

Hoofdstuk 1 – Algemeen

1.1. Ponyspelen zijn erg opvoedend

Door ponyspelen leert men spelenderwijs omgaan met pony's. De ruiter is met zijn gedachten en handen bezig met het uitvoeren van een opdracht, zodat hij op een meer intuïtieve manier en vooral door gebruik te maken van benen en lichaamsgewicht de pony tracht te brengen, daar waar hij wil en aan de grootst mogelijke snelheid waarin hij nog kans ziet zijn opdracht uit te voeren. Hij moet leren zichzelf te beheersen, daar het maken van fouten die moeten hersteld worden gewoonlijk veel tijd in beslag neemt.

1.2. Iedereen kan eraan meedoen

Elke ponyruiter die alleen kan op- en afstijgen, zijn pony kan doen stoppen en vooruitgaan en naar een bepaald voorwerp toesturen, ook in aanwezigheid van andere pony's en roepende toeschouwers, kan aan ponyspelen meedoen. Voor het stoelrijden moet de ruiter nog minder kunnen.

Elke pony die niet kreupel is en geen hengst is kan meespelen. Mooie gangen of springvermogen hebben geen belang en snelheid is slechts een voordeel als de ruiter die snelheid goed onder controle kan houden. Zoals op alle ponyactiviteiten is het wel aan te raden dat de ruiter op een pony rijdt die niet te groot is en die door de ruiter onder controle kan gehouden worden.

Hoofdstuk 2 – Jury bij ponyspelen

2.1. Juryleden hebben een belangrijke taak

Ponyspelen zijn aangenaam om te spelen en aangenaam om te bekijken op voorwaarde dat ze correct gebeuren. Zij wekken wrevel en zelf woede op, zowel bij spelers als bij toeschouwers als er onregelmatigheden gebeuren. En door het spelen in ploegverband en vooral door het meeleven van de supporters ontstaat er een zeer intense competitie, veel heviger dan bij proeven die individueel na elkaar worden afgelegd, zoals dressuur of springen, en er zullen steeds onregelmatigheden gebeuren als er geen vaste regels zijn en voldoende juryleden, voldoende in aantal en in kennis en motivatie. De juryleden moeten beseffen dat een toegeving of hulp aan een zwakkere ruiter misschien zeer aangenaam is voor deze ruiter, maar als een onrechtvaardigheid en een vervalsing van de uitslag wordt ervaren door de spelers van de andere ploegen en hun supporters.

2.2. Organisatie van de jury

De spil waar rond gans het jurygebeuren draait zijn de twee juryleden of lijnrechters per ploeg, gewapend met een bord waarop het nummer van de lijn waarop gespeeld wordt staat, en die plaatsnemen 1 meter achter de start en de aankomstlijn. Zij volgen aandachtig de individuele speler op hun lijn en houden hun partner in het oog. Als er een fout gemaakt wordt of een spelonderdeel overgeslagen wordt, brengen zij hun bord omhoog en houden het omhoog totdat de fout hersteld is. Als 1 jurylid op een lijn zijn bord ophoogt steekt, steekt het tweede jurylid dit ook omhoog, eraan denkend dat de speler alleen het bord voor hem kan zien en nooit het bord achter hem. Als de speler



PONYSPELEN

zijn fout niet kan herstellen blijven de borden omhoog en komt de ploeg op de laatste plaats. De volgende speler van de ploeg mag niet starten.

Naast de lijnrechters is er een aankomstrechtter nodig, die alleen kijkt naar de volgorde van aankomst, met een secretaris, die dit onmiddellijk opschrijft. De aankomstrechtter fungeert meestal ook als starter. Hij moet zien dat alle spelers klaar staan om de start te geven en het spel onmiddellijk stilleggen en de start doen herbeginnen als er een onregelmatige start was. Nadien kunnen er geen klachten over een valse start worden aanvaard.

Er is een hoofdrechtter of een spelverantwoordelijke nodig, bij wie men met klachten, betwistingen of onvoorziene problemen terecht kan. Hij kan een ploeg declasseren die onregelmatigheden begaat, een speler of ploeg schorsen die brutaal of onbeschoft is, zowel tegen medespelers, juryleden en pistebouwers als tegen zijn eigen pony. Hij kan een spel stilleggen indien het te lang aansleept of onuitvoerbaar blijkt. Hij kan beslissen een spel te doen herspelen hoewel hij dit moet proberen te vermijden.

2.3. Aanduiden van juryleden

Elke ploeg die meespeelt duidt 2 of 3 juryleden aan. Tevens duidt zij een ploegleider aan, die zal zorgen dat zijn ploeg compleet is, correct opgezaagd en uitgerust, en op tijd klaar is om de ring te betreden. Hij zal de nodige uitleg geven aan zijn spelers, bij hen blijven voor, tijdens en na het spel, met hen technieken en tactieken bespreken, volgorde van aantreden van de spelers regelen. Hij blijft bij de ploeg maar zal in geen geval het spelterrein betreden, of een speler helpen bij start of wissel. Juryleden en ploegleiders moeten verplicht een briefing bijwonen voor het begin van de spelen waar de juiste spelregels nog eens doorgenomen worden en de punten waarop speciaal moet worden gelet aangegeven. Voor juryleden en spelleiders kiest men liefst mensen die dit regelmatig willen doen zodat een zekere ervaring bekomen wordt.

Hoofdstuk 3 – Spelsterreinen

Het spelterrein dient voldoende groot te zijn opdat er voldoende vlot kan aangetreden worden. Als optimaal wordt een spelterrein van 40 op 70 meter aangenomen. Indien door omstandigheden (vb. indoor) deze afmetingen niet mogelijk zijn dienen de spelformules aangepast.

6 m	4 m	28 m	5 m	28 m	4 m	6 m
	startlijn		○		eind- streep	
	wachtlijn		6 m			
			○			
			6 m			
40 m			6 m			
			○			
			6 m			
			○			
			6 m			
			○			
			5 m			



Het spelterrein bestaat uit een wachtzone, een startzone en een spelterrein. Eventueel is er aan de overzijde opnieuw een wacht- en startzone. De ploegleider bevindt zich in de wachtzone.

De aflossing of het doorgeven van spelmateriaal gebeurt in de startzone. In deze startzone stelt zich alleen de speler die aan de beurt is op.

Hoofdstuk 4 – 15 Regels voor een eerlijk spelverloop

1. Ponyspelen gebeuren te pony, behalve wanneer het uitdrukkelijk voor een spel anders voorzien wordt.
2. Pony's moeten correct opgezaagd en aangesingeld worden.
3. Ruiters dragen bij voorkeur een safty cap of een witte spelband (slechts 1 ruiter), zijnde een band van 3 tot 4 cm breedte, om de rijpet. Sporen en rijzweep zijn verboden.
4. Pony's mogen onderling verwisseld worden, maar elke pony speelt slechts één maal per spel.
5. Een gevallen rijpet moet worden opgeraapt en terug opgezet worden alvorens verder te spelen.
6. Wie van zijn pony valt of zijn pony loslaat moet opstijgen op de plaats van het ongeluk.
7. Alleen de jury of de spelverantwoordelijke betreden het speelveld. De spelers moeten de spelen alleen spelen. Bij de reeks beginningen mag de ploegleider, bij voorkeur in hetzelfde uniform als de spelers, zich opstellen in de startzone. Bij het betreden van het spelterrein gelden volgende regels.
 - hij mag niet lopen als hij een pony vasthoudt
 - hij mag het spelmateriaal niet aanraken
 - hij mag niet helpen bij op- en afstijgen.

