



Regulamin zawodów Hobby Horse Cup

§1

Postanowienia ogólne

Organizatorem zawodów z serii Hobby Horse Cup w tym Wielkopolskiej Ligi Hobby Horse Cup (zwanego dalej Zawodami Hobby Horse Cup) jest Evolution Events sp. z o.o. NIP: 9721343491, REGON: 526313200, KRS: 0001056601 z siedzibą w Poznaniu.

Zawody Hobby Horse Cup będą rozgrywane na terenie wyznaczonym pod dane wydarzenie, informację o miejscu realizacji konkretnego wydarzenia dostępne są na www.hobbyhorsecup.pl.

Informacje o Lidze Hobby Horse Cup są dostępne na stronie internetowej www.hobbyhorsecup.pl.

§2

Warunki uczestnictwa

1. Zawody Hobby Horse Cup skierowane są do miłośników Hobby Horse i aktywnego spędzania czasu. W Zawodach mogą brać udział dzieci i młodzież w **wieku od 3 lat**.
2. Warunkiem uczestnictwa w konkursie jest:
 - a. dokonanie zgłoszenia zgodnie z ust 3 poniżej,
 - b. przedstawienie zgody rodzica lub opiekuna na udział osoby niepełnoletniej w zawodach Hobby Horse Cup i wykorzystanie wizerunku osoby niepełnoletniej utrwalonego w związku z Zawodami - wzór zgody znajduje się w załączniku do Regulaminu; zgoda musi być przekazana w

- dniu zawodów przy rejestracji zawodnika w biurze zawodów, przed przystąpieniem do konkursu lub jednorazowo na sezon załączona do profilu zawodnika w portalu livejumping.com
- c. każdy niepełnoletni uczestnik w trakcie trwania zawodów musi być pod opieką osoby dorosłej (pełnoletniej), wskazanej w pisemnej zgodzie rodzica lub opiekuna prawnego.
3. Zgłoszenie zawodnika do danego konkursu dokonywane jest w panelu zgłoszeń na stronie internetowej: www.hobbyhorsecup.pl i www.zawodykonne.com z zastrzeżeniem ust. 7 poniżej. W celu dokonania zgłoszenia należy:
 - a. w formularzu zgłoszeniowym podać imię, nazwisko, wiek zawodnika oraz imię Hobby Horse'a,
 - b. zaakceptować niniejszy Regulamin,
 - c. załączyć potwierdzenie wpłaty opłaty za start.
 4. Wzięcie udziału w zawodach oznacza akceptację niniejszego Regulaminu.
 5. Opłata za jeden start w konkursach DEBIUT, MINI LL, LL, L, GRAND PRYY, DERBY DEBIUT, DERBY mini LL, DERBY LL, DERBY L, DERBY GRAND PRYY, SZTAFETA JUNIOR, SZTAFETA MŁODZIK, UJEŹDŻENIE MŁODZIK/ JUNIOR wynosi 59 zł. Opłata startowa w konkursie POTĘGA SKOKU wynosi 39 zł.

Opłaty startowej można dokonać w siedzibie Organizatora w dniu konkursu lub online przez stronę www.hobbyhorsecup.pl. Zapisu można dokonać bezpośrednio na portalu www.zawodykonne.com
 6. Uczestników treningów Hobby Horse Cup obowiązuje zniżka, na każdy przejazd w konkursach, z wyłączeniem potęgi skoku, w wysokości 10 zł. Zniżka nie obejmuje konkursów finałowych.
 7. Opłaty organizacyjne należy dokonać przelewem na rachunek bankowy: 48 1050 1520 1000 0090 8273 2315.
 8. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za skutki podania nieprawdziwych lub nierzetelnych danych, o których mowa w ust. 2.
 9. Wszelkie zmiany na listach po terminie wskazanym w ust. 3, w tym w szczególności zmiany terminu udziału w konkursie, zgłoszenie

po terminie, możliwe są wyłącznie w ramach limitów miejsc i za dodatkową opłatą w wysokości 20,00 zł od jednego zgłoszenia (jednego startu).

10. Rejestracja nowego zawodnika w biurze zawodów jest możliwa. Podlega dodatkowej opłacie w wysokości 20 zł/ KONkurs.
11. Wykupienie dodatkowego przejazdu w konkursie, w Biurze Zawodów jest możliwe wyłącznie przed rozpoczęciem konkursu.
12. Organizator zastrzega limit miejsc w poszczególnych konkursach.

