

REGLER FOR AFVIKLING AF DE ENKELTE DISCIPLINER

Kæphesten

Kæphesten skal være udstyret med et hoved, og kæphestepinden skal være min. 30 cm. Man skal "sidde" på kæphesten under hele konkurrencen, bortset fra lege og forhindringer, hvor det er beskrevet, at man må sidde af, f.eks. i vadestedet.

Spring

Tidsspringning: Der tildeles 4 strafsekunder for hver nedrivning af bomme. Vinderen er den med hurtigst tid. Ved fejl bane vejledes rytteren, så banen rettes. Fejlen straffes ikke yderligere. Vinderen er den med hurtigst tid.

Stafetspringning for par

Parrets første rytter springer banen først, og derefter overtager parrets anden rytter kæphesten og springer banen. Der tages tid fra 1.rytter starter til 2. rytter er i mål. Kæphesten afleveres fra rytter 1 til rytter 2 mellem sidste spring i rytter 1's bane og første spring i rytter 2's bane. Bedømmelse er som i individuel springning.

- I klassen op til 12 år rider de to ryttere den samme bane. Der skal kunne rides direkte fra sidste til første spring og være plads til overdragelse af kæphesten.
- I klassen for 8år og ældre kan banen være fortløbende, så rytterne springer forskellige spring.

Dressur

Der gives point for hver øvelse fra 1-10 (hele tal), og pointene lægges sammen til sidst og omregnes til procent.

- Vinderen er den rytter/det par, der har redet til den højeste procent.
- Ved fejlridning fratrækkes 2 point pr. fejlridning. Dette noteres under fradrag på dressurkritikken.
- Det er ikke muligt at blive diskvalificeret.
- Ved pointlighed bliver rytterne/parrene ligeplacerede.
- Det er tilladt at få læst programmet op i alle aldersgrupper. Alle dressurprogrammer og baneskitser vil kunne findes her: [Kæphest \(rideforbund.dk\)](http://kæphest.rideforbund.dk)

Forhindringsbane

- Individuel deltagelse.
- Deltagerne skal ride en bane med forskellige forhindringer fra multisports forhindringsbane og lege fra ponygames.
- Alle ting, som man skal flytte, skal være på rette plads, inden man rider videre.
- For nedslag af bomme eller andre nedslagsdele og for hver støtte el.lign., som man vælter, gives 4 strafsekunder.
- Vinderen er den med den hurtigste tid.
- Alle egnede opgaver findes nedenfor.

Ponygames

- Parvis deltagelse, stafetløb.
- Legene udvælges blandt legene nedenfor.
- Hvis man vælter noget, skal man selv rejse det op, eller vente til en hjælper har gjort det. Alle ting, som man skal flytte, skal være på rette plads, inden man rider videre.
- I hver leg tildeles det hurtigste par lige så mange points, som der er hold. Det næst hurtigste tildeles et point mindre osv. Points fra alle lege lægges sammen. Vinderen er parret med flest points osv.

Krav til banemateriale

Spring

- Støtter: Ingen begrænsning. Ved brug af almindelige hestespringstøtter bør der af sikkerhedsmæssige grunde anvendes flade holdere på støtterne, så bommene let kan falde ned.
- Bomme: Der skal anvendes kæphestebaner eller lignende materiale. f.eks. rundstokke på tykkelse med et kosteskift eller PVC-rør med en diameter på ca.50 mm. Haves dette ikke skal det fremgå af propositionerne. Multiudvalget vejleder i anvendeligt springmateriale.
- Nummerskilte: Ingen begrænsning. Skal dog være læseligt.
- Start & mål: Ingen begrænsning. Skal dog være læseligt.
- Banestørrelse minimum 8 x 16 m. og maksimum 15 x 25 m.

Dressur

- Banehegn: Ingen begrænsninger.
- Bogstaver: Ingen begrænsninger (B-bane fra dressur)
- Banestørrelse 8 x 16 m.

