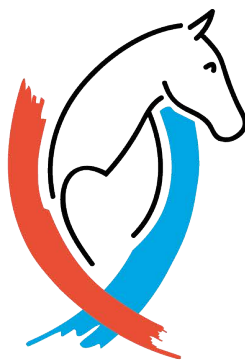

HOBBY HORSE SPRINGEN

Springprüfungen

Vom der FLSE empfohlene Regeln

Anleitung



LUXEMBOURG
FLSE

INHALT

- 1. Titelseite**
- 2. Inhalt**
- 3. Allgemeine Informationen zu Springen**
- 4. Hindernisse**
- 5. Hindernisarten**
- 6. Der Parcours, sein Design und Aufbau**
- 7. Klassen**
- 8. Parcoursbesichtigung**
- 9. Platzierung und Preise**
- 10. Bestimmungen & Regeln**
- 11. Mitarbeiter**
- 12. Kleidung und Ausrüstung**
- 13. Abreiteplatz**
- 14. Bewertung**
- 15. Fehlerbewertung**

Allgemeine Informationen zum Springen

Das Steckenpferd-Springen lehnt sich stark an das Springen auf echten Pferden an. Zum Beispiel kommen die Punktevergabe und die Bewertungskriterien aus der Pferdewelt. Anstelle eines echten Tieres verwenden wir jedoch ein Steckenpferd. Technisch gesehen ist der Sport also nur ein Maß für die reiterlichen Fähigkeiten des "Reiters", wie Kraft, Geschwindigkeit, Gleichgewicht, Gedächtnis, Ausdauer und Drucktoleranz. Allerdings berücksichtigen viele Reiter beim Reiten eines Steckenpferdes auch das Fähigkeitsniveau und das Temperament ihres Steckenpferdes. Für das Pferd kann ein Charakter, eine Persönlichkeit, erstellt werden. Man kann also auch sagen, dass eine bestimmte Höhe das Springniveau des Pferdes ist. Das Temperament des Pferdes kann dem Ritt ein gewisses Feuer verleihen, und wenn etwas nicht gelingt, können wir zum Beispiel sagen, dass das Pferd heute nicht in Bestform war. Diese charakterbezogene Praxis ist eine Dimension des Hobby-Horsings, die in anderen Hobbys nur selten zu finden ist.

Bei einem Zeitfahren durchläuft der Reiter mit seinem Steckenpferd einen vorgegebenen Hindernisparcours mit dem Ziel, diesen fehlerfrei und so schnell wie möglich zu durchlaufen.

Hindernisse

Das Hindernis besteht aus mindestens zwei Elementen: Einem Ständer und einer Stange. Die Ständer werden paarweise verwendet und eine Stange oder Stangen werden zwischen ihnen angebracht. Es können auch andere Elemente enthalten sein: die häufigsten sind Nummern, Planken und Wassergräben. Darüber hinaus ist es erlaubt, die Abgrenzungen z. B. mit Blumen zu schmücken. Beim Bau von Hindernissen wird im Springsport eine sehr professionelle Anfertigung, auch in Bezug auf die Abmessungen, angewandt.

Es gibt keine Norm für die Abmessungen von Barrieren. Das Wichtigste ist, dass der Stangen lang genug sind und/oder die Lücke zwischen den Ständern breit genug ist, damit der Reiter sicher darüber springen kann. Es können jedoch auch engere Hindernisse verwendet werden, indem der Parcours anspruchsvoller gestaltet wird, wobei es auf den richtigen Sprungstil ankommt.

Wichtiger ist jedoch die Sicherheit des Reiters zu gewährleisten. Die Stangen sollten leicht und dünn sein. Das empfohlene Material ist Kunststoff, z. B. Abwasser oder andere dünne Kunststoffrohre. Diese geben auch etwas nach, wenn sie unter den Fuß des Reiters fallen, wodurch die Gefahr des Umknickens minimiert wird. Andere ähnlich leichte Materialien können ebenfalls verwendet werden. Metall, Holz und andere harte, unnachgiebige oder schwere Materialien werden nicht empfohlen. Bürstenstiele sind im Notfall noch in Ordnung, aber dickere Holzstangen, wie sie im echten Pferdesport üblich sind, sollten nicht verwendet werden. Das Abwurfverhalten ist nicht für das Hobby Horsing geeignet und provoziert nur Verletzungen.

