

IMGA Größe- und Gewicht-Rechner.

kg/cm lb/inch

Brustumfang (H) cm

Schulteranfang bis Scheifanfang (L) cm

Errechnetes Gewicht des Ponys: kg

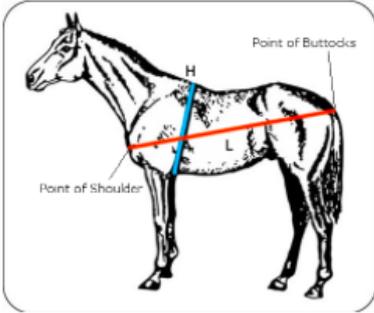
Ihr maximal zulässiges Gewicht: kg

Informationen

Dies ist ein einfacher Rechner um Ihr maximal zulässiges Gewicht zu berechnen. Um fair Ihrem Tier gegenüber zu sein, geben Sie sich bitte Mühe beim Messen der richtigen Werte.

Anleitung

The recommended method of measurement is widely used in GB by the Laminitis Trust and is more accurate than a weight tape.



First get the pony standing straight and level, then measure the **heart girth (H)** using a tape measure that runs tightly around the pony lying at the base of the withers and as close to the front legs as possible.

Next measure the length from **point of shoulder to point of buttocks (L)**

Remember that a pony that is under or over its ideal weight cannot carry as much weight as one that is fit. Referees will be looking out for this. When a pony is at ideal weight its ribs can easily be felt but cannot be seen when it is standing straight, but will possibly be seen when it turns.

For guidance, a rider may be considered unsuitable for their pony by being too tall if, when standing by the pony the riders arm pit is more than 10cm above the pony's withers

Source: Ontario

Neues Spiel:

C.18 Litter Scoop

Spielgeräte: 1 Tonne; 4 Kartons; 1 Litterstab

Position der Geräte: Zwischen den Stangenreihen steht die Tonne umgekehrt auf der Mittellinie, die Litter liegen zwischen den Stangenreihen, sich berührend und mit der Öffnung abgewandt von der Mittellinie, 2 Litter auf Höhe der ersten Slalomstange und 2 Litter auf Höhe der vierten Slalomstange. Der Stab in der Hand des ersten Reiters.

Position der Reiter: Reiter 1 & 3 im Startraum, Reiter 2 & 4 im Wechselraum

Spielregeln: Der erste Reiter reitet mit dem Stab zu den Littern und hebt aufgesessen mit dem Stab einen Litter auf. Den Litter wirft er in die Tonne auf der Mittellinie und reitet weiter zur Wechsellinie. Dort übergibt er den Stab an Reiter 2. Alle Reiter absolvieren den Parcours in gleicher Weise; der letzte Reiter bringt den Stab mit ins Ziel. Der Litter darf nicht mit der Hand berührt werden, es sei denn, er wird vom Stab durchstoßen. In diesem Fall kann er mit der Hand entfernt werden, muss jedoch mit dem Stab in die Tonne geworfen werden. Wenn die Tonne umgekippt ist, dürfen die Litter aus der Tonne ebenfalls mit der Hand aufgehoben werden. Wenn der Litter gequetscht wurde, darf er ebenfalls mit der Hand wieder in die richtige Form gebracht werden. Dann muss er an die vorherige Position gebracht werden, von der der Reiter weiter spielen kann. Zerquetschte Litter gelten nicht als „Zerbrochene Geräte“ im Sinne der Regel B.2. Neben die Tonne geworfene Litter müssen mit dem Stab aufgehoben werden, aufgesessen oder vom Boden aus.

Alle weiteren Spiele wurden neu durchnummeriert.

D. 12 Litter Scoop

Spielgeräte: 1 Eimer; 2 Kartons; 1 Litterstab, 1 Slalomstange

Position der Geräte: Zwischen den Stangenreihen steht ein Eimer umgekehrt auf der Mittellinie, die Litter liegen zwischen den Stangenreihen und mit der Öffnung abgewandt von der Mittellinie, 1 Litter auf Höhe der ersten Slalomstange und 1 Litter auf Höhe der vierten Slalomstange, 2m hinter der Wechsellinie steht eine Slalomstange. Der Stab in der Hand des Reiters.

Spielregeln: Der Reiter reitet mit dem Stab zu den Littern und hebt aufgesessen mit dem Stab einen Litter auf. Den Litter wirft er in den Eimer auf der Mittellinie und reitet um die Slalomstange hinter der Wechsellinie herum. Dann hebt er mit dem Stab den zweiten Litter auf, den er ebenfalls in den Eimer wirft. Dann reitet er zurück ins Ziel.