§3

Zawody

1. Zawody zostaną rozegrane w następujących konkurencjach (konkursach):
 - a. Konkurs Debiut – przeznaczony dla dzieci do 6 roku życia, maksymalna wysokość przeszkód: do 30 cm. (dalej jako: Konkurs dla najmłodszych)
 - b. Konkurs mini LL – przeznaczony dla dzieci do 9 roku życia, maksymalna wysokość przeszkód: do 50 cm (dalej jako: Konkurs mini LL)
 - c. Konkurs LL by Over Horse – przeznaczony dla zawodników do 12 roku życia, maksymalna wysokość przeszkód: do 60 cm (dalej jako: Konkurs LL)
 - d. Konkurs L – przeznaczony dla zawodników do 18 roku życia, maksymalna wysokość przeszkód: do 80 cm (dalej jako: Konkurs L)
 - e. Konkurs Grand Pryy- przeznaczony dla zawodników bez limitu wiekowego, maksymalna wysokość przeszkód; do 100cm
 - f. Konkurs Potęgi Skoku
 - i. Potęga Skoku o Puchar Hotelu Edison – kategoria „młodzik” wysokość od 70 cm, przeznaczony dla dzieci poniżej 145 cm wzrostu.

- ii. Potęga Skoku o Puchar Hotelu Edison – kategoria „junior” wysokość od 90 cm, przeznaczony dla dzieci powyżej 145 cm wzrostu
- g. DERBY Debiut - przeznaczony dla dzieci do 6 roku życia, maksymalna wysokość przeszkód: do 30 cm. Zawiera przeszkody parkurowe i crossowe.
- h. DERBY mini LL – przeznaczony dla dzieci do 9 roku życia, maksymalna wysokość przeszkód: do 50 cm. Zawiera przeszkody parkurowe i crossowe.
- i. DERBY LL – przeznaczony dla dzieci do 12 roku życia, maksymalna wysokość przeszkód: do 60 cm. Zawiera przeszkody parkurowe i crossowe.
- j. DERBY L – przeznaczony dla dzieci do 16 roku życia, maksymalna wysokość przeszkód: do 80 cm. Zawiera przeszkody parkurowe i crossowe.
- k. Sztafeta „młodziak” - przeznaczony dla dzieci do 11 roku życia i dorosłego opiekuna- bez limitu wiekowego.
- l. Sztafeta „junior” - przeznaczony dla dzieci od 12 do 16 roku życia i dorosłego opiekuna- bez limitu wiekowego.
- m. Konkurs Debiuty o wzrastającym stopniu trudności z Jokerem – przeznaczony dla dzieci od 3 do 6 roku życia, wysokość przeszkód standardowych: do 30 cm, wysokość przeszkody Joker: 50 cm. (dalej jako: Konkurs Debiuty z Jokerem)
- n. Konkurs Mini LL o wzrastającym stopniu trudności z Jokerem – przeznaczony dla dzieci do 9 roku życia, wysokość przeszkód standardowych: do 50 cm, wysokość przeszkody Joker: 70 cm. (dalej jako: Konkurs Mini LL z Jokerem)
- o. Konkurs LL o wzrastającym stopniu trudności z Jokerem – przeznaczony dla dzieci do 12 roku życia, wysokość przeszkód standardowych: do 70 cm, wysokość przeszkody Joker: 90 cm. (dalej jako: Konkurs LL z Jokerem)
- p. Konkurs L o wzrastającym stopniu trudności z Jokerem – przeznaczony dla dzieci do 16 roku życia, wysokość przeszkód standardowych: do 90 cm, wysokość przeszkody Joker: 100 cm. (dalej jako: Konkurs L z Jokerem)

