

Russian Equestrian Federation

Wettkampfbregeln für Reitsport

Dzhigitovka

Confidential

Moskau 2017

Kapitel 1.Regelungsobjekt und Geltungsbereich

Artikel 1. Bestimmungen

1. Dzhigitovka ist eine Reitsportdisziplin, bei der die individuelle Ausführung von kampforientierten und sportlichen Kavalleriefähigkeiten unter einem Zeitlimit demonstriert wird. Dabei werden für die Ausführung Punkte vergeben und so ein Sieger ermittelt. Dzhigitovka ist darauf ausgerichtet, bei der Reiterin, dem Reiter, Geschicklichkeit, Mut, Verwegenheit (Schneid) und meisterhaften Umgang (Beherrschung) mit dem Pferd zu entwickeln. Wettkämpfe werden auf offenem Gelände ausgeführt, oder, wenn die Größe des Wettkampffeldes es zulässt, in einer Halle.

Artikel 2. Anwendungsbereich

2.1 Die vorliegenden Wettkampffregeln gelten auf dem gesamten Gebiet der Russischen Föderation bei der Vorbereitung und Durchführung von Dzhigitovka-Wettkämpfen, die nach den Regeln der Allrussischen Reitsportföderation für Dzhigitovka- und Tentpegging (WFKDT) und der Reitsportföderation Russlands (FKSR) durchgeführt werden.

2.2 Die vorliegenden Regeln gelten auch in Bezug auf:

2.2.1 alle natürlichen und juristischen Personen, die bei der Vorbereitung bzw. Durchführung von Wettkämpfen beteiligt sind

2.2.2 alle natürlichen Personen, die in irgendeiner Art an den hier geregelten Wettkämpfen teilnehmen

2.2.3 alle natürlichen und juristischen Personen, die ganz oder teilweise Eigentumsrechte an einem Pferd haben, das an einem Wettkampf teilnimmt

Kapitel 2. Wettkämpfe

Artikel 3. Wettkampfgruppen

3.1 Dzhigitovka-Wettkämpfe werden in vier Gruppen „A“, „B“, „C“, „D“ durchgeführt

Gruppe „A“ (Männer und Frauen ab 16 Jahren):

„Waffenübungen“ und „Trickreiten Kür“

Gruppe „B“ (Männer und Frauen ab 14 Jahren):

„Waffenübungen“

Gruppe „C“ (Männer und Frauen ab 14 Jahren):

„Trickreiten, Kür“

Gruppe „D“ (Kinder 7-13 Jahre):

„Trickreiten, Kür“

3.2 Alle Teilnehmer können mit einem vorher genannten Pferd an dem Wettkampf teilnehmen.

3.3 Wenn die Teilnehmer auf einem von den Organisatoren gestellten Pferd reiten, so werden die Durchführung, Bedingungen und Besonderheiten bei der Ausführung aller Übungen aus den Bereichen „Waffenübungen“ und „Trickreiten, Kür“ durch die jeweilige Wettkampfordnung geregelt.

Artikel 4. Austragungsort

4.1 Die Wettkämpfe können in speziellen Arenen, die für Wettkämpfe im Spring- und Dressurreiten bestimmt sind, sowie auf Rennbahnen und anderen speziell vorbereiteten Wettkampffeldern, die den Anforderungen der Regeln der FKSR für die Organisation von Reitturnieren entsprechen, durchgeführt werden.

4.2 Das Wettkampffeld soll eine Länge von 150m bis 300m haben. Die Länge der Wettkampfbahn muss mindestens 40m lang und mindestens 4m breit sein. Dabei können die Start- und Ziellinie übereinstimmen. Bei der Durchführung von Wettkämpfen auf Hippodromen kann die Wettkampfbahn eine Gerade der Rennstrecke sein.

4.3 Bei der Durchführung von Wettkämpfen an Orten, wo die Größe des Wettkampffeldes nicht die Einhaltung des Mindestabstandes zwischen den Zielen bei den Waffenübungen zulässt, kann die Anzahl der Ziele für einzelne Übungen der Kategorie „Waffenübungen“ verringert werden. Hierbei ist der Ausschluss einzelner Übungen unzulässig.

4.4 Die Teilnehmer aus der Kategorie „D“ führen alle Übungen an der Longe auf einem eigens hierfür bestimmten Platz durch.

Artikel 5. Gewährleistung der Sicherheit

5.1 Bei der Vorbereitung des Wettkampfortes ist das Organisationskomitee verpflichtet ausreichende Sicherheitsvorkehrungen vorzunehmen, um die Möglichkeit von Verletzungen durch Waffen an Zuschauern, offiziellen Personen, anderen

Sportlern und Sportlerinnen sowie anderen Personen die sich am Wettkampfort aufhalten, sowie an den Pferden, auszuschließen.

5.2 Es ist grundsätzlich verboten, Ziele für das Schießen mit Luftdruckwaffen sowie für das Werfen von Waffen in Richtung von den Sportlern zu den Zuschauern aufzustellen, wenn der Abstand zu der Zuschauerabspernung weniger als 20m beträgt.

Das Schießen soll nicht in Richtung möglicher Aufenthaltsorte von Menschen oder Tieren erfolgen.

Artikel 6. Wettkampfbahn

6.1 Die Start- sowie die Ziellinie, als auch das Hindernis werden grundsätzlich mit einer roten Fahne rechts von der Bewegungsrichtung des Sportlers und einer weißen Fahne links davon gekennzeichnet.

6.2 Bei Bedarf wird die Wettkampfbahn mithilfe einer speziellen Begrenzung oder Flatterband gekennzeichnet.

Auf einem rechteckigen Wettkampffeld werden die parallelen langen Seiten entsprechend gekennzeichnet.

6.3 Die Ziele müssen durchnummeriert sein.

Artikel 7 Einritt

7.1 Nach dem Aufruf zum Wettkampf ist die Teilnehmerin, der Teilnehmer verpflichtet innerhalb von einer Minute auf dem Wettkampffeld zu erscheinen und die Richter zu grüßen, wonach die Richter ein Signal geben, das der Teilnehmerin, dem Teilnehmer erlaubt zu starten und die Ausführung der Übungen zu beginnen.

Nach diesem Signal ist die Teilnehmerin, der Teilnehmer verpflichtet binnen 40 Sekunden zu starten.

7.2 Alle Übungen, mit Ausnahme der aus Gruppe „D“ werden im Galopp ausgeführt. Treffer und Übungen, die in einer anderen Gangart ausgeführt werden, können nicht gewertet werden.

7.3 Bei dem Verlust von Waffen während des Rittes ist die Teilnehmerin, der Teilnehmer verpflichtet, diese wieder aufzunehmen und die Ausführung der jeweiligen Übung fortzuführen. Die Teilnehmerin, der Teilnehmer ist verpflichtet, den jeweiligen Ritt mit Schaschka (Säbel) und Pistole zu beenden. Der Verlust der Scheide der Schaschka, des Magazins oder des Holsters für die Pistole steht einem Verlust von Waffen gleich. In dem Fall, dass die Teilnehmerin, der Teilnehmer seinen Ritt trotz dem Verlust von Waffen beendet, wird das Ergebnis nicht gewertet.

7.4 Beim Verlassen des Wettkampffeldes ist die Teilnehmerin, der Teilnehmer verpflichtet seine Waffen, Kleidungsstücke und andere Ausrüstungsgegenstände, wieder mitzunehmen.

Die Hilfe durch Assistenten und andere Mitglieder der Mannschaft ist dabei zulässig, diese dürfen das Wettkampffeld nach dem Durchqueren der Ziellinie betreten.

7.5 Während eines Einrittes und der Durchführung der Übungen ist es nicht gestattet, dass sich andere Personen auf dem Wettkampffeld aufhalten oder helfen, mit Ausnahme der Gruppe „D“, wo ein Aufenthalt der Trainerin, des Trainers auf dem Wettkampffeld aus Sicherheitsgründen gestattet ist.

