

**Höven**  
**Goldene Schärpe auf Weser-Ems-Ebene**  
**Sichtung zum Bundeswettbewerb "Goldene Schärpe"**  
**Qualifikation Vielseitigkeits E-Cup**  
**Finale Ponyspiele Weser-Ems**  
**09.-10.05.2015**  
**WB**

**Veranstalter: RV Hoeven e.V. 3710505**  
**Ansprechpartner: Vorstand Jörn Bittner**

Nennungsschluss: 13.04.2015  
Ansprechpartner:  
Pferdesportverband Weser-Ems e.V.  
Heidewinkel 8  
49377 Vechta  
Tel.: 04441/914012  
Fax: 04441/914018  
eMail: [info@psvwe.de](mailto:info@psvwe.de)  
Internet: [www.psvwe.de](http://www.psvwe.de)

### **Vorläufige ZE**

Sa.: 1.1,1.3,1.5,1.6,3,5  
So.: 1.2,1.4,4,6

### **Teilnahmeberechtigung**

A. Stammmitglieder eines RV  
Pferdesportverbandes Weser-Ems.

B. Zugelassen sind die 30 besten Mannschaften prozentual aufgeteilt auf die einzelnen Ligen.

### **Besondere Bestimmungen**

- Informationen zur Anreise, Lageplänen und Quartierwünschen sind vor der Veranstaltung aktuell unter [www.rv-hoeven.de](http://www.rv-hoeven.de) zu finden.
- Die Einsätze sowie für jeden reservierten Startplatz 1,00 € Ausbildungs- u. Förderungsbeitrag sind mit der Nennung beizufügen.
- Altersangabe der Reiter erforderlich, sonst erfolgt keine Bearbeitung.
- Der Veranstalter schließt jegliche Haftung für Schäden aus, die den Besuchern, Teilnehmern

und Pferdebesitzern durch leichte Fahrlässigkeit des Veranstalters, seiner Vertreter oder Erfüllungsgehilfen entstehen.

- Alle Pferde/Ponys die in Prfg. 1 starten, dürfen nur von den Reitern geritten werden, die auch in Prfg. 1 reiten. Andernfalls verlieren die Reiter die Teilnahmeberechtigung.
- Nach ihrer Ankunft am Veranstaltungsort dürfen die Pferde/Ponys nur noch mit Kopfnummern geritten werden.
- Für Prfg. 1 sind mit der Nennung die Mannschaftsführer zu benennen. Allein diese Personen haben das Recht auf Eingabe einer Beschwerde oder eines Protestes.
- Das FN-Merkblatt "Vormustern" kann unter [www.psvwe.de/Merkblatt\\_Vormustern.pdf](http://www.psvwe.de/Merkblatt_Vormustern.pdf) abgerufen werden.

### **Vielseitigkeits E-Cup**

Die Prfg. 2 (Kombinierter Wettbewerb) zählt als Qualifikationsprüfung für den Vielseitigkeits E-Cup. Teilnahmeberechtigt sind Junioren Jahrg. 2000+jünger, LK 0+6,V6  
Weitere Qualifikationen finden in Osterbrock 11.-12.04., Oldendorf b. Melle 20.-21.06. und Westerende 02.-05.07. statt. Das Finale ist im Rahmen der Weser-Ems-Meisterschaften Vielseitigkeit in Vechta 08.-09.08.

### **Hinweise zur Nennung:**

Reiter, die um die Goldene Schärpe auf Weser-Ems-Ebene reiten wollen, müssen Prfg. 1,3,4,5 nennen. Reiter für die Qualifikation zum Vielseitigkeits E-Cup die Prfg. 2,3,4,5. Soll an beiden kombinierten Wertungen teilgenommen werden bitte Prfg. 1-5 nennen.

### **Beschaffenheit der Prüfungsplätze**

Dressur: 20 x 50 m., Abreiteplatz; beides Sandboden  
Springen: ca. 60 x 60 m., Abreiteplatz; beides Gras

---

## 1 Wettkampf um die Goldene Schärpe auf Weser-Ems-Ebene (E)

Einzelwertung und Mannschaftswertung  
Es sind auch Einzelnennungen möglich. Eine Mannsch. besteht aus 4-5 Reitern eines RV oder eines KRV. Die 4 besten Teilnehmer jeder Disziplin werden gewertet.

Pferde/Ponys: 4j.+ält.

