

2022

Mounted Games



REGELBUCH

Verband für Reiterspiele

Mounted Games Deutschland e.V.

Regeln und Bestimmungen herausgegeben vom
Verband für Reiterspiele Mounted Games Deutschland e.V.

Basierend auf der Grundlage des Regelbuches der
Internationalen Mounted Games Association.

Zur leichteren Lesbarkeit wird statt Pony/Pferd nur
von Pony gesprochen, statt Reiter/Reiterin nur von
Reiter, statt Trainer/Trainerin nur von Trainer.

Stand: 26. März 2022

www.mounted-games.de

INHALT

Inhalt	1
A. Allgemeine Bestimmungen für die Wettkampfororganisation	1

1. Die Mannschaft	1
2. Das Sattel- und Zaumzeug	3
3. Die Kleidung	5
4. Der Schiedsrichter	6
5. Einsprüche	6
6. Die Offiziellen	6
7. Das Kappenband	7
8. Sporen und Gerte	8
9. Die Punktwertung	8
10. Schlechtes/unsportliches Benehmen.....	9
11. Umgang mit dem Pony	10
12. Aufputzmittel	11
13. Der Einsatz von Kameras	11

B. Allgemeine Spielregeln.....	12
---------------------------------------	-----------

1. Spielfeldmarkierungen	12
2. Defekte Spielgeräte	13
3. Die Übergabe	15

4.	Hilfestellung	17
5.	Umgang mit den Geräten	17
6.	Fallengelassene Gegenstände	17
7.	Außer Position geratene Gegenstände	18
8.	Stürze	19
9.	Der Kontakt mit dem Pony	20
10.	Die Fehlerberichtigung	20
11.	Die Behinderung	20
12.	Umgestoßene Geräte	21
13.	Eliminierung	21
14.	Rote und Gelbe Karten	22
15.	Slalomstangen.....	23
16.	Spielabbruch	23
17.	Wettereinfluss	24
18.	Das unerlaubte Hantieren an Geräten.....	25
19.	Verlassen der Arena.....	25
20.	Aufstellen der Geräte	26
21.	Der Start.....	26
22.	Das Finish	27
23.	Spielgeräte.....	28

Übersicht der Spiele..... 29
C. Mannschaftsspielregeln..... 32

1.	Agility Aces (Flinke Füße)	32
2.	Association Race (Hochstaplerspiel)	33
3.	Ball and Cone (Ball und Kegel).....	35
4.	Bang-a-Balloon (Luftballonstechen)	36
5.	Bank Race	37
6.	Bottle Exchange (Flaschentausch).....	39
7.	Bottle Shuttle (Flaschenpendel)	40
8.	Bottle Swap (Flasche & Tonne)	41

9.	Carton Race (Kartonrennen).....	42
10.	Flag Fliers (Flaggenrennen)	43
11.	Founder's Race (Gründerrennen)	44
12.	Four Flag (Vierflaggenrennen)	45
13.	HiLo (Hoch und Tief)	46
14.	Hoopla	47
15.	Hug-a-Mug (Becherspiel).....	48
16.	Hula Hoop	49
17.	Jousting	50
18.	Litter Lifters (Abfall sammeln).....	51
19.	Litter Scoop.....	52
20.	Mug Shuffle (Becher versetzen)	53
21.	Pony Express.....	54
22.	Pony Pairs (Ponypaare)	55
23.	Ride and Lead (Reiten und Führen)	56
24.	Run and Ride (Laufen und Reiten).....	57
25.	Socks and Buckets (Socken in den Eimer) .	58
26.	Speed Weavers (Slalom)	59
27.	Sword Lancers (Ringe stechen).....	60
28.	Three-legged Sack (Dreibeinrennen)	62
29.	Three Mug (Dreibecherrennen)	63
30.	Tool Box Scramble (Werkzeugkastenrennen)	64
31.	Two Flag (Zweiflaggenrennen).....	65
32.	Windsor Castle	66

D. Einzelspielregeln 67

1.	Association Race (Hochstaplerspiel)	67
2.	Bank Race	69
3.	Bottle Exchange (Flaschentausch).....	71
4.	Bottle Shuttle (Flaschenpendel)	72

5.	Bottle Swap	73
6.	Carton Race (Kartonrennen).....	74
7.	Flag Fliers (Flaggenrennen)	75
8.	HiLo (Hoch und Tief).....	76
9.	Hoopla.....	77
10.	Hula Hoop.....	78
11.	Litter Lifters (Abfall sammeln).....	79
12.	Litter Scoop.....	80
13.	Moat and Castle (Burggraben und Burg)....	81
14.	Mug Shuffle (Becher versetzen)	82
15.	Run and Ride (Laufen und Reiten).....	83
16.	Socks and Buckets (Socken in den Eimer) .	84
17.	Speed Weavers (Slalom)	85
18.	Sword Lancers (Ringstechen).....	86
19.	Three Mug (Dreibecherrennen)	88
20.	Three Pot Flag Race (Drei Pötte Flaggenrennen)	89
21.	Tool Box Scramble (Werkzeugkastenrennen) 90	
22.	Triple Flag (Dreiflaggenrennen).....	91
23.	Two Flag (Zweiflaggenrennen).....	92
24.	Victoria Cross (Müllerrennen).....	93

E. Paarspielregeln 94

1.	Agility Aces (Flinke Füße)	94
1.	Association Race (Hochstaplerspiel)	95
2.	Ball and Cone (Ball und Kegel).....	97
3.	Bang-a-Balloon (Luftballonstechen)	98
4.	Bank Race	99
5.	Bottle Exchange (Flaschentausch).....	101
6.	Bottle Shuttle (Flaschenpendel)	102

7.	Bottle Swap	103
8.	Carton Race (Kartonrennen).....	104
9.	Flag Fliers (Flaggenrennen)	105
10.	Founder's Race (Gründerrennen – früher „Präsidentenrennen“)	106
11.	Four Flag (Vierflaggenrennen)	107
12.	HiLo (Hoch und Tief)	108
13.	Hoopla.....	109
14.	Hug-a-Mug (Becherspiel).....	110
15.	Hula Hoop	111
16.	Litter Lifters (Abfall sammeln).....	112
17.	Litter Scoop.....	113
18.	Mug Shuffle (Becher versetzen)	114
19.	Pony Pairs (Ponypaare)	115
20.	Run and Ride (Laufen und Reiten).....	115
21.	Socks and Buckets (Socken in den Eimer)	116
22.	Speed Weavers (Slalom)	117
23.	Sword Lancers (Ringstechen).....	117
24.	Three-legged Sack (Dreibeinrennen)	118
25.	Three Mug (Dreibecherrennen)	119
26.	Tool Box Scramble (Werkzeugkastenrennen)	120
27.	Two Flag (Zweiflaggenrennen).....	121
28.	Windsor Castle	122

