



Mounted Games

Regeländerungen 2018

(Stand: 08.03.2018)

Änderungen gegenüber 2017 sind rot hervorgehoben.

Regeländerungen im Abschnitt A.

Allgemeine Bestimmungen für die Wettkampfororganisation:

2. Das Sattel- und Zaumzeug

Vorgeschrieben ist ein Sattel ohne Horn aus Leder oder Kunststoff mit Sattelbaum, Bügelriemen mit Sturzfedern und Bügeln (vgl. § 70A I LPO). Die Ponys sind auf Trense mit Reithalter zu zäumen. Das Reithalter soll leicht anliegen und darf weder die Atmung beeinträchtigen, noch die Maultätigkeit (Kauen) des Pferdes unterbinden. Bei geführten Spielen müssen die Zügel stets auf dem Hals des Pferdes liegen. Die zugelassenen Gebisse ergeben sich aus § 70B I LPO nebst zugehörigen Anlagen. Gebisslose Zäumungen oder sog. Halsringreiten sind nicht zugelassen. Gleitendes Ringmartingal und Halsriemen zum Aufspringen oder Runterlehnen (aus Leder oder Nylon) sind erlaubt. Stoßzügel, Ausbinder und ähnliche Hilfszügel dagegen verboten. Scheuklappen dürfen nicht verwendet werden. Sattel- und Zaumzeug müssen dem Pony angepasst, in einwandfreiem Zustand und zu jeder Zeit korrekt verschnallt sein.

Es steht dem Schiedsrichter frei, das Sattel- und Zaumzeug jederzeit zu inspizieren. Seine Entscheidung bezüglich der Zulässigkeit der Ausrüstung ist endgültig.

Bemerkung: So genannte Sicherheitssteigbügel sind kein Ersatz für Sturzfedern.

6. Die Offiziellen.

6.1. [...] Übertretungen dieser Regel durch Angehörige/Anhänger von Teilnehmern können zum Ausschluss der betreffenden Mannschaft/Paares/Einzelreiters führen.

Regeländerungen im Abschnitt B.

Allgemeinen Spielregeln:

1. Spielfeldmarkierungen

[...] Wenn ein Spielfeld markiert ist, müssen umgestoßene/versetzte Geräte so platziert werden, dass sie innerhalb bzw. auf der Markierung stehen oder sie zumindest berühren. **Wenn keine Markierung vorhanden ist, dann muss das Gerät in Flucht mit der entsprechenden Stangenreihe aufgestellt werden.**

[...] **An beiden Enden der Arena befindet sich eine 4,5 m breite Security Box. Diese dient dem ins Ziel/über die Wechsellinie kommenden Reiter als „Auslauf- und Bremsbereich“. In der Security Box darf sich zu keiner Zeit ein Reiter/Pony oder Offizieller aufhalten, außer das Reiter/Pony Paar, welches gerade das Spiel beendet hat und am Auslaufen/Bremsen ist. Hält sich ein Reiter/Pony oder ein Offizieller zu einem anderen Zweck als zum Bremsen/Auslaufen in der Security Box auf, so führt dies zu einer Elimination.**

3. Die Übergabe

[...] **3.6. Bei der Übergabe sollten beide Reiter im Sattel sitzen. Dies bedeutet, dass sich der Reiter im oder über dem Sattel mit jedem Knie auf einer Seite des Sattels befindet. Die Knie müssen dabei unterhalb der Sitzfläche sein. Die Füße müssen nicht in den Steigbügeln sein. Wenn ein eindeutiger Versuch (Hand-zu-Hand) stattgefunden hat, die Übergabe jedoch misslungen ist, kann die Übergabe auch vom Boden aus erfolgen.**

Absatz 4. „Geräte hinter der Wechsellinie“ ist mit Punkt 8. „Außer Position geratene Gegenstände“ zu einem Punkt verbunden worden. Daher wurden die weiter fortlaufenden Punkte neu nummeriert.

7. 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/**beliebiger** 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.

16. Wettereinfluss

16.1. 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

16.2. Wenn ein Gerät auf Grund des Wetters außer Position gerät, muss der Linienrichter den Schiedsrichter hierauf durch Heben der Flagge während des Spiels aufmerksam machen. Das Spiel kann durch den Schiedsrichter abgebrochen und wiederholt werden.