- q. Sztafeta „młodzik” z dorosłym – przeznaczona dla dzieci w wieku od 3 do 11 lat i osoby dorosłej, wysokość przeszkód dla dziecka: do 50 cm, wysokość przeszkód dla osoby dorosłej: do 50 cm. (dalej jako: Sztafeta Młodzik z dorosłym)
 - r. Sztafeta „junior” z dorosłym – przeznaczona dla dzieci w wieku od 12 do 16 lat i osoby dorosłej, wysokość przeszkody dla dziecka: do 70 cm, wysokość przeszkody dla osoby dorosłej: do 50 cm. Istnieje możliwość zapisania zawodnika poniżej 12 roku życia. (dalej jako: Sztafeta Junior z dorosłym)
 - s. Konkurs Masters – przeznaczony dla osób dorosłych od 18 do 118 roku życia, wysokość przeszkód: do 50 cm. (dalej jako: Konkurs Masters)
2. Prawo startu w konkursie ma każdy zgłoszony zawodnik, który opłacił swój start i przedstawił zgodę rodzica lub opiekuna na udział w zawodach Hobby Horse Cup.
 3. Każdy uczestnik ma prawo do maksymalnie dwóch przejazdów w jednym konkursie (bez względu na rodzaj konkursu). Nie dotyczy konkursu potęga skoku- możliwy tylko jeden przejazd. Brak limitu ilości startów zawodnika na całych zawodach.
 4. Lista startowa i godziny rozpoczęcia konkursów znajdują się w panelu na www.zawodykonne.com
 5. Zawodnik jest zobowiązany do stawienia się na terenie rozgrywania konkursów nie później niż 30 minut przed rozpoczęciem rywalizacji i potwierdzenia obecności w biurze Zawodów Hobby Horse Cup. Niestawienie się we wskazanym terminie oznacza rezygnację z udziału w konkursie. Organizator nie zwraca opłaty startowej po rezygnacji.
 6. Zawodnik może wystartować w konkursie z własnym Hobby Horsem, jego wymiar nie może być mniejszy niż 60 cm długości. W trakcie przejazdu zawodnik musi trzymać Hobby Horse między udami i co najmniej w jednej ręce. Rozstanie się z Hobby Horsem, tj. jego upuszczenie lub wypadnięcie spomiędzy ud, na więcej niż 3 kroki skutkuje eliminacją.
 7. Za opłatą (15 zł), na 30 minut- czas startu w konkursie plus rozgrzewka, zawodnicy mogą wypożyczyć Hobby Horse od

Organizatora. Organizator pobiera kaucję zwrotną w wysokości 100 zł.

8. Organizator w przypadku zawodów rozgrywanych w okresie halowym, wymaga zmiany obuwia na czyste obuwie sportowe.
9. Organizator zaleca ubezpieczenie zawodnika od następstw nieszczęśliwych wypadków.
10. Organizator zapewnia zabezpieczenie medyczne na terenie wydarzenia.

§4

Zasady konkursów na punkty karne i czas (Konkurs Debiut, Konkurs mini LL, Konkurs LL, Konkurs L, DERBY Debiut, Derby mini LL, DERBY LL, DERBY L)

1. Zawodnik rozpoczyna start po sygnale mijając celownik początkowy wyznaczający linię startu i rozpoczęcie pomiaru czasu, następnie pokonuje przeszkody skacząc je w określonej kolejności. Przeszkody oznaczone są chorągiewkami, zawodnik mija czerwoną chorągiewkę po prawej stronie. Przejazd uznaje się za zakończony po minięciu celowników końcowych kończących pomiar czasu.
2. Zrzutka oraz wyłamanie (nieposłuszeństwo Hobby Horse'a) to 4 punkty karne. Zwycięża zawodnik, który pokona parkur w najkrótszym czasie z najmniejszą liczbą błędów. Trzy wyłamania, pomylenie trasy, przewrócenie się z podparciem minimum jedną ręką i rozstanie z Hobby Horsem skutkują eliminacją. Wykonanie powyżej 3 kroków bez Hobby Horse między nogami oznacza eliminację.
3. Zawodnik zobowiązany jest do pokonania parkuru krokiem galopu, w kategoriach Mini LL. LL by Over Horse, L, za pokonywanie parkuru biegiem klasycznym w wymienionych KONkursach przyznawane są 4 sekundy karne doliczane do czasu przejazdu.
4. Zwycięzcą Konkursu zostaje zawodnik, który otrzymał najmniejszą liczbę punktów karnych, a w przypadku równej liczby punktów karnych / braku punktów karnych przez kilku zawodników, pod

uwagę brany jest czas przejazdu danych zawodników, zwycięzcą zostaje ten z zawodników, który pokonał tor w najkrótszym czasie.

§5

Zasady konkursów szybkości (KOŃkurs Grand Pryy)

5. Zawodnik rozpoczyna start po sygnale mijając celownik początkowy wyznaczający linię startu i rozpoczęcie pomiaru czasu, następnie pokonuje przeszkody skacząc je w określonej kolejności. Przeszkody oznaczone są chorągiewkami, zawodnik mija czerwoną chorągiewkę po prawej stronie. Przejazd uznaje się za zakończony po minięciu celowników końcowych kończących pomiar czasu.
6. Zrzutka oraz wyłamanie (nieposłuszeństwo Hobby Horse'a) przeliczana jest na czas, zrzutka to dodatkowe 3 sekundy. Zwycięzcą zawodnik, który pokona parkur w najkrótszym czasie. Trzy wyłamania, pomylenie trasy, przewrócenie się z podparciem minimum jedną ręką i rozstanie z Hobby Horsem skutkują eliminacją. Wykonanie powyżej 3 kroków bez Hobby Horse między nogami oznacza eliminację.
7. Zawodnik nie jest zobowiązany do pokonania parkuru krokiem galopu.
8. Zwycięzcą Konkursu zostaje zawodnik, który ukończył przejazd z najniższym czasem przejazdu.