F. Regeln für kleine Arenen 124

1.	Agility Aces (Flinke Füße) wird in 2022 nicht gespielt!	124
2.	Association Race (Hochstaplerspiel)	124
3.	Ball and Cone (Ball und Kegel).....	126
4.	Bang-a-Balloon (Luftballonstechen)	127

4.	Bank Race	128
5.	Bottle Exchange (Flaschentausch).....	130
6.	Bottle Shuttle (Flaschenpendel)	131
7.	Bottle Swap (Flasche & Tonne)	132
8.	Carton Race (Kartonrennen).....	133
9.	Flag Fliers (Flaggenrennen)	134
10.	Founder's Race (Gründerrennen)	135
11.	Four Flag (Vierflaggenrennen)	136
12.	HiLo (Hoch und Tief)	137
13.	Hoopla.....	138
14.	Hug-a-Mug (Becherspiel).....	139
15.	Hula Hoop wird in 2022 nicht gespielt.....	140
16.	Jousting wird in 2022 nicht gespielt.	140
17.	Litter Lifters (Abfall sammeln).....	140
18.	Litter Scoop.....	142
19.	Mug Shuffle (Becher versetzen)	143
20.	Pony Express.....	144
21.	Pony Pairs (Ponypaare)wird in 2022 nicht gespielt	145
22.	Ride and Lead (Reiten und Führen)	145
23.	Run and Ride (Laufen und Reiten).....	145
24.	Socks and Buckets (Socken in den Eimer)	147
25.	Speed Weavers (Slalom)	148
26.	Sword Lancers (Ringe stechen).....	149
27.	Three-legged Sack (Dreibeinrennen)	151
28.	Three Mug (Dreibecherrennen)	152
29.	Tool Box Scramble (Werkzeugkastenrennen) 153	
30.	Two Flag (Zweiflaggenrennen).....	154
31.	Windsor Castle	155

G. Spielgerätebedarf 157

32.	Bank Race Scheck	157
33.	Bank Race Zahlen	157
34.	Bank Race Zahlen Halter	158
35.	Becher	158
36.	Briefe	158
37.	Buchstaben Gründerrennen	159
38.	Dreibeinsack	159
39.	Eimer.....	159
40.	Flaggen.....	160
41.	Flaschen	160
42.	Flinke FüÙe Eimer	160
43.	Gummiringe	161
44.	HiLo Ständer	161
45.	Hochstapler	162
46.	Joustingbrett	163
47.	Joustinglanze	164
48.	Kartons.....	164
49.	Kegel	165
50.	Litter Stab.....	165
51.	Luftballonbrett.....	166
52.	Luftballonpieker	166
53.	Luftballons	166
54.	Müllerkissen	166
55.	Postsack	167
56.	Reifen	167
57.	Ringe.....	167
58.	Ringedegen	168
59.	Seil.....	168
60.	Slalomstangen.....	169
61.	Socken	169
62.	Staffelstab	169
63.	Tennisbälle.....	170
64.	Tonnen	170

65.	Vier-(Drei)-Flaggenhalter	171
66.	Werkzeuge	171
67.	Werkzeugkasten	172
68.	Windsor Reichsapfel	172
69.	Windsor Turm	172
	Gerätebedarf der einzelnen Spiele	173

H. Nationale WettkampfregeIn 176

A.	Siegerehrung	176
B.	Ranglistenregeln	176
C.	Championatsregeln.....	181
D.	Startberechtigung	184

J. Außerhalb der Punktwertung 185

2.	Nationalteams:	185
3.	Trainingsteams:	185
4.	a.K.-Teams	186

K. Die Offiziellen..... 187

A. ALLGEMEINE BESTIMMUNGEN FÜR DIE WETTKAMPFORGANISATION

1. Die Mannschaft

Die Mannschaft besteht aus mindestens vier Reitern und Ponys und höchstens fünf Reitern und Ponys, von denen jeweils vier in den einzelnen Spielen starten.

Bemerkung: Das bedeutet, dass eine Mannschaft aus mind. vier Reitern und Ponys, und höchstens fünf Reitern und Ponys besteht. Es ist also nur die entsprechende Zahl an „Paaren“ Reiter und Ponys erlaubt.

Wenn ein Wettbewerb begonnen hat, dürfen Reiter und Ponys nicht mehr ersetzt werden.

Bemerkung: Wenn eine Mannschaft mit fünf Reitern und Ponys starten will und dies dem Schiedsrichter vor Beginn des Wettkampfs mitteilt, darf das fünfte „Paar“ im Laufe des Wettkampfs nachrücken, muss also nicht zu Beginn des ersten Spiels anwesend sein. Auch der Trainer darf reiten, allerdings nur, wenn auch für ihn ein eigenes Pony antritt. Außerdem muss er dann während des Wettkampfs ordnungsgemäße Reitausrüstung, einschließlich Kappe, tragen. Ein Einsatz zusätzlich zu fünf startenden Reitern ist natürlich verboten.

Es sind nur Ponys mit Equidenpass und ausreichendem Impfschutz **laut LPO** zugelassen. Für Ponys bis 152 cm einschließlich muss deren Größe durch Eintragung im Equidenpass oder Messbescheinigung nachgewiesen werden.

Die folgenden Gewichtsbeschränkungen gelten für den Reiter in voller Mounted Games Ausrüstung, jedoch ohne Sattel (Pony-/Pferdegröße laut LPO):

A. Allgemeine Wettkampfbestimmungen

K-Ponys	bis 127 cm	50 kg
M-Ponys	128 - 137 cm	65 kg
G-Ponys	138 - 148 cm	75 kg
Pferde	über 148 cm	max. 20%

des Körpergewichts des Pferds, wobei das Gewicht mit der Formel:
$$\frac{\text{Brustumfang}^2 \cdot \text{Körperlänge}}{11877,4}$$
ermittelt wird.

Bemerkung: Eine genaue Messanleitung, sowie eine einfache Möglichkeit der Berechnung ist auf www.mg-scoreboard.de zu finden.

Bei Verstoß gegen die gültigen Impfbestimmungen ist das Pony von der Turnierteilnahme ausgeschlossen, bei Verstoß gegen die Gewichtsbegrenzungen die entsprechende Reiter-/Pony-kombination. Im erstgenannten Fall darf das mit fünf Reitern und Ponys angetretene Team den Wettkampf mit vier beliebigen Reitern und den verbleibenden vier Ponys fortsetzen. Bei Verstoß gegen eine Gewichtsbegrenzung darf ein mit fünf Reitern und Ponys angetretenes Team den Wettkampf mit vier Reitern und Ponys fortsetzen, soweit die entsprechenden Reiter-/Ponykombination den Gewichtsregelungen entspricht. Ein Rücktausch von Reitern und/oder Ponys ist unzulässig. Darüber hinaus haben Teammanager und -trainer strikt darauf zu achten, dass die Größe des Reiters in einem angemessenen Verhältnis zur Größe des Ponys steht. Hält der Schiedsrichter diese Proportionen für nicht eingehalten, kann er den betreffenden Reiter vom Wettbewerb ausschließen. Ebenfalls kann der Hauptschiedsrichter ein Pony-Reiter-Paar vom Wettbewerb ausschließen, wenn er

A. Allgemeine Wettkampfbestimmungen

es den Anforderungen des Wettbewerbs für nicht gewachsen hält, insbesondere, wenn eine Gefährdung für das Paar selbst oder Dritte besteht.