7.6 In dem Fall, dass der Teilnehmerin, dem Teilnehmer das Startsignal gegeben wurde, aber Ziele nicht entsprechend vorbereitet wurden, so gelten diese als getroffen. Hindernisse die nicht entsprechend vorbereitet wurden, gelten als erfolgreich überquert.

7.7 Die Start- und Ziellinie kann die Teilnehmerin, der Teilnehmer in jeder Gangart überqueren, aber in jedem Fall im Sattel.

Artikel 8. Zeitmessung

8.1 Die Zeit wird ab dem Moment des Durchreitens der Startlinie bis zum Durchreiten der Ziellinie gemessen.

8.2 Die Zeit wird bis auf eine Sekunde genau gemessen. Nicht volle Sekunden werden aufgerundet.

8.3 Für die Kategorien „Waffenübungen“ und „Trickreiten, Kür“ wird das Zeitlimit für den Parcours vor Beginn des Wettkampfes von den Richtern festgelegt. Dabei wird für die Gruppen „A“, „B“, „C“, von einer Mindestgeschwindigkeit von 500m pro Minute ausgegangen. Für die Gruppe „D“ wird keine Geschwindigkeit festgesetzt.

8.4 In allen Wettkampfkategorien beträgt die Strafe für Zeitüberschreitungen **1 Punkt** für jede volle Sekunde über dem Zeitlimit.

8.5 Bei Durchreiten des Parcours unter dem vorgeschriebenen Zeitlimit werden Punkte wie folgt gutgeschrieben:

8.6.1 In den Kategorien „Waffenübungen“ und „Trickreiten, Kür“ **0,5 Punkte für eine volle Sekunde.**

8.6.2 Wenn eine beliebige Übung der Kategorie nicht durchgeführt wurde, werden keine Punkte für die Zeit gutgeschrieben.

Kapitel 3. Abteilung „Waffenübungen“

Artikel 9. Allgemeine Bedingungen

9.1 Pflichtaufgaben für die Gruppen „A“ und „B“. Alle Übungen dieser Kategorien werden innerhalb eines Einrittes auf zwei Runden entlang der dafür vorbereiteten Wettkampfbahn ausgeführt. Die Übungen einer Kategorie werden in einem Fluss ohne Unterbrechung hintereinander in folgender Reihenfolge ausgeführt:

„Umgang mit der Lanze“, „Schießen vom Pferd“, „Messerwerfen“, „Umgang mit dem Säbel(Schaschka)“.

9.2 Die Übung **„Berittenes Bogenschießen“** wird gesondert durchgeführt. Die Aufnahme dieser Übung in den Bereich „Waffenübungen“ wird in der Wettkampfordnung besprochen. Die Modalitäten dieser Übung werden durch die Wettkampfordnung bestimmt. Die Bewegungsrichtung kann von der Reiterin, dem Reiter nach eigenem Ermessen gewählt werden („Links herum“ oder „Rechts herum“).

9.3 Die Zeitmessung beginnt mit dem Überqueren der Startlinie und endet nach dem Vollführen der letzten Übung, in dem Moment des Überquerens der Ziellinie.

9.4 Nach Ermessen der Organisatoren des Wettkampfes kann auf der Wettkampfbahn ein brennendes oder ein Naturhindernis (oder eine Imitation) mit einer Höhe von 80cm und/oder ein Wasserhindernis (oder eine entsprechende Imitation) mit einer Breite von 80cm bis 1m aufgestellt werden. Bei Durchreiten des Parcours und Ausführen der jeweiligen Übungen hat die Reiterin, der Reiter das Hindernis zu überqueren. Für das Überqueren des Hindernisses werden 4 Punkte gegeben. Wird das Hindernis heruntergeworfen, zerstört oder bei einem Wasserhindernis die Wasseroberfläche berührt, so werden keine Punkte vergeben. Im Falle von zweimaligem Verweigern am Sprung wird der Reiter vom Wettkampf ausgeschlossen.

Verschieden Arten von Hindernissen und die Modalitäten der Aufstellung werden in der Wettkampfordnung aufgezeigt.



9.5 Die Arten und die Anzahl der Ziele wird durch die Wettkampfordnung bestimmt.

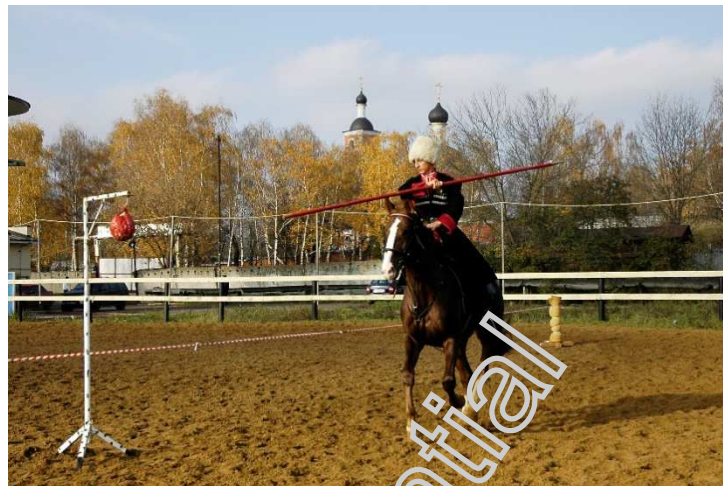
Artikel 10. Umgang mit der Lanze

10.1 Der Abstand zwischen den Zielen wird nicht begrenzt. Stiche mit der Lanze werden aus der Position „eingelagte Lanze“ ausgeführt. Die Länge einer Schullanze beträgt 2,5 bis 3m. **Ausgehend von der Wettkampfordnung können die Organisatoren Ziele für folgende Übungen aufstellen:** Stich nach unten rechts, Stich nach halblinks, Stich nach halbrechts, Stich mit dem Lanzenende nach rechts, Stich gerade nach vorne (in einen Ring) und Wurf der Lanze auf ein Ziel.

10.1.2 der Stich nach unten wird mit einem Umgreifen der Lanze und auf ein kreisförmiges Ziel mit einem Durchmesser von 40cm ausgeführt



10.1.3 Die Stiche nach rechts (links) und der Stich mit dem Lanzenende mittels eines Umgreifens werden auf ein Ziel in Form eines Balles mit einem Durchmesser von 30cm, der in einer Höhe von 2m angebracht ist, durchgeführt. Die Bälle können auf Ständern liegen oder können angehängt werden. Die Stiche bzw. Schläge müssen deutlich ausgeprägt sein und werden mit der Lanzenspitze bzw. mit dem Ende der Lanze ausgeführt.



10.1.4 Der Stich nach vorne wird auf einen Ring mit einem Durchmesser von 15cm



ausgeführt.

10.1.5 Der Wurf der Lanze wird nach einem Umgreifen ausgeführt. Die Lanze wird in ein Ziel mit den Maßen 70cm x 70cm (oder ein Kreis mit demselben Durchmesser)



aus einer Entfernung von 4m bis 5m geworfen.

10.2 Die Aufstellung der Ziele und ihre Reihenfolge wird durch das Richterkollegium festgelegt.

10.3 Die Übungen werden wie folgt bewertet:

10.3.1 Kreis am Boden: der Kreis wurde getroffen – 3 Punkte

10.3.2 Ball: Stich nach halbrechts (halblinks): der Ball wurde getroffen – 3 Punkte

Stich/Schlag mit dem Lanzenende, Treffer – 4 Punkte

10.3.3 Ring: Der Ring wurde aufgenommen und bleibt auf der Lanze – 5 Punkte

10.3.4 Wurf: Die Lanze trifft das Ziel mit der Spitze zuerst – 4 Punkte

Artikel 11. Schießen vom Pferd



11.1 Geschossen wird mit einzelnen Schüssen aus einer Luftdruckwaffe: Pistole oder Revolver

11.2 Das Ziel ist ein Luftballon mit einem Durchmesser von 20 bis 25cm. Die Anzahl der Ziele **wird durch die Wettkampfordnung bestimmt**, die Anzahl der Schüsse ist nicht begrenzt. Die Ziele werden links und rechts von der Wettkampfbahn mit einer Entfernung von 5 bis 8m bis zur Bahnmittellinie aufgestellt. Auf Beschluss der Richter können die Ziele auch nur auf einer Seite der Wettkampfbahn (links oder rechts) aufgestellt werden, wenn anderweitig die Sicherheit der Zuschauer nicht gewährleistet werden kann.