§6

Zasady konkursu Potęga Skoku

Konkurs Potęga skoku przebiega w następujący sposób:

1. Pomiar zawodników. Podział zgodnie z zasadami KOŃkursu.
2. Runda podstawowa składa się z dwóch przeszkód, przeszkody rozgrzewkowej o wysokości od 40 cm i przeszkody głównej o wysokości min. 70 cm. (w zależności od kategorii wiekowej) W przypadku gdy tylko jeden z zawodników pokona tor bez zrzutki, zawodnik ten zostaje zwycięzcą Konkursu.
3. Zawodnik rozpoczyna najazd na przeszkodę po dzwonku
4. W przypadku jednakowych wyników, rozgrywane są kolejne rundy na jednej przeszkodzie.
5. W kolejnych rundach, tj. po rundzie podstawowej, przeszkoda jest regularnie podwyższana.
6. Przewiduje się kolejne rozgrywki aż do wyłonienia zwycięzcy. Jeśli w ostatniej rundzie wszyscy zawodnicy popełnią błąd, zwycięzca zostanie wyłoniony na drodze losowania, z zawodników, którzy bezbłędnie pokonali poprzednią rozgrywkę.
7. Każdy uczestnik konkursu dostanie dodatkowe Flots odpowiednie dla danego miesiąca rywalizacji w potędze skoku.
8. Każdy uczestnik startujący w konkursie wykonuje skok z Hobby Horsem.
9. Uczestnik może lecz nie musi wykonywać najazdu na przeszkodę krokiem galopu.

§7

Zasady konkursu Sztafeta 1.0

Kategoria „młodzik” wysokość przeszkód dla opiekuna i dziecka 50 cm

Kategoria „junior” wysokość przeszkód dla opiekuna 50 cm dla dziecka 70 cm

1. Zawodnik dorosły rozpoczyna start po sygnale mijając celownik początkowy wyznaczający linię startu i rozpoczęcie pomiaru czasu, następnie pokonuje przeszkody skacząc je w określonej kolejności. Przeszkody oznaczone są chorągiewkami, zawodnik mija czerwoną

- chorągiewkę po prawej stronie. Przejazd uznaje się za zakończony po przekazaniu Hobby Horse'a dziecku.
2. Zawodnik startuje z Hobby Horse'em skacząc 3 wybrane przeszkody.
 3. Zawodnik przekazuje Hobby Horse'a dziecku.
 4. Zawodnik (dziecko) rozpoczyna start zaraz po przekazaniu Hobby Horse'a przez opiekuna mijając celownik początkowy wyznaczający linię startu i rozpoczęcie pomiaru czasu, następnie pokonuje przeszkody skacząc je w określonej kolejności. Przeszkody oznaczone są chorągiewkami, zawodnik mija czerwoną chorągiewkę po prawej stronie. Przejazd uznaje się za zakończony po minięciu celowników końcowych kończących pomiar czasu.
 5. Zrzutka oraz wyłamanie (nieposłuszeństwo Hobby Horse'a) to 4 punkty karne. Zwycięża zawodnik, który pokona parkur w najkrótszym czasie z najmniejszą liczbą błędów. 3 wyłamania, pomylenie trasy, przewrócenie się z podparciem minimum jedną ręką i rozstanie z Hobby Horse'em skutkują eliminacją. Wykonanie powyżej 3 kroków bez Hobby Horse'a między nogami oznacza eliminację.
 6. Zawodnicy zobowiązani są do pokonania parkuru krokiem galopu, za pokonywanie parkuru biegiem klasycznym przyznawany jest 1 punkt karny.
 7. Decydujący jest łączny czas obu przejazdów oraz suma punktów karnych

§8

Ujeżdżenie Młodzik/Junior

1. Zawodnik prezentuje elementy obowiązkowe dla danego wydarzenia. Organizator publikuje spis elementów obowiązkowych na minimum 2 tygodnie przed wydarzeniem. Informacje publikowane będą na stronie organizatora: www.hobbyhorsecup/zapisy.
2. Start rozpoczyna się po wjeździe na linię środkową czworoboku i ukłonie. Jest to równocześnie start muzyki.

