1. Minst 6 mål skall vara utplacerade längs banan, det finns inget maximalt antal mål. Antalet mål skall anpassas efter banans längd och utformning.
- 2.2. Vid en lång bana med endast 1 lopp skall det finnas minst 12 mål placerade så att hälften är före och hälften efter mellantiden.
- 2.3. Första målet får ej stå närmare startlinjen än 15m.
- 2.4. Sista målet får ej stå närmare mållinjen än 15m
- 2.5. Avståndet mellan skjutpositionerna på två efterföljande mål skall vara minst 30m. Med skjutposition avses punkten där en vinkelrät linje från målet skär banans mitt, inte det vinkelräta avståndet från banans avgränsning till målet.
- 2.6. 1-2 mål skall placeras liggande på marken alldeles intill banan för ett nedåtskott (yarmaki)
- 2.7. Minst 1 mål skall placeras på andra sidan mot skyttens normala (Offside, höger sida för högerskyttar)
 - 2.7.1. Offside mål skall vara placerade som framåtskott med max 45 vinkel mot banan, så att det kan skjutas på utan att byta båghand.
 - 2.7.2. Offside mål får maximalt vara 30 % av antalet mål på banan.
- 2.8. Det skall finnas minst 1 långhålls mål, placerat 30m eller mer från banan.
 - 2.8.1. Långhållsmål skall placeras så att skytten ges möjlighet att skjuta flera pilar mot målet.
 - 2.8.2. Målet skall vara minst WA122cm eller motsvarande, större mål är tillåtna. Runt målet skall finnas en zon på minst 5x5m, anpassat efter målets storlek.
 - 2.8.3.
- 2.9. Det är tillåtet att ha 1 Merida mål.
 - 2.9.1. Merida mål placeras så att skjutvinkeln mot horisontalplanet är cirka 45 grader och inom en vinkel av 45 grader till höger eller vänster. Målet kan placeras så det skjuts antingen som framåtskott eller som bakåtskott när skytten passerat under det.
 - 2.9.2. Vid placering av Merida mål skall hänsyn tas till säkerheten baserat på en vanlig (inte flu-flu) pil.
- 2.10. Qabaq mål är ej tillåtna.
- 2.11. Målen kan antingen vara WA (World Archery) tavelmål, 2D djurmål, 3D djurmål eller en blandning av dessa.
- 2.12. WA 80cm tavla placeras 5-10m från banans begränsning eller som yarmaki mål
 - 2.12.1. Det är tillåtet att ha 1 korthåll 3-5m med WA 40cm tavla.

3. Poänberäkning

3.1. Det är tillåtet att skjuta mer än 1 pil per mål, men **endast pilen med högst poäng räknas.**

3.1.1. *Undantaget från detta är **långdistansmål** där **alla pilar som träffat målet räknas.***

3.2. Skott skall göras med hästen i galopp annars får rytturen 0 poäng på detta mål, oavsett om ett annat skott görs i galopp. *Mellan skotten är det tillåtet att rida hästen i annan gångart än galopp.*

3.3. WA målen poängsätts som fem-ringade med poängen utifrån och in 1-2-4-5-7 poäng.

3.4. Skjutavstånd till djurmålen väljes med hänsyn till storleken på målen men för normalstora mål (motsv. WA Ø80cm) skall de vara 5-10m.

3.5. 2D djurmål poängsätts enligt följande:

3.5.1. Träff på tapeten men utanför *markerad träffyta* ~~djurkroppen~~: 1 poäng

3.5.2. Träff i djurkroppen: 3 poäng

3.5.3. Träff i yttre hjärtzon: 5 poäng

3.5.4. Träff i inre hjärtzon: 7 poäng

3.6. 3D djurmål poängsätts enligt följande:

3.6.1. Träff i djurkroppen: 3 poäng

3.6.2. Träff i yttre hjärtzon: 5 poäng

3.6.3. Träff i inre hjärtzon: 7 poäng

3.7. Långdistansmål poängsätts enligt följande

3.7.1. **Samtliga** pilar som träffar långdistansmålet ges 10 poäng

3.7.2. **Samtliga** pilar som landar i omgivande zon med någon del innanför zonen avgränsning ges 5 poäng

3.8. Meridamål skall vara runda med en diameter mellan 50-70cm.

3.8.1. Endast flu-flu pil med spets (ej blunt) får användas, vid träff ges 5 poäng

3.8.2. Om skytten skjutit mot Merida målet med en vanlig pil ges 0 poäng oavsett om skytten träffat målet eller ej, detta även om skytten träffat målet med en annan flu-flu pil.

4. Idealtid, tidspoäng och andra bonuspoäng

4.1. idealtiden beräknas med ett tempo av 350m/min, avrundat till närmast högre sekund.

4.2. Om skytten är snabbare än idealtiden räknas tidspoängen ut som skillnaden mellan idealtiden och riddtiden delat med 2 med 1 decimal, det vill säga ½ poäng per sekund.

4.3. För att skytten skall tillgodoräkna sig tidspoäng, måste rytturen ha poänggivande träff i ett minsta antal mål, som dock inte behöver vara i följd.

4.3.1. Vid 6-8 mål krävs träff i minst 2 mål

- 4.3.2. *Vid 9-12 mål krävs träff i minst 3 mål*
- 4.3.3. *Vid fler än 12 mål krävs träff i minst 4 mål*
- 4.3.4. Skytten får alltid tillgodoräkna sig träffpoängen.
- 4.4. *Om en lång bana med endast 1 löp används räknas varje halva av löpet separat, d.v.s. för att tidsbonus på första havan krävs minimum antal träff på denna del enligt ovan liksom för andra halvan.*
- 4.5. Om skytten är långsammare än idealtiden räknas tidsavdrag ut på samma sätt. Tidsavdrag görs oavsett antal träffade mål.
- 4.6. I den händelse att skytten får större tidsavdrag än träffpoäng på ett löp, ges 0 poäng för detta löp.
- 4.7. Om det finns kraftiga nedförslut (mer än 10%) har arrangören rätt att göra dessa delar till skrittsträckor. Början och slutet på dessa sträckor skall vara tydligt utmärkta och tidsfristen på dessa sträckor beräknas med ett tempo av 100 m/min. Om ett ekipage inte passerar hela skrittsträckan i skritt får ryttaren inte tillgodoräkna sig tidspoängen för detta löp.
- 4.8. *Om hinder finns på banan ges följande bonuspoäng:*
- 4.8.1. *Ej hopp eller vägran 0 poäng*
- 4.8.2. *Hopp 3 poäng*
- 4.8.3. *Hopp samt skott under hoppet 5 poäng oavsett om målet träffas eller ej*

5. **Genomförande**

- 5.1. *Skyttar skall ges möjlighet att delta i banvisning till fots ledd av banansvarig före tävlingens start. Hästar får medtagas men skall ledas, inte ridas. Banvisningen kan genomföras dagen innan eller på morgonen innan tävlingarna påbörjas.*
- 5.1.1. *Banansvarig visar banan och pekar ut målen vid de tilltänkta skjutpunkterna.*
- 5.1.1.1. *Det är tillåtet för skytt att skjuta mot mål på andra ställen än de tilltänkta skjutpunkterna om detta görs på ett säkert sätt.*
- 5.1.2. *Om vänsterhänta skyttar skall delta i grenen ges en separat banvisning för dessa, i rätt riktning.*
- 5.2. *Skytt får starta med 1 pil nockad eller i handen.*
- 5.2.1. *Övriga pilar skall förvaras i koger eller bälte. För tillåtna koger se de allmänna reglerna.*
- 5.2.2. *Efter skytten har passerat startlinjen och påbörjat löpet är det tillåtet att ta upp en eller flera pilar och hålla dem i handen.*
- 5.3. *Om skytten råkar ut för materialfel efter startlinjen passerats ges ingen möjlighet för omlöp. Skytten äger däremot rätt att fullfölja löpet och tillgodoräkna sig poäng som vanligt. Om skytten istället väljer att bryta löpet ges 0 poäng. Om fler löp återstår äger skytten rätt att åtgärda materialfelet enligt de allmänna reglerna och genomföra resterande löp.*

- 5.4. Om skytt skjuter pil på vårdslöst eller uppenbart farligt sätt (t.ex. genom att skjuta på mål i sådan vinkel att en missad pil riskerar träffa publik eller funktionärer) äger huvuddomaren rätt att utdela varning, poängavdrag eller vid upprepade eller grova förseelser diskvalificera skytten från grenen.
- 5.5. Om hästen blir halt under löpet **skall** skytten, av hänsyn till hästens välbefinnande, så snart han/hon uppmärksammar detta omedelbart avbryta löpet.
- 5.5.1. Då löpet inte fullföljts ges det 0 poäng.
- 5.5.2. Skytt äger rätt att genomföra eventuellt återstående löp på samma häst om hältan kan åtgärdas (t.ex. sten i hoven) och hästen godkänns av hästansvarig, i annat fall äger skytten rätt att genomföra återstående löp på annan häst om så är möjligt.
- 5.6. Om hästen är uppenbart halt och skytten inte uppmärksammat detta äger huvuddomaren och/eller hästansvarig rätt att själv eller genom funktionärer uppmana skytten att avbryta löpet.
- 5.6.1. Om skytt hör sammar uppmaningen och stannar gäller samma regler som om skytten själv avbrutit löpet på grund av hälta.
- 5.6.2. Om skytten inte hör sammar uppmaningen utan trots upprepade uppmaningar fortsätter löpet äger huvuddomaren rätt att diskvalificera skytten från hela tävlingen.
- 5.7. Om skytten faller av på banan eller ekipaget korsar någon av avgränsningarna, blir skytten diskvalificerad och får 0 poäng på detta löp. Om detta inträffar under ekipagets första löp äger de rätt till att starta sitt andra löp, om det inte finns medicinska eller veterinärmedicinska skäl som hindrar fortsatt tävlande.
- 5.7.1. Om skytten lämnar banan där avgränsning saknas, får skytten fortsätta löpet om han/hon återgår till banan på samma ställe som han/hon lämnade banan. Tiden stoppas inte och alla pilar som skjuts medan skytten är utanför banan ges 0 poäng.
- 5.7.2. Om banan endast har 1 löp räknas varje del separat.
- 5.7.2.1. Om skytten faller eller korsar en avgränsning före mellantiden ges 0 poäng för första delen och skytten äger rätt att utan onödigt dröjsmål starta andra delen från mellantiden, undantaget medicinska eller veterinärmedicinska skäl enligt ovan. Tidspoäng delas ut baserat på idealtid för andra delen.
- 5.7.2.2. Om skytten faller eller korsar en avgränsning under andra delen ges 0 poäng för denna del och skytten får tillgodoräkna sig poängen för första delen, inklusive eventuell tids- och bonuspoäng