



# 20. Schulwettbewerb Reiten

## Weser-Ems

### 2009

## Sportangebot

im Rahmen der Zusammenarbeit zwischen Schule und Verein  
für Schülerinnen und Schüler  
aus Weser-Ems

- 22. September 2009** „Tag des Schulreitens“
- 30. Oktober 2009** „Kleines Finale“  
in Vechta im Rahmen des Hallenchampionates
- 6. November 2009** „Finale“  
im Rahmen der Internationalen Oldenburger Pferdetage
- Veranstalter:** Pferdesportverband Weser-Ems e.V.
- Kooperationspartner:** Landesschulbehörde, Standort Osnabrück



## 1. Reiter/Reiterinnen

Die Teilnehmer/Teilnehmerinnen müssen zum Zeitpunkt der Veranstaltung Schüler/innen einer allgemeinbildenden oder berufsbildenden Schule im Bereich der Landesschulbehörde, Abteilung Osnabrück sein. Das Paar muss aus derselben Schule kommen. Eine Mitgliedschaft in einem Reiterverein ist nicht erforderlich. Jeder Schüler, jede Schülerin ist in maximal 2 Wettbewerben teilnahmeberechtigt, pro Wettbewerb ist maximal 1 Start erlaubt.

## 2. Pferde/Ponys

Jedes Pferd/Pony ist maximal 3x teilnahmeberechtigt. Ausnahme: Trailparcours. Eine Impfung wird empfohlen. In den Ponyklassen ist das maximale Stockmaß 148 cm. In den Pferdeklassen sind Hengste nicht zugelassen.

## 3. Austragungsmodus

Die Wettbewerbe finden in der Halle statt. Startfolge nach Alphabet. Folgende 9 Wettbewerbe werden ausgeschrieben:

### A. Leistungsorientierte Wettbewerbe

1. und 2. „Punktespringen mit Joker“
3. und 4. „Kür-Dressur“ (mind. 2 Schüler/innen bilden 1 Mannschaft)
5. „Ponyspiele“ (3 Schüler/innen bilden 1 Mannschaft)

In den Wettbewerben 1. u. 2. „Punktespringen mit Joker“ wird beim „Tag des Schulreitens“ jeder Wettbewerb einzeln gewertet.

Schüler/innen, die in den Wettbewerben 1. und 2. starten, dürfen am Wettbewerb 8. nicht teilnehmen.

Für das „Kleine Finale“ in Vechta qualifizieren sich aus den leistungsorientierten Wettbewerben je Qualifikationsort:

1. und 2. „Punktespringen mit Joker“ je Wettbewerb der Tageszweite
3. und 4. „Kür-Dressur“ nur der Tageszweite aus beiden Wettbewerben
5. „Ponyspiele“ der Tageszweite

Die Sieger der einzelnen Wettbewerbe aus dem „Kleinen Finale“ qualifizieren sich für das „Große Finale“ in Oldenburg.

Für das Finale in Oldenburg qualifizieren sich aus den leistungsorientierten Wettbewerben je Qualifikationsort:

1. und 2. „Punktespringen mit Joker“ je Wettbewerb der Tagessieger
3. und 4. „Kür-Dressur“ nur der Tagessieger aus beiden Wettbewerben
5. „Ponyspiele“ der Tagessieger

Der jeweilige Tagessieger ist ggf. durch ein Stechen oder Los zu ermitteln.

### Wanderpokal

Für die Schule mit den meisten Punkten im Großen Finale des Schulwettbewerbes Reiten 2009.

Bewertungsmodus: Punktwertung je Wettbewerb Starter des Wettbewerbes +1/-1. Addition der Punkte der Teilnehmer einer Schule. Sieger ist die Schule mit der höchsten Gesamtpunktzahl. Bei Punktegleichheit entscheidet das Los.

Punktebewertung: z.B. 16 Starter in der Prüfung. 1. = 17 Punkte, 2. = 15 Punkte, 3. = 14 Punkte usw.

