

HUNT-TRACK Reglement

1. Bahn

- 1.1. Die Geländestrecke verläuft über mehrere hundert Meter in gewundenen Linien durchs Gelände. Die Details der Strecke richten sich nach dem örtlichen Terrain und/oder den Bodenverhältnissen.
- 1.2. Der Organisator bestimmt die Anzahl der Läufe, die geritten werden sollen.*
 - 1.2.1. Wenn nur ein Lauf auf einer langen Strecke vorgesehen ist, braucht es ungefähr in der Mitte eine Zeitmessung (so, dass die Distanzen ungefähr gleich sind und die Regeln 2.1. bis 2.4. auf beiden Hälften eingehalten werden können).
 - 1.2.2. Es können mehrere Läufe auf einer Strecke in die gleiche Richtung sein oder ein Lauf in die andere Richtung, oder unterschiedliche Strecken.
 - 1.2.3. Wenn die Prüfung nur aus einer langen Strecke besteht, ist die maximale Streckenlänge 1500m. Wenn die Prüfung aus mehreren Läufen besteht, sollte die Gesamtlänge aller Läufe zusammen 1500m nicht überschreiten. (Bsp. 2 Läufe von max. je 750m, oder 3 Läufe von max. 500m)
- 1.3. Die Bahnbreite ist 3 – 5m, wobei die Breite auf der Strecke variieren kann, je nach Geländebedingungen.
 - 1.3.1. Die Bahn muss nicht auf der ganzen Länge eingezäunt sein. Die Strecke kann ausgetretenen Spuren mit oder ohne natürliche Begrenzung folgen. Sie kann auch an einigen Stellen offenes Gelände beinhalten.
 - 1.3.2. Die Bahn darf fürs Pferd nicht gefährlich sein. Wenn es eine gefährliche Stelle hat (z. Bsp. Eine steile Steigung oder rutschiger Boden), sollte für diese Stellen die Zeitmessung ausgesetzt werden, damit die Pferde die Stelle vorsichtig und langsam passieren können, ohne Strafpunkt für die Zeit zu kassieren.
- 1.4. Die Strecke darf nicht nur einen grossen Kreis machen, oder eine lange gerade Linie, sondern sollte Richtungswechsel in beide Richtungen vorweisen. Es ist dem Streckenbauer überlassen, wie viele Kurven die Strecke hat und wie eng sie sind (das hängt ganz vom vorhandenen Platz, den Geländebedingungen und wie schwierig die Strecke sein soll, ab).
- 1.5. Die Reiter müssen der vorgeschriebenen Strecke über die ganze Distanz vom Start bis zum Ziel, folgen. Abkürzungen dürfen nicht genommen werden. An offenen, unbegrenzten Stellen sollte der vorgesehenen Route gefolgt werden. Verlässt ein Teilnehmer die vorgesehene Strecke, muss er an derselben Stelle wieder zur Route zurückkehren und weiter reiten. Die Zeit läuft dabei weiter).
- 1.6. Die Strecke darf leicht uneben sein und auch kleine Sprünge (nicht höher als 50cm) beinhalten, wobei Springen immer optional ist und der Sprung umritten werden kann.
- 1.7. Für Linkshänder muss die Strecke vergleichbar zu den Rechtshändern sein. Gelände, Bodenverhältnisse und speziell auch die Kurven müssen dabei beachtet werden. Linkshänder können die Strecke umgekehrt in die andere Richtung reiten (bei flachen Gelände) oder in dieselbe Richtung (hügeliges Gelände). Im zweiten Fall

sollten die Zielscheiben so unplatziert werden, dass Kombination und der Schwierigkeitsgrad gleich ist, wie bei den Rechtshändern.

- 1.8. Die Anzahl der Läufe und die zu erzielenden Schiesspunkte sollten eine maximale Score des Hunt-Tracks geben, der vergleichbar ist mit den anderen Prüfungen des Turniers.

