

SPIELREGELN

FN-Effol Bundesponyspiele

1.-3. August 2014 in Ellwangen

Allgemeine Regeln für die Spiele

- **Slalomrennen mit Tennisbällen,**
- **Becher versetzen,**
- **Flaggenrennen und**
- **Kartonrennen.**

Diese Spielregeln gelten nur für die o.g. Bundesponyspiele.

Für jedes Spiel gilt:

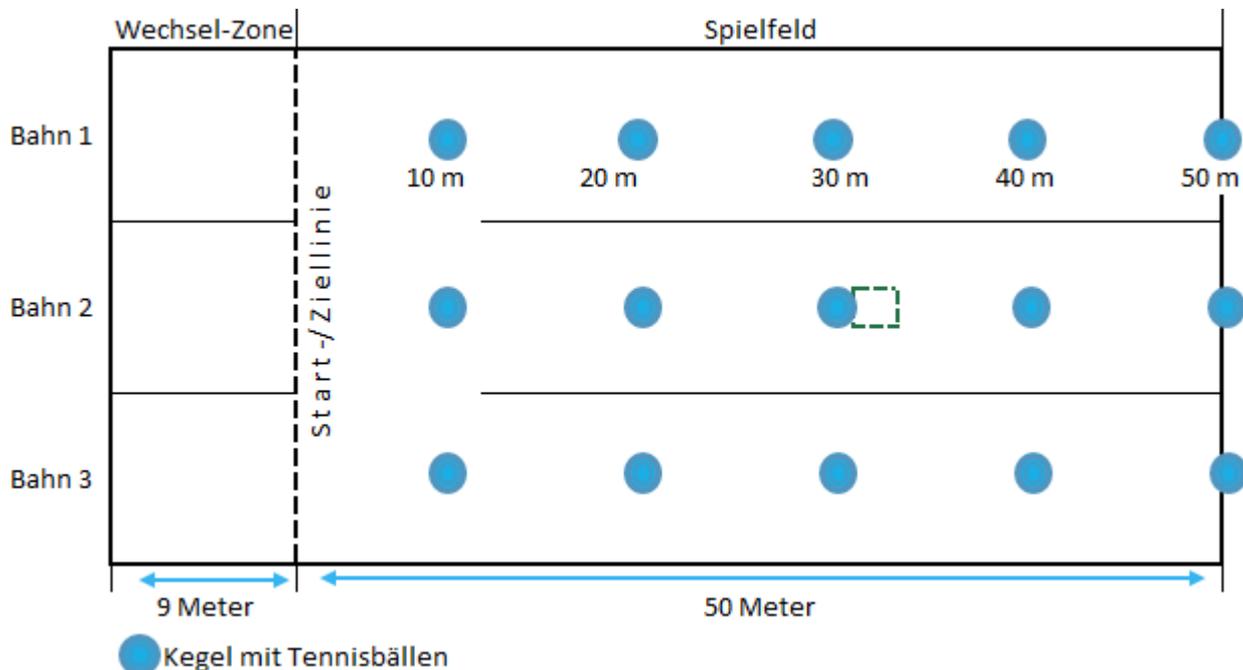
- Die Trainer dürfen ihrer Mannschaft nicht helfen und müssen hinter der Wechsel-Zone bleiben. Die für das Spiel an den Start gehenden Reiter einer Mannschaft dürfen sich hinter der Wechsel-Zone gegenseitig helfen.
- In der Wechsel-Zone dürfen sich maximal zwei Ponys einer Mannschaft aufhalten.
- Alle Übergaben dürfen nur in der Wechsel-Zone getätigt werden. Dabei müssen sich die Hufe der beiden an der Übergabe beteiligten Ponys innerhalb der Wechsel-Zone befinden.
- Es wird von den Richter für jedes Spiel nach dem ersten Durchgang eines jeden Spieles eine Idealzeit festgelegt. Hierzu werden die Zeiten des ersten Durchgangs addiert und durch die Anzahl der am ersten Durchgang gestarteten Mannschaften dividiert. Die Idealzeit darf strafpunktfrei 10 Sekunden überschritten werden. Aus Gründen der Fairness wird für jedes Spiel die Startfolge der Mannschaften gelöst.
- Rangiert wird erst nach Fehlern, dann nach Zeit. Die Mannschaft mit den wenigsten Fehlern und der schnellsten Zeit wird Sieger.
- Sollte ein Mannschaftsreiter oder Pony das Spiel nicht beenden können, erhält das Team nach Beendigung des Spiels 10 Fehlerpunkte und die Zeit der langsamsten Mannschaft + ggf. deren Zeitfehler.
- Wird ein Fehler eines Mannschaftsreiters nicht korrigiert, erhält das Team nach Beendigung des Spiels 10 Fehlerpunkte und die Zeit der langsamsten Mannschaft + ggf. deren Zeitfehler.
- Nach Überschreiten der Idealzeit + 10 Sekunden, erhält die Mannschaft pro angefangene 5 Sekunden jeweils 1 Fehlerpunkt.
- Verursacht der erste Mannschaftsreiter einen Fehlstart, wird der Start für alle Mannschaften wiederholt.
- Startet ein Reiter bevor das Pferd des vorherigen Reiters mit allen vier Hufen über die Start-/Ziellinie ist, muss dieser in die Wechsel-Zone zurück und die Start-/Ziellinie erneut überqueren.
- Stürzt ein Reiter und verliert dabei sein Pony, muss er, nachdem er sein Pony wieder eingefangen hat, zu Fuß mit dem Pony zu der Stelle zurückkehren, an dem er sich von seinem Pony trennte. Dort sitzt er auf und kann das Spiel fortsetzen. Außerhalb des Spielfeldes dürfen Dritte beim Einfangen des Ponys helfen. An der Stelle wo das Pony eingefangen wurde, ist es vom Reiter abzuholen.