Teiln.: Junioren, Jahrg.99+jün. mit Pferden sowie Junioren Jahrg. 00+jün. mit Ponys., LK V0+6, D5+6, S5+6. zu A. Junioren und Pferde/Ponys der D/C-Kader (Dressur, Springen, Vielseitigkeit) sowie plac. Teilnehmer der Deutschen Meisterschaft der letzten 2 Jahre und Reiter, die mehr als zwei Mal an 1.-5. St. in einer Vielseitigkeitsprfg. der Kl. A u./o. Komb. Prfg. der Kl. A u./o. höher plac. waren sind nicht zugelassen (Anrechnungszeit.: 01.10.2012 - 30.09.2014). Pferde/Ponys müssen in den Teilprfg. 1.1.-1.4. identisch sein. Je Teilnehmer 2 Startplätze, jedoch nicht in der gleichen Mannsch.

Wettbewerbe nach WBO

### 1.1. Teilprüfung Dressur

Geritten wird Prüfung 3 dieser Ausschreibung. Beurteilt wird die Leistung von Pferd/Pony und Reiter unter besonderer Berücksichtigung von Sitz und Einwirkung des Reiters.

### 1.2. Teilprüfung Springen

Geritten wird Prüfung 4 dieser Ausschreibung.

### 1.3. Teilprüfung Stilgeländeritt

Geritten wird Prüfung 5 dieser Ausschreibung.

### 1.4. Teilprüfung Vormustern

Anforderungen: Vormustern des Ponys/Pferd im Rahmen einer Verfassungsprfg. gem. WBO Teil IV, 8.1 und gem. FN-Merkblatt (Vormustern im Rahmen einer Verfassungsprfg.). Richtverfahren und Bewertung: Jeder Teilnehmer erhält für das Vormustern, das Herausgebrachtsein und den Gesamteindruck eine Wertnote zwischen 0-10. Es werden nur halbe und ganze Noten vergeben. Das Vormustern erfolgt gem. Startfolge.

Pferde/Ponys und Reiter müssen in den Teilprfg. 1.1.-1.4. identisch sein.

### 1.5. Teilprüfung Theorie

Anforderungen: Ein Fragebogen mit 20 Fragen aus dem Gebiet der Pferdehaltung und des Reitsports. Für jede Frage gibt es nur eine richtige unter 3 zur Auswahl angebotenen Antworten. Die Beantwortung der Fragen erfolgt einzeln.

Bewertung: Jede richtig beantwortete Frage zählt 0,5 Punkte, max. Punktsomme = 10,0 Punkte.

### 1.6. Teilprüfung Sporttest Laufen

Anforderungen: Die Länge der Wettkampfstrecke beträgt einheitlich für Jungen und Mädchen 2.000 m. Gelaufen wird in Sportkleidung. Die Bewertung erfolgt für Jungen und Mädchen getrennt nach einer Bewertungstabelle. Der Wettkampf erfolgt auf einer vorgeschriebenen befestigten Strecke. Das Startkommando lautet: "Auf die Plätze": die Läufer begeben sich zur Startlinie und nehmen die Starthaltung ein. "Los" oder Startschuss: die Läufer starten alle zusammen von einer Startlinie aus.

Während eines Überholvorganges darf der überholte Läufer den Überholenden nicht behindern. Gleiches gilt für den Überholenden. Grobe und vorsätzliche Behinderung der mitlaufenden Wettkämpfer kann zur Disqualifikation führen. Die Zeitnahme erfolgt, wenn der Rumpf des Wettkämpfers die Ziellinie erreicht. Der LK-Beauftragte kann Proteste entgegennehmen und ggfs. eine Disqualifikation aussprechen. Die Teilnehmer müssen Rückennummern tragen, die an der Meldestelle abzuholen sind. Trainern, Betreuern, Zuschauern und Mannschaftsmitgliedern ist es nicht gestattet die Wettkämpfe entlang der Wettkampfstrecke mitzulaufen.

Ausr. WBO Richtv: WBO

Bewertung des Wettkampfes:

Von den 4-5 Reitern einer Mannsch. werden in den Teilprfg. Dressur, Springen, Stilgeländeritt und Vormustern, Theorie jeweils die besten 4 Reiter für die Mannsch. gewertet. Die in den Teilprfg. erzielten Wertnoten incl. evtl. Strafpunktabzüge werden mit folgenden Koeffizienten multipliziert: Stilgeländeritt:Dressur:Springen:Vormustern:Sporttest:Theorie=5:4:4:1:1:1 und die Notensummen anschließend addiert. Die Mannsch. mit der

höchsten Notensumme gewinnt.

