



MOUNTED GAMES

Regeln und Bestimmungen

herausgegeben vom Verband für Reiterspiele e.V. Mounted Games Deutschland
auf der Grundlage des Regelbuches der International Mounted Games Association.
(Stand: 04.03.2017)

Zur leichteren Lesbarkeit wird statt Pony / Pferd nur von Pony gesprochen,
statt Reiter / Reiterin nur von Reiter, statt Trainer / Trainerin nur von Trainer.
Änderungen gegenüber 2016 sind rot hervorgehoben.

B. Allgemeine Spielregeln

Diese Bestimmungen sind anzuwenden auf alle Spiele, es sei denn,
sie werden durch Regeln für einzelne Spiele ausdrücklich außer Kraft gesetzt.

1. Spielfeldmarkierungen

Die Arena ist ein abgesperrtes Areal, innerhalb dessen sich das Spielfeld befindet. Das Spielfeld ist das Areal, das mit Markierungen für die Spiele kenntlich gemacht ist. Das Spielfeld wird wie im anliegenden Diagramm markiert. Alle Bahnen haben die gleiche Breite. Jede Bahn ist mindestens 7 m breit. Steht genügend Platz zur Verfügung, sollten die Bahnen auf 9 m verbreitert werden. Eckfahnen stehen an jedem Ende der Start/Ziel- und der Wechsellinie. Die Eckfahnen bleiben während des ganzen Turniers stehen. Die Reiter müssen die Linien zwischen diesen beiden Fahnen überqueren. Die Markierungen für die Slalomstangen müssen einen Durchmesser von 15 cm haben, für die anderen Geräte 40 cm. Der Schiedsrichter teilt vor Wettbewerbsbeginn mit, ob das Spielfeld wie oben beschrieben markiert wurde. Sollten Markierungen undeutlich oder verwischt sein, entscheidet der Schiedsrichter, ob die Regel Gültigkeit hat. Wenn ein Spielfeld markiert ist, müssen umgestoßene/versetzte Geräte so platziert werden, dass sie innerhalb bzw. auf der Markierung stehen oder sie zumindest berühren. Sowie das Spiel begonnen hat, darf sich außer dem als nächstes startenden Pony kein anderes in dieser 9-m-Box aufhalten. Trainer dürfen zu keiner Zeit während eines Spiels die 9-m-Box betreten.

2. Zerbrochene Geräte

Zerbrochenes Gerät hat die Eliminierung der Mannschaft bzw. des Reiters oder Paares zur Folge. Ein durchstochener „Litter“ gilt nicht als zerbrochen, wenn er während des Spiels durchstochen wurde. Der Verlust einer Flagge vom Flaggenstab führt nicht zur Eliminierung.



3. Die Übergabe

3.1. Alle vier Hufe der an der Übergabe beteiligten Ponys müssen bei der Übergabe hinter der Start/Ziellinie bzw. Wechsellinie sein. Ist dies nicht der Fall, erfolgt eine Disqualifikation, es sei denn, der Reiter kehrt um und reitet erneut über die Linie.

3.2. Wenn ein Gerät bei der Übergabe außerhalb des Spielfeldes zu Boden fällt, darf jeder der beiden an der Übergabe beteiligten Reiter es aufheben.

3.3. Wenn ein Gerät ins Spielfeld fällt oder gestoßen wird, darf der nächste Reiter es aufheben, muss aber zuerst über die Linie zurück, bevor er weiter reitet.

3.4. Ein Gerät gilt als innerhalb des Spielfeldes liegend, wenn es auf der Wechsellinie bzw. Start/Ziellinie liegt oder diese berührt.

3.5. Alle Übergaben müssen von Hand zu Hand erfolgen.

4. Geräte hinter der Wechsellinie

Wenn ein auf dem Boden liegendes Gerät (z.B. Socken, Litter, etc) von seiner Position hinter der Wechsellinie in die Arena gestoßen wird, kann dieses von einem beliebigen Reiter aufgenommen werden. Der Reiter und sein Pony müssen einmal die Wechsellinie überqueren, bevor oder nachdem sie das Gerät aufgenommen haben.

5. Hilfestellung

Kein Reiter darf einem anderen bei der Bewältigung seiner Aufgabe helfen, es sei denn, sie sind beide an der Übergabe beteiligt oder bestreiten das Spiel als Paar.

6. Umgang mit den Geräten

Sofern in den einzelnen Spielregeln nicht anders beschrieben muss jede Aufgabe, in der ein Gerät aufgenommen, abgestellt, oder –gelegt wird, vom Pony aus versucht werden. Erst nach einem eindeutigen Versuch darf der Reiter absteigen und die Aufgabe vom Boden erfüllen.