2. Das Sattel- und Zaumzeug

Vorgeschrieben ist ein Sattel ohne Horn aus Leder oder Kunststoff mit Sattelbaum, Bügelriemen mit Sturzfedern und Bügeln (vgl. § 70A I LPO). Die Ponys sind auf Trense mit Reithalter zu zäumen. Das Reithalter soll leicht anliegen und darf weder die Atmung beeinträchtigen, noch die Maultätigkeit (Kauen) des Ponys unterbinden. Bei geführten Spielen müssen die Zügel stets auf dem Hals des Ponys liegen. Die zugelassenen Gebisse ergeben sich aus § 70B I LPO nebst zugehörigen Anlagen.

Link:

<https://www.pferd-aktuell.de/shop/lpo-ausrustungskatalog-download.html>

Gebisslose Zäumungen oder sog. Halsringreiten sind nicht zugelassen. Gleitendes Ringmartingal Zügel und Halsriemen zum Aufspringen oder runter lehnen aus geeignetem, reißfesten Material sind erlaubt. Stoßzügel, Ausbinder und ähnliche Hilfszügel dagegen verboten. Scheuklappen dürfen nicht verwendet werden. Sattel- und Zaumzeug müssen dem Pony angepasst, in einwandfreiem Zustand und zu jeder Zeit korrekt verschnallt sein.

Es steht dem Schiedsrichter frei, das Sattel- und Zaumzeug jederzeit zu inspizieren. Seine Entscheidung bezüglich der Zulässigkeit der Ausrüstung ist

A. Allgemeine Wettkampfbestimmungen

endgültig.

Bemerkung: So genannte Sicherheitssteigbügel sind kein Ersatz für Sturzfedern.

3. Die Kleidung

Aus Sicherheitsgründen trägt der Reiter eine zum Reiten geeignete, lange Reithose sowie knöchelhohe Stiefeletten mit festem Schaft, Absatz und geeigneter Sohle. Der Reithelm, der ständig getragen werden und ordentlich verschnallt sein muss, solange er im Sattel sitzt oder an einem laufenden Spiel teilnimmt, muss der in der LPO empfohlenen Norm entsprechen. Wenn sich ein Kinnriemen während des Spiels löst, muss der Reiter ihn sofort wieder anschnallen und an der Stelle das Spiel fortsetzen, wo der Kinnriemen sich gelöst hat. Ein abgeschnallter Kinnriemen auf dem Spielfeld wird mit dem Ausschluss des Reiters geahndet. Persönlicher Schmuck wie Ringe, Ketten o.ä. ist vor Spielbeginn abzunehmen; ist dies nicht möglich, ist er abzudecken. Kaugummis oder ähnliches sind raus zu nehmen.

Die Ausrüstung von Reiter und Pony muss auf dem gesamten Veranstaltungsgelände den Standards entsprechen.

Bemerkung: Die HSR (Hauptschiedsrichter) weisen darauf hin, dass beim Championat auch für Mannschaften, die ihre erste Saison reiten, keine Abstriche an der vorgeschriebenen Ausrüstung gemacht werden. Die Benutzung von Stulpen aus Wolle o. ä. oder Chaps ist aus Sicherheitsgründen unzulässig, Strümpfe über der Hose sind erlaubt.

4. Der Schiedsrichter

Der sportliche Ablauf jedes Wettbewerbs steht unter der zentralen Kontrolle des Schiedsrichters, dessen Entscheidung endgültig ist.

5. Einsprüche

Einsprüche sind an die Turnierleitung oder den Schiedsrichter zu richten und werden von diesen nur vor Beginn eines Wettkampfs zugelassen. Sie können nur durch den Teammanager/-trainer erhoben werden. Widersprüche gegen Schiedsrichterentscheidungen sind nicht zulässig.

6. Die Offiziellen

6.1. Nach dem Beginn eines Wettbewerbs dürfen sich außer den Teilnehmern nur Offizielle auf dem Spielfeld aufhalten. Diese sind der Leiter des Turniers, der Schiedsrichter, die Linienrichter, die Ergebnisschreiber, die Arenaparty sowie die Trainer der Mannschaften in der Arena. Übertretungen dieser Regel durch Angehörige/Anhänger von Teilnehmern können zum Ausschluss der betreffenden Mannschaft/Paares/Einzelreiters führen.

6.2. Das Tragen von festem Schuhwerk sowie angemessener Kleidung ist für die Trainer der Mannschaften sowie die Linienrichter Pflicht. Trainer sollten die Teamzugehörigkeit erkenntlich machende Kleidung tragen. Persönlicher Schmuck wie Ringe, Ketten o.ä. ist vor Spielbeginn abzunehmen; ist dies nicht möglich, ist er abzudecken.

A. Allgemeine Wettkampfbestimmungen

Kaugummi oder ähnliches sind rauszunehmen.

6.3. Das Mindestalter für die Trainer der Mannschaften beträgt 16 Jahre. Der Trainer muss bei Anwesenheit auf dem Spielfeld körperlich fit sein und nicht unter dem Einfluss von Drogen oder Alkohol stehen.

Bemerkung: Dem Trainer muss es insbesondere möglich sein, in Notfällen rasch ausweichen zu können.

6.4. Der Trainer einer Mannschaft muss mindestens im Besitz **eines Basispasses oder eines Pferdeführerschein Umgang**, einer gleich- oder höherwertigen Qualifikation sein. Auf Verlangen des Turnierleiters oder der Schiedsrichter ist ein Nachweis vorzulegen. Langjährige Trainer genießen Bestandschutz, über die Befreiung entscheidet der SRA. (Schiedsrichter Ausschuss)

7. Das Kappenband

Der letzte Reiter jeder Mannschaft muss ein klar erkennbares Kappenband von nicht weniger als 3,5 cm Breite tragen. Das Kappenband darf nach dem Start eines Spieles nicht mehr auf einen anderen Reiter übertragen werden. Zuwiderhandlungen werden mit dem Ausschluss der betreffenden Mannschaft vom laufenden Spiel geahndet. Sollte das Kappenband während des Spiels verloren gehen, darf der Reiter es wieder aufheben, muss aber die Ziellinie mit dem Kappenband an der Kappe überqueren. Kappenbänder sollten nach Möglichkeit schwarz oder weiß sein. **Der Verlust des Kappenüberzuges bei der Pairs muss nicht korrigiert werden.**

A. Allgemeine Wettkampfbestimmungen

Bemerkung: Die SRA weist hier darauf hin, dass die Verwendung eines nicht hinreichend sichtbaren Kappenbandes (keine Kontrastfarbe, geringe Breite durch Verdrehen u.ä.) zu Punkteinbußen für ein Team schon deshalb führen kann, weil der SR das Kappenband nicht ausreichend erkennen kann.