Bei Punktegleichheit entscheidet die bessere Wertnote aus der Teilprfg. 1.3.

Ausstattung: Schärpen der siegenden Mannsch., Ehrenpreise den Mannschaften 1.-5. St., 100,00 € u. Ehrenpr. in der Einzelwertung.

Einsatz: 5 €; VN:5  
in der Einzelwertung

Einsatz: 20,00 € je Mannschaft

## **2 Komb. Wettbewerb mit Gelände (E + 100,00 €) Qualifikation zum Vielseitigkeits E-Cup**

Pferde/Ponys: 4j.+ält.

Teiln.: Junioren, Jahrg.00+jün. LK V0-6,D5,S5 Die LK D5 startet i.d. Dressur u. LK S5 im Springen außer Konkurrenz und erhalten dort keine Placierung, der Ritt wird nur für den kombinierten Wettbewerb gewertet.

Es müssen die Prüfungen 2-5 einzeln genannt werden und in Prfg. 3-5 gestartet werden!

Bewertung: Addition der WN aus Prfg. 3,4,5 im Verhältnis 1:1:1

Ausr. WBO Richtv: WB  
Einsatz: 5 €; VN:5

## **3 Dressur-WB (VE 2) (E + 100,00 €)**

Pferde/Ponys: 4j.+ält.

Teiln.: Junioren, Jahrg.99+jün. mit Pferden sowie Junioren Jahrg. 00+jün. mit Ponys., LK D 0-6 , die Prfg. 1 u./o. 2 genannt haben. LK D5 startet außer Konkurrenz und erhält keine Placierung, der Ritt wird nur für die Goldene Schärpe und den kombinierten Wettbewerb gewertet.

Ausr. WB 244 Richtv: WB 244 Aufg.: VE2  
auswendig

Einsatz: 5 €; VN:5; SF: Q

## **4 Stilspring-WB - mit Erlaubter Zeit (EZ)**

(E + 100,00 €)

Pferde/Ponys: 4j.+ält.

Teiln.: Junioren, Jahrg.99+jün. mit Pferden sowie Junioren Jahrg. 00+jün. mit Ponys., LK S 0-6 , die in Prfg. 1 u./o. 2 genannt haben. LK S5 startet außer Konkurrenz und erhält keine Placierung, der Ritt wird nur für die Goldene Schärpe den kombinierten Wettbewerb gewertet.

Ausr. WB 265 Richtv: WB 265

Einsatz: 5 €; VN:5; SF: C

## **5 Stilgeländeritt-WB (E + 100,00 €)**

Pferde/Ponys: 5j.+ält.

Teiln.: Junioren, Jahrg.99+jün. mit Pferden sowie Junioren Jahrg. 00+jün. mit Ponys., LK V0-V6 , die Prfg. 1 u./o. 2 genannt haben

Ausr. WB 287 Richtv: WB 287

Einsatz: 5 €; VN:5; SF: M

## **Finale Ponyspiele auf Weser-Ems-Ebene**

### **Ausrüstung der Teilnehmer:**

Die Reitkleidung der Teilnehmer muss

sportgerecht und zweckentsprechend sein. D.h.:

- Splittersichere Dreipunkt-Reitkappe,
- Es müssen Stiefeletten/Stiefel getragen werden. Turnschuhe sind **nicht** erlaubt.
- Sporen und Gerte sind nicht erlaubt.
- Die Trainer dürfen ihrer Mannschaft nicht helfen und müssen hinter den Start-Ziellinien bleiben.
- Die Reiter dürfen sich aber **hinter der Start- / Ziellinie** gegenseitig helfen.
- Der letzte Reiter muss durch ein farbiges Band an der Reitkappe oder am Arm gekennzeichnet werden.

### **Ausrüstung der Ponys:**

- Ausrüstung gem. § 70 LPO (es kann auch ohne Sattel geritten werden).

Je Teilnehmer 1 Startplatz

### **Besondere Bestimmungen:**

- Für Prfg. 6 sind mit der Nennung die Mannschaftsführer zu benennen. Allein diese Personen haben das Recht auf Eingabe einer Beschwerde oder eines Protestes.
- Die Startfolge für die Ponyspiele wird ausgelost.
- Jede Teilnehmende Mannschaft hat einen Schiedsrichter zu stellen.

