

Kurzbeschreibung

Bei der Zucht und Haltung von Shetlandponys sollen Spiel und Spaß nicht zu kurz kommen. Um dabei den sportlichen Wettbewerb mit unseren kleinen Pferden zu fördern, gibt es

Shetty Sport Süd 2014

Shetty Sport Süd 2014 besteht aus selbstständigen Einzelstationen an verschiedenen Orten, veranstaltet jeweils von dem Sport- und Zuchtverein Interessengemeinschaft der Shetland- und Classicponys e.V. und anderen Organisatoren.

Wettbewerbsarten:

Teilnahme als

- Rider:** Pony geritten; Mindestalter 3 Jahre, bis 16 Jahre
Runner: Pony geführt; Kinder 6 bis 17 Jahre
Senior-Runner; Ponys ebenfalls geführt, ab 18 Jahren, nach oben offen
Driver: Ponys gefahren

Wer also zu groß ist, um auf seinem Pony zu reiten, kann als Runner mit dem Pony an der Hand am Trabrennen, Springen und Geschicklichkeitsparcour teilnehmen.

Jede einzelne der obigen Sportmöglichkeiten besteht aus Teilprüfungen, die – jeweils gesondert gewertet – in das Ergebnis des Wettbewerbs eingehen. Person und Pony bilden eine Einheit und müssen in einem Wettbewerb immer dieselben sein:

Teilprüfung A: Starterkontrolle

Abweichungen von der vorgeschriebenen Ausrüstung ergeben Fehlerpunkte oder führen zum Ausschluss, wenn die Sicherheit gefährdet ist oder der Tierschutz nicht gegeben ist. Der Ausschluss gilt nur für die Tourstation, an der der Fehler festgestellt wurde.

Teilprüfung B: Trabstrecke (für Fahrer Teilprüfung C Schrittstrecke, ca. Vorgabe)

Die vorgegebene Strecke muss im Trab bewältigt werden (geritten, geführt oder gefahren). Die Länge ist eine ca. Vorgabe. Jedes Schrittgehen bis 5 Schritte ergibt 1 Fehler, mehr als 5 Schritte am Stück ergeben 10 Fehler. Jedes Angaloppieren bis 5 Sprünge ergibt 1 Fehler, mehr als 5 Sprünge am Stück galoppiert 10 Fehler, Verlassen der Strecke 10 Fehler.

Teilprüfung C: Spring-/Fahrparcour (für Fahrer 8-14, hier Teilprüfung D)

Parcour mit 4-8 Hindernissen in der richtigen Reihenfolge übersprungen oder durchfahren.

Teilprüfung D: Geschicklichkeitsparcour (entfällt in dieser Form für die Fahrer)

Parcour mit 8-10 Aufgaben auf Zeit. Fehlerhafte Aufgabenbewältigung ergibt 1 Fehlerpunkt.

Die Einzelergebnisse (Zeit und Fehler) werden addiert (Nullfehler geht vor Zeit). Je nach Platzierung gibt es 10-8-6-4-2 Wertungspunkte, ab 6. Platz noch je 1 Wertungspunkt.

Teamwertung:

Durch Bildung einer Mannschaft, bestehend aus 3 Startern – 1 Rider, 1 Runner, 1 Driver/Sulky – werden die erzielten Punkte addiert. Jeder Starter kann nur in 1 Teammannschaft gewertet werden. Teamsieger ist die Mannschaft mit der höchsten Punktzahl.