Die Idee ist, dass die Stange leicht genug sein sollte, um beim Anstossen des Reiters zu fallen, aber nicht zu einer gefährlichen Situation führen kann.

Auch die Planken, die in den Auflagen der Ständer eingehängt werden, müssen sicher sein. Sie müssen sich am tiefsten Punkt des Hindernisses befinden und vorzugsweise weniger als 40 cm hoch sein. Sie müssen auch bei einer Berührung abwerfbar sein.

Die Hindernisse sollten fest aufrecht stehen bleiben. Die Materialien können ein wenig freier ausgesucht werden, sollten jedoch dem Wind und leichtem Touchieren standhalten, aber dennoch einen Anstoß verkraften, damit sich der Reiter nicht an ihnen bei einem Abwurf verletzen kann. Übermäßig schwere und stabile Stangen sind daher aus Sicherheitsgründen nicht zu empfehlen. Auch auf die Füße der Ständer sind zu beachten, zu lange oder unzureichende Abstützung der Ständer sind schlecht.

Für die Auflagen, an denen die Stangen an den Ständern befestigt werden, können aus verschiedene Materialien erstellt werden. Nägel oder Schrauben sind wahrscheinlich die beliebteste Wahl, aber eine Vielzahl von Plastik-, Metall- und Holzhalterungen sind ebenfalls geeignet. Zu Beachten ist sicherlich dass die Verletzungsgefahr minimiert wird. Das Wichtigste ist, dass die Halterungen stabil genug sind, um den Stangen am Ständer zu halten. Es ist jedoch äußerst wichtig, dass die Stange auch von der Auflage fällt, wenn der Reiter diese berührt. Daher darf die Stange nicht zu fest oder zu tief in den Auflagen liegen. Die Stange muss in die Richtung fallen können, in die sich der Reiter bewegt. So müssen z. B. bei einem einfachen Ständer die Füße zu der Vorderseite des Hindernisses zeigen. Das Hindernis darf jedoch nicht beim geringsten Windhauch umfallen. Die Auflagen sollten einen abgerundeten Kopf haben und nicht zu weit vorstehen. Die Stangen dürfen nicht zu tief in den Auflage liegen, die Grube in der Auflage darf nicht zu tief sein).

Generell muss bei jedem Hindernis die Sicherheit berücksichtigt werden. Besondere Aufmerksamkeit sollte auch der Dekorationen gewidmet werden, die sich auf der Sprunglinie befindet.

Es ist möglich und empfehlenswert, die Hindernisse entsprechend der Sprungreihenfolge mit einer Nummer zu versehen. Dies erleichtert das Erlernen des Parcours und führt den Reiter auch während des Turniers zum richtigen Hindernis.

Die Höhe des Hindernisses wird vom Boden bis zum höchsten Punkt an der Oberseite der Stange gemessen. Generell wird angestrebt, die Höhe des Hindernisses in gleicher konstanter Höhe zu halten, z.B. 30 cm, 70 cm, 100 cm, usw. Die Breite des Steilsprunges entspricht in der Regel der Breite der Stange. Die Breite eines Oxers wird zum Beispiel von der Außenkante des ersten Ständers bis zur Außenkante des zweiten Ständers in der Mitte des Hindernisses gemessen.

Hindernisarten

Steilsprung: die am häufigsten verwendete Art von den Hindernissen. Die Höhe ist über die Breite des Hindernisses gleich. Die Stangen sind in einer geraden Linie angeordnet. Die Steilsprung hat also keine Breite. So besteht der Steilsprung aus einem Paar Ständer oder fänge und einer Stange oder Stangen. Planken können auch mit oder anstelle von Stangen verwendet werden.

Oxer: Dieser Hindernistyp hat eine Breite oder Tiefe. In Sprungrichtung hat diese Hindernis zwei Abschnitte. Es wird empfohlen, dass die Tiefe die Höhe nicht überschreitet. Der vordere Teil darf nicht höher sein als der hintere Teil. Entweder haben die Stagen der beiden Abschnitte die gleiche Höhe oder der vordere ist niedriger.

Trippelbarre: Dieser Hindernistyp mit drei aufeinanderfolgenden Abschnitten. Der erste Teil muss der niedrigste und der hinterste der höchste sein. In einigen Fällen können die beiden hintersten Teile auch die gleiche Höhe haben.