## **6 Pony-Reiterspiel-WB (E)**

Ponys: 4j.+ält. (Das Stockmaß der Ponys darf nicht unterhalb der Bauchnabelhöhe der Reiter liegen)

Teiln.: Junioren, Jahrg.01+jün. LK zu B. Eine Mannschaft besteht aus max. 4-6 Reitern und 4

Ponys. Es dürfen sich pro Spiel nur 4 Reiter in der Bahn befinden.

## Vorlauf

### Slalomrennen mit Tennisbällen

Es werden in einer Reihe 5 Kegel in einem Abstand von 5 m aufgestellt, auf die jeweils ein Tennisball gelegt wird. Der erste Reiter erhält einen Staffelstab und reitet im Slalom durch die fünf Kegel, um den letzten Kegel herum und im Slalom zurück zur Start-/Ziellinie, wo er den Stab an den nächsten Reiter weitergibt. Die Übergabe muss hinter der Start-/Ziellinie vom Pony aus erfolgen. Alle Reiter absolvieren den Parcours in der gleichen Weise. Fällt ein Ball herunter oder ein Kegel um, so muss er vom Reiter wieder aufgelegt bzw. aufgestellt werden und der Reiter darf an dieser Stelle das Spiel fortsetzen, der entsprechende Kegel muss nicht nochmals umritten werden. Wird ein Kegel ausgelassen, muss der Reiter zurück zum entsprechenden Kegel reiten und ab hier das Spiel fortsetzen. Beim Slalom muss der Reiter, der gerade geritten ist, einen hinter der Start-/Ziellinie heruntergefallenen Staffelstab aufheben und sitzend vom Pony aus an den nächsten Reiter übergeben. Verliert ein Reiter den Stab während des Spiels, muss er absitzen, den Stab aufheben und wieder aufsitzen bevor an dieser Stelle das Spiel fortgesetzt wird.

## Becher versetzen

In die Kegel vom Slalom-Rennen (5 Stück) werden jeweils 1,40 m lange Besenstiele gesteckt. Über die Stäbe 1,2,3 und 4 sind Becher (Plastik 0,2l) gestülpt. Der Stab 5 bleibt vorerst frei. Reiter eins reitet zum Stab 4, ergreift den Becher, stülpt ihn über Stab 5 und reitet wieder zurück zur Startlinie. Anschließend reitet Reiter zwei zum Stab 3, nimmt den Becher und bringt ihn zu Stab 4. Reiter 3 bringt den Becher von Stab 2 zu Stab 3 und Reiter 4 bringt ihn von Stab 1 zu Stab 2. Das Spiel ist beendet, wenn der letzte Reiter die Start-/Ziellinie überritten hat. Fallengelassene Becher müssen vom Reiter aufgehoben und vom Pferd aus wieder über die Stange gestülpt werden. Auch umgeworfene Stangen oder Kegel werden von den Reitern selbstständig aufgerichtet.

## Kartoffelrennen

Es wird auf der Wechsellinie ein Eimer mit Kartoffeln oder kleinen Säckchen (4 Stück) aufgestellt. In einem Abstand von 5 m vor der Start-Ziellinie wird ein leerer Eimer aufgestellt (evtl. mit Sand gefüllt, damit der Eimer nicht so schnell umfällt). Nun reitet der erste Reiter los, holt sich eine Kartoffel von der Wechsellinie, kommt zurück und wirft die Kartoffel sitzend vom Pony aus in den leeren Eimer. Wird der Eimer nicht getroffen, muss der Reiter die Kartoffel aufheben, wieder aufsitzen und die Kartoffel in den Eimer werfen. Eine Kartoffel, die bereits im Eimer war, aber durch den Schwung wieder herausspringt, muss nochmals sitzenden vom Pony aus in den Eimer geworfen werden. Genau so wird verfahren, wenn das Pony den Eimer umwirft. Der nächste Reiter darf starten, sobald die Kartoffel im Eimer ist und der Reiter die Start-/Ziellinie überritten hat. Wird der Eimer an der Wechsellinie oder vor der Ziellinie vom Pony oder dem Reiter umgeworfen, muss der Reiter den Eimer schnellstens wieder aufstellen.

## Eimerrennen (Flinke Füße)

An der Mittellinie stehen in Bahnrichtung hintereinander fünf umgestülpte Eimer im Abstand von einer Eimerbreite. Am Ende der Bahn wird ein Kegel oder eine Tonne als Wendemarke (25 m.) aufgestellt. Der erste Reiter startet auf dem Pony von der Startlinie, sitzt ab, führt sein Pony am Zügel und überquert zu Fuß die Eimerreihe. Der Reiter muss, ohne zwischendurch den Boden zu berühren, nacheinander auf alle fünf Eimer treten. Gelingt das nicht, muss er den Versuch wiederholen. Umgefallene Eimer werden vom Schiedsrichter wieder aufgestellt. Dann sitzt er, nach mind. einem Schritt auf dem Boden, wieder auf und reitet um die Wendemarke zu seiner Wechsellinie (muss auf dem Pony überritten werden) zurück. Alle Reiter absolvieren den Parcours in gleicher Weise. Wird der Kegel oder die Tonne an der Wendemarke umgeworfen, so muss diese vom Reiter ebenfalls wieder aufgestellt werden.

## Sackrennen (Dreibeinlauf)

Reiter 2,3 und 4 warten abgesehen an der Wechsellinie (oder Start-/Ziellinie). Reiter 1 reitet

mit einem Sack (Kartoffelsack) zum anderen Ende der Bahn, wo Reiter 2,3 und 4 stehen. Reiter 1 sitzt ab, übergibt den Sack von Hand zu Hand an Reiter 2, beide steigen mit einem Bein in den Sack und laufen, die Ponys führend, zurück über die Start-/Ziellinie. Nach dem Überqueren der Ziellinie steigen Reiter 1 und 2 aus dem Sack, Reiter 2 übernimmt den Sack und reitet wiederum zum Ende der Bahn um Reiter 3 abzuholen.

Anschließend holt Reiter 3 den Reiter 4 ab. Beim Laufen müssen mind. die Füße im Sack bleiben. Reiter und Pony müssen hinter der Start-/Ziellinie sein, wenn sie ihren Sacklauf beginnen und bei der Übergabe ebenfalls.

## Flaggenrennen

Auf der Bahn stehen zwei Tonnen (40x40 cm, 90 cm hoch) als Flaggenbehälter, eine auf der Mittellinie (10 m.) und eine auf der Wechsellinie (25 m.). In der Tonne auf der Mittellinie stecken vier Flaggen (Besenstiel 1,40 m lang). Der erste Reiter erhält eine fünfte Flagge, die er im Vorbeireiten vom Pony aus in die Tonne an der Wechsellinie steckt. Auf dem Rückweg nimmt er eine Flagge aus der Tonne an der Mittellinie und übergibt sie hinter der Start- und Ziellinie vom Pony aus an den nächsten Reiter. Alle Reiter absolvieren den Parcours auf die gleiche Weise. Fällt die Flagge auf den Boden, muss der Reiter sie entweder vom Boden oder vom Pony aus aufheben und vom Pony aus in die Tonne stecken. Wenn der Reiter (auch der letzte Reiter) eine Tonne umreißt, muss er sie wieder aufrichten und die korrekte Anzahl von Flaggen einstecken (einschl. seiner eigenen Flagge). Fällt die Tonne auf der Mittellinie um, muss er die Tonne aufrichten, die Flaggen einstecken und kann das Spiel mit einer beliebigen Flagge fortsetzen. Die Flagge muss nicht nochmals vom Pony aus entnommen werden. Fällt die Flagge bei der Übergabe auf den Boden, so muss sie vom Übergebenden aufgehoben und dann vom Pony aus erneut übergeben werden. Wenn ein Reiter versehentlich die Tonne der Nachbargruppe umwirft, wird sie schnellstens von den Helfern aufgestellt. Das Spiel ist beendet, wenn der letzte Reiter mit der Flagge die Ziellinie überritten hat.

## Finale

3 Spiele aus den beiden Vorläufen: Sack, Eimer laufen, Flagge

## Ausstattung:

Urkunden für alle Teilnehmer der Ponyspiele. Es werden alle 30 teilnehmenden Mannschaften plac. Wanderpokal, gestiftet von Bernd Menke, der siegenden Mannschaft.

## Bewertung:

Vorlauf: Alle 6 Spiele für alle Mannsch. a drei Teams gegen die Uhr.

Finale: Die 9 Zeitbesten nehmen an dem Finallauf mit 3 Spielen (Spiel 5,4,6 - Sack, Eimer, Flagge) gegen die Uhr teil. Die drei besten Mannschaften spielen gegeneinander um den Sieg. Die Spiele werden in Reihe aufgebaut. Sack wird zuerst gespielt.

## Ausr. Richtv:

Einsatz: 10 €; VN:10; SF: ausgelost

Einsatz fällig bei Nennung (siehe Formular)

RV Hoeven e.V.