20. Der Start

[...] 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. **Jeder** Reiter muss beim Überqueren der Start-/Ziellinie **oder der Wechsellinie, wenn er das Spiel oder seinen Teil des Spiels beginnt**, im Sattel sitzen, mit Ausnahme beim „Laufen und Reiten“ und beim „Dreibeinrennen“. **Im Sattel sitzen bedeutet, dass sich der Reiter im oder über dem Sattel mit jedem Knie auf einer Seite des Sattels befindet. Die Knie müssen dabei unterhalb der Sitzfläche sein. Die Füße müssen nicht in den Steigbügeln sein.**

21. Das Finish

Der Reiter muss beim Überqueren der Start-/Ziellinie oder der Wechsellinie, wenn er das Spiel oder seinen Teil des Spiels beendet, im Sattel sitzen. **Im Sattel sitzen bedeutet, dass sich der Reiter im oder über dem Sattel mit jedem Knie auf einer Seite des Sattels befindet. Die Knie müssen dabei unterhalb der Sitzfläche sein. Die Füße müssen nicht in den Steigbügeln sein.** 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 Start-/Ziellinie durch den letzten Reiter maßgebend ist. [...]

Regeländerungen im Abschnitt C.

Mannschaftsspielregeln

19. Pony Express

[...] Die Bahn hat vier Stangen. Hinter der Wechsellinie der Bahn hält das fünfte Mannschaftsmitglied („Postmann“) vier „Briefe“ **in der Hand**. [...]

Regeländerungen im Abschnitt E.

Paarspielregeln

11. Founder's Race (Gründerrennen)

Spielgeräte: 4 Plastikrohre mit je einem der Buchstaben PAIR; 1 Slalomstange

Position der Geräte: Zwischen den Stangenreihen in Höhe der ersten Slalomstange steht eine zusätzliche Stange, 2m hinter der Wechsellinie liegen 3 Plastikrohre, aufgereiht von links nach rechts aus Sicht der Startlinie „P-A-I“, die Röhre mit dem Buchstaben „R“ in der Hand des Startreiters

Position der Reiter: Beide Reiter im Startraum

Spielregel: Drei Plastikrohre werden auf die 2-m-Marke hinter der Wechsellinie gelegt. Jede Plastikröhre ist mit einem anderen Buchstaben beschriftet, und zwar PAI. In Höhe der ersten Stangen wird eine weitere Stange zwischen den Stangenreihen aufgestellt. Der erste Reiter startet mit der Plastikröhre mit dem Buchstaben "R", stülpt die Plastikröhre über die Stange, reitet zur Wechsellinie, steigt ab, hebt die Plastikröhre mit dem Buchstaben "I" auf und steigt wieder auf. Dann reitet er wieder zurück, stülpt auch diese Plastikröhre über die Stange, reitet noch einmal zur Wechsellinie, holt die nächste Plastikröhre reitet zurück zur Start-/Ziellinie und übergibt die Plastikröhre an den zweiten Reiter. Beide Reiter absolvieren den Parcours mit den zugehörigen Buchstaben in der gleichen Weise. Der zweite Reiter stülpt die letzte Plastikröhre über die Stange, so dass die Reihenfolge von oben nach unten den Namen PAIR ergibt. Die Plastikröhre muss stets mit der Hand festgehalten werden.

28. Windsor Castle

Spielgeräte: 1 großer Kegel; 1 Eimer (halb mit Wasser gefüllt); 1 Türmchen; 1 Kugel aus Holz oder Plastik

Position der Geräte: Zwischen den Stangenreihen, in Höhe der ersten Stange steht der Kegel, der Eimer steht in Höhe der vierten Stange, die Kugel schwimmt im Eimer, der Turm in der Hand des Startreiters

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

Spielregeln: Auf der Bahn steht zwischen den Stangenreihen in Höhe der ersten Stangenreihe ein „Schloss“ (großer Kegel) und in Höhe der vierten Stange ein „Burggraben“ (halb mit Wasser gefüllter Eimer), in dem der „Reichsapfel“ (Kugel) schwimmt. Beide Reiter haben verschiedene Aufgaben; ein Reiter startet aus dem Startraum, einer aus dem Wechselraum. Reiter 1 erhält einen „Turm“ und setzt ihn im Vorbeireiten auf das Schloss der Windsors und reitet weiter zur Wechsellinie. Reiter 2 reitet zum Wassereimer, greift die Kugel, reitet zum Schloss, setzt die Kugel auf den Turm und reitet zur Start-/Ziellinie.

Die Kugel kann von Reiter 2 aufgesessen oder abgestiegen aus dem Eimer gefischt werden.

Aus dem Eimer verlorenes Wasser führt nicht zum Ausschluss, solange genügend Wasser im Eimer ist, dass der „Reichsapfel“ schwimmt. Wenn der „Reichsapfel“ oder Turm beim Versuch ihn auf den Turm, bzw. den Kegel zu setzen herunterfällt, darf der Reiter ihn vom Boden oder vom Pony aus wieder aufsetzen.

Alle Spiele von 11.-28. wurden durch das Einfügen der neuen Spiele neu nummeriert.