

Mannschaftswettbewerb Hessische Ponyspiele

Eine Mannschaft besteht aus 4 Reitern, die im laufenden Kalenderjahr max. 14 Jahre alt werden. Das Stockmaß des Ponys darf nicht unterhalb der Bauchnabelhöhe der Reiter liegen.

Ausrüstung der Teilnehmer: Die Reitkleidung der Teilnehmer muss sportgerecht und zweckentsprechend sein. Splittersicherer Reithelm und Stiefeletten/Stiefel sind Pflicht.

Ausrüstung der Ponys: Sattel mit Steigbügeln; Schweifriemen ist erlaubt. Trensenzaum, einfach oder doppelt gebrochenes Gebiss (keine Stange, keine Gebisse mit Hebelwirkung). Gleitende Ringmartingale und Halsriemen sind erlaubt. Es darf auch ohne Sattel geritten werden.

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

Die Ponys dürfen auch geführt werden. Ausrüstung des Führenden: Handschuhe, festes Schuhwerk. Wenn Ponys geführt werden, muss der Führzügel während des gesamten Wettbewerbs durchhängen.

Alle 4 Starter einer Mannschaft starten der Reihe nach und absolvieren alle 5 Spiele. Wenn der erste Starter die Startlinie überritten hat, beginnt die Zeitmessung. Wenn der letzte Starter die Ziellinie überritten hat, wird die Zeitmessung gestoppt.

Umgeworfene oder fallengelassene Spielgeräte müssen vom Reiter aufgestellt/-hoben werden und das Spiel muss an der Stelle fortgesetzt werden. Nach dem 2. missglückten Versuch darf weitergeritten werden; die Mannschaft bekommt aber 20 Strafsekunden angerechnet. Wird nach einem missglückten Versuch ohne einen 2. Versuch weitergeritten, bekommt die Mannschaft 60 Strafsekunden angerechnet. Muss der Führer sichtbar eingreifen, werden der Mannschaft für jedes Eingreifen 20 Strafsekunden hinzugerechnet.

Sollten, nachdem alle Mannschaften gestartet sind, zwei oder mehrere Mannschaften zeitgleich sein, müssen diese Mannschaften noch einmal gegeneinander antreten; dann müssen aber nur 4 Spiele absolviert werden.

Anforderungen: Die 5 folgenden Spiele sind in einer Reihe aufgebaut; der Abstand zwischen 2 Spielen beträgt 15-20 m.

A Lanzenstoßen: Der Reiter muss die Lanze aus dem ersten Flaggenhalter herausnehmen, das Lanzenziel anreiten und umstoßen. Hat er nicht getroffen, muss er das Lanzenziel ein zweites Mal anreiten. Trifft er das Lanzenziel wieder nicht, kann er weiterreiten bekommt aber 20 Strafsekunden angerechnet. Danach muss er die Lanze in den zweiten Flaggenhalter stecken. Abstand zwischen den Flaggenhaltern 10 Meter.

B Flaggenrennen: Der Reiter muss die Flagge aus dem ersten Flaggenhalter herausnehmen und in den zweiten Flaggenhalter stecken. Abstand zwischen den Flaggenhaltern 10 Meter.

C Flinke Füße: Der Reiter reitet an 6 umgedreht aufgereichte Eimer heran und sitzt ab. Während er sein Pony/Pferd am Zügel neben sich führt, läuft er über die Eimer. Er muss dabei der Reihe nach auf alle 6 Eimer treten und darf den Boden zwischendurch nicht berühren.

D Becher versetzen: Der Reiter muss den Becher von der ersten Slalomstange auf die zweite Slalomstange setzen. Abstand zwischen den Slalomstangen 10 Meter.

E Slalom: 5 Slalomstangen, Abstand zwischen den Slalomstangen 9 Meter.

Die Startfolge wird ausgelost.

Einsatz: ... Euro pro Team

Benötigte Spielgeräte:

Lanzenstoßen: 2 Flaggenhalter, Trainingsset Lanzenstoßen

Flaggenrennen: 2 Flaggenhalter, 1 Flagge

Flinke Füße: 6 stabile Eimer; 6 umgestülpte Eimer werden in kurzen Abständen
aufgestellt. Durchmesser Öffnung 23 cm Boden 15 cm Höhe 23 cm. Becher ver-

setzen: 2 Slalomstangen, Becher

Slalom: 5 Slalomstangen