Een ruiter die zijn pony loslaat zal er zelf achterlopen tenzij de pony het spelterrein verlaat. Indien zijn zadel of hoofdstel loskomt of onklaar raakt zal hij zelf de schade herstellen. Een zadel dat draait wordt beschouwd als slecht aangesingeld en een singel die breekt als gebruik van materiaal in slechte staat.
Behalve in gevaarlijk situaties zal bij hulp van buitenuit de betrokken ploeg gedeclasseerd worden.
8. Indien een ruiter het spelmateriaal van een andere ploeg omverwerpt of beschadigd zal zijn ploeg gedeclasseerd worden en de betrokken lijnrechters en de terreinbouwers zullen de schade zo vlug mogelijk herstellen.
Indien een ruiter zijn eigen spelmaterieel omverwerpt zal hij zelf de schade zo vlug mogelijk herstellen alvorens verder te spelen.
9. Als een ruiter een andere ploeg zodanig stoort dat deze hierdoor werkelijk tijd verliest, wordt de ploeg die de schade aanricht gestraft met declasseren.
De gehinderde ploeg krijgt geen herstel van geleden hinder, tenzij de hoofdrichter oordeelt dat het totale spelbeeld zo vervalst is dat hij het spel stopzet en het spel laat herspelen.
10. Wie moet afstijgen om een opdracht uit te voeren of om een gevallen voorwerp op te rapen of om omvergeworpen materiaal recht te zetten moet terug opstijgen, en zeker de startlijn of de aflossingslijn te pony overschrijden.



PONYSPELEN

11. Slecht gedrag van een deelnemer of ploegleider heeft uitsluiting voor een of meerdere spelers tot gevolg.
Slecht gedrag is vb. :
 - het slaan van de pony
 - het gebruik van spelmateriaal, (stok, vlag) om zijn pony te schoppen.
 - het onbeschoft zijn tegen pistebouwers, lijnrechters, medespelers, toeschouwers of tegenstanders
 - het niet opvolgen van bevelen van de lijnrechters
12. Een spelgroep bestaat uit 6 spelers. Elke groep bestaat uit 6 fysieke personen.
Indien een club over onvoldoende ruiters beschikt, mag zij ruiters van andere clubs vragen om de ploeg aan te vullen. Uitzondering: 5 ruiters mogen deelnemen, maar zij hebben geen recht op nationale selectie.
13. Het aflossen en doorgeven mag gebeuren zodra de pony met de 4 benen de aankomstlijn heeft overschreden.
14. Iedere spelgroep dient te beschikken over een spelbord : een bord van 50 x 50 cm op een staander van 120 cm met een punt onderaan om gemakkelijk in de grond te steken.
Dit spelbord wordt geplaatst voor de eerste hindernis. Het moet opgestoken worden door de laatste speler, nadat hij met zijn pony over de eindstreep is gegaan en zijn pony heeft afgegeven. Als de pony uitbreekt, vervalt het klassement.
15. Het spelbord is geen spelmateriaal; het omverrijden is dus geen fout en moet dus niet hersteld worden. Let wel, als het spelbord in een kegel staat of een slalomstok of ander spelmateriaal vervangt, vervalt deze regel.



Hoofdstuk 5 – Spelen

Stoelrijden

Materiaal

- evenveel kegels als er duo's zijn die deelnemen aan de wedstrijden.
- geluidsinstallatie met muziekcassette waarop muziek (zonder stiltes) staat.

Opstelling

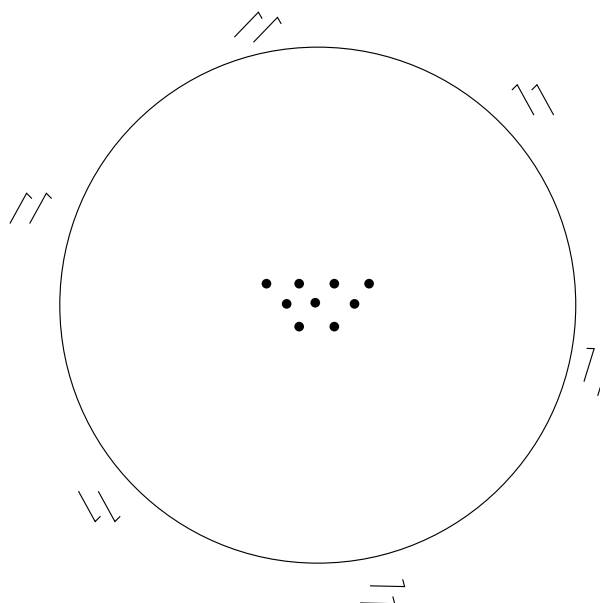
De spelcontroleurs stellen zich in een cirkel van ca. 15 m op. De kegels worden in het midden geplaatst op voldoende afstand van elkaar (uit veiligheidsoogpunt).

Wie mag deelnemen ?

De ponyruiters jonger dan 12 jaar die deelnemen met een a of A-pony vormen duo's. Mogen er ook B-pony's deelnemen.

Voor sommige organisaties kunnen deze deelnamenormen aangepast worden.

Terreinindeling



Spelverloop

In het midden worden minstens evenveel kegels geplaatst als er duo's zijn. De duo's stappen rond de kegels, langs de buitenzijde van de cirkel gevormd door de spelcontroleurs zolang de muziek speelt. Als de muziek stopt neemt de buitenste ponyruiter de teugels van de pony van de andere ponyruiter in de hand. De binnenste ponyruiter stijgt af, rent naar het midden en probeert een kegel te bemachtigen, die hij in de lucht steekt. Op dat moment hebben de spelverantwoordelijken een idee van het aantal kegels dat er nodig zijn. De overige kegels +1 worden weggenomen. Daarna kunnen de ponyruiters opnieuw naar hun pony gaan en opstijgen. De colonne keert zich om een stapt in de omgekeerde richting, terwijl de muziek opnieuw begint te spelen. Wanneer de muziek opnieuw stopt, herhaalt zich dit spel. Het duo waarvan de ponyruiter dit keer geen kegel heeft kunnen bemachtigen valt af.

Wanneer er ca. 15 duo's over blijven, kan dit spel in draf gespeeld worden (afhankelijk van de staat van het terrein).



PONYSPELEN

Slalomspel

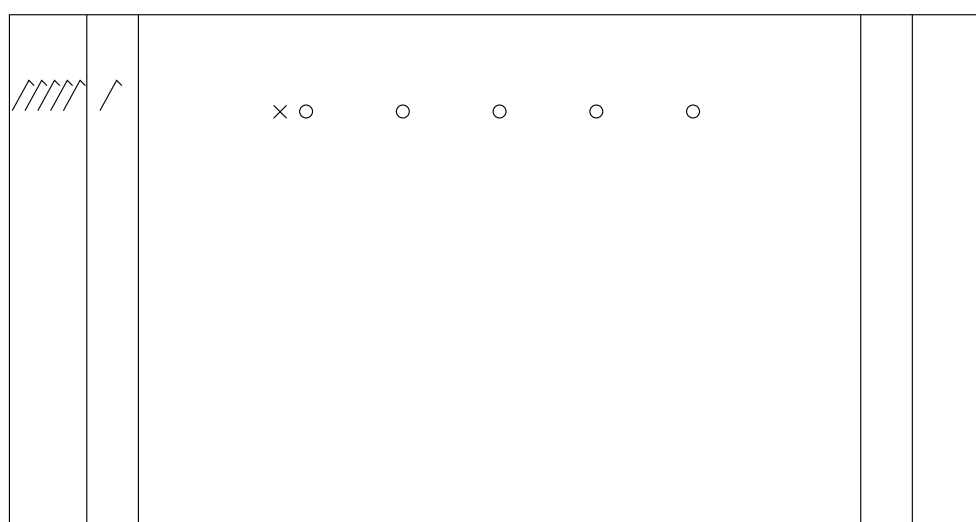
Materiaal per spellijn

- 5 kegels of slalomstokken
- 1 doorgeefstok

Opstelling

Alle deelnemers staan aan dezelfde zijde van het terrein. De slalomstokken of kegels staan op ongeveer 8 m. van elkaar. De eerste ruiter staat aan de startlijn met de doorgeefstok in de hand.

Terreinindeling



Spelverloop

Iedere ruiter slalomt om beurt door de kegels of slalomstokken. Na de laatste kegel keert hij en slalomt opnieuw terug, bij het overschrijden van de startlijn zal hij de doorgeefstok aan de tweede deelnemer geven en deze doet hetzelfde. De laatste speler geeft bij aankomst zijn pony aan een medespeler, rent naar het spelbord en steekt dit in de hoogte.

Wanneer een slalomstok of kegel omver wordt gereden, dient de ruiter deze terug recht te zetten, en mag hij vanaf die plaats terug verder rijden. Bij het overslaan van een kegel of slalomstok moet men eveneens terug en van die plaats terug vertrekken.

