Wedstrijdreglement CarnavalsJump

Officiële S-proef FNRS Ruiteropleiding:
Voor de ruiters die in het bezit zijn van een FNRS Ruiterpaspoort kan het protocol van deze wedstrijd worden ingeschreven als officiële S-proef. Neem daarom je ruiterpaspoort mee op de wedstrijddag en lever hem in voordat je gaat rijden.

Beoordelingswijze:
De springproef wordt beoordeeld op fouten en op stijl. De ruiter wordt op de volgende wijze beoordeeld:

Stijl:
- Wijze van rijden (x 5)
- Houding en zit (x 4)
- Binnenkomen, groeten en algehele verzorging (x 1)
- Het maximaal te behalen aantal punten is 100
- Bij een score van 60 tot 75 punten behaalt de ruiter 1 promotiepunt. Bij het behalen van 75 punten of meer behaalt de ruiter 2 promotiepunten.

Fouten:
- Per afgeworpen balk worden 4 punten van het stijlcijfer afgetrokken.
- Weigering, vergissing, springen van een verkeerde hindernis, rijden van een volte, starten voor het startsignaal (de bel) en dergelijke geeft 4 aftrekpunten van het stijlcijfer.
- Het maximale aantal weigeringen is 3, daarna is de ruiter uitgesloten.
- Bij een val van de ruiter of paard volgt uitsluiting en zal de ruiter de ring te voet verlaten.

Belsignaal:
Tijdens de springproeven werken we met het belsignaal. Door middel van het belsignaal geeft de jury aan wanneer de ruiter mag starten of moet stoppen. Tevens geeft de jury door middel van een belsignaal aan wanneer zich een onveilige situatie voordoet (hindernis omgevallen bijvoorbeeld) of als de ruiter wordt uitgesloten.

Binnenkomen in de ring:
Als je de ring binnenkomt mag je eerst een rondje door de rijbaan draven. Vervolgens rijd je naar de jury toe en houd je halt. Als je netjes stilstaat, groet je de jury. Vervolgens laat de jury de bel horen, als teken dat je mag beginnen. Na het belsignaal ben je officieel gestart met het rijden van het parcours. Wanneer je over de finishlijn bent gereden, is het parcours afgelopen. Je hoeft nu niet te groeten naar de jury.

Kledingvoorschrift:
Een veiligheidscap, rijbroek en rijlaarzen zijn verplicht! Het dragen van een bodyprotector is toegestaan en wordt aanbevolen.

Daarnaast draagt de ruiter een wedstrijdtenue of een Carnavals outfit. Zowel ruiter als paard mogen versierd, zolang de veiligheid en beweeglijkheid van beiden gewaarborgd blijft! Bandages zijn bij manegepaarden niet toegestaan. Er zijn prijzen te winnen voor de mooist versierde combinaties.

Spelrubriek Speel je Spel

Nadat de springproeven zijn gereden is er voor ruiters met eigen paard/pony nog een leuke spelrubriek Speel je Spel. De spelregels hiervoor zijn als volgt:

- Aan de hindernissen zijn punten toegekend van 10 tot 100 (joker).
- De ruiter krijgt 1 minuut de tijd om zoveel mogelijk punten bij elkaar te springen. Je mag dus zelf de route bepalen.
- Elke hindernis mag vanaf iedere kant maximaal 2x gesprongen worden. Elke goede sprong levert het bijbehorend aantal punten op.
- Als een hindernis de eerste keer fout wordt gesprongen tellen de punten niet (weigering, balk eraf), maar mag de hindernis niet voor een tweede keer gesprongen worden.
- Er zit een joker in het spel, die 100 punten waard is. Spring je de joker de eerste keer goed, maar een tweede keer fout dan ben je alle jokerpunten kwijt!
- De tijd begint en eindigt met het belsignaal van de jury. Er hoeft niet gegroet te worden.