Mauer: eine als Festsprung getarntes Hindernis. Zum Beispiel als Ziegelwand dekoriert. Die oberen Teile müssen jedoch abwerfbar sein. Kartonage können z.B. zum Bauen verwendet werden. Das Hindernis hat also auch eine gewisse Tiefe.

Liverpool: Blaue Plastikmatte als Wasserhindernis. Vor, auf oder hinter dem Wassergraben kann ein Hindernis (z.B. Steilsprung) gestellt werden.

Wassergraben: Ein mit Wasser gefüllter Graben oder eine Matte ohne überbautes Hindernis. Eine Absprunghilfe (weniger als 30 cm) kann vor dem Wassergrab platziert werden. Die Absprunghilfe ist kein Teil des Hindernisses und es werden keine Strafpunkte bei einem Fehler daran vergeben. Die Strafpunkte entsteht durch das Berühren des Wassers oder der Matte..

Graben: ein Graben oder Matte ohne Wasser. Wird nicht allein beim Steckenpferden im Parcours eingesetzt, sondern auch als Füller, z. B. bei einem Steilsprung, verwendet werden.

Kombinationen: besteht aus zwei oder mehreren Spüngen. Die Abstände zwischen den Sprüngen sind für Steckenpferde nicht genormt, aber es müssen zwischen einem und drei Schritten zwischen den Sprüngen liegen. In manchen Fällen, auch in normalen Prüfungen, darf oder kann ein Hindernis als "In Out" geritten werden. Die Hürden sind mit Buchstaben gekennzeichnet, z.B. auf 5a folgt dann 5b und 5c. Die gesamte Kombination gilt als ein Hinderenis, da es auch mit der gleichen Nummer markiert ist. Bei einer Verweigerung an einem Teil der Kombination, muss das ganze Hindernis wiederholt werden.

In Out: Zwischen der Hindernisreihe ist kein Platz für einen Schritt, daher springt der Reiter beim Landen gleich das nächste Hindernis. Nicht empfohlen für ein Zeitspringen, aber möglich.

Kreuz: Die Stangen kreuzen sich in der Mitte, so dass die Mitte des Hindernisses eindeutig am niedrigsten ist. An diesem Punkt wird die Höhe gemessen. Wird nur in niedrigen Klassen verwendet.

Schweinerücken: Das Hindernis ist in der Mitte höher und die vordere und die hintere Stangen liegen auf der gleichen Höhe.

Fächer: auf der einen Seite des Hindernisses sind direkt überlappend, auf der anderen Seite fächerförmig von der untersten zur obersten die Stangen angebracht. In der Draufsicht sieht das Hindernis fächerförmig aus.

Gehorsamssprung: Speziell konstruiertes Hindernis, das den Mut des Reiters (und seines Steckenpferdes) testet. Es ermöglicht die Erstellung von sehr kreativen Hindernissen.

Der Parcours, sein Design und Aufbau

Bei den Steckenpferden haben Sie viel mehr Freiheiten bei der Gestaltung der Bahn als bei dem echten Reitsport. Es gibt keine Standardisierung von Hindernisabständen, Distanzen, Parcourslänge oder Hindernistypen. Es gibt nur Empfehlungen. Dies gibt dem Parcoursdesigner kreative Freiheit, einen Parcours genau für den Platz zu entwerfen, in dem er geritten wird. Außerdem können verschiedene Hindernisse freier verwendet werden. Die Sicherheit muss jedoch immer im Auge behalten werden und an erster Stelle stehen!

Die empfohlene Größe eines Springplatzes beträgt ca. 10 x 20 m. Dies kann jedoch als recht großzügig angesehen werden, und es können auch viel kleinere Größen verwendet werden, um vollkommen gute Parcours zu bauen. Ein größeres Feld ermöglicht jedoch größere Abstände zwischen den Hindernissen, wodurch auch die Geschwindigkeit schneller wird. Es ist nicht vorgeschrieben, aber empfohlen, die Umrandung des Platzes vollständig zu markieren, damit niemand mitten im Wettbewerb in den Weg eines Teilnehmers tritt. Es wird außerdem empfohlen, den Platz mit einem Ein- und Ausgang zu markieren.