De verplaatsing gebeurt steeds op de pony, men mag niet met de pony aan de hand lopen.



Kegelspel

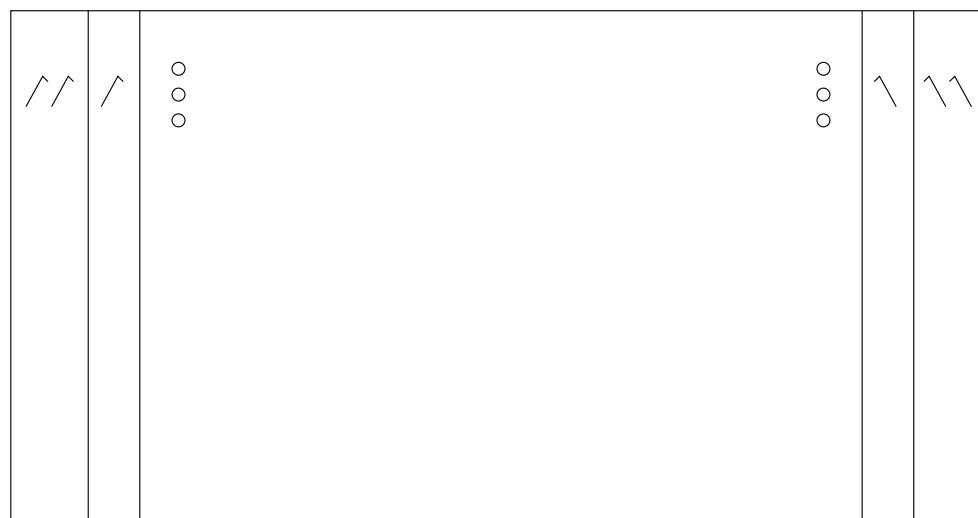
Materiaal per spellijn

- 6 kegels

Opstelling

de helft van de ploeg stelt zich op langs de ene zijde. De ander andere helft aan de overzijde. De kegels staan op een lijn : 3 aan de ene zijde en 3 aan de overzijde. De eerste ruiter zet zich klaar aan de startlijn.

Terreinindeling



Spelverloop

De eerste ruiter vertrekt, neemt een kegel en plaatst deze in het midden van het terrein. Hij rijdt verder tot over de eindstreep, waar de tweede speler mag vertrekken. Deze neemt opnieuw een kegel en plaatst deze op de kegel in het midden.

Wanneer de laatste speler over de startlijn komt, geeft deze zijn pony aan en medespeler, rent naar het spelbord en steekt dit in de hoogte.

De kegels moeten recht blijven staan.

De ruiters en amozones mogen met hun pony aan de hand lopen, indien zijn een kegel vasthebben.



PONYSPELEN

Balspel

Materiaal per spellijn

- 6 kegels
- 7 tennisballen
- 1 korf op ongeveer 2,40m boven de grond (eventueel te vervangen door een ton op de grond)

Opstelling

De kegels met de tennisballen op staan op een lijn; Op de eindstreep staat de korf.
De ruiters staan allemaal aan dezelfde zijde van het terrein. De eerste ruiter staat aan de startlijn.

Terreinindeling



Spelverloop

De eerste ruiter vertrekt met een tennisbal in de hand. Deze werpt deze in de ton. Bij het terugkeren neemt hij een tennisbal van een kegel en geeft deze door aan de volgende ruiter. De laatste ruiter geeft, bij het overschrijden van de startlijn zijn pony en de tennisbal aan een medespeler.

Hij rent naar het spelbord en steekt dit in de hoogte.

Gevallen tennisballen dienen opgeraapt te worden.

Gevallen kegels dienen rechtgezet.



Bekerspel

Materiaal per spellijn

- 6 palen
- 1 ton
- 7 bekers die op palen kunnen geplaatst worden

Opstelling

Alle deelnemers staan aan dezelfde zijde van het terrein. De palen staan op ongeveer 8 m. van elkaar. Achter de eindstreep staat de ton waarop 6 bekertjes staan. De eerste ruiter staat aan de startlijn klaar met een bekertje in de hand.

Terreinverdeling



Spelverloop

De eerste ruiter vertrekt met een beker, plaatst hem op een van de 5 palen, neemt een beker van de ton en geeft die door aan de volgende ruiter.

De laatste ruiter moet met de laatste beker in de hand over de startlijn komen om het spel te eindigen. Hij geeft de beker en zijn pony aan een medespeler, rent naar het spelbord en steekt dit in de hoogte.

Gevallen materiaal moet recht gezet worden, ook een beker die achteraan van de ton gestoten wordt moet opgeraapt worden door de ruiter die de fout gemaakt heeft.

PONYSPELEN

Vaandelspel

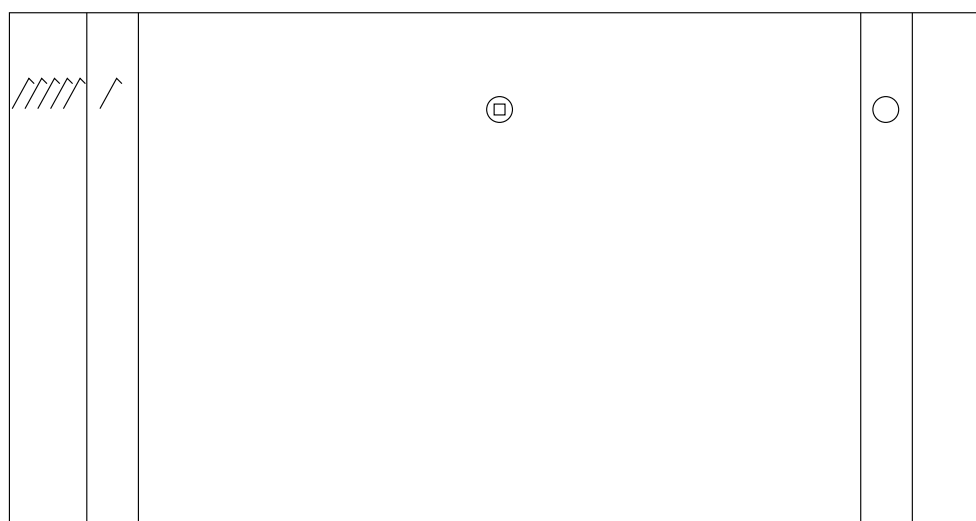
Materiaal per spellijn

- 6 vaandels
- een tonnetje
- een wasdraad (koord aan twee palen)

Opstelling

Zes deelnemers staan aan de overzijde van het terrein. De wasdraad staat aan de zijde van de tribune. In het midden van het terrein staat een ton waarop de vaandels liggen. De eerste ruiter zet zich klaar aan de startlijn.

Terreinverdeling



Spelverloop

De eerste ruiter vertrekt met een vaandel in de hand. Hij draait in het midden van het terrein rond de ton met de vaandels. Aan de zijde van de tribune hangt hij de vaandel op aan de waslijn, met behulp van de wasknijper. Bij het terugkeren neemt hij een volgende vaandel van de ton die hij bij het overschrijden van de aankomstlijn aan zijn medespeler geeft. De laatste ruiter geeft bij het overschrijden van de eindstreep zijn pony door aan een medespeler, rent naar het spellbord en steekt dit in de hoogte.