7. Fallengelassene Gegenstände

7.1. Wenn ein Gerät zu Boden fällt, während der Reiter versucht, es aufzunehmen oder abzustellen/legen/werfen, darf er absteigen, um das Gerät an seinen vorgeschriebenen Platz zu befördern, es sei denn, die Regeln für ein spezielles Spiel sagen etwas anderes aus. Der Reiter muss jedoch wieder aufsitzen, um seine Aufgabe zu beenden.

7.2. Der Reiter darf das Spiel mit einem gleichen Gerät fortsetzen, nicht unbedingt mit dem, das er ursprünglich hielt.



7.3. Wenn sich ein Gerät aus seiner vorgeschriebenen Position bewegt, nachdem ein Reiter die Ziellinie passiert hat und der nächste Reiter gestartet ist, obliegt es diesem, das Gerät wieder in die vorgeschriebene Position zu bringen. Dazu muss er sofort zu dem außer Position geratenen Gerät reiten, es korrigieren und sodann erneut über die Start/Ziellinie reiten, bevor er mit seiner Aufgabe das Spiel fortsetzt.

7.4. Wenn sich ein Gerät aus seiner vorgeschriebenen Position bewegt, nachdem der letzte Reiter der jeweiligen Mannschaft die Ziellinie passiert hat, braucht dieser keine Korrektur mehr durchführen.

8. Außer Position geratene Gegenstände

Wenn ein Gerät, das normalerweise hinter der Wechsellinie auf dem Boden liegt, ins Spielfeld gestoßen oder geschoben wird, darf ein nachfolgender Reiter es aufnehmen, vorausgesetzt, dass er vor oder nach dem Aufnehmen die Wechsellinie überquert, bevor er das Spiel fortsetzt. Geräte können, wenn nötig, mit der Hand neu geordnet werden.

9. Stürze

Stürzt ein Reiter und verliert dabei sein Pony, muss er, nachdem er sein Pony wieder eingefangen hat, zu der Stelle zurückkehren, an dem er sich von seinem Pony trennte, und das Spiel fortsetzen. Ein reiterloses Pony, das das markierte Spielfeld verlassen hat, muss außerhalb des Spielfeldes festgehalten werden, wo es der Reiter abholt.

Bemerkung: Ein nach einem Sturz frei laufendes Pony darf hinter der Ziel/Wechsellinie auch von Dritten, die sich erlaubterweise in der Arena befinden eingefangen und bis an die 9-m-/Wechsellinie gebracht werden, wo der Reiter es abholt, um zum Ort des Sturzes zurückzukehren.

Wird wegen eines nach einem Sturz frei laufenden Ponys abgepfiffen, kann je nach Situation sowohl die Regel über Verletzung (B 14) entsprechend angewandt werden als auch auf Behinderung erkannt werden mit der Folge, dass beim Neustart die betreffende Mannschaft nicht teil nimmt und 0 Punkte erhält.

10. Der Kontakt mit dem Pony

Der Reiter muss während des Spiels stets mit seinem Pony im Kontakt bleiben, es sei denn, es wird in einem Paarspiel von seinem Partner gehalten. Wenn der Reiter den Kontakt mit seinem Pony verloren hat, muss er das Spiel an der Stelle fortsetzen, wo der Kontakt verloren ging. Ein Pony darf nicht am Gebiss geführt oder festgehalten werden. Ein Führen mit der Hand am Kopf z.B. am Nasenrücken des Ponys ist ebenfalls nicht erlaubt.

11. Die Fehlerberichtigung

Der Reiter darf zurückkehren, um seinen Fehler zu berichtigen, auch wenn er die Ziel- bzw. Wechsellinie bereits überschritten hat, es sei denn, der Schiedsrichter hat das Spiel bereits abgepfiffen. Fehler müssen vor dem Weitermachen in der richtigen Reihenfolge berichtigt werden.



12. Die Behinderung

Der Reiter muss während des gesamten Spiels auf seiner Bahn bleiben. Wenn er von seiner Bahn abkommt und dabei eine andere Mannschaft/einen anderen Reiter behindert, wird seine Mannschaft/der Reiter vom Spiel ausgeschlossen. Als Behinderung wird es angesehen, wenn ein Reiter oder Pony einen anderen Reiter zum Ausweichen oder zur Verlangsamung seines Tempos zwingt.

Bemerkung: Behinderungen können auch hinter der Start/ Ziel- bzw. Wechsellinie erfolgen. Die gedachte Bahneinteilung setzt sich über diese Linien hinaus fort. Soweit möglich soll auch darauf geachtet werden, dass nicht wartende Reiter oder solche, die das Spiel schon beendet haben, sich zwischen die Ponys anderer Mannschaften mischen und so für Irritation sorgen.