Die Parcoursskizze muss den Teilnehmern vor Beginn der Klasse vorgelegt werden. Die Skizze muss mindestens die Positionen und die Reihenfolge der Hindernisse, die Start- und Ziellinie, die Richtung der Hindernisse durch Pfeile und alle gefährlichen Ausweichstrecken, die zur Disqualifikation führen, enthalten. Es ist wünschenswert, die Hindernisse so zu zeichnen, dass die Art des Hindernisses zu erkennen ist. Ein Steilsprung kann durch einen Strich abgebildet werden, ein Oxer mit zwei Strichen, ein spezielles Hindernis ein Viereck usw. Es ist auch erwünscht die Dekorationen auf der Skizze zu versehen, den empfohlenen Reitweg genauer zu markieren. Bei Änderungen des Kurses unmittelbar vor einer Klasse müssen die Teilnehmer informiert werden. Die Änderungen auf der Parcoursskizze müssen markiert werden, oder eine neue Skizze erstellt werden.

Das Richtverfahren (insbesondere, wenn es sich um eine anderes als A.2.0 handelt) sollte auf der Skizze angegeben werden.

Die Hindernisse sind auf dem Parcoursplan und im Parcours selbst nummeriert, beginnend mit Hindernis Nr. 1. Kombinationen werden mit der gleichen Nummer Buchstaben nummeriert: der erste Sprung ist z.B. 7a, der zweite 7b und der dritte 7c.

Die Höhe von Hindernissen darf die auf der Skizze nicht überschreiten. Einzelne Hindernisse dürfen niedriger als die angegebene Höhe sein. Wenn jedoch mehrere Hindernisse 5 cm niedriger als die angegebene Höhe sind, kann die Höhe z. B. wie folgt angegeben werden: 40-50 cm.

Wenn der Parcours aufgebaut ist kann ein Testreiter, der diesen Wettbewerb nicht mitreitet, den Parcours bestreiten, um die Abmessungen richtig einschätzen zu können. Steht kein Reiter mit ausreichendem Können zur Verfügung, kann die Höhe der Hindernisse für den Testtritt abgesenkt werden. Das Wichtigste ist, dass die Abstände angemessen sind und vernünftige Wege zwischen den Hindernissen reitbar sind. Dekorationen im Parcours dürfen keine Gefahr verursachen.

Hindernisse sollten mit Nummern und Buchstaben markiert werden, besonders auf längeren Parcours. Bei kürzeren Parcours (z. B. sechs Sprüngen) ist die Nummerierung nur empfehlenswert. Zusätzlich zur Nummerierung sollen Hindernisse mit Fahnen markiert werden, wobei links weiß und rechts rot ist. Diese Flaggen zeigen die Richtung und Breite des Hindernisses an. Die Sprungrichtung kann auch angegeben werden, indem die Nummer auf der Vorderseite platziert wird. Es werden keine Fehlerpunkte für das Umwerfen von Fahnen angerechnet. Wenn z. B. eine Fahne von dem Ständer fällt, wenn die Stange abwirft, werden die Fehlerpunkte nur für den Abwurf der Stange gewertet. Ebenso werden keine zusätzlichen Strafpunkte für das Umwerfen oder Verschieben anderer Dekorationen im Parcours vergeben. Nur wenn eine Dekoration als gefährlich auf der Parcourskizze gekennzeichnet ist, führt den begangenen Fehler zu einer Disqualifikation.

Wenn die Umrandung des Parcours durch Hindernisse markiert sind, führt das Überwinden, Verschieben oder Umstoßen dieser zur Disqualifikation. Dies wird als Verlassen des Parcours betrachtet. Es ist daher verboten, den Parcours während der Prüfung zu verlassen. Im Parcours dürfen sich nur der Reiter selbst, die Parcours helfer und die Jury befinden.

Der Parcoursbau und die Instandhaltung während und zwischen den Prüfungen liegt in der Verantwortung des Parcoursbauers. Er erhöht die Hindernisse und baut umgestürzte wieder auf oder versetzt sie. Manchmal kann dieselbe Person auch Zeitnehmer und/oder Richter sein. Das Streckenpersonal, die Zeitnehmer und die Kampfrichter müssen jedoch dem Ausführenden aus dem Weg gehen.

Der Parcours beginnt an der Startlinie und endet an der Ziellinie. Er kann auch beginnen, wenn der Reiter das erste Hindernis überwindet bis zur Landung des Letzten. Der Richter hat die Befugnis, den Start und das Ende des Zeitspringens zu bestimmen.