3. Oceniane będą rytm, harmonia wykonywania figur, choreografia w przedstawieniu w/w elementów, dobór i interpretacja muzyki, (muzyka na nośniku pendrive dostarczona do biura zawodów najpóźniej na 30 min przed startem konkursu), strój.
4. Elementy oceniane w skali od 1 do 10 gdzie 10 to ocena najwyższa. 3. Przejazdy maksymalnie 2 min.
5. Czworobok o wymiarach 14 m x 7 m 5.
6. Wszyscy uczestnicy otrzymują Flots dedykowane do konkursu.
7. Konkurs z wyłonieniem miejsc na podium. Miejsca premiowane pucharami i Flots: 1, 2, 3, miejsca premiowane nagrodami rzeczowymi: 1, 2, 3, 4, 5, 6.

§9

Zasady konkursów o wzrastającym stopniu trudności z Jokerem (Konkurs Debiuty z Jokerem, Konkurs Mini LL z Jokerem, Konkurs LL z Jokerem, Konkurs L z Jokerem)

1. Zawodnik rozpoczyna start po sygnale mijając celownik początkowy wyznaczający linię startu i rozpoczęcie pomiaru czasu, następnie pokonuje przeszkody skacząc je w określonej kolejności. Przeszkody oznaczone są chorągiewkami, zawodnik mija czerwoną chorągiewkę po prawej stronie. Przejazd uznaje się za zakończony po minięciu celowników końcowych kończących pomiar czasu.
2. Zawodnik zobowiązany jest do pokonania parkuru krokiem galopu, za pokonywanie parkuru biegiem klasycznym przyznawane są 4 sekundy karne doliczane do czasu przejazdu.
3. Konkurs odbywa się na 8 przeszkodach. Za każdą kolejną poprawnie pokonaną przeszkodę zawodnik otrzymuje wzrastającą liczbę punktów (za przeszkodę nr 1:1 pkt, nr 2:2 pkt. Itd.) Suma za wszystkie pokonane przeszkody o standardowej wysokości wynosi

36 pkt. Nie przyznaje się punktów zawodnikowi w przypadku strącenia lub pominięcia przeszkody. Ostatnią, 8 przeszkodę zawodnik wybiera pomiędzy standardową a wyższą, czyli Jokerem, który jest dwukrotnie wyżej punktowany (16 pkt.). Suma pkt. za pokonanie 7 przeszkód standardowych oraz Jokera wynosi 44. W przypadku strącenia Jokera od sumy zebranych dotychczas punktów odejmowana jest jego wartość (16 pkt.).

4. Zwycięzcą Konkursu zostaje zawodnik, który otrzymał największą liczbę punktów karnych, a w przypadku równej liczby punktów zdobytej przez kilku zawodników, pod uwagę brany jest czas przejazdu danych zawodników i zwycięzcą zostaje ten z zawodników, który pokonał tor w najkrótszym czasie.
5. Wzrastający poziom trudności konkursu wynika z wysokości oraz szerokości przeszkód oraz ich umieszczenia na torze.

§10

Zasady konkursów: Sztafeta Młodzik z dorosłym, Sztafeta Junior z dorosłym.

1. Współzawodniczą w niej pary składające się z dwóch zawodników: dziecka i dorosłego (mama/tata/brat/siostra/koleżanka itd.). Każdy z zawodników ma swojego Hobby Horse'a – zawodnicy nie przekazują ich sobie podczas przejazdu. Dzieci pokonują przeszkody nieparzyste, a dorośli parzyste.
2. Dziecko rozpoczyna start po sygnale mijając celownik początkowy wyznaczający linię startu i rozpoczęcie pomiaru czasu, następnie pokonuje pierwszą przeszkodę o numeracji nieparzystej. Kolejną przeszkodę, oznaczoną numerem parzystym pokonuje osoba dorosła. Kolejną przeszkodę nieparzystą pokonuje dziecko itd. Przeszkody oznaczone są chorągiewkami, zawodnik mija czerwoną chorągiewkę po prawej stronie.
3. Przejazd kończy się w momencie przekroczenia celowników na linii mety kończących pomiar czasu.