Bandenspel

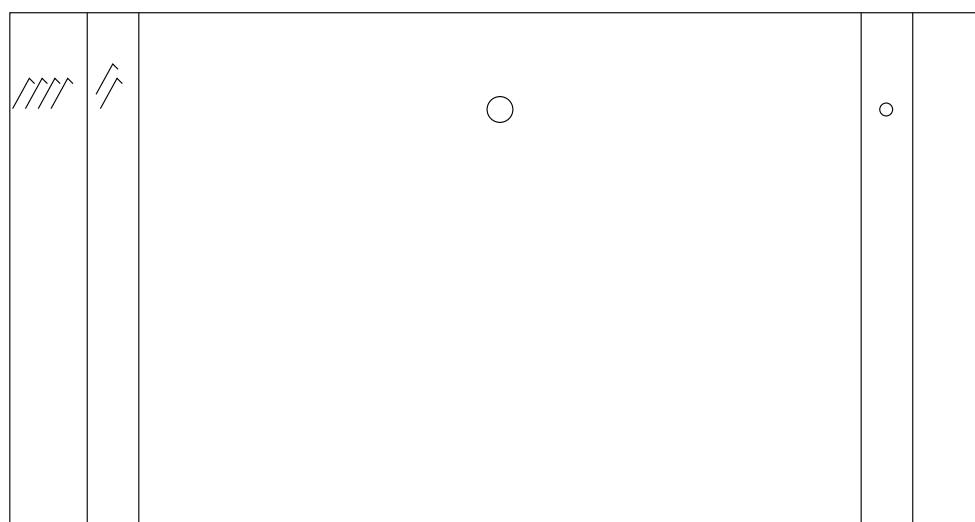
Materiaal per spellijn

- buitenband van een bromfiets
- een kegel

Opstelling

Alle deelnemers stellen zich langs dezelfde zijde van het terrein. De eerste twee ruiters stellen zich op aan de startlijn. De band ligt in het midden van het terrein. Op de eindstreep staat een kegel die het keerpunt aangeeft.

Terreinindeling



Spelverloop

De eerste twee ruiters vertrekken samen. In het midden van het terrein stijgt een van de ruiters af, geeft de teugels door aan de andere, kruipt door de band, stijgt op en ze rijden samen naar het keerpunt.

Op de terugweg kruipt de andere ruiter door de band. als deze twee ruiters de startlijn overschrijden, vertrekken de volgende twee. Wanneer de laatste twee terug over de startlijn komen, geeft een van beide zijn pony aan een medespeler, rent naar het spelbord en steekt dit in de hoogte.



PONYSPELEN

Sokspel

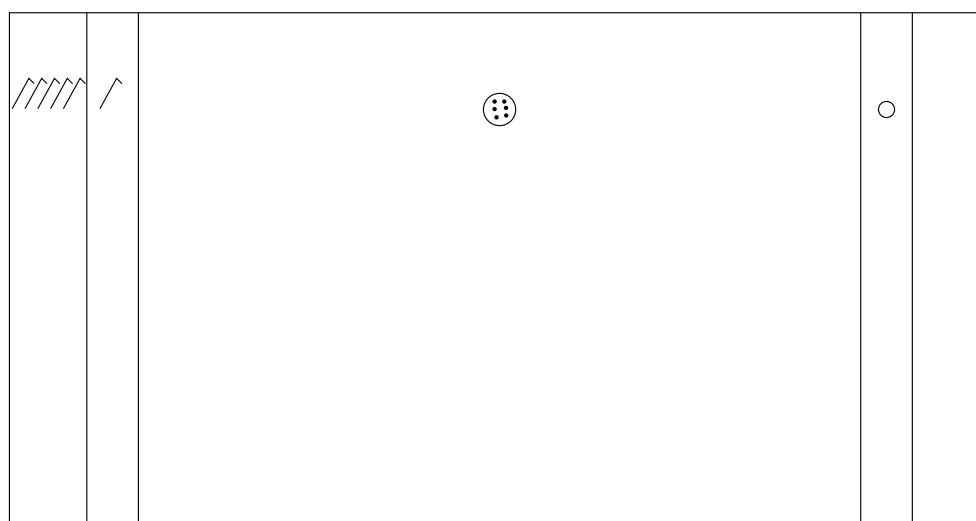
Materiaal per spellijn

- 6 sokken
- een band
- een emmer

Opstelling

De band met sokken ligt in het midden van het spelterrein.
De emmer staat op de eindstreep. De deelnemers staan langs dezelfde zijde van het terrein. De eerste deelnemer staat aan de startlijn.

Terreinindeling



Spelverloop

De eerste ruiter vertrekt met een sok in de hand en werpt deze in de emmer. Bij het terugkeren neemt hij een sok, en geeft deze aan de volgende speler. de laatste speler werpt de sok in de emmer, keert terug naar de startlijn waar hij zijn pony afgeeft, rent terug naar het spelbord en steekt dit in de hoogte. Sokken die naast de emmer terechtkomen of er terug uit springen moeten opgeraapt worden en in de emmer geworpen worden.



Dozenspel

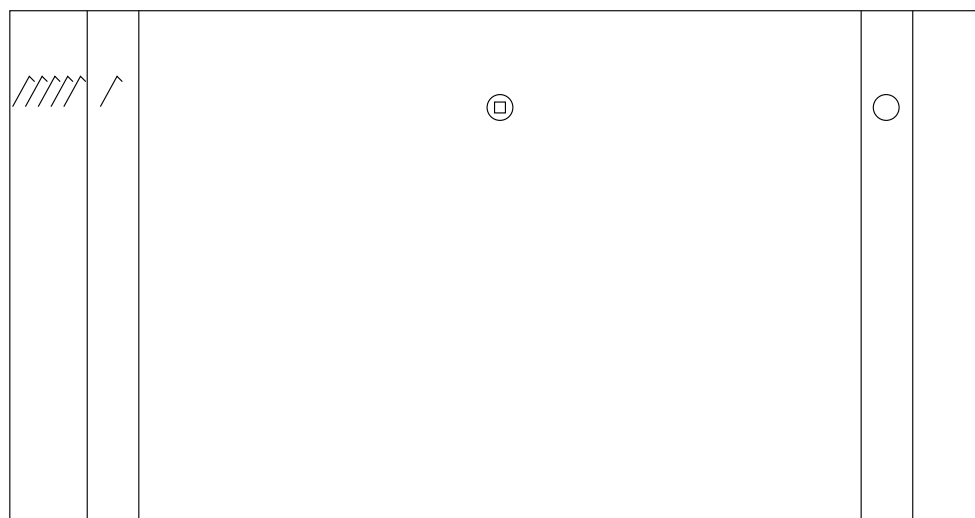
Materiaal per spellijn

- 6 dozen (model ijscream) waarin een beetje zand zit
- twee tonnen

Opstelling

In het midden van het terrein staan de 5 dozen op de ton. Op de eindstreep staat de lege ton. De eerste ruiter staat klaar met een doos in de hand aan de startlijn.

Terreinindeling



Spelverloop

De eerste ruiter rijdt naar een lege ton en plaatst zijn doos hierop. Bij het terugkeren neemt hij een doos van de andere ton en geeft en geeft deze aan zijn medespeler. Deze deelnemer plaatst zijn doos bovenop de doos van de vorige speler. De laatste deelnemer maakt de stapel dozen volledig door zijn doos erboven te plaatsen; vervolgens rijdt hij naar de startlijn, waar hij zijn pony aan een medespeler geeft, terug rent naar het spelbord en dit in de hoogte steekt. Wanneer de stapel dozen omvalt moet deze eerst terug rechtgezet worden alvorens verder te spelen.

PONYSPELEN

Zaklopen

Materiaal per spellijn

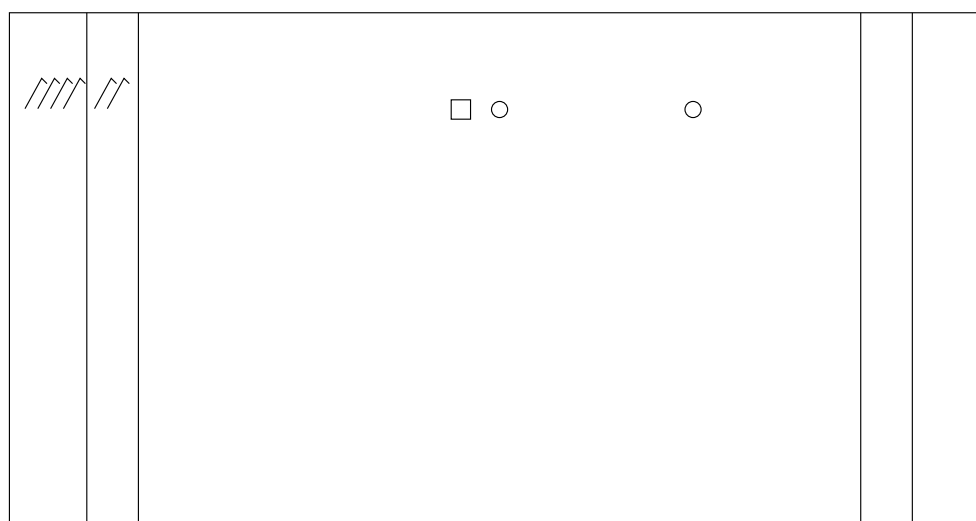
- 1 jute zak
- 2 kegels

Opstelling

1 kegel staat in het midden van het terrein en ongeveer 10 meter verder staat een tweede kegel die het keerpunt aangeeft. Bij de eerste kegel ligt de jute zak.