Klassen

In der Dressur werden die Klassen oft nur nach der Schwierigkeit benannt. Die Klassen können auch mit Namen versehen werden. Es wird empfohlen, die Klassen nicht unnötig in Alters- oder Niveaugruppen einzuteilen. Oft sind die Kurse für alle offen, und es liegt am Teilnehmer, selbst zu beurteilen, ob sein Können für den jeweiligen Kurs ausreicht.

Wenn Altersgrenzen gesetzt sind (z.B. Junioren), muss dies vor Beginn der Anmeldung deutlich angegeben werden. Der Name der Klasse reicht jedoch aus, um die Altersgruppe anzugeben, z. B. Junioren oder Senioren. In der Ausschreibung muss angegeben werden, was diese Klasse beinhaltet, da die Klassen nicht standardisiert sind. In altersbeschränkten Klassen müssen die Teilnehmer bereit sein, ihr Alter nachzuweisen.

Wenn nicht anders angegeben, wird nach dem Richtverfahren A.2.0 gewertet. In der Praxis bedeutet dies, dass die Teilnehmer zuerst nach ihren Fehlerpunkten und dann nach der Zeit platziert werden. Mit anderen Worten: Unabhängig von der Zeit werden diejenigen mit null Fehlern vor denjenigen mit 4 Fehlerpunkten platziert.

Wenn nicht anders angegeben, ist die Klasse offen für alle. Das bedeutet, dass jeder, unabhängig von Alter, Geschlecht oder Können, an dem Kurs teilnehmen kann. Das Pferd muss ein Steckenpferd sein. Rasse, Farbe oder sonstiges ist irrelevant.

Es liegt auch im Ermessen des Richters, die Hindernisse für einzelne Teilnehmer zu senken. Dies ist jedoch nie ratsam, es sei denn, es geschieht außerhalb der Klasse und damit außerhalb des Wettbewerbs.

Bei Aufgabe oder Verzicht, kann der Parcours bis zum Ende geritten werden, wenn der Reiter dies wünscht.

Parcoursbesichtigung

Sie können den Parcours vor der Prüfung zu Fuß abgehen, manchmal auch auf dem Pferd. Hören Sie bitte auf die Anweisungen des Richters und/oder des Veranstalters. Wenn einer der Teilnehmer auch Testreiter ist, müssen auch die anderen Teilnehmer der Klasse die Möglichkeit haben, den Parcours oder Teile davon zu reiten.

Es wird vorausgesetzt, dass keine Hindernisse abgeworfen, umgestoßen oder bewegt werden dürfen. Generell dürfen Hindernisse nicht berührt werden, sofern nicht anders angegeben. Das Bewegen der Hindernisse oder abgeworfene Stangen können zur Disqualifikation in dieser Klasse führen.

Bei der Parcoursbesichtigung muss auch ein Parcoursplan vorliegen.

Wenn riskante Abkürzungen markiert sind, müssen diese auch in der Praxis gezeigt werden. Im Allgemeinen kann die Einweisung in den Parcours durch den Richter/Veranstalter erfolgen, der den Reiter auch an die Ausnahmen von den Regeln oder an die Grundregeln erinnern kann.

Den Teilnehmern muss ausreichend Zeit gegeben werden, sich mit dem Parcours vertraut zu machen. Wenn die Skizze erst zu diesem Zeitpunkt veröffentlicht wird, sollte mehr Zeit eingeplant werden, als wenn der Plan früher veröffentlicht wird. Wenn viele teilnehmen, wird außerdem mehr Zeit benötigt, um sich den Kurs einzuprägen.

Der Parcours muss verlassen werden, wenn die Klasse beginnt. Der Parcours darf nicht besichtigt werden bevor er frei gegen ist, und Sie müssen ihn verlassen wenn er geschlossen wird, auch wenn die Klasse noch nicht begonnen hat.

Ein Erziehungsberechtigter (wenn nötig) oder ein Trainer darf den Teilnehmer bei der Parcoursbesichtigung begleiten.

Platzierung und Preise

Es wird empfohlen, mindestens drei Teilnehmer in jeder Kategorie zu platzieren. Dies ist jedoch je nach Teilnehmer variabel. Auch hier hat der Organisator die Freiheit, die Platzierung der Teilnehmer und ihre Auszeichnungen frei zu gestalten.

Als Minimum werden Schleifen als Ehrenpreise empfohlen. Ihre Farben werden normalerweise denen im Reitsport angeglichen: gelb, grau und weiß. Allerdings hat der Veranstalter freie Hand, was die Ehrenpreisen in den Wettbewerben angeht. Bei Hinderniswettbewerben sind die Preise mindestens Schleifen und Trophäen.

