

**Essen i.O.
Finale Ponyspiele Weser-Ems
21.04.2024**

WB

Veranstalter: RUFV Essen i.O. e.V.

Nennungsschluss: **08.04.2024**

Ansprechpartner:

Frau

Raphaela Meyer

Heidewinkel 8

49377 Vechta

Tel.: 04441 / 9140-10

eMail: meyer@psvwe.de

Vorläufige ZE

Sonntag ab 10.00 Uhr

Teilnahmeberechtigung

A. Zugelassen sind die 30 besten Mannschaften prozentual aufgeteilt auf die einzelnen Ligen.

Besondere Bestimmungen

- Die Einsätze von 10,00 € je Mannschaft sowie für jeden reservierten Startplatz 1,50 € Ausbildungs- u. Förderungsbeitrag sind der Nennung beizufügen.
- Mit der Nennung sind die Mannschaftsführer, mindestens ein Bahnrichter und ein Zeitnehmer zu benennen. Diese sollen mit den Spielregeln der Spiele vertraut sein. Bei Ausfall dieser Personen hat die Mannschaft für Ersatz zu sorgen.
- Nur die Mannschaftsführer haben das Recht auf Eingabe einer Beschwerde oder eines Protestes. Über diese entscheiden die am Spiel eingeteilten Bahnrichter und Zeitnehmer.
- Die Startfolge für die Ponyspiele wird von der Geschäftsstelle PSVWE ausgelost.
- Vor Beginn der Spiele findet eine Besprechung der Bahnrichter und Zeitnehmer statt.
- Vorlauf: Es werden die Spiele Slalomrennen mit Pylonen und Tennisbällen, Becher versetzen, Kartoffelrennen, Eimerrennen, Sackrennen und Flaggenrennen einzeln nach Zeit gespielt.
- Finale: Die 9 zeitschnellsten Mannschaften des Vorlaufs nehmen an dem Finallauf mit 3 Spielen – (Sacklaufen, Eimerrennen, Flaggenrennen) teil. Diese werden in Reihe nacheinander nach Zeit gespielt.
- Die drei schnellsten Mannschaften des 9er Durchgangs spielen gegeneinander um den Sieg und die Plätze 2 und 3 (K.o.– Rennen)
- Weitere Platzierung (4-9) erfolgt nach den Zeiten aus dem Finale, weitere (10- 30) entsprechend der Zeiten aus dem Vorlauf.
- Die Übergaben/Wechsel während der Spiele erfolgen innerhalb einer Wechselzone. Sobald das Spiel begonnen hat, darf sich nur das nächste zu startende Paar sowie ein weiteres Teammitglied als Helfer in der Wechselzone (6m – 8m je nach Platz-bzw. Hallengröße) aufhalten.
- Trainer dürfen zu keiner Zeit während eines Spiels die Wechselzone betreten und helfen
- Wird ein Reiter von einem Reiter einer anderen Spielbahn behindert, ist dies vom Bahnrichter deutlich anzuzeigen. Die Mannschaft, des im Spielablauf behinderten Reiters, erhält für das Spiel je angezeigter Behinderung 5 Sekunden gutgeschrieben.
- Stürzt ein Reiter und das reiterlose Pony behindert andere Mannschaften, wird das Spiel neu gestartet, entweder mit dem gestürzten Reiter oder nur mit den anderen 2 Mannschaften.
- Wenn ein Pony während eines Spiels ausfällt, scheidet die Mannschaft aus. Bei Ausfall vor dem 1. Spiel darf ein genanntes Ersatzpony starten.
- Die Ponys dürfen in keiner weiteren Mannschaft starten
- Die Zeitnahme erfolgt nach dem Kommando Auf die Plätze – fertig – los, die Zeit wird gestoppt, wenn das Pony mit allen vier Hufen die Ziellinie überwunden hat, einschließlich Reiter mit Staffelstab, Sack oder Flagge.

Beschaffenheit der Prüfungsplätze

Prüfungsplatz: 4.000 m² Ebbe-Flut

Abreiteplatz: 20 x 60 m., Sand, bei schlechter Witterung 20 x 40 m

Ausrüstung der Teilnehmer:

- Die Reitkleidung soll funktional sein
- Das Tragen einer splittersicheren Dreipunkt-Reitkappe ist Pflicht
- Es muss knöchelhohes Schuhwerk getragen werden.
- Sporen und Gerte sind nicht erlaubt.
- Der letzte Reiter eines Spiels muss durch ein farbiges Band deutlich an der Reitkappe oder am Arm gekennzeichnet sein.