11.3 Das Ziel gilt als getroffen wenn der Luftballon als Ergebnis eines geraden Treffers zerplatzt. Für jedes getroffene Ziel werden 4 Punkte vergeben.

Artikel 12. Messerwerfen



Für das Messerwerfen kann sowohl ein spezielles Wurfmesser als jedes andere Messer verwendet werden (Jagdmesser, Kampfmesser, etc.)

Anzahl der Ziele: 1 Ziel

Das Ziel für das Messerwerfen ist eine Holzscheibe von 50x50cm Größe und wird in einer Entfernung von 3m von der Bahnbegrenzung aus auf der linken oder rechten Seite der Wettkampfbahn aufgestellt. Wenn keine Bahnbegrenzung vorhanden ist, so wird eine spezielle Markierung angebracht, von der aus dann geworfen wird. Die Entfernung zum vorhergehenden Ziel aus der vorhergehenden Waffenübung darf nicht weniger als 40m betragen. Das Ziel gilt als getroffen wenn das Messer in der Holzscheibe bis zum Ende des Einrittes stecken bleibt. Für einen solchen Treffer werden 10 Punkte vergeben.

Artikel 13. Umgang mit dem Säbel

13.1 Auf der Wettkampfbahn können folgende Ziele aufgestellt werden:

13.1.1 Eine Holzrute mit einer Länge von 90 bis 100cm und einer Dicke von 2 bis 3cm, die auf einem Ständer in einer Höhe von 100cm über dem Boden aufgestellt ist. Es werden Schläge nach rechts-unten und nach links-unten ausgeführt.

Die Entfernung zwischen den Zielen beträgt nicht weniger als 7m.



13.1.2 Eine 1,5l Kunststoff-Wasserflasche auf einem Ständer von 200cm Höhe.



13.1.3 Sack oder Ähnliches gefüllt mit Stroh oder Heu und einer Zielmarkierung mit einer Höhe von 80-100cm auf einem Ständer von 100cm Höhe.



13.1.4 Vertikal herabhängendes Tau, angebracht an einem Ständer von 200cm Höhe.



13.1.5 Ein Ring mit einem Durchmesser von 10cm auf einer Höhe von 200cm.

13.2 Die Abfolge der Ziele wird durch das Richterkollegium bestimmt.

13.3 Auf die Holzruten wird eine Mütze (Kosakenmütze) aufgesetzt. Diese sollte sich in einer Höhe von 1,8 bis 2m befinden.

13.4 Die Übungen werden wie folgt bewertet:

13.4.1 Die Holzrute wird sauber durchtrennt, die Mütze bleibt auf dem unteren Ende der Holzrute liegen – 4 Punkte.

13.4.2 Wenn die Mütze nicht auf der Holzrute bleibt wird der Schlag nicht gewertet.

13.4.3 Die Wasserflasche wird sauber durchtrennt, d.h. in zwei Teile zerteilt, wobei der untere Teil auf dem Ständer bleibt – 6 Punkte

13.4.4 Die Wasserflasche wird zerteilt, d.h. in zwei Teile zerteilt wobei der untere Teil nicht auf dem Ständer bleibt – 4 Punkte. Wenn nur der Verschluss der Wasserflasche getroffen wird, wird der Schlag nicht gewertet.

13.4.5 Ring – Der Ring wird mit dem Säbel aufgenommen und bleibt auf der Klinge – 5 Punkte.

13.4.6 Der Sack wurde deutlich getroffen, der Stick wurde auf die Markierung gesetzt – 3 Punkte.

13.4.7 Das Tau wird durchtrennt, der untere Teil abgetrennt – 4 Punkte

Artikel 11-a. Bogenschießen vom Pferd

Das Bogenschießen kann mit jedem beliebigen Bogen von beliebiger Form und Größe durchgeführt werden.

Das Ziel soll eine kreisförmige Zielscheibe mit einem Durchmesser von 50cm sein.

Anzahl der Ziele: 3 Ziele, Anzahl der Schüsse: 3 Schüsse

Die Zielscheiben werden am Rand der Wettkampfbahn mit einer Entfernung von 6 bis 10m bis zur Mitte der Wettkampfbahn für folgende Schüsse aufgestellt:

- „Schuss nach vorne“

- „Schuss zur Seite“

- „Schuss nach Hinten“

Der Abstand zwischen den Zielen darf nicht weniger als 30m betragen.

Ein Treffer in die Zielscheibe wird mit 5 Punkten bewertet.



Artikel 14. Siegerermittlung

Sieger in der Kategorie „Umgang mit Waffen“ ist, wer die meisten Punkte aus allen Waffenübungen zusammen, erhalten hat. Wenn mehrere Teilnehmer den selben Punktestand haben, so ist Sieger wer die schnellste Zeit hat.

Kapitel 4. Kategorie „Freies Trickreiten“

Artikel 15. Allgemeine Bedingungen

15.1 Für die Ausführung der Übungen werden zwei Bahnen mit einer Länge von 40 bis 60m auf den jeweils gegenüberliegenden Seiten des Wettkampffeldes abgesteckt. Während seines Einrittes soll der Reiter, die Reiterin **6 Übungen** aus den verschiedenen Kategorien zeigen. Eine Wiederholung der Übungen ist nicht zulässig.

15.2 Auf dem rechteckigen Wettkampffeld werden die Übungen innerhalb eines Einrittes, bestehend aus **3 Runden**, egal in welche Richtung, durchgeführt.

15.3 Jede Übung soll einmal auf der Wettkampfbahn gezeigt werden bzw. bei statischen Übungen, soll eine bestimmte Distanz zurückgelegt werden die von dem Richterkollegium festgelegt und durch zwei Flaggen gekennzeichnet wird.

Artikel 16. Auflistung der Übungen für das „freie Trickreiten“

Alle Übungen werden in **4 Schwierigkeitskategorien** unterteilt. In Abhängigkeit von dem Schwierigkeitsgrad der Übung werden die Wertungspunkte für die Ausführung der Übung mit einem **Schwierigkeitskoeffizienten – 1,2,3,4** multipliziert.

Bei der Bewertung einer Übung vergibt der Richter in Abhängigkeit von der Qualität der Ausführung eine bestimmte Anzahl von Punkten. Dieses Punkteergebnis wird anschließend mit dem jeweiligen Schwierigkeitskoeffizienten multipliziert.

16.1. Übungen der Kategorie I, Koeffizient: 1

1. Stehen im Steigbügel

2. Querliegen im Sattel
3. Kosakenhang im Steigbügel
4. Rückwärtssitz auf dem Pferdehals (ohne Abspringen)
5. Kosaken-Pistole
6. Stehen im Steigbügel „Fahne“
7. Schwalbe mit Steigbügel

16.2. Übungen der Kategorie II, Koeffizient: 2

8. Schulterhang
9. Flanken, über den Pferdehals
10. Flanken, über die Kruppe
11. Schwalbe im Sattel
12. Hinterherschleifen vorwärts
13. Kosakenhang im Steigbügelriemen
14. Flanken „gegen das Tempo“
15. Umgedrehte Kosaken-Pistole
16. Querliegen auf dem Pferdehals

16.3. Übungen der Kategorie III, Koeffizient: 3

17. Drehung um das Sattelhorn
18. Stehen im Sattel
19. Tempo-Drehung
20. Unter dem Hals „durchkrabbeln“
21. Tersker-Drehung
22. Ural-Drehung
23. Schere
24. Flanken auf beiden Seiten
25. Aufheben von Gegenständen
26. Hinterherschleifen rückwärts

16.4. Übungen der Kategorie IV, Koeffizient: 4

27. Unter dem Bauch „durchkrabbeln“
28. Ural-Sprünge

29. Schulterstand

30. Zirkus-Drehung (Rundum-Drehung)

Beschreibung der Übungen

In der Beschreibung der Übungen sind solche Bestandteile der Übung, für deren Nichtausführung die Übung nicht gewertet wird, unterstrichen.