Alle spelers staan langs dezelfde zijde van het terrein, de eerste twee spelers staan aan de startlijn.

Terreinindeling



Spelverloop

De eerste twee spelers vertrekken samen. Aan de eerste kegel stijgt de eerste speler af, geeft zijn pony aan zijn medespeler. Dan kruipt hij in de zak en huppelt tot aan de tweede kegel, en al huppelend keert hij terug. Dan verwisselen de spelers en vervult ook de tweede speler zijn opdracht. Daarna rijden ze samen terug naar de startlijn waar de volgende groep waar de volgende groep vertrekt.

Als de laatste groep over de startlijn komt, geeft een van beide zijn pony door aan zijn medespelers, rent naar het spellbord en steekt dit in de hoogte.



Kruiwagenspel

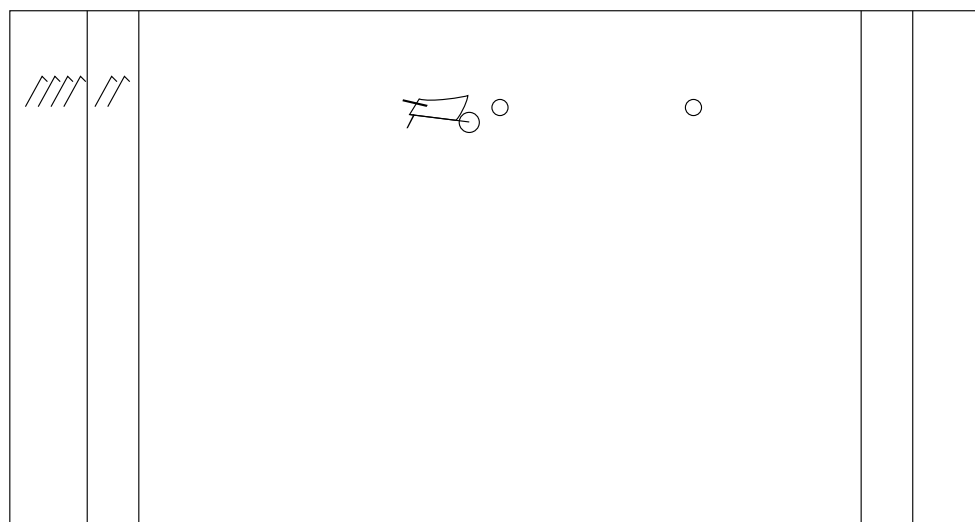
Materiaal per spellijn

- 1 kruiwagen
- 1 blinddoek of hoofdkap
- 2 kegels

Opstelling

1 kegel staat in het midden van het terrein : de volgende kegel geeft het keerpunt aan en staat een einde verder. Bij de eerste kegel staat een kruiwagen. Alle spelers staan langs dezelfde zijde van het terrein. De eerste twee spelers staan klaar aan de startlijn.

Terreinindeling



Spelverloop

De eerste twee spelers vertrekken samen. Aan de eerste kegel stijgen de spelers af, geven hun pony's aan de spelcontroleur. De eerste speler wordt geblinddoekt, de tweede speler kruipt in de kruiwagen. Op aanwijzing van zijn medespeler, die in de kruiwagen zit, rijdt de geblinddoekte speler met zijn kruiwagen naar het keerpunt. Daar worden de rollen omgekeerd. Als deze zijn opdracht vervult heeft rijden ze samen naar de startlijn, waar de volgende groep vertrekt.

Als de laatste groep over de startlijn komt, geeft een van beide zijn pony door aan zijn medespelers, rent naar het spelbord en steekt dit in de hoogte.

PONYSPELEN

Bloempottenspel

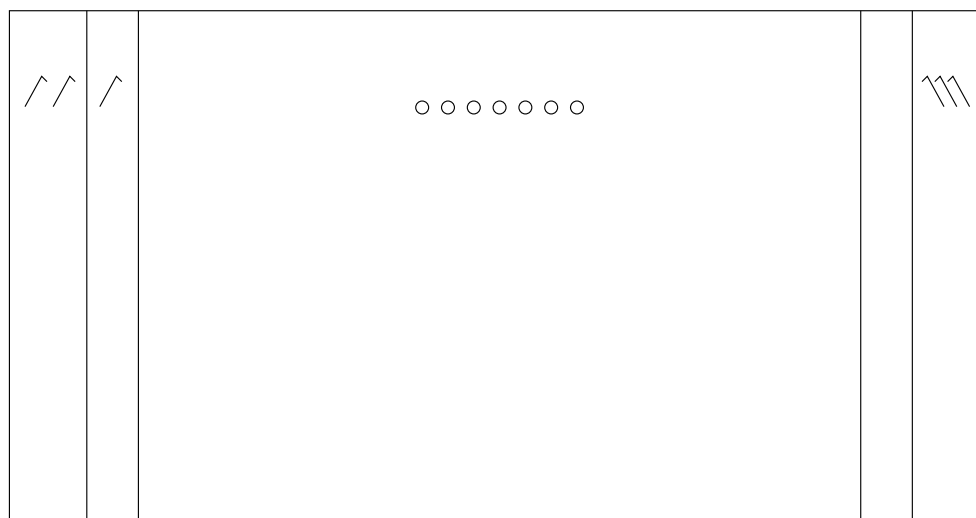
Materiaal per spellijn

- 6 stevige bloempotten van ca 22 cm hoog

Opstelling

De potten staan op de spellijn ter hoogte van de middellijn op ongeveer een voet van elkaar. Drie deelnemers staan langs een zijde de drie andere stellen zich op aan de overzijde. De eerste ruiter zet zich klaar aan de startlijn.

Terreinindeling



Spelverloop

De eerste ruiter vertrekt, springt van zijn pony en stapt op de zes potten zonder onder-tussen de grond te raken. Na de zes potten zet hij minstens een voet op de grond, springt op zijn pony en rijdt over de eindstreep, waar hij de volgende deelnemer aflost. Als bij het stappen over de bloempotten de grond geraakt wordt moeten de zes potten opnieuw genomen worden. Evenzo moet als een pot omvalt de zes potten opnieuw genomen worden.

De laatste ruiter geeft bij het overschrijden van de eindstreep zijn pony aan een mede-speler, rent naar het spelbord en steekt die in de hoogte.



Bekerwisselen

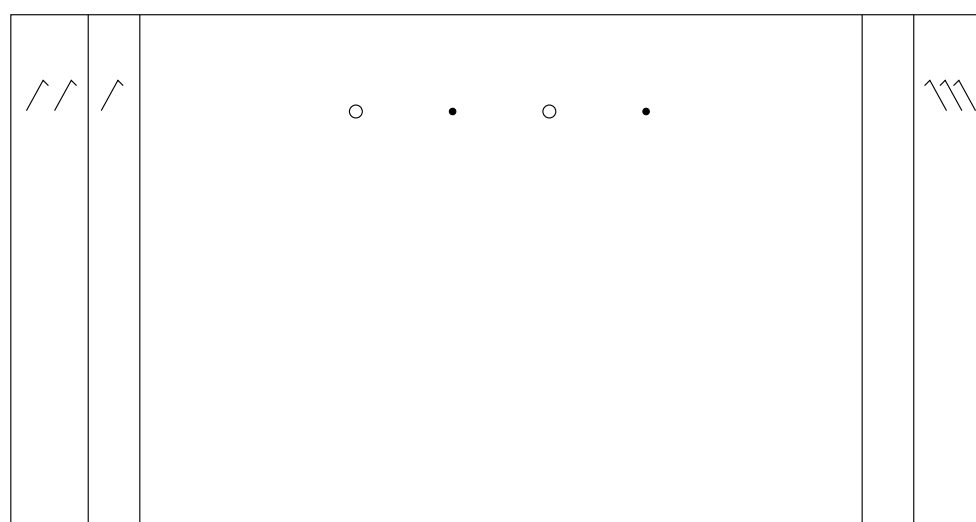
Materiaal per spellijn

- 4 palen
- 2 bekers

Opstelling

De helft van de ploeg stelt zich op langs de ene zijde. De andere helft stelt zich op langs de overzijde. De palen staan op een lijn. Op paal 2 en 4 op ieder spellijn staat een beker. De eerste ruiter zet zich aan de startlijn.