8. Sporen und Gerte

Die Benutzung von Sporen und Gerte ist auf dem gesamten Turniergelände nicht erlaubt. Auch das Schlagen des Ponys mit den Händen oder der Gebrauch z.B. eines Staffelstabes oder der Zügel zum Zwecke des Anspornens des Ponys sind nicht gestattet. Zuwiderhandlungen führen zum Ausschluss vom laufenden Spiel. Hingegen ist das Anspornen des Ponys mit einem Gerät an der Seite des Ponys erlaubt, solange es das Pony nicht berührt.

9. Die Punktwertung

In jedem Spiel bekommt die siegende Mannschaft so viele Punkte, wie Mannschaften an dem Spiel teilnehmen. Die zweite Mannschaft bekommt einen Punkt weniger, usw. Falls die an einem Wettbewerb teilnehmenden Mannschaften in Gruppen mit ungleicher Anzahl eingeteilt werden müssen, richtet sich die Höchstzahl der Punkte nach der/den Gruppe(n) mit den meisten Mannschaften. Sind im Ziel zwei oder mehr Mannschaften gleichauf, werden die Punkte geteilt. Wenn eine Mannschaft von einem Spiel disqualifiziert wird, erhält sie keine Punkte.

10. Schlechtes/unsportliches Benehmen

Schlechtes und unsportliches Benehmen, sowie Einschüchterung oder Bedrohung von Offiziellen, wird, ob von Reitern oder ihren Angehörigen/Anhängern sowohl auf dem Spielfeld als auch am Austragungsort generell zur Schau getragen, mit der Disqualifikation der Mannschaft bzw. des Reiters für ein Spiel (0 Punkte), einer Qualifikation oder das Turnier geahndet. Verbale Entgleisungen eines Reiters während eines Spiels haben ebenfalls die Disqualifikation der Mannschaft zur Folge. Auch das Wegwerfen im Zorn von Geräten wird wie oben als Unsportlichkeit betrachtet. In der Arena ist Rauchen und der Genuss alkoholischer Getränke strikt untersagt.

Grob unsportliches Verhalten kann der Hauptschiedsrichter mit einem Ausschluss des betreffenden Reiters/Trainers/Teams vom laufenden Wettbewerb ahnden. Darüber hinaus kann auf Antrag des verantwortlichen Hauptschiedsrichters eine besonders schwerwiegende grobe Unsportlichkeit durch mehrheitliche Entscheidung der Mitglieder des Vorstandes und des Schiedsrichterausschusses nach Anhörung des betroffenen Reiters/Trainers/Teams mit weiteren Sanktionen (Abzug von Punkten in der Rangliste; Sperre des Reiters/Trainers/Teams für ein oder mehrere nachfolgende Ranglistenturniere; Ausschluss von der Championshipsteilnahme) geahndet werden.

Bemerkung: Auch wenn ein Spiel mit hohem Tempo geritten wird, rechtfertigt dies kein unreiterliches Verhalten wie z.B. übertriebenes Reißen im Maul o. ä. Wie sich

A. Allgemeine Wettkampfbestimmungen

aus dem Wort „Disqualifikation“ ergibt, können die in Satz 1 des Regeltextes geschilderten Verhaltensweisen auch noch nach Ende des Finals und nach Siegerehrung durch den Schiedsrichter geahndet werden und zwar mit Verlust der Platzierung und damit zugleich mit Verlust der ansonsten durch das Turnier errungenen Ranglistenpunkte.

11. Umgang mit dem Pony

Der Umgang mit dem Pony muss zu jeder Zeit auf dem gesamten Turniengelände (Arena, Abreiteplätze, Paddockbereich) artgerecht und pferdeschonend sein. Bei Misshandlung eines Ponys kann der Hauptschiedsrichter einen Reiter, ein Paar oder ein Team vom Wettbewerb ausschließen. Dies gilt insbesondere wenn:

- ein Pony mit der Hand oder einem Gegenstand geschlagen oder getreten wird.
- einem Pony am Gebiss im Maul gerissen wird.
- ein offensichtlich erschöpftes, lahmes oder verletztes Pony geritten wird.
- ein Pony ohne ausreichend Nahrung oder Wasser abgestellt wird.
- schlecht sitzende Ausrüstung verwendet wird.

12. Aufputzmittel

Das Einnehmen von Aufputzmitteln durch den Reiter sowie das Verabreichen solcher Mittel an Ponys ist strikt untersagt. Verbotene Substanzen sind solche, die nach den Bestimmungen der Internationalen Reiterlichen Vereinigung (FEI) **sowie der FN** untersagt sind. **Siehe Link:**

<https://www.pferd-aktuell.de/shop/broschuren-formulare-vertrage-unterrichtsmaterial/fairer-sport/fairer-sport-listen-der-verbotenen-substanzen-und-methoden-download.html>

13. Der Einsatz von Kameras

Zur Überprüfung von Entscheidungen dürfen Videokameras (auch Tablets) für den Zieleinlauf und das Spielfeld eingesetzt werden. Diese Kameras dürfen vom Veranstalter an Start- und Ziellinie, sowie der Wechsellinie aufgestellt werden. Zusätzlich sind feste Kameras in den Ecken der Arena erlaubt. Die Aufnahmen dürfen zu Entscheidungen bei den Zieleinläufen und zur Entscheidung über, vom Linienrichter angezeigte, Fehler herangezogen werden. Offiziell anerkannt sind nur Aufnahmen der zu diesem Zweck aufgestellten Kameras. Über den Einsatz der Kameras entscheidet der Hauptschiedsrichter. Die Auswertung privater Videoaufnahmen ist unzulässig.

B. ALLGEMEINE SPIELREGELN

Diese Bestimmungen sind anzuwenden auf alle Spiele, es sei denn, sie werden durch Regeln für einzelne Spiele ausdrücklich außer Kraft gesetzt.

1. Spielfeldmarkierungen

Die Arena ist ein abgesperrtes Areal, innerhalb dessen sich das Spielfeld befindet. Das Spielfeld ist das Areal, das mit Markierungen für die Spiele kenntlich gemacht ist. Das Spielfeld wird wie im anliegenden Diagramm markiert (Abb. 1). Die Maße der Arena entsprechen denen im Diagramm (Abb. 1). Abweichungen sind von den Hauptschiedsrichtern zu genehmigen.