2. Ziele

- 2.1. Es sollten mindestens 6 und maximal 30 Ziele auf der Strecke stehen (Bei einer einzigen langen Bahn) oder 15 Scheiben (bei 2 Läufen) oder 10 Ziele (bei 3 Läufen)
 - 2.1.1. Auf einer langen Bahn (wie 10.2.1.) sollten mindestens 6 Ziele auf jeder Hälfte der Bahn stehen. Punkt 2.2.2.4. sollte auf jeder der Hälften anwendbar sein
 - 2.1.2. Die Grösse und Form der Ziele, ihre Höhe über dem Boden und ihre Distanz zur Bahn kann variieren.
- 2.2. Eine oder zwei Zielscheiben (aber nicht mehr) können flach auf dem Boden, nahe der Bahnbegrenzung, liegen (für einen Abwärtsschuss)
- 2.3. Mindestens eine Scheibe muss für einen Abseitsschuss (Offside-Schuss) auf der anderen Seite der Bahn stehen (Bsp. Bei Rechtshänder auf der rechten Seite)
 - 2.3.1. Die Scheiben für den Abseitsschuss sollten so positioniert werden, dass sie geschossen werden können, ohne die Bogenhand zu wechseln. Der Winkel dieser Scheibe sollte nicht mehr als 45 Grad vorwärts/abseits zur Reitrichtung sein.
 - 2.3.2. Abseitsschüsse dürfen nicht mehr als 30% von allen Schüssen ausmachen.
- 2.4. Es sollte mindestens ein Langdistanz-Schuss auf der Strecke sein, bei dem das Ziel 30m oder mehr von der Bahnbegrenzung entfernt ist.
- 2.5. Das erste Ziel muss 15m oder mehr von der Startlinie entfernt sein und das letzte Ziel nicht näher als 15m von der Ziellinie.
- 2.6. Die Distanz zwischen zwei Schüssen sollte mindestens 30m betragen. Das gilt für den Punkt, an dem der Schuss abgegeben wird (d.h. die Position auf der Strecke, wo der Schütze das Ziel avisiert. Die Ziele können dabei auch näher als 30m zueinanderstehen.
- 2.7. Merida Zielscheiben sind gestattet und dürfen nur mit einem scharfen Fluflu-Pfeil geschossen werden.*
 - 2.7.1. Merida Zielscheiben sind hohe hängende Scheiben, wo der Winkel des Schusses ca. 45 Grad zum Horizont beträgt. Normalerweise sind sie im 45Grad Winkel zur Reitrichtung platziert (nie über der Bahn aufhängen, da abprallende Pfeile zurück auf die Bahn und auf den Reiter fallen könnten). Die Scheiben sollten so platziert sein, dass der Reiter sie im vorbeireiten schiessen kann und dann davon weg reitet.
 - 2.7.2. Die Merida-Scheibe hat 50-70cm Durchmesser.
 - 2.7.3. Es zählen nur FluFlu-Pfeile. Normale Pfeile, die auf die Scheibe geschossen werden, werden nicht gewertet.
 - 2.7.4. Der Organisator kann vor der Prüfung die Inspektion der Fluflu-Pfeile verlangen, um zu prüfen, ob die Befiederung in Ordnung ist.