Terreinindeling



Spelverloop

De eerste ruiter vertrekt, neemt de beker van paal 1 en plaatst die op paal 2, neemt de beker van paal 3 en plaatst die op paal 4. Hij rijdt verder tot de eindstreep waar de tweede speler mag vertrekken. Deze neemt de beker van paal 4 en plaatst die op paal 3, neemt de beker van paal 2 en plaatst die op paal 1. Wanneer de laatste speler over de startlijn komt, geeft deze zijn pony aan een medespeler, rent naar het spelbord en steekt dit in de hoogte.

Een omvergeworpen paal of beker moet teruggeplaatst worden vooraleer verder te spelen.



PONYSPELEN

Pony express

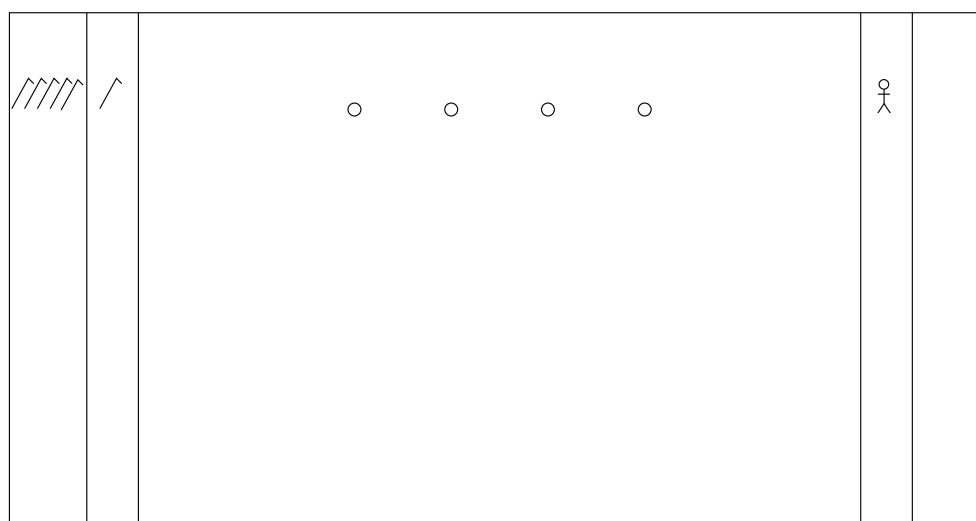
Materiaal per spellijn

- 4 palen
- 5 houten brieven (15 x 10 cm, ongev. 6 mm dik)
- een postzak (60 x 40 cm)

Opstelling

5 ponyruiters staan aan een zijde van het terrein. De 6de ruiters staat zonder pony aan de overzijde met de houten brieven. De eerste ponyruiter staat aan de startlijn klaar met de postzak om de hals.

Terreinindeling



Spelverloop

De eerste ruiters vertrekt, slalomt naar de overzijde, krijgt een brief van de postman, slalomt terug en geeft de postzak door. De volgende ruiters neemt de postzak aan, hangt hem op zijn hals en vertrekt. De laatste ponyruiter komt met de postzak over de startlijn, geeft zijn pony aan een medespeler, rent naar het spelbord en steekt dit in de hoogte.

De brief moet in de postzak zitten voordat de ruiters over de startlijn gaat. De postman geeft de brief aan de ruiters. Hij mag de brief niet rechtstreeks in de postzak steken. Hij mag de pony vasthouden en in de juiste richting draaien om weer te vertrekken. Hij mag een gevallen brief oprapen en terug aan de ruiters geven, zolang deze brief niet in het speelveld gevallen is. Hij mag niet in het speelveld komen, ook niet als hij wordt meegesleurd door een pony. Deze fout moet hersteld worden door terug achter de aflossingslijn te gaan en opnieuw te vertrekken. De pony moet bij de postman met de vier benen over de balk komen om de brief aan te nemen.

Vlaggenspel

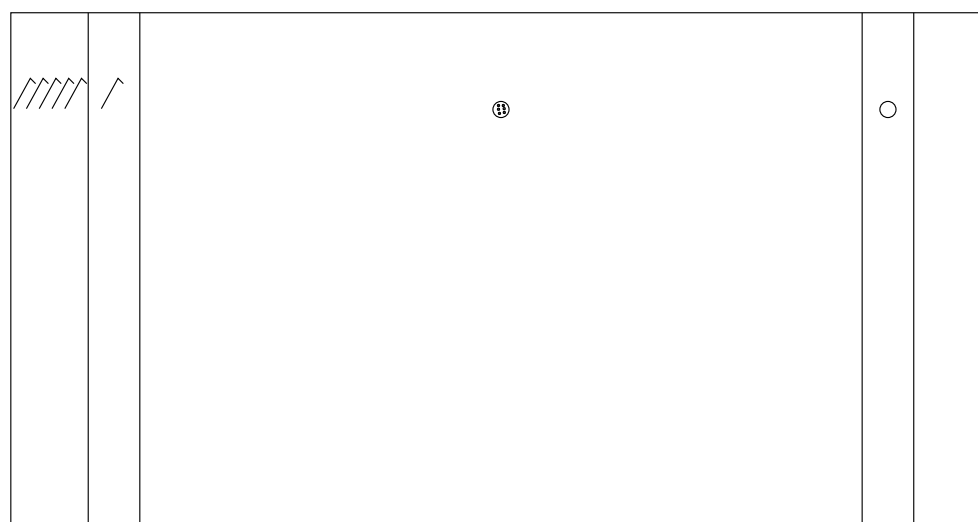
Materiaal per spellijn

- 2 kegels
- 7 vlaggen

Opstelling

Alle deelnemers staan aan dezelfde zijde van het terrein. Op de eindstreep staat een lege kegel; in het midden staat een kegel waarin 6 vlaggen zitten. De eerste ruiter staat aan de startlijn met een vlag in de hand.

Terreinindeling



Spelverloop

De eerste ruiter vertrekt met vlag, plaatst ze in de kegel achteraan. Neemt een vlag uit de kegel op de middenlijn en geeft die door aan de volgende ruiter. De laatste ruiter rijdt tot over de startlijn, geeft zijn pony aan een medespeler, rent naar het spelbord en steekt dit in de hoogte. Omgevallen kegels of vlaggen moeten rechtgezet worden, ook de lege kegel nadat de ruiter zijn vlag genomen heeft. Als een ruiter 2 vlaggen uit de kegel neemt, moet hij er een terugzetten voordat hij de andere doorgeeft.



PONYSPELEN

Flessenspel

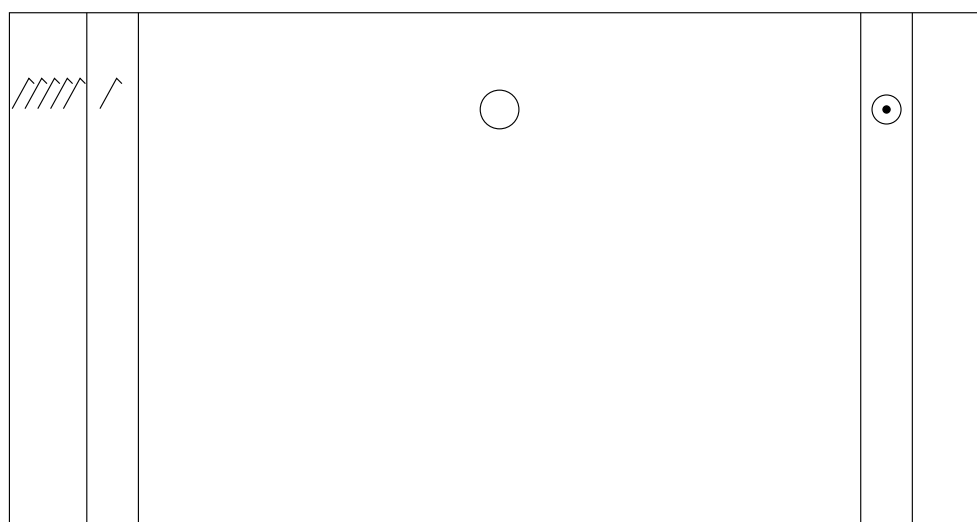
Materiaal per spellijn

- 2 tonnen
- 2 flessen gedeeltelijk met zand gevuld

Opstelling

Alle deelnemers staan opgesteld langs dezelfde zijde van het terrein. Een ton met een fles erop staat op de eindstreep. De tweede ton staat in het midden. De eerste ruiter staat aan de startlijn met een fles in de hand.

