

WEGLEITUNG SEKTIONSWETTKAMPF

Anforderungen

Diese Prüfung ist ein Plauschwettkampf für Vierer-Teams und soll den Teamgeist und den Zusammenhalt zwischen den Mitgliedern der Sektionen fördern. Ein Team setzt sich aus zwei Reitern und zwei Personen, die ihre Tiere an der Hand führen, zusammen. Selbstständiges Reiten in den drei Grundgangarten, sowie sicheres Beherrschen des Ponys an der Hand ist Voraussetzung.

Inhalt der Prüfung

Der Sektionswettkampf wird im Knock-out-System durchgeführt und besteht aus zwei parallel verlaufenden Parcours mit Geschicklichkeithindernissen. Dabei treten immer zwei Teams gegeneinander an. Der Wettkampf verläuft in Stafetten-Form, wobei sich zu Beginn der Prüfung auf der einen Seite des Parcours die zwei Reiter, auf der anderen Seite die zwei Führpersonen befinden. Als erstes Paar startet das Reiterpaar. Im Parcours müssen von jedem Paar dieselben vier bis sechs Aufgaben beritten oder an der Hand bewältigt werden. Sobald das Pony des sich im Parcours befindende Teilnehmers die Ziellinie (Stange) am Ende des Parcours überschritten hat, kann das nächste Teammitglied starten.

Wenn das vierte Teammitglied die Ziellinie überschritten hat, wird die Zeit gestoppt. Sieger des Laufes ist, wer nach der Addition der Strafsekunden die schnellere Laufzeit aufweist.

Ablauf der Prüfung

- Verlosung der Anpaarungen der Teams für die jeweilige Runde (Vorrunde und „Hoffnungsrunde“)
- Einreiten der zwei Teams
- Auf Startzeichen hin beginnen
- Das schnellere Team (nach Addition der Strafsekunden) kommt eine Runde weiter, das langsamere scheidet aus.
- Aus den Siegern der Vorrunde ergeben sich die Anpaarungen für die nächste Runde. Qualifiziert sich aus der Vorrunde eine gerade Anzahl Teams, starten die Sieger der Vorrunde 1 und 2, 3 und 4, usw. gegeneinander. Qualifiziert sich eine ungerade Anzahl Teams, wird unter den in der vorhergehenden Runde ausgeschiedenen Teams eine „Hoffnungsrunde“ abgehalten. Das heißt, es werden zwei Teams ausgelost, die noch einmal gegeneinander starten dürfen. Der Sieger dieses Laufes qualifiziert sich ebenfalls für die nächste Runde, so dass dort wieder eine gerade Anzahl Teams am Start ist.

Richter/Parcoursbauer

Vom SVPK anerkannte Funktionäre.

REGLEMENT SEKTIONSWETTKAMPF

1. Allgemeines

1.1 Grundlagen / Geltungsbereich

Das Reglement Sektionswettkampf regelt die Voraussetzungen und die Durchführung des Sektionswettkampfes. Soweit das vorliegende Reglement keine abweichenden Bestimmungen enthält, gelangt für die Durchführung das gültige Generalreglement des Schweizerischen Verbandes für Pferdesport (GR SVPS) zur Anwendung.

2. Organisatorische Bestimmungen

2.1 Ausschreibungen / Anmeldungen

Gemäss Reglement SVPK auf der offiziellen SVPS-Springkarte. Im Feld „Kategorie“ den Teamnamen, im Feld „Bemerkungen/Stallungen“ den Namen und Wohnort des Teamcaptains eintragen. Der Sektionswettkampf gilt nicht als Start. Der Parcoursplan wird der Ausschreibung beigelegt.

2.2 Preise

Spezialpreis für das Gewinnerteam. Flot und Plakette für alle Teilnehmer

3. Bestimmungen betreffend Reiter und Pony

3.1 Bestimmungen betreffend Reiter/Führperson

3.1.1 Teilnahmeberechtigung

Die Teams können sich beliebig aus allen Altersstufen ab Stufe I zusammensetzen und beinhalten Reiter und Führer, die in der gleichen Sektion Mitglied sind.

Für Reiter/Führer der Stufe I und Iplus: Hengste nicht erlaubt.

3.1.2 Anzug

Reiter: Reithosen, Stiefel oder Bottinen, Oberteil mit mindestens 1/4 Ärmeln, Dreipunkt-Reithelm (Westernreitweise gemäss SWRA mit Helmschale, ohne Sporen), Peitsche bis maximal 120 cm, Sporen sind sowohl auf dem Abreitplatz wie im Parcours nicht erlaubt.

Führpersonen: Zweckmässiges, festes Schuhwerk, lange Hose, Oberteil mit mindestens 1/4 Ärmeln und Handschuhe obligatorisch; Peitsche erlaubt.

3.2 Bestimmungen betreffend Pony

3.2.1 Teilnahmeberechtigung

Gemäss Reglement SVPK, nur Ponys der Kategorie II (Pony ab dem 4. Kalenderjahr).

3.2.2 Sattlung und Zäumung

Berittene Ponys: Sattlung und korrekte Zäumung (Trensenzäumungen ohne Anzüge, mindestens 1x gebrochen oder gebisslose Zäumung, kein mechanisches Hackamore). Als Hilfszügel ist nur ein gleitendes Martingal erlaubt.

Geführte Ponys: Die Ponys dürfen am Halfter mit Führkette oder Führseil bzw. Zaumzeug mit Trense oder Stange ohne Hebelwirkung geführt werden.

3.2.2. Anzahl Starts

Gemäss Reglement SVPK, die Teilnahme am Sektionswettkampf gilt nicht als Start.

4. Prüfungen

4.1 Rahmenbedingungen

Als Prüfung im Sinne dieses Reglementes gelten alle Arten von Geschicklichkeitsaufgaben, die weder Tier noch Reiter/Führer einer Gefahr aussetzen

Der Platz muss genügend Raum bieten. Es sind zwischen 4 und 7 Aufgaben zu bewältigen. Die Aufgaben sind so gestaltet, dass sie sowohl beritten wie auch vom Boden aus erfüllt werden können.

Wenn die Sicherheit es erfordert, kann die Jury jederzeit Konkurrenten den Start verbieten.

Parcoursbauer und Richter müssen eine vom SVPK anerkannte Ausbildung absolviert haben. Sie müssen auf der offiziellen Funktionärsliste für Gymkhana aufgeführt sein.

5. Beurteilung

Alle Hindernisse müssen von jedem Führer/Reiter-Paar bewältigt werden. Pro Fehler (z.B. heruntergefallener Ball oder Stange) werden der Laufzeit 5 Strafsekunden hinzugefügt. Das Team mit der schnelleren Laufzeit (inkl. Strafsekunden) gewinnt den Lauf und qualifiziert sich für die nächste Runde. Siegerteam des Sektionswettkampfes ist das Team, das im Finallauf die schnellere Laufzeit (inkl. Strafsekunden) aufweist.

Grobes Verhalten gegenüber dem Pony oder einem anderen Teilnehmer kann vom Richter mit Strafsekunden oder im schwerwiegenden Fällen mit dem Ausschluss des Teams geahndet werden.