Kategorie I

Alle Übungen sind unter der Maßgabe beschrieben, dass der Reiter, die Reiterin auf der linken Hand galoppiert.

1. Stehen im Steigbügel

Man hebt ein Bein auf die linke, bzw. rechte Seite hinüber und steht in einem Steigbügel. Dabei hält man sich mit einer Hand am Sattel fest, die andere Hand wird nach oben ausgestreckt.



2. Querliegen im Sattel

Man hebt ein Bein über den Pferdehals hinüber und legt sich mit den Rücken, mit dem Bereich der Lendenwirbelsäule, quer auf den Sattel. Mit einer Hand hält man sich am vorderen Bereich des Sattels fest, die andere Hand wird ausgestreckt. Die Beine sind zusammen, gerade ausgestreckt und die Fußspitzen werden ausgestreckt.



3. Kosakenhang im Steigbügel

Man hängt sich mit den Füßen in den Steigbügeln ein, lässt sich nach hinten-unten herunterhängen und streckt die Arme in Richtung Boden. Die Übung wird korrekt ausgeführt wenn die Arme vollständig ausgestreckt werden und die Hände tiefer als der Kopf sind.



4. Rückwärtssitz auf dem Pferdehals

Man setzt sich mit dem Rücken in Bewegungsrichtung auf den Pferdehals, eine Hand wird nach oben ausgetreckt, die Knie werden durchgedrückt, die Fußspitzen gestreckt. Es muss die festgeschriebene Distanz in dieser Position zurückgelegt werden, danach muss man sich wieder in den Sattel setzen. Bei den Übergängen vom Sattel auf den Pferdehals und wieder zurück sind die Knie durchzudrücken und die Fußspitzen zu strecken.



5. Kosakenpistole

Stehend im linken Steigbügel hebt man das rechte Bein auf die linke Seite des Pferdes und dreht sich mit dem Rücken in Bewegungsrichtung. Man schiebt das linke Knie unter dem Steigbügelriemen hindurch und „setzt“ sich auf das linke Bein. Mit dem durchgedrückten linken Arm hält man sich im vorderen Bereich des Sattels fest, der rechte Arm und das rechte Bein werden parallel zum Pferdekörper ausgestreckt.



6. Stehen im Steigbügel „Fahne“

Man hebt ein Bein auf die linke bzw. rechte Pferdeseite und stellt sich in einen Steigbügel, dabei hält man sich mit einer Hand am Sattel fest. Dann lässt man sich vollständig auf seinem Stützbein herunter und hebt die andere Hand hoch.



7. Schwalbe mit Steigbügel

Man stellt sich in einen Steigbügel, stützt sich mit einer Hand auf den vorderen Bereich des Sattels und streckt das andere Bein und den anderen Arm dann parallel zum Pferdekörper über diesem aus.



Kategorie II

8. Schulterhang

Man geht aus den Steigbügeln, greift mit der rechten Hand in einem rückwärtigen Griff das vordere Sattelhorn und mit der linken Hand den rechten Steigbügelriemen (ein spezieller Griff oder eine Schlaufe sind zulässig). Man schwingt mit geraden Beinen nach oben, geht in den Schulterhang, wobei man sich mit dem Oberkörper an die Pferdeschulter, näher zum vorderen Sattelbereich, gegenstützt. Der Körper soll sich senkrecht zum Boden befinden, ohne Neigung, die Beine zusammen, die Knie durchgedrückt und die Fußspitzen gestreckt.



9. Flanken, über den Pferdehals

Wird über den Pferdehals ausgeführt. Man hält sich am vorderen Sattelhorn fest und hebt das rechte Bein über den Pferdehals. Man hält dich mit beiden Händen an dem vorderen Sattelhorn fest und springt auf den Boden, dann stößt man sich vom Boden ab, stützt sich mit den Armen hoch und setzt sich wieder in den Sattel (Flanken). Der Sprung auf den Boden und der Aufgang in den Sattel müssen mit gestreckten Beinen

und ausgestreckten Fußspitzen ausgeführt werden, der Körper und beiden Beine müssen über den Pferdekörper gehoben werden. Bei richtiger Ausführung soll der Reiter, die Reiterin vor dem Hinsetzen in den Sattel über dem Pferdekörper „schweben“.



10. Flanken, über die Kruppe

Wird über die Pferdekruppe ausgeführt. Man hält sich an dem vorderen Sattelhorn fest und bringt das rechte Bein über die Pferdekruppe. Man stützt sich mit der Hand auf das Sattelkissen und springt auf den Boden. springt vom Boden ab, geht in den Stütz auf dem Sattel und indem man das rechte Bein über die Pferdekruppe schwingt, setzt man sich wieder in den Sattel. Der Sprung auf den Boden und der Aufgang in den Sattel müssen mit gestreckten Beinen und ausgestreckten Fußspitzen ausgeführt werden. Der Körper und die Beine müssen über den Pferdekörper gehoben werden.



11. Schwalbe im Sattel

Man stellt sich mit einem Knie auf den Sattel, mit einer Hand hält man sich am vorderen Sattelhorn fest und streckt das andere Bein und den anderen Arm parallel über dem Pferdekörper aus. In dieser Stellung soll man die festgelegte Distanz zurücklegen. Danach setzt man sich wieder in den Sattel. Das Ausbalancieren mit dem Arm nach links oder rechts, gekrümmte Beine oder Arme zählen als Fehler.



12. Hinterherschleifen, vorwärts

Man springt auf den Boden und bleibt in dieser Position entlang dem Pferdekörper hängen während man sich am vorderen Sattelhorn festhält. Dabei berührt man mit den Füßen den Boden. In dieser Position muss man die festgelegte Distanz zurücklegen. Danach springt man wieder in den Sattel. Während des „Schleifens“ sind die Beine gerade und die Fußspitzen ausgestreckt.



13. Kosakenkreuz

Man befestigt ein Bein am Steigbügelriemen und streckt das andere Bein nach oben aus, während man gleichzeitig den Oberkörper nach unten hängen lässt. Die Übung wird korrekt ausgeführt, wenn die Arme vollständig ausgestreckt sind und die Handflächen tiefer als der Kopf sind.



14. Flanken „gegen das Tempo“

Man springt ab und macht dann neben dem Pferd einen Schritt nach vorne. Das rechte Bein wird im Knie gebeugt, angehoben und an die Pferdeschulter gedrückt. Indem man sich am vorderen Sattelhorn hochzieht und sich auf das gebeugte rechte Bein abstützt, schwingt man das linke Bein über den Pferdehals, so dass man dann mit dem Rücken in Bewegungsrichtung in auf dem Pferdehals zum Sitzen kommt. Über ein erneutes Abspringen (Flanken) setzt man sich wieder in den Sattel. Die Position „rückwärts auf dem Hals sitzen“ wird durch ein Heben der Hand kenntlich gemacht. Die Knie sind in dieser Position durchgedrückt und die Fußspitzen ausgestreckt.



15. Umgedrehte Kosaken-Pistole

Man bringt den Körper auf die linke Seite des Pferdes (wie bei Ausführung der Ural-Drehung). Das rechte Bein ist im Steigbügel und liegt über dem Pferdehals. Der Körper befindet sich auf der linken Seite, das linke Bein, der Körper und der linke

Arm sind entlang des Pferdekörpers ausgestreckt. Man hält sich mit der rechten Hand am vorderen Sattelhorn fest und legt die festgeschriebene Distanz zurück.