### B. Mitmachwettbewerbe

6. Team Duell
7. „Voltigierwettbewerb“
8. „Trailparcours“
9. „0-Runde“ bei maximal 60 cm Hindernishöhe

### C. Präsentationen

10. „Reit-AG's in Schulen stellen sich vor“

## 4. Termine und Austragungsorte

**Dienstag, den 22. September 2009** „Tag des Schulreitens“

### Orte

Bockhorn	Helle	Petersfehn	Löningen-Böen-Bunnen	Ovelgönne
Holdorf	Emsbüren	Dörpen	Herzlake	Fürstenau
Belm (Engem.)	Esens	Westerende	Norden	Tammingaburg

Die Schulen geben auf dem Meldebogen den gewünschten Austragungsort an!

**Freitag, den 30. Oktober 2009** „Kleines Finale“  
im Rahmen des Hallenchampionates im Auktionszentrum in Vechta

**Freitag, den 6. November 2009** „Großes Finale“  
im Rahmen der Internationalen Oldenburger Pferdetage in der Weser-Ems-Halle in Oldenburg



## 5. Versicherung/Transport/Kosten

Die Schüler/innen unterliegen im Rahmen dieser Schulveranstaltung dem allgemeinen Versicherungsschutz des Gemeinde-Unfallversicherungsverbandes. Die private Tierhalter-Haftpflichtversicherung des Tierhalters ist erforderlich. Für den Transport der Pferde/Ponys zu den einzelnen Veranstaltungsorten ist jeder Teilnehmer/jede Teilnehmerin selbst verantwortlich. Fahrtkosten und andere Kosten, die mit der Teilnahme an diesem Wettbewerb verbunden sind, werden nicht erstattet.

## 6. Kleidung der Reiterinnen und Reiter

Alle Teilnehmerinnen und Teilnehmer haben eine splittersichere Sturzkappe zu tragen.

## 7. Schiedsgericht

Das vom jeweiligen Veranstalter benannte Schiedsgericht entscheidet über Einsprüche während der Veranstaltung abschließend.

## 8. Meldung

Die Meldung ist auf dem beigefügten Meldebogen für jede Schule bis zum 25.08.2009 beim Pferdesportverband Weser-Ems e.V., Heidewinkel 8, 49377 Vechta vorzulegen. Meldungen per Fax werden nicht akzeptiert. Pro Schule und Wettbewerb können mehrere Mannschaften gemeldet werden. Für jede Mannschaft und jeden Wettbewerb ist ein gesonderter Meldebogen abzugeben.

Für Rückfragen stehen vom Pferdesportverband Weser-Ems e.V. Sandra Bührmann (04441/914020) und Roger Ellger /04441/914022) zur Verfügung.

Zeitpläne und Teilnehmerlisten werden aus Zeitgründen im Internet unter [www.psvwe.de](http://www.psvwe.de) veröffentlicht.

## A. Leistungsorientierte Wettbewerbe

### 1. und 2. „Punktespringen mit Joker“

Zu überwinden ist von jedem Schüler/jeder Schülerin ein Parcours mit 6 Hindernissen mit steigendem Schwierigkeitsgrad von 50 – 90 cm Höhe. Dabei werden bei fehlerfreiem Überwinden von Hindernis 1 = 1 Pkt., Nr. 2 = 2 Pkt., Nr. 3 = 3 Pkt., usw. vergeben. Bei einem Hindernisfehler werden an dem betreffenden Hindernis keine Punkte vergeben. Bei einer Verweigerung werden ebenfalls an diesem Hindernis keine Punkte vergeben. Dritter Ungehorsam, u./o. Sturz des Reiters /Pferd/Pony führen zum Ausschluss. Max. 21 Punkte sind erreichbar. Als Alternativhindernis zum letzten Hindernis wird ein so genannter „Joker“ mit erhöhtem Schwierigkeitsgrad und doppelter Punktzahl angeboten. Bei Abwurf/Ungehorsam des „Jokers“ werden diese Punkte (12) von den bisher erreichten abgezogen. (Max. 27 Punkte bei erfolgreichem Überwinden des Jokers). Eine Zeitwertung erfolgt nur im Stechen. (Ausnahme: Bei 30 und mehr Startern wird das Punktespringen schon im Umlauf nach Punkten und Zeit bewertet und das Stechen entfällt). Im Übrigen gilt: Zäumung auf Trense, gleitendes Ringmartingal erlaubt.

### 3. und 4. „Kürdressur mit Kostümen“

Jede Mannschaft, bestehend aus 2 Schülern/innen, in Kombination mit weiteren Aktiven hat ihre 2 Pferde/Ponys zu einem selbst gewählten Thema max. 5 Min. (von Gruß zu Gruß) plus 2 Min. für Auf- und Abbauphase auf einer Fläche von 20x40 m vorzustellen. Das Thema ist vorab zu nennen. Es besteht Kostüm- und Musikpflicht (CD). Die Bewertung erfolgt mit Noten von 0 (nicht ausgeführt) bis 10 (ausgezeichnet) für den Inhalt, die Ausführung und der Gesamteindruck im Verhältnis 1:1:2. Überschreiten der 5 Min. bringt 4 Punkte Abzug von der Gesamtwertung. Zäumung auf Trense. Die folgenden Hilfszügel sind erlaubt: gleitendes Ringmartingal, beidseitige einfache Ausbindezügel, doppelte Ausbinde-(Lauffer-)zügel und Dreieckszügel.

### 5. „Ponyspiele“

Jede Mannschaft besteht aus 3 Schülern/innen und einem Pony. Die Größe der Ponys (Widerrishöhe) muss der Körpergröße der Schüler angepasst sein (Nabelhöhe = Mindestponygröße). Nicht einhalten führt zum Ausschluss. Sattel ohne Steigbügel erlaubt. In jedem Durchgang starten 2-3 Mannschaften und haben jeweils 2 Teilprüfungen nacheinander zu absolvieren. Es werden 2-3 parallel laufende Bahnen angelegt. Dieselbe Linie am Ende der Bahn bildet die Start- und Ziellinie. In Zwischenräumen von ca. 10 m werden auf jeder Bahn 4-5 Slalompfosten aufgestellt.

- a) „**Slalom – Stafetten – Reiten**“ Auf das Startzeichen hin startet jeweils der 1. Teilnehmer. Er reitet in beiden Richtungen durch die Slalomreihe. Nach Rückkehr zur Startlinie übergibt er dem 2. Teilnehmer das Pony. Die 2. und 3. Teilnehmer der Mannschaft reiten ebenso. Umgeworfene Pylonen müssen von den Mannschaftsteilnehmern sofort wieder aufgestellt werden. Die Ponys dürfen nicht über die Ziellinie geführt werden!



#### b) „Becher – Rennen“

Beim Becher-Rennen stehen 4 Pylonen hintereinander, im Abstand von ca. 7 m. In diesen Pylonen stecken Stäbe. Auf den ersten 3 Stäben steckt je 1 Becher. Auf das Startzeichen hin startet jeweils der 1. Teilnehmer und steckt den 3. Becher auf den 4. Stab. Nach Rückkehr zur Startlinie übergibt er dem 2. Teilnehmer das Pony. Der 2. Reiter reitet los und steckt den 2. Becher auf den 3. Stab usw. Die Becher müssen aus festem Kunststoff bestehen. Glas ist nicht geeignet.

Im Finale in Oldenburg und im Kleinen Finale in Vechta starten im ersten Durchgang alle Mannschaften gegen die Uhr (in den Rennen „Slalom-Stafetten-Reiten“ und „Becher – Rennen“). Im zweiten Durchgang, der nach K.O.-System erfolgt, starten die 4 zeitschnellsten Mannschaften im Tennisball-Rennen.

#### „Tennisball – Rennen“

Es wird auf mehreren Bahnen parallel gestartet. Am Start steht ein Eimer, am anderen Ende ein Eimer mit Tennisbällen. Auf das Startzeichen hin startet der erste Reiter jeder Mannschaft, holt einen Tennisball und bringt diesen zu seinem Eimer, dann den zweiten und zum Schluss den dritten.

Zu beachten: Pro Bahn darf nur ein Tennisball transportiert werden. Sollte ein Reiter einen Tennisball verlieren, muss er absitzen und den Tennisball wieder aufheben. Erst dann darf der Ritt fortgesetzt werden. Der Reiter muss zu Pony sitzen, wenn er den Tennisball in den Eimer wirft.

### B. Mitmachwettbewerbe

Bei den Wettbewerben 6. – 9. erfolgt keine Rangierung.

#### 9. Team-Duell

Eine Mannschaft besteht aus:

1 Reiter mit Pony

1 Fußballspieler

1 Läufer, der den Fußball in einer Schubkarre (85 l Wanne mit einer Seitenhöhe von max. 25 cm transportiert.

Die Größe des Ponys (Widerrishöhe) muss der Körpergröße der Schüler angepasst sein (Nabelhöhe = Mindestponygröße). Es werden 2-3 parallel laufende Bahnen angelegt. Siehe Anlage III. Die Linie am Ende der Bahn bildet die Start- und Ziellinie. In den laufenden Zwischenräumen von ca. 6 m werden auf jeder Bahn 4 Slalompfosten aufgestellt und ein Wendepunkt. Leicht versetzt zur Slalombahn wird eine Reihe mit 4 Steinen (3DF möglichst Kalksandsteine, Länge 24 cm, Breite 17,5 cm, Höhe 11,5) auf den Boden gelegt.

Der Reiter beginnt mit dem Spiel. Er reitet zuerst durch die Slalomreihe, umreitet den Wendepunkt und reitet zu den Steinen. Springt von seinem Pony und läuft über die Slalomsteine mit dem Pony an der Hand. Danach sitzt der Reiter wieder auf und reitet über die Ziellinie. Im Anschluss dribbelt der Fußballspieler mit einem normalen Fußball (Plastikball) durch die Slalomreihe, umrundet die Wendemarke und läuft mit dem Ball am Fuss geradewegs zurück zur Start-/Ziellinie.

Der Fußballspieler legt den Ball in die Schubkarre des Läufers. Der Läufer läuft mit der Schubkarre durch die Slalomreihe umrundet die Wendemarke und läuft geradewegs mit dem Ball in der Schubkarre zur Start-/Ziellinie zurück. Umgeworfene Slalompfosten müssen durch den Reiter, Fußballspieler bzw. Läufer selbst aufgestellt werden. Fällt der Ball aus der Schubkarre, so muss er durch den Läufer wieder aufgeladen werden. Die Zeit wird vom durchreiten der Startlinie des Reiters bis zum durchlaufen der Ziellinie des Läufers mit der Schubkarre genommen. Das Team, das die Aufgaben am schnellsten löst ist der Tagessieger im Team-Duell.

#### 7. Voltigierwettbewerb (Beispiele siehe Anlage I)

Eine Gruppe besteht aus 4-6 Voltigierern. Es wird nach einer selbst ausgedachten Geschichte voltigiert, gemäß Kleinem Hufeisen. Es besteht Kostüm- und Musikpflicht. Jedes Kind muss entweder 1 Pflichtübung oder 1 Kürübung voltigieren. Die Geschichte wird während der Vorstellung vorgelesen/vorgetragen. Gesamt-/Höchstzeit: 8 Min. mit Ein- und Auslauf.



## 8. Integrationswettbewerb „Trailparcours“ (Skizze siehe Anlage II)

Sichere Schüler/innen reiten alleine, weniger geübte Schüler/innen und behinderte Schüler/innen werden geführt, Gerten und Sporen sind nicht erlaubt. Der Parcours besteht aus fünf Aufgaben („Hindernisse“). Der Reiter hat zwei Minuten Zeit. Innerhalb dieser Zeit sind die Aufgaben in der vorgeschriebenen Reihenfolge möglichst oft zu absolvieren. Reiter, die an diesem Wettbewerb teilnehmen, sind in keinen anderen WB als Reiter zugelassen. Ausgenommen Wettbewerb Nr. 6,9,10.

### 1. „Einkaufstaschentransport“:

Eine Stoffeinkaufstasche muss von einem Hindernisständer geholt, zum nächsten getragen und aufgehängt werden. 2 Punkte

### 2. „Egg and Spoon“:

Ein Helfer reicht dem Reiter Ei und Suppenlöffel. Mit dem Ei auf dem Löffel müssen ca. 15 Meter geritten werden (Stelle markieren). Trab erlaubt aber nicht erforderlich 5 Punkte

### 3. „Parkplatz“:

Das Pferd wird in einem Viereck aus 4 Hindernisstangen angehalten. Der Reiter sitzt ab, geht einmal um sein Pferd, sitzt wieder auf. Es gibt Punkte, wenn das Pferd im Viereck bleibt. (Wenn der behinderte Schüler nicht absitzen kann, geht sein Betreuer um das Pferd.) 3 Punkte

### 4. „Plastikplane“:

Man reitet über eine Plastikplane. 4 Punkte

### 5. „Labyrinth“:

Man reitet (vorwärts) durch ein Labyrinth aus 6 Hindernisstangen 2 Punkte  
Höchstpunktzahl: 16 Punkte

Tagessieger ist der, der in zwei Minuten am meisten Punkte erreicht hat.

## 9. O-Runde

Zu überwinden ist von jedem Schüler/in ein Parcours von 6-7 Hindernissen mit einer maximalen Hindernishöhe von 60 cm.

## 10. Reit-AG`s in Schulen stellen sich vor

Reit-AG`s präsentieren sich auf Stellwänden



# Meldebogen

(Kopiervorlage, Meldeschluss ist der 25. August 2009)  
Meldungen per Fax werden nicht akzeptiert



Absender der Schule:

Pferdesportverband Weser-Ems e.V.  
Heidewinkel 8

49377 Vechta

## 20. Schulwettbewerb Reiten am 22. September 2009

### A. Leistungsorientierte Wettbewerbe

	1	Teilnehmer 2	3
1. Punktespringen mit Joker Klasse 1-6	( )	( )	( )
2. Punktespringen mit Joker ab 7. Klasse	( )	( )	( )
3. Kürdressur Klasse 1-6	( )	( )	( )
Zahl der weiteren TeilnehmerInnen	( )		
4. Kürdressur ab 7. Klasse	( )	( )	( )
Zahl der weiteren TeilnehmerInnen	( )		
5. Ponyspiele	( )	( )	( )

### B. Mitmachwettbewerbe

6. Team Duell	( )	( )	( )
7. Voltigierwettbewerb	( )	( )	( )
8. Integrationswettbewerb „Trailparcours“	( )	( )	( )
9. 0-Runde	( )	( )	( )

### C. Präsentation

10. Reit-AG's in Schulen stellen sich vor	( )	( )	( )
-------------------------------------------	-----	-----	-----

	Teilnehmer 1	Teilnehmer 2	Teilnehmer 3
Name:	_____		
Vorname:	_____		
Geburtsjahr:	_____		
Name Pferd:	_____		
Name Pony:	_____		

Teilgenommen wird in: \_\_\_\_\_  
(Es ist der nächstliegende Austragungsort anzugeben)

Name und Anschrift  
der betreuenden Personen \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

Fax und/oder E-Mail: \_\_\_\_\_

Fax und/oder E-Mail der Schule: \_\_\_\_\_  
(Bitte die vollständige Anschrift in Druckbuchstaben angeben)

Datum: \_\_\_\_\_ Schulleitung: \_\_\_\_\_



## Beispiel für eine Geschichte zum Voltigierwettbewerb:

### **Die Gespenster**

Auf der Burg Eulenstein hausten seit uralten Zeiten acht kleine Gespenster und ihr großer Freund. Es waren kleine harmlose Nachtgespenster, die niemanden etwas zu leide tun, außer man ärgert sie. Tagsüber schliefen sie unter einem großen Tuch immer in der Nähe ihres Freundes. Alle Gespenster waren sich einig, den nächsten Tag nicht zu verschlagen, sondern einmal im hellen auf ihrem Freund zu turnen. Als die ersten Sonnenstrahlen zu merken waren versuchte Rico (Pferd) die kleinen Gespenster zu wecken. Alle reckten und streckten sich und mochten die Augen nicht öffnen, weil die Sonne in ihren Augen brannte. Jedes Gespenst suchte sich fast blind halt an Rico und er bringt alle an einen sicheren Platz. Er ging langsam los und wunderte sich weil noch kein Gespenst auf seinem Rücken turnte. Rico merkte sehr schnell wie unsicher die kleinen weißen Gespenster waren aber das erste Kind steigt mutig auf seinem Rücken turnte. Rico merkte sehr schnell wie unsicher die kleinen weißen Gespenster waren aber das erste Kind steigt mutig auf seinen Rücken. Die anderen Gespenster erkunden ganz neugierig die Reithalle. Als alle Gespenster auf ihren Freund geturnt haben werden sie langsam wieder müde und verkriechen sich.

## **Anlage II      Vorschlag für einen Behinderten-gerechten Trailparcours**