Eckfahnen stehen an jedem Ende der Start/Ziel- und der Wechsellinie. Die Eckfahnen bleiben während des ganzen Turniers stehen. Die Reiter müssen die Linien zwischen diesen beiden Fahnen überqueren. Die Markierungen für die Slalomstangen müssen einen Durchmesser von 15 cm haben, für die anderen Geräte 40 cm. Der Schiedsrichter teilt vor Wettbewerbsbeginn mit, ob das Spielfeld wie oben beschrieben markiert wurde. Sollten Markierungen undeutlich oder verwischt sein, entscheidet der Schiedsrichter, ob die Regel Gültigkeit hat. Wenn ein Spielfeld markiert ist, müssen umgestoßene/versetzte Geräte so platziert werden, dass sie innerhalb bzw. auf der Markierung stehen oder sie zumindest berühren. Wenn keine Markierung vorhanden ist,

B. Allgemeine Spielregeln

dann muss das Gerät in Flucht mit der entsprechenden Stangenreihe aufgestellt werden.

Sowie das Spiel begonnen hat, darf sich außer dem als nächsten startenden Pony kein anderes in der 9-m-Box aufhalten. Trainer dürfen zu keiner Zeit während des Spiels die 9-m-Box betreten. **Nach Abpfiff dürfen die Trainer liegengebliebene Spielgeräte aus der 9m Box sammeln.**

An beiden Enden der Arena befindet sich eine 4,5 m breite Security Box. **(nicht bei kleinen Arenen)** Diese dient dem ins Ziel/über die Wechsellinie kommenden Reiter als „Auslauf- und Bremsbereich“. In der Security Box darf sich zu keiner Zeit ein Reiter/Pony oder Offizieller aufhalten, außer das Reiter/Pony Paar, welches gerade das Spiel beendet hat und am Auslaufen/Bremsen ist. Hält sich ein Reiter/Pony oder ein Offizieller zu einem anderen Zweck als zum Bremsen/Auslaufen in der Security Box auf, so führt dies zu einer Elimination.

2. Defekte Spielgeräte

Defekte/zerbrochene Spielgeräte haben die Eliminierung der Mannschaft bzw. des Reiters oder Paares zur Folge. Ein durchstochener „Litter“ gilt nicht als zerbrochen, wenn er während des Spiels durchstochen wurde. Der Verlust einer Flagge vom Flaggenstab führt nicht zur Eliminierung.

B. Allgemeine Spielregeln

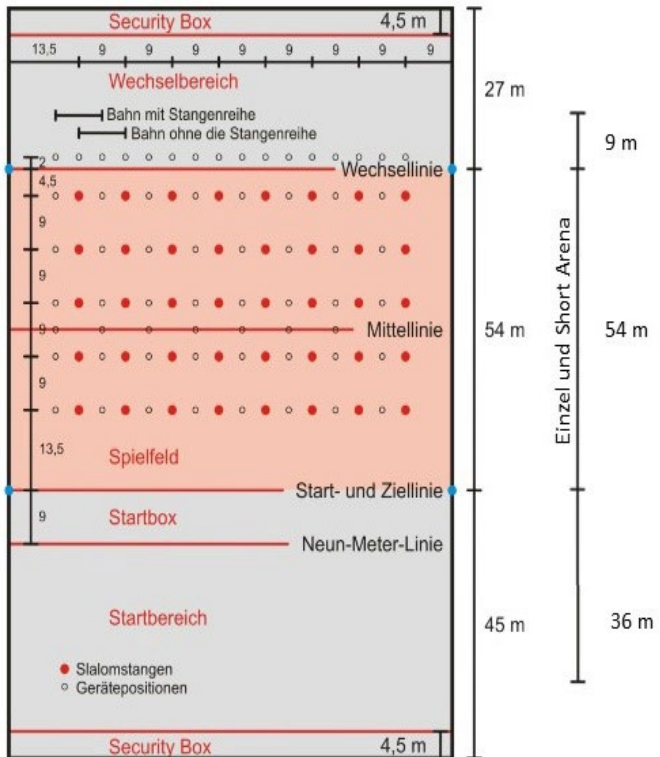


Abb. 1 Arenaplan mit Maßen und Markierungen

3. Die Übergabe

3.1. Alle vier Hufe der an der Übergabe beteiligten Ponys müssen bei der Übergabe hinter der Start-/Ziellinie bzw. Wechsellinie sein. Ist dies nicht der Fall, erfolgt eine Disqualifikation, es sei denn, der Reiter kehrt um und reitet erneut über die Linie.

3.2. Wenn ein Gerät bei der Übergabe außerhalb des Spielfeldes zu Boden fällt, darf jeder der beiden an der Übergabe beteiligten Reiter es aufheben.

3.3. Wenn ein Gerät ins Spielfeld fällt oder gestoßen wird, darf der nächste Reiter es aufheben, muss aber zuerst über die Linie zurück, bevor er weiter reitet.

3.4. Ein Gerät gilt als innerhalb des Spielfeldes liegend, wenn es auf der Wechsellinie bzw. Start/Ziellinie liegt oder diese berührt.

3.5. Alle Übergaben müssen von Hand zu Hand erfolgen.

3.6. Bei der Übergabe sollten beide Reiter im Sattel sitzen. Dies bedeutet, dass sich der Reiter im oder über dem Sattel mit jedem Knie auf einer Seite des Sattels befindet. Die Knie müssen dabei unterhalb der Sitzfläche sein. Die Füße müssen nicht in den Steigbügeln sein. Wenn ein eindeutiger Versuch (Hand-zu-Hand) stattgefunden hat, die Übergabe jedoch misslungen ist, kann die Übergabe auch vom Boden aus erfolgen.

3.7. Ein echter Versuch ist definiert, bei dem das Spielgerät während des Spiels, auf einen

B. Allgemeine Spielregeln

Behälter, eine Stange, Tonne o.ä. gelegt werden soll, muss Kontakt zwischen den Spielgeräten in der Hand des Reiters und dem Spielgerät an dem es platziert werden soll bestanden haben.

Wenn ein Spielgerät aus einem Behälter von einer Stange Kegel o.ä. entnommen werden soll, muss ein Kontakt zwischen dem Spielgerät, in der Hand des Reiters und dem Gegenstand, dem es entnommen werden soll, Eimer/Tonne Kegel o.ä., bestanden haben.

Spielgeräte, die in einen Behälter fallen gelassen werden sollen, können abgeworfen werden, ohne dass ein Kontakt zur z.B. Tonne / Eimer o.ä. bestanden hat.

4. Hilfestellung

Kein Reiter **oder Trainer** darf einem anderen bei der Bewältigung seiner Aufgabe helfen, es sei denn, sie sind beide an der Übergabe beteiligt oder bestreiten das Spiel als Paar.

5. Umgang mit den Geräten

Sofern in den einzelnen Spielregeln nicht anders beschrieben muss jede Aufgabe, in der ein Gerät aufgenommen, abgestellt, oder –gelegt wird, vom Pony aus versucht werden. Erst nach einem eindeutigen Versuch darf der Reiter absteigen und die Aufgabe vom Boden erfüllen. [Siehe auch B 3.7.](#)

6. Fallengelassene Gegenstände

6.1. Wenn ein Gerät zu Boden fällt, während der Reiter versucht, es aufzunehmen oder abzustellen/legen/werfen, darf er absteigen, um das Gerät an seinen vorgeschriebenen Platz zu befördern, es sei denn, die Regeln für ein spezielles Spiel sagen etwas anderes aus. Der Reiter muss jedoch wieder aufsitzen, um seine Aufgabe zu beenden.