Ausrüstung der Ponys:

- Trensenzaum mit oder ohne Reithalter
- Es ist ohne Sattel, Longiergurt, Sattelkissen etc. zu reiten.
- Beinschutz ist erlaubt.

Zugelassene Ponys:

Ponys: 4j.+ält

Zugelassene Reiter:

Junioren Jahrgang. 2010+jünger .Die Reiter müssen größtmäßig zu den Ponys passen. Das Stockmaß der Ponys darf nicht unterhalb der Bauchnabelhöhe der Reiter liegen.

Eine Mannschaft besteht aus max. 4-6 Reitern und 4 Ponys. Es dürfen sich pro Spiel nur 4 Reiter in der Bahn befinden.

Vorlauf

Slalomrennen mit Tennisbällen

Es werden in einer Reihe 5 Kegel mit Tennisbällen in einem Abstand von 6 m aufgestellt. 1. Kegel in 4m von der Startlinie entfernt. 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 in der Wechselzone sitzend 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.

Becher versetzen

Der erste Reiter 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, bringt den Becher auf den nun leeren Stab 4 und reitet zurück. Reiter drei 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 oder Kegel werden von den Reitern selbstständig aufgerichtet.

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. Auch eine Kartoffel, die bereits im Eimer war, aber durch den Schwung wieder herausspringt, muss nochmals sitzend vom Pony aus in den Eimer geworfen werden. Genauso wird verfahren, wenn das Pony oder der Reiter den Eimer beim Einwerfen 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 an der Ziellinie (nach Einwurf der Kartoffel) vom Pony bzw. vom Reiter umgeworfen, muss der Reiter den Eimer mit den Kartoffeln schnellstens wieder aufstellen.

Eimerrennen (Flinke Füße)

An der Mittellinie stehen in Bahnrichtung hintereinander fünf umgestülpte Eimer im Abstand von einer Eimerbreite. Am Ende der Bahn (14 m) wird ein 6. Eimer, ein Kegel oder eine Tonne als Wendemarke 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. Dann sitzt er, nach mind. einem Schritt auf dem Boden, wieder auf und reitet um die Wendemarke zurück zur Start-/Ziellinie (muss auf dem Pony überritten werden). Alle Reiter absolvieren den Parcours in gleicher Weise. Stößt der Reiter oder sein Pony einen oder mehrere der fünf Eimer um, werden sie schnellstens vom zuständige Bahnrichter wieder aufgestellt und der Reiter muss noch einmal über die gesamte Eimerreihe laufen. Wird der Eimer, Kegel oder die Tonne an der Wendemarke umgeworfen, so muss er vom Reiter wieder aufgestellt werden.

Sackrennen (Dreibeinlauf)

Reiter 2,3 und 4 warten abgesessen 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 je 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 komplett hinter der Start-/Ziellinie sein, wenn sie ihren Sacklauf beginnen und bei der Übergabe ebenfalls.

Flaggenrennen

Auf der Bahn stehen zwei Tonnen (40x40 cm, 90 cm hoch) als Flaggenbehälter, eine auf der Mittellinie (14 m.) und eine auf der Wechsellinie (28 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 zurück in die Tonne stecken. Wenn der Reiter (auch der letzte Reiter) eine Tonne umreißt, muss er sie wieder aufstellen und die korrekte Anzahl von Flaggen einstecken (einschl. seiner eigenen Flagge). Fällt die Tonne auf der Mittellinie um, muss er die Tonne aufstellen, 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 Übergabenden aufgehoben und dann vom Pony aus erneut übergeben werden. Falls auf dem Rückweg 2 Flaggen mitgenommen werden, muss vor der Übergabe an den nächsten Reiter eine Flagge zurück in die Tonne gebracht werden. Das Spiel ist beendet, wenn der letzte Reiter mit der Flagge die Ziellinie überritten hat.

Ehrenpreise

Schärpen und Wanderpokal der siegenden Mannschaft

Der Wanderpokal bleibt im Besitz der siegenden Mannschaft, wenn dieser 3x hintereinander oder 5 x außerhalb der Reihe von ihr gewonnen wurde.

Schleifen und Urkunden für alle Teilnehmer. Es werden alle teilnehmenden Mannschaften platziert.

Einsatz: 10 €; SF: ausgelost

Einsatz fällig bei Nennung (siehe Formular)

RUFV Essen i.O. e.V.