2.8. Quabaq Ziele sind nicht gestattet auf einer Hunt-Track-Strecke.

3. Vor der Prüfung

- 3.1. Der Organisator eines Hunt-Track-Turniers muss den Teilnehmern in Vorfeld mitteilen, wie viele Ziele sich auf der Strecke befinden werden. (oder, bei mehreren Läufen, wie viele auf der längsten Strecke), und ob sich ein Merida-Ziel dabei befindet. Damit der Teilnehmer weiss, dass er genug Pfeile mitbringen muss und ob er FluFlu-Pfeile dabeihaben muss und wie viele Köcher er mitnehmen muss, um genügend Pfeile mit auf die Strecke zu nehmen.
- 3.2. Der Organisator muss alle Teilnehmer informieren, ab wann die Strecke zur Besichtigung offen ist und ob zu Fuss oder mit dem Pferd (geführt oder geritten) um sie an die Strecke zu gewöhnen. Alle Teilnehmer haben die gleichen Möglichkeiten zur Streckenbesichtigung.
- 3.3. Wenn auf der Strecke ein Hindernis steht, muss der Organisator einen Sprung auf den Abreitplatz stellen, damit Teilnehmer auf gemieteten Pferden vor der Prüfung üben können.
- 3.4. Vor der Prüfung sollten die Teilnehmer die Möglichkeit haben, einen Testlauf auf der Strecke zu reiten, in Schritt, Trab oder Galopp, wobei das Schiessen nicht erlaubt ist.

4. Vorgehen während der Prüfung

- 4.1. Die Reiter dürfen mit einem Pfeil genockt starten, oder ihn in der Bogenhand oder Sehnenhand halten. Alle anderen Pfeile müssen in einem Köcher oder in einer Schärpe stecken.
 - 4.1.1. Köcher sind gemäss IHAA Standard bewilligt (IHAA General-Reglement 3.5.) (Die Köcher müssen am Oberkörper, Gurt oder Oberschenkel befestigt sein.
 - 4.1.2. Einmal über die Startlinie geritten, können die Pfeile gezogen werden, entweder einer nach dem andern, oder auch mehrere zusammen um in der Hand gehalten zu werden.
 - 4.1.3. Die einzige Ausnahme zu 4.1. ist, wenn sich ein Merida-Ziel kurz nach dem Start befindet. Dann Kann der Reiter mit einem Fluflu in der Hand, zusätzlich zum normalen Pfeil, starten.
- 4.2. Vor der Startlinie oder nach der Ziellinie darf nicht mehr geschossen werden. (wenn der Körper des Reiters die Linie passiert).
- 4.3. Alle Pfeile müssen im Galopp abgeschossen werden.
 - 4.3.1. Pfeile, die in einer langsameren Gangart geschossen werden, werden nicht gewertet.
 - 4.3.2. Zwischen den Zielen darf in einer langsameren Gangart geritten werden.
- 4.4. Es dürfen mehrere Pfeile pro Ziel geschossen werden
 - 4.4.1. Generell zählt nur ein Pfeil pro Ziel. Bei mehreren geschossenen Pfeilen zählt der Pfeil mit der höchsten Punktzahl.
 - 4.4.2. Die Ausnahme zu 4.4.1. ist der Langdistanz-Schuss. (über 30m Distanz). Da werden alle Treffer gewertet.
 - 4.4.3. Wenn während einer Prüfung mehrere Pfeile auf ein Ziel geschossen werden und einer wegen eines Gangartwechsels nicht gewertet werden kann, (Punkt 4.3.1.), und der Richter nicht sicher ist, welcher Pfeil in der niedrigeren Gangart geschossen wurde, wird der Pfeil mit der höchsten Punktzahl nicht gewertet.