13. Umgestoßene Geräte

Wenn eine Mannschaft/ein Reiter Geräte einer anderen Mannschaft/eines anderen Reiters umstößt oder entfernt, wird seine Mannschaft/der Reiter vom Spiel ausgeschlossen. Der Reiter / die Mannschaft darf keinen Versuch unternehmen, die umgestoßenen oder entfernten Geräte wieder in die ursprüngliche Position zu bewegen, sondern hat sich sofort zu seiner eigenen Bahn zurückzubewegen. Linienrichter machen bei einem entsprechenden Verstoß einer Mannschaft / eines Paares / eines Reiters/ den Schiedsrichter hierauf durch Heben der Flagge während des Spiels aufmerksam. Das Spiel kann nach Ermessen des Schiedsrichters abgebrochen und wiederholt werden. Die Mannschaft/ der Reiter, die/der den Regelverstoß begangen hat, darf an der Wiederholung nicht teilnehmen.

14. Eliminierung

Eine/ein in einem Spiel eliminierte Mannschaft/eliminierter Reiter erhält für dieses Spiel keine Punkte. Wenn ein zur Disqualifikation führender Regelverstoß begangen wird, nachdem ein Spiel beendet wurde und bevor das nächste Spiel beginnt, wird der Reiter / das Paar/das Team vom nächstfolgenden Spielausgeschlossen. Begeht ein Reiter / Paar /Team mehr als einen zur Disqualifikation führenden Regelverstoß bei einem Spiel, so wird es nur für dieses Spieldisqualifiziert.

15. Slalomstangen

Wenn die Regeln das Reiten durch Slalomstangen vorschreiben, haben die folgenden Fehler, falls nicht berichtigt, eine Eliminierung zur Folge:

(a) Passieren der Slalomstange auf der falschen Seite;

(b) Umreißen und nichtwiederaufstellen einer Stange;

Bemerkung: Eine Stange gilt als umgerissen, wenn ihr oberes Ende den Boden oder das Gras berührt oder die Spitze vollständig aus dem Boden gerissen wurde.

(c) Wenn der Reiter eine Stange umgerissen hat, muss er nach dem Wiederaufstellen noch einmal an dieser Stange, egal an welcher Seite, vorbeireiten.

Bemerkung: Der Reiter darf eine Stange mit der Hand berühren, um sie vor dem Umfallen zu bewahren.



Bemerkung: Die Schiedsrichter haben sich darauf geeinigt, es bei allen Fehlerkorrekturen beim Slalom ausreichen zu lassen, wenn der Reiter hinter die falsch passierte Stange zurückkehrt und von dort den Slalom fortsetzt. Hierfür spricht die Einheitlichkeit der Fehlerkorrektur und der Umstand, dass kaum ein Linienrichter zuverlässig für jede Mannschaft wird nachhalten können, ob der jeweilige Reiter die erste Stange links oder rechts passiert hat.

16. Spielabbruch

Wenn der Schiedsrichter wegen einer Verletzung das Spiel unterbricht, nimmt die betroffene Mannschaft nach dem Wiederanpfeiff nicht mehr an dem laufenden Spiel teil und erhält die niedrigste Punktzahl für dieses Spiel, es sei denn, die Verletzung war Folge einer Behinderung durch einen anderen Reiter / ein anderes Paar / Team.

Wird nach Verletzung das Spiel unterbrochen, gilt, dass Mannschaften, die zum Zeitpunkt des Spielabbruches bereits im Ziel waren, in der Reihenfolge ihres Zieleinlaufes gewertet werden und nicht am Neustart teilnehmen. Bei witterungsbedingtem Abbruch nehmen dagegen grundsätzlich alle Mannschaften am Neustart teil.

Ein Reiter / Paar / Team, der / das zum Zeitpunkt des Spielabbruchs (gleichgültig, ob wegen Verletzung oder witterungsbedingt) bereits einen zur Disqualifikation führenden Regelverstoß begangen hat, nimmt am Neustart nicht teil und erhält keine Punkte.

17. Wettereinfluss

Wenn sehr windiges Wetter herrscht, entscheidet der Schiedsrichter, ob Kegel, Tonnen, Eimer, usw. beschwert werden, um sie auf ihrer Markierung zu halten. Sollte dies nötig sein, müssen diese Bedingungen für alle folgenden Läufe gelten. Wenn aus diesem Grund die Geräte mit Gewichten beschwert werden, werden diese ebenfalls als Geräte betrachtet.

18. Das unerlaubte Hantieren an Geräten

Wenn festgestellt wurde, dass ein Trainer, eine Mannschaft, ein Reiter, oder eine Person, die diesen nahe steht, an den Geräten hantiert hat oder die korrekte Platzierung von Geräten verändert hat, wird die Mannschaft / der Reiter eliminiert.