4. Zrzutka oraz wyłamanie (nieposłuszeństwo Hobby Horse'a) to 4 punkty karne. Zwycięża para zawodników, która pokona parkur w najkrótszym czasie z najmniejszą liczbą błędów. 3 wyłamania, pomylenie trasy, przewrócenie się z podparciem minimum jedną ręką i rozstanie z Hobby Horsem skutkują eliminacją. Wykonanie powyżej 3 kroków bez Hobby Horse między nogami oznacza eliminację.

§11

Zasady konkursu Masters

1. Zawodnik rozpoczyna start po sygnale mijając celownik początkowy wyznaczający linię startu i rozpoczęcie pomiaru czasu, następnie pokonuje przeszkody skacząc je w określonej kolejności. Przeszkody oznaczone są chorągiewkami, zawodnik mija czerwoną chorągiewkę po prawej stronie. Przejazd uznaje się za zakończony po minięciu celowników końcowych kończących pomiar czasu.
2. Zrzutka oraz wyłamanie (nieposłuszeństwo Hobby Horse'a) to 4 punkty karne. Zwycięża zawodnik, który pokona parkur w najkrótszym czasie z najmniejszą liczbą błędów. Trzy wyłamania, pomylenie trasy, przewrócenie się z podparciem minimum jedną ręką i rozstanie z Hobby Horsem skutkują eliminacją. Wykonanie powyżej 3 kroków bez Hobby Horse między nogami oznacza eliminację.
3. Zwycięzcą Konkursu zostaje zawodnik, który otrzymał najmniejszą liczbę punktów karnych, a w przypadku równej liczby punktów karnych / braku punktów karnych przez kilku zawodników, pod uwagę brany jest czas przejazdu danych zawodników i zwycięzcą zostaje ten z zawodników, który pokonał tor w najkrótszym czasie.

§12

Zasady konkursów skokowych z rozgrywką (Konkurs Debiuty z rozgrywką, Konkurs Mini LL z rozgrywką, Konkurs LL z rozgrywką, Konkurs L z rozgrywką)

1. Zawodnik rozpoczyna start po sygnale mijając celownik początkowy wyznaczający linię startu i rozpoczęcie pomiaru czasu, następnie pokonuje 9 przeszkód skacząc je w określonej kolejności. Przeszkody oznaczone są chorągiewkami, zawodnik mija czerwoną chorągiewkę po prawej stronie. Przejazd uznaje się za zakończony po minięciu celowników końcowych kończących pomiar czasu.
2. Do rozgrywek przechodzą zawodnicy, którzy wykonali „czysty” przejazd – bez żadnej zrzutki.
3. Rozgrywki rozpoczynają się po przejazdach wszystkich zawodników. Zawodnik rozpoczyna start po sygnale mijając celowniki początkowe wyznaczające linię startu i rozpoczynające pomiar czasu, następnie pokonuje 5 przeszkód skacząc przez nie w odpowiedniej kolejności.
4. Zwycięzcą Konkursu zostaje zawodnik, który wykonał „czysty” przejazd (bez zrzutki) w najlepszym czasie.

§13

Nagrody

1. Po każdym z konkursów, następuje wyłonienie zwycięzcy, ceremonia wręczenia nagród i ceremonia dekoracyjna.
2. W konkursach na punkty karne i czas (Konkurs Debiut, Konkurs mini LL, Konkurs LL, Konkurs L, DERBY Debiut, Derby mini LL, DERBY LL, DERBY L) oraz w konkursie Ujeżdżenie freestyle - konkurs ligowy przewidywane są nagrody rzeczowe dla zawodników, którzy zajęli miejsce I, II, III, IV, V i VI miejsce.
3. W konkursie Potęga Skoku przewidywana jest nagroda rzeczowa dla zwycięzcy każdej z kategorii
4. W konkursie Ujeżdżenie Open nagrody rzeczowe przewidziane są dla wszystkich uczestników, bez wyłaniania miejsc na podium.
5. Każdy uczestnik zawodów zostaje nagrodzony pamiątkowym Flots odpowiednim dla danego miesiąca ligi, osobne Flots dla uczestników Potęgi Skoku, Ujeżdżenia i Sztafety.

6. Każdy uczestnik finałowych zawodów zostaje nagrodzony pamiątkowym Flots odpowiednim dla danego konkursu.
7. Nagrody są przyznawane bezpośrednio po zakończeniu każdego konkursu. Zawodnik jest zobowiązany do stawienia się na ceremonii dekoracji. Niestawienie się na ceremonii dekoracji oznacza zrzeczenie się prawa do nagrody.
8. Wartość każdej nagrody rzeczowej nie przekroczy 1000,00 zł.