Forhindringsbane

- Forhindringsbane-materiale: findes i skema nedenfor.
- I forhindringsbane-opgaverne står der beskrevet, hvilke materialer der kan bruges.
- Start & mål: Ingen begrænsning. Skal dog være læseligt.
- Banestørrelse minimum 8 x 16 m. og maksimum 15 x 25 m.

Ponygames

- Ponygames-materiale: Ingen begrænsning. I ponygameslegene står der beskrevet, hvilke materialer, der kan bruges. Se egnede opgaver nedenfor.

Dommer og tidtager

- Der skal være dommer og tidtager til hver klasse.
- Ingen krav til status, se dog dommervejledning [som findes på siden her](#).

Forhindringsbane for kæpheste – egnede øvelser

Leg	Bemærkninger	Egnet til		
		L	M	S
<u>1. Ballonsprængning</u>	En stang med et søm for enden står i en kegle med sømmet nedad. 4-5 meter derfra er et bræt med balloner. Rytteren tager stangen, rider hen og sprænger en ballon og sætter stangen på plads i keglen, inden hun rider videre.		X	X
<u>3. Basket</u>	På banen står en eller flere kegler med bolde. 4-5 meter derfra står en høj kurv. Rytteren tager en bold, rider hen og kaster bolden i kurven. Pas på, at kurven ikke er for høj til de små ryttere		X	X
<u>4. Boldstafet</u>	På banen står en slalomstøtte el.lign med en balje med bolde. 4-5 meter derfra står et rør. Rytteren tager en bold fra baljen, rider hen og putter bolden i røret.	X	X	X
<u>5. Bord dæk dig</u>	På banen står en slalomstøtte el.lign med et stativ med 4 kroge. På krogene hænger krus. 4-5 meter derfra står et bord. Rytteren tager et krus fra stativet, rider hen og sætter kruset rigtigt på bordet.	X	X	X
<u>6. Fiskestang</u>	På banen står en lav kegle med en fiskestang, en spand med fisk og en slalomstøtte med et stativ med 4 kroge. De tre ting danner en trekant. Rytteren tager fiskestangen fra keglen, rider hen og fanger en fisk med stangen. Herefter rider hun hen og hænger fisken på stativet, hvorefter hun sætter fiskestangen på plads i keglen.		X	X
<u>7. Fisketur</u>	På banen står en lav kegle med et fiskenet, 4-5 bolde ligger på jorden og en spand eller balje. De tre ting danner en trekant. Rytteren tager fiskenettet fra keglen, rider hen og fanger en bold med nettet. Herefter rider hun hen og vipper bolden ud i spanden, hvorefter hun sætter fiskestangen på plads i keglen. Hvis bolden ikke rammer spanden, må den samles op med hånden.		X	X
<u>8. Flagstafet</u>	På banen står to kegler med 4-5 meters afstand. I den første kegle er der flag. Rytteren tager et flag fra den første kegle, rider hen og sætter flaget i den anden kegle.	X	X	X

