



MOUNTED GAMES

Regeländerungen 2017

(Stand: 04.03.2017)

Änderungen gegenüber 2016 sind rot hervorgehoben.

Regeländerungen im Abschnitt A.

Allgemeine Bestimmungen für die Wettkampfororganisation:

2. Das Sattel- und Zaumzeug

[...] Die Ponys sind auf Trense mit Reithalter zu zäumen. Bei geführten Spielen müssen die Zügel stets auf dem Hals des Pferdes liegen. Die zugelassenen Gebisse ergeben sich aus § 70 B I LPO nebst zugehörigen Anlagen. [...]

6. Die Offiziellen

[...]

6.4. Das Mindestalter für die Trainer der Mannschaften beträgt 16 Jahre. Der Trainer muss bei Anwesenheit auf dem Spielfeld körperlich fit sein und nicht unter dem Einfluss von Drogen oder Alkohol stehen.

10. Schlechtes oder unsportliches Benehmen

Dies, sowie Einschüchterung oder Bedrohung von Offiziellen, wird, ob von Reitern oder ihren Angehörigen/Anhängern sowohl auf dem Spielfeld als auch am Austragungsort generell zur Schau getragen, mit der Disqualifikation der Mannschaft bzw. des Reiters für ein Spiel (0 Punkte), eine Qualifikation oder das Turnier geahndet. Verbale Entgleisungen eines Reiters während eines Spiels hat ebenfalls die Disqualifikation der Mannschaft zur Folge. Auch das Wegwerfen im Zorn von Geräten wird wie oben als Unsportlichkeit betrachtet. [...]

Regeländerungen im Abschnitt B.

Allgemeinen Spielregeln:

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.

22. Das Finish

[...] 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. [...]

Regeländerungen im Abschnitt C.

Mannschaftsspielregeln

13. **Hoopla**

Spielgeräte: 1 Kegel, 5 Gummiringe (Innendurchmesser: 11-12cm, Außendurchmesser: 15-17cm, Gewicht: 220-250g)

Position der Geräte: Zwischen den Stangenreihen, auf Höhe der ersten Stange steht ein Kegel. 2m hinter der Wechsellinie liegen 4 Gummiringe, ein Gummiring in der Hand des Startreiters

Position der Reiter: Alle 4 Reiter im Startraum

Spielregeln: Zwischen den Stangenreihen, auf Höhe der ersten Stange, steht ein Kegel, zwei Meter hinter der Wechsellinie liegen vier Gummiringe. Der erste Reiter hat einen fünften Gummiring, den er im Vorbeireiten auf dem Kegel platziert. Er reitet in Richtung Wechsellinie und hebt einen Gummiring auf. Dann reitet er zurück zu „Start und Ziel“, wo er den Gummiring dem nächsten Reiter übergibt. Alle Reiter absolvieren den Parcours in gleicher Weise; der letzte Reiter platziert den letzten Gummiring auf dem Rückweg auf dem Kegel. Die Gummiringe müssen während des Spiels jederzeit komplett auf dem Kegel liegen und dürfen nicht nur auf der Spitze balancieren.

20. **Pony Pairs (Ponypaare)**

[...] Reiter 1 hält ein Tau und reitet im Slalom zur Wechsellinie. Dort erfasst Reiter 2 das andere Tauende. Beide reiten – das Tau haltend – über die Wechsellinie und dann im Slalom zurück zu „Start und Ziel“. Dort übernimmt Reiter 3 das Tauende von Reiter 1 und reitet mit Reiter 2 über die Startlinie und dann im Slalom zur Wechsellinie. Dort übernimmt Reiter 4 das Tauende von Reiter 2 und reitet mit Reiter 3 über die Wechsellinie und dann im Slalom ins Ziel. [...]

21. Ride and Lead (Reiten und Führen)

Bemerkung: Empfehlung der HSR dieses Spiel nur in den höheren Finals und Altersklassen zu spielen.

25. Sword Lancers (Ringestechen)

[...] Der Reiter sticht mit einem „Degen“ einen beliebigen Ring und übergibt Degen und Ring dem nächsten Reiter. [...]

Alle Spiele von 13.-30. wurden durch das Einfügen des neuen Spiels neu nummeriert.

Regeländerungen im Abschnitt D.

Einzelspielregeln

9. Hoopla

Spielgeräte: 1 Kegel, 3 Gummiringe (Innendurchmesser: 11-12cm, Außendurchmesser: 15-17cm, Gewicht: 220-250g)

Position der Geräte: Zwischen den Stangenreihen, auf Höhe der ersten Stange steht ein Kegel. 2m hinter der Wechsellinie liegen 2 Gummiringe, ein Gummiring in der Hand des Reiters.

Spielregeln: Zwischen den Stangenreihen, auf Höhe der ersten Stange, steht ein Kegel, zwei Meter hinter der Wechsellinie liegen vier Gummiringe. Der Reiter hat einen dritten Gummiring, den er im Vorbeireiten auf dem Kegel platziert. Er reitet in Richtung Wechsellinie und hebt einen Gummiring auf. Er muss zwischen Wechsellinie und Mittellinie wieder aufsitzen. Den zweiten und dritten Gummiring platziert er ebenfalls auf dem Kegel, dann reitet er zurück zu „Start und Ziel“.