16. Querliegen auf dem Pferdehals

Man bringt das linke Bein auf die rechte Seite und stellt sich mit der linken Hüfte nach vorne in den Steigbügel. Dann bringt man den Körper über den Pferdehals auf die linke Seite, legt sich auf den Pferdehals und hält sich mit der rechten Hand am vorderen Sattelhorn fest. Das linke Bein und der linke Arm sind ausgestreckt.



Kategorie III

17. Drehung um das Sattelhorn

Man springt über den Pferdehals ab (Flanken), springt wieder auf und bringt den gesamten Körper auf die rechte Seite. Dann dreht man sich mit den Füßen zuerst indem man sich auf das vordere Sattelhorn abstützt über den Pferdehals auf die linke Seite des Pferdes und setzt sich, ohne zwischendurch den Boden zu berühren, wieder in den Sattel. Die Beine sollen dabei zusammen, in den Knien durchgedrückt und die Fußspitzen gestreckt sein. Die Übung soll in einem „Schwung“, also ohne Unterbrechung, ausgeführt werden.



18. Stehen im Sattel

Man springt mit den Füßen, indem man sich aus den Steigbügeln abstößt und ohne die Hände zu Hilfe zu nehmen, auf den Sattel und richtet sich gerade auf. Mit einer Hand werden die Zügel festgehalten, die andere Hand wird ausgestreckt, mit der Handfläche höher als der Kopf. Bei Verlust des Gleichgewichtes oder Senken der Hand gilt die Übung als nicht ausgeführt. Die Beine sollen in den Knien maximal durchgedrückt sein. Die Note wird gesenkt, wenn für den Aufgang die Arme zu Hilfe genommen werden. Es ist die festgelegte Distanz zurückzulegen.



19. Tempodrehung

Man springt über den Pferdehals ab (Flanken). Bei dem Aufgang zurück in den Sattel schwingt man seinen Körper in eine vertikale Lage und indem man die geraden Beine nach oben schwingt, setzt man sich rücklings auf den Pferdehals. Der rückwärtige Sitz auf dem Pferdehals wird durch ein Heben der Hand angezeigt. Über ein erneutes

Flanken setzt man sich wieder in den Sattel. Die Übung kann als nicht ausgeführt gewertet werden, wenn der Übergang auf den Pferdehals nicht über eine vertikale, sondern über eine horizontale Lage ausgeführt wurde.



20. Unter dem Pferdehals „durchkrabbeln“

Es wird ein zusätzliches Hilfsmittel verwendet: ein Riemen, bzw. Gurt, der an dem vorderen Sattelhorn von der rechten Seite angehängt wird. Der Reiter führt diesen Gurt unter dem Pferdehals auf die linke Seite. Dann steckt er das linke Bein in den Riemen, das rechte Bein nimmt er aus dem Steigbügel, hält sich mit der rechten Hand an dem vorderen Sattelhorn fest und schwingt das rechte Bein über den Sattel unter den Pferdehals. Er folgt der Bewegung mit Körper auf die rechte Seite des Pferdes, wobei er gleich mit der linken Hand unter dem Pferdehals hindurch von rechts das Sattelhorn greift. Dann schwingt er das rechte Bein über den Pferdehals und kommt rücklings auf dem Pferdehals zum Sitzen. Danach setzt er sich über ein Flanken wieder in den Sattel. Es ist zulässig nach dem „Durchkrabbeln“ unter dem Hals auch gleich im Sattel zum Sitzen zu kommen, ohne sich vorher auf den Hals zu setzen. **Die Vorbereitung, Durchführung und Beendigung der Übung hat auf der Länge der Wettkampfbahn zu erfolgen. Man muss bis zum Ende der Wettkampfbahn wieder im Sattel sitzen.**



21. Tersker-Drehung

Man flankt über den Hals und landet im Querliegen auf dem Sattel. Dann schwingt man das rechte Bein über den Pferdehals und kommt rücklings auf diesem zum Sitzen. Über ein Flanken gelangt man wieder in den Sattel. Der Übergang in das Querliegen auf dem Sattel und der Übergang auf den Pferdehals werden gleichzeitig mit einem Ausstrecken der rechten Hand ausgeführt. Die Beine sollen während des Flankens und des Querliegens zusammen, sowie auch während des Überganges auf den Pferdehals und dem rückwärtigen Sitzen in den Knien durchgedrückt und die Fußspitzen gestreckt sein.



22. Ural-Drehung

Man stellt sich in den rechten Steigbügel und bringt das linke Bein über die Pferdekruppe auf die rechte Seite. Dann stellt man sich mit der rechten Hüfte in Bewegungsrichtung auf und dreht sich, indem man sich auf das rechte Bein stützt, mit dem ganzen Körper linksherum über den Pferdehals, nimmt während der Drehung den rechten Fuß aus dem Steigbügel, springt auf der linken Seite auf den Boden und kommt so über ein Flanken wieder in den Sattel. Die Übung kann auch ohne Zuhilfenahme des rechten Steigbügels ausgeführt werden. Die Beine sollen zusammen, in den Knien durchgedrückt und die Fußspitzen ausgestreckt sein. Die Drehung über den Pferdehals soll mit maximaler Geschwindigkeit und unter minimaler Berührung des Pferdehalses ausgeführt werden.



23. Schere

Die Übung kann zum vorderen als auch in Richtung des hinteren Sattelhorns ausgeführt werden. Man stützt sich mit den Armen auf dem vorderen bzw. hinteren Bereich des Sattels ab und schwingt dann die Beine nach hinten-oben, wobei man sich mit dem Oberkörper nach vorne lehnt. Wenn die Beine am höchsten Punkt sind überkreuzt man diese und landet dann im umgedrehten Sitz wieder im Sattel. Auf die selbe Art und Weise gelangt man wieder in die Ausgangsposition, Die Beine müssen hierbei in den Knien durchgedrückt sein, die Fußspitzen ausgestreckt. Die Beine sollen maximal hoch geschwungen werden. Wenn man rückwärtssitzend im Sattel landet ist dies durch ein ausstrecken der Hand zu kennzeichnen.



24. Flanken auf beide Seiten

Wird genauso wie das einfache Flanken über den Pferdehals ausgeführt. Jedoch muss der Reiter, statt gleich wieder im Sattel zu landen, auf die andere Seite des Pferdes schwingen und von dort aus ebenfalls ein Flanken ausführen. Es ist mehrmals ohne sich in den Sattel zu setzen hin und her zu flanken. Beim Überschwingen sind die Beine gerade zu halten und die Fußspitzen auszustrecken. Beim Überschwingen soll man nicht im Sattel innehalten, es ist lediglich ein Touchieren des Pferdekörpers zulässig. Es muss mindestens drei Mal geflankt werden (nach links, nach rechts, nach links und von dort aus in den Sattel).



25. Aufheben von Gegenständen

Der Reiter hängt sich entweder nach hinten unten, in Richtung des hinteren Sattelhorns oder nach vorne unten in Richtung des vorderen Sattelhorns. Die Verwendung von zusätzlichen Hilfsmitteln (Riemen) ist zulässig. Als Gegenständen werden bei den Wettkämpfen Metallringe mit einem Durchmesser von 20cm verwendet. Es sind zwei Ringe, von jeder Seite jeweils einer, aufzuheben. Hebt der Reiter nur einen Ring auf, so wird die Übung nicht gewertet.



26. Hinterherschleifen rückwärts

Man legt sich bäuchlings quer auf den Sattel und hält sich an beide Sattelhörner fest. Aus dieser Position begibt man sich in das rückwärtige Hinterherschleifen und hält sich mit beiden Händen fest. Nach dem Zurücklegen der vorgeschriebenen Distanz begibt man sich wieder in den Sattel. Bei der Ausführung der Übung ist der Boden mit den Beinen zu berühren.



Kategorie IV

27. Unter dem Bauch „durchkrabbeln“

Es sind folgende zusätzliche Hilfsmittel zulässig: Ein Gurt mit einer beweglichen Schlaufe der über den Sattel einmal um den Pferdekörper geht, eine Schlaufe auf der linken Seite des Sattels, Griffe auf der rechten Seite des Sattels.