<u>9. Flyt 2 flag</u>	På banen står fire kegler på række med 2-3 meters afstand. I kegle 1 og 3 er der flag. Rytteren flytter et flag fra kegle 1 til kegle 2 og fra kegle 3 til kegle 4	X	X	X
<u>10. Flyt 2 krus</u>	På banen står fire slalomstøtter på række med 2-3 meters afstand. På støtte 1 og 3 hænger et krus. Rytteren flytter kruset fra støtte 1 til støtte 2 og fra støtte 3 til støtte 4	X	X	X
<u>11. Frisbee</u>	På banen står en slalomstøtte el.lign med en balje med fribees. 4-5 meter derfra står et frisbeemål. Der ligger en bom på jorden ca. 2 meter fra målen. Rytteren tager en bold fra baljen, rider hen til bommen og prøver at kaste frisbeen i målet. Hvis hun rammer, trækkes 4 sek fra sluttiden.		X	X
<u>12. Hulahop</u>	På banen ligger en hulahopring. Ved siden af ringen står en lav kegle. Rytteren parkerer kæphesten i keglen, hopper gennem hulahopringen, som lægges tilbage på samme sted. Herefter springer hun på hesten igen og fortsætter sit ridt.	X	X	X
<u>13. Ketcheridt</u>	I en balje på en slalomstøtte e.lign. ligger en ketcher og en bold, sokkebold eller ærtepose. Ved siden af står en lav kegle. 4-5 meter derfra står en slalomstøtte eller en kegle. Rytteren parkerer kæphesten i keglen, tager ketcheren og lægger bolden på den. Med bolden på ketcheren løbes rundt om keglen. Herefter lægges ketcher og bolde tilbage i baljen, hun springer på hesten igen og fortsætter sit ridt.		X	X
<u>14. Kræmmerhus</u>	På banen står to slalomstøtter med 4-5 meters afstand. På begge støtte er en kræmmerhusholder. I den første holder er der kræmmerhuse. Rytteren tager et kræmmerhus fra den første støtte, rider hen og sætter flaget i kræmmerhusholderen på den anden støtte.	X	X	X
<u>15. Mælkekartonleg</u>	På banen står en lav kegle med en bambusstang el.lign, 4-5 meter derfra ligger mælkekartoner eller plastikbøtter, der er åbne i den ene ende og et 3.sted står en spand eller balje. De tre ting danner en trekant. Rytteren tager bambusstangen fra keglen, rider hen og fanger en mælkekarton med den. Herefter rider hun hen og vipper mælkekartonen af ned i spanden, hvorefter hun sætter bambusstangen på plads i keglen. Hvis mælkekartonen ikke rammer spanden, må den samles op med hånden.			X
<u>17. Postkasseløb</u>	På banen står en slalomstøtte el.lign med en balje med breve. 4-5 meter derfra står en slalomstøtte med en postkasse.	X	X	X

	Rytteren tager et brev fra baljen, rider hen og putter brevet i postkassen.			
<u>18. Ridderleg</u>	En lanse eller et kosteskæft står i en kegle. 4-5 meter derfra er et ridderlegsstativ. Rytteren tager lansens, rider hen og vælter et mål og sætter stangen på plads i keglen, inden hun rider videre.		X	X
<u>19. Ring på kegle</u>	På banen står en slalomstøtte el.lign med et stativ med 4 kroge. På krogene hænger ringe. 4-5 meter derfra står en kegle. Rytteren tager en ring fra stativet, rider hen og lægger ringen ned over keglen. Ringen må ikke hænge på kanten af keglen.	X	X	X
<u>20. Ringridning V. 1</u>	En lanse eller et kosteskæft står i en kegle. 4-5 meter derfra står en slalomstøtte med en ring på toppen. Et 3. sted står en spand eller balje. De tre ting danner en trekant. Rytteren tager lansens, rider hen og fanger ringen med den. Herefter rider hun hen og vipper ringen ned i spanden og sætter lansens på plads i keglen, inden hun rider videre.		X	X
<u>22. Sækkeløb V. 1</u>	På banen ligger en sæk. Ved siden af sækken står en lav kegle. Rytteren parkerer kæphesten i keglen, hopper ned i sækken og hopper rundt om en kegle, der står 4-5 meter derfra. Rytteren hopper tilbage til keglen og lægger sækken på plads. Herefter springer hun på hesten igen og fortsætter sit ridt.		X	X
<u>24. Slalomstafet</u>	På banen står 5 slalomstænger på række med ca. 2 meters afstand. Rytteren rider slalom gennem række af stænger.	X	X	X
<u>27. Stable bægre</u>	På banen står et bord med 4 bægre eller små plastikbøtter. Rytteren sætter bægrene ovenpå hinanden, inden hun rider videre	X	X	X
<u>29. Vadestedet</u>	5-6 vadesten står på en række på banen med en passende afstand mellem stenene. Rytteren sidder af hesten, som holdes i hånden, mens hun træder på stenene med skiftevis højre og venstre fod. Træder man ned mellem stenene, startes forfra. Pas på, at afstanden ikke er for stor	X	X	X
<u>32. Ærteposeræs</u>	På jorden ligger ærteposer, 4-5 meter derfra står en spand eller balje. Rytteren samler en ærtepose op og rider hen og lægger ærteposen i baljen.	X	X	X
33. Smal passage	4 bomme lægges på spande eller dunke som vist på tegningen. Passagens bredde: 40-50cm. Rytteren rider	X	X	X