6.2. Der Reiter darf das Spiel mit einem gleichen Gerät fortsetzen, nicht unbedingt mit dem, das er ursprünglich hielt.

6.3. Wenn sich ein Gerät aus seiner vorgeschriebenen Position bewegt, nachdem ein Reiter die Ziellinie passiert hat und der nächste Reiter gestartet ist, obliegt es diesem, das Gerät wieder in die

B. Allgemeine Spielregeln

vorgeschriebene Position zu bringen. Dazu muss er sofort zu dem außer Position geratenen Gerät reiten, es korrigieren und sodann erneut über die Start-/Ziellinie reiten, bevor er mit seiner Aufgabe das Spiel fortsetzt.

6.4. Wenn sich ein Gerät aus seiner vorgeschriebenen Position bewegt, nachdem der letzte Reiter der jeweiligen Mannschaft die Ziellinie passiert hat, braucht dieser keine Korrektur mehr durchführen.

7. Außer Position geratene Gegenstände

Wenn ein Gerät, das normalerweise hinter der Wechsellinie auf dem Boden liegt, ins Spielfeld gestoßen oder geschoben wird, darf ein nachfolgender/beliebiger Reiter es aufnehmen, vorausgesetzt, dass er vor oder nach dem Aufnehmen die Wechsellinie überquert, bevor er das Spiel fortsetzt. Geräte können, wenn nötig, mit der Hand neu geordnet werden.

Wenn ein Gerät außer Position gerät, nachdem der Reiter die Start-/Ziellinie, bzw. Wechsellinie überquert hat und bevor der nächste Reiter die entsprechende Linie überquert hat, kann es von einem beliebigen der beiden Reiter wieder an seine Position gebracht werden. Hierfür sollte der Reiter sofort zu dem außer Position geratenen Gegenstand reiten, die Korrektur vornehmen und dann die Start-/Ziellinie, bzw. Wechsellinie überqueren, bevor er mit seinem Teil des Spiels fortfährt.

Wenn ein, von einem vorherigen Reiter richtig

B. Allgemeine Spielregeln

platziertes Gerät außer Position gerät, nachdem dieser die Start-/Ziellinie, bzw. Wechsellinie überquert hat, muss der aktive Reiter das Gerät wieder an die Richtige Position bringen. Hierfür sollte der Reiter sofort zu dem außer Position geratenen Gegenstand reiten, die Korrektur vornehmen und dann mit seinem Teil des Spiels fortfahren.

Wenn ein Gerät außer Position gerät, nachdem der letzte Reiter die Start-/Ziellinie überquert hat, muss keine Korrektur erfolgen.

8. Stürze

Stürzt ein Reiter und verliert dabei sein Pony, muss er, nachdem er sein Pony wieder eingefangen hat, zu der Stelle zurückkehren, an dem er sich von seinem Pony trennte, und das Spiel fortsetzen. Ein reiterloses Pony, das das markierte Spielfeld verlassen hat, muss außerhalb des Spielfeldes festgehalten werden, wo es der Reiter abholt.

Bemerkung: Ein nach einem Sturz freilaufendes Pony darf hinter der Ziel-/Wechsellinie auch von Dritten, die sich erlaubterweise in der Arena befinden, eingefangen und bis an die 9-m-/Wechsellinie gebracht werden, wo der Reiter es abholt, um zum Ort des Sturzes zurückzukehren. Wird wegen eines nach einem Sturz freilaufenden Ponys abgepfiffen, kann je nach Situation sowohl die Regel über Verletzung (B 15) entsprechend angewandt werden als auch auf Behinderung erkannt werden mit der Folge, dass beim Neustart die betreffende Mannschaft nicht teil nimmt und 0 Punkte erhält.

9. Der Kontakt mit dem Pony

Der Reiter muss während des Spiels stets mit seinem Pony im Kontakt bleiben, es sei denn, es wird in einem Paarspiel von seinem Partner gehalten. Wenn der Reiter den Kontakt mit seinem Pony verloren hat, muss er das Spiel an der Stelle fortsetzen, wo der Kontakt verloren ging. Ein Pony darf nicht am Gebiss geführt oder festgehalten werden. Ein Führen mit der Hand am Kopf z.B. am Nasenrücken des Ponys ist ebenfalls nicht erlaubt.

10. Die Fehlerberichtigung

Der Reiter darf zurückkehren, um seinen Fehler zu berichtigen, auch wenn er die Ziel-/Wechsellinie bereits überschritten hat, es sei denn, der Schiedsrichter hat das Spiel bereits abgepfiffen. Fehler müssen vor dem Weitermachen in der richtigen Reihenfolge berichtigt werden.

11. Die Behinderung

Der Reiter muss während des gesamten Spiels auf seiner Bahn bleiben. Wenn er von seiner Bahn abkommt und dabei eine andere Mannschaft/einen anderen Reiter behindert, wird seine Mannschaft/der Reiter vom Spiel ausgeschlossen. Als Behinderung wird es angesehen, wenn ein Reiter oder Pony einen anderen Reiter zum Ausweichen oder zur Verlangsamung seines Tempos zwingt.

Bemerkung: Behinderungen können auch hinter der Start/ Ziel- bzw. Wechsellinie erfolgen. Die gedachte Bahneinteilung setzt sich über diese Linien hinaus fort.

B. Allgemeine Spielregeln

Soweit möglich soll auch darauf geachtet werden, dass nicht wartende Reiter oder solche, die das Spiel schon beendet haben, sich zwischen die Ponys anderer Mannschaften mischen und so für Irritation sorgen.

12. Umgestoßene Geräte

Wenn eine Mannschaft/ein Reiter Geräte einer anderen Mannschaft/eines anderen Reiters umstößt oder entfernt, wird seine Mannschaft/der Reiter vom Spiel ausgeschlossen. Der Reiter/die Mannschaft darf keinen Versuch unternehmen, die umgestoßenen oder entfernten Geräte wieder in die ursprüngliche Position zu bewegen, sondern hat sich sofort zu seiner eigenen Bahn zurückzugeben. Linienrichter machen bei einem entsprechenden Verstoß einer Mannschaft/eines Paares/eines Reiters/ den Schiedsrichter hierauf durch heben der Flagge während des Spiels aufmerksam. Das Spiel kann nach Ermessen des Schiedsrichters abgebrochen und wiederholt werden. Die Mannschaft/der Reiter, die/der den Regelverstoß begangen hat, darf an der Wiederholung nicht teilnehmen.