- 4.5. Bei einem Sturz (Reiter und/oder Pferd) auf der Strecke, muss der Teilnehmer aufhören und dieser Lauf wird mit null Punkten gewertet.
- 4.5.1. Nach einem Sturz ist ein medizinischer Check durch einen Sanitäter erforderlich vor einem erneuten Start auf die Strecke (siehe auch Generalreglement Punkt 11.4.) Der Jurypräsident (Hauptrichter) kann ein Vortraben oder einen Vet.Check des Pferdes verlangen, bevor das Paar wieder starten darf.
- 4.5.2. Lokale Regeln, die einen Neustart in einem Hunttrack nach einem Sturz nicht gestatten (d.h. einen Start des folgenden Laufs oder die zweite Hälfte der Strecke) hat Vorrang über dem IHAA Standard Reglement. Der Teilnehmer sollte über abweichende Regeln im Vorfeld, Bsp. bei der Streckenbesichtigung, informiert werden.
- 4.5.3. Wenn ein Reiter zweimal während eines Hunt-Track Turnier stürzt, wird er vom Rest des Turniers ausgeschlossen. Die bis dahin erreichten Punkte werden gewertet (ausser, wie im Punkt 4.5. beschrieben, der Lauf mit dem Sturz, der wird als 0 gewertet).
- 4.6. Wenn ein Reiter die Bahn verlässt oder in einer offenen Stelle der Bahn die falsche Richtung / Abzweigung erwischt, scheidet er aus diesem Lauf aus und wird für diesen Lauf nicht gewertet.
- 4.6.1. Es ist vorgesehen, dass der Richter nach eigenem Ermessen das Verlassen der Bahn beurteilt. Kontrollverlust des Reiters über das Pferd in einem offenen Streckenteil oder überspringen der Abschränkung ist definitiv ein Verlassen der Bahn. Kleinere Vorkommnisse, wie einen Huf unter die Abschränkung setzen oder Berührung des Abschränkung, wenn das Pferd wieder unter Kontrolle gebracht werden kann und zurück auf die Strecke geritten wird, ohne die Abschränkung zu beschädigen, sollte nicht als Verlassen der Bahn gerichtet werden. Wenn ein Teilnehmer in einem offenen Streckenteil die vorgesehene Route verlässt, aber korrigieren kann, ohne die Kontrolle übers Pferd zu verlieren, und wieder auf die vorgesehene Strecke zurückfindet, sollte ein Weiterreiten gestattet werden.
- 4.7. Hat ein Teilnehmer ernsthafte Probleme mit der Ausrüstung (Bsp. abgesprungene Sehne vom Bogen, zerrissene Steigbügelriemen etc.) oder Schwierigkeiten mit dem Pferd, sollte er selbst entscheiden, ob er die Strecke ohne Schiessen fertig reiten kann, und so die Punkte, die er bis jetzt hat, behält, oder ob er abbricht und eine Nullrunde hat. Ausrüstungsprobleme jeder Art sind kein Grund für eine Wiederholungsrunde.
- 4.7.1. Bei einer einzelnen langen Strecke, siehe Punkt 4.9.
- 4.7.2. Es ist erlaubt, auf der Strecke zu stoppen, abzusteigen und wenn möglich, die Ausrüstungsprobleme zu beheben, dann wieder aufzusteigen und weiter zu reiten. Es gibt keine zusätzlichen Strafpunkte dafür, ausser die Zeitpunkte, die entstehen (die Uhr sollte weiterlaufen). Hilfe von aussen, um die Probleme zu beheben oder um wieder aufzusteigen, ist nicht erlaubt.
- 4.8. Bei einer auftretenden Lahmheit des Pferdes muss gestoppt und den Jurypräsidenten / Hautrichter konsultiert werden. Er entscheidet, ob es tatsächlich ein Problem gibt, und ob nochmals mit einem anderen Pferd gestartet werden darf.
- 4.9. Wenn die Strecke nur aus einem langen Lauf besteht, sollte ungefähr in der Mitte ein Zeitmesser eingebaut sein (siehe 1.2.1.) Das erlaubt den Teilnehmer, wenn sie in der ersten Hälfte wegen eines Problems ausscheiden müssen und Null Punkte

bekommen, die zweite Hälfte noch zu reiten, wie wenn es statt einem langen, zwei kürzeren Laufe gegeben hätte.

- 4.9.1. Diese Regel gilt für das Verlassen der Strecke (4.6.) und für Stürze (4.5.) ausser der Veranstalter hat andere Regeln, die Vorrang haben.
 - 4.9.2. Es gilt auch beim Ausscheiden wegen Ausrüstungsproblemen (4.7.)
 - 4.9.3. Ausser das Pferd oder Reiter muss medizinisch versorgt werden (bei Sturz oder Lahmheit) oder die Ausrüstung muss repariert oder ausgetauscht werden, der Teilnehmer sollte sich sofort zum Zeitmesser in der Mitte der Strecke begeben und auf das Signal des Richters warten, um weiter reiten zu können.
 - 4.9.4. Wenn eine Wiederaufnahme der Strecke verschoben werden muss, sollte der Teilnehmer mit dem Richter sprechen und eine realistische Zeit für den Neustart vereinbaren. Siehe IHAA Generalreglement 11.4. (Medizinische Versorgung), 12.1. (Ausrüstungsprobleme) 4.9. (Pferdewechsel).
- 4.10. Wenn ein Reiter in der zweiten Hälfte ausscheidet (egal aus welchem Grund), behält er die Punkte und die Zeitpunkte für die erste Hälfte der Strecke.