Slalomrennen mit Tennisbällen

Aufbau:

- Die Bahnlänge (Start-/Ziellinie bis zum letzten Kegel) beträgt 50 Meter.
- Die Wechsel-Zone ist 9 Meter breit.
- Fünf Kegel werden in einer Reihe im Abstand von 10m aufgestellt. (Standpunkte der Kegel ab Start-/Ziellinie auf 10, 20, 30, 40 und 50m)
- Auf jedem Kegel befindet sich ein Tennisball.

Spielfeldskizze:



Ablauf:

Der erste Reiter erhält einen Staffelstab und reitet im Slalom durch die Kegel, um den letzten Kegel herum und im Slalom zurück. Nach Überquerung der Start-/Ziellinie übergibt er in der Wechsel-Zone den Staffelstab vom Pony aus dem nächsten Reiter. Alle Reiter absolvieren den Parcours auf gleiche Weise.

Übergabe:

Die Übergabe des Staffelstabs muss in der Wechsel-Zone sitzend vom Pony aus erfolgen. Dabei ist darauf zu achten, dass zuvor das ins Ziel kommende Pony, mit allen vier Hufen die Start-/Ziellinie überquert hat.

Fehler und Fehlerkorrektur:

- Fällt ein Tennisball herunter, muss der Reiter vom Pony absteigen, den Tennisball auf den Kegel auflegen, aufsitzen und von der Fehlerstelle aus das Spiel fortsetzen.
- Fällt ein Kegel um, muss der Reiter vom Pony absteigen, den Kegel aufstellen, den Tennisball auflegen, aufsitzen und von der Fehlerstelle aus das Spiel fortsetzen.
- Wird ein Kegel ausgelassen, muss der Reiter zum ausgelassenen Kegel zurück, diesen umreiten und kann ab dort das Spiel fortsetzen.
- Verliert der Reiter während des Spiels den Staffelstab, muss er vom Pony absteigen, den Staffelstab aufheben, aufsitzen und von der Stelle aus, wo er den Staffelstab verloren hat das Spiel fortsetzen.
- Fällt bei der Übergabe der Staffelstab herunter, muss der übergabende Reiter absitzen, den Stab aufheben, aufsitzen und dem nächsten Reiter den Staffelstab vom Pony aus übergeben.