Der Reiter bringt das linke Bein auf das Sattelkissen, das rechte Bein bleibt im Steigbügel, steigt dann mit dem linken Fuß in die Schlaufe an dem Gurt und drückt dann die obere Seite der Sohle an das rechte Knie. Das rechte Bein nimmt man dann aus dem Steigbügel und gleitet dann an dem Gurt entlang unter den Pferdebauch, wobei man sich mit der linken Hand am Sattelhorn und mit der rechten Hand zunächst an der Schlaufe auf der linken Seite des Sattels festhält. Dann greift man mit der linken Hand nach dem Griff auf der rechten Seite des Sattels, zieht sich hoch und greift mit der rechten Hand weiter und greift dann mit der linken Hand nach dem vorderen Sattelhorn und mit der rechten Hand nach dem hinteren Sattelhorn, setzt sich wieder in den Sattel.



28. Ural-Sprünge

Über ein Flanken gelangt man in ein Querliegen auf dem Sattel. Man hält sich mit beiden Händen an den Sattelhörnern fest, schmiegt sich mit dem Rücken an die Flanke des Pferdes, bringt dann die Beine über den Kopf auf die linke Seite, tippt mit den Füßen den Boden an und schwingt daraus die Beine wieder zurück so dass man wieder quer im Sattel liegt. Aus dem Querliegen setzt man sich wieder in den Sattel.



29. Schulterstand

Man hält sich mit beiden Händen an den Sattelgurten fest, stützt sich mit der linken oder rechten Schulter auf den Widerrist vor dem Sattelhorn. Dann richtet man sich auf, so dass sich der Körper senkrecht zum Boden befindet, die Beine zusammen, die Knie durchgedrückt und die Fußspitzen gestreckt sind. Der Aufgang in den Schulterstand erfolgt aus den Steigbügeln. Es ist die festgelegte Distanz zurückzulegen und danach wieder im Sattel zu sitzen.



30. Zirkus-Drehung (Rundum-Drehung)

Man flankt zunächst über den Pferdehals. Dann schwingt man bei der Rückkehr in den Sattel mit dem Körper in eine vertikale Lage, indem man die geraden Beine nach oben schwingt, auf die der linken Seite und setzt sich aus einer Drehung heraus wieder in den Sattel.



Artikel 17. Bewertung der Übungen.

Die Übung wird entsprechend der hier aufgeführten Beschreibung bewertet. Alle Übergänge zwischen den Abschnitten einer Übung sollen mit maximaler Geschwindigkeit erfolgen, innerhalb von ein oder zwei Galoppsprüngen.

Der Beginn und das Ende einer Übung sind durch ein Heben der Hand kenntlich zu machen. Die Ausführung einer Übung wird mit Punkten von mindestens 0,5 bis höchstens 10 bewertet. Die Mindestpunktzahl ist 0,5.

Je höher die Kategorie einer Übung ist, desto strenger sollte die Ausführung bewertet werden. Ein besonderes Augenmerk sollte auf Folgendem liegen:

- Vermeidung von Verletzungsrisiken für Pferd und Reiter
- Unzulässigkeit von grobem, d.h. respektlosen Umgang mit dem Pferd (lautes Anschreien, etc.) oder Zufügen von Schmerzen (Fallenlassen in den Sattel, Schläge, Reißen am Zügel etc.)
- Einsatz der Waffen um das Pferd zu bestrafen oder zum Gehorsam zu zwingen.

Um eine objektive Bewertung zu gewährleisten muss die Richterschaft bei allrussischen Wettkämpfen für die Kategorie „Freies Trickreiten“ aus mindestens drei Richtern bestehen. Die Endnote für eine Übung wird über die Bildung des Mittelwertes aus den Teilnoten der einzelnen Richter ermittelt.

Beschwerden oder Proteste betreffend der Wertung gegenüber den Richtern sind nicht zulässig.

Artikel 18. Bedingungen der Ausführung der Übungen

18.1. Die Ausführung der Übungen beginnt mit dem Eintritt der Reiterin, des Reiters auf die Wettkampfbahn und endet mit Verlassen des Selben. Bei Überqueren der Startlinie müssen beide Füße in den Steigbügel und die Hände am Zügel sein.

18.2. Betreffend statischer Übungen: Die Übung muss vollständig ausgeführt werden bevor die Reiterin, der Reiter die durch Flaggen gekennzeichnete Distanz, auf der die Übung zu halten ist, erreicht und darf erst nach Durchreiten der Distanz und Passieren der zweiten Flagge beendet werden. Sollte diese Bedingung nicht erfüllt werden, so wird die Übung nicht gewertet.

18.3. Die Ausführung einer jeden Übung muss bis zum Ende der Wettkampfbahn vollendet werden. Sollte die Reiterin, der Reiter es nicht schaffen die Übung vor dem Ende der Wettkampfbahn zu beenden (sich wieder in den Sattel zu setzen), sondern die Übung bis zur Mitte der kurzen Seite beenden, so wird die von den Richtern vergebene Wertnote um 50% gemindert (außer bei der Übung „unter dem Pferdehals durchkrabbeln“). Sollte die Übung nicht bis zur Mitte der kurzen Seite beendet werden (Sitz im Sattel), bzw. die Übung „unter dem Pferdehals durchkrabbeln“ nicht bis zum Ende der Wettkampfbahn, so wird sie nicht gewertet.

18.4. Der Sitz im Sattel soll durch eine klare freie Haltung der Arme und Beine, ohne Festhalten oder Aufstützen auf den Sattel oder den Pferdekörper erkennbar sein. Die Oberkörper ist gerade zu halten und eine Hand nach oben auszustrecken.

18.5. Bei der Ausführung der Übung „unter dem Bauch durchkrabbeln“ kann die Vorbereitung für diese, nach Ausführung einer vorhergehenden Übung, auf der Länge der Wettkampfbahn (eine lange Seite) erfolgen.

18.6. Die Wettkampfteilnehmerin, der Wettkampfteilnehmer hat vor seinem Auftritt dem Richterkollegium eine Liste mit der Reihenfolge der zu zeigenden Übungen

vorzulegen. Jedenfalls nicht später als der Zeitpunkt, der hierfür von dem obersten Richterkollegium festgelegt wurde.

18.7. Eine Veränderung der vorher angegebenen Reihenfolge der Übungen in der Kategorie „freies Trickreiten“, als auch eine Veränderung der Reihenfolge während des Einrittes, ist unzulässig. In dem Fall der Nichteinhaltung der vorher angegebenen Reihenfolge werden nur solche Übungen, die der eingereichten Liste entsprechen, gewertet.

Artikel 19. Siegerermittlung

In der Kategorie „freies Trickreiten“ ist Siegerin, Sieger, wer, alle Punkte für die einzelnen Übungen zusammengezählt, die meisten Punkte hat. Haben mehrere Reiterinnen, Reiter die selbe Punktzahl, so siegt wer die schnellste Zeit hat.

Kapitel 6. Schauprogramm

Artikel 20. Inhalt des Schauprogramms

Das Schauprogramm dient dazu, die von einer Mannschaft erreichte technische, schöpferische und artistische Leistungsfähigkeit als auch die Treue zur russischen Kosaken-Dzhigitovka, zu demonstrieren.

Das Schauprogramm soll eine maximale Anzahl an möglichst schwierigen und effektvollen Übungen und Tricks beinhalten.

Pflichtbestandteile des Schauprogramms sind: „Umgang mit Waffen“, „freies Trickreiten. Weitere Bestandteile können sein: „Dressur“, „Extrem-Tricks“, Menschen am Boden.

Jede Mannschaft hat für ihr Schaubild maximal 30 Minuten. Die Vorbereitungszeit beträgt maximal 20 Minuten. Das oberste Richterkollegium kann die Vorbereitungszeit nach eigenem Ermessen verlängern, jedoch nicht länger als 35 Minuten.

