

Reglement Showprüfung „Segway“ 2019

Team

- Ein Team besteht aus einem Segway-Fahrer und einem Reiter (Springlizenz oder Reitbrevet). Der Reiter meldet sich und seinen Segway-Fahrer nach Möglichkeit bei Nennschluss an.
- Der Segway-Fahrer darf nur 1x starten. Der Reiter kann bis zu 2 verschiedene Pferde melden.

Parcours

- Zuerst absolviert der Reiter seinen Parcours. Die Zeitlimite beträgt 60 Sekunden. Dem Reiter stehen 8 Sprünge zur Verfügung, welche er in freier Parcourswahl (beliebige Reihenfolge, jedoch gemäss Ausflagung) überwindet. Wenn der Reiter alle 8 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 8 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. 1.05 m / Joker max. 1.20m
- Nach Ablauf der vorgesehenen Zeit gibt die Jury ein Glockenzeichen. Der Konkurrent hat noch das nächstfolgende Hindernis zu springen; für dieses zusätzliche Hindernis werden ebenfalls Punkte vergeben. Danach reitet er das Hindernis Nr. 9 an, welches als Joker aufgebaut ist. Der Joker zählt bei fehlerfreier Überwindung 18 Punkte. Anschliessend wird die Zeit gestoppt.
Der Joker darf immer angeritten werden (auch nach Disqualifikation im Springparcours), ausser nach einem Sturz.
- Danach absolviert der Segway-Fahrer einen Parcours, ebenfalls nach freier Parcourswahl. Die Zeitlimite hierfür beträgt 60 Sekunden. Für jede fehlerfreie Durchfahrt eines Hindernisses erhält er die jeweilige Punktzahl. Vergisst der Segway-Fahrer ein Hindernis, werden keine Punkte aus dem Segwayparcours vergeben.
Auch der Segway-Fahrer hat die Möglichkeit am Schluss ein Joker-Hindernis, welches die doppelte Punktzahl ergibt, zu absolvieren. Anschliessend wird die Zeit gestoppt.

Gewinner

- Gewonnen hat das Team mit den meisten Punkten und der schnellsten Gesamtzeit.
- Klassierung: ca. 30 % der gestarteten Teams.