5. Wertung

- 5.1. Pfeiltreffer werden wie folgt gewertet
 - 5.1.1. 80cm Runde Zielscheiben mit 5 konzentrischen Zonen (Traditionelles Design bevorzugt, aber alternativ geht auch (WA80/FITA80): 7-5-4-2-1 Punkte von innen nach aussen
 - 5.1.2. Langdistanzschüsse, d.h. über 30m (grosse, weitsichtbare Ziele, auf dem Boden stehend, oder leicht erhöht), jeder getroffene Pfeil 10 Punkte. Der Organisator kann noch eine Zone um das Ziel definieren, normalerweise 5x5m, in der jeder dort gelandete Pfeil 5 Punkte zählt.
 - 5.1.3. 2D Jagdziele: innere Kill-Zone: = 7 Punkte, Kill-Zone: = 5 Punkte, Innerhalb der Körperlinie (ohne Beine, Hörner, Geweih, Schwanz oder ähnliches) =3 Punkte, sonst wo auf der Vorderseite der Scheibe = 2 Punkte
 - 5.1.4. 3D Ziele: Innere Kill-Zone: = 7 Punkte, Kill-Zone = 5 Punkte, Körper = 4Punkte, Randbereich des Ziels (Bsp. Beine, Geweih/Hörner, Schwanz, Grund/Baum-Unterstützung = 2 Punkte. Wenn keine Kill-Zone markiert ist, hat das Ziel maximal 4 mögliche Punkte.
 - 5.1.4.1. Der Chefrichter muss vor dem Start der Prüfung bestimmen, wie die Ziele gepunktet werden, und wo die Kill-Zonen sind (ausser sie sind offensichtlich).
 - 5.1.5. Merida-Ziel: Getroffen = 5 Punkte, daneben = 0 Punkte. (getroffen mit einem Non-FluFlu-Pfeil = 0 Punkte)
- 5.2. Egal welche Art der Ziele, bei allem, was innerhalb 30m zur Bahnbegrenzung ist, wird nur ein Treffer gewertet (bei mehreren Treffern, zählt der höchste Treffer).
 - 5.2.1. Bei Langdistanzschüssen (über 30m) wird jeder Treffer gewertet. Wenn einer Zone um das Ziel existiert, zählt jeder Pfeil, der darin landet.
 - 5.2.2. Siehe Regel 4.4.3. wenn einer von mehreren Treffern nicht gewertet werden kann.
- 5.3. Die Durchschnittsgeschwindigkeit beträgt 350m/min.
 - 5.3.1. Die Richtzeit für die Strecke (in Minuten) wird gerechnet, indem man die Länge der Strecke (in Metern) durch 350m/min teilt.
 - 5.3.2. Bei einer einzigen langen Strecke mit einem Zeitportal in der Hälfte, wird für jede Teilstrecke die Richtzeit gleich gerechnet, 350m/min