Artikel 21. Zusammenstellung der Teilnehmer am Schauprogramm

Die Zugehörigkeit zu einer Mannschaft wird durch eine Liste, die von der Vertreterin, dem Vertreter der Mannschaft vorgelegt wird, bestimmt.

Die Zusammenstellung einer Mannschaft ist nicht beschränkt. Teil der Mannschaft können Sportlerinnen und Sportler verschiedener Vereine und Regionen sein, als auch Personen, die sonst nicht an den Wettkämpfen teilnehmen.

Die Nennung für die Teilnahme am Schauprogramm mit einer Auflistung der Mitglieder der Mannschaft wird bei dem Obersten Richterkollegium nicht später als einen Tag vor dem Wettbewerb in der Kategorie „Schauprogramm“, eingereicht.

Jede Teilnehmerin, jeder Teilnehmer am Schauprogramm kann nur einmal und nur für eine Mannschaft auftreten.

Assistenten und Helfer auf dem Wettkampffeld müssen nicht zwangsläufig Wettkampfteilnehmer sein.

Kapitel 7. Siegerermittlung

Artikel 22. Siegerermittlung in der Einzelwertung

In der Gruppe **A** entscheidet die Summe der Platzierungen in den Kategorien „Umgang mit Waffen“ und „freies Trickreiten“ darüber wer Siegerin, Sieger ist. In dem Fall, dass mehrere Teilnehmerinnen, Teilnehmer, dieselbe Summe an Platzierungen haben, gewinnt die Teilnehmerin, der Teilnehmer die die höhere Platzierung in der Kategorie „Umgang mit Waffen“ hat.

In den Gruppen **B, C, D** wird die Siegerin, der Sieger nur anhand der Platzierung in der entsprechenden Kategorie ermittelt.

Die Bedingungen für die Mannschaftswertung werden durch die Wettkampfordnung in Abhängigkeit von dem Niveau des Wettkampfes bestimmt.

Die Zusammenstellung der Gruppe für das Schauprogramm hängt nicht von der Mannschaftswertung ab.

Artikel 22.1. Bewertung einer Mannschaft im Schauprogramm

Bei der Bewertung des Schauprogramms vergibt jede Richterin, jeder Richter Punkte entsprechend der folgenden Auflistung (es ist jeweils die Höchstpunktzahl angegeben):

1. Szenografie

- Kostüme, 5 Punkte
- Aussehen der Pferde, 5 Punkte
- Dekoration und Requisite, 5 Punkte

2. Ausführung der Übungen

- Anzahl der Übungen, 10 Punkte
- Schwierigkeit, 10 Punkte
- Technik der Ausführung, 10 Punkte
- Originalität, 10 Punkte

3. Artistik, 10 Punkte

4. Handlungsstrang, 8 Punkte

5. Dressur, 10 Punkte

6. Menschen am Boden, 10 Punkte

7. Musikalische Begleitung, 10 Punkte

8. Vielseitigkeit der Teilnehmerinnen, Teilnehmer, 10 Punkte

Das Gesamtergebnis für eine Mannschaft ist der Mittelwert der einzelnen Wertungen der Richterinnen, Richter.

Kapitel 7. Wettkampfororganisation

Artikel 23. Oberstes Richterkollegium und offizielle Personen

23.1. Das oberste Richterkollegium besteht aus dem obersten Richter, Richterin, obersten Sekretär, Sekretärin und mindestens drei Richterinnen, Richter, die aus dem Pool derjenigen, die eine entsprechende Qualifikation aufweisen, ernannt werden.

Die Regeln für die Ernennung und die Qualifikation der Richterinnen, Richter des obersten Richterkollegiums müssen den Regelungen für die Organisation von Reitturnieren der FKSR entsprechen.

23.2. Die Ernennung von anderen offiziellen Personen muss den Regelungen für Reitturniere, Abschnitt „Allgemeine Regelungen“, entsprechen.

23.3. Für die Bewertung der Schauprogramme können Personen aus dem Kreis besonders einflussreicher Zuschauer, die Erfahrung im Bereich der künstlerischen Tätigkeit haben und die Besonderheiten des Reitsportes kennen.

Artikel 24. Wettkampfordnung

24.1. Die Wettkampfordnung wird im Einklang mit den Vorschriften, die in den Regelungen für Reitturniere im Abschnitt „Allgemeine Regelungen“ stehen ausgearbeitet, beschlossen und angewandt.

24.2. In Ausnahmefällen können unter Abstimmung zwischen dem Organisationskomitee, den Vertretern der Mannschaften und dem obersten Richterkollegium Änderungen des Programms oder der technischen Wettkampfbedingungen auch nach Beginn des Wettkampfes beschlossen werden.

Solche Änderungen können nicht später als 30 Minuten vor Start der ersten Teilnehmerin, des ersten Teilnehmers, beschlossen werden. Wenn die Änderungen nur eine Kategorie betreffen, so können sie abweichend auch nicht später als 15 Minuten vor Start der ersten Teilnehmerin, des ersten Teilnehmers, beschlossen werden. Von den Änderungen müssen alle Teilnehmer und offiziellen Personen unverzüglich in Kenntnis gesetzt werden.

Artikel 25. Nennungen

Die Nennung der Teilnahme an einem Wettkampf wird durch die Regeln für Reitsport, Abschnitt „Allgemeine Regelungen“ und durch das Reglement der FKSR geregelt.

Artikel 26. Abreiteplatz

Das Warmmachen der Teilnehmerinnen und Teilnehmer mit Pferden bzw. auch mit Waffen ist nur auf dem dafür gesondert abgesperrten Bereich, dem Abreiteplatz, zulässig.

Während des Warmmachens muss immer ein entsprechender Inspektor, der unmittelbar dem obersten Richter unterstellt ist, auf dem Abreiteplatz anwesend sein. Die Weisungen des Inspektors sind für alle auf dem Abreiteplatz anwesenden Personen bindend. Die Weigerung, die Weisungen des Inspektors zu befolgen kann entsprechend dem Beschluss des obersten Richterkollegiums zu einer Disqualifikation führen. Gegen eine Weisung des Inspektors kann nach deren Ausführung entsprechend der Regeln für Reitsport, Abschnitt „Allgemeine Regelungen“, Beschwerde erhoben werden.

Die Maße und Bodenverhältnisse des Abreiteplatzes müssen die Sicherheit aller Teilnehmerinnen und Teilnehmer, sowohl der Pferde als auch der Reiterinnen und Reiter, gewährleisten.

Artikel 27. Medizinische Versorgung

Das Organisationskomitee ist verpflichtet eine ausreichende medizinische Versorgung der Teilnehmerinnen und Teilnehmer zu gewährleisten.

Artikel 28. Tiermedizinische Versorgung

Das Organisationskomitee hat eine tiermedizinische Soforthilfe für Ausnahmefälle zu gewährleisten. Es muss eine Bereitschaft eines Tierarztes, einer Tierärztin während des Wettkampfes sichergestellt sein.

Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer können nach eigenem Ermessen die Dienste des Bereitschaftstierarztes, der Bereitschaftstierärztin oder eines eigenen Tierarztes, eigener Tierärztin in Anspruch nehmen.

Die Tatsache, dass tierärztliche Hilfe in Anspruch genommen wurde, mit Ausnahme von allgemeinen Untersuchungen und physiotherapeutischen Maßnahmen, die nicht mit der Anwendung von Medikamenten verbunden ist, soll so schnell es möglich ist dem obersten Richter gemeldet werden.

Kapitel 8. Sportlerinnen und Sportler

Artikel 29. Teilnehmerkategorien

An Dzhigitovka-Wettkämpfen können alle Kategorien von Teilnehmerinnen und Teilnehmern teilnehmen, die in den Regeln zum Reitsport, Abschnitt „Allgemeine Regelungen“ aufgelistet sind.

An den Wettkämpfen der Gruppen **A, B, C** können alle Sportlerinnen und Sportler ab Beginn des Jahres, in dem sie das vierzehnte Lebensjahr erreichen, teilnehmen. Für die Gruppen **D-1** und **D-2** gilt entsprechend Artikel 3.