13. Eliminierung

Eine/ein in einem Spiel eliminierte Mannschaft/eliminierter Reiter erhält für dieses Spiel keine Punkte. Wenn ein zur Disqualifikation führender Regelverstoß begangen wird, nachdem ein Spiel beendet wurde und bevor das nächste Spiel beginnt, wird der Reiter/das Paar/das Team vom nächstfolgenden

B. Allgemeine Spielregeln

Spiel ausgeschlossen. Begeht ein Reiter/Paar/Team mehr als einen zur Disqualifikation führenden Regelverstoß bei einem Spiel, so wird es nur für dieses Spiel disqualifiziert.

14. Rote und Gelbe Karten

1.) Wenn ein Reiter, Trainer oder ein anderes Mitglied eines Teams, eines Paares oder eines Einzelspielers eine Verfehlung begeht, die nicht schwerwiegend genug ist, um ein Ausscheiden zu rechtfertigen (Vergabe von 0 Punkten), zeigt der Schiedsrichter diesem Reiter oder Trainer eine gelbe Karte.

2.) Jeder Reiter, Trainer oder anderes Mitglied eines Teams, eines Paares oder eines Einzelspielers der teilnimmt und innerhalb derselben Sitzung zwei gelbe Karten zeigt, erhält einen Punkteabzug für seine Teilnahme, der der Anzahl der Punkte entspricht, die für einen 1. Platz in einem Rennen in diesem Lauf vergeben werden.

3.) Wenn ein Reiter, Trainer oder ein anderes Mitglied eines Teams, eines Paares oder eines Einzelspielers eine Verfehlung begeht, bei der ein Ausscheiden keine ausreichende Strafe wäre, zeigt der Schiedsrichter diesem Reiter oder Trainer eine Rote Karte.

4.) Jeder Reiter des Trainers, der als Teil eines Teams, eines Paares oder eines Einzelspielers teilnimmt und dem eine Rote Karte gezeigt wird, scheidet sofort aus dem Wettbewerb. Er verlässt die Arena sofort.

5.) Was eine Verfehlung darstellt, liegt im Ermessen

B. Allgemeine Spielregeln

des Schiedsrichters und umfasst, ist aber nicht beschränkt auf: Missbrauch von Ausrüstung, Verwendung von Schimpfwörtern oder missbräuchliches / unangemessenes Verhalten.

15. Slalomstangen

Wenn die Regeln das Reiten durch Slalomstangen vorschreiben, haben die folgenden Fehler, falls nicht berichtigt, eine Eliminierung zur Folge:

- (a) Passieren der Slalomstange auf der falschen Seite;
- (b) Umreißen und nicht wiederaufstellen einer Stange;

Bemerkung: Eine Stange gilt als umgerissen, wenn ihr oberes Ende den Boden oder das Gras berührt oder die Spitze vollständig aus dem Boden gerissen wurde.

- (c) Wenn der Reiter eine Stange umgerissen hat, muss er nach dem Wiederaufstellen noch einmal an dieser Stange vorbeireiten. Dabei muss das ursprüngliche Muster des Slaloms wieder aufgenommen werden.

Bemerkung: Der Reiter darf eine Stange mit der Hand berühren, um sie vor dem Umfallen zu bewahren.

16. Spielabbruch

Wenn der Schiedsrichter wegen einer Verletzung das Spiel unterbricht, nimmt die betroffene Mannschaft nach dem Wiederanpfeiff nicht mehr an dem laufenden Spiel teil und erhält die niedrigste Punktzahl für dieses Spiel, es sei denn, die Verletzung war Folge einer Behinderung eines anderen

B. Allgemeine Spielregeln

Reiters/eines anderen Paares oder Teams.

Wird nach Verletzung das Spiel unterbrochen, gilt, dass Mannschaften, die zum Zeitpunkt des Spielabbruches bereits im Ziel waren, in der Reihenfolge ihres Zieleinlaufes gewertet werden und nicht am Neustart teilnehmen. Bei witterungsbedingtem Abbruch nehmen dagegen grundsätzlich alle Mannschaften am Neustart teil.

Ein Reiter/Paar/Team, der/das zum Zeitpunkt des Spielabbruchs (gleichgültig, ob wegen Verletzung oder witterungsbedingt) bereits einen zur Disqualifikation führenden Regelverstoß begangen hat, nimmt am Neustart nicht teil und erhält keine Punkte.

17. Wettereinfluss

16.1. Wenn sehr windiges Wetter herrscht, entscheidet der Schiedsrichter, ob Kegel, Tonnen, Eimer, usw. beschwert werden, um sie auf ihrer Markierung zu halten. Sollte dies nötig sein, müssen diese Bedingungen für alle folgenden Läufe gelten. Wenn aus diesem Grund die Geräte mit Gewichten beschwert werden, werden diese ebenfalls als Geräte betrachtet.

16.2. Wenn ein Gerät auf Grund des Wetters außer Position gerät, muss der Linienrichter den Schiedsrichter hierauf durch Heben der Flagge während des Spiels aufmerksam machen. Das Spiel kann durch den Schiedsrichter abgebrochen und wiederholt werden.

18. Das unerlaubte Hantieren an Geräten

Wenn festgestellt wurde, dass ein Trainer, eine Mannschaft, ein Reiter, oder eine Person, die diesen nahe steht, an den Geräten hantiert hat oder die korrekte Platzierung von Geräten verändert hat, wird die Mannschaft/der Reiter eliminiert.

19. Verlassen der Arena

18.1. Wenn ein Pony oder Reiter während des Spiels die Arena verlässt, hat dies die Eliminierung der Mannschaft, des Paares oder des Reiters zur Folge.

18.2. Gleiches gilt, wenn ein Spielgerät durch ein Pony oder durch einen Reiter außerhalb der Arena gestoßen wird.

20. Aufstellen der Geräte

Die Geräte müssen für alle Mannschaften und Reiter in gleicher Weise aufgestellt werden. Bei Spielen, für die Eimer benutzt werden, z.B. Socken in den Eimer, Kartonrennen, etc., müssen die Eimergriffe alle in dieselbe Richtung zeigen. Es obliegt der Verantwortung des Schiedsrichters, sicher zu stellen, dass die Spielgeräte in identischer Art und Weise für alle Teams / Paare / Reiter aufgebaut werden. Der Schiedsrichter kann ein Spiel abbrechen und wiederholen lassen, wenn festgestellt wird, dass auf einer Bahn Spielgeräte abweichend aufgebaut wurden.

