

FN-Bundesponyspiele am Sonntag, den 11.09.2016 in Blaubeuren

Ponyspiele für Mannschaften aus Kindern
und Jugendlichen bis 14 Jahre

Stand 29. Januar 2016

Lukas Vogt

Württembergischer Pferdesportverband

FN-Bundesponyspiele beim 2. Württembergischen Pferdefestival 10./11. 09. 2016 in Blaubeuren

Ausschreibung:

Pony-Reiterspiel-WB (E)

Ponys: 4j.+ält. (Das Stockmaß der Ponys darf nicht unterhalb der Bauchnabelhöhe der Reiter liegen)

Teiln.: Junioren, Jahrg. 2002-2010

Zugelassene Reiter/Mannschaften: Maximal 17 Mannschaften werden zugelassen. Je Landesverband 1 Mannschaft. Eine Mannschaft besteht aus max. 4-6 Reitern und Ponys. Es dürfen sich pro Spiel nur 4 Reiter in jeder Bahn befinden. Der Veranstalter behält sich vor, bis zum Erreichen der max. Mannschaftszahl pro LV 5 Mannschaften zuzulassen. Die Nennung erfolgt über den jeweiligen LV.

Mindestteilnehmerzahl: 5 Mannschaften aus 5 Landespferdesportverbänden

Ausstattung:

Schleifen und Urkunden für alle Teilnehmer der Bundesponyspiele. Ehrenpreise für die platzierten Mannschaften (erstes Drittel bzw. min. erste 4 Mannschaften).

Anforderungen:

Der Wettbewerb besteht aus 6 Geschicklichkeitsspielen.

Bewertung:

Geritten wird gegen die Zeit. Das Team mit der besten Zeit erhält so viele Punkte, wie Mannschaften teilnehmen. Das zweitbeste Team 1 Punkt weniger, das nächste Team 1 Punkt weniger, das nächste wieder einen Punkt weniger usw. Das Team mit insgesamt den meisten Punkten in allen Spielen gewinnt.

Einsatz: 10 Euro pro Team

SF: ausgelost

Beim zweiten Württembergischen Pferdefestival werden die Ponyspiele am Sonntag stattfinden.

Bei ausreichend Nachfrage prüft der Veranstalter die Option, am Samstag einen zusätzlichen Pony-Reiterspiel-WB auszutragen.

Bitte wenden Sie sich an die Geschäftsstelle des WPSV und beachten Sie die Gesamtausschreibung des Festivals.

FN-Bundesponyspiele beim 2. Württembergischen Pferdefestival 10./11. 09. 2016 in Blaubeuren

Bestimmungen (1):

Ausrüstung der Teilnehmer:

Die Reitkleidung der Teilnehmer muss sportgerecht und zweckentsprechend sein. D.h.:

- Splittersichere Dreipunkt-Reitkappe,
- Es müssen Stiefeletten/Stiefel getragen werden. Turnschuhe sind nicht erlaubt.
- Sporen und Gerte sind nicht erlaubt.
- Staffelstäbe und Flaggen dürfen nicht als Gerte genutzt werden!
- Die Trainer dürfen ihrer Mannschaft nicht helfen und müssen hinter den Start-Ziellinien bleiben.
- Die Reiter dürfen sich aber hinter der Start- / Ziellinie gegenseitig helfen.
- Der letzte Reiter muss durch ein farbiges Band an der Reitkappe oder am Arm gekennzeichnet werden.

Ausrüstung der Ponys:

Der Schweif der Ponys darf nicht hochgebunden werden.

Sattel mit Steigbügeln, Trensenzaum, einfach oder doppelt gebrochenes Gebiss (keine Stange, keine Gebisse mit Hebelwirkung). Das gleitende Ringmartingal und Halsriemen sind erlaubt.

Es kann auch ohne Sattel geritten werden!

Ponys, die „schlagen“, müssen mit einem roten Band im Schweif gekennzeichnet werden und sollen aus Sicherheitsgründen an der Begrüßungsrunde und Siegerehrung nicht teilnehmen.

FN-Bundesponyspiele beim 2. Württembergischen Pferdefestival 10./11. 09. 2016 in Blaubeuren

Bestimmungen (2):

Besondere Bestimmungen:

- Mit der Nennung sind die Mannschaftsführer zu benennen. Allein diese Personen haben das Recht auf Eingabe einer Beschwerde oder eines Protestes.
- Ca. 15 min vor Spielbeginn findet die Mannschaftsführerbesprechung statt
- Möglichst sollte jede Mannschaft 4 Ponys bereitstellen; in mehreren Mannschaften startende Ponys müssen entspr. gekennzeichnet sein. Pro Mannschaft müssen mindestens 3 Ponys genannt sein, die nicht zusätzlich in anderen Mannschaften starten.
- Die Startfolge für die Ponyspiele wird ausgelost.
- Die Reihenfolge der Reiter darf von Spiel zu Spiel verändert werden (nicht während eines Spieles)
- Die Spiele werden parallel auf voraussichtlich 3 Bahnen aufgebaut. Alle Bahnen starten in jedes Spiel gleichzeitig. Bei Frühstart eines Teilnehmers, muss dieser zurück zum Start reiten und von dort neu beginnen.
- Falls ein Reiter geführt werden muss, muss der Führende mindestens 16 Jahre alt sein und der zusätzliche Führstrick durchhängen. Der Führende dient nur zur Sicherung. Deutliche Einwirkung seitens des Führenden wird behandelt wie ein schwerer Sturz.
- Nach einem schweren Sturz darf nicht der nächste Reiter dieser Mannschaft starten, für die Mannschaft ist das entsprechende Spiel beendet. Sie bekommt keinen Punkt angerechnet. Was ein schwerer Sturz ist, entscheidet der aufsichtführende Richter.
- Ein Verlassen der jeweiligen Bahn ist nicht erlaubt und wird ebenfalls mit keinem Punkt für dieses Spiel bestraft.
- Wird ein Fehler nicht korrigiert, wird dieses Spiel ebenfalls mit keinem Punkt gewertet.
- Jede teilnehmende Mannschaft hat einen Hilfs-Schiedsrichter zu stellen.
- Im Sinne allgemeiner Startbedingungen gelten alle Spiele als ein Start.

FN-Bundesponyspiele beim 2. Württembergischen Pferdefestival 10./11. 09. 2016 in Blaubeuren

Allgemeines:

- Für 4-6 Reiter unter 14 in einer Mannschaft, bei denen das Stockmaß des Ponys nicht unterhalb der Bauchnabelhöhe der Reiter liegt
- 6 rasante Geschicklichkeitsspiele
- Weitgehend nach dem Vorbild der Ponyliga im PSV Weser-Ems und den Regeln des VRMGD (Verband für Reiterspiele Mounted Games Deutschland)
- Kann als Vorstufe für die 26 Mounted Games Spiele verstanden werden
- Eingesetzt werden K-, M- oder G-Ponys
- Können mit oder ohne Sattel gespielt werden
- Das Angebot richtet sich an Vereine, Betriebe und freie Mannschaften
- Die Ponyspiele werden durch den WPSV ausgeschrieben, um seinen Reitvereinen diese Form des Breitensportlichen Ponysports bekannter zu machen.
- Es wird mit Mounted Games Spielgeräten gespielt

FN-Bundesponyspiele beim 2. Württembergischen Pferdefestival 10./11. 09. 2016 in Blaubeuren

1. Spiel:

Slalomrennen mit Tennisbällen

Es werden in einer Reihe 5 Kegel in einem Abstand von ca. 5 m aufgestellt, auf die jeweils ein Tennisball gelegt wird. Der erste Reiter erhält einen Staffelstab und reitet im Slalom durch die fünf Kegel, um den letzten Kegel herum und im Slalom zurück zur Start-/Ziellinie, wo er den Stab an den nächsten Reiter weitergibt. Die Übergabe muss hinter der Start-/Ziellinie vom Pony aus erfolgen. Alle Reiter absolvieren den Parcours in der gleichen Weise. Fällt ein Ball herunter oder ein Kegel um, so muss er vom Reiter wieder aufgelegt bzw. aufgestellt werden und der Reiter darf an dieser Stelle das Spiel fortsetzen, der entsprechende Kegel muss nicht nochmals umritten werden. Wird ein Kegel ausgelassen, muss der Reiter zurück zum entsprechenden Kegel reiten und ab hier das Spiel fortsetzen. Beim Slalom muss der Reiter, der gerade geritten ist, einen hinter der Start-/Ziellinie heruntergefallenen Staffelstab aufheben und sitzend vom Pony aus an den nächsten Reiter übergeben. Verliert ein Reiter den Stab während des Spiels, muss er absitzen, den Stab aufheben und wieder aufsitzen bevor an dieser Stelle das Spiel fortgesetzt wird.



Quelle:
RuFV Saterland

FN-Bundesponyspiele beim 2. Württembergischen Pferdefestival 10./11. 09. 2016 in Blaubeuren

2. Spiel: Becher versetzen

In die Kegel vom Slalom-Rennen (5 Stück) werden jeweils Stangen gesteckt. Über die Stangen 1,2,3 und 4 sind Becher gestülpt. Die fünfte Stange bleibt vorerst frei. Reiter eins reitet zum Stab 4, ergreift den Becher, stülpt ihn über Stab 5 und reitet wieder zurück zur Startlinie. Anschließend reitet Reiter zwei zum Stab 3, nimmt den Becher und bringt ihn zu Stab 4. Reiter 3 bringt den Becher von Stab 2 zu Stab 3 und Reiter 4 bringt ihn von Stab 1 zu Stab 2. Das Spiel ist beendet, wenn der letzte Reiter die Start-/Ziellinie überritten hat. Fallengelassene Becher müssen vom Reiter aufgehoben und vom Pferd aus wieder über die Stange gestülpt werden. Auch umgeworfene Stangen werden von den Reitern selbstständig aufgerichtet.



Quelle:
RuFV Saterland

FN-Bundesponyspiele beim 2. Württembergischen Pferdefestival 10./11. 09. 2016 in Blaubeuren

3. Spiel: Kartoffelrennen

Es wird auf der Wechsellinie ein Eimer mit Kartoffeln oder kleinen Säckchen (4 Stück) aufgestellt. In einem Abstand von 5 m vor der Start-Ziellinie wird ein leerer Eimer aufgestellt (evtl. mit Sand gefüllt, damit der Eimer nicht so schnell umfällt). Nun reitet der erste Reiter los, holt sich eine Kartoffel von der Wechsellinie, kommt zurück und wirft die Kartoffel sitzend vom Pony aus in den leeren Eimer. Wird der Eimer nicht getroffen, muss der Reiter die Kartoffel aufheben, wieder aufsitzen und die Kartoffel in den Eimer werfen. Eine Kartoffel, die bereits im Eimer war, aber durch den Schwung wieder herauspringt, muss nochmals sitzenden vom Pony aus in den Eimer geworfen werden. Genau so wird verfahren, wenn das Pony den Eimer umwirft. Der nächste Reiter darf starten, sobald die Kartoffel im Eimer ist und der Reiter die Start-/Ziellinie überritten hat. Wird der Eimer an der Wechsellinie oder vor der Ziellinie vom Pony oder dem Reiter umgeworfen, muss der Reiter den Eimer schnellstens wieder aufstellen.



FN-Bundesponyspiele beim 2. Württembergischen Pferdefestival 10./11. 09. 2016 in Blaubeuren

4. Spiel:

Eimerrennen (Flinke Füße)

An der Mittellinie stehen in Bahnrichtung hintereinander fünf umgestülpte Eimer im Abstand von einer Eimerbreite. Am Ende der Bahn wird ein Kegel oder eine Tonne als Wendemarke (ca. 25 m.) aufgestellt. Der erste Reiter startet auf dem Pony von der Startlinie, sitzt ab, führt sein Pony am Zügel und überquert zu Fuß die Eimerreihe. Der Reiter muss, ohne zwischendurch den Boden zu berühren, nacheinander auf alle fünf Eimer treten. Gelingt das nicht, muss er den Versuch wiederholen. Umgefallene Eimer werden vom Schiedsrichter wieder aufgestellt. Dann sitzt er, nach mind. einem Schritt auf dem Boden, wieder auf und reitet um die Wendemarke zu seiner Wechsellinie (muss auf dem Pony überritten werden) zurück. Alle Reiter absolvieren den Parcours in gleicher Weise. Wird der Kegel oder die Tonne an der Wendemarke umgeworfen, so muss diese vom Reiter ebenfalls wieder aufgestellt werden.



FN-Bundesponyspiele beim 2. Württembergischen Pferdefestival 10./11. 09. 2016 in Blaubeuren

5. Spiel:

Sackrennen (Dreibeinlauf)

Reiter 2,3 und 4 warten abgesehen an der Wechsellinie (oder Start-/Ziellinie). Reiter 1 reitet mit einem Sack (Kartoffelsack) zum anderen Ende der Bahn, wo Reiter 2,3 und 4 stehen. Reiter 1 sitzt ab, übergibt den Sack von Hand zu Hand an Reiter 2, beide steigen mit einem Bein in den Sack und laufen, die Ponys führend, zurück über die Start-/Ziellinie. Nach dem Überqueren der Ziellinie steigen Reiter 1 und 2 aus dem Sack, Reiter 2 übernimmt den Sack und reitet wiederum zum Ende der Bahn um Reiter 3 abzuholen. Anschließend holt Reiter 3 den Reiter 4 ab. Beim Laufen müssen mind. die Füße im Sack bleiben. Reiter und Pony müssen hinter der Start-/Ziellinie sein, wenn sie ihren Sacklauf beginnen und bei der Übergabe ebenfalls.



FN-Bundesponyspiele beim 2. Württembergischen Pferdefestival 10./11. 09. 2016 in Blaubeuren

6. Spiel: Flaggenrennen

Auf der Bahn stehen zwei Tonnen (ca. 90 cm hoch) als Flaggenbehälter, eine auf der Mittellinie (10 m.) und eine auf der Wechsellinie (25 m). In der Tonne auf der Mittellinie stecken vier Flaggen. Der erste Reiter erhält eine fünfte Flagge, die er im Vorbeireiten vom Pony aus in die Tonne an der Wechsellinie steckt. Auf dem Rückweg nimmt er eine Flagge aus der Tonne an der Mittellinie und übergibt sie hinter der Start- und Ziellinie vom Pony aus an den nächsten Reiter. Alle Reiter absolvieren den Parcours auf die gleiche Weise. Fällt die Flagge auf den Boden, muss der Reiter sie entweder vom Boden oder vom Pony aus aufheben und vom Pony aus in die Tonne stecken. Wenn der Reiter (auch der letzte Reiter) eine Tonne umreißt, muss er sie wieder aufrichten und die korrekte Anzahl von Flaggen einstecken (einschl. seiner eigenen Flagge). Fällt die Tonne auf der Mittellinie um, muss er die Tonne aufrichten, die Flaggen einstecken und kann das Spiel mit einer beliebigen Flagge fortsetzen. Die Flagge muss nicht nochmals vom Pony aus entnommen werden. Fällt die Flagge bei der Übergabe auf den Boden, so muss sie vom Übergebenden aufgehoben und dann vom Pony aus erneut übergeben werden. Wenn ein Reiter versehentlich die Tonne der Nachbargruppe umwirft, wird sie schnellstens von den Helfern aufgestellt. Das Spiel ist beendet, wenn der letzte Reiter mit der Flagge die Ziellinie überritten hat.



Quelle:
RuFV Saterland