Für alle Sportlerinnen und Sportler, die am Tag des Wettkampfes noch keine 18 Jahre alt sind ist der jeweiligen Trainerin, dem jeweiligen Trainer oder Mannschaftsvertreterin, Mannschaftsvertreter eine Vollmacht in ihrem Namen handeln zu dürfen eines gesetzlichen Vertreters (Erziehungsberechtigte, Vormund) auszustellen.

Artikel 30. Kleiderordnung

Die Kleiderordnung für Männer ist: militärisch (militarisiert, kann eine Polizei- oder Kosakenuniform bzw. militärhistorisch sein). Die Bekleidung einer Mannschaft muss einheitlich sein.

Die Übungen der Kategorie „freies Trickreiten“ werden ohne Waffen, aber unter Einhaltung der Kleiderordnung ausgeführt, das Weglassen einer Kopfbedeckung ist zulässig.

Die Verwendung von Sporen und Gerten ist während der Übungen unzulässig. In der Kategorie „Umgang mit Waffen“ ist der begrenzte Einsatz einer Kosakenpeitsche (Nagaika) erlaubt, sofern dem Pferd damit keine sichtbaren Schmerzen zugefügt werden. Der Verlust der Nagaika wird wie ein Verlust von Waffen gewertet.

Bei dem Betreten des Wettkampffeldes müssen die Teilnehmerinnen, die Teilnehmer die Bekleidung ordentlich und ein sauberes Auftreten haben. Die Reitausrüstung und die Waffen müssen sauber und gepflegt sein, Nachlässigkeit und Unordentlichkeit im Hinblick darauf sind unzulässig.

In dem Fall, dass Nachlässigkeit in der Bekleidung, Ausrüstung oder Bewaffnung nach Meinung des Richterkollegiums zur Verletzung der Reiterin, des Reiters, des Pferdes oder anderer Pferde oder Personen führen können oder sogar schon dazu geführt hat, kann entsprechend einem Beschluss des obersten Richters, die Reiterin, der Reiter zum Wettkampf nicht zugelassen bzw. das Ergebnis annulliert werden.

Artikel 31. Assistenten

Assistenten und andere Mitglieder einer Mannschaft können der Teilnehmerin, dem Teilnehmer nach Maßgabe des vorliegenden Regelwerkes helfen. Nach der Beendigung des Wettkampfes sind die Teilnehmerinnen und Teilnehmer sowie ihre Assistenten und Helfer dazu verpflichtet, alle Gegenstände und genutzten Materialien wieder wegzuräumen.

Die Verantwortung für das Handeln seiner Assistenten trägt die Reiterin, der Reiter.

Kapitel 9. Pferde

Artikel 32. Equidenpässe

In Bezug auf die Equidenpässe bei Dzhigitovka-Wettkämpfen gelten die Regeln für Reitsport, Artikel 17. Die Identifikation eines Pferdes ist unbedingt sofort nach Ankunft am Wettkampfort durchzuführen.

Artikel 33. Alter des Pferdes

Das Mindestalter eines Pferdes für die Teilnahme an einem Dzhigitovka-Wettkampf beträgt 4 Jahre. Das Alter eines Pferdes wird nach Maßgabe der Regeln für Reitsport, Abschnitt „Allgemeine Regelungen“ festgestellt.

Artikel 34. Ausrüstung

Es gibt keine Beschränkungen betreffend der Reitausrüstung, aber sie muss in einwandfreiem Zustand sein und darf dem Pferd keine Unbequemlichkeiten zufügen. Das oberste Richterkollegium kann die Verwendung jedes Ausrüstungsgegenstandes untersagen, wenn es der Meinung ist, dass dieses gefährlich ist oder dem Pferd unbegründeten Diskomfort zufügt.

Kapitel 10. Veterinärkontrolle

Artikel 35. Veterinär-Abgesandter

Der Veterinär-Abgesandte ist technischer Berater des obersten Richters. Er wird von dem Organisationskomitee oder dem Büro des FKSR ernannt.

Artikel 36. Veterinärkontrolle

Die Veterinärkontrolle wird entsprechend den Vorschriften hierfür durchgeführt. Der Beschluss des obersten Richters über den Ausschluss eines Pferdes von der Teilnahme aufgrund von tierärztlichen Gründen und auf Forderung des Veterinär-Abgesandten ist endgültig. Beschwerden dagegen sind unzulässig.

Kapitel 11. Strafen

Artikel 37. Ausschluss

Wenn es nicht anders in den Wettkampffregeln bzw. in der Wettkampfordnung geregelt ist, so bedeutet der Ausschluss, dass die Sportlerin, der Sportler nicht mehr an dem laufenden Wettkampf teilnehmen darf.

Eine ausgeschlossene Sportlerin, ein ausgeschlossener Sportler oder eine Sportlerin, ein Sportler, die, der auf die weitere Teilnahme verzichtet, hat das Wettkampffeld unverzüglich zu räumen.

Der oberste Richter ist verpflichtet eine Sportlerin, einen Sportler auszuschließen, wenn diese, dieser:

37.1 1 Minute nach dem Aufruf zum Start nicht startet, 40 Sekunden nach Freigabe des Starts durch die Richter nicht startet oder startet, ohne dazu aufgerufen worden zu sein.

37.2 Direkte, aktive Hilfe von Seiten der Zuschauer oder anderer Mitglieder der Mannschaft bei Beherrschung des Pferdes auf der Wettkampfbahn, Hilfe oder Ratschläge bei der Ausführung von Übungen oder andere Hilfe, die das Wettkampfergebnis beeinflusst, erhält.

37.3 Bei einer Überquerung der Startlinie ohne Erlaubnis nicht auf ihre, seine Ausgangsposition zurückkehrt um den Start zu wiederholen.

37.4 Stürzt und das Pferd dabei verliert.

37.5 Das Pferd einen Sprung ein zweites Mal verweigert.

37.6 Die Ziellinie unter Verlust von Waffen überquert.

37.7 Die Start- bzw. Ziellinie oder den Pflichtabschnitt zwischen den Flaggen nicht in der vorgesehenen Reihenfolge überquert.

37.8 Die Start- oder Ziellinie nicht im Sattel überquert.

37.9 Selbst oder das Pferd einen Unglücksfall erleidet, der die Fortführung des Wettkampfes für sie, ihn unmöglich macht.

37.10 Nach Meinung des Obersten Richters nicht in der Lage ist, den Wettkampf fortzuführen.

37.11 Die Sicherheitsregeln derart verletzt, dass nach Meinung des obersten Richters eine Gefahr für Leben und Gesundheit von ihm, ihr selbst, anderen Teilnehmern, Zuschauern oder anderen Tieren entstehen kann.

Artikel 38. Beschwerden und Proteste

Beschwerden und Proteste sind nicht später als 1 Stunde nach Verkündung der Wettkampfergebnisse in schriftlicher Form und Zahlung einer Kautions in Höhe des Startgeldes bzw. Nenngeldes zulässig. Wird kein Startgeld bzw. Nenngeld erhoben, so richtet sich die Höhe der Kautions nach der Wettkampfordnung.

Im Falle einer Entscheidung zugunsten der Sportlerin, des Sportler wird die Kautions zurückerstattet, im Falle einer negativen Entscheidung verbleibt die Kautions beim Organisationskomitee.

Das Recht Beschwerde zu erheben hat die Vertreterin, der Vertreter der Mannschaft. Die einzelne Sportlerin, der einzelne Sportler kann nur Beschwerde erheben, wenn er in eigenem Namen startet und nur in Bezug auf sich selbst.

Die Beschwerde ist an den Vorsitzenden, die Vorsitzende des Beschwerdekommitees, im Falle des Nichtvorhandenseins eines solchen an den obersten Richter zu richten.

Jegliche Beschwerden der Teilnehmer in einer abweichenden Form, als auch das Ansprechen der Richter während des Wettkampfes sind unzulässig und führen zur Disqualifikation der Teilnehmer oder der Mannschaft.

Confidential