Fehlerpunkte:

Tennisball fällt herunter: 1 Fehlerpunkt
Staffelstab fällt herunter: 1 Fehlerpunkt

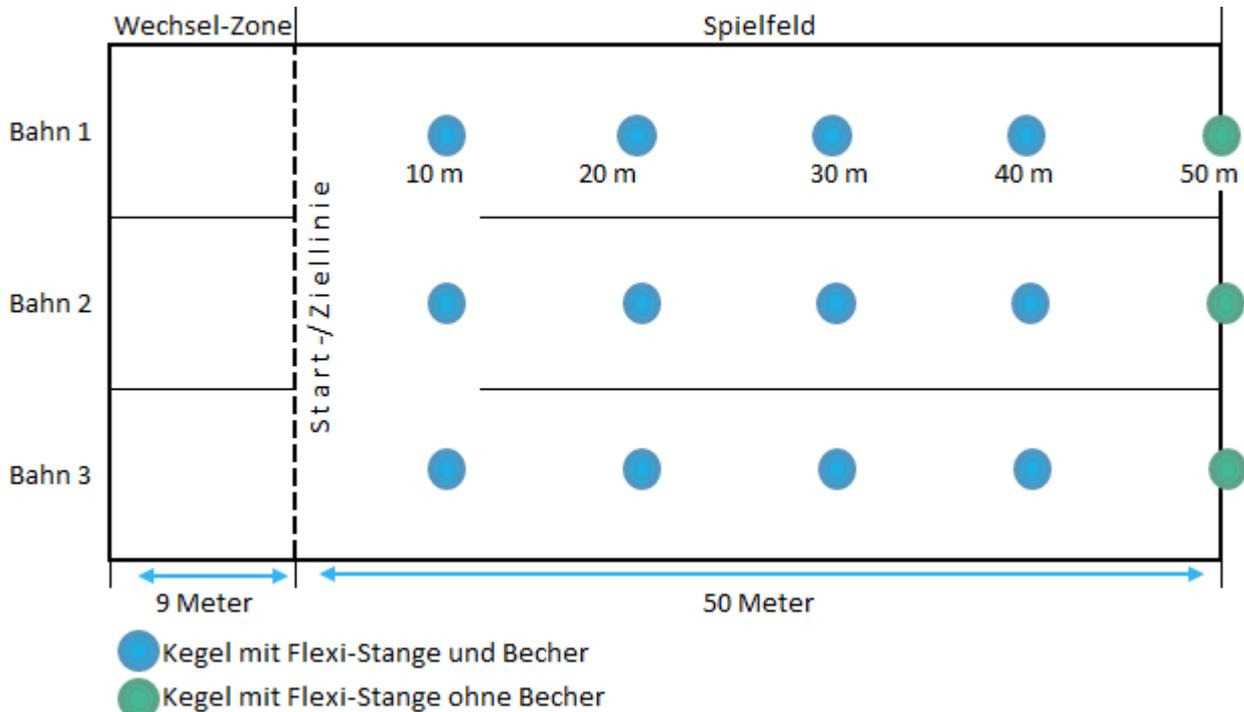
Kegel kippt um: 2 Fehlerpunkte
Kegel wird ausgelassen: 2 Fehlerpunkte

Becher versetzen

Aufbau:

- Die Bahnlänge (Start-/Ziellinie bis zum letzten Kegel) beträgt 50 Meter.
- Die Wechsel-Zone ist 9 Meter breit.
- Fünf Kegel werden in einer Reihe im Abstand von 10m aufgestellt. (Standpunkte der Kegel ab Start-/Ziellinie auf 10, 20, 30, 40 und 50m.) In die Kegel 1-5 wird jeweils ein Stab gesteckt. Über die Stäbe 1-4 werden Becher (0,2l) gestülpt, der 5. Stab bleibt (vorerst) frei.

Spielfeldskizze:



Ablauf:

Der erste Reiter reitet bis zum vierten Stab, ergreift den Becher, stülpt diesen über den fünften Stab und reitet zurück über die Start-/Ziellinie in die Wechsel-Zone. Sobald dieser die Start-/Ziellinie mit allen vier Hufen überritten hat, reitet der zweite Reiter, der bereits in der Wechsel-Zone wartet, zum dritten Stab, nimmt den Becher und stülpt diesen über Stab vier. Der dritte Reiter holt den Becher von Stab zwei und stülpt diesen über Stab drei, Reiter vier tut dieses von Stab eins zu Stab zwei. Sobald der letzte Reiter die Start-/Ziellinie mit allen vier Hufen überritten hat, ist das Spiel beendet.

Fehler und Fehlerkorrektur:

- Fällt ein Becher herunter, muss der Reiter vom Pony absteigen, den Becher aufheben, aufsitzen und von der Fehlerstelle aus das Spiel fortsetzen. Der Becher muss sitzend vom Pony aus auf den Stab gestülpt werden.
- Fällt ein Kegel um oder wird der Stab aus dem Kegel gerissen, muss der Reiter vom Pony absteigen, den Kegel aufrichten, den Stab hineinstecken und auch den ggf sich darauf befindenden Becher wieder überstülpen. Danach kann er aufsitzen und das Spiel von der Fehlerstelle aus fortsetzen.
- Wird ein „falscher“ Becher versetzt, muss der Reiter seinen Fehler vorerst korrigieren, bevor er das Spiel fortsetzt.

Fehlerpunkte:

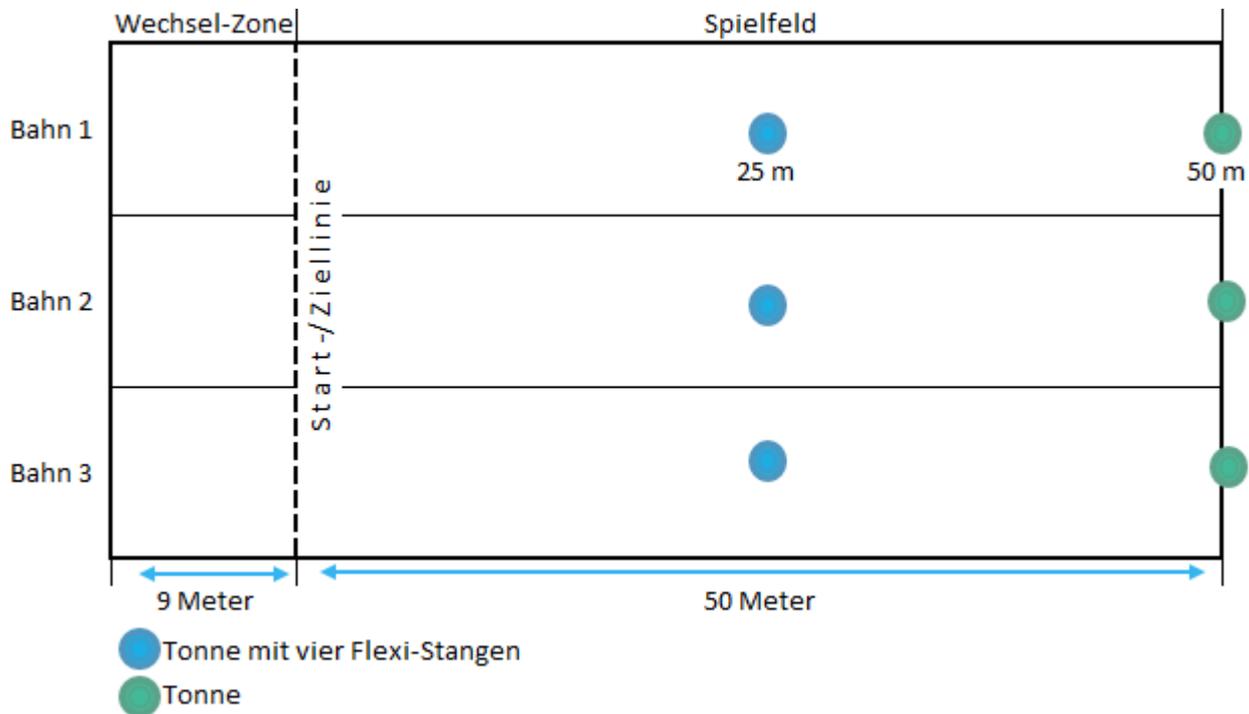
Becher fällt herunter:	1 Fehlerpunkt
Kegel kippt um:	2 Fehlerpunkte
Stab wird mitgerissen:	2 Fehlerpunkte
„Falscher“ Becher wird versetzt:	2 Fehlerpunkte

Flaggenrennen

Aufbau:

- Die Bahnlänge (Start-/Ziellinie bis zur zweiten Tonne) beträgt 50 Meter.
- Die Wechsel-Zone ist 9 Meter breit.
- Auf der Bahn stehen zwei Tonnen als Flaggenbehälter. (Standpunkte der Tonnen ab Start-/Ziellinie auf 25 und 50m.) In die erste Tonne werden vier Flaggen gesteckt. Die zweite Tonne auf 50m bleibt vorerst leer. Eine fünfte Flagge erhält jeweils der 1. Reiter einer Mannschaft.

Spielfeldskizze:



Ablauf:

Der erste Reiter erhält eine Flagge und reitet zur zweiten Tonne (auf 50m), um diese herum und steckt dabei die Flagge in die Tonne. Danach reitet er zur Start-/Ziellinie zurück und nimmt dabei eine Flagge aus der ersten Tonne (auf 25m) mit, die er dem nächsten Reiter hinter der Start-/Ziellinie aber innerhalb der Wechsellinie übergibt. Alle Reiter absolvieren den Parcours in gleicher Weise. Sobald der letzte Reiter die Start-/Ziellinie mit allen vier Hufen überritten hat, ist das Spiel beendet.

Übergabe:

Die Übergabe der Flagge muss in der Wechsel-Zone sitzend vom Pony aus erfolgen. Dabei ist darauf zu achten, dass zuvor das ins Ziel kommende Pony, mit allen vier Hufen die Start-/Ziellinie überquert hat.

Fehler und Fehlerkorrektur:

- Fällt eine Flagge aus der Hand, muss der Reiter vom Pony absteigen, die Flagge aufheben, diese vom Boden aus in die nächstgelegene Tonne stecken, danach aufsitzen und von dort aus das Spiel fortsetzen.
- Fällt eine Tonne um, muss der Reiter vom Pony absteigen, die Tonne aufstellen, alle bisher sich darin befindenden als auch seine eigene Flagge hinein stecken, aufsitzen und von der Fehlerstelle aus das Spiel fortsetzen.
- Fällt bei der Übergabe hinter der Start-/Ziellinie die Flagge herunter, muss der Übergabende Reiter absitzen und die Flagge dem nächsten Reiter **vom Boden aus** (abgesessen) übergeben.

Fehlerpunkte:

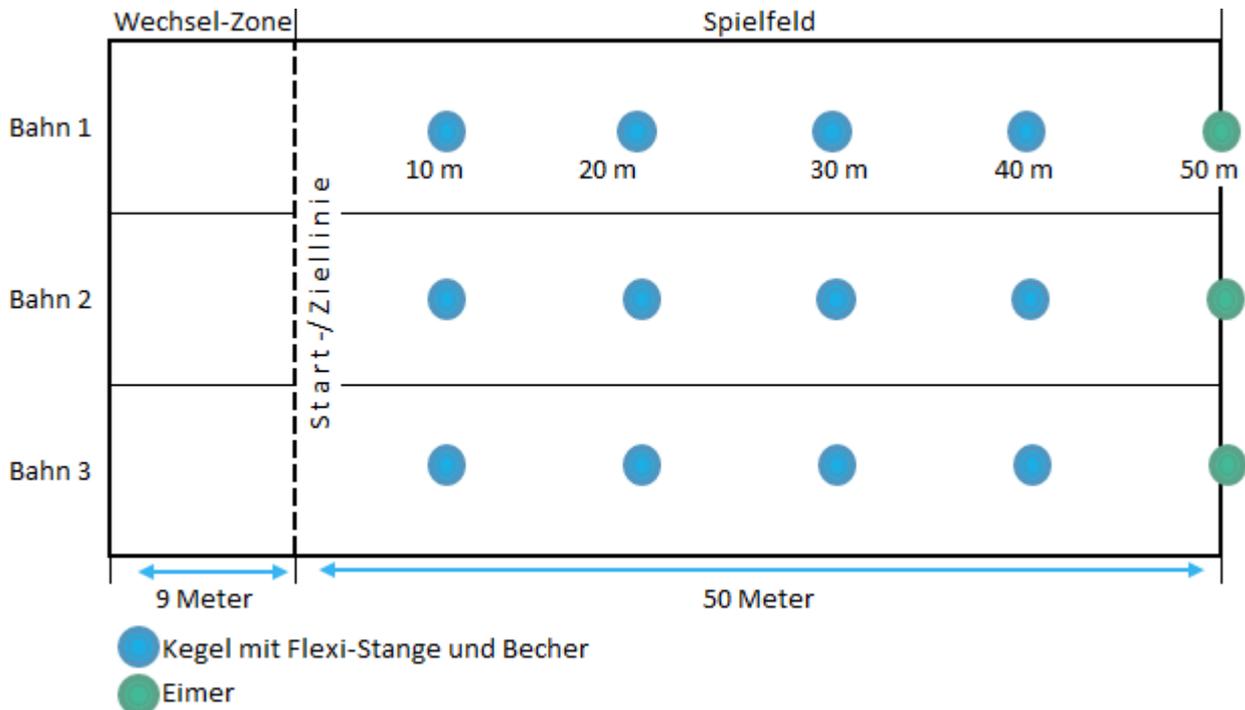
Flagge fällt herunter: 1 Fehlerpunkt
Tonne kippt um: 2 Fehlerpunkte

Kartonrennen

Aufbau:

- Die Bahnlänge (Start-/Ziellinie bis zum Eimer) beträgt 50 Meter.
- Die Wechsel-Zone ist 9 Meter breit.
- Vier Kegel werden in einer Reihe im Abstand von 10m aufgestellt. (Standpunkte der Kegel ab Start-/Ziellinie auf 10, 20, 30, 40m). In die Kegel wird jeweils ein Stab gesteckt auf dem ein Becher gestülpt wird.
- Auf die 50m-Marke wird ein Eimer gestellt.

Spielfeldskizze:



Ablauf:

Der erste Reiter nimmt einen Becher von irgendeiner der vier Stangen, reitet um den Eimer (auf 50m) herum und wirft dabei den Becher in den Eimer. Danach kehrt er über die Start-/Ziellinie in die Wechsel-Zone zurück, in der bereits der nächste Reiter wartet. Alle Reiter absolvieren den Parcours auf gleiche Weise. Wenn sich alle Becher im Eimer befinden und der letzte Reiter die Start-/Ziellinie mit allen vier Hufen überritten hat, ist das Spiel beendet.

Fehler und Fehlerkorrektur:

- Fällt ein Becher herunter, muss der Reiter vom Pony absteigen, den Becher aufheben, aufsitzen und von der Fehlerstelle aus das Spiel fortsetzen.
- Fällt ein Becher neben den Eimer, muss der Reiter vom Pony absteigen, den Becher aufheben, aufsitzen und erneut versuchen, den Becher sitzend vom Pony aus in den Eimer zu werfen.
- Fällt ein Kegel um oder wird ein Stab aus dem Kegel gerissen, muss der Reiter vom Pony absteigen, den Kegel aufrichten, den Stab hineinstecken und den sich zuvor darauf befindenden Becher wieder überstülpen. Danach kann er aufgesessen das Spiel von der Fehlerstelle aus fortsetzen.
- Fällt der Eimer um, muss der Reiter vom Pony absteigen, den Eimer aufstellen und ggf. alle sich bisher darin befindenden Becher wieder in den Eimer legen. Danach kann er aufgesessen das Spiel von der Fehlerstelle aus fortsetzen.

Fehlerpunkte:

Becher fällt herunter:	1 Fehlerpunkt
Becher fällt neben Eimer:	1 Fehlerpunkt
Eimer fällt um:	2 Fehlerpunkte
Kegel fällt um:	2 Fehlerpunkte
Stab wird mitgerissen:	2 Fehlerpunkte