Bestimmungen & Regeln

Die obligatorische Gangart zwischen den Hindernissen ist der Galopp. Einige Meter vor und einige Meter nach dem Hindernis sind Trabtritte, d.h. Laufschriffe, erlaubt, bei längeren Distanzen muss galoppiert werden. Dauerhaftes Traben führt zur Disqualifikation.

Der Parcours darf nur nach der Startfreigabe begonnen werden. Grüßen Sie z. B. den Richter mit einem Nicken, wenn Sie bereit sind, und der Richter wird zurüknicken, pfeifen oder verbal die Starterlaubnis erteilen. Ein Start vor der Erlaubnis führt zur Disqualifikation. Es kann jedoch nach Ermessen des Richters eine Ausnahme gemacht werden, wenn der Teilnehmer noch unerfahren ist. Von der Startfreigabe bis zum Start hat der Teilnehmer 45 Sekunden Zeit den Parcours zu beginnen, sonst wird die Zeit anlaufen.

Der Richter kann Tonsignale geben, das z. B. eine Glocke oder ein Pfiff sein kann. Bei Steckenpferdturnieren wird jedoch häufig die Sprache verwendet, da die Entfernungen nicht groß sind. Es wird jedoch empfohlen, das Tonsignal zur Startfreigabe zu verwenden.

Es wird weiter empfohlen, eine Disqualifikation mit zwei Pfiffen oder Glockenzeichen zu verkünden.

Während des Parcours kann der Reiter durch ein Signal angehalten werden. Zu solchen Situationen führt das Umfallen eines Hindernisses ohne Zutun des Reiters. Wenn die Situation bereinigt wurde, darf der Parcours mit einem Signal fortgesetzt werden. Der Teilnehmer hat genau die Zeit an diesem Punkt anzuhalten und die Zeitmessung wird wieder beim Signal aufgenommen. Das Gleiche gilt, wenn das Hindernis bei einer Verweigerung nicht mehr im Originalzustand bleibt.

Hinweis! In diesen unerwarteten Situationen ist es jedoch vorzuziehen, die Zeitmessung und den Ritt komplett zu stoppen und den Ritt von vorne beginnen zu lassen. Im Fall einer Unterbrechung aufgrund eines veränderten Hindernisses werden hingegen 4 Strafpunkte für die Verweigerung und 4 Strafpunkte für den Abwurf vergeben. Das Hindernis wird nach der Vorstellung korrigiert. Die Volte beim Wiederanritt des Hindernisses wird in der Zeit integriert.

Hören Sie immer auf den Richter und das Parcourspersonal! Oft werden Anweisungen und Signale verbal gegeben.

Während des Wettbewerbs haben nur Teilnehmer, Richter und Parcourspersonal Erlaubnis den Platz zu betreten. Wenn der Parcours nicht umrandet ist, müssen Zuschauer und wartende Teilnehmer weit genug vom Parcours entfernt sein, um dem Teilnehmer genügend Platz für seinen Ritt zu lassen. Es liegt in der Verantwortung des Richters und der Organisatoren, den notwendigen Platz für den Teilnehmer zu gewährleisten.

Einen Ritt, der aufgrund eines Fehlers des Personals, des Richters oder des Veranstalters unterbrochen wird, hat Anspruch auf eine vollständige Wiederholung. Das Gleiche gilt, wenn die Störung absichtlich oder unabsichtlich durch einen Zuschauer oder einen anderen Teilnehmer verursacht wird.

Wenn ein Teilnehmer seinen Startplatz nicht wahr nimmt, wird er in der Startreihenfolge an die letzte Stelle geschoben. Erscheint er auch dann nicht, wird er disqualifiziert.

Sturz oder Ungehorsam vor Beginn und nach Ende der Darbietung werden nicht zu den Strafpunkten addiert. Wenn also ein Teilnehmer nach dem letzten Hindernis oder dem Überqueren der Ziellinie stürzt und die Zeitmessung angehalten wurde erfolgt keine Disqualifikation.

Bevor Sie sich anmelden, sollten Sie immer alle Informationen über die Prüfung lesen: wie Sie sich anmelden und wer teilnahmeberechtigt ist.

Nachnennungen können bei Bedarf erlaubt werden.