19. Verlassen der Arena

19.1. Wenn ein Pony oder Reiter während des Spiels die Arena verlässt, hat dies die Eliminierung der Mannschaft, des Paares oder des Reiters zur Folge.

19.2. Gleiches gilt, wenn ein Spielgerät durch ein Pony oder durch einen Reiter außerhalb der Arena gestoßen wird.



20. Aufstellen der Geräte

Die Geräte müssen für alle Mannschaften und Reiter in gleicher Weise aufgestellt werden. Bei Spielen, für die Eimer benutzt werden, z.B. Socken in den Eimer, Kartonrennen, etc., müssen die Eimergriffe alle in dieselbe Richtung zeigen. Es obliegt der Verantwortung des Schiedsrichters, sicher zu stellen, dass die Spielgeräte in identischer Art und Weise für alle Teams / Paare / Reiter aufgebaut werden. Der Schiedsrichter kann ein Spiel abbrechen und wiederholen lassen, wenn festgestellt wird, dass auf einer Bahn Spielgeräte abweichend aufgebaut wurden.

21. Der Start

Der Start erfolgt durch das Senken der Startflagge oder durch ein anderes Signal, das der Schiedsrichter vor Beginn des Wettkampfes bestimmt. Er allein entscheidet, ob der Start gültig ist. Gegebenenfalls bricht er das Spiel durch ein Pfeifensignal ab und startet es erneut. Alle Ponys müssen beim Start hinter der 9-m-Linie sein. Der Schiedsrichter hebt die Flagge. Die Reiter bewegen sich zur Startlinie, halten an der Startlinie an und das Spiel wird durch das Senken der Startflagge gestartet. Bei Bedarf kann der Schiedsrichter einen Startassistenten ernennen, um sicher zu stellen, dass alle Reiter und Ponys beim Start hinter der Startlinie sind. Der Schiedsrichter schickt ein Pony, das vor dem Senken der Startflagge die Startlinie überschreitet, hinter die 9-m-Linie zurück. Wenn ein Reiter, der zurückgeschickt wurde, die 9-m-Linie vor dem Neustart überschreitet, wird er am Ende des Spiels eliminiert. Wenn der Schiedsrichter einen Reiter, der einen Fehlstart verursacht hat, hinter die 9-m-Linie zurückgeschickt hat, darf der Trainer ihn und sein Pony durch eine andere Reiter-/Ponykombination seiner Mannschaft ersetzen; auch in diesem Fall muss der Reiter jedoch aus dem Stand hinter der 9-m-Linie starten. Der Reiter muss beim Überqueren der Startlinie im Sattel sitzen, mit Ausnahme beim „Laufen und Reiten“ und beim „Dreibeinrennen“.

22. Das Finish

Der Reiter muss rittlings im Sattel sitzen, aber nicht unbedingt mit den Füßen in den Steigbügeln, wenn er die Wechsel- bzw. Ziellinie überquert. Alle Spiele werden in der Reihenfolge gewertet, **in der der Kopf des letzten Ponys aus jedem Team, von jedem Paar oder des einzelnen Reiters die Ziellinie überquert.** Die Ausnahme ist das „Dreibeinrennen“, bei dem das Überqueren der Ziellinie durch den letzten Reiter maßgebend ist. Der Reiter muss die Start-/Ziellinie oder die Wechsellinie zwischen den Eckfahnen überqueren. Wenn der Reiter mit einem Gerät die Start-Ziellinie überquert, muss er dieses Gerät in der Hand halten. Reiter, die ihren Part hinter der Wechsellinie beendet haben, müssen so lange auf jeder Arenaseite ausharren, bis der Schiedsrichter das Spiel beendet. Wenn eine Mannschaft / ein Reiter noch im Spiel ist, während alle anderen Mannschaften / Reiter das Spiel bereits beendet haben, kann der Schiedsrichter das Spiel abpfeifen. Die Mannschaft / der Reiter, deren / dessen Spiel noch nicht beendet war, erhält die niedrigste Punktzahl für dieses Spiel. Im Ausnahmefall darf der Schiedsrichter bei langer Spieldauer oder aus sonstigen schwer wiegenden Gründen ein Spiel auch abpfeifen, wenn noch mehr als ein Team im Spiel ist. In diesem Fall erhalten die abgepfeiften Teams geteilte Punkte für die letzten Plätze.



Bemerkung: Die Regel schreibt nicht ausdrücklich vor, dass die Zügel beim Überqueren der Ziellinie in den Händen gehalten werden müssen. Führt das Wegwerfen der Zügel jedoch zu einer Gefährdung Dritter, kann dies ebenso wie übertriebener Jubel (unsportliches Benehmen) mit einer Disqualifikation geahndet werden.

23. Spielgeräte

Spielgeräte dürfen nicht in den Mund genommen werden.