- 5.3.3. Der Chefrichter kann die Richtzeit für die Strecke vor dem Start der Prüfung verlängern, bei schwierigen Bodenverhältnissen oder schwierigem Gelände.*
- 5.4. Zeitpunkte: 0.5 Punkt für jede Sekunde, die schneller als die Richtzeit ist.
- 5.4.1. Zeitstrafpunkte: minus 0.5 Punkte für jede Sekunde, die langsamer als die Richtzeit ist.
- 5.4.2. Zeitmessung bei elektronischer Zeitmessung auf 0.01s genau, bei manueller Zeitmessung auf 0.1s genau.
- 5.4.3. Bei elektronischer Zeitmessung muss noch ein Backup-System verwendet werden, im Falle eines Systemausfalls.
- 5.5. Damit die Zeitpunkte gewertet werden, müssen ein Minimum von Zielen getroffen werden. Das ist ein Drittel der Totalanzahl Ziele, gerundet auf die nächste volle Zahl. (Bsp. 6-7 Ziele - 2 Treffer benötigt, bei 8-10 Zielen – 3 Treffer benötigt) Die Gesamtzahl der Ziele und die Zahl, die mindestens getroffen werden sollte, muss bei der Streckenbesichtigung, bzw. Der Streckenbesprechung den Teilnehmern bekannt gegeben werden.
- 5.5.1. Zeitstrafpunkte werden unabhängig von den getroffenen Zielen abgezogen.
- 5.5.2. Bei einem Zwischenfall, wo nur die erste oder die zweite Hälfte der Strecke gewertet wird, wird die Anzahl der Ziele, die getroffen werden muss, gemäss Punkt 5.5.0. berechnet.
- 5.6. Trefferpunkte werden immer gewertet, unabhängig davon, wie viele Ziele getroffen wurden.
- 5.7. Wenn der Teilnehmer ein Hindernis springt werden 7 Bonuspunkte vergeben. (siehe 1.6.)
 - a) 3 Punkte bei einem einfachen Sprung der nicht mit einem Ziel kombiniert ist
 - b) In Kombination mit einem Ziel zählt der Sprung 5 Punkte wenn gleichzeitig im Springen geschossen wird (dieser Bonus wird vergeben unabhängig, ob das Ziel getroffen wurde)
 - c) Bei einer Kombination von Sprung und Ziel gibt es keine Bonuspunkte, wenn nicht im Sprung auf das Ziel geschossen wurde
- 5.7.1. Es gibt keine Strafpunkte, wenn der Sprung umritten oder verweigert wird.
- 5.8. Die Gesamtpunktzahl (Score) ist die Summe der Trefferpunkte und der Bonuspunkte für Sprünge (sofern es welche hat) plus der Zeitpunkte oder minus der Zeitstrafpunkte.
- 5.8.1. Die Gesamtpunktzahl eines Laufs kann nicht weniger als Null sein.
- 5.9. Bei gleicher Punktzahl zweier Teilnehmer, gewinnt der mit mehr Treffern.
- 5.9.1. Im Falle eines fortgesetzten Unentschiedens nach Punkt 5.9., der Teilnehmer mit mehr 7-Punktj-Treffern gewinnt

***Hinweise**

- 1.2. Die Länge und Anzahl der Läufe auf einem oder mehreren Strecken sollte im Verhältnis stehen, wie viele Wettkampftage die Pferde hatten und die Anzahl Reiter pro Pferd.
- 2.7. Der Organisator sollte sicherstellen, das Merida-Ziele nur miteinbezogen werden, wenn eine Sicherheitszone gewährleistet ist, wenn ein Teilnehmer aus Versehen doch einen normalen scharfen Pfeil danebenschiess (mit normaler Befiederung statt Fluflu). Die Merida-

Zielscheibe sollten in gutem Zustand sein und in einem Material, wo die Pfeile nicht abprallen sollten. Wenn möglich sollte ein Pfeilfangnetz benutzt werden, um vorbeifliegende Pfeile aufzufangen.

5.3.3. Die Richtzeit für die Strecke darf nach dem Start der Prüfung nicht mehr geändert werden. Falls der Organisator glaubt, die Bodenverhältnisse haben sich seit den Testläufen geändert, und dass eine Anpassung der Richtzeit nötig ist, müssen Testläufe mit langsamen und schnellen Pferden stattfinden bevor die Prüfung beginnt, um die Zeit zu überprüfen und zu ändern