Es wird empfohlen, dass ein Reiter in der Klasse nur einmal mit einem Steckenpferd in starten darf. Wenn es in einer Klasse nur wenige Teilnehmer gibt, kann eine Ausnahme gemacht werden. Die Anzahl der Klassen und die Anzahl der Starts in einer Klasse, müssen in der Ausschreibung angeführt werden.

Die Zügel müssen permanent mit beiden Händen geführt werden. Es müssen immer beide Hände gehalten werden, auch wenn eine Gerte mit geführt wird. Wenn eine Hand kurzzeitig die Zügel verliert, werden Strafpunkte vergeben. Ein Teilnehmer, der eine Hand oder beide Hände vollständig von der Zügelführung befreit hat, wird disqualifiziert.

Mitarbeiter

Zum Personal gehören mindestens ein Richter, ein Zeitnehmer und ein Offizieller und, wenn möglich, kann eine Person mehr als eine Aufgabe übernehmen. Der Zeitnehmer kann z. B. auch ein Mitglied der Parcoursmannschaft sein und zwischen den Ritten abgeworfene Stangen einlegen. Zusätzlich kann das Personal einen Ansager, einen Sekretär, eine Abreiteplatzaufsicht und andere Personen umfassen. Das Wichtigste ist, dass jedem Mitarbeiter klar ist, welche Aufgaben ihm zugeteilt sind. Pro Klasse müssen mindestens zwei Personen in der Jury sein, um im Falle von Streitigkeiten eine Objektivität zu gewährleisten.

Kleidung und Ausrüstung

Es gibt keine spezielle Kleiderordnung. Es wird empfohlen, eine einfache und saubere Kleidung zu tragen. Die Kleidung sollte elastisch, leicht und atmungsaktiv, aber auch robust genug sein. Bei der Kleidung sind neutrale Farben am besten geeignet. Beliebte bei Reitern sind jedoch Turnschuhe, vor allem auf sehr glattem Boden und in Hallen, um das Rutschen zu vermeiden. Es wird jedoch empfohlen, gut sitzende und stoßdämpfende Schuhe zu tragen.

Sicherheitsausrüstungen wie ein Helm oder eine Sicherheitsweste, die bei echten Pferden verwendet werden, bieten keine zusätzliche Sicherheit beim Steckenpferd. Solche schweren Sicherheitseinrichtungen können sogar die Leistung behindern. Sie werden daher nicht für Wettbewerber empfohlen.

Jede Ausrüstung, die nicht den Regeln entspricht, kann zur Disqualifikation führen.

Nummern an den Steckenpferden werden nur akzeptiert, wenn sie vom Veranstalter vorgeschrieben sind. Sie können sonst zu Verwechslungen führen.

Jede Ausrüstung muss dem Richter auf Verlangen vorgelegt werden.

Abreiteplatz

Für Springpferde wird zusätzlich zum Turnierplatz ein Abreiteplatz empfohlen. Es sollten mindestens zwei Hindernisse auf diesem Feld aufgebaut werden. Eins auf einer niedrigeren Höhe als die zu reitende Klasse für die beginnende Aufwärmphase und das andere auf etwa der gleichen Höhe. Für die Hindernisse auf dem Abreiteplatz gelten die gleichen Regeln und Empfehlungen wie für die Hindernisse in dem Parcours.

Anstelle eines Abreiteplatzes kann den Teilnehmern eine Aufwärmöglichkeit im Parcours selbst angeboten werden, z. B. indem ein Teil des Platzes zum Aufwärmen vor dem Start der Klasse bereitgestellt wird.

Es ist jedoch zu beachten, dass das Steckenpferd technisch gesehen nur aus dem Reiter, also einem Menschen, besteht. Daher wird auch das übliche Ganzkörper-"Warm-up" für alle Teilnehmer vor Beginn der Vorstellung dringend empfohlen. Dadurch können Verletzungen vermieden werden.

In jedem Fall sollten die Wettbewerbsveranstalter dafür sorgen, dass zumindest Aufwärmöglichkeiten in dem benötigten Raum vorhanden sind.

Bewertung

Beim Springreiten ist die häufigste Bewertungsmethode A.2.0. Das Richtverfahren muss in der Wettbewerbsausschreibung in jeder Klasse angegeben werden.

9.1 Richtverfahren A (nach Fehlerpunkten)

A.0 Diejenigen, die den Parcours ohne Strafpunkte abgeschlossen haben, werden gleich gewertet. Die Zeit spielt keine Rolle, daher werden diejenigen belohnt, die ohne Strafpunkte bleiben.

A.0.0 Ohne Stechen

A.0.1 Mit Stechen

A.1 Diejenigen, die im Parcours die gleiche Anzahl an Strafpunkten erhalten haben, sind gleich.

A.1.0 Ohne Stechen

A.1.1 Mit Stechen

A.2 Diejenigen, die im Parcours die gleiche Anzahl an Strafpunkten erhalten haben, werden nach der Zeit eingestuft.

A.2.0 Ohne Stechen

A.2.1 Mit Stechen

9.2 Stechen

Das Stechen ist ein verkürzter Parcours über festgelegt Hindernisse. Es wird immer auf Zeit gewertet. Wenn in der Ausschreibung ein Stechen angegeben ist, muss das Stechen unmittelbar nach dem Parcours durchgeführt werden. Das Stechen unterliegt den gleichen Regeln wie der Normalparcours.

9.3 Richtverfahren C (nach Zeitwertung)

Die Fehler werden in Strafsekunden umgewandelt. Jeder Abwurf wird mit 4 Strafpunkten geahndet. Eine Verweigerung bestaht sich durch die erneute Anreistrecke von allein.

9.4 Richtverfahren Rekordspringen

Hier geht es um die Höhe ohne Zeitwertung. Weiter in die nächste Runde kommt der Reiter der das Hindernis ohne Abwurf überwunden hat. Wird in der letzten Runde das Hindernis nicht fehlerfrei überwunden, werden alle Teilnehmer dieser Runde als Gewinner platziert.

9.5 Richtverfahren Stil

Bei der Stilbewertung wird das Reiten beurteilt, dh es gibt keinen Zeitwettbewerb in der Klasse. Bewertet wird die Parcourslinie, die Sprünge, die Position des Reiters, der Fluss, die Harmonie und das Gesamtbild.

Fehlerbewertung

Führt zu Disqualifikation:

- Ein Sturz, bei dem das Knie oder der Arm des Reiters den Boden berührt.
- Ein Sturz, wenn das Steckpferd und der Reiter sich trennen.
- Verlassen des Parcours während dem Ritt.
- Der Reiter absolviert den Parcours nicht im Galopp.
- Zwei mal Ungehorsam: Verweigerung am Hindernis, Anhalten, Anhalten vor dem falschen Hindernis.
- Starten vor der Starterlaubnis oder Starten nach mehr als 45 Sekunden nach dieser.
- Nichtbegrüßung des Richters (in diesem Fall gibt es keine Startfreigabe).
- Falscher Parcours: Springen des falschen Hindernisses oder Springen eines Hindernisses in die falsche Richtung, das Auslassen eines Hindernisses aus dem Parcours.
- Springen von nur einem Teil einer Kombination (auch nach einer Verweigerung).
- Bruch des Steckpferdes, wie z. B. das Lösen des Kopfes.
- Unerlaubte Ausrüstung.
- Nichtbeachtung der Anweisungen des Personals.
- Unerlaubtes Springen oder Verschieben von Hindernissen bei der Parcoursbesichtigung.
- Störung eines anderen Wettbewerbers.
- Teilnahme an einer altersbeschränkten Klasse, wenn Sie nicht in der Altersgruppe sind.
- Nicht Wahrnehmen des zweiten Startplatzes.
- Offensichtliches Hinken oder andere Verletzungen im Parcours.
- Kein Stoppen nach der Aufforderung durch ein Signal.
- Betreten des Platzes während der Vorstellung eines anderen Teilnehmers.
- Unerlaubte Anwesenheit im Parcours.
- Keine beidhändige Zügelführung während der Vorstellung.

4 Strafpunkte:

- Abwurf einer Stange
- Berühren des Wassers oder Wassergrabens (auch der Matte).
- Fehler an der Mauer.
- Ungehorsam: Verweigerung, Anhalten (auch vor einem falschen Hindernis), extra Volte, Vorbeireiten an einem zum Parcours gehörenden Sprung, Ungehorsam.
Hinweis! Zweiter Ungehorsam führt zur Disqualifikation.
- Zu viele Trabritte vor oder nach dem Hindernis. Wer den gesamten Parcours im Trab reitet, wird disqualifiziert.
- Eine Hand löst sich während des Rittes kurzzeitig von den Zügel.