



Schweizerischer Verband für Pferdesport
Fédération Suisse des Sports Equestres
Federazione Svizzera Sport Equestri
Swiss Equestrian Federation

Papiermühlestrasse 40 H
P.O. Box 726
CH-3000 Bern 22
Tel. +41 (0)31 335 43 43
Fax +41 (0)31 335 43 58
info@fnch.ch, www.fnch.ch

Fahrreglement (FR)



Ausgabe 2007
Stand 01.01.2016



Inhaltsverzeichnis

Inhalt

1	Allgemeines	5
1.1	Grundlagen	5
1.2	Geltungsbereich	5
1.3	Anwendung und Auslegung.....	5
1.4	Prüfungsstufen, Prüfungen und mögliche Kombinationen	5
1.5	Besetzung des Wagens.....	6
1.6	Gruss	6
1.7	Misshandlung und Sturz	6
1.8	Fremde Hilfe.....	6
1.9	Disziplinarstrafen.....	7
1.10	Lahmende, nicht einsatzfähige Pferde.....	7
2	Prüfungen	7
2.1	Prüfung A: Präsentation und Dressurprüfung	7
2.1.1	Noten	7
2.1.2	Prüfung A I: Präsentation	8
2.1.3	Prüfung A II: Dressurprüfung	8
2.2	Prüfung B: Geländeprüfung.....	11
2.2.1	Zweck.....	11
2.2.2	Die Strecke.....	11
2.2.3	Streckenbesichtigung	13
2.2.4	Starts und Halte.....	13
2.2.5	Zeitmessung und Strafen auf der Strecke.....	14
2.2.6	Abweichen von der Strecke	14
2.2.7	Falsche Gangart.....	15
2.2.8	Elimination.....	15
2.2.9	Überholen und Neutralisation	15
2.2.10	Vollständigkeit des Gespanns am Ziel aller Phasen	15
2.2.11	Hindernisse in Phase B	15
2.2.12	Strafen	17
2.2.13	Zeitmessung an den Hindernissen	19
2.2.14	Richter, Hilfs- und Hindernisrichter	19
2.2.15	Spezialranglisten für Extrapreise	20
2.3	Prüfung C: Hindernisfahren	20
2.3.1	Zweck.....	20
2.3.2	Allgemeines.....	20
2.3.3	Start	20
2.3.4	Der Parcours	20
2.3.5	Hindernisse	21
2.3.6	Strafen	22
2.3.7	Zeitmessung.....	24
2.3.8	Klassierung nach Punkten (Wertung A).....	25
2.3.9	Klassierung nach Zeit (Wertung B).....	25
2.3.10	Strafen	25
2.4	Prüfung D: Geländederby.....	27
2.5	Prüfung E: Hallenderby	29
2.6	Prüfung F: Multitest	30
2.7	Wagen.....	30



2.8	Geschirr	31
2.9	Preise.....	32
3	Offizielle Funktionen	32
3.1	Technischer Delegierter	32
3.2	Richter	32
3.3	Parcoursbauer.....	33
3.4	Entschädigungen.....	33
3.5	Jury	33
3.6	Präsentation	33
3.7	Dressurprüfung	33
3.8	Geländeprüfung	33
3.9	Hilfsrichter bei Geländeprüfungen	33
3.10	Hindernisfahren.....	33
3.11	Bewertung.....	34
4	Ausschreibungen für Veranstaltungen.....	35
4.1	Inhalt der Ausschreibungen.....	35
4.2	Einreichen der Ausschreibungen.....	35
4.3	Genehmigung der Ausschreibungen	36
4.4	Verbindlichkeit der Ausschreibungen.....	36
5	Nennungen	36
5.1	Nennungen.....	36
5.2	Mehrfachbenutzung.....	36
5.3	Maximale Anzahl Nennungen bzw. Starts	36
5.4	Anzahl Pferde, Pferdewechsel und Fahrerwechsel.....	37
5.5	Nenngeld.....	37
6	Organisation der Veranstaltung	37
6.1	Organisationskomitee.....	37
6.2	Dienste.....	37
6.3	Turniersekretariat	38
7	Pferde.....	38
7.1	Qualifikation der Pferde und Ponys	38
8	Konkurrenten.....	39
8.1	Startberechtigung, Qualifikation.....	39
8.2	Verantwortung der Konkurrenten.....	40
8.3	Anzug (Bekleidung) und Ausrüstung	40
8.4	Werbung	40
9	Schlussbestimmungen	40
9.1	Inkrafttreten	40
10	Anhang - Tabellen und Zeichnungen.....	41
10.1	Dressurviereck	41
10.2	Schema der Plastikkegel.....	42
10.3	Mehrfachhindernisse Prüfung C	43
10.3.1	Einfaches "L"	43
10.3.2	Doppeltes "L"	44
10.3.3	10.3.3 Einfaches "U".....	44
10.3.4	Doppeltes "U".....	46
10.3.5	Box.....	47
10.3.6	Doppelbox.....	48
10.3.7	Schlangenlinie.....	49
10.3.8	Zick-Zack.....	50
10.3.9	Brücke.....	51



10.3.10	Optionen Hindernisparcours.....	52
10.4	Meter- / Zeittabelle für Hindernisfahren	53
10.5	Abstandsmasse.....	54
10.5.1	Zwei- und Vierspänner	54
10.5.2	Einspänner.....	54
10.6	Regelung Stufe 5.....	55
10.6.1	Definition	55
10.6.2	Teilnahmeberechtigung Fahrer.....	55
10.6.3	Teilnahmeberechtigung Pferde.....	55
10.6.4	Ausschreibung, Anmeldung.....	55
10.6.5	Offizielle	55
10.6.6	Abgaben.....	55
10.6.7	Sicherheit	55
10.6.8	Tierschutz.....	56
10.6.9	Anforderungen an das Material	56
10.6.10	Schlussbestimmung	56
10.6.11	Inkraftsetzung.....	56
10.7	Regelung Lizenzprüfung.....	56
10.7.1	Zulassungsbedingungen	56
10.7.2	Lizenzprüfung Fahren	56
10.7.3	Prüfungsgebühren.....	56
10.7.4	Inkraftsetzung.....	56
10.7.5	Multitest.....	57



1 Allgemeines

1.1 Grundlagen

Das vorliegende Fahrreglement (FR) stützt sich auf das Generalreglement (GR) des SVPS.

1.2 Geltungsbereich

Dem Fahrreglement unterstehen sämtliche fahrsportlichen Veranstaltungen in der Schweiz. Ausgenommen sind die dem Schweizer Trabrennverband unterstehenden Anlässe.

1.3 Anwendung und Auslegung

Kann dem Reglement für bestimmte Situationen keine Bestimmung entnommen werden, so entscheidet das zuständige Organ. Es zieht bei seiner Entscheidung das Generalreglement des SVPS, das Fahrreglement FEI sowie die technischen Reglemente der anderen FEI-Disziplinen bei.

1.4 Prüfungsstufen, Prüfungen und mögliche Kombinationen

¹ Prüfungsstufen:

Stufe 1	Kategorie S	Fahrlizenz erforderlich
Stufe 2	Kategorie M	Fahrlizenz erforderlich
Stufe 3	Kategorie L	Fahrlizenz erforderlich
Stufe 4	Kategorie B	Fahrbrevet erforderlich
Stufe 5	Kategorie B	Fahrbrevet erforderlich

Regelungen 5 siehe Anhang Ziffer 10.6.

² Prüfungen

Prüfung A I:	Präsentation
Prüfung A II:	Dressurprüfung
Prüfung B:	Geländeprüfung
Prüfung C:	Hindernisfahren
Prüfung D:	Geländederby
Prüfung E:	Hallenderby
Prüfung F:	Multitest

Die Prüfungen lassen sich beliebig kombinieren oder als Einzelprüfung durchführen.

Ausnahme: Zwei Geländeprüfungen können nicht kombiniert werden.

Eine Vollprüfung besteht aus den Prüfungen A, B und C; eine Derbyvollprüfung besteht aus den Prüfungen A und C (1 Umgang) am ersten und aus der Prüfung D am zweiten Tag; eine Reduzierte Vollprüfung aus den Prüfungen A und D, die Zeitspanne zwischen Start Dressur und Start Derby muss mindestens 4 Stunden betragen; eine Kurzprüfung aus den Prüfungen A und C. Bei Kombinationen ohne Präsentation, jedoch mit Geländeprüfung oder Derby und/oder Hindernisfahren ist eine Überprüfung des Gespannes (Vorschriften FR, Tierschutz, ohne Bewertung) obligatorisch.

Ferner sind Kombinationen möglich mit zwei Dressurprogrammen, zwei Hindernisfahren (z.B. einmal Wertung A, einmal Wertung B), usw. Weitere Kombinationen und Spezialprüfungen sind mit Bewilligung des Leiters der Disziplin möglich.

³ Gespannklassen:

Alle nachfolgend aufgeführten Gespannsarten können an derselben Veranstaltung teilnehmen, müssen jedoch separat ausgeschrieben und nach Möglichkeit (bei mindestens fünf Nennungen) separat gewertet werden: Vierspanner (Pferde), Zweispänner (Pferde), Tandem (Pferde), Einspanner (Pferde), Vierspanner (Ponys), Zweispänner (Ponys), Tandem (Ponys) und Einspanner (Ponys).

Ausnahme: Zweispänner Ponys und Einspanner Ponys können als gemeinsame Prüfung ausgeschrieben werden.



1.5 Besetzung des Wagens

Generelle Beifahrerpflicht auf dem ganzen Turnierplatz für Stufen 1-5 in Anlehnung an FEI-Reglement.

¹ Beim Einspänner:

Prüfung A I	ein Beifahrer obligatorisch
Prüfung A II	ein Beifahrer obligatorisch
Prüfungen B, D, E	ein Beifahrer obligatorisch
Prüfung C, F	ein Beifahrer obligatorisch

² Beim Zweispänner:

Prüfung A I	ein Beifahrer obligatorisch, Passagiere nach Belieben erlaubt
Prüfung A II	ein Beifahrer obligatorisch, er muss hinter dem Fahrer sitzen
Prüfung B, D, E	ein Beifahrer obligatorisch und evtl. ein Hilfsrichter
Prüfung C, F	ein Beifahrer obligatorisch, er muss hinter dem Fahrer sitzen

³ Beim Tandem:

Prüfung A I	ein Beifahrer obligatorisch, Passagiere nach Belieben erlaubt
Prüfung A II	ein Beifahrer obligatorisch
Prüfung B, D, E	ein Beifahrer obligatorisch
Prüfung C, F	ein Beifahrer obligatorisch

⁴ Beim Vierspänner:

Prüfung A I	zwei Beifahrer obligatorisch, Passagiere nach Belieben erlaubt
Prüfung A II	zwei Beifahrer obligatorisch
Prüfung B, D, E	zwei Beifahrer obligatorisch und evtl. ein Hilfsrichter
Prüfung C, F	zwei Beifahrer obligatorisch

Bei gewerblichen Vierspännern sind zwei Beifahrer obligatorisch, einer neben dem Fahrer, einer evtl. stehend auf der Brücke.

⁵ In Prüfung B ist es jeder Person verboten, auf mehr als einem Gespann in derselben Gespannklasse (Einspänner, Zweispänner, Tandem, Vierspänner) teilzunehmen (ausgenommen Hilfsrichter). Jeder Konkurrent, der einen Beifahrer oder Passagier mitnimmt, der die Strecke bereits vorher mit einem anderen Konkurrenten in derselben Gespannklasse gefahren ist, wird eliminiert.

⁶ Auswechseln eines Beifahrers zwischen Start und Ziel der Phase B ist unter keinen Umständen erlaubt und wird mit Elimination geahndet.

1.6 Gruss

Herrn grüssen, indem sie die Leinen und die Peitsche in die linke Hand nehmen und mit der rechten den Hut ziehen. Damen grüssen, indem sie Leinen und Peitsche in die linke Hand nehmen und den rechten Arm sowie danach das Haupt senken.

1.7 Misshandlung und Sturz

¹ Jede Handlung oder Serie von Handlungen, die nach Meinung der Richter klar und ohne Zweifel als Tierquälerei bezeichnet werden kann, wird mit Disqualifikation bestraft. Derartige Handlungen schliessen übertriebenes Antreiben erschöpfter Pferde mit der Peitsche (und anderen Hilfsmitteln) ein.

² Ein Pferd gilt als gestürzt, sobald es mit der Schulter und der Hüfte den Boden bzw. das Hindernis und den Boden berührt. In allen Prüfungen hat ein Sturz eines Pferdes Disqualifikation des Pferdes und Elimination des Konkurrenten in der betreffenden Prüfung zur Folge.

1.8 Fremde Hilfe

¹ Während einer Prüfung darf auf dem Wagen nur der Fahrer die Leinen, die Peitsche und die Bremse handhaben, mit Ausnahme der Drehkranzbremse. Jegliche Zuwiderhandlung durch Beifahrer oder Passagiere wird mit 20 Strafpunkten bestraft, ausser das Gespann steht still.



² Fremde Hilfe ist unter Strafe der Elimination verboten. Jede Einmischung einer dritten Partei, ob verlangt oder nicht, mit der Absicht, die Aufgabe des Fahrers zu erleichtern oder den Pferden zu helfen, wird als fremde Hilfe beurteilt. Ausgenommen: Hilfe zum Vermeiden von Unfällen; die Konkurrenten anfeuernde und applaudierende Zuschauer.

1.9 Disziplinarstrafen

¹ Bei groben Verstößen gegenüber Menschen und Pferden kann der Jurypräsident eine Verwarnung aussprechen (gelbe Karte). Die erteilte Verwarnung wird dem betroffenen Konkurrenten schriftlich mit dem offiziellen Formular des SVPS mitgeteilt. Die Kopie geht mit dem Bericht des Jurypräsidenten an das Leitungsteam Fahren.

1.10 Lahmende, nicht einsatzfähige Pferde

¹ Lahmende, nicht einsatzfähige Pferde sind zu disqualifizieren:

² In Prüfung A vom C-Richter. Dieser kann sich bei Unsicherheit das Pferd im Beisein des Veterinärs unmittelbar nach der Prüfung vorführen lassen und nachher entscheiden.

³ In Prüfung B von jedem in der laufenden Prüfung amtierenden Richter, dem TD und dem JP. Beim Zwangshalt vor Phase E vom anwesenden Richter.

⁴ In Prüfung C von jedem in der Prüfung amtierenden Richter.

⁵ Gegen eine Disqualifikation wegen Lahmheit ist kein Protest möglich.

2 Prüfungen

2.1 Prüfung A: Präsentation und Dressurprüfung

2.1.1 Noten

Die Notengebung erfolgt in der Präsentation und der Dressur für jede einzelne Lektion in folgenden Wertnoten:

10 ausgezeichnet	4 mangelhaft
9 sehr gut	3 ziemlich schlecht
8 gut	2 schlecht
7 ziemlich gut	1 sehr schlecht
6 befriedigend	0 nicht ausgeführt
5 genügend	

Es darf nur mit ganzen Noten gerichtet werden.



2.1.2 Prüfung A I: Präsentation

2.1.2.1 Bewertung

¹ Die Gespanne der Stufe 1 und 2 werden während der Dressurprüfung mit der Note 25/30 (Präsentation) beurteilt. Die Gespanne der Stufe 3 werden in der Regel im Stand beurteilt. Wenn in der Stufe 3 die Präsentation als Note 25 im Dressurprogramm gewertet wird, ist eine Überprüfung des Gespannes (Vorschriften FR, Tierschutz) durchzuführen.

² Beurteilt wird das Herausbringen, die Gepflegtheit und der allgemeine Zustand und Eindruck der Pferde, der Geschirre und der Wagen, des Fahrers und der Beifahrer.

2.1.3 Prüfung A II: Dressurprüfung

2.1.3.1 Start

Der Fahrer muss sich rechtzeitig beim Start bereithalten.

Wenn der Fahrer vor dem Glockenzeichen oder nicht innerhalb von 90 Sekunden nach dem Glockenzeichen in das Viereck einfährt, wird er eliminiert.

2.1.3.2 Kriterien

Beurteilt werden die Freiheit und Regelmässigkeit der Gänge, Harmonie und Leichtigkeit der Bewegung, Durchlässigkeit, Schwung und korrekte Stellung der Pferde in der Bewegung. Der Fahrer wird auf seinen Fahrstil, Exaktheit und allgemeine Beherrschung des Gespanns geprüft. In der Dressurprüfung werden die Pferde als Gespann beurteilt, nicht als Einzelpferde.

Gültige Dressurprogramme: www.fnch.ch

2.1.3.3 Dressurviereck

¹ Die Masse der Dressurvierecke betragen 100 m x 40 m für Vierspanner und die Stufen 2 und 1 (M und S). Für die Stufe 3 (L), Ponys und Prüfungen der Stufe 4 (Übertrittsstufe) kann das Dressurviereck 80 x 40 m messen. Eine Abweichung von minus 10% ist erlaubt. Die Vierecke müssen mit einer geeigneten Einzäunung versehen sein. Bei einer Grösse des Dressurvierecks von 80 x 40 m werden die Bogen der Schlangenlinien von fünf auf drei reduziert.

² Die Mittellinie sowie die Punkte D, X und G müssen markiert sein. Die Buchstaben müssen in einem Abstand von 50 bis 100 cm gegen aussen versetzt sein. Die Buchstaben F, K, M und H müssen zehn Meter von der Ecke weg stehen. Die Zuschauerabschrankung muss ringsum mindestens drei Meter vom Dressurviereck entfernt angebracht sein (siehe Plan im Anhang des FR.) Wird die Schlangenlinie mit nur drei Bogen gefahren, müssen zusätzlich Markierungen aufgestellt werden (Kegel etc.).

2.1.3.4 Ausführung

Die Dressuraufgabe muss auswendig gefahren werden. Die Dressurprüfung beginnt mit dem Einfahren bei A und endet mit dem Schlussgruss. Beifahrer müssen auf den für sie vorgesehenen Plätzen sitzen und dürfen keine Hilfe leisten (siehe 1.8).

2.1.3.5 Gangarten, Halten und Rückwärtsrichten

¹ Im Halten sollten die Pferde aufmerksam, in unbeweglicher Haltung, geradegerichtet, das Gewicht gleichmässig auf alle vier Beine verteilt stehen und bereit sein, sich auf die leichteste Andeutung des Fahrers in Bewegung zu setzen. Das Bedienen der Bremse wird nicht beurteilt.

² Schritt: Ein freier, regelmässiger und zwangloser Schritt von genügendem Raumgriff. Die Pferde treten energisch vorwärts, jedoch ruhig mit gleichmässigen und entschlossenen Tritten.

³ Trab: Man unterscheidet zwischen Arbeitstrab, Mitteltrab, versammeltem und starkem Trab.



⁴ Arbeitstrab: Dies ist eine Gangart zwischen dem versammelten und starken Trab, ist aber erhabener als der starke Trab. Die Pferde gehen frei und gerade vorwärts, indem sie mit der Hinterhand tätig untertreten, weich am Zügel. Die Stellung sollte ausgeglichen und zwangsfrei sein. Die Tritte sollten so gleichmässig wie möglich sein. Die Hinterhufe treten genau in die Spuren der Vorderhufe. Das Mass an Energie und Schwung des gewöhnlichen Trabes zeigt klar den Grad der Durchlässigkeit und des Gleichgewichtes, den das Pferd erreicht hat.

⁵ Versammelter Trab: Der Hals ist aufgerichtet und ermöglicht so der Schulter, sich mit grösserer Leichtigkeit nach allen Richtungen hin zu bewegen. Die starke Hankentätigkeit hält trotz verringertem Tempo einen kraftvollen Schwung aufrecht. Die Tritte werden kürzer, die Beweglichkeit und Leichtigkeit des Pferdes jedoch grösser.

⁶ Starker Trab: Der Raumgriff des Pferdes erreicht sein Maximum. Die einzelnen Tritte werden verlängert, ohne dass das Pferd sich vom Zügel losmacht und ohne dass es Halt am Gebiss sucht. Der Hals wird gedehnt, und als Folge des grossen Schwunges aus der Hinterhand benutzen die Pferde ihre Schultern so, dass die einzelnen Tritte verlängert werden, ohne dass die Aktion erhabener wird.

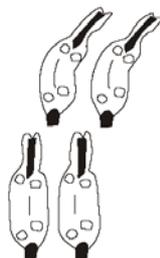
⁷ Mitteltrab: Der Mitteltrab liegt zwischen dem Arbeitstrab und dem verstärkten Trab. Das Pferd verlängert seinen Tritt so, dass es weniger Boden deckt als beim verstärkten Trab aber mehr als beim Arbeitstrab als Resultat des grösseren Schubes der Hinterhand. Das Pferd sucht die Anlehnung am Gebiss ohne sich darauf zu legen, und verlängert den Rahmen, die Nase ganz leicht vor der Vertikalen. Die Hinterhufe müssen über die Hufstapfen der Vorderhufe treten. Das Pferd muss im Gleichgewicht bleiben mit Tritten von gleicher Kadenz und Länge. Hastige Tritte sind nicht gewünscht und bedeuten einen schweren Fehler.

⁸ Arbeitsgalopp: Der Arbeitsgalopp ist eine dynamische, Gangart im regelmässigen Dreitakt. Das Pferd galoppiert an der Hand, im Gleichgewicht, ohne sich am Gebiss abzustützen. In geschmeidiger Selbsthaltung, mit Aktiver Hinterhand, galoppiert das Pferd in natürlichem Gleichgewicht und klar erkenntlichem Dreitakt.

Im Rechtsgalopp zum Beispiel ergibt sich folgende Fussfolge: linkes Hinterbein und rechtes Hinterbein und linkes Vorderbein, rechtes Vorderbein (gleichzeitig linkes Vorderbein und rechtes Hinterbein); diese drei Bewegungen sind von einem Schwebemoment gefolgt, ehe zum nächsten Galoppsprung angesetzt wird.

Beurteilt werden der Gesamteindruck des Galopps, die Regelmässigkeit die Leichtigkeit, der Galoppsprünge im Dreitakt. Das Pferd löst sich nicht von der Hand und ist fähig den Dreitakt und sein natürliches Gleichgewicht in den Figuren und Übergängen beizubehalten. Auf gerader Linie bleibt das Pferd gerade, in Volten ist das Pferd korrekt gebogen.

⁹ Schulter herein: Bei der Lektion Schulter herein tritt der innere Vorderhuf des Vorpferdes vor den äusseren Vorderhuf. Der innere Hinterhuf vor den äusseren Hinterhuf und tritt in den Hufschlag des äusseren Vorderhufes. Die Pferde sind in versammelter Haltung und in schwungvoller Gangart. Zuviel Biegung im Genick führt zu weniger Takt und Freiheit. Die Vorpferde treten auf zwei Hufschlägen. Beurteilt wird die Stellung, die Biegung und die Leichtigkeit und Reinheit der Gangart. Die Pferde schauen nicht in die Bewegungsrichtung. Die Stangenpferde müssen gerade bleiben ohne Gegenbiegung.





¹⁰ Rückwärtsrichten: Die Beinpaare werden gleichzeitig und diagonal gehoben und wieder gesetzt, wobei die Hinterbeine klar auf demselben Hufschlag bleiben und die Hufe deutlich abgehoben werden. Bei schlechten Bodenverhältnissen kann der Technische Delegierte das Rückwärtsrichten aufheben. Beim Rückwärtsrichten ist die Reaktion der Pferde wie die Stellung des Wagens wichtig.

¹¹ Übergänge: Die Wechsel der Gangarten und Tempi sollen stets rasch und entschieden, aber weich und ohne Schrofheit durchgeführt werden. Der Takt einer Gangart wird bis zu dem Augenblick aufrechterhalten, in dem das Pferd die neue Gangart aufnimmt oder zum Halten kommt. Das Pferd bleibt leicht und ruhig an der Hand und behält seine korrekte Haltung bei. Übergänge zur nächsten Lektion erfolgen, wenn die Köpfe der Vorderpferde, bzw. Deichsel- oder Gabelpferde die in der Aufgabe angegebenen Markierungspunkte erreichen.

2.1.3.6 Lose Zugstränge usw.

Wenn eine Leine, ein Aufhalterriemen, eine Rückhaltekecke oder eine Zugstränge sich löst oder zerreisst, ein Ortsreit bricht bzw. wenn ein Pferd/Pony über die Zugstränge oder Deichsel springt, muss der Richter die Glocke läuten, ein Beifahrer muss absteigen und die Sache in Ordnung bringen. Der Konkurrent erhält Strafpunkte gemäss Ziffer 2.1.3.8, Abs. 2.10.

2.1.3.7 Bandagen, Gamaschen und Ohrenkappen

¹ In Prüfung A ist die Verwendung von Bandagen, Gamaschen, Streiflappen, Streifkappen, Glocken, usw. nicht erlaubt. Zuwiderhandlung hat zehn Strafpunkte zur Folge

² Ohrenkappen sind gestattet.

2.1.3.8 Ungehorsam

Jede Verweigerung vorwärts zu gehen oder zurückzuweichen, ausbrechen, schlagen, steigen usw. wird als ein Ungehorsam bewertet und im ersten Fall mit 5 Strafpunkten, im zweiten Fall mit 10 Strafpunkten und im dritten Fall mit Elimination geahndet.

2.1.3.9 Strafen

¹ Wenn sich ein Fahrer verfährt, läutet der C-Richter oder sein Beauftragter die Glocke. Der Fahrer muss dann die Aufgabe am Anfang der Lektion wieder aufnehmen, in welcher der Fehler gemacht wurde.

² Strafpunkte werden den Konkurrenten wie folgt vergeben:

- | | |
|--|--------------------------------------|
| ^{2.1} Einfahren vor dem Glockenzeichen oder nicht innerhalb von 90 Sekunden nach dem Glockenzeichen. (Ziff 2.1.3.1) | Elimination |
| ^{2.2} Einfahren ohne Peitsche in der Hand und/oder Verlieren und/oder Wegwerfen der Peitsche (Ziff. 2.1.3.9)
Hat der Konkurrent keine Peitsche auf dem Wagen wird er | 5 Punkte
eliminiert |
| ^{2.3} Einfahren des Konkurrenten ohne Anzug und/oder Bockdecke und/oder Kopfbedeckung und/oder Handschuhe (Ziff. 8.3.1) | 5 Punkte |
| ^{2.4} Einfahren mit Beifahrer ohne Anzug und/oder Kopfbedeckung und/oder Handschuhe | 5 Punkte |
| ^{2.5} Einfahren ohne Lampen am Wagen, nicht nach dem gültigen Strassenverkehrsrecht ausgerüstet (Ziff. 8.3 ¹) | 5 Punkte |
| ^{2.6} Programmfehler:
Erster Programmfehler
Zweiter Programmfehler
Dritter Programmfehler | 5 Punkte
10 Punkte
Elimination |



2.7	Verlassen des Vierecks durch einen Teil des Gespannes	Punktabzug für Ungenauigkeit, Note der Lektion
2.8	Verlassen des Vierecks durch das ganze Gespann	Elimination
2.9	Umkippen des Wagens	Elimination
2.10	Absteigen der Beifahrer (einer oder beide):	
	Erstes Absteigen	5 Punkte
	Zweites Absteigen	10 Punkte
	Drittes Absteigen	Elimination
2.11	Absteigen des Fahrers	20 Punkte
2.12	Lahmendes Pferd (GR Kap. II: Ziff. 2.4 c, d) (Die Jury kann sich das Pferd vorführen lassen und nachher entscheiden.)	Disqualifikation Pferd Elimination Fahrer
2.13	Benützen von Bandagen, Gamaschen, Glocken, usw.	10 Punkte
2.14	Fremde Hilfe durch Beifahrer (Ziff. 1.8, Abs. 1)	20 Punkte
2.15	Fremde Hilfe durch Dritte (Ziff. 1.8, Abs. 2)	Elimination
2.16	Ungehorsam: (Ziff. 2.1.3.7)	
	erster Vorfall	5 Punkte
	zweiter Vorfall	10 Punkte
	dritter Vorfall	Elimination
2.17	Verstoss gegen Vorschriften betreffend Geschirr, Anspannung (Ziff. 2.8, beachte Ausnahmen)	5 Punkte

2.1.3.10 Peitsche

Wenn der Konkurrent die Peitsche verliert oder ablegt, wird er mit fünf Punkten bestraft. Hat der Konkurrent keine Peitsche, wird er eliminiert.

2.1.3.11 Spezialpreise

Für Spezial- oder Ehrenpreise entscheidet bei gleicher Punktzahl das bessere Resultat der gefahrenen Dressurlektionen. Sollte immer noch Punktegleichheit bestehen, so werden die Konkurrenten im gleichen Rang ex æquo klassiert.

2.2 Prüfung B: Geländeprüfung

2.2.1 Zweck

Zweck der Prüfung B ist die Prüfung der Kondition, der Ausdauer und der Vorbereitung der Pferde und Ponys, sowie das Gefühl für Tempo, Pferdesinn und Fahrkunst des Konkurrenten.

2.2.2 Die Strecke

¹ Folgende Gangarten sind erlaubt:

Phase A	frei
Transfer Phase	frei
Phase B	frei



Phase	Max. Distanz	Min. Distanz	Gangart	Geschwindigkeit in km/h	
				<u>Pferde</u>	<u>Pony</u>
A	8000 m	5000 m	Frei	15	14
Transfer	1500 m	800 m	Frei		
B	9000 m	6000 m	Frei (siehe Ausnahmen)	14	13

² Die Totaldistanz der Phase B sollte ca. einen Kilometer pro Hindernis betragen. Die Länge der Hindernisse ist in der Totallänge der B-Phase inbegriffen.

³ Das Ziel der Phase B darf nicht weiter als 300 m vom Ausgang des letzten Hindernisses sein ausser der technische Delegierte bewilligt eine Ausnahme. Wenn das letzte Hindernis innerhalb der 300 m bis zum Ziel liegt, darf der Fahrer bis zu 30 m vom Ausgang des Hindernisses anhalten und kaputtes oder ausgehängtes Geschirr reparieren ohne bestraft zu werden. Eine 30 m Tafel wird auf der Piste aufgestellt um diesen Punkt anzugeben wenn das letzte Hindernis innerhalb der 300 m bis zum Ziel liegt. Bis zu der 30 m Tafel ist auch die Gangart frei.

Zwischen dem letzten Hindernis (oder 300 m) und Ziel dürfen Konkurrenten nur im Schritt oder Trab fahren. Der Konkurrent bekommt einen Strafpunkt pro 5 Sekunden in denen das Gespann nicht im Schritt oder Trab ist.

⁴ Wenn extreme Witterungsverhältnisse, das Terrain der Gegend oder die Gefahr der Überforderung der Pferde es verlangen, hat der Geländestreckenbauer das Recht und die Pflicht, im Einverständnis mit dem Technischen Delegierten die Anforderungen herabzusetzen (Durchschnittsgeschwindigkeiten reduzieren, Strecken kürzen, Anzahl Hindernisse auf minimal fünf reduzieren, Anzahl Tore im Hindernis reduzieren, Halt nach Phase B verlängern).

⁵ Natürliche Hindernisse wie Tore, scharfe Wendungen, Wasser und steile Hänge dürfen mit Ausnahme der Schrittphase in allen Phasen eingeschlossen werden.

⁶ Auf der gesamten Strecke werden Richtungswegweiser aufgestellt. Diese Richtungswegweiser müssen konsequenterweise immer auf der rechten Seite stehen. In den Phasen A und B wird alle 1000 m die Entfernung angegeben. Fällt eine 1000 m Markierung auf ein Hindernis, so wird die Markierung unmittelbar bei der Ausfahrt des Hindernisses angebracht (bei der roten Markierung rechts).

⁷ Beidseitig rechts rote und links weisse Begrenzungsflaggen oder Tafeln (in der Folge Kontrolltore genannt) müssen verwendet werden, um den vorgeschriebenen Streckenverlauf anzuzeigen. Diese fortlaufend nummerierten Kontrolltore werden in jeder Phase deutlich sichtbar angebracht, so dass der Konkurrent immer die roten Flaggen zu seiner Rechten und die weissen Flaggen zu seiner Linken haben muss. Die Kontrolltore sind in der Parcourskizze in der gleichen Reihenfolge angegeben, in der sie auch auf der Strecke aufgestellt sind.

⁸ Es ist eine ausreichende Anzahl von Kontrolltoren aufzustellen, um sicherzustellen, dass alle Konkurrenten auf der Strecke bleiben, und um jede Unsicherheit über Abweichungen von der Strecke zu vermeiden. Die Hilfsrichter notieren die korrekte Durchfahrt durch die nummerierten Kontrolltore. Diese Kontrolltore müssen in der richtigen Reihenfolge durchfahren werden, wo immer sie sich auf der Strecke befinden, ansonsten wird das Gespann eliminiert. Die nummerierten Kontrolltore und die sich dazwischen befindenden nummerierten Hindernisse müssen in der korrekten Reihenfolge durchfahren werden. Wenn ein Konkurrent bereits ein Hindernis gefahren hat, kann er nicht zurück und ein sich vor dem Hindernis befindendes Kontrolltor noch nachträglich durchfahren. Durchfahren der Kontrolltore in unvollständiger Besetzung wird bei jedem Vorkommnis mit 10 Strafpunkten bestraft.



2.2.3 Streckenbesichtigung

¹ Die Strecke muss rechtzeitig vor der Veranstaltung dem Technischen Delegierten (TD) zur Besichtigung und Abnahme zur Verfügung stehen. Falls es nicht möglich ist, die vorgesehenen künstlichen Hindernisse für die Besichtigung durch den TD aufzubauen, müssen Skizzen dieser Hindernisse zusammen mit einem Plan, auf dem die Lage eingezeichnet ist, zur Verfügung stehen. Dem Konkurrenten ist rechtzeitig mitzuteilen (Ausschreibung, Schwarzes Brett), ab wann die Hindernisse zur Besichtigung freigegeben sind.

² Mindestens achtzehn Stunden vor Beginn der Geländeprüfung findet in Begleitung des TD die offizielle Besichtigung der Strecke durch die Konkurrenten, Hinderniskommissäre und Hilfsrichter statt. Dabei müssen Streckenplan und Skizzen der Hindernisse abgegeben werden. Die Strecke darf vor der Besichtigung durch einen Fahrer, der nicht an der betreffenden Prüfung teilnimmt mit einem der Prüfung entsprechenden Gespann abgefahren werden.

³ Nach der offiziellen Besichtigung muss den Konkurrenten Erlaubnis gegeben werden, die Strecke nach Belieben wieder zu besichtigen. Die Konkurrenten müssen sich an die Strassen und Wege der Strecke, die auf dem Plan eingezeichnet sind, halten. Verbote des Veranstalters für Motorfahrzeuge sind einzuhalten. Nichtbefolgen wird mit Busse von CHF 100 bestraft. Nach der offiziellen Besichtigung und der offiziellen Korrektur durch den TD, als Folge allfälliger berechtigter Einwände, der Konkurrenten, darf an der Strecke und den Hindernissen nichts mehr verändert werden.

⁴ Ab dem Zeitpunkt des ersten Starts in der Phase B sind die Hindernisse und ihre Strafzonen gesperrt. Zuwiderhandelnde werden verwarnet (gelbe Karte). Über Gesuche um Aufhebung der Sperre entscheidet der Technische Delegierte. Der Entscheid ist spätestens mit der Abgabe der Startlisten mitzuteilen.

⁵ Bei Besichtigung der Strecke dürfen die Strafzonen nur zu Fuss begangen werden. Zuwiderhandelnde werden mit Elimination bestraft.

2.2.4 Starts und Halte

¹ Ein Zeitplan mit den Startzeiten jedes Konkurrenten ist zu erstellen. Am Start A haben sich die Konkurrenten zehn Minuten vor der Startzeit bereithalten. Ist ein Konkurrent nicht startbereit, lässt ihn der Starter nach seinem Ermessen zur frühest möglichen Zeit starten und trägt die effektive Startzeit in die Bordkarte ein. Der Konkurrent wird für jede verstrichene Sekunde mit 0.2 Strafpunkten bestraft (Differenz zwischen der offiziellen Startzeit gemäss Zeitplan und der neu festgelegten Startzeit). Startet ein Konkurrent in Phase A nicht innerhalb der folgenden Minute seiner Startzeit, wird er eliminiert. Begründete Fälle (z. B. höhere Gewalt) prüft die Jury. Die effektive Startzeit ist sofort der Jury zu melden.

² Der Start erfolgt in allen Phasen aus dem Stand. Bei Nichtbefolgen wird das Gespann angehalten und neu gestartet. Verfehlungen sind in jedem Fall vom Starter der Jury zu melden. Nichtbefolgen des Neustarts zieht eine Verwarnung (gelbe Karte) nach sich. Die neue Startzeit wird auf der Bordkarte vermerkt und an das Rechnungsbüro gemeldet.

³ Der Beginn und das Ende aller Phasen werden durch eine Start- oder Zieltafel markiert. Zwischen den Phasen A und der Transfer Phase ist eine neutrale Strecke von mindesten 50 m einzusetzen. Nach der Transfer Phase folgt eine Zwangspause von mindesten zehn Minuten.

⁴ Ein Tierarzt muss beim Zwangshalt vor der Phase B die Gespanne überprüfen. Lahmende, verletzte, erschöpfte und aus anderen Gründen nicht mehr einsetzbare Pferde und Ponys sind vom anwesenden Richter zu eliminieren.

⁵ Ein Hufschmied muss sich beim Zwangshalt vor der Phase B befinden.

⁶ Eimer mit Wasser müssen vom Veranstalter an den Zwangshaltestellen zur Verfügung gestellt werden.



2.2.5 Zeitmessung und Strafen auf der Strecke

¹ Die erlaubte Zeit für jede Phase wird gemäss den in Ziffer 2.2.2 für die betreffende Phase festgelegten Durchschnittsgeschwindigkeiten errechnet.

Die aktuelle Distanz und die erlaubte Zeit in der Transfer Phase müssen durch den Technischen Delegierten und den Jurypräsidenten bestätigt werden.

² Die Höchstzeit in Phasen A und Transfer Phase ist die erlaubte Zeit plus 20%. Die Höchstzeit in Phase B ist das Doppelte der erlaubten Zeit. Überschreiten der Höchstzeit in einer Phase hat Elimination von der Prüfung B zur Folge.

³ Die Minimalzeit in Phase A ist zwei und in Phase B drei Minuten weniger als die erlaubte Zeit. In der Transfer Phase gibt es keine Minimalzeit. Das Unterschreiten der Minimalzeit in den Phasen A und B wird mit 0.2 Punkten je angefangene Sekunde bestraft. In allen Phasen wird das Überschreiten der erlaubten Zeit mit 0.2 Punkten je angefangene Sekunde bestraft.

⁴ In allen Phasen wird jedes Absteigen eines oder beider Beifahrer ausserhalb der Hindernisse mit 10 Punkten, Absteigen des Fahrers mit 20 Punkten pro Ereignis bestraft, ausser der Wagen steht still.

⁵ In der Phase B ist es nicht erlaubt, dass Beifahrer hinter oder neben dem Gespann rennen. Jedes Mal, wenn Beifahrer ausserhalb eines Hindernisses in der Phase B vom Wagen steigen, werden sie mit 10 Punkten bestraft, ausser das Gespann steht still. Für Ponys kann der TD eine Ausnahme bewilligen, wenn das Gelände dies erfordert. Unter keinen Umständen darf ein Beifahrer zwischen Start Phase B und Ziel Phase B ausgewechselt werden, sonst wird der Konkurrent eliminiert (siehe auch Ziff. 1.5⁶).

⁶ Unbegründetes Anhalten ist in allen Phasen ausserhalb der Hindernisse nicht erlaubt. Als Begründung werden nur Korrekturen und Reparaturen am Gespann akzeptiert. (siehe auch Ziffer 2.2.6³). Zuwiderhandlungen werden mit einem Strafpunkt pro angefangene 10 Sekunden bestraft.

⁷ Während der Prüfung darf nur der Fahrer Leinen, Peitsche und Bremse handhaben. Jede Zuwiderhandlung, ausser zur Vermeidung eines Unfalles, wird mit 20 Punkten bestraft. Der Beifahrer darf die Leinen handhaben, wenn sich das Gespann im Halten befindet.

⁸ Wenn möglich sollte direkte Zeitmessung zwischen Start und Ziel einer jeden Phase erfolgen (elektronische Zeitmessung, Funkverbindung oder Chronometer). Die vom Hilfsrichter gemessene Zeit wird als Kontrolle benötigt.

⁹ Sollte dabei zwischen der vom Hilfsrichter notierten und der vom offiziellen Zeitnehmer gemessenen Zeit eine Unstimmigkeit bestehen, ist die Entscheidung der Jury endgültig.

2.2.6 Abweichen von der Strecke

¹ Die Kontrolltore und Hindernisse müssen in der richtigen Reihenfolge gefahren werden. Korrekturen müssen vor dem Durchfahren des nächstfolgenden Kontrolltores/Hindernisses erfolgen, ansonsten wird der Konkurrent eliminiert.

² Jedes Mal, wenn sich ein Konkurrent zwischen dem letzten Hindernis und dem Ziel von der Strecke entfernt, wird dies als Abweichen von der Strecke geahndet. Es sind unter anderem verboten: Anhalten, Schlangenlinie, Volte, Zickzack, Bogen. Dies hat jeweils 10 Strafpunkte pro Ereignis zur Folge.

³ Ausnahme: Anhalten zur Reparatur eines Defektes sofort nach Verlassen des letzten Hindernisses.



2.2.7 Falsche Gangart

Zwischen dem letzten Hindernis (oder 300 m) und Ziel ist die Gangart Trab oder Schritt. Der Konkurrent bekommt einen Strafpunkt für je 5 Sekunden in denen das Gespann nicht im Schritt oder Trab ist.

2.2.8 Elimination

¹ Im Besonderen ist folgendes verboten und wird durch Elimination bestraft:

- 1.1 absichtlich mit einem anderen Konkurrenten zusammenzutreffen und die Strecke gemeinsam fortzusetzen;
- 1.2 das Gefolgt-, Geführt- oder Begleitetwerden auf jedem Teil der Strecke durch jegliches Fahrzeug, Fahrrad, durch einen Fussgänger oder Reiter, die nicht im Auftrage des Jurypräsidenten handeln;
- 1.3 Kontrollpunkte durch fremde Personen zu bezeichnen, die Informationen über die Strecke, besonders über den Zustand des Geländes, die Zeit und die Distanzen vermitteln;
- 1.4 jemanden bei Hindernissen zu haben, der die Pferde und den Fahrer auf jede mögliche Art unterstützt; Anspornen eines Gespannes durch Zurufen und Applaudieren der Zuschauer ist gestattet.
- 1.5 die Benützung von Empfangsgeräten, insbesondere Funk und Mobiltelefone, in allen Phasen;
- 1.6 sich von einem Hinderniskommissar, Hilfsrichter oder einem Offiziellen durch Hinweise und Ratschläge helfen zu lassen.
- 1.7 Nicht mehr einsatzfähige Pferde (lahmend, verletzt, erschöpft) sind, sowohl beim Zwangshalt wie auf den Phasen vom anwesenden Richter zu eliminieren.

² Ausnahmen:

- 2.1 jede Hilfe zur Verhütung von Unfällen;
- 2.2 im Falle eines Unfalles ausgebrochene Pferde einzufangen, dem Fahrer zu helfen, die Geschirre in Ordnung zu bringen (die Fahrt muss genau an dem Punkt wieder aufgenommen werden, wo sie unterbrochen wurde.);
- 2.3 an den obligatorischen Haltestellen.

³ Im Zweifelsfalle entscheidet die Jury (anwesender Richter) unwiderruflich.

2.2.9 Überholen und Neutralisation

¹ Wird ein Konkurrent eingeholt, muss er das andere Gespann bei der ersten Gelegenheit passieren lassen. Die Richter entscheiden, ob Zeitvergütungen gewährt werden sollen.

² Trifft ein Konkurrent auf ein defektes oder besetztes Hindernis, wird er vor dem Hindernis von einem Richter, Hilfsrichter angehalten, bis das Hindernis frei gegeben wird. Die Zeitgutschrift für dieses Anhalten erfolgt in ganzen Minuten.

2.2.10 Vollständigkeit des Gespanns am Ziel aller Phasen

Der Wagen muss, entsprechend der Anspannungsart, von allen Pferden gezogen werden und auf allen Rädern die Ziellinie überfahren. Gebrochene oder fehlende Gummireifen werden toleriert. Konkurrenten, deren Wagen gebrochene Räder, Deichsel, Landen bzw. fehlende Räder aufweisen, werden eliminiert. Fehlende oder zerrissene Zugstrangen, Aufhalter oder Landenträger (Notreparaturen werden akzeptiert) werden mit 10 Punkten bestraft.

2.2.11 Hindernisse in Phase B

¹ In Phase B sollten künstliche Hindernisse errichtet werden, wo keine natürlichen Hindernisse vorhanden sind. Natürliche Hindernisse können erschwert werden. Künstliche Hindernisse sollen dem Gelände angepasst werden.



² Die höchste Anzahl von natürlichen oder künstlichen Hindernissen ist acht (Minimum fünf). Diese Hindernisse müssen mindestens 700 m voneinander entfernt sein. Der TD darf Ausnahmen bewilligen. Das letzte Hindernis darf nicht weniger als 300 m vom Ziel entfernt sein. Die Hindernisse weisen maximal 6 Tore auf. Diese Tore sind mit rechts roten und links weissen Markierungen bezeichnet. Die einzelnen Tore sind durch Buchstaben alphabetisch zu bezeichnen: A, B, C, etc. Als alternative Option können maximal zwei Buchstaben im selben Hindernis zweimal benutzt werden. Die weissen und roten Bezeichnungen müssen von allen Seiten einsehbar sein.

³ Der Konkurrent muss alle bezeichneten Tore eines Hindernisses in der richtigen Reihenfolge durchfahren. Nach Passieren eines Tores in der korrekten Richtung und Reihenfolge kann er dieses jederzeit und in jeder Richtung wieder durchfahren. Nicht mit Buchstaben bezeichnete offene Teile des Hindernisses können in beliebiger Reihenfolge durchfahren werden. Durchfährt der Konkurrent die Tore in falscher Reihenfolge oder Richtung und korrigiert dies nicht, oder lässt er ein Tor aus, so wird er eliminiert. Korrigiertes Verfahren wird pro Ereignis mit 20 Strafpunkten bestraft. Ein Hindernis kann auch mit rechts rot und links weiss markierten Toren erstellt werden, ohne eine Reihenfolge mit Buchstaben zu bezeichnen. Die Reihenfolge, wie das Gespann die Tore durchfährt, ist hier beliebig. Auslassen eines Tores bedeutet Elimination.

⁴ Kein Tor darf weniger als 2.50 m messen, und ein Zugang zum Tor muss mindestens 2.50 m breit sein. Die Höhe der Torbegrenzung muss mindestens 1.30 m betragen. Verwendete Pfosten müssen stark genug sein, um den Wagen standhalten zu können. Scharfe Kanten, Überzähne, Metallteile, welche die Pferde verletzen können oder sich Geschirre daran aufhängen können, sind abzurunden oder zu vermeiden. Künstliche Wasserhindernisse dürfen nicht tiefer als 30 cm sein. In natürlichen Wasserhindernissen darf die Wassertiefe mit Einverständnis des TD maximal 50 cm betragen. Wenn Ponys am Start sind, darf die Wassertiefe nicht tiefer als 30 cm sein. In offenen Wasserhindernissen müssen Pfosten und Abschränkungen errichtet werden, um zu verhindern, dass Pferde in tiefes Wasser geraten könnten.

⁵ Der Parcoursbauer kann jegliche Art von fallenden Hindernissen einsetzen unter der Voraussetzung, dass diese sportlich fair sind und die Pferde sich nicht verletzen können. Ein Abwurf wird mit 2 Strafpunkten bestraft. Verhindern durch Fahrer oder Beifahrer durch Berührung (Körperteil), dass ein abwerfbares Element herunterfällt, wird mit 10 Strafpunkten bestraft. Die maximale Anzahl der fallenden Elemente darf die doppelte Anzahl der Hindernisse nicht überschreiten. Der TD kann Ausnahmen bewilligen. Die Länge eines einzelnen Hindernisses darf 300 m nicht überschreiten und die durchschnittliche Länge aller Hindernisse darf 250 m nicht überschreiten.

⁶ Alle Hindernisse sind von einer Strafzone umgeben und müssen deutlich sichtbar vor der Einfahrt mit der entsprechenden Hindernisnummer versehen sein. Die Ein- und Ausfahrt muss mit roten und weissen Markierungen markiert sein. Nichtdurchfahren der rechts roten und links weissen Markierungen bei Ein- und Ausfahrt (Zeitmessung) bedeuten Elimination. Die Strafzone beginnt 20 m vor und endet 20 m hinter dem Hindernis. Sie erstreckt sich auf mindestens 20 m allseitig ausserhalb der Tore. Diese Zone ist eingezäunt. Nur der Hindernisrichter und seine Gehilfen dürfen sich in der Strafzone aufhalten.

⁷ Absteigen eines oder beider Beifahrer (zwei Füsse am Boden) in der Hindernisstrafzone ist nicht erlaubt und wird mit 10 Strafpunkten pro Ereignis bestraft. Nur ein Fuss darf den Boden oder einen Teil eines Hindernisses berühren. Es ist nicht zwingend, dass die Beifahrer vor dem Verlassen der Strafzone wieder aufsteigen müssen. Absteigen des Fahrers in der Hindernisstrafzone (beide Füsse am Boden) wird mit 20 Strafpunkten bestraft. Der Fahrer muss auf dem Wagen sein, wenn das Gespann das Hindernis verlässt, sonst wird das Gespann eliminiert. Umkippen des Wagens in einem Hindernis(oder in einer Phase) hat die Elimination des Gespannes zur Folge. Ausspannen und durch ein Hindernis Führen eines Pferdes ist nicht erlaubt und bedeutet Elimination.



Bei allen Zwischenfällen (zum Beispiel wenn Strangen, Leinen oder Vorwaage über einem Teil des Hindernisses hängen) müssen die Beifahrer absteigen und das Problem lösen. (klettern über Pferde und/oder Deichsel nicht erlaubt). Ein Verstoss wird mit 20 Strafpunkten bestraft.

⁸ Der Konkurrent muss sofort anhalten und der/die Beifahrer müssen absteigen wenn ein Pferd sein Bein über die Deichsel, Lande etc. hat, oder wenn das Stangenpferd ein Bein über die Vorwaage oder die Strange des Vorpferdes etc. hat. Er muss auch stoppen wenn er von einem Jurymitglied oder dem Hindernisrichter angewiesen wird notwendige Reparaturen zu machen. Gelöste Strangen oder gelöste Aufhalterriemen müssen nicht innerhalb des Hindernisses repariert werden. Die Zeit wird nicht angehalten.

Wenn der Konkurrent nicht sofort anhält und den/die Beifahrer vom Wagen schickt um die Situation zu korrigieren wird er eliminiert. Wenn ein Pferd über die Strange tritt und der Konkurrent korrigiert dies nicht sofort, oder nach Aufforderung des Richters, oder vor Verlassen des Hindernisses erhält er 20 Strafpunkte.

⁹ Peitsche

Fehlende Peitsche auf dem Wagen wird in jeder Phase mit 5 Strafunkten bestraft (inkl. Einfahren oder Verlassen eines Hindernisses ohne Peitsche in der Hand). Absichtliches Ablegen oder Verlieren der Peitsche in einem Hindernis wird mit 5 Strafpunkten pro Ereignis bestraft. Der Fahrer kann sich innerhalb der Strafzone vom Beifahrer eine andere Peitsche geben lassen, ohne bestraft zu werden.

¹⁰ Eine Durchfahrt (obligatorisches Tor) gilt generell als Durchfahren, wenn der hinterste Teil des Wagens die Linie zwischen den roten und weissen Markierungen passiert hat.

2.2.12 Strafen

In Prüfung B werden den Konkurrenten folgende Strafunkte vergeben:

¹ Verstoss gegen die Regeln gemäss Ziff. 1.5 Besetzung des Wagens; Ziff. 2.7 Wagen; Ziff. 2.8 Geschirr: soweit nicht andere Strafen vorgesehen (Ziff. 2.2.10); Ziff. 5.3. Maximale Anzahl Starts; Ziff. 5.4 Wechsel Pferde/Fahrer; Ziff. 7.1 Qualifikation Pferde; Ziff. 8.1 Startberechtigung; Ziff. 8.3 Anzug und Ausrüstung: nur Helmtragepflicht in Prüfung B (alle Phasen) und Prüfungen D und E	Elimination
² Verstoss gegen die Werbevorschriften (siehe Anhang)	Busse CHF 500
³ Unterschreiten des min. Gewichtes und/oder der min. Breite des Wagens am Ziel von Phase B (Ziff. 2.7 ⁴ , 2.7 ⁵)	Elimination
⁴ Passieren von Kontrolltoren, Start oder Ziel jeder Phase in unvollständiger Besetzung des Wagens, bei jedem Vorkommnis (Ziff. 2.2.2)	10 Punkte
⁵ Pferd nicht mehr einsatzfähig (lahmend, verletzt, erschöpft, etc.) in allen Phasen oder am Ziel von Phase B (Ziff. 2.2.8 ^{1.7} ; 2.2.4 ⁴)	Elimination
⁶ Herabfallen eines abwerfbaren Elementes (Ziff. 2.2.11 ⁵)	2 Punkte
⁷ Verhindern durch Fahrer oder Beifahrer durch Berührung (Körperteil), dass ein abwerfbares Element herunterfällt (Ziff. 2.2.11 ⁵)	10 Punkte
⁸ Motorisiertes Fahrzeug oder Fahrrad im Hindernis (Ziff. 2.2.3 ⁵)	Elimination
⁹ Überschreiten der Höchstzeit in einer Phase (Ziff. 2.2.5 ²)	Elimination
¹⁰ Fehlende oder zerrissene Zugstrangen, Aufhalter oder Landenträger am Ziel jeder Phase (Ziff. 2.2.10 ⁸)	10 Punkte
¹¹ Überschreiten der erlaubten Zeit in allen Phasen (Ziff. 2.2.5 ³)	0.2 Punkte pro Sekunde
¹² Unterschreiten der Minimalzeit in Phasen A und B (Ziff. 2.2.5 ³)	0.2 Punkte pro Sekunde



13 Gesamtzeit in allen Hindernissen (Ziff. 2.2.13 ²)	0.2 Punkte pro Sekunde
14 Fehlende Peitsche auf dem Wagen in jeder Phase (inkl. Einfahren oder Verlassen eines Hindernisses ohne Peitsche in der Hand) (Ziff. 2.2.11 ⁹)	5 Punkte
15 Absichtliches Ablegen der Peitsche im Hindernis (Ziff. 2.2.11 ⁹)	5 Punkte
16 Falsche Reihenfolge von Kontrolltoren und Hindernissen (2.2.11 ³)	Elimination
17 Jede Abweichung von der Strecke nach dem letzten Hindernis (Ziff. 2.2.6 ^{2, 3})	10 Punkte
18 Falsche Gangart, pro fünf Sekunden (Ziff. 2.2.7 ¹)	1 Punkt
19 Absteigen ohne Halt des Gespannes innerhalb einer Phase (2.2.5 ⁵)	10 Punkte
20 Unbegründetes Anhalten auf der Strecke (Phase) pro angefangene zehn Sekunden (Ziff. 2.2.5 ⁶)	1 Punkt
21 Mithilfe des Beifahrers (Peitsche, Leine) (der Beifahrer darf die Leinen halten, wenn sich das Gespann im Halt befindet.) (Ziff. 2.2.5 ⁷)	20 Punkte
22 Ankunft am Ziel der Phase B mit weniger Pferden als vorgeschrieben gemäss Anspannungsart (Ziff.2.2.10)	Elimination
23 Ankunft am Ziel der Phase B mit fehlendem oder gebrochenem Rad (Ziff.2.2.10)	Elimination
24 Ankunft am Ziel der Phase B mit fehlender oder zerbrochener Deichsel oder Landen (Ziff.2.2.10)	Elimination
25 Ankunft am Ziel der Phase B mit fehlenden oder losen Zugstrangen, Aufhalter oder Landenträgern (Ziff.2.2.10)	10 Punkte
26 Nichtdurchfahren der roten und weissen Flaggen bei der Einfahrt eines Hindernisses (Ziff.2.2.11 ⁶)	Elimination
27 Nichtdurchfahren der roten und weissen Flaggen bei der Ausfahrt eines Hindernisses (Ziff.2.2.11 ⁶)	Elimination
28 Durchfahren der Tore in der falschen Reihenfolge oder Richtung (inkl. Auslassen eines Tores) ohne Korrektur (Ziff.2.2.11 ³)	Elimination
29 Durchfahren der Tore in der falschen Reihenfolge oder Richtung mit Korrektur vor Verlassen des Hindernisses (Ziff.2.2.11 ³)	20 Punkte
30 Durchfahren der roten und weissen Flaggen bei der Ausfahrt, bevor alle Tore eines Hindernisses korrekt gefahren sind (Ziff.2.2.11 ³)	Elimination
31 Absteigen (beide Füsse am Boden) eines oder beider Beifahrer im Hindernis, pro Vorkommnis (Ziff.2.2.11 ⁷)	10 Punkte
32 Absteigen des Fahrers im Hindernis (beide Füsse am Boden) (Ziff.2.2.11 ⁷)	20 Punkte
33 Kippen des Wagens in einer Phase oder in einem Hindernis (Ziff.2.2.11 ⁷)	Elimination
34 Ausspannen und durch ein Hindernis führen eines Pferdes (Ziff.2.2.11 ⁷)	Elimination
35 Überschreiten der Höchstzeit von fünf Min. im Hindernis (Ziff.2.2.5 ²)	Elimination
36 Fremde Hilfe (Ziff.1.8, Ziff.2.2.5 ⁷ , Ziff.2.2.8)	Elimination
37 Zu später Start, nach 1 Minute in Phase A (Verschulden Konkurrent) (Ziff.2.2.4 ¹)	pro Sekunde 0,2 Punkte
38 Zu später Start (mehr als 1 Minute nach Sollstart) (Ziff.2.2.4 ¹)	Elimination



-
- ³⁹ Nicht sofort anhalten und korrigieren wenn ein Pferd über die Strange tritt (Ziff.2.2.11⁸) 20 Punkte
- ⁴⁰ Nicht sofort anhalten und korrigieren, wenn ein Pferd über die Lande, Deichsel, Vorwaage, Stange eines Vorpferdes etc. tritt (Ziff.2.2.11⁸) Elimination
- ⁴¹ Beifahrer klettert über Pferde und/oder Deichsel (Ziff. 2.2.11⁷) 20 Punkte

2.2.13 Zeitmessung an den Hindernissen

¹ Der Hindernisrichter nimmt die Zeit in 1/100 Sekunden, von dem Moment an, in dem der Teilnehmer in die Strafzone einfährt, bis er die Strafzone nach Überwindung des Hindernisses wieder verlässt. Die Zeit ist von dem Moment an zu nehmen, in dem der erste Teil des Gespannes in die Strafzone einfährt, bis zu dem Moment, in dem der erste Teil des Gespannes sie wieder verlässt. Nichtdurchfahren der mit roten und weissen Flaggen gekennzeichneten Ein- und Ausfahrten, ohne dies zu korrigieren, wird mit Elimination bestraft.

² Die Summe der Zeit in den Strafzonen der Hindernisse multipliziert mit 0.2 ergibt die Strafpunktzahl.

³ Die Höchstzeit für jedes Hindernis beträgt fünf Minuten. Falls ein Konkurrent innerhalb der Höchstzeit das Hindernis nicht überwunden oder die Strafzone nicht verlassen hat, zeigt der Hindernisrichter durch zwei Signale mit der Pfeife an, dass er eliminiert ist.

2.2.14 Richter, Hilfs- und Hindernisrichter

¹ Bei der Veterinärkontrolle vor Start B und beim Ziel B muss ein Richter anwesend sein. Die Hilfsrichter sind für das Erfassen der Fehler auf der Strecke, die Hindernisrichter für das Erfassen der Fehler in den Hindernissen verantwortlich. In Phase E dürfen keine Hilfsrichter mitfahren.

² Die Formulare müssen eine Spalte für Strafpunkte enthalten und müssen vom Richter bzw. Hilfsrichter visiert sein.

³ Im Falle eines Unfalles oder um einen Unfall zu verhindern, kann der Hilfsrichter einen Dritten um Hilfe bitten, ohne dass dem Konkurrenten dafür Strafpunkte gegeben werden. Im Falle eines Unfalles, in den eine dritte Partei verwickelt ist oder bei Verzögerungen, wo der Fahrer eindeutig schuldlos ist oder seine Schuld im Zweifel steht (z.B. Verzögerungen durch Verkehr oder an Strassenkreuzungen), kann der Hilfsrichter eine Zeitvergütung gewähren. Jede Zeitvergütung muss jedoch auf dem Hilfsrichterzettel eingetragen werden.

Bei einem Unfall, an dem nur der Wagen, die Pferde oder die auf dem Wagen mitfahrenden Personen beteiligt sind, für Beschädigung oder Änderungen am Geschirr, das Verlieren eines Hufeisens oder ähnliche Vorfälle wird keine Zeitvergütung gewährt.

⁴ Der Richter, Hilfsrichter muss sicherstellen, dass nur der Fahrer die Leinen, Peitsche oder Bremse auf dem Wagen bedient. Zuwiderhandlungen werden mit 20 Strafpunkten bestraft (Ziff. 1.8.¹). Von jeglicher Zuwiderhandlung gegen diese Regel müssen die Hilfsrichter den Richtern Bericht erstatten (notieren auf dem Richterzettel).

⁵ Der Hilfsrichter ist nicht berechtigt, einen Konkurrenten in irgendeiner Phase aus irgendeinem Grund zu eliminieren. Diese Entscheidung ist Sache der Jury. Aber er muss ihn warnen, dass er einen Vorfall der Jury melden wird. Daraus folgt, dass ein Konkurrent versuchen kann, den Parcours unter allen Umständen zu beenden, es sei denn, er habe die Strafzone eines Hindernisses nicht innerhalb der Höchstzeit verlassen, und der Hindernisrichter habe zwei Signale mit der Pfeife gegeben. Wird ein Konkurrent durch einen Richter eliminiert, darf er diese Prüfung nicht fortsetzen.

⁶ Die Hindernis- und Hilfsrichter müssen der Jury nach der Geländeprüfung Bericht erstatten und zur Abklärung aller Fragen zur Verfügung stehen. Sie werden durch den Präsidenten der Jury oder einen namentlich bezeichneten Richter entlassen.



2.2.15 Spezialranglisten für Extrapreise

Falls mehrere Konkurrenten in Prüfung B die gleiche Anzahl von Strafpunkten haben, entscheidet die niedrigere Strafpunktzahl in Phase E. Sollte dann immer noch Gleichheit bestehen, entscheidet das bessere Ergebnis (Schnellere Zeit) aus der Phase D.

2.3 Prüfung C: Hindernisfahren

2.3.1 Zweck

Zweck der Prüfung Hindernisfahren (Kegelfahren) ist es, die Kondition, den Gehorsam und die Durchlässigkeit der Pferde und Ponys und die Geschicklichkeit und Fähigkeit des Fahrers zu prüfen.

2.3.2 Allgemeines

¹ Das Hindernisfahren soll auf einem Platz von mindestens 50 x 100 m oder einer gleich grossen Fläche stattfinden. Sollte dies nicht möglich sein, kann die Anzahl der Hindernisse entsprechend reduziert werden.

² Das Hindernisfahren kann entweder als Hindernisfahren nach Fehlern (Wertung A) oder Hindernisfahren nach Zeit (Wertung B) durchgeführt werden. Dem Hindernisfahren nach Wertung A ist der Vorzug zu geben. Bei Vollprüfungen wird in jedem Fall nach Wertung A gefahren.

2.3.3 Start

Der Fahrer muss sich rechtzeitig beim Start bereithalten

Wenn der Fahrer nicht spätestens 45 Sekunden nach dem Glockenzeichen gestartet ist, fängt die Zeit an zu laufen.

2.3.4 Der Parcours

¹ Der Parcours sollte so geplant werden, dass die Gespanne den grössten Teil des Hinderniskurses verhältnismässig schnell fahren können. Bei gewissen Hindernissen und Hinderniskombinationen ist es unvermeidlich, dass die Geschwindigkeit verlangsamt werden muss. Der Kurs ist unregelmässig und enthält verschiedene Handwechsel.

² Die Anlage von Start und Ziel kann beliebig platziert sein, vorzugsweise und auch wegen der Zeitmessung vor der Jury. Die Start- und Ziellinie darf nicht mehr als 40 m und nicht weniger als 20 m vom ersten, respektive letzten Hindernis entfernt sein. Die ersten drei Hindernisse müssen flüssig durchfahren werden können. Der Parcoursbauer hat durch geeignete Massnahmen sicherzustellen, dass die Hindernisse während der gesamten Prüfung an der genau gleichen Stelle bleiben (z. B. durch Markierung am Boden).

³ Sowohl im Hindernisfahren nach Wertung A als auch nach Wertung B darf die Anzahl der Hindernisse im Parcours die Zahl von 20 nicht überschreiten. In beiden Fällen muss die Länge des Parcours mindestens 400 m und darf maximal 800 m betragen. Die Parcourslänge muss mit einem Messgerät (Rad mit Distanzanzeiger) durch den Parcoursbauer gemessen werden.

⁴ In einem Parcours dürfen nie mehr als ein Wasserhindernis und drei Mehrfachhindernisse enthalten sein. Ohne Wasserhindernis sind vier Mehrfachhindernisse gestattet.

⁵ Brücken aus Holz oder ähnlich zweckmässigem Material (Genehmigung durch TD) weisen eine Maximalhöhe von 20 cm von der Erde auf, eine minimal verwendbare Breite von drei Metern und eine Höchstlänge von zehn Metern. Offene oder geschlossene Geländer sind obligatorisch. Kegel (mit A und B bezeichnet) müssen an der Ein- und Ausfahrt der Brücke aufgestellt werden, mindestens 2.5 m voneinander entfernt.

⁶ Der Parcoursbauer ist für den Entwurf und den Aufbau des Hinderniskurses sowie für die Einzäunung des Platzes und die Vermessung des Parcours verantwortlich.

⁷ Ein vom Parcoursbauer genau gezeichneter Plan des Parcours mit allen Detailangaben ist am Anschlagbrett anzuschlagen und muss den Konkurrenten mindestens eine halbe Stunde vor



Beginn der Prüfung zur Verfügung stehen. Ab diesem Zeitpunkt darf am Parcours, inklusive der Dekoration, nichts mehr verändert werden. Die Richtung, in der die Hindernisse passiert werden müssen, ist mit Pfeilen, nicht mit einer durchgehenden Linie, anzugeben.

⁸ Ein Plan muss dem Jurypräsidenten und dem TD vorgelegt werden. Ebenso sind vom Parcoursbauer zwei Pläne mit der Länge des Parcours, der erlaubten Zeit und der Höchstzeit für die Jury bereitzuhalten.

⁹ Allen Konkurrenten muss Gelegenheit gegeben werden, den Parcours vor Beginn der Prüfung, mindestens eine halbe Stunde lang, abzugehen. Zur Besichtigung des Parcours sind in den Stufen 2 und 1 (M und S) nur die Fahrer, in den Stufen 3 (L) und 4 (B) eine Begleitperson (Betreuer, Trainer, Grooms) zugelassen. Die Besichtigung hat in korrekter Turnierkleidung und -kopfbedeckung zu erfolgen und ist Teil der Prüfung. Zuwiderhandelnde, welche der Aufforderung der Jury nicht Folge leisten, werden verwahrt (gelbe Karte). Nur der Parcoursbauer und seine bezeichneten Helfer sind befugt am Parcours zu arbeiten. Wenn Konkurrenten oder deren Begleitpersonen den Parcours auch nur geringfügig verändern, wird der Konkurrent eliminiert. Die Verwendung von Messrad, Messband usw. ist nicht erlaubt. Zuwiderhandelnde werden verwahrt.

2.3.5 Hindernisse

¹ Es sind nur Hindernisse der in diesem Abschnitt beschriebenen Art und Abmessungen erlaubt. Ein einfaches Hindernis besteht aus den rechts roten und links weissen Markierungen (Nummern) und auf der gleicher Linie stehenden Durchfahrtsbegrenzungen (Kegel). Der Abstand zwischen Durchfahrtsbegrenzung und Markierung beträgt ca. 20 cm. Die Hindernisse müssen der Reihe nach numeriert sein, so wie diese vom Konkurrenten zu fahren sind. Es dürfen nur die im Anhang beschriebenen Kegeltypen verwendet werden. Manschetten anstelle von roten und weissen Nummerntafeln sind nur auf Sandplätzen und in Hallen mit engen Platzverhältnissen gestattet. Hindernisse, die Rückwärtstreten verlangen, sind nicht gestattet.

² Die Hindernisse müssen, in der Fahrspur gemessen, bei sämtlichen Ponygespannen und bei Pferdegespannen Ein- und Zweispänner mindestens 12 m und beim Tandem und Vierspänner mindestens 15 m voneinander entfernt sein.

³ Der Abstand zwischen den Durchfahrtsbegrenzungen muss mindestens 20 cm und darf höchstens 60 cm mehr betragen als die äussere Spurbreite der Hinterachse des teilnehmenden Wagens. Bei zwei einzelnen Hindernissen darf der Abstand um 5 cm reduziert werden. Bei diesen Hindernissen müssen die Kegel eine andere Farbe haben. Die Spur ist auf dem Boden zu messen. Die maximale Durchfahrtsbegrenzung darf 220 cm nicht übersteigen.

⁴ Volten und Doppelvolten gelten nicht als Mehrfachhindernisse. Der Durchmesser einer Volte darf – in der Mitte der Spur gemessen – für Vierspänner nicht weniger als 20 m und für Ein- und Zweispänner nicht weniger als 18 m betragen.

⁵ Wasserhindernisse sind gestattet. Sie müssen jedoch mindestens 3 m breit sein, abgeflachte Seiten und eine Wassertiefe zwischen 20 cm und 40 cm haben. Sowohl am Eingang als auch am Ausgang müssen verschiebbare Begrenzungen (A, B) aufgestellt sein. Die Durchfahrtsbreite muss mindestens 2.5 m betragen. Abwurf eines oder beider Bälle wird mit 3 Strafpunkten für jedes Kegelpaar bestraft.

⁶ Mehrfachhindernisse:

^{6.1} Hindernisse, die weniger als 15 m bzw. 12 m auseinander sind, gelten als Mehrfachhindernis. Sie dürfen nicht mehr als drei Tore aufweisen, mit Ausnahme des Zickzacks, der Schlangenlinie, Doppel U und Doppel Box die vier Tore haben können.

^{6.2} Mehrfachhindernisse werden bei der Einfahrt mit einer Nummer und die Durchfahrten/Abschnitte mit A, B, C und D gekennzeichnet. Die Zeichnungen im Anhang zeigen auf, wie diese Mehrfachhindernisse zu bauen und zu richten sind.



6.3 Geschlossene Mehrfachhindernisse

6.3.1 Bei den im Anhang 10.3.1-10.3.6 aufgeführten geschlossenen Mehrfachhindernissen, wird das Gespann durch eine Anzahl von verschiebbaren Begrenzungen, bzw. Begrenzungspaaren gefahren, wobei das gesamte Hindernis nicht länger als 40 m sein darf (in der Mitte der Spur gemessen). Jeder eigene Abschnitt (A, B, C, D) muss klar ausgeschildert und möglichst in unterschiedlicher Farbe gebaut sein. Bei diesen geschlossenen Mehrfachhindernissen liegen die Stangen (Begrenzungen) auf mindestens 40 cm und maximal 60 cm Höhe und müssen beim Berühren durch Pferde oder Wagen herunterfallen. Fallen ein oder mehrere Elemente pro Abschnitt, so wird dies als ein Hindernisfehler bewertet (3 Punkte).

6.3.2 Geschlossene Mehrfachhindernisse (Einfaches L, L Alternativ, Doppeltes L, Doppeltes L Alternativ, Einfaches U, U Alternativ, Doppeltes U, Box, Doppelbox), sowie Brücke und Wasserhindernis haben für alle Konkurrenten einer Gespannart die gleichen Hindernisbreiten.

6.4 Offene Mehrfachhindernisse:

6.4.1 Zickzack-Hindernisse, dürfen aus maximal vier Durchfahrten bestehen. Diese müssen in einer geraden Linie stehen (Ausrichtung auf Front, Mitte oder Rückseite des Kegels gestattet) und wechselseitig verschiebbare Kegel haben. Die Kegel müssen für Tandem und Vierspänner mindestens 12 m, für Ein- und Zweispänner mindestens 11 m und für Ponygespanne (Tandem, Ein-, Zwei- und Vierspänner) mindestens 10 m entfernt sein. Jedes umgeworfene Tor wird bestraft. Die Kegel müssen mit A, B, C, D bezeichnet werden. Der Zickzack darf zu jeder Zeit während des Parcours oder vor dem Start oder nach dem Ziel gekreuzt werden.

6.4.2 Schlangenlinien, dürfen aus maximal vier Kegeln bestehen. Diese Kegel sind auf einer geraden Linie zu platzieren. Die Minimalabstände zwischen den Kegeln betragen für Tandem und Vierspänner Pferde 12 m, für Pony 10 m, für Ein- und Zweispänner Pony und Pferde 8 m. Die Schlangenlinie darf zu jeder Zeit während des Parcours oder vor dem Start oder nach dem Ziel gekreuzt werden.

6.4.3 Hindernisse gemäss Ziffer 2.3.5^{6.1} (weniger als 12 m resp. 15 m Distanz und maximal drei Tore, A, B, C) gelten ebenfalls als offene Mehrfachhindernisse.

⁷ Maximal zwei (2) einzelne Hindernisse dürfen eine Option enthalten (siehe § 10.3.10).

2.3.6 Strafen

¹ Die Konkurrenten sind verpflichtet, die Jury zu grüssen. Nichtbefolgung führt zur Elimination.

² Vor dem Start dürfen keine Hindernisse durchfahren werden. Nichtbefolgung hat Elimination zur Folge. Fahrer, die nach dem Überfahren der Ziellinie noch Hindernisse durchfahren, sind mit 10 Strafpunkten zu bestrafen. Startet der Konkurrent vor dem Glockenzeichen (Durchfahren von Hindernis 1), läutet der Richter die Glocke. Der Konkurrent erhält 10 Strafpunkte und muss nach erneutem Glockenzeichen neu starten.

³ Die Start- und Ziellinien dürfen vor dem Glockenzeichen zum Start beliebig durchfahren werden, ebenso während des Parcours. Beginnt ein Konkurrent seinen Parcours, ohne den Start zu durchfahren oder verlässt ein Konkurrent den Parcoursplatz, ohne das Ziel zu durchfahren, wird er eliminiert.

⁴ Das Umwerfen der Start- und Zielflagge oder der Zeitmessung wird mit 10 Strafpunkten bestraft.

⁵ Beifahrer bleiben während der Zeit, in welcher der Wagen sich im Parcours befindet, auf ihren eigenen Plätzen sitzen. Das Stehen eines Beifahrers hinter dem Fahrer oder das Angeben der Strecke durch ihn wird mit Elimination bestraft.



⁶ Beim Lösen einer Zugstrange, Leine, usw. oder beim Überspringen einer Deichsel usw. läutet der Richter die Glocke, der Beifahrer muss absteigen und die Sache in Ordnung bringen. Der Fahrer erhält für das erste Absteigen des Beifahrers 5 Strafpunkte, für das Zweite 10 Strafpunkte, beim dritten Mal wird er eliminiert.

⁷ Durchfahren eines Hindernisses ohne vorgeschriebene Besetzung des Wagens bedeutet Elimination. Absteigen oder herunterfallen des Fahrers wird mit 20 Punkten bestraft.

⁸ Einfache Hindernisse müssen vom Gespann (Wagen und Pferde) zwischen zwei Durchfahrtsbegrenzungen (Kegeln) durchfahren werden. Ein Hindernis (Tor) ist dann durchfahren, wenn der hinterste Teil des Wagens das Hindernis innerhalb der roten und weissen Markierungen passiert hat.

⁹ Umwerfen irgendeines Teiles eines Hindernisses (z.B. Markierungstafeln) bzw. Herunterfallen eines Balles wird als Umwerfen eines Hindernisses bestraft. Falls Begrenzungen zwischen die Räder des Wagens oder zwischen die Pferde kommen, ohne verschoben oder ohne umgeworfen zu werden, gilt dies als Umwerfen eines Hindernisses. In einem einfachen Hindernis erhält der Konkurrent für das Umwerfen eines oder mehrerer Teile (2 Bälle) maximal 3 Strafpunkte (5 Sekunden).

¹⁰ Falls ein Konkurrent ein Hindernis in falscher Reihenfolge oder ein Hindernis aus der falschen Richtung durchfahren hat, gibt die Jury ein Glockenzeichen. Der Konkurrent wird eliminiert.

¹¹ Falls ein Konkurrent eine falsche Bahn einschlägt oder seine Spur wieder schneidet, seinen Fehler jedoch vor dem Durchfahren des nächsten Hindernisses berichtigt, wird er nicht bestraft, ausser wenn es innerhalb eines Mehrfachhindernisses geschieht.

¹² Kann der Konkurrent in einem offenen Mehrfachhindernis seinen Kurs nicht vollständig absolvieren und bricht aus, so muss er das Mehrfachhindernis von vorne beginnen und wird mit einem Ungehorsam bestraft. Wenn bereits ein Ball heruntergefallen ist, so muss das offene Mehrfachhindernis neu aufgebaut werden. Der Richter läutet die Glocke. Strafpunkte und Vorgehen des Richters nach Ziffer 2.3.6 Absatz 13, 14 und 17.6.

¹³ Wenn der Richter die Glocke läutet muss der Konkurrent sofort anhalten. Tut der dies nicht, läutet der Richter die Glocke erneut. Wenn der Konkurrent immer noch nicht anhält wird er eliminiert. Dem Beifahrer ist es erlaubt den Konkurrenten zu warnen.

¹⁴ Falls der Konkurrent einen Teil eines geschlossenen Mehrfachhindernisses umwirft und ausbricht, ohne das gesamte Hindernis vollständig und korrekt (durch die Markierungen) durchfahren zu haben (Wagen, alle Pferde), wird ihm ein Ungehorsam angerechnet und ein Glockenzeichen zeigt ihm an, dass das Hindernis wieder aufgebaut werden muss. Die Zeit wird angehalten. Der Konkurrent erhält zusätzlich 10 Sekunden zu der für den Parcours gebrauchten Zeit. Sobald das Hindernis wieder aufgebaut ist, zeigt ihm ein erneutes Glockenzeichen an, dass er das Hindernis erneut durchfahren und den Parcours fortsetzen kann. Gleiches gilt für das Umwerfen eines Hindernisses, welches noch zu Fahren ist. Nach dem Glockenzeichen wird die Zeit wiederum gestartet, wenn der Konkurrent sich ca. 10 m vor dem wieder aufgebauten Hindernis befindet.

¹⁵ Falls in einem Mehrfachhindernis in einem Abschnitt (A, B, C, D) ein oder mehrere Elemente abgeworfen werden, so wird dies als ein Fehler beurteilt. In einem Mehrfachhindernis gibt es mit zwei Abschnitten oder Toren (A, B) höchstens 6 Strafpunkte (10 Sekunden), bei drei Abschnitten, Toren (A, B, C) höchstens 9 Strafpunkte (15 Sekunden) und bei vier Abschnitten, Toren höchstens 12 Strafpunkte (20 Sekunden).

¹⁶ Strafpunkte werden nur gegeben für das Umwerfen oder Verschieben von den im Anhang beschriebenen Hindernissen. Andere Markierungen, Wendepfosten und andere Behinderungen (Dekorationen) dürfen verwendet werden, jedoch gilt das Umwerfen oder Verschieben einer derartigen Behinderung nicht als Fehler.



17 Ungehorsam und Widerstand

17.1 Wenn ein Konkurrent ein Hindernis ansteuert und sein Pferd wendet im letzten Moment ab, ohne einen Teil des Hindernisses zu berühren wird dies als Ungehorsam bestraft.

17.2 Wenn nach der Meinung der Jury der Fahrer die Kontrolle über sein Gespann verloren hat, gilt die als Ungehorsam.

17.3 Ungehorsam wird im ersten Vorkommnis mit 5 Punkten im zweiten mit 10 Punkten und im dritten mit Elimination bestraft. Fehler infolge Ungehorsams werden nicht nur am gleichen Hindernis, sondern im gesamten Parcours zusammengezählt.

17.4 Wenn Pferd und Wagen vollständig zum Stehen kommen (mindestens ein Rad muss in Bewegung sein) und/oder wenn Pferde zurücksetzen, wird dies als Ungehorsam bestraft.

17.5 In Volten erhält der Konkurrent keine Strafe, wenn dieser die äussere Linie überschreitet oder die eigene Spur schneidet ausser wenn dies in einem offenen Mehrfachhindernis ist.

17.6 Wenn einem Konkurrenten ein Ungehorsam als Strafe angerechnet wird und er einen Teil eines Hindernisses abwirft, erhält er nur Strafpunkte für das Ungehorsam und 10 Sekunden zur gefahrenen Zeit dazugerechnet für den Wiederaufbau.

17.7 Ein Ungehorsam wird angerechnet, wenn ein Pferd sich widersetzt und nicht mehr vorwärts geht (mit oder ohne Zurücksetzen), ausschert, ausbricht, abwendet.

17.8 Dauert eine Widersetzlichkeit (Stehen bleiben, Refus, Rückwärtstreten, Steigen) länger als 60 Sekunden wird der Konkurrent eliminiert.

18 Fahren ohne Peitsche in der Hand wird bei Überfahren der Start- oder Ziellinie pro Ereignis mit 5 Strafpunkten bestraft. Durchfahren einer beliebigen Anzahl Hindernisse ohne Peitsche in der Hand wird gesamt mit 5 Strafpunkten bestraft. Hat der Fahrer keine Peitsche auf dem Wagen wird er eliminiert.

19 Umkippen des Wagens auf dem Hindernis-Prüfungsplatz wird mit Elimination bestraft.

20 Wer ausserhalb der Prüfung den Prüfungsplatz mit dem Gespann durchfährt, oder wer während die Prüfung läuft den Prüfungsplatz betritt, wird eliminiert.

2.3.7 Zeitmessung

¹ Die Zeit eines jeden Konkurrenten wird mit einer Stoppuhr oder durch elektronische Zeitmessung von dem Augenblick an genommen, wo der vorderste Teil des ersten Pferdes die Start- bzw. die Ziellinie passiert.

² Die erlaubte Zeit wird für Pferde und Ponys wie folgt berechnet:

2.1 Ein- / Zweispänner:

	1. Durchgang	2. Durchgang, Stechen und Vollprüfung
Stufe 4 (B)	200-220 m/Min.	210-230 m/Min.
Stufe 3 (L)	220 m/Min.	10 m/Min. mehr als 1. Durchgang
Stufe 2, 1 (M, S)	230 m/Min.	10-20 m/Min. mehr als 1. Durchgang

2.2 Vierspänner / Tandem:

	1. Durchgang	2. Durchgang, Stechen und Vollprüfung
Stufe 4 (B)	200-220 m/Min.	210-230 m/Min.
Stufe 3, 2, 1 (L, M, S)	220 m/Min.	10 m/Min. mehr als 1. Durchgang



³ Diese Zeiten gelten für alle Gespanne. Nach dem Start des ersten Konkurrenten darf die Erlaubte Zeit nicht mehr verändert werden. Ausnahme: bei Vollprüfungen mit Startreihenfolge dem umgekehrten Klassement entsprechend, nach dem dritten vollendeten Durchgang. Die Höchstzeit ist das Doppelte der erlaubten Zeit. Überschreiten der erlaubten Zeit wird mit 0.5 Punkten für jede angefangene Sekunde bestraft. Überschreitung der Höchstzeit bedeutet Elimination.

2.3.8 Klassierung nach Punkten (Wertung A)

¹ Für die Rangierung ist die benötigte Zeit in Sekunden auszudrücken. Überschreiten der erlaubten Zeit wird mit 0.5 Punkten für jede angefangene Sekunde bestraft. Die Strafpunkte aus dem Parcours und die Strafpunkte für Zeitüberschreitung werden zusammengezählt.

² Für Spezial- oder Ehrenpreise entscheidet bei gleicher Punktzahl die kürzere Zeit, bei Prüfungen mit Stechen ist das Stechen massgebend.

2.3.9 Klassierung nach Zeit (Wertung B)

Für die Rangierung ist die für den Parcours benötigte Zeit in Sekunden und 1/10 oder 1/100 Sekunden auszudrücken, zuzüglich Hindernis- und andere Fehler.

2.3.10 Strafen

Strafpunkte werden den Konkurrenten wie folgt vergeben:

	Wertung A nach Fehlern	Wertung B nach Zeit
¹ Einfahrt:		
^{1.1} Start vor dem Glockenzeichen (Durchfahren von Hindernis 1) (Ziff. 2.3.5 ²)	10 Punkte und Neustart	10 Sek. u. Neustart
^{1.2} Umwerfen von Start- oder Zielflagge oder Zeitmessung (Ziff. 2.3.5 ⁴)	10 Punkte	10 Sek.
^{1.3} Durchfahren eines beliebigen Hindernisses vor dem Start (Ziff. 2.3.5 ²)	Elimination	Elimination
^{1.4} Kein Gruss der Jury vor dem Start (Ziff. 2.3.5 ¹)	Elimination	Elimination
² Nichtdurchfahren von Start- oder Ziellinie (Ziff. 2.3.5 ³)	Elimination	Elimination
³ Unvollständige Präsentation:		
^{3.1} Einfahren des Konkurrenten ohne Anzug, Bockdecke, Kopfbedeckung und/oder Handschuhe (Ziff. 8.3 ¹)	5 Punkte	5 Sek.
^{3.2} Einfahren mit Beifahrer ohne Anzug und/oder Kopfbedeckung und/oder Handschuhe (Ziff. 8.3 ¹)	5 Punkte	5 Sek.
^{3.3} Wagen nicht vorschriftsgemäss und/oder nach dem gültigen Strassenverkehrsgesetz ausgerüstet (Ziff. 2.7)	5 Punkte	5 Sek.
⁴ Fahren ohne Peitsche: (Ziff. 2.3.5 ¹⁸)		
^{4.1} Überfahren der Startlinie ohne Peitsche in der Hand	5 Punkte	5 Sek.
^{4.2} Überfahren der Ziellinie ohne Peitsche in der Hand	5 Punkte	5 Sek.
^{4.3} Durchfahren einer beliebigen Anzahl Hindernisse ohne Peitsche in der Hand	5 Punkte	5 Sek.
^{4.4} Wenn der Fahrer keine Peitsche auf dem Wagen hat	Elimination	Elimination



⁵ Herunterfallen von ein oder zwei Bällen im gleichen Einfachhindernis (Ziff. 2.3.5 ⁹)	3 Punkte	5 Sek.
⁶ Herunterfallen eines Elementes in einem Mehrfachhindernis (Ziff. 2.3.5 ¹⁵)	3 Punkte	5 Sek.
⁷ Herunter- oder Umfallen eines beliebigen Teils eines Hindernisses nach der Durchfahrt, verursacht durch den Teilnehmer (Ziff. 2.3.5 ⁹)	3 Punkte	5 Sek.
⁸ Beim Herunterfallen eines beliebigen Teils eines noch nicht passierten Hindernisses wird die Glocke geläutet, damit das Hindernis wieder erstellt werden kann (Ziff. 2.3.5 ¹⁴)	3 Punkte + 10 Sek.	5 Sek. + 10 Sek.
⁹ Durchfahrt eines Hindernisses in der falschen Reihenfolge oder Richtung (Ziff. 2.3.5 ¹⁰)	Elimination	Elimination
¹⁰ Beim Umwerfen eines Hindernisses oder eines Teils eines Mehrfachhindernisses bei nicht korrekter Durchfahrt, läutet der Richter die Glocke, damit das Hindernis wieder aufgebaut werden kann. (Ziff. 2.3.5 ¹¹⁺¹² , Ziff. 2.3.5 ¹³ , Ziff. 2.3.5 ¹⁵)	3 Punkte + 10 Sek.	5 Sek. + 10 Sek.
¹¹ Ungehorsam: (Ziff. 2.3.5 ¹⁷)		
^{11.1} Erster Ungehorsam	5 Punkte	5 Sek.
^{11.2} Zweiter Ungehorsam	10 Punkte	10 Sek.
^{11.3} Dritter Ungehorsam	Elimination	Elimination
¹² Absteigen des Fahrers (beide Füße am Boden) (Ziff. 2.3.5 ⁷)	20 Punkte	20 Sek.
¹³ Absteigen eines Beifahrers (beide Füße am Boden): (Ziff. 2.3.5 ⁶)		
^{13.1} Erstes Absteigen	5 Punkte	5 Sek.
^{13.2} Zweites Absteigen	10 Punkte	10 Sek.
^{13.3} Drittes Absteigen	Elimination	Elimination
¹⁴ Hilfe durch Beifahrer:		
^{14.1} Bedienen der Zügel oder der Bremsen oder Gebrauch der Peitsche vor dem Durchfahren der Ziellinie (Ziff. 1.8.)	20 Punkte	20 Sek.
^{14.2} Nicht sitzen bleiben des Beifahrers (Wagen balancieren) (Ziff. 2.3.5 ⁵)	Elimination	Elimination
^{14.3} Sprechen mit dem Fahrer während der Fahrt (Ziff. 2.3.5 ⁵)	Elimination	Elimination
^{14.4} Dem Fahrer auf eine beliebige Art den Parcours weisen (Ziff. 2.3.5 ⁵)	Elimination	Elimination
¹⁵ Verbotene fremde Hilfe (Ziff. 1.8)	Elimination	Elimination
¹⁶ Umkippen des Wagens (Ziff. 2.3.5 ¹⁹)	Elimination	Elimination
¹⁷ Überschreiten der erlaubten Zeit (Ziff. 2.3.8 ¹ , 2.3.6 ³)	0.5 Punkte pro angef. Sekunde	Zeit
¹⁸ Überschreiten der Höchstzeit (Ziff. 2.3.6 ³)	Elimination	Elimination



¹⁹ Kein Halt nach zweitem Glockenzeichen (Ziff. 2.3.5 ¹³)	Elimination	Elimination
--	-------------	-------------

2.4 Prüfung D: Geländederby

Das Geländederby ist eine kombinierte Prüfung, bestehend aus Elementen der Teilprüfungen B und C gemäss Fahrreglement SVPS (FR).

Die Strecke wird durch 2 – 5 feste Hindernisse gemäss Teilprüfung B und maximal 16 Hindernisse gemäss Teilprüfung C gebildet. Manschetten mit Hindernisnummern sind auf den Kegeln anstelle der seitlichen Begrenzungen/Nummerntafeln erlaubt. Die Gangart kann ausgeschildert werden. Die Beschilderung muss bei einem Hindernis oder bei einem Pflichttor angebracht werden. Überschreitet die totale Strecke 1500 m, so muss zwingend mindestens eine Trabstrecke ausgeschildert werden. Die gesamte Distanz darf 3000 m nicht überschreiten.

Die Prüfungen werden nach Wertung B (Strafsekunden gemäss Anhang) gewertet.

Abstand bei Hindernissen gemäss Prüfung C:

Einspänner: 160 cm, Zweispänner: 170 cm, Vierspänner: 180 cm

Das Derby kann mit einer einzigen Strafzone oder mit mehreren separaten Strafzonen ausgeschrieben werden (für jedes Hindernis der Teilprüfung B). Die Hindernisse der Teilprüfung B und die Hindernisse der Teilprüfung C werden, sofern nicht im Anhang "Wertung Geländederby" anders geregelt, jeweils nach den entsprechenden Ziffern des FR gewertet.

Anzug, Ausrüstung und Besetzung des Wagens richten sich nach dem FR, Teilprüfung B.

Das Grüssen der Jury vor dem Start ist Pflicht. Nichtbefolgung führt zur Elimination.

Nichteinhalten der vorgeschriebenen Gangart wird pro vollendete 5 Sekunden mit je 10 Strafsekunden bestraft. Überschreiten von 30 Strafsekunden wegen Gangartfehler wird mit Elimination bestraft.

Die maximale Zeit ist die doppelte Zeit der Idealzeit, errechnet mit einer Geschwindigkeit von 230 m/Min.

Dauert ein Ungehorsam länger als 2 Minuten, so hat das Elimination zur Folge.

Der Fahrer muss die Peitsche vom Start bis ins Ziel in der Hand halten. Das Verlieren der Peitsche wird pro Ereignis mit 10 Strafsekunden bestraft, wenn der Fahrer vor dem nächsten Hindernis oder dem Ziel wieder eine Peitsche in der Hand hält. Ansonsten wird er eliminiert.

Löst sich z.B. eine Zugstrange oder springt ein Pferd über eine Strange, so läutet der Richter die Glocke. Ein Beifahrer muss absteigen und den Schaden beheben. Dem Fahrer werden 5 Strafsekunden für das Absteigen des Beifahrers dazugerechnet. Die Zeitmessung wird angehalten.

Hindernisse gemäss Teilprüfung B dürfen jederzeit und in beliebiger Richtung erneut durchfahren werden, Hindernisse gemäss Teilprüfung C jedoch nicht.

Wenn nach Meinung des Jurypräsidenten der Fahrer die effektive Kontrolle über das Gespann verloren hat, wird er eliminiert.

Bei übermässigem Gebrauch der Peitsche muss der Fahrer, mit Hinweis auf sein Vergehen, öffentlich vor die Jury gerufen werden.

Wertung Geländederby

Strafsekunden

Abwerfen eines Balles oder eines fallenden Elementes	5
Verhindern durch Fahrer oder Beifahrer, dass ein abwerfbares Element herunterfällt (durch Berührung mit einem Körperteil)	10



Fahrreglement

Verursachen durch Abwerfen, eines beliebigen Teils eines noch nicht passierten Hindernisses gemäss Teilprüfung C, dass dieses wieder aufgebaut werden muss (Zeitmessung wird angehalten)	5 + 10
Verursachen durch Umwerfen, Verschieben eines Hindernisses oder eines Teils eines Mehrfachhindernisses, gemäss Teilprüfung C, bei nicht korrekter Durchfahrt, dass dieses Hindernis wieder aufgebaut werden muss (Zeitmessung wird angehalten)	5 + 10
Strafsekunden pro Sekunde in der Strafzone eines Hindernisses gemäss Teilprüfung B (nur wenn Strafzonen für Hindernisse vorhanden)	0.2
Korrigiertes Verfahren in einem Hindernis gemäss Teilprüfung B	20
Falsche Reihenfolge der Hindernisse oder nicht korrigiertes Verfahren in einem Hindernis gemäss Teilprüfung B	Elimination
Erneutes Durchfahren eines Hindernisses gemäss Teilprüfung C	Elimination
Nichtpassieren eines Kontrolltores	Elimination
Nicht Einhalten der vorgeschriebenen Gangart auf der Strecke pro vollendete 5 Sekunden (jedes Ereignis zählt separat)	10
Überschreiten von 30 Strafsekunden wegen Gangartfehler	Elimination
1. Absteigen eines Beifahrers oder des Fahrers (Zeitmessung wird nicht angehalten)	20
2. Absteigen eines Beifahrers oder des Fahrers (Zeitmessung wird nicht angehalten)	40
3. Absteigen eines Beifahrers oder des Fahrers	Elimination
Absteigen des Beifahrers bei gelöster Zugstränge oder über die Zugstränge gesprungenem Pferd (nach Glockenzeichen) (Zeitmessung wird angehalten)	5
Umkippen des Wagens	Elimination
Ablegen oder Verlieren der Peitsche während der Prüfung für jedes Ereignis	10
Peitsche beim Passieren von Start- und Ziellinie sowie bei der Einfahrt in ein Hindernis nicht in der Hand	Elimination
Kein Grüssen der Jury vor dem Start	Elimination
Start vor dem Glockenzeichen (Durchfahren von Hindernis 1).	10 und Neustart
Durchfahren eines beliebigen Hindernisses vor dem Start	Elimination
Durchfahren eines beliebigen Hindernisses nach der Zieldurchfahrt	10 Strafpunkte
Nichtdurchfahren der Start- oder Ziellinie	Elimination
Kein Start innerhalb 45 Sekunden nach dem Glockenzeichen	5
Kein Start nach einer weiteren Minute	Elimination
Kein Halt nach dem zweiten Glockenzeichen	Elimination



Ungehorsam länger als 2 Minuten	Elimination
Sturz eines Pferdes (Schulter und Hüfte auf Boden oder Hindernis)	Disqualifikation Pferd Elimination Fahrer
Bedienen von Bremse und/oder von Leinen und/oder Peitsche durch den Beifahrer	Elimination
Verhalten des Beifahrers: auf dem Wagen stehen, Wagen ausbalancieren, verbale Unterstützung	erlaubt
Fremde Hilfe durch Dritte	Elimination
Überschreiten der Maximalzeit	Elimination
Unterschreitung des Minimalgewichtes und/oder der minimalen Breite des Wagens	Elimination
Ankunft am Ziel mit unvollständiger(m) Besetzung, Anspannung, Wagen	Elimination
Ausspannen und durch ein Hindernis Führen eines Pferdes	Elimination
Durchbrennen der Pferde oder verlieren der Kontrolle über das Gespann, nach Meinung des Jurypräsidenten	Elimination

2.5 Prüfung E: Hallenderby

Das Hallen-Derby ist eine Indoor-Prüfung (oder Aussenplatz mit Bodenbeschaffenheit wie Halle). Maximale Grösse 50x100 Meter.

Es gilt primär das Reglement Geländederby. Dem Geländederby übergeordnet gelten für das Hallenderby zusätzlich die folgenden Regelungen:

Die Strecke wird durch 1 - 3 mobile Hindernisse mit mindestens 3 und höchstens 5 Toren (ABC; ABCD; ABCDE) gemäss Teilprüfung B und 8-12 Kegelhindernissen gemäss Teilprüfung C gebildet. Jedes mobile Element eines Hindernisses gemäss Teilprüfung B muss mit einem abwerfbaren Teil versehen sein. Eine Brücke darf von beiden Seiten benützt werden, mit einem Kegelabstand von 2.50 Metern auf beiden Seiten. Der Kegelabstand der Hindernisse gemäss Prüfung C beträgt für Einspänner 160 cm für Zweispänner 170 cm und für Vierspänner 180-200 cm.

Die gesamte Wettkampffläche des Hallenderbys gilt als eine Strafzone.

Wenn ein Teilnehmer, aus irgendwelchem Grunde, einen Ball oder ein Element eines Hindernisses gemäss Teilprüfung C, oder ein mobiles Hindernis gemäss Teilprüfung B wesentlich verschiebt, bevor er das Hindernis gefahren hat, läutet der Richter die Glocke bei der passendsten Stelle für den Teilnehmer, bevor dieser sich dem fraglichen Hindernis nähert. Die Zeitmessung wird angehalten. Das Hindernis wird aufgebaut. Der Teilnehmer erhält 10 Strafsekunden für den Wiederaufbau sowie zusätzlich 5 Strafsekunden für das Abwerfen oder Umwerfen eines Balles, eines fallenden Elementes oder was immer vom Hindernis verschoben wurde.

Wesentlich verschoben ist ein Element (Teil) eines mobilen Hindernisses gemäss Teilprüfung B, wenn das Element (Teil) in einer Weise verschoben oder umgeworfen ist, dass der Teilnehmer keine Möglichkeit hat, den Kurs durch die markierten Tore fortzusetzen, oder die obligatorischen Tore (ABCDE) deutlich in ihrer Position oder in ihrer originalen Breite verändert sind. Der Richter läutet die Glocke. Ist die Verschiebung unwesentlich, setzt der Teilnehmer seine Fahrt fort. Der Richter läutet die Glocke nicht.



Wenn ein mobiles Hindernis gemäss Teilprüfung B wesentlich verändert ist und der Fahrer seine Fahrt nicht fortsetzen kann, so läutet der Richter sofort die Glocke und hält die Zeitmessung an. Nachdem das Hindernis wieder aufgebaut ist, läutet der Richter die Glocke erneut. Der Teilnehmer hat dann beim ersten obligatorischen Tor (A) dieses mobilen Hindernisses wieder zu starten. Die Zeitmessung wird gestartet, wenn der Teilnehmer das erste obligatorische Tor (A) passiert. Für jedes umgeworfene Element (die abwerfbaren Teile zählen) werden 5 Strafsekunden hinzugerechnet und für das Wiederaufbauen, bei jedem Male, zusätzlich weitere 10 Strafsekunden.

Ein Kegelhindernis soll mit allen vier Rädern durchfahren werden. Ist dies nicht der Fall, muss mindestens der grössere Teil des Wagens innerhalb der Kegel passieren (Wenn nicht, muss das Hindernis noch durchfahren werden, sonst falscher Parcours). Fallen ein Ball oder beide Bälle herunter, werden 5 Strafsekunden hinzugerechnet. Es ist nicht zwingend, dass die Pferde innerhalb der Kegel passieren.

Wenn die Brücke von beiden Seiten zu fahren ist, z.B. als Nr. 4 von rechts und als Nr. 12 von links, so ist der jeweilige Ausgang nicht neutralisiert. Strafsekunden können also auf beiden Seiten realisiert werden. Fällt ein Ball beim Eingang oder beim Ausgang der Brücke, wird der Kegel neu aufgebaut, wenn der Wagen die Brücke verlässt, ohne dass die Glocke geläutet wird.

Versucht ein Fahrer, ein Hindernis anzufahren und die Pferde weichen im letzten Moment aus, ohne irgendeinen Teil des Hindernisses zu berühren, gilt dies als Ungehorsam.

Ein Fahrrichter muss am Richtertisch werten sowie der Parcoursbauer und ein Hilfsrichter im Parcours. Während ein Gespann den Parcours absolviert, dürfen sich keine weiteren Personen im Parcours befinden.

Wertung Hallenderby (abweichend vom Reglement Geländederby, ansonsten gilt das Reglement Geländederby)

	Wertung B
	Strafsekunden
Verursachen, dass ein Hindernis (B + C) wieder neu aufgebaut werden muss. (Zeitmessung wird angehalten)	10
1. oder 2. Absteigen eines Beifahrers oder des Fahrers (Zeitmessung wird nicht angehalten)	5
3. Absteigen eines Beifahrers oder des Fahrers	Elimination
1. oder 2. Ungehorsam (Zeitmessung wird nicht angehalten)	keine Strafe
3. Ungehorsam	Elimination

2.6 Prüfung F: Multitest

Beispiele Multitest siehe Anhang 7

2.7 Wagen

¹ Die Wagen müssen vierräderig und mit einer Bremse ausgestattet sein. Für Einspänner und Tandems können auch Zweiradwagen benützt werden.

² Die Wagen müssen nach dem Schweiz. Strassenverkehrsgesetz ausgerüstet sein dies liegt in der Verantwortung der Konkurrenten. In der Prüfung A müssen sie Wagenlaternen aufweisen, in der Prüfung C sind diese fakultativ.



³ Geschwindigkeitsmesser, Kilometerzähler sind in keiner Prüfung erlaubt. Blockiersysteme des Vorwagens und Rankbremsen sind in jeder Prüfung erlaubt. Eisen- und Vollgummireifen sind gestattet, Pneubereifung ist nur erlaubt in Dressur und Hindernisfahren bei Prüfungen der Stufe 4 und 5. In offiziellen Pony-Prüfungen ist Pneubereifung in Dressur und Hindernisfahren erlaubt. Pneubereifung ist in Geländeprüfungen und Derbys in allen Kategorien nicht erlaubt. Sulkys sind bei allen Prüfungen nicht zugelassen.

⁴ Die äussere Spurbreite darf 160 cm nicht überschreiten, bei Ponygespannen 140 cm. Die Spurbreite wird unter der Hinterachse am Boden gemessen. Bei Dressurwagen nach FEI-Norm gelten die Einheitsmasse, auch bei einer Abweichung von +/- 2 cm. Kein Teil des Wagens, der in Prüfung B benützt wird, darf breiter sein als die äussere Spurbreite, mit Ausnahme der Radnaben und des Ortscheites. Minimalbreite der Wagen in Prüfung B ist 125 cm.

⁵ In Prüfung A und C beträgt das Minimalgewicht bei Pferden:

Einspannerwagen und Tandems	150 kg
Zwei- und Vierspanner	250 kg

In Prüfung B sind nur Vierradwagen erlaubt. Das Minimalgewicht beträgt:

Einspanner mindestens	150 kg
Zweispänner mindestens	350 kg
Vierspanner	600 kg
Pony-Einspanner	90 kg
Pony-Zweispänner > 106 cm Stockmass	225 kg
Pony-Zweispänner < 106 cm Stockmass	150 kg
Pony-Vierspanner	300 kg

⁶ In allen Prüfungen können Reserveteile nach Belieben mitgeführt werden.

⁷ In den Prüfungen A und C ist derselbe Wagen zu benützen. Es dürfen Änderungen an der Anspannung vorgenommen werden (Deichsel-, Landensysteme, Verschnallung). In einer Vollprüfung kann in Prüfung B (Geländeprüfung) ein anderer Wagen verwendet werden. Voraussetzung ist, dass beide Fahrzeuge den Vorschriften dieser Ziffer 2.7 entsprechen. Ein Wagen darf aber während einer Prüfung nicht ausgewechselt werden; jedoch dürfen Reparaturen ausgeführt und jeder defekte Teil ausgewechselt werden.

⁸ Schutz der Pferde und Ponys

Minimaldistanz zwischen Pferd und Wagen: Abweiser 40 cm, Ortscheite 50 cm (vergleiche Skizze im Anhang). Breite der Ortscheiter: mind. 60 cm. In der E-Phase dürfen die Ortscheiter etwas schmaler sein (Breite der Spur). Länge der Deichsel mit Joch: mind. 2.40 m bei einem Wagen mit Pferden. Länge der Deichsel mit Aufhalter: Die Deichselbrille muss bis auf die Mitte der Halslänge kommen. Breite des Deichseljochs: mind. 45 cm. Für Vierspanner muss die Vorwaage mindestens 100 cm messen und die Ortscheiter 50 cm. Für Einspanner muss die Distanz zwischen Pferd und Wagen ebenfalls mind. 50 cm betragen. Alle Masse sind unter Zug zu messen.

2.8 Geschirr

¹ In den Prüfungen A und C muss das Geschirr in gutem Zustand, sicher, einheitlich und in einem anerkannten Stil sein. Es muss nicht zwingend dasselbe Geschirr verwendet werden. Die Vorderpferde beim Vierspanner dürfen in allen Prüfungen nur durch die Leinen und Koppelriemen zwischen Kummet oder Brustblatt miteinander verbunden sein. Zusätzliche Verbindungen zum Zaumzeug, Gebiss, Leinen oder Kummet sowie Aufsatzzügel werden als verbotene Hilfszügel betrachtet. Anbinden von Schweifen an Wagen oder Geschirr ist in keiner Prüfung zulässig. Scheuklappen, Hintergeschirre und verschiedene (d.h. nicht identische) Gebisse im gleichen Stil sind in der Gespannkontrolle erlaubt. Einzelteile im Geschirr dürfen zwischen Gespannkontrolle und Dressur nicht ausgetauscht werden. In Prüfung B darf jede Art von Arbeitsgeschirr verwendet werden, wenn es sicher und in gutem Zustand ist.



² Hintergeschirre sind für Einspänner obligatorisch. Bei Einspannern, sowohl beim Zweiradwagen wie beim Vierradwagen, ist der Schlagriemen in allen Prüfungen erlaubt.

³ Die Leineneinwirkung darf nur direkt über das Mundstück geschehen. Die Trensen/Kandaren dürfen nur am Zaumbackenstück aufgeschnallt werden. Verboten sind in allen Kategorien jegliche Art von Zusatzbefestigungen/Riemchen an der Trense oder an der Kandare, die Benutzung eines Zaums ohne Trense (Hackamore) oder die gleichzeitige Benutzung einer Hackamore mit Trense. Eine Zuwiderhandlung hat unwiderruflich Elimination zur Folge.

2.9 Preise

¹ Die Preise werden nach Ermessen der Organisatoren abgegeben.

² Es erhalten mindestens 30% der Gestarteten Preise, sofern sie die Prüfung beendet haben. Diese gelten als Klassierte.

³ Für Prüfungen der Stufen 1 und 2 müssen Geldpreise abgegeben werden. Für Prüfungen der Stufen 3, 4 und 5 sind Naturalpreise anstelle von Geldpreisen zulässig.

⁴ Stallplaketten werden an alle Klassierten abgegeben.

⁵ Dem Veranstalter ist es freigestellt, auch für einzelne Prüfungen (z. B. A, B, C) Preise abzugeben; die Abstufung der Preise liegt im Ermessen der Organisatoren.

3 Offizielle Funktionen

3.1 Technischer Delegierter

¹ Für Veranstaltungen mit Geländeprüfung ist ein Technischer Delegierter (TD) zu bestimmen (gemäss Liste des SVPS).

² Die Aufgaben des TD sind die folgenden:

^{2.1} Beratung der Organisatoren;

^{2.2} Genehmigung des Dressurvierecks;

^{2.3} Genehmigung der Geländestrecke und deren Hindernisse;

^{2.4} Instruktion der Zeitnehmer, Hilfs- und Hindernisrichter;

^{2.5} Genehmigung des Hindernisparcours;

^{2.6} Überwachung des Ablaufes der Prüfung;

^{2.7} Falls Gewichtskontrollen vorgenommen werden: Überwachung der Gewichtskontrolle; Kontrolle ob Zusatzgewichte für die Dauer der ganzen Prüfung mitgeführt werden;

^{2.8} Stichprobenweise Gebisskontrollen vornehmen oder vornehmen lassen.

³ Ferner steht dem TD das Recht zu, in allen technischen Belangen zu intervenieren, wenn er irgendeinen Fehler oder Mangel feststellt.

⁴ Bei Veranstaltungen ohne Geländeprüfung fallen diese Aufgaben dem Jurypräsidenten zu.

3.2 Richter

Er hat die Ausbildung und Prüfung zum Fahrrichter erfolgreich bestanden. Sie können Funktionen gemäss General- und Fahrreglement übernehmen.



3.3 Parcoursbauer

Er hat die Ausbildungen und Prüfungen zum Parcoursbauer L oder S oder G erfolgreich abgeschlossen. Er besitzt das Brevet für die höchste der ausgeschriebenen Prüfung.

3.4 Entschädigungen

Mindestentschädigung an den Veranstaltungen für Jurypräsident, Technischer Delegierter und Parcoursbauer: Erster Tag CHF 250, Folgetage je CHF 150. Mindestentschädigung für Richter, an den Veranstaltungen: Erster Tag CHF 150, Folgetage je CHF 100 und Übernahme sämtlicher Spesen für Verpflegung und Unterkunft auf Rechnung des Veranstalters.

3.5 Jury

¹ Sämtliche Konkurrenten einer Prüfungskategorie dürfen nur von derselben Jury gerichtet werden. Die Jury wird vom Organisationskomitee (OK) im Einvernehmen mit dem Jurypräsidenten zusammengestellt. Bei Prüfungen der Stufe 1 und 2 ist darauf zu achten, dass beim Richtereinsatzplan die Landesteile angemessen vertreten sind. Ein Richter darf pro Tag nicht mehr als 50 Gespanne richten. Bei mehr Konkurrenten ist die Prüfung zu teilen.

² Die Richterblätter sind von den Richtern zu unterschreiben. Der Jurypräsident muss die Rangliste mit Datum, Uhrzeit und Unterschrift versehen. Alle Richterblätter sind den Konkurrenten bei der Preisverteilung zusammen mit der Rangliste zu übergeben.

³ An Schweizer Meisterschaften dürfen Fahrrichter-Anwärter nicht als Dressurrichter eingesetzt werden.

3.6 Präsentation

Für die Präsentation ist mindestens ein Richter einzusetzen. Bei zwei Richtern kann ein Anwärter eingesetzt werden. Noten unter fünf müssen kurz begründet werden.

3.7 Dressurprüfung

Es richten drei oder fünf Richter, nach Absprache des OK mit dem Jurypräsidenten. Bei drei Richtern darf ein Anwärter eingesetzt werden, bei fünf Richtern deren zwei. Bei drei Richtern sitzen die Richter bei C, E und B; bei fünf Richtern sitzen sie bei C, R, S, V und P. Bei einigen, dafür bestimmten FEI-Programmen (als Beispiel Nr. 8A – Vierspanner und 8B – Zweispänner) können bei 5 Richtern die Richter bei B, E und stirnseitig bei M, C und H sitzen. Nach Beginn der Prüfung findet keine Besprechung statt.

3.8 Geländeprüfung

Ein Richter oder beauftragter Hilfsrichter muss am Start A das Gespann überprüfen (Vorschriften FR, Tierschutz). Ein weiterer Richter ist mit dem Veterinär am Zwangshalt vor Phase E und ein dritter Richter am Ziel Phase E stationiert. Die übrigen Richter werden nach den Weisungen des Jurypräsidenten auf der Geländestrecke eingesetzt.

3.9 Hilfsrichter bei Geländeprüfungen

¹ In Zusammenarbeit mit dem Jurypräsidenten sind vom OK Hilfsrichter in genügender Zahl zu bestimmen.

² Ein Hindernisrichter und ein Gehilfe müssen bei jedem Hindernis zugegen sein und eine Liste führen, auf welcher die Strafpunkte an ihrem Hindernis (Strafzone) notiert werden. Sie müssen mit Stoppuhr und Pfeife ausgerüstet sein. In Phase D kann auf jedem Gespann ein Hilfsrichter zur Kontrolle der Gangart platziert werden.

3.10 Hindernisfahren

¹ Es braucht mindestens einen Richter auf der Jury, den Parcoursbauer oder einen weiteren Richter im Parcours.



² In Prüfungen der Stufe 4 braucht es einen Parcoursbauer oder Richter auf der Jury und einen Parcoursbauer oder Richter im Parcours. Beim Einsatz von zwei Parcoursbauern übernimmt ein Parcoursbauer die Aufgaben des Jurypräsidenten und hat dieselben Pflichten und Kompetenzen.

³ Bei Veranstaltungen in der Stufe 4, kann eine Person alleine bauen und richten. Voraussetzung ist die Anerkennung als Jurypräsident oder Parcoursbauer S.

3.11 Bewertung

¹ Grundsätzlich wird nach dem Strafpunktesystem gewertet. Für die Auswertung sind die offiziellen Formulare des SVPS zu verwenden.

² Präsentation: Die Summen der Gesamtnoten aller Richtblätter werden zusammengezählt und durch die Anzahl der Richter geteilt. Das Ergebnis, auf zwei Kommastellen berechnet (0.005 wird aufgerundet), wird von zehn abgezogen und ergibt das Total der Strafpunkte.

³ Dressurprüfung: Die Summen der Noten aller Richterblätter werden zusammengezählt (Programmfehler und eventuelle Vorkommnisse, Absteigen von Beifahrern usw. müssen auf allen Richterblättern abgezogen werden), durch die Anzahl der Richter geteilt und auf zwei Stellen nach dem Komma berechnet (0.005 wird aufgerundet). Bei Dressurprogrammen mit 160 Maximalpunkten (16 Noten) ergibt die Differenz zur Maximalpunktzahl die Strafpunktezah. Dressurprogramme mit 200 Maximalpunkten (20 Noten) werden mit dem Faktor 0.8, solche mit 250 Maximalpunkten (25 Noten) mit dem Faktor 0.64 auf die Basis von 160 Maximalpunkten umgerechnet.

⁴ Geländeprüfung: Alle Strafpunkte sind zusammenzuzählen.

⁵ Hindernisfahren nach Fehlern (Wertung A): Alle Strafpunkte sind zusammenzuzählen.

⁶ Hindernisfahren nach Zeit (Wertung B): Alle Strafsekunden sind zusammenzuzählen und zu der gefahrenen Zeit zu addieren.

⁷ Schlussklassement

^{7.1} Vollprüfung (VP)

^{7.1.1} Um das Endergebnis zu ermitteln, werden die Strafpunkte, die in den einzelnen Prüfungen errechnet wurden, zusammengezählt. Der Konkurrent mit der niedrigsten Anzahl von Strafpunkten ist der Sieger. Bei mehreren Konkurrenten mit dem gleichen Endergebnis bestimmt die niedrigere Strafpunktezah in Prüfung B (Geländefahrt) den Sieger. Sollten sie auch dort die gleiche Strafpunktezah haben, entscheidet die niedrigere Strafpunktezah der Prüfung A II (Dressur).

^{7.1.2} Elimination in einer Prüfung bedeutet nicht Disqualifikation von der gesamten Vollprüfung. Der Konkurrent erhält in der Prüfung, in der er eliminiert wurde oder die er nicht beendet hat, die gleiche Anzahl von Strafpunkten wie der Konkurrent mit der höchsten Strafpunktezah plus 25%. Im Endergebnis kann ein Konkurrent, der in einer Prüfung eliminiert wurde oder eine Prüfung nicht beendet hat, nicht höher platziert werden als ein Konkurrent der alle Prüfungen – ohne Rücksicht auf die Strafpunktezah – beendet hat.

^{7.2} Reduzierte Vollprüfung (RVP) & Derbyvollprüfung (DVP)

Um das Endergebnis zu ermitteln, werden die Strafpunkte, welche in den einzelnen Prüfungen errechnet wurden (A + D resp. A+B+D), zusammengezählt. Der Konkurrent mit der niedrigsten Anzahl Strafpunkte ist der Sieger. Bei Punktegleichheit bestimmt die niedrigste Strafpunktezah in Prüfung D (Derby) den Sieger. Besteht immer noch Punktegleichstand, so entscheidet die niedrigste Strafpunktezah der Prüfung A II (Dressur).

Die Strafpunkte aus der Prüfung D oder E errechnen sich aus der gefahrenen Zeit multipliziert mit Faktor 0.2 zuzüglich der zusätzlichen Strafen brutto, ohne Multiplikationsfaktor.

^{7.3} Kurzprüfung (KP)



In allen anderen Prüfungen für Ein- und Mehrspanner zählt für die Rangierung bei Punktegleichheit der Konkurrenten das bessere Resultat der Dressurprüfung, anschliessend das bessere Resultat der gefahrenen Dressurlektionen. Sollte immer noch Punktegleichheit vorhanden sein, so werden die Konkurrenten im gleichen Rang ex æquo klassiert.

^{7.4} Auf den Ranglisten sind die Namen und Passnummern der eingesetzten Pferde und Ponys anzugeben.

⁸ Eine Durchfahrt gilt generell als Durchfahren, wenn der hinterste Teil des Wagens die Linie zwischen den rechts roten und links weissen Markierungen passiert hat.

⁹ Begriffsdefinitionen bei Ausschluss: Elimination bedeutet Ausschluss von der Prüfung, Disqualifikation bedeutet Ausschluss von der gesamten Veranstaltung.

4 Ausschreibungen für Veranstaltungen

4.1 Inhalt der Ausschreibungen

Für alle Fahrveranstaltungen (gemäss GR 1.4) sind Ausschreibungen zu erstellen gemäss GR 3.1. Die Ausschreibungen müssen folgendes enthalten:

- a) Ort und Datum der Veranstaltung;
- b) Kategorien der Prüfungen und Qualifikation der Fahrer, sowie eventuelle Teilnahmebeschränkungen;
- c) Nennungsschluss, Art der Zustellung der Nennung mit Adressangabe, Höhe des Nenngeldes und Art der Einzahlung;
- d) Angabe über die Art und Höhe der Preise für die Klassierten gemäss Kapitel II, 2.9.;
- e) Angabe des Präsidenten des Organisationskomitees und des Präsidenten der Jury, bzw. des Technischen Delegierten (bei VP zwingend), des Parcoursbauers, des Verantwortlichen Dienste sowie des Tierarztes; jeweils mit Telefonnummer.
- f) Stallungen mit Angabe der allfälligen Kosten und der Unterkunft für Begleitpersonen und Konkurrenten;
- g) Vorbehalt betreffs Absage von Prüfungen mit ungenügender Anzahl von Nennungen und Änderung der Reihenfolge der Prüfungen;
- h) vorgesehene Zeiteinteilung;
- i) Name, Adresse und Telefonnummer (evtl. Faxnummer) für Abmeldungen;
- j) Anmeldeformular und Konto für Nenn- und Stallgeld;
- k) genaue Masse des Dressurvierecks;
- l) bei Geländeprüfungen müssen die ungefähren Masse der Teilstrecken und die Geschwindigkeiten angegeben werden;
- m) Visum des Jurypräsidenten.

4.2 Einreichen der Ausschreibungen

Die Ausschreibungen sind der Geschäftsstelle SVPS zwei Monate vor dem Turnier einzureichen.



4.3 Genehmigung der Ausschreibungen

Der Jurypräsident kontrolliert, ob die Ausschreibung mit den in Kraft stehenden Reglementen und Bestimmungen übereinstimmt, und alle Funktionen gemäss Vorschriften besetzt sind. Erst dann darf die Ausschreibung zur Registrierung und Überprüfung an die Geschäftsstelle des SVPS weitergeleitet werden. Der Veranstalter darf Ausschreibungen erst nach Freigabe durch die Geschäftsstelle des SVPS veröffentlichen.

4.4 Verbindlichkeit der Ausschreibungen

Ausschreibungen und gedruckte Zeitpläne (Turnierprogramm) dürfen nach der Veröffentlichung nicht mehr abgeändert werden und sind für die Durchführung der Veranstaltung in jeder Beziehung verbindlich.

5 Nennungen

5.1 Nennungen

¹ Grundsätzlich gilt GR 4.1 bis 4.9.

² In begründeten Fällen kann der Vorsitzende der SELKO Nachnennungen für Kadernmitglieder bewilligen. Solche Nennungen sind auch nach Nennschluss möglich.

5.2 Mehrfachbenutzung

Wird Geschirr und/oder Wagen von mehr als einem Konkurrenten derselben Prüfung verwendet, so ist dies schon bei der Nennung anzugeben wegen der Festlegung der Startreihenfolge. Die Konkurrenten haben keinen Anspruch auf genügend Zeit zum Umspannen, wenn in Prüfungen nur wenige Konkurrenten starten. Ein Verschieben des Starts deswegen in eine andere Stufe oder Prüfung ist nicht möglich.

5.3 Maximale Anzahl Nennungen bzw. Starts

¹ Pro Tag und Pferd sind maximal zwei Starts möglich, an zwei aufeinander folgenden Tagen maximal drei Starts, ungeachtet der Disziplinen und des Durchführungsorts der Veranstaltung.

² Bei einem Start an einer Vollprüfung, reduzierten Vollprüfung, Derbyvollprüfung oder Derby darf ein Pferd, ungeachtet der Disziplin und des Durchführungsortes der Veranstaltung, nur einmal starten.

Ausnahme: Wenn an diesen Veranstaltungen ein zusätzlicher Prüfungstage eingebaut ist, darf ein Pferd an diesem Tag an einem zusätzlich ausgeschriebenen Hindernisfahren oder Punktefahren oder Multitest oder Traditionsfahren, welches(r) nicht zur Gesamtwertung zählt, teilnehmen.

³ Prüfungen der Stufen 4 und 5 zählen ebenfalls für die Anzahl der zulässigen Starts.



5.4 Anzahl Pferde, Pferdewechsel und Fahrerwechsel

¹ In der Nennung dürfen beim Einspänner zwei Pferde, beim Zweispänner und Tandem vier Pferde und beim Vierspänner sechs Pferde gemeldet werden. An die Veranstaltung dürfen bei Einspännern nur ein Pferd, bei Zweispännern und Tandems drei Pferde und bei Vierspännern fünf Pferde mitgebracht werden. Die Meldekarte ist in Stufe 3-1 zwingend abzugeben. Die eingesetzten Pferde sind dem Veranstalter, mit der offiziellen Meldekarte, eine Stunde vor dem Start definitiv zu melden. In der Stufe 4 ist die Meldekarte nur für Pferdewechsel zu verwenden. Zuwiderhandlung sowie der Einsatz nicht korrekt gemeldeter, falscher Pferde hat Elimination zur Folge.

² Einzig ein Ersatzpferd kann nach Belieben vor jeder Prüfung eingesetzt werden.

³ Pferdewechsel gemeldeter Pferde:

^{3.1} Ein Konkurrent kann, bei einer Veranstaltung, jedes gemeldete Pferd durch ein nicht gemeldetes Pferd ersetzen: Er setzt entweder ein Pferd von einem anderen Konkurrenten oder ein Pferd von ausserhalb der Veranstaltung ein. Die Ummeldung muss bis spätestens eine Stunde vor dem ersten Start des Konkurrenten oder eine Stunde vor Beginn des Eintritts-Vet-Check erfolgen

Ein Pferd kann pro Veranstaltung nur bei einem Konkurrenten eingesetzt werden.

Ausnahme:

Bei einfachen Prüfungen und Kurzprüfungen (keine VP, RVP oder Derby) darf ein Pferd am gleichen Tag mit zwei verschiedenen Konkurrenten an verschiedenen Prüfungen eingesetzt werden.

Die Begrenzung der Starts pro Tag bzw. pro Wochenende gemäss GR 4.4 bzw. FR 5.3.

^{3.2} Das umgemeldete Pferd:

- muss die Qualifikationsbedingungen gemäss Ausschreibung erfüllen;
- muss eine Stunde vor Beginn jeder einzelnen Prüfung mit dem Pferdepass dem Organisator gemeldet werden. Zuwiderhandlung hat Disqualifikation von der gesamten Prüfung zur Folge. Im Falle von höherer Gewalt entscheidet die Jury.

^{3.3} Die Organisatoren haben für den Pferdewechsel eine Gebühr von CHF 20 zu verlangen.

⁴ Ein Fahrerwechsel ist erlaubt, wenn der Ersatzfahrer:

- die Qualifikationen gemäss Ausschreibungen erfüllt;
- eine Stunde vor Beginn der ersten Prüfung dem Organisator gemeldet wird.

^{4.1} Die Organisatoren haben für den Fahrerwechsel eine Gebühr von CHF 20 zu verlangen.

⁵ Pro Gespann darf entweder ein Pferdewechsel oder ein Fahrerwechsel vorgenommen werden, aber nicht beide Wechselarten zusammen.

5.5 Nenngeld

Das Nenngeld wird gemäss GR 4.8 erhoben. Für Fahrprüfungen wird das Nenngeld unabhängig vom Preisgeld durch den Veranstalter festgelegt.

6 Organisation der Veranstaltung

6.1 Organisationskomitee

Für die Durchführung jeder Fahrveranstaltung ist ein OK zu bestimmen gemäss GR 5.1 bis 5.3.

6.2 Dienste

¹ Für jede Veranstaltung ist ein Verantwortlicher für die Dienste namentlich zu bezeichnen. Der Verantwortliche muss in der Ausschreibung mit Namen und Telefonnummer aufgeführt sein.



² Veterinärdienst:

Bei allen Veranstaltungen muss ein Veterinär auf Pikett sein. Bei den Prüfungen B (Gelände), D, E (Derby) sowie der reduzierten Vollprüfung und der Derbyvollprüfung muss ein Veterinär auf dem Platz sein. Bei Prüfung B (Gelände) muss zusätzlich ein Veterinär beim Halt nach der Transferphase anwesend (Vet-Check, Verfassungsprüfung) sein. Eine Disqualifikation bei Lahmheit auch während oder nach der Prüfung erfolgt auf Antrag des Veterinärs. Der Entscheid über die Disqualifikation liegt bei der Jury, nicht beim Veterinär. Die Mitteilung an den Konkurrenten geschieht durch ein Jurymitglied. Gegen diese Entscheidung ist weder Protest noch Rekurs zulässig. Zusätzlich muss der Einsatz eines Notfallveterinärs abgesprochen und schriftlich vereinbart sein. Ein jederzeitig sofort einsatzfähiges Fahrzeug für die Evakuierung eines verletzten Pferdes ist für Geländeprüfungen obligatorisch bereitzuhalten.

³ Der Hufschmied muss bei allen Veranstaltungen auf Pikett sein. Bei Geländeprüfungen muss ein Hufschmied beim Zwangshalt nach der Transferphase anwesend sein.

⁴ Sanitätsdienst:

Der Veranstalter ist verpflichtet, sowohl einen offiziellen Arzt, Rettungsdienst oder Samariterverein zu ernennen. Diese haben insbesondere die erforderlichen Vorkehrungen für Notfälle zu treffen. Entweder ein Arzt, ein Rettungsdienst oder ein Samariterverein müssen auf dem Platz anwesend sein. Ein Notfallarzt (z.B. regionaler Notfallarztendienst) muss auf Abruf zur Verfügung stehen.

⁵ Die Liste der Telefonnummern von Notfallarzt, Tierarzt, Hufschmied, Spital und Rettungsflugwacht muss im Sekretariat auf der Jury verfügbar sein. Die Erreichbarkeit muss während der ganzen Veranstaltung gewährleistet sein.

6.3 Turniersekretariat

Für jede Veranstaltung ist ein Turniersekretariat zu betreiben. Dieses muss eine Stunde vor Beginn jeder Prüfung geöffnet sein, damit die Konkurrenten ihrer Verpflichtung, der definitiven Meldung oder Ummeldung der Pferde, nachkommen können.

7 Pferde

7.1 Qualifikation der Pferde und Ponys

¹ Ponys sind gemäss GR 6.1 Kleinpferde mit einem Stockmass bis 148 cm ohne Eisen, 149 cm mit Eisen. Sie können nur in Prüfungen starten, die ausdrücklich für Ponys ausgeschrieben sind. Pferde mit höherem Stockmass können nicht in Ponyprüfungen starten.

² Für Haflingerpferde mit Abstammungsschein entfallen der Artikel 6.1 GR und der Artikel 6.1 PSR, insofern sie in einer reinen Haflinger-Mehrspanner-Kombination zusammen mit einem oder mehreren Haflingerpferden, deren Stockmass über 148 cm ohne Eisen bzw. 149 cm mit Eisen beträgt, eingesetzt werden. Sie starten in der Kategorie des grössten Pferdes des betreffenden Gespannes.

³ Ponys unter 100 cm dürfen nur zweispännig eingesetzt werden. Für Kinder von sieben bis zwölf Jahren, die ein Pony unter 100 cm einspännig fahren möchten, kann das Leitungsteam Fahren eine jährlich zu überprüfende Bewilligung erteilen. In Geländeprüfungen dürfen Ponys unter 90 cm zweispännig bzw. Ponys unter 120 cm einspännig nicht eingesetzt werden.

⁴ Das Mindestalter der Pferde und Ponys beträgt vier Jahre, bei Geländeprüfungen und Derbys fünf Jahre (für Einspanner sechs Jahre).

⁵ Die Pferde sind in gepflegtem, sauberem Zustand vorzuführen.

⁶ Der Hufbeschlagn bzw. die Hufpflege ist korrekt vorzunehmen. Orthopädische Sohlen sind gestattet; die Gänge verändernde Beschlagn sind verboten.



8 Konkurrenten

8.1 Startberechtigung, Qualifikation

¹ Startberechtigt sind Fahrer und Fahrerinnen gemäss GR 7.1. Sie werden im Folgenden als Fahrer oder Konkurrenten bezeichnet.

² Mindestalter für Fahrer ist zehn Jahre, bei den Vierspännern 16 Jahre. Mindestalter für Beifahrer bei Fahrern unter 18 Jahren (Jugendfahrerbrief) ist 18 Jahre, bei Ein-, Zweispänner- und Tandemfahrern ist das Mindestalter für Beifahrer 14 Jahre. Bei den Vierspännern müssen die Beifahrer 16 Jahre alt sein.

³ Es wird unterschieden zwischen Fahrern der Stufen 3 (L), 2 (M) und 1 (S). Fahrer dieser drei Stufen sind für offizielle Prüfungen lizenzpflichtig. Für Prüfungen der Stufen 4 und 5 sind Fahrerbrief oder Lizenz obligatorisch.

⁴ Für den Erwerb der Lizenz der Stufe 3 (L) haben Brevetinhaber Zugang zur theoretischen Prüfung (siehe Anhang 6.3: Regelung Lizenzprüfung), welche in der Stufe 4 den vorgeschriebenen praktischen Nachweis erbracht haben.

⁵ Wer als Fahrer der Stufe 3 (L) innerhalb von drei Jahren fünf Klassierungen im ersten bis dritten Gesamtrang an offiziellen Prüfungen in der Schweiz aufweist, steigt in die Stufe 2 (M) auf. Die Dressur darf nicht mehr als 64.00 Strafpunkte aufweisen, damit die Qualifikation zählt. In gemischten Prüfungen L/M/S zählen nur die ersten drei Ränge für eine Qualifikation.

⁶ Wer als Fahrer der Stufe 2 (M) innerhalb von drei Jahren drei Klassierungen im ersten bis dritten Gesamtrang an offiziellen Prüfungen in der Schweiz oder im Ausland aufweist, steigt in die Stufe 1 (S) auf. Die Dressur darf nicht mehr als 56.00 Strafpunkte aufweisen damit die Qualifikation zählt. In gemischten Prüfungen M/S oder L/M/S zählen nur die ersten drei Ränge für eine Qualifikation.

⁷ Wechsel der Lizenzkategorien werden immer erst am Ende eines Kalenderjahres bzw. bei Ernennung von Kadermitgliedern vorgenommen.

⁸ Wer innerhalb von drei Jahren in einer bestimmten Stufe nicht drei Klassierungen im ersten bis dritten Rang an offiziellen Prüfungen in der Schweiz oder im Ausland aufweist, kann für das folgende Jahr eine Rückversetzung in eine tiefere Stufe beantragen. Der Antrag auf Rückversetzung muss vom Fahrer bis Ende Jahr schriftlich an die Geschäftsstelle SVPS eingereicht werden. Lässt sich ein Fahrer auf eigenen Wunsch in eine tiefere Stufe relegieren, so kann er nur durch Erfüllung von Ziffer 8.1, Abs. 6 / 7 wieder in die nächst höhere Stufe aufsteigen.

⁹ Wenn an Fahrveranstaltungen keine Prüfung der Stufe 1 (S) ausgeschrieben wird, können Fahrer der Stufe 1 (S) in der Stufe 2 (M) starten; jedoch mit einem Handicap in der Prüfung/Teilprüfung C (Hindernisfahren) von 5 cm weniger Zugabe in der Hindernisbreite. Der Start von Fahrern der Stufen 3 (L), 2 (M) und 1 (S) in der gleichen offiziellen Prüfung ist nicht zulässig. Ausnahme: ungenügende Anzahl Nennungen (weniger als fünf).

¹⁰ Alle Gespansarten sind vom Fahrer in derselben Stufe zu fahren, für die er qualifiziert ist.

¹¹ Für die Einstufung zählen alle Klassierungen an offiziellen Kurzprüfungen, reduzierten Vollprüfungen und Vollprüfungen, an denen mindestens fünf Konkurrenten derselben oder einer höheren Stufe die Prüfung beendet haben.

¹² Klassierungen an Prüfungen Promotion CH zählen nicht für die Qualifikation in die Stufen 2 und 1 (M und S).

¹³ In allen Prüfungen einer Vollprüfung muss der gleiche Fahrer das Gespann fahren.

¹⁴ Jeder Konkurrent darf an einer Prüfung max. zwei Gespanne einsetzen, bei Prüfungen mit Geländestrecke (Prüfung B, D, E) nur ein Gespann. Eine Beschränkung durch das OK in den



Ausschreibungen ist erlaubt, falls eine Durchführung mit zwei Gespannen pro Fahrer technisch nicht möglich ist.

^{15.1} Fahrer der Stufen 1 und 2 dürfen zwecks Aufbau von Pferden in allen Prüfungen (A, B, C, D, E, F) tieferer Stufen Hors concours starten. Der Hors-concours-Start muss bei einem allfälligen zweiten zugelassenen regulären Start immer nach dem regulären Start erfolgen.

^{15.2} Wer Hors concours startet, darf, wenn eine Geländestrecke (B, D, E) eingebaut ist, zweimal in derselben Prüfung starten.

^{15.3} Konkurrenten mit Hors-concours-Start haben dieselben Rechte und Pflichten wie alle Übrigen. Ausnahmen: sie sind nicht preisberechtigt, die Leistung zählt nicht für eine Qualifikation/Rangierung. Auf der Rangliste werden sie am Schluss unter HC-Start aufgeführt.

^{15.4} Fahrer der Stufen 3-5 dürfen keine Hors-concours-Starts absolvieren.

8.2 Verantwortung der Konkurrenten

Auf dem Turnierplatz ist der Konkurrent für die Sicherheit seines Gespanns alleine verantwortlich. Er ist ebenso verantwortlich für seine Beifahrer und Teammitglieder.

8.3 Anzug (Bekleidung) und Ausrüstung

¹ In den Prüfungen A und C muss der Anzug (Jackett, Krawatte, Hut) des Fahrers, der Passagiere und der Beifahrer im Einklang mit dem Wagentyp und dem Geschirr sein. Shorts sind nicht erlaubt. Damen tragen ein zum Gesamten passendes langärmeliges Kleid oder einen Hosenanzug und einen Hut. Trachten sind ebenfalls erlaubt. Bockdecke, Kopfbedeckung, Handschuhe und das Mitführen der Peitsche in der Hand ist Pflicht für den Fahrer. Beifahrer müssen Kopfbedeckung und Handschuhe tragen. Die Peitsche soll zum Gespann passen. Die gleiche Peitschenart muss in der Präsentation und in der Dressur geführt werden.

² In Prüfung B ist ein weniger formeller Anzug zulässig, doch Aufmachung und Anzug müssen sauber und ordentlich sein. Shorts sind nicht erlaubt. Bockdecke und Handschuhe sind in Teilprüfung B fakultativ. Ausser in den Strafzonen kann die Peitsche weggelegt werden, sie darf aber keiner anderen Person übergeben werden ausser im Fall des Wechsels mit einer Ersatzpeitsche. Fahrer und Beifahrer müssen in allen Phasen von Prüfung B sowie in Hallen- und Geländederby einen schlagfesten Helm mit Dreipunktbefestigung und einen Rückenprotektor tragen. Nichteinhalten wird mit Elimination bestraft.

³ Bei gewerblichen Gespannen mit Arbeitskleidung ohne Bockdecke sind Handschuhe obligatorisch, auch bei Trachten.

⁴ Der Fahrer kann durch einen Gurt oder ähnliches gesichert sein, wobei das eine Ende durch einen Beifahrer gehalten werden muss und auf keine Art und Weise mit dem Wagen fest verbunden sein darf.

8.4 Werbung

Bezüglich Werbung auf dem Anzug und der Ausrüstung (inkl. Wagen) gelten die jeweiligen Bestimmungen der FEI.

9 Schlussbestimmungen

9.1 Inkrafttreten

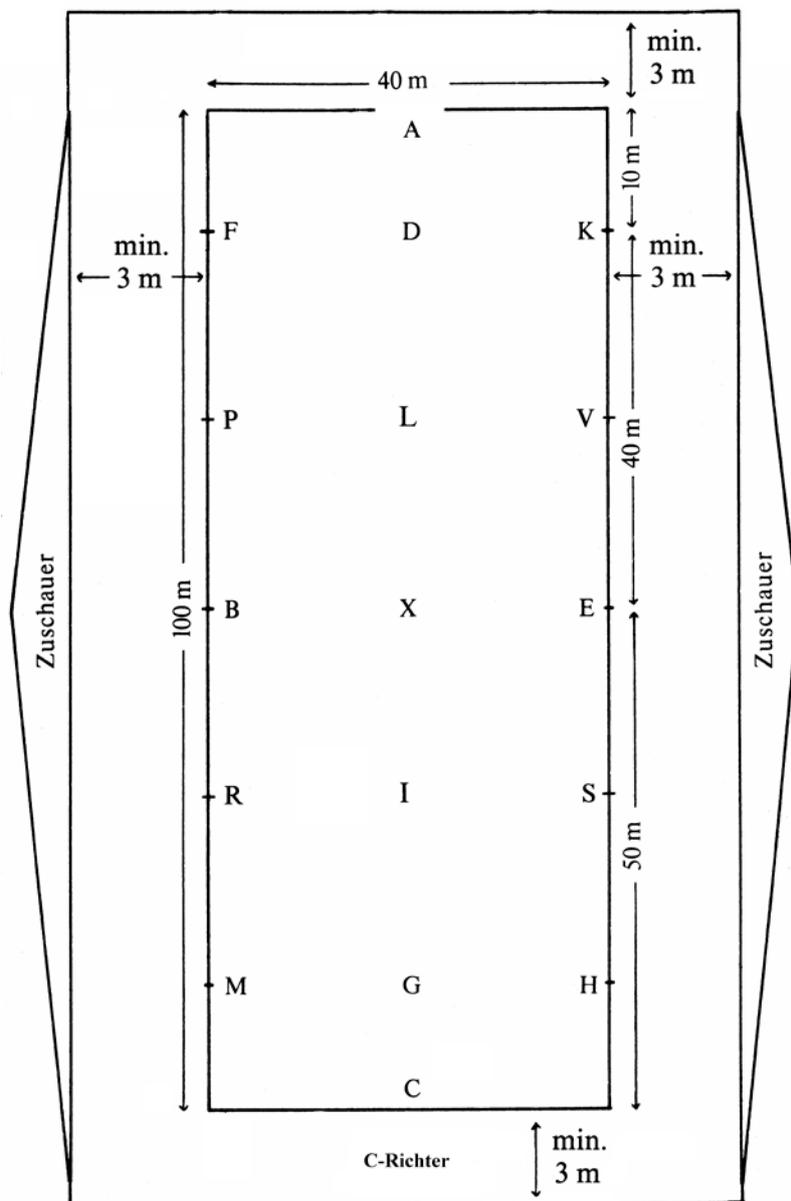
¹ Das vorliegende Fahrreglement ersetzt die Ausgabe 2008, gültig bis 31.12.2015 und tritt am 1. Januar 2016 in Kraft.

² Im Falle von Unstimmigkeiten zwischen dem deutschen und dem französischen Text ist der deutsche Text verbindlich.



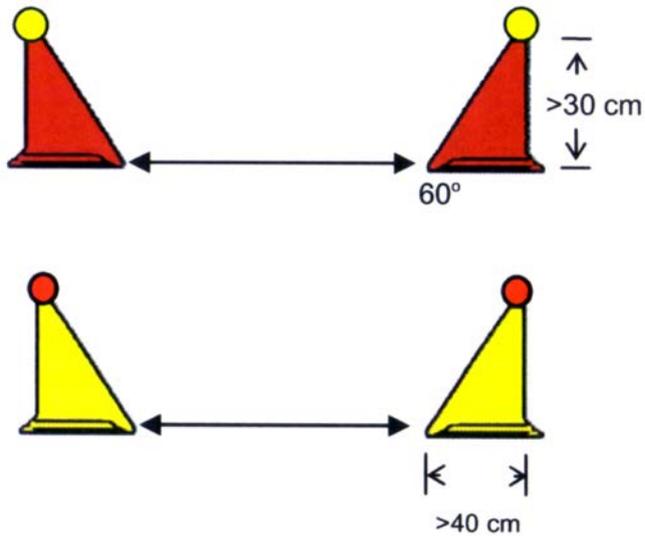
10 Anhang - Tabellen und Zeichnungen

10.1 Dressurviereck





10.2 Schema der Plastikkegel



Material: weiches PVC
Farbe: fluoreszierend rot oder Farbe des Sponsors
Höhe: 500 mm
Breite: 423 mm
Neigungswinkel: 60°

Ball, mit Wasser gefüllt, der bei Berührung der Kegel fällt; in Kontrastfarbe zum Kegel und zur Umgebung.

Spurbreite plus 20 bis 60 cm

Die Kegel dürfen mit Werbung eines Sponsors versehen sein: Genehmigung durch TD.



10.3 Mehrfachhindernisse Prüfung C

10.3.1 Einfaches "L"

Bau:

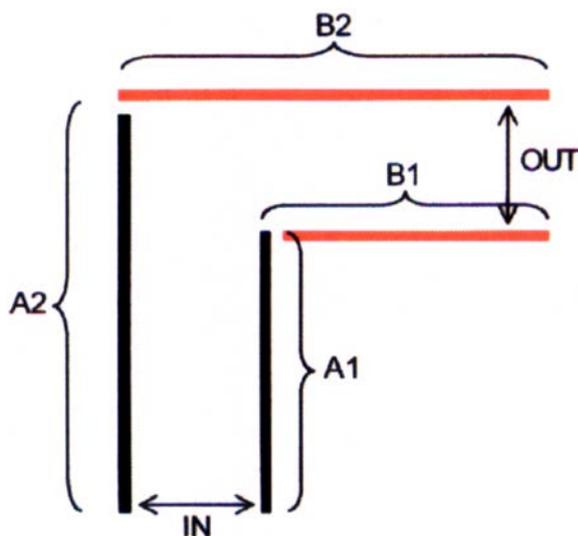
- Stützen: 40 bis 60 cm vom Boden bis zum Ende der Stangen
- Elemente: müssen freistehend sein, parallel oder senkrecht, einfache oder geteilte Stangen, geteilt mit einem Abstand von 20 bis 40 cm
- Flaggen: je ein Paar rote und weisse Flaggen, max. 20 cm vom Element entfernt, "A" bei IN und "B" bei OUT

Pferde: (Mindestmasse)

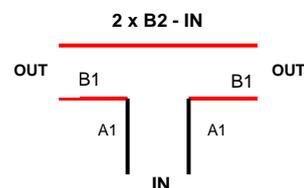
	IN	A1	A2	B1	B2	OUT
Einspänner	3	8	11	8	11	3
Zweispänner	3	8	11	8	11	3
Tandem	4	8	12	8	12	4
Vierspänner	4	8	12	8	12	4

Ponys: (Mindestmasse)

	IN	A1	A2	B1	B2	OUT
Einspänner	3	8	11	8	11	3
Zweispänner	3	8	11	8	11	3
Tandem	4	8	11	8	11	4
Vierspänner	4	8	11	8	11	4



Einfaches L, alternativ





10.3.2 Doppeltes "L"

Bau:

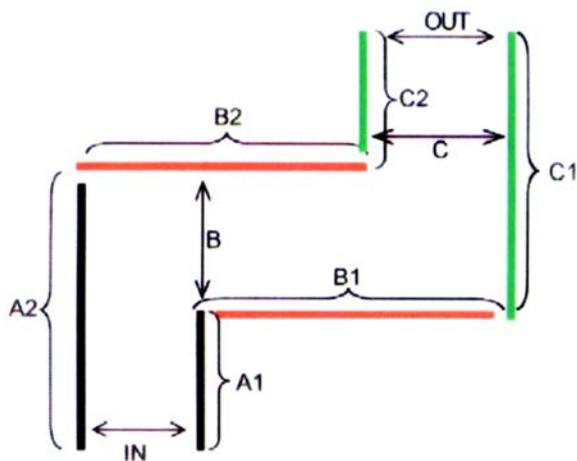
- Stützen: 40 bis 60 cm vom Boden bis zum Ende der Stangen
- Elemente: müssen freistehend sein, parallel oder senkrecht, einzelne oder geteilte Stangen, mit einem Abstand von 20 bis 40 cm
- Flaggen: markieren jede Sektion wie folgt:
 "A": max. 20 cm von IN entfernt
 "B": farbige oder markierte Stangen oder Markierungen am Boden
 "C": max. 20 cm von OUT entfernt

Pferde: (Mindestmasse)

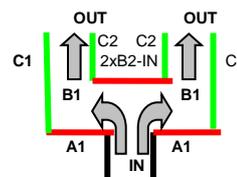
	IN	A1	A2	B	B1	B2	C	C1	C2	OUT
Einspänner	3	5	9	4	10	9	4	9	5	4
Zweispänner	3	5	9	4	10	9	4	9	5	4
Tandem	4	5	10	5	10	9	5	10	5	5
Vierspänner	4	5	10	5	10	9	5	10	5	5

Ponys: (Mindestmasse)

	IN	A1	A2	B	B1	B2	C	C1	C2	OUT
Einspänner	3	5	9	4	9	9	4	9	5	4
Zweispänner	3	5	9	4	9	9	4	9	5	4
Tandem	3	5	9	4	9	9	4	9	5	4
Vierspänner	3	5	9	4	9	9	4	9	5	4



Doppeltes L, alternativ





10.3.3 Einfaches "U"

Bau:

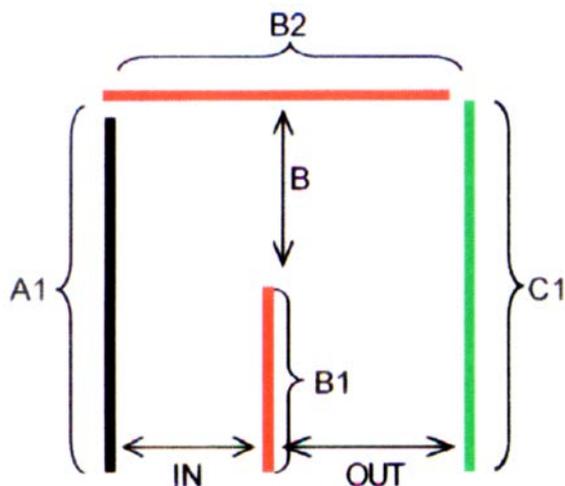
- Stützen: 40 bis 60 cm vom Boden bis zum Ende der Stangen
- Elemente: müssen freistehend sein, parallel oder senkrecht, einzelne oder geteilte Stangen, mit einem Abstand von 20 bis 40 cm
- Flaggen: markieren jede Sektion wie folgt:
 "A": max. 20 cm von IN entfernt
 "B": farbige oder markierte Stangen oder Markierungen am Boden
 "C": max. 20 cm von OUT entfernt

Pferde: (Mindestmasse)

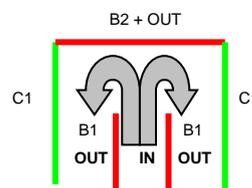
	IN	A1	B	B1	B2	C1	OUT
Einspänner	3	9	4	5	7	9	4
Zweispänner	3	9	4	5	7	9	4
Tandem	4	10	5	5	9	10	5
Vierspänner	4	10	5	5	9	10	5

Ponys: (Mindestmasse)

	IN	A1	B	B1	B2	C1	OUT
Einspänner	2	8	3	5	5	8	3
Zweispänner	3	9	4	5	7	9	4
Tandem	3	9	4	5	7	9	4
Vierspänner	3	9	4 <td 5	7	9	4	



Einfaches U, alternativ





10.3.4 Doppeltes "U"

Bau:

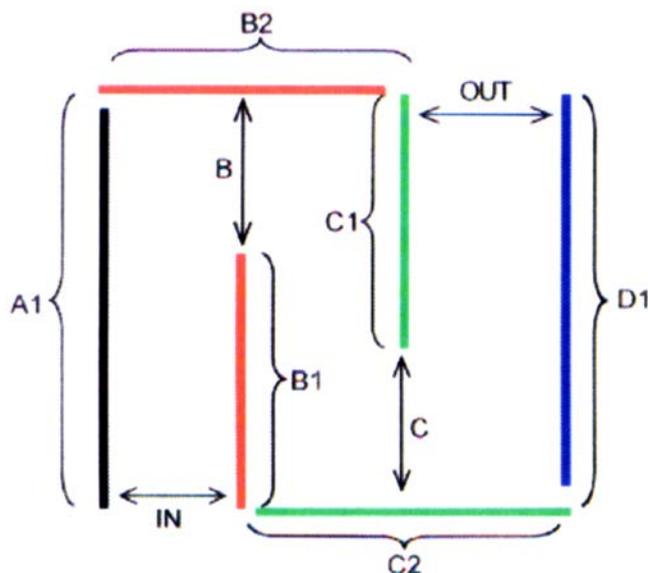
- Stützen: 40 bis 60 cm vom Boden bis zum Ende der Stangen
- Elemente: müssen freistehend sein, parallel oder senkrecht, einzelne oder geteilte Stangen, mit einem Abstand von 20 bis 40 cm
- Flaggen: markieren jede Sektion wie folgt:
 "A": max. 20 cm von IN entfernt
 "B" und "C": farbige oder markierte Stangen oder Markierungen am Boden
 "D": max. 20 cm von OUT entfernt

Pferde: (Mindestmasse)

	IN	A1	B	B1	B2	C	C1	C2	D1	OUT
Einspänner	3	12	4	8	7	4	8	8	12	4
Zweispänner	3	12	4	8	7	4	8	8	12	4
Tandem	4	13	5	8	9	5	8	10	13	5
Vierspänner	4	13	5	8	9	5	8	10	13	5

Ponys: (Mindestmasse)

	IN	A1	B	B1	B2	C	C1	C2	A2	OUT
Einspänner	2	9	3	6	5	3	6	6	9	3
Zweispänner	3	12	4	8	7	4	8	8	12	4
Tandem	3	12	4	8	7	4	8	8	12	4
Vierspänner	3	12	4	8	7	4	8	8	12	4





10.3.5 Box

Bau:

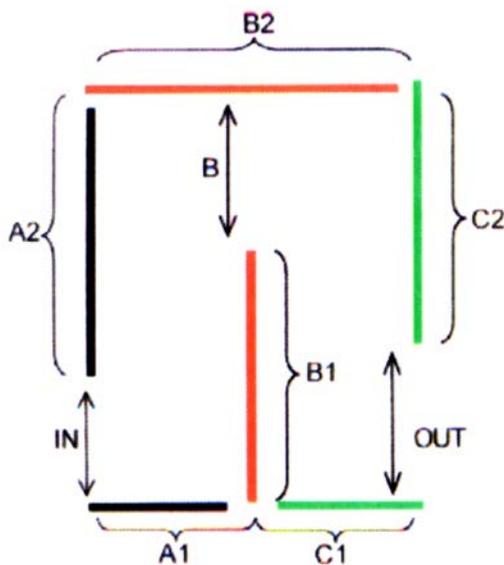
- Stützen: 40 bis 60 cm vom Boden bis zum Ende der Stangen
- Elemente: müssen freistehend sein, parallel oder senkrecht, einzelne oder geteilte Stangen, geteilt mit einem Abstand von 20 bis 40 cm
- Flaggen: markieren jede Sektion wie folgt:
 - "A": max. 20 cm von IN entfernt
 - "B": farbige oder markierte Stangen oder Markierungen am Boden
 - "C": max. 20 cm von OUT entfernt

Pferde: (Mindestmasse)

	IN	A1	A2	B	B1	B2	C1	C2	OUT
Einspänner	3	4	8	4	7	8	4	7	4
Zweispänner	3	4	8	4	7	8	4	7	4
Tandem	4	5	9	5	8	10	5	8	5
Vierspänner	4	5	9	5	8	10	5	8	5

Ponys: (Mindestmasse)

	IN	A1	A2	B	B1	B2	C1	C2	OUT
Einspänner	2	3	7	3	6	6	3	6	3
Zweispänner	3	4	8	4	7	8	4	7	4
Tandem	3	4	8	4	7	8	4	7	4
Vierspänner	3	4	8	4	7	8	4	7	4





10.3.6 Doppelbox

Bau:

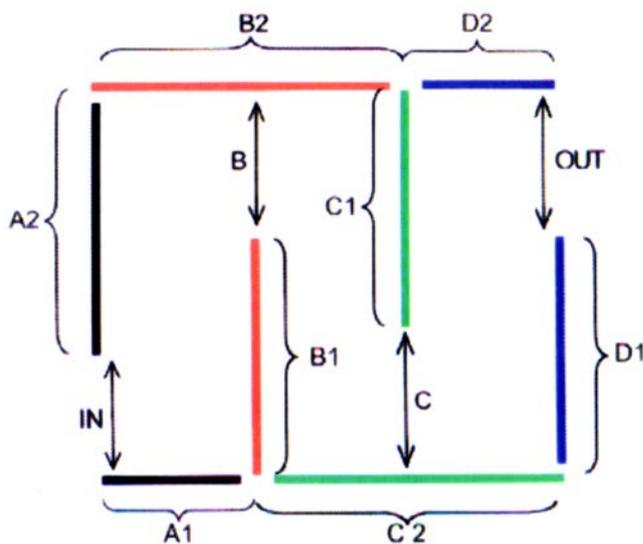
- Stützen: 40 bis 60 cm vom Boden bis zum Ende der Stangen
- Elemente: müssen freistehend sein, parallel oder senkrecht, einzelne oder geteilte Stangen, geteilt mit einem Abstand von 20 bis 40 cm
- Flaggen: markieren jede Sektion wie folgt:
 "A": max. 20 cm von IN entfernt
 "B" und "C": farbige oder markierte Stangen oder Markierungen am Boden
 "D": max. 20 cm von OUT entfernt

Pferde: (Mindestmasse)

	IN	A1	A2	B	B1	B2	C	C1	C2	D1	D2	OUT
Einspänner	3	4	8	4	7	8	4	7	8	7	4	4
Zweispänner	3	4	8	4	7	8	4	7	8	7	4	4
Tandem	4	5	9	5	8	10	5	8	10	8	5	5
Vierspänner	4	5	9	5	8	10	5	8	10	8	5	5

Ponys: (Mindestmasse)

	IN	A1	A2	B	B1	B2	C	C1	C2	D1	D2	OUT
Einspänner	2	3	8	3	7	6	3	7	6	7	3	3
Zweispänner	3	4	8	4	7	8	4	7	8	7	4	4
Tandem	3	4	8	4	7	8	4	7	8	7	4	4
Vierspänner	3	4	8	4	7	8	4	7	8	7	4	4



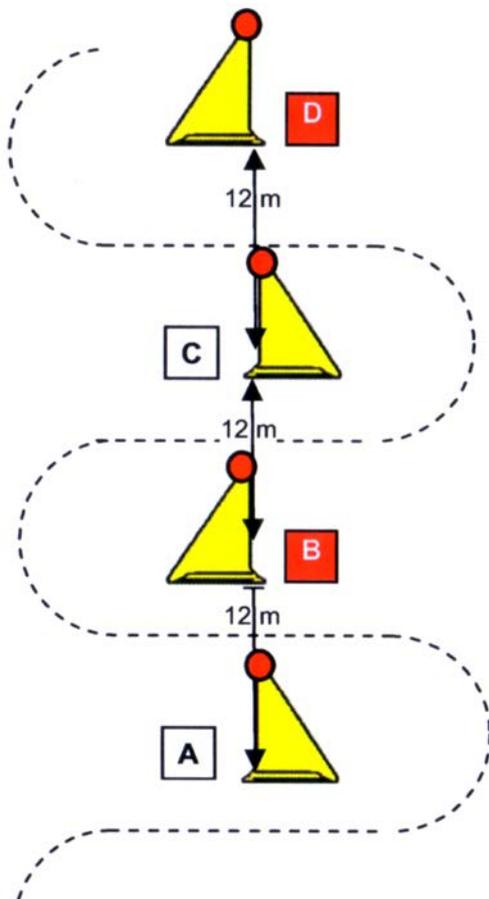


10.3.7 Schlangenlinie

Minimaldistanzen zwischen den Kegeln:

	Pferde	Ponys
Einspänner	8 m	8 m
Zweispänner	8 m	8 m
Tandem	12 m	10 m
Vierspänner	12 m	10 m

Die Kegel sind auf einer geraden Linie zu platzieren.





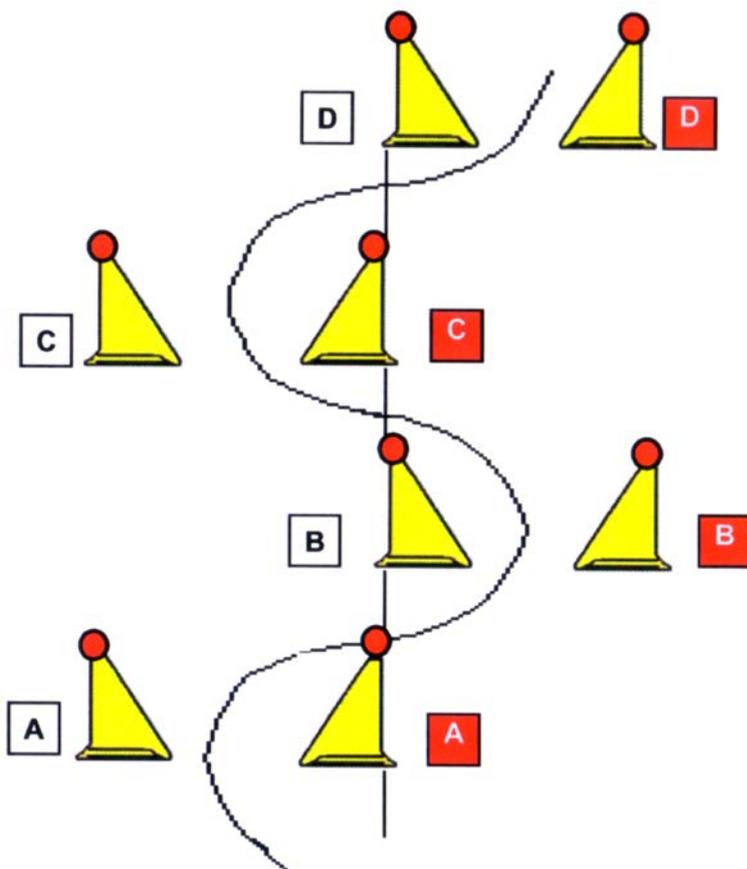
10.3.8 Zick-Zack

Minimaldistanzen zwischen den Kegeln:

	Pferde	Ponys
Einspänner	11 m	10 m
Zweispänner	11 m	10 m
Tandem	12 m	10 m
Vierspänner	12 m	10 m

Die Kegel der Mittellinie sind auf einer geraden Linie zu platzieren, entweder auf die Front, Mitte oder Rückseite (siehe unten) der Kegel ausgerichtet, mit Flaggen max. 20 cm von den Kegeln entfernt.

Die Kegel der Mittellinie werden nicht verschoben, nur die äusseren Kegel werden zur Anpassung der Spurbreite versetzt.





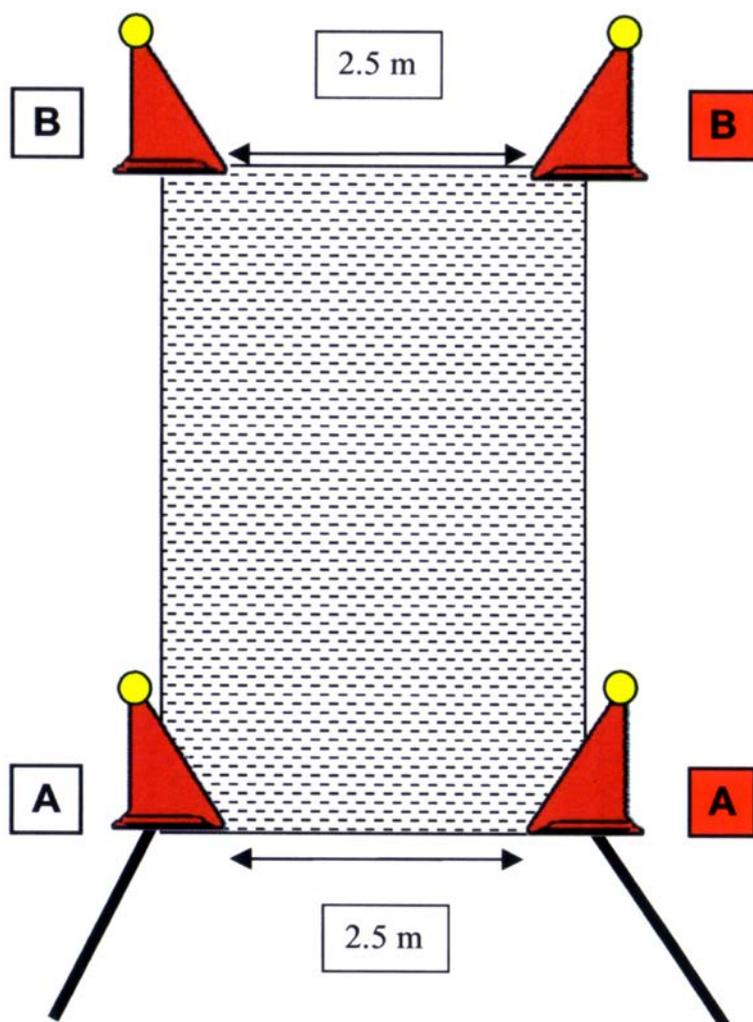
10.3.9 Brücke

Dimensionen:

10 m x 3 m, max. Höhe 20 cm, mit Einfängen.

Kegel:

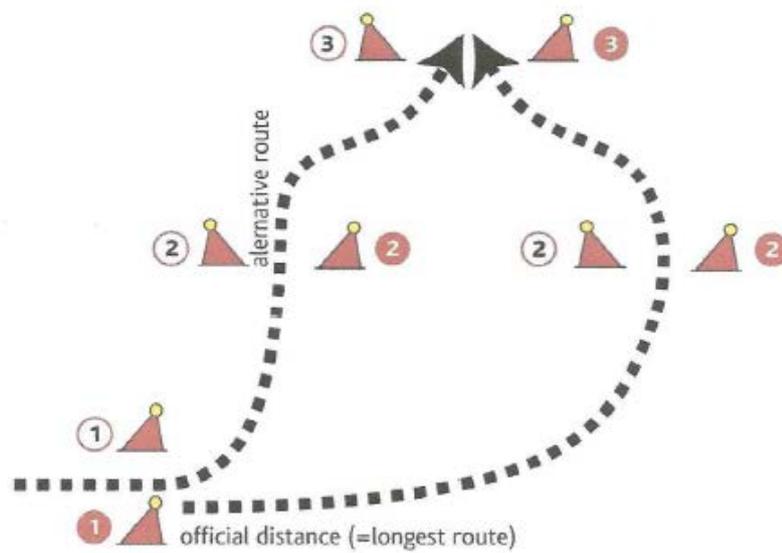
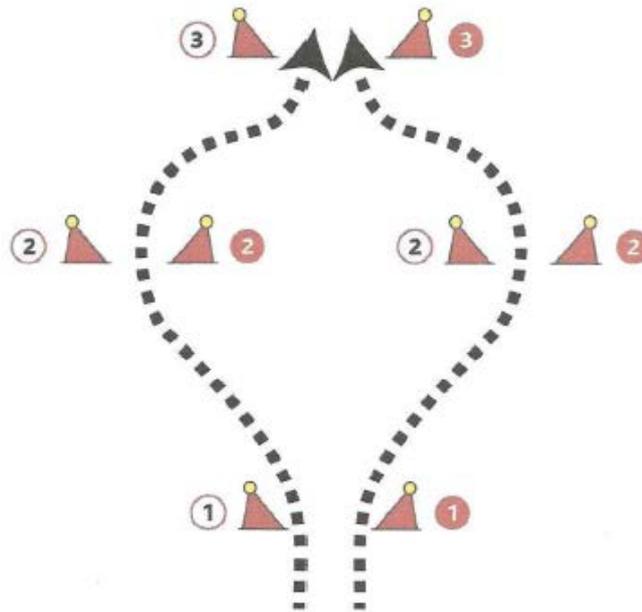
Obligatorisch an beiden Enden anschliessend an die Brücke, mit roten und weissen Flaggen "A" beim Eingang und "B" beim Ausgang markiert, mit einer konstanten Spurbreite von 2.5 Metern für alle Gespannsarten.





10.3.10 Optionen Hindernisparcours

alternative cones



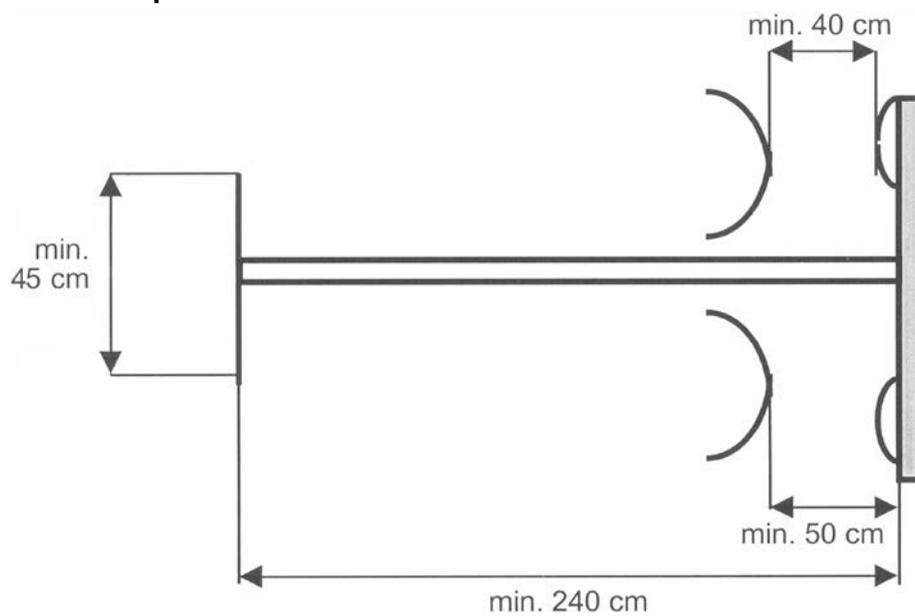
**10.4 Meter- / Zeittabelle für Hindernisfahren**

	Geschwindigkeit				
	200 m/Minute	220 m/Minute	230 m/Minute	240 m/Minute	250 m/Minute
200 m	60 Sek.	55 Sek.	52 Sek.	50 Sek.	48 Sek.
400 m	120 Sek.	109 Sek.	104 Sek.	100 Sek.	96 Sek.
500 m	150 Sek.	136 Sek.	130 Sek.	125 Sek.	120 Sek.
510 m	153 Sek.	139 Sek.	133 Sek.	128 Sek.	122 Sek.
520 m	156 Sek.	142 Sek.	136 Sek.	130 Sek.	125 Sek.
530 m	159 Sek.	145 Sek.	138 Sek.	133 Sek.	127 Sek.
540 m	162 Sek.	147 Sek.	141 Sek.	135 Sek.	130 Sek.
550 m	165 Sek.	150 Sek.	143 Sek.	138 Sek.	132 Sek.
560 m	168 Sek.	153 Sek.	146 Sek.	140 Sek.	134 Sek.
570 m	171 Sek.	155 Sek.	149 Sek.	143 Sek.	137 Sek.
580 m	174 Sek.	158 Sek.	151 Sek.	145 Sek.	139 Sek.
590 m	177 Sek.	161 Sek.	154 Sek.	148 Sek.	142 Sek.
600 m	180 Sek.	164 Sek.	157 Sek.	150 Sek.	144 Sek.
610 m	183 Sek.	166 Sek.	159 Sek.	153 Sek.	146 Sek.
620 m	186 Sek.	169 Sek.	162 Sek.	155 Sek.	149 Sek.
630 m	189 Sek.	172 Sek.	164 Sek.	158 Sek.	151 Sek.
640 m	192 Sek.	175 Sek.	167 Sek.	160 Sek.	154 Sek.
650 m	195 Sek.	177 Sek.	170 Sek.	163 Sek.	156 Sek.
660 m	198 Sek.	180 Sek.	172 Sek.	165 Sek.	158 Sek.
670 m	201 Sek.	183 Sek.	175 Sek.	168 Sek.	161 Sek.
680 m	204 Sek.	185 Sek.	177 Sek.	170 Sek.	163 Sek.
690 m	207 Sek.	188 Sek.	180 Sek.	173 Sek.	166 Sek.
700 m	210 Sek.	191 Sek.	183 Sek.	175 Sek.	168 Sek.
710 m	213 Sek.	194 Sek.	185 Sek.	178 Sek.	170 Sek.
720 m	216 Sek.	196 Sek.	188 Sek.	180 Sek.	173 Sek.
730 m	219 Sek.	199 Sek.	190 Sek.	183 Sek.	175 Sek.
740 m	222 Sek.	202 Sek.	193 Sek.	185 Sek.	178 Sek.
750 m	225 Sek.	205 Sek.	196 Sek.	188 Sek.	180 Sek.
760 m	228 Sek.	207 Sek.	198 Sek.	190 Sek.	182 Sek.
770 m	231 Sek.	210 Sek.	201 Sek.	193 Sek.	185 Sek.
780 m	234 Sek.	213 Sek.	203 Sek.	195 Sek.	187 Sek.
790 m	237 Sek.	215 Sek.	206 Sek.	198 Sek.	190 Sek.
800 m	240 Sek.	218 Sek.	209 Sek.	200 Sek.	192 Sek.

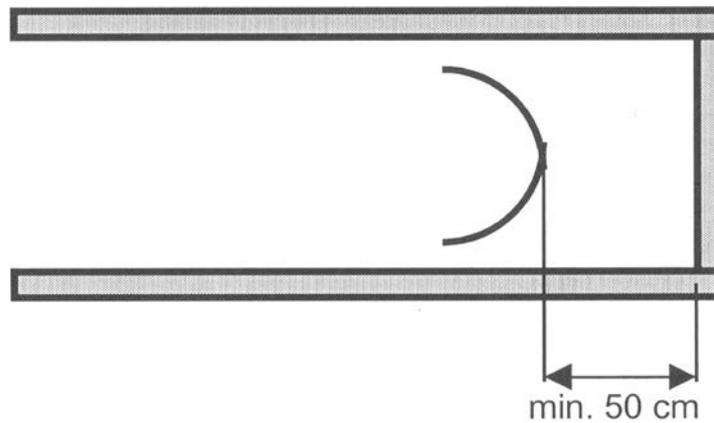


10.5 Abstandsmasse

10.5.1 Zwei- und Vierspänner



10.5.2 Einspänner





10.6 Regelung Stufe 5

Einleitung

Die Regelung für die Stufe 5 definiert den korrekten und sicheren Ablauf für Freizeit- und Spezialveranstaltungen.

10.6.1 Definition

Unter die Stufe 5 fallen alle Fahrveranstaltungen, welche Spezialprüfungen durchführen. Spezialprüfungen sind Prüfungen die nicht in SVPS Reglementen geregelt sind.

10.6.2 Teilnahmeberechtigung Fahrer

Teilnahmeberechtigt sind alle Fahrer ab dem 12. Altersjahr, welche im Besitze eines gültigen Fahrerbrevets (*) sind. Für Fahrer unter 12 Jahren gilt Art. 8.1 Abs. 3 des Fahrreglementes. Die Resultate werden nicht registriert.

() ausländische Teilnehmer müssen im Besitze einer gleichwertigen Legitimation/Qualifikation ihres Herkunftslandes sein.*

10.6.3 Teilnahmeberechtigung Pferde

Es besteht die Passpflicht (Equidenpass genügt). Das Mindestalter der Pferde und Ponys beträgt 4 Jahre.

Die Pferde müssen nach den Vorschriften des SVPS geimpft sein (Skalma). Die Fahrer müssen dies auf dem Platz nachweisen können.

10.6.4 Ausschreibung, Anmeldung

- Für jede Veranstaltung ist eine Ausschreibung zu erstellen
- Diese hat zu enthalten:
- Ort und Datum der Veranstaltung
- Nennschluss
- Verantwortlicher Organisator der Veranstaltung
- Name des OK Präsidenten und des offiziellen SVPS - Vertreters (siehe 5)
- Name und Adresse des Verantwortlichen „Sanitätsdienst“
- Name und Adresse des Tierarztes
- Genaue Beschreibung der Prüfungen und deren Bewertung
- Qualifikation der Fahrer und allfällige Beschränkungen
- Adresse für An- und Abmeldung
- Nenngeld sowie Art der Preise und deren Verteiler

10.6.5 Offizielle

Für die ordentliche Durchführung des Anlasses ist mindestens ein Offizieller des SVPS (Jurypäsidenten, Technischer Delegierter, Richter, Parcoursbauer oder Vereinstrainer Fahren) zu beauftragen.

Dieser Offizielle erstellt z. Hd. des Leitungsteams Fahren einen Bericht über die Veranstaltung.

Die Entschädigungen sind gemäss FR durch den Veranstalter zu tragen.

10.6.6 Abgaben

Es sind keine Abgaben an den SVPS zu entrichten.

10.6.7 Sicherheit

Die Sicherheit auf dem Turnierplatz bezüglich Personen und Pferden ist zu gewährleisten. Der Sanitätsdienst muss sichergestellt sein.



10.6.8 Tierschutz

Der Veterinärdienst muss sichergestellt sein.

Jede Handlung oder Serie von Handlungen die klar und ohne Zweifel als Tierquälerei bezeichnet werden können, sind zu ahnden. Derartige Handlungen schliessen übertriebenes Antreiben erschöpfter Pferde mit der Peitsche (und anderen Hilfsmitteln) ein.

Unregelmässig gehende Tiere müssen ausgeschlossen werden. Sind an einer Veranstaltung mehrere Prüfungen ausgeschrieben, so sind pro Tag/Pferd maximal zwei Starts möglich, an zwei auf einander folgenden Tagen maximal drei Starts, ungeachtet der Disziplinen.

10.6.9 Anforderungen an das Material

Wagen:

Müssen dem gültigen schweizerischen Strassenverkehrsgesetz entsprechen.

Anspannung: Mindestdistanz zwischen Tier und Wagen:

Bis Abweiser 40 cm, bis Ortscheit 50 cm, Breite der Ortscheiter mindestens 60 cm.

Geschirre:

Das Geschirr muss ohne Naht- und Lederbrüche in gutem und sicherem Zustand sein. Hintergeschirre sind für Einspanner obligatorisch. Zäume ohne Gebiss (z.B. Hackamore, Bitless) oder gleichzeitige Benützung eines Zaumes vom System gebisslos (z.B. Hackamore) mit gleichzeitigem Gebiss ist nicht gestattet.

10.6.10 Schlussbestimmung

Das Nichteinhalten dieser Regelungen kann Ermahnungen, Bussen oder Sperrungen durch den Schweizerischen Verband für Pferdsport oder Anzeigen wegen Nichteinhalten der Tierschutzverordnung für Fahrer und Veranstalter zur Folge haben.

10.6.11 Inkraftsetzung

Diese Regelung tritt am 01.01.2010 in Kraft.

10.7 Regelung Lizenzprüfung

10.7.1 Zulassungsbedingungen

Zur Absolvierung der Lizenzprüfung Fahren ist das Fahrbrevet erforderlich.

10.7.2 Lizenzprüfung Fahren

Die Prüfung besteht aus einem theoretischen und einem praktischen Prüfungsteil.

Der praktische Teil besteht aus einer Prüfung der Stufe 4, (Stilprüfung, Multitest).

Der theoretische Teil umfasst eine Prüfung welche Fragen über die Reglemente, die Sicherheit, die Ausrüstung und den Stil beinhaltet.

Die Daten der Prüfungen werden im SVPS Bulletin publiziert.

Das Leitungsteam Fahren (LTF) erlässt Detailweisungen für die Lizenzprüfung.

10.7.3 Prüfungsgebühren

Gemäss Gebührenordnung SVPS.

10.7.4 Inkraftsetzung

Das Reglement tritt am 01.01.2008 in Kraft.

