



Anforderungen und Aufgabe

Reiterspiele RS2 – geritten, Besenpolo/Pappteller

Reiter: Alle Reiter ab 6 Jahre, Kappe und geeignetes Schuhwerk ist Pflicht, Reithandschuhe sollten zum Schutz getragen werden, die Reithose sollte ebenfalls geeignet ein. Achtung: Mottofarben des Monats beachten (siehe Ausschreibung im Downloadbereich).

Pferde: Alle Pferde/Ponier ab 4 Jahre erlaubt.

Ausrüstung: Trense mit pferdefreundlichem und zweckmäßigem Gebiss oder gebisslos. Bandagen, Gamaschen und Hufglocken sind erlaubt, ebenso Nasen- oder Ohrenschutz. Geritten werden sollte mit Sattel, Reitkissen oder ohne Sattel.

Anforderungen: Der Reiter sollte sein Pferd geschickt und gelassen durch die Aufgaben reiten, es kommt nicht auf die Zeit an. Es ist erlaubt, die Pferde oder Ponies mit Reiter zu führen.

Reitplatz/Reithalle: Muss geeignet sein, Größe beliebig.

Filmposition: An beliebiger Stelle in der Bahn mit Blickrichtung Pferd oder außerhalb.

Benötigtes Zubehör: 4 Stangen (oder Softbars, 3 – 4 m lang), 1 Besen, 1 großer Ball (z.B. Gymnastikball), 1 Eimer oder Ständer (Bande geht auch), 2 Pylonen (auch hier gehen Eimer oder ähnliches) und 4 Pappteller oder kleine Folien (Achtung, es sollte nichts sein, was zu leicht wegfliegt) und eine Aufstiegshilfe.

Aufgaben: (kann alles im Schritt geritten werden, es kann zwischen den Stationen aber auch getrabt oder galoppiert werden). Es gibt bis zu 10 Punkte für die jeweiligen Übungen, maximal sind also mit Größtaufstellungen 37 Punkte zu erreichen, der Reiter mit den meisten Punkten gewinnt.

A Richtung C	Führen des Pferdes in die Bahn, bei Station 1 halten und Grüßen.
Station 1 8 Punkte max.	Bei Station 1 anhalten und das Pferd mit den 4 Hufen jeweils auf einen Pappteller stellen, so dass es möglichst gleichzeitig auf allen Tellern steht, dann die Aufstiegshilfe heranziehen und aufsitzen und weiterreiten zu Station 2. [Pro Huf der vor dem Aufsteigen auf einem Pappteller war 1 Punkt, wenn er nach dem Aufsteigen immer noch auf dem Teller steht nochmal 1 Punkt. Insgesamt können also 8 Punkte erreicht werden.]
Station 2 3 Punkte max.	Bei Station 2 einen Besen nehmen, entweder aus einem Eimer oder er lehnt so an der Wand, dass man ihn nehmen kann. Mit dem Besen zu Station 3 reiten.
Station 3 10 Punkte max.	Mit dem Besen den Ball durch das Stangen-L spielen, so dass nur der Ball und <u>nicht das Pferd durch die Stangen kommen</u> (die Stangen sollten ca. 3 Mal so weit auseinanderliegen, wie der Ball breit ist, das Pferd sollte neben den Stangen außen auf beliebiger Seite geritten werden). Der Ball darf die Stangen berühren, das Pferd nicht, sonst bedeutet das Punkteabzug. Gerät der Ball aus dem L, so kann er von einem Helfer wieder vor den Besen gelegt werden oder man reitet aus dem L und spielt den Ball wieder hinein, in jedem Fall gibt jedes Verlassen einen Punkt Abzug. Mit Ball und Besen weiterreiten zu Station 4.
Station 4a 10 Punkte max.	Kurz vor Station 4 anhalten und mit dem Besen den Ball in das Tor schießen (dieses sollte doppelt so breit wie der Ball sein, der Abstand zum Schießen sollte ca. 2-3 m betragen), Treffen und ein stillstehendes Pferd bringen 10 Punkte (zu dicht oder Tor zu groß bringen Punkteabzug).
Station 4b 2 Punkte	Das Pferd dann anhalten lassen und den Besen fallen lassen und weiter Richtung A reiten.
A Richtung C	Wieder zum Richter reiten, halten und Grüßen.

Anforderungen und Aufgabe