21. Der Start

Der Start erfolgt durch das Senken der Startflagge oder durch ein anderes Signal, das der Schiedsrichter vor Beginn des Wettkampfes bestimmt. Er allein entscheidet, ob der Start gültig ist. Gegebenenfalls bricht er das Spiel durch ein Pfeifsignal ab und startet es erneut. Alle Ponys müssen beim Start hinter der 9-m-Linie sein. Der Schiedsrichter hebt die Flagge. **Die Reiter bewegen sich gemeinsam im Schrittempo zur Startlinie und sind bereit dort anzuhalten. Das Spiel wird durch das Senken der Fahne gestartet.** Bei Bedarf kann der Schiedsrichter einen Startassistenten ernennen, um sicher zu stellen, dass alle Reiter und Ponys beim Start hinter der Startlinie sind. Der Schiedsrichter schickt ein Pony, das vor dem Senken der Startflagge die Startlinie überschreitet, hinter die 9-m-Linie zurück. Wenn ein Reiter, der zurückgeschickt wurde, die 9-m-Linie vor

B. Allgemeine Spielregeln

dem Neustart überschreitet, wird er am Ende des Spiels eliminiert. Wenn der Schiedsrichter einen Reiter, der einen Fehlstart verursacht hat, hinter die 9-m-Linie zurückgeschickt hat, darf der Trainer ihn und sein Pony durch eine andere Reiter-/Ponykombination seiner Mannschaft ersetzen; auch in diesem Fall muss der Reiter jedoch aus dem Stand hinter der 9-m-Linie starten. Jeder Reiter muss beim Überqueren der Start-/Ziellinie oder der Wechsellinie, wenn er das Spiel oder seinen Teil des Spiels beginnt, im Sattel sitzen. Im Sattel sitzen bedeutet, dass sich der Reiter im oder über dem Sattel mit jedem Knie auf einer Seite des Sattels befindet. Die Knie müssen dabei unterhalb der Sitzfläche sein. Die Füße müssen nicht in den Steigbügeln sein.

22. Das Finish

Der Hauptschiedsrichter beendet ein Spiel, in dem er das Spiel abpfeift. Der Reiter muss beim Überqueren der Start-/Ziellinie oder der Wechsellinie, wenn er das Spiel oder seinen Teil des Spiels beendet, im Sattel sitzen. Im Sattel sitzen bedeutet, dass sich der Reiter im oder über dem Sattel mit jedem Knie auf einer Seite des Sattels befindet. Die Knie müssen dabei unterhalb der Sitzfläche sein. Die Füße müssen nicht in den Steigbügeln sein.

Alle Spiele werden in der Reihenfolge gewertet, in der der Kopf des letzten Ponys aus jedem Team, von jedem Paar oder des einzelnen Reiters die Ziellinie überquert. Die Ausnahme ist das „Dreibeinrennen“, bei dem der komplette Sack für das Überqueren der

B. Allgemeine Spielregeln

Ziellinie maßgebend ist. Der Reiter muss die Start-/Ziellinie oder die Wechsellinie zwischen den Eckfahnen überqueren. Wenn der Reiter mit einem Gerät die Start-Ziellinie überquert, muss er dieses Gerät in der Hand halten. Reiter, die ihren Part hinter der Wechsellinie beendet haben, müssen so lange auf jeder Arenaseite ausharren, bis der Schiedsrichter das Spiel beendet. Wenn eine Mannschaft/ein Reiter noch im Spiel ist, während alle anderen Mannschaften/Reiter das Spiel bereits beendet haben, kann der Schiedsrichter das Spiel abpfeifen. Die Mannschaft/der Reiter, deren/dessen Spiel noch nicht beendet war, erhält die niedrigste Punktzahl für dieses Spiel. Im Ausnahmefall darf der Schiedsrichter bei langer Spieldauer oder aus sonstigen schwerwiegenden Gründen ein Spiel auch abpfeifen, wenn noch mehr als ein Team im Spiel ist. In diesem Fall erhalten die abgepfeiften Teams geteilte Punkte für die letzten Plätze.

Bemerkung: Die Regel schreibt nicht ausdrücklich vor, dass die Zügel beim Überqueren der Ziellinie in den Händen gehalten werden müssen. Führt das Wegwerfen der Zügel jedoch zu einer Gefährdung Dritter, kann dies ebenso wie übertriebener Jubel (unsportliches Benehmen) mit einer Disqualifikation geahndet werden.

23. Spielgeräte

Spielgeräte dürfen nicht in den Mund genommen werden.

ÜBERSICHT DER SPIELE

Spiel	Team	Paar	Einzel
Agility Aces <i>(Flinke Füße)</i>	X	X	
Association Race <i>(Hochstaplerspiel)</i>	X	X	X
Ball and Cone <i>(Ball und Kegel)</i>	X	X	
Bang-a-Balloon <i>(Luftballonstechen)</i>	X	X	
Bank Race	X	X	X
Bottle Exchange <i>(Flaschentausch)</i>	X	X	
Bottle Shuttle <i>(Flaschenpendel)</i>	X	X	X
Bottle Swap	X	X	X
Carton Race <i>(Kartonrennen)</i>	X	X	X
Flag Fliers <i>(Flaggenrennen)</i>	X	X	X
Founder's Race <i>(Gründerrennen)</i>	X	X	
Four Flag <i>(Vierflaggenrennen)</i>	X	X	
HiLo <i>(Hoch und Tief)</i>	X	X	X

Die Spiele

Spiel	Team	Paar	Einzel
Hoopla	X	X	X
Hug-a-Mug <i>(Becherspiel)</i>	X	X	
Hula Hoop	X	X	X
Jousting	X		
Litter Lifters <i>(Abfall sammeln)</i>	X	X	X
Moat and Castle <i>(Burggraben und Burg)</i>			X
Mug Shuffle <i>(Becher versetzen)</i>	X	X	X
Pony Express	X		
Pony Pairs <i>(Ponypaare)</i>	X	X	
Ride and Lead <i>(Reiten und Führen)</i>	X		
Run and Ride <i>(Laufen und Reiten)</i>	X	X	X
Socks and Buckets <i>(Socken in den Eimer)</i>	X	X	X
Speed Weavers <i>(Slalom)</i>	X	X	X
Sword Lancers <i>(Ringe stechen)</i>	X	X	X
Three-legged Sack <i>(Dreibeinrennen)</i>	X	X	

Die Spiele

Spiel	Team	Paar	Einzel
Three Mug (Dreibecherrennen)	X	X	X
Three Pot Flag Race (Drei Pötte Flaggenrennen)			X
Tool Box Scramble (Werkzeugkastenrennen)	X	X	X
Triple Flag (Dreiflaggenrennen)			X
Two Flag (Zweiflaggenrennen)	X	X	X
Victoria Cross (Müllerrennen)			X
Windsor Castle	X	X	

Die Regeln der einzelnen Spiele sind im Zusammenhang mit Abschnitt A. Allgemeine Bestimmung für die Wettkampforganisation und B. Allgemeine Spielregeln anzuwenden.

Trainer dürfen das Spielfeld während des Wettbewerbs nicht betreten. **Nach Abpfeiff dürfen die Trainer liegendebliebene Spielgeräte aus der 9m Box sammeln.**

C. MANNSCHAFTSSPIELREGELN

1. **Agility Aces (Flinke Füße)**

Spielgeräte: 6 Flinke Füße Eimer

Position der Geräte: Zwischen den Stangenreihen auf der Mittellinie stehen sechs umgestülpte Eimer im Abstand von ca. 30 cm

Position der Reiter: Reiter 1 & 3 im Startraum, Reiter 2 & 4 im Wechselraum

Spielregel: An der Mittellinie stehen – in Bