

Reglement BMW X - Jump 2011

Team

- Ein Team besteht aus einem Autofahrer und einem Reiter. Der Autofahrer wird vom Veranstalter gestellt und dem Reiter zugelost.
- Das Team hat ein gemeinsames Zeitguthaben.

Parcours

- Zuerst absolviert der Autofahrer einen vorgegebenen Parcours. Für jede fehlerfreie Durchfahrt eines Hindernisses erhält er 2 Punkte. Vergisst der Autofahrer ein Hindernis, werden keine Punkte aus dem Autoparcours vergeben.
Sobald der Autofahrer nach Beendigung seines Parcours wieder zurück im Warteraum ist, darf der Reiter seinen Warteraum verlassen.
Startet der Reiter zu früh, muss er zurück in den Warteraum und erneut starten. Die Zeitmessung wird nicht angehalten.
- Dem Reiter stehen 6 Sprünge zur Verfügung, welche er in freier Parcourswahl (beliebige Reihenfolge, jedoch gemäss Ausflagung) überwindet. Wenn der Reiter alle 6 Sprünge gesprungen hat und vom Zeitguthaben noch etwas übrig bleibt, kann der Reiter seinen Parcours in erneut beliebiger Reihenfolge von vorne beginnen bis das restliche Zeitguthaben aufgebraucht ist.
Beginnt der Reiter den zweiten Durchgang ohne vorher alle 6 Sprünge aus der ersten Runde überwunden zu haben gibt es keine Punkte aus dem Springparcours.
Der Reiter erhält pro fehlerfrei gesprungenes Hindernis die jeweilige Punktzahl der Hindernisnummer (Hindernis Nr. 1 = 1 Punkt, Hindernis Nr. 2 = 2 Punkte, usw.).
Hindernishöhe Parcours: max. 1.10 m.
- Nach Ablauf des Zeitguthabens reitet der Reiter das Hindernis Nr. 7 an, welches als Joker mit Alternative aufgebaut wird. Der Joker zählt bei fehlerfreier Überwindung 14 Punkte, die Alternative 7 Punkte.
Der Joker darf immer angeritten werden (auch nach Disqualifikation im Springparcours), ausser nach einem Sturz.

Gewinner

- Gewonnen hat das Team mit den meisten Punkten.
- Steht nach dem Parcours kein Siegerteam fest, wird um den Sieg gestochen. Dazu überwindet der Reiter die Hindernisse Nr. 1 - 6 in richtiger Reihenfolge nach Wertung A mit Zeitmessung.
- Klassierung: ca. 30 % der gestarteten Teams.