Terreinindeling



Spelverloop

De eerste ruiter vertrekt met de fles in de hand, plaatst ze recht op de lege ton en neemt de fles van de andere ton. Deze geeft de ruiter door aan de tweede ruiter. De laatste ruiter komt met de fles over de eindstreep, geeft ze samen met de pony aan zijn medespeler, rent naar het spelbord en steekt dit in de hoogte.

Als een fles of een ton omvalt, moet ze opnieuw rechtgezet worden voor er verder gespeeld wordt.

Ballonnenspel

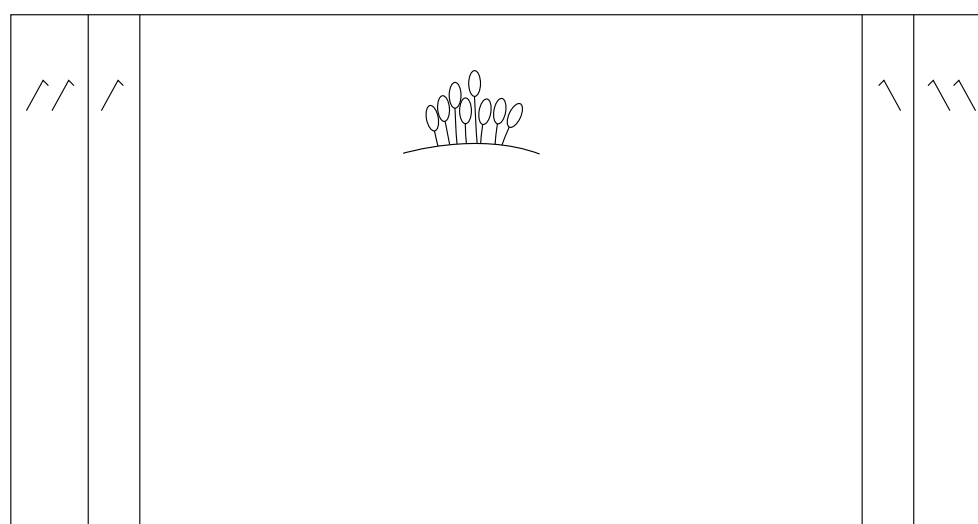
Materiaal per spellijn

- plank met 8 ballons
- doorgeefstok (met prikker - 70 à 80 cm lang)

Opstelling

Drie deelnemers staan aan de startlijn en drie aan de aankomstlijn; in het midden ligt de plank met de ballons. De eerste ruiter zet zich klaar aan de startlijn met de prikker, voorzien van een onscherpe punt.

Terreinindeling



Spelverloop

De eerste speler rijdt bij het startsignaal naar het midden en laat één ballon ontploffen. Daarna rijdt hij verder naar de overkant waar hij de stok doorgeeft aan de volgende speler.

Wanneer de laatste ruiter zijn ballon heeft stukgeprik, rijdt hij naar de overkant, geeft zijn pony aan een andere speler en rent naar het spelbord. Het spel is beëindigd als hij dit in de hoogte heeft gestoken.

Wanneer drie spelers twee ballonnen tegelijk laten ontploffen, wordt de spelgroep uitgesloten. Iedere speler wordt geacht één ballon stuk te prikken.

PONYSPELEN

Koordspel

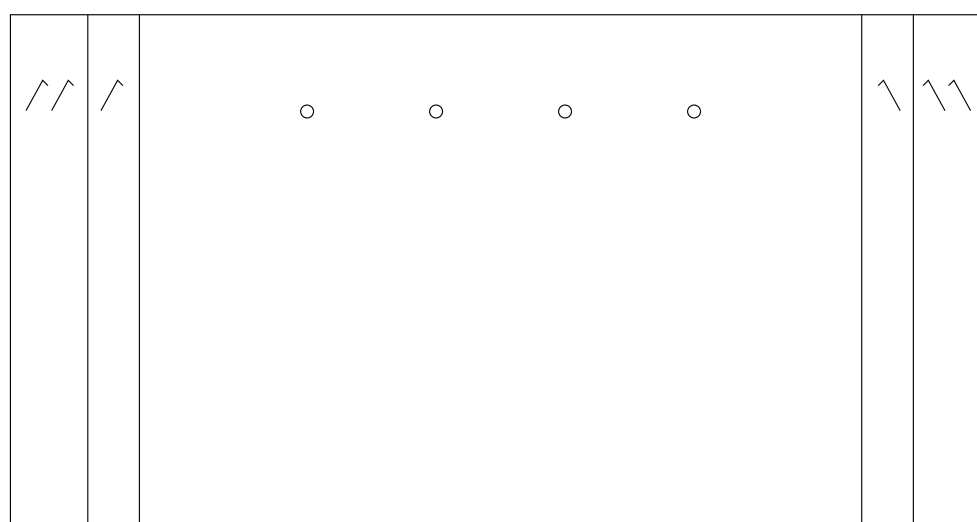
Materiaal per spellijn

- 4 slalomstokken
- een dikke koord van ongeveer 80 cm

Opstelling

Drie deelnemers stellen zich op langs een zijde, de drie andere stellen zich op aan de overzijde. De slalompalen staan op ongeveer 8 m van elkaar. De eerste ruiter zet zich klaar aan de startlijn.

Terreinindeling



Spelverloop

De eerste ruiter vertrekt met de koord in de hand. Hij slalomt naar de overzijde. Daar pikt hij de tweede combinatie aan, samen slalommen ze opnieuw naar de startlijn waar de eerste ruiter afhaakt en een nieuwe ruiter aanpikt. De laatste ruiter die de voorlaatste ruiter heeft afgepikt aan de startlijn, keert alleen terug naar de eindstreep, geeft zijn pony aan een medespeler, rent naar het spelbord en steekt dit in de hoogte.

Als de koord gelost wordt moet herbegonnen worden op de plaats waar dit zich heeft voorgedaan.

Als een slalomstok overgeslagen wordt moet men terugkeren tot die plaats. Als een slalomstok omver gereden wordt, moet ook die fout hersteld worden en op deze plaats herbegonnen worden. Het aanpikken gebeurt achter de startlijn, respectievelijk eindstreep.

** Dit spel is eerder bestemd voor gevorderde ruiters doordat het toch een zekere bekwaamheid vergt.



Eendjesspel

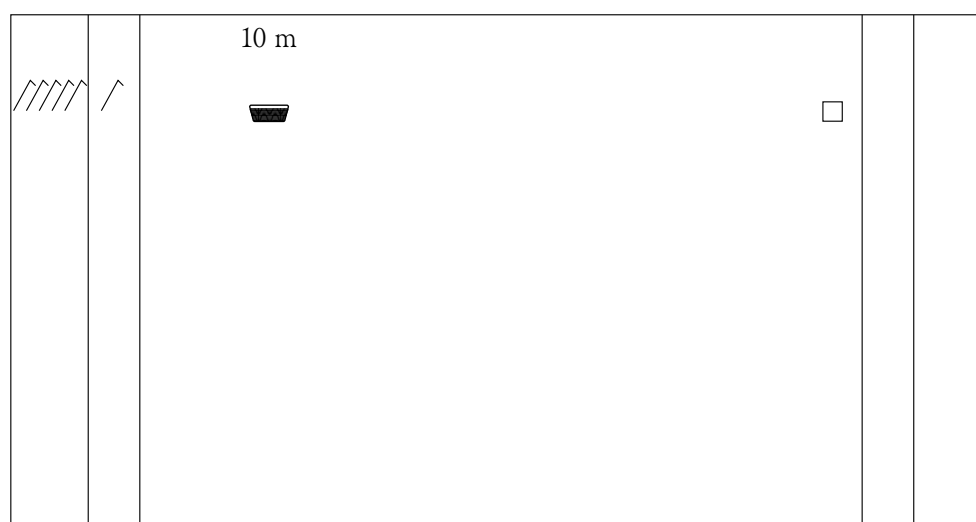
Materiaal per spellijn

- 1 mortelkuip (plastiek)
- 1 plastic emmer
- 6 plastic eendjes
- 1 schepnetje

Opstelling

Alle deelnemers staan aan dezelfde zijde van het terrein. De mortelkuip staat in het midden van het terrein gevuld met water. Hierop zwemmen 6 eendjes. Achter de eindstreep staat de emmer. De eerste ruiter staat aan de startlijn klaar met de hengel of schepnet in de hand.