	gennem passagen. Hvis en bom falder ned, tildeles 4 strafsekunder			
34. Kryds	Bommene lægges som vist på tegningen. Rytteren passerer krydset som pilen viser. Hvis man ikke passerer rigtigt over krydset, starter man forfra. Hvis en bom falder ned, tildeles 4 strafsekunder	X	X	X
35. Labyrint	Bommene lægges på spande eller dunke i en labyrint, som vist på tegningen. Gangenes bredde: 40-50cm. Rytteren rider gennem labyrinten. Hvis en bom falder ned, tildeles 4 strafsekunder	X	X	X
36. Slalom	5 tønder stilles op på række med ca. 1 meters mellemrum. På hver tønde sættes en seismograf (omvendt yoghurtbæger med en bold ovenpå) Rytteren rider slalom mellem tønderne. Hvis en bold falder ned, tildeles 4 strafsekunder	X	X	X
37. Nedslag	På banen står en kegle med en pisk. 3-4 meter derfra står en tønde med en spand ovenpå. Ved siden af tønden i ca. 30cm afstand ligger en bom på to klodser. Rytteren tager pischen, rider hen og slår spanden ned fra tønden. Pischen sættes på plads i keglen, inden man rider videre.		X	X
38. Ottetal	På banen står to tønder med 2-3 meters afstand. Rytteren rider ind mellem tønderne, drejer efter eget valg først til højre eller venstre og rider et ottetal rundt om de to tønder, hvorefter hun fortsætter rundt på banen.	X	X	X
39. Mølle	På banen står en mølle som vist på tegningen. Listen, som ligger med den ene ende på en tønde, har en snor for enden. Rytteren tager fat i snoren, rider rundt og drejer møllen en omgang. Herefter lægges listen på plads på tønden, inden man fortsætter rundt på banen.		X	X
40. Flytning	På banen står to tønder med ca. en meters afstand. På den ene tønde står en spand. Rytteren rider ind mellem tønderne, flytter spanden fra den ene tønde til den anden og rider videre.	X	X	X
41. Tag med	På banen står to tønder med 3-4 meters afstand. Ved siden af tønderne ligger en bom på to klodser ca 30cm fra tønderne. På den første tønde står en spand. Rytteren rider ved siden tønderne og flytter spanden fra den ene tønde til den anden og rider videre. Hvis bommen falder ned, tildeles 4 strafsekunder	X	X	X

Ponygames for par på kæpheste – egnede øvelser

	Egnet til	
	Let	Middel
1. <u>Ballonsprængning</u>		X
2. <u>Basket</u>		X
3. <u>Boldstafet</u>	X	X
4. <u>Bord dæk dig</u>	X	X
5. <u>Fiskestang</u>		X
6. <u>Fisketur</u>	X	X
7. <u>Flagstafet</u>	X	X
8. <u>Flyt 2 flag</u>	X	X
9. <u>Flyt 2 krus</u>	X	X
10. <u>Frisbee</u>		X
11. <u>Hulahop</u>	X	X
12. <u>Ketcherridt</u>		X
13. <u>Kræmmerhus</u>	X	X
14. <u>Mælkekartonleg</u>		X
15. <u>Parlalom</u>	X	X
16. <u>Postkasseløb</u>	X	X
17. <u>Ridderleg</u>		X
18. <u>Ring på kegle</u>	X	X
19. <u>Ringridning V. 1</u>		X
20. <u>Ringridning V. 2</u>		X
21. <u>Sækkeløb V. 1</u>		X
22. <u>Slalomstafet</u>	X	X

23. <u>Stable bægre</u>	X	X
24. <u>Vadestedet</u>		
25. <u>Værktøjskasse</u>		X
26. <u>Ærteposeræs</u>	X	X