Die Gummiringe müssen während des Spiels jederzeit komplett auf dem Kegel liegen und dürfen nicht nur auf der Spitze balancieren.

13. Mug Race (Becherrennen) umbenannt in **Three Mug (Dreibecherrennen)**

17. Sword Lancers (Ringestechen)

[...] Der Reiter reitet zum Kegel, zieht den Degen heraus und sammelt mit dem Degen alle vier Ringe in beliebiger Reihenfolge auf und reitet durchs Ziel. [...]

19. Three Pot Flag Race (Drei Pötte Flaggenrennen)

Streichung des letzten Satzes: Die Slalomstangen werden im Sinne des Spiels als Spielgerät betrachtet und müssen immer stehen.

Alle Spiele von 10.-23. wurden durch das Einfügen des neuen Spiels neu nummeriert.

Regeländerungen im Abschnitt E.

Paarspielregeln

4. Bang-a-Balloon (Luftballonstechen)

Spielgeräte: 1 Brett zur Befestigung der Luftballons; 4 Luftballons, befestigt an den Positionen 1, 2, 5 und 6; 1 Stab mit Nagel

Position der Geräte: Zwischen den Stangenreihen liegt das Ballonbrett auf der Mittellinie, parallel zu den Stangen, die Slalomstangen 2 und 3 sind Spielgeräte, Stab mit Nagel in der Hand des Startreiters

Position der Reiter: Reiter 1 im Startraum, Reiter 2 im Wechselraum

Spielregeln: Auf einem Luftballonbrett, das in Bahnrichtung über der Mittellinie der Bahn zwischen den Stangenreihen am Boden liegt, sind vier Luftballons befestigt. Die beiden Reiter starten von den gegenüberliegenden Enden der Bahn. Der erste Reiter erhält eine „Lanze“ (mit Nadel), mit der er bei seinem Ritt an dem Luftballonbrett vorbei zwei Ballons - mit der Spitze oder durch Schlagen mit der Lanze - zum Platzen bringt. An der Wechsellinie übergibt er die Lanze an den zweiten Reiter, der sie mit über die Start- und Ziellinie bringt. Beide Reiter absolvieren den Parcours in gleicher Weise. Jeder Reiter muss zwei Ballons aus beliebiger Richtung zum Platzen bringen. Verbogene oder abgebrochene Spitzen der Lanze gelten nicht als „zerbrochenes Spielzubehör“. Das Luftballonbrett ist ein Gerät im Sinne der Regeln. Es muss während des Spiels im gesamten Umfang auf seiner Bahn zwischen der zweiten und dritten Slalomstange bleiben. Wenn das Brett diesen Raum verlässt, muss es sofort wieder zwischen zweite und dritte Stange gebracht werden. Deshalb sind diese Slalomstangen ebenfalls Geräte im Sinne der Regeln und dürfen nicht umgestoßen werden.

10. Three Flag (Dreiflaggenrennen) umbenannt in **Flag Fliers (Flaggenrennen)**

13. Hoopla

Spielgeräte: 1 Kegel, 3 Gummiringe (Innendurchmesser: 11-12cm, Außendurchmesser: 15-17cm, Gewicht: 220-250g)

Position der Geräte: Zwischen den Stangenreihen, auf Höhe der ersten Stange steht ein Kegel. 2m hinter der Wechsellinie liegen 2 Gummiringe, ein Gummiring in der Hand des Startreiters

Position der Reiter: Beide Reiter im Startraum

Spielregeln: Zwischen den Stangenreihen, auf Höhe der ersten Stange, steht ein Kegel, Zwei Meter hinter der Wechsellinie liegen zwei Gummiringe. Der erste Reiter hat einen dritten Gummiring, den er im Vorbeireiten auf dem Kegel platziert. Er reitet in Richtung Wechsellinie und hebt einen Gummiring auf. Er sitzt wieder auf und reitet zurück zu „Start und Ziel“, wo er den Gummiring dem nächsten Reiter übergibt. Beide Reiter absolvieren den Parcours in gleicher Weise; der zweite Reiter platziert den letzten Gummiring auf dem Rückweg auf dem Kegel. Die Gummiringe müssen während des Spiels jederzeit komplett auf dem Kegel liegen und dürfen nicht nur auf der Spitze balancieren.

18. Pony Pairs (Ponypaare)

[...] Der erste Reiter, ein Tau haltend, reitet im Slalom durch die Stangenreihe. Hinter der Wechsellinie übernimmt der andere Reiter das andere Tauende. Beide reiten **über die Wechsellinie und dann** im Slalom zurück. [...]

22. Sword Lancers (Ringestechen)

[...] Der erste Reiter sammelt mit einem Degen zwei **beliebige** Ringe ein und übergibt den Degen hinter der Wechsellinie an den zweiten Reiter, der die beiden restlichen Ringe aufsammelt. [...]

Alle Spiele von 4.-25. wurden durch das Einfügen der neuen Spiele neu nummeriert.