Terreinindeling



Spelverloop

De eerste ruiter vertrekt met het schepnetje, schept in de mortelkuip één eendje en plaatst het in de emmer. Bij het terugkeren maakt hij een volte rond de mortelkuip. Bij het overschrijden van de startlijn zal hij het schepnetje doorgeven aan de tweede deelnemer en deze doet hetzelfde. Als een ruiter 2 eendjes opvist, moet hij er één terug in de mortelkuip zetten voordat hij het schepnetje doorgeeft. De laatste speler geeft bij aankomst zijn pony en hengel aan de medespelers, rent naar het spelbord en steekt dit in de hoogte.

Wanneer een eendje valt of de emmer omver wordt gereden, dient de ruiter deze fouten zelf recht te zetten. De ruiters mogen met hun pony aan de hand lopen, maar moeten op hun pony zitten, met beide voeten in de stijgbeugels, bij het overschrijden van de start- en de eindstreep.

PONYSPELEN

Hordenren

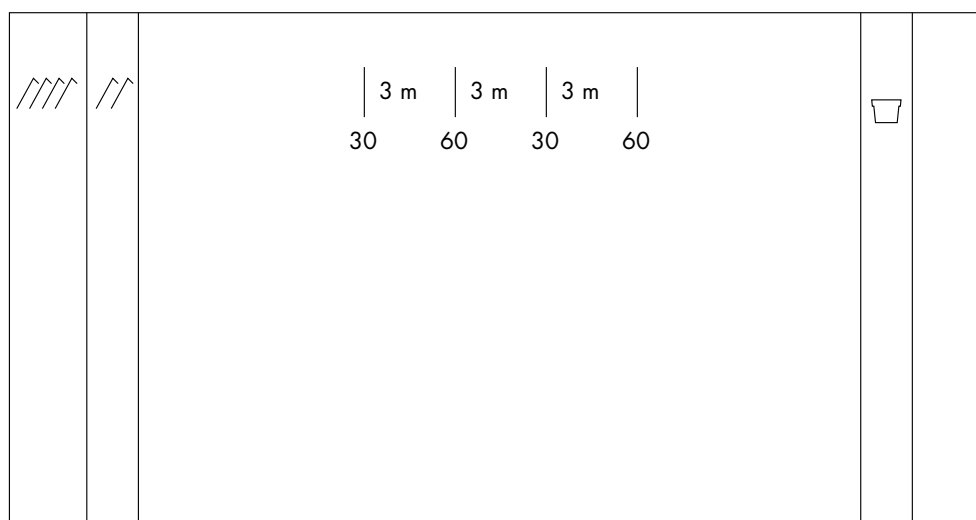
Materiaal per spellijn

- twee horden van 30 cm, twee horden van 60 cm
- twee bekertjes met water
- een emmer water, die tevens als keerpunt wordt gebruikt

Opstelling

Alle deelnemers staan aan dezelfde zijde van het terrein.
Op twee van de hindernissen staat er een beker met water gevuld!

Terreinindeling



Spelverloop

De eerste twee spelers van een ploeg vertrekken samen.

Aan de eerste horde stijgt een ruiter af, geeft zijn pony aan zijn medespeler, springt over de lage - en kruipt onder de hoge horden.

Wanneer alle vier de horden genomen zijn, stijgt hij terug op zijn pony en de spelers rijden samen rond het keerpunt.

Op de terugweg naar de startlijn is het de beurt aan de andere speler om dezelfde oefening uit te voeren, nu in tegengestelde richting!

Let wel goed op!! Als er een beker van een hindernis wordt omgestoten dient deze door de speler zelf terug gevuld te worden in de emmer water (die aan het keerpunt staat) - wel zonder pony - en er wordt terug begonnen op de plaats waar de fout werd gemaakt.

Wanneer de laatste spelers over de startlijn komen geeft de ruiter met witte spelband zijn pony aan een medespeler, rent naar het spelbord en steekt dit in de hoogte.

De ruiters mogen met hun pony aan de hand lopen, maar moeten op hun pony zitten, met beide voeten in de stijgbeugels, bij het overschrijden van de start- en aankomstlijn.

Knoopspel

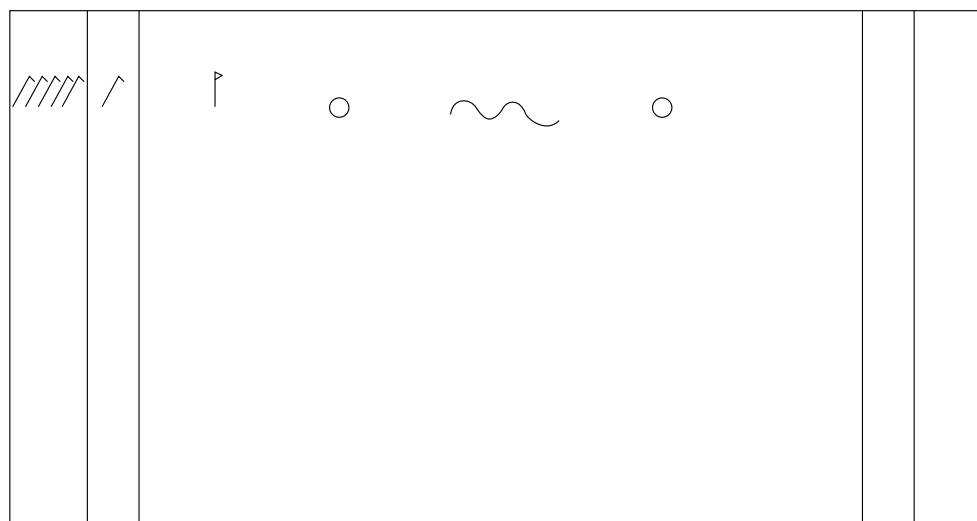
Materiaal per spellijn

- 2 kegels
- 1 touw (zo dik mogelijk) van ca. 2 m

Opstelling

De eerste kegel staat op ongeveer 10 m van de beginmeet, de tweede kegel op ongeveer 10 m van de overzijde. De koord ligt in het midden van het traject. Alle spelers staan aan dezelfde zijde van het terrein. De eerste speler staat aan de startlijn.

Terreinindeling



Spelverloop

De eerste speler vertrekt naar de koord, stijgt af en maakt één knoop in de koord. Hij stijgt op, rijdt verder naar de verst gelegen kegel. Deze kegel vormt het keerpunt en daarna keert de ponyruiter terug, maakt een volte rond de eerste kegel alvorens de eindstreep te overschrijden. Dan pas vertrekt de volgende ruiter. Als laatste vertrekt de speler met de witte spelband. Hij geeft bij het overschrijden van de startlijn, zijn pony door aan zijn medespelers, rent naar het spelbord en steekt dit in de hoogte. Er moeten uiteindelijk 6 knopen in de koord liggen, doch elke deelnemer mag slechts één knoop maken. Omvergereden kegels dienen terug geplaatst te worden. Bij de beginnelingen houdt iemand van de ouders de pony in het midden vast. De gevorderden moeten zelf hun pony vast houden.

Aandachtspunten vanuit de ervaring met dit spel in Limburg: de ouders mogen het touw niet klaar leggen. Spelverantwoordelijke mag niet aan het spelmateriaal komen.