

Reglement Mannschaftswettbewerb Hessische Ponyspiele

Alle 4 Starter einer Mannschaft starten der Reihe nach und absolvieren alle 5 Spiele.

Wenn der erste Starter die Startlinie übertreten hat beginnt die Zeitmessung.

Wenn der letzte Starter die Ziellinie übertreten hat wird die Zeitmessung gestoppt.

Umgeworfene oder fallengelassene Spielgeräte müssen vom Reiter aufgestellt/-gehoben werden und das Spiel an der Stelle fortgesetzt werden.

Nach einem 2. missglückten Versuch, darf weitergeritten werden; die Mannschaft bekommt aber 20 Strafsekunden angerechnet.

Wird nach einem missglückten Versuch weitergeritten ohne einen 2. Versuch, bekommt die Mannschaft 60 Strafsekunden angerechnet.

Sollten, nachdem alle Mannschaften gestartet sind, 2 oder mehrere Mannschaften zeitgleich sein, müssen diese Mannschaften noch mal gegeneinander antreten, dann aber nur noch 4 Spiele absolvieren.

Wenn Ponys geführt werden, muss der Führzügel während des gesamten Wettbewerbes durchhängen.

Muss der Führer sichtbar eingreifen, werden für jedes Eingreifen der Mannschaft 20 Strafsekunden hinzugerechnet.

Die fünf folgenden Spiele sind in einer Reihe aufgebaut
Abstand zwischen 2 Spielen 15-20 m

1. 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.
2. Flaggenrennen: der Reiter muss die Flagge aus dem ersten Flaggenhalter herausnehmen und in den 2. Flaggenhalter stecken. Abstand zwischen den Flaggenhaltern 10 Meter.
3. Flinke Füße: der Reiter reitet an die 6 umgedrehten 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 sechs Eimer treten und darf den Boden zwischendurch nicht berühren.
4. Becher versetzen: der Reiter muss den Becher von der ersten Slalomstange auf die zweite Slalomstange setzen. Abstand zwischen den Slalomstangen 10 Meter.
5. Slalom: 5 Slalomstangen Abstand zwischen den Slalomstangen 9 Meter.

Spielgeräte

1. Lanzenstoßen: 2 Flaggenhalter Trainingsset Lanzenstoßen
2. Flaggenrennen: 2 Flaggenhalter 1 Flagge
3. Flinke Füße: 6 stabile Eimer; sechs umgestülpte Eimer werden in kurzen Abständen aufgestellt. Durchmesser Öffnung 23cm Boden 15cm Höhe 23cm
4. Becher versetzen: 2 Slalomstangen Becher
5. Slalom: 5 Slalomstangen