

Leitfaden für Sprecher

Mounted Games Showauftritte



Mounted Games - sind rasante Mannschafts-Reiterspiele und sicher das Spannendste, was der Reitsport insbesondere für Jugendliche zu bieten hat. Bei diesen Staffelnrennen, bei denen mehrere Teams, direkt gegeneinander antreten, sind von den Reitern verschiedene Aufgaben zu bewältigen. Mounted Games kann bei uns jeder machen, ob Jung oder Alt, mit Pony oder Großpferd.

Geschichte

- von den Engländern mitgebracht aus den indischen Kolonien, die Soldaten sollten in Friedenszeiten fit gehalten werden.
- **Verband für Reiterspiele eV Mounted Games Deutschland (VRMGD eV)** gegründet 1990
- **International Mounted Games Association (IMGA)** gegründet Januar 1984
- Grundgedanke: Freundschaften zwischen jungen Leuten aus verschiedenen Nationen entstehen zu lassen
- Nationale, Europa- und Weltmeisterschaften
- Beim Ein- und Ausreiten wird in der Regel die Titelmusik des Filmes Die glorreichen Sieben verwendet. Dies hat seinen Hintergrund in der Gründung der *Mounted Games Association Of Great Britain* 1984. Die Vereinigung zählte zu Beginn nur sieben Grafschaften als Mitglieder, was als Grund für die Wahl des Liedes genannt wird^l

Wettkampf

- Team besteht aus 4-5 Reitern, 4 nehmen jeweils an einem Spiel teil
- Allgemein ist es ein Teamwettkampf, aber es gibt auch Paar und Einzelmeisterschaften
- Altersklassen Deutschland: Team= U12, U17 und Offene Klasse (jedes Alter erlaubt)
International= U12, U15, U18, Offene Klasse
- Bei der Altersklasse U12 besteht ein Team aus 2-3 Reitern, 2 nehmen jeweils an einem Spiel teil.
- über 30 Spiele von Slalom reiten, über Flaggen versetzen bis zum Ringe stechen
- Die Teams nehmen im Laufe des Jahres an Ranglistenturnieren teil, die aus 2-3 Qualifikationsläufen und einem Finale bestehen, in dem die punktbesten Teams um den Turniersieg kämpfen. Bei diesen Turnieren werden Punkte für das Deutsche Mounted Games Championat am Ende der Saison (ca. Mitte September) gesammelt.
- 5-8 Teams reiten auf einer Arena Kopf an Kopf gegeneinander, gemachte Fehler können korrigiert werden; das Team, dessen Schlussreiter als Erstes die Ziellinie überquert gewinnt das Spiel und erhält bei 6 Teams 6 Punkte, das zweite Team 5 Punkte und das letzte Team erhält 1 Punkt

- Der letzte Reiter eines Teams trägt ein Kappenband
- Linien- & Schiedsrichter beobachten den laufenden Wettkampf und melden Regelverstöße, welche zu 0 Punkten führen.
- besonders bei MG: Es sind keine Sporen und Gerte erlaubt, keine Beleidigungen gegenüber dem Pony oder einem anderen Reiter/ Menschen; falsche Korrekturen führen ebenfalls zu 0 Punkten im laufenden Spiel

Partner Pony/Pferd

- keine besonderen Vorgaben bei Rasse und Optik
- international sind Pferde bis 152cm erlaubt, in Deutschland sind alle Größen erlaubt
- es gibt strenge Gewichtsregeln zur Schonung der Ponys, abhängig von der Ponygröße.
- Die Ponys sollten Freude am Laufen, natürliche Wettkampfbereitschaft und Unerschrockenheit, sehr wendig und gut zu parieren sein

Reiter

- wichtige Eigenschaften: Teamgeist, Liebe zum Partner Pferd, reiterliches Können und körperliche Fitness
- dressurmäßige Arbeit ist die Grundlage
- sie sollten von ihrem Pony schnell ab- und wieder aufsitzen können (im Besten Fall ab- und wieder aufspringen)
- im Besten Fall einen Gegenstand vom Boden aufheben können, während sie auf dem Pony sitzen
- einen Gegenstand beim Reiten von einem anderen Reiter entgegennehmen und dem nächsten Reiter übergeben können

Spiele

- Spiele mit Stangen, Tonnen, Flaschen, Ringen, Kegeln und vielem mehr
- Spiele können von einer Seite mit Hin-& Rückweg oder auch von beiden Seiten gespielt werden (Ein Teil des Teams befindet sich am Kopf der Arena, der andere Teil am Ende der Arena)
- Es gibt Aufspringspiele, bei denen die Reiter vom Pony ab- und wieder aufspringen müssen.
- Paarspiele, in denen zwei Reiter eine Aufgabe zusammen erledigen müssen, z.B. verbunden durch ein Seil, welches in der Hand gehalten wird, durch einen Slalom reiten.
- Geschicklichkeitsspiele: z. B. eine abgeschnittene Flasche mit einem Stab vom Boden aufheben.
- Geschwindigkeitsspiele: z. B. mit einer ca. 1,5m langen Lanze ein Ziel umstoßen.
- Den Auf- und Umbau der einzelnen Spiele ist Aufgabe der sogenannten Arenaparty.