Der Litter darf nicht mit der Hand berührt werden, es sei denn, er wird vom Stab durchstoßen. In diesem Fall kann er mit der Hand entfernt werden, muss jedoch mit dem Stab in den Eimer geworfen werden. Wenn der Eimer umgekippt ist, dürfen die Litter aus dem Eimer ebenfalls mit der Hand aufgehoben werden. Wenn der Litter gequetscht wurde, darf er ebenfalls mit der Hand wieder in die richtige Form gebracht werden. Dann muss er an die vorherige Position gebracht werden, von der der Reiter weiter spielen kann.

Zerquetschte Litter gelten nicht als „Zerbrochene Geräte“ im Sinne der Regel B.2. Neben den Eimer geworfene Litter müssen mit dem Stab aufgehoben werden, aufgesessen oder vom Boden aus.

E18. Litter Scoop

Spielgeräte: 1 Eimer; 2 Kartons; 1 Litterstab

Position der Geräte: Zwischen den Stangenreihen steht ein Eimer umgekehrt auf der Mittellinie, die Litter liegen zwischen den Stangenreihen und mit der Öffnung abgewandt von der Mittellinie, 1 Litter auf Höhe der ersten Slalomstange und 1 Litter auf Höhe der vierten Slalomstange

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

Spielregeln: Der erste Reiter reitet mit dem Stab zu den Littern und hebt aufgesessen mit dem Stab einen Litter auf. Den Litter wirft er in den Eimer auf der Mittellinie und reitet weiter zur Wechsellinie. Dort übergibt er den Stab an Reiter 2. Beide Reiter absolvieren den Parcours in gleicher Weise; der letzte Reiter bringt den Stab mit ins Ziel.

Der Litter darf nicht mit der Hand berührt werden, es sei denn, er wird vom Stab durchstoßen. In diesem Fall kann er mit der Hand entfernt werden, muss jedoch mit dem Stab in den Eimer geworfen werden. Wenn der Eimer umgekippt ist, dürfen die Litter aus dem Eimer ebenfalls mit der Hand aufgehoben werden. Wenn der Litter gequetscht wurde, darf er ebenfalls mit der Hand wieder in die richtige Form gebracht werden. Dann muss er an die vorherige Position gebracht werden, von der der Reiter weiter spielen kann.

Zerquetschte Litter gelten nicht als „Zerbrochene Geräte“ im Sinne der Regel B.2. Neben den Eimer geworfene Litter müssen mit dem Stab aufgehoben werden, aufgesessen oder vom Boden aus.

Alle weiteren Spiele wurden neu durchnummeriert.

Zweitagesturniere:

B.4.5. bei den als „Zwei-Tages-Turnieren“ genehmigten Ranglistenturnieren müssen an den beiden Tagen mindestens 2 Läufe (z.B. 3 Qualifikationsrunden und 1 Finale oder 2 Qualifikationsrunden und 2 Finalrunden) mit möglichst 10 (U14: 8), mindestens jedoch 8 Spielen (U14: 6) werden sowie im A-Finale wenigstens 10 Spiele (U14: 8 Spiele), für das B-Finale 8 Spiele (U14: 6 Spiele) sowie im C-Finale und nachfolgenden Finals 6 Spiele. Es dürfen pro Tag in einer Altersklasse maximal 24 Spiele gespielt werden. Sollten äußere Umstände

(z.B. Wetter, Dunkelheit) es notwendig machen, diesen Ablauf zu kürzen, kann der Schiedsrichter dies nach Rücksprache mit Veranstaltern und Trainern beschließen.

[...]

B.10.2. Die Punktzahl für ein Turnier wird errechnet wie für ein Mounted-Games-Spiel; d.h. die siegende Mannschaft erhält so viele Punkte, wie Mannschaften in derselben Klasse teilnahmen, die nachfolgenden entsprechend weniger. Für die „Zwei-Tages-Turniere“ wird die Punktzahl ebenfalls errechnet wie beschrieben, wobei sie mit doppelter Punktzahl gewertet werden. Teams, die zu einem Finale, gleich aus welchem Grund, nicht antreten, erhalten keine Ranglistenpunkte. Soweit nicht die Regelung aus B.10.3 gilt, werden bei der Zahl der zu vergebenden Ranglistenpunkte nicht im Finale reitende Teams nicht berücksichtigt. Werden alle oder einzelne Finals wegen Zeitmangel, aus Witterungs- oder sonstigen Gründen insgesamt nicht ausgetragen, werden die Ranglistenpunkte insoweit nach der Reihenfolge des Erlangens des Finalplatzes vergeben. In Ausnahmefällen entscheidet der Schiedsrichterausschuss.

B.10.4. Für die Ranglistenwertung einer Mannschaft zählen höchstens die acht besten Ergebnisse der Saison. Hierfür wird die Punktzahl der „Zwei-Tages-Turniere“ durch zwei geteilt und somit als zwei einzelne Turniere gewertet.