§14

Komisja sędziowska, reklamacje

1. Nad przeprowadzaniem konkurencji czuwają komisja sędziowska powołana przez Organizatora. Komisja sędziowska weryfikuje kolejność zajętych przez zawodników miejsc oraz podejmują decyzje dotyczące ewentualnych eliminacji lub dyskwalifikacji z powodu uchybień lub niespełniania wymogów określonych Regulaminem.
2. Wszelkie reklamacje związane z przebiegiem lub wynikami konkursów winny być składane na piśmie, listem poleconym, na adres Organizatora określony w § 1 ust. 2 Regulaminu z dopiskiem „Reklamacja konkursowa Hobby Horse”, w terminie 14 dni od daty ogłoszenia wyników danego konkursu lub mailowo na adres: lewicki.eventmanager@gmail.com w tym terminie lub podczas Zawodów.
3. Reklamacja zostanie rozpatrzona przez Organizatora w terminie 14 dni od jej otrzymania. Uczestnik zostanie poinformowany o wynikach postępowania reklamacyjnego – listem poleconym w przypadku reklamacji pisemnej lub mailowo jako odpowiedź na reklamację przesłaną mailowo. Decyzje Komisji Reklamacyjnej w postępowaniu reklamacyjnym są ostateczne. Złożenie reklamacji jest warunkiem dochodzenia roszczeń wobec Organizatora.
4. Każda reklamacja powinna zawierać:
 - a. imię i nazwisko osoby zgłaszającej reklamację wraz z danymi zawodnika, którego dotyczy reklamacja;

- b. dokładny adres zwrotny osoby zgłaszającej reklamację i numer telefonu;
 - c. dokładny opis i powód reklamacji.
5. Reklamacje będą rozpatrywane przez Komisję Sędziowską, która jest jednocześnie Komisją Reklamacyjną.

§15

Ochrona danych osobowych

1. Administratorem danych osobowych jest Evolution Events sp. z.o.o. NIP: 9721343491, REGON: 526313200, KRS: 0001056601 z siedzibą w Poznaniu.
2. Dane osobowe zawodników/osób dokonujących zgłoszenia (dalej łącznie jako: „Uczestnicy”) będą przetwarzane w celach, zakresie i przez okres niezbędne dla organizacji, przeprowadzenia i promocji Zawodów, wyłonienia zwycięzców i odbioru nagród.
3. Dane osobowe Uczestników będą wykorzystywane zgodnie z warunkami określonymi w rozporządzeniu Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 z dnia 27 kwietnia 2016 r. w sprawie ochrony osób fizycznych w związku z przetwarzaniem danych osobowych i w sprawie swobodnego przepływu takich danych oraz uchylenia dyrektywy 95/46/ WE (OJ L 119, 4.5.2016, p. 1–88, RODO), niniejszym Regulaminem.
4. Organizator pozyskuje dane osobowe Uczestników (imię, nazwisko, adres-email i inne dane, o których mowa Regulaminie) od samych Uczestników lub opiekunów prawnych Uczestników.
5. Dane osobowe Uczestników nie będą podlegać zautomatyzowanemu przetwarzaniu, w tym profilowaniu.
6. Dane osobowe zawodników (w zakresie imię i nazwisko) mogą być przekazywane administratorom portali społecznościowych np. Facebook, Youtube, Twitter, TikTok lub LinkedIn. Administratorzy tych portali społecznościowych to niezależni od Organizatora administratorzy danych osobowych. Zachęcamy do

zapoznania się z zasadami ochrony prywatności przyjętymi przez tych administratorów.

7. Podstawę przetwarzania danych osobowych stanowi art. 6 ust. 1 lit b) RODO – realizacja umowy (akceptacja Regulaminu i zgłoszenie udziału w Zawodach stanowi zawarcie umowy) oraz art. 6 ust. 1 lit. a) RODO – dobrowolna, jednoznaczna, świadoma i konkretna zgoda osoby, której dane dotyczą. Organizator może również przetwarzać dane osobowe Uczestników, opiekunów prawnych niepełnoletnich Uczestników w celu ustalenia, obrony lub dochodzenia roszczeń pozostających w związku z organizowanymi Zawodami, co stanowi jego prawnie uzasadniony interes (art. 6 ust. 1 lit. f RODO). W takim przypadku dane osobowe będą przechowywane przez wynikający z przepisów prawa okres przedawnienia roszczeń lub czynów karalnych.
8. Dane osobowe Uczestników nie będą przekazywane podmiotom trzecim o ile nie będzie się to wiązało z koniecznością wynikającą z realizacji Umowy, w szczególności podmiotom świadczącym na rzecz Organizatora usługi prawne, księgowe, archiwizacyjne, kurierskie, pocztowe.
9. W granicach przepisów prawa Uczestnikom przysługują prawa do:
 - a. dostępu do danych,
 - b. sprostowania danych,
 - c. usunięcia danych,
 - d. ograniczenia przetwarzania danych,
 - e. cofnięcia wyrażonej zgody na przetwarzanie danych w dowolnym momencie bez wpływu na zgodność przetwarzania danych osobowych przed jej cofnięciem, jednak cofnięcie zgody przed lub w trakcie Zawodów uniemożliwi w nim udział,
 - f. uczestnik w granicach przepisów prawa ma również prawo wnieść sprzeciw względem przetwarzania jego danych osobowych, w przypadku gdy Organizator przetwarza je w celu wynikającym z jego prawnie uzasadnionego interesu.
10. Realizacja uprawnień, o których mowa powyżej może odbywać się poprzez wskazanie swoich żądań przesłane na adres

Organizatora lub wyznaczonego przez niego Inspektora Ochrony Danych.

11. Uczestnikom przysługuje również prawo do wniesienia skargi do Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych, jeżeli uznają, że przetwarzanie ich danych przez Organizatora narusza przepisy RODO.
12. Przetwarzanie danych osobowych w związku z udziałem w Zawodach obejmuje także publikację imienia i nazwiska Uczestnika w każdy sposób, w jaki publikowane lub rozpowszechniane będą Zawody. Organizator ma również prawo opublikować imię i nazwisko Uczestnika, na liście startowej oraz w wynikach Zawodów publikowanych w Internecie i w miejscu rozgrywania Zawodów.
13. Podanie danych osobowych oraz wyrażenie zgody na ich przetwarzanie jest dobrowolne, lecz ich niepodanie lub brak zgody na ich przetwarzanie uniemożliwia udział w Zawodach.

§16

Postanowienia końcowe

1. Niniejszy Regulamin jest jawny i będzie udostępniany w siedzibie Organizatora oraz na stronie internetowej www.hobbyhorsecup.pl. Wszelkie informacje o zawodach zawarte w materiałach reklamowych (w tym na plakatach informacyjnych) mają charakter jedynie informacyjny.
2. W kwestiach nieuregulowanych niniejszym regulaminem stosuje się przepisy prawa polskiego, w tym w szczególności Kodeksu Cywilnego.
3. W przypadku naruszenia postanowień Regulaminu przez zawodnika, Organizator uprawniony jest do wykluczenia go z udziału w zawodach.
4. Uprawnienia wynikające z uczestnictwa w zawodach nie mogą być przeniesione przez zawodnika na osobę trzecią.

5. Osoby zgłaszające się do udziału w Zawodach i opiekunowie prawni zgłaszanych osób oświadczają, że wszystkie dane personalne wpisane przez nich w formularzu zgłoszeniowym są kompletne i zgodne z prawdą.
6. Organizator informuje osoby kopiujące regulamin na potrzeby zawodów innych niż Hobby Horse Cup o konieczności usunięcia tego punktu.
7. Organizator zastrzega sobie prawo dokonania zmian w niniejszym Regulaminie nienaruszających podstawowych zasad Zawodów. O zmianach zawodnicy/rodzice/opiekunowie prawni zawodników zostaną powiadomieni mailowo na adres wskazany w zgłoszeniu. W związku ze zmianami Regulaminu zawodnikom przysługuje prawo do rezygnacji z udziału w zawodach w terminie 5 dni od dnia powiadomienia o zmianie. Informację o rezygnacji należy przesłać na adres mailowy: lewicki.eventmanager@gmail.com
8. Organizatorzy nie odpowiadają za rzeczy zgubione w trakcie zawodów.
9. Organizatorzy nie ponoszą odpowiedzialności za ewentualne kontuzje i wypadki podczas zawodów spowodowane z winy uczestnika oraz za wypadki i zdarzenia losowe zaistniałe podczas rozgrywania zawodów.
10. Organizator nie wyraża zgody na korzystanie z niniejszego regulaminu na potrzeby wydarzeń innych niż wydarzenia Evolution Events sp. z.o.o.
11. Wszelkie pytania w sprawie treści i poszczególnych postanowień niniejszego Regulaminu proszę kierować na adres mailowy: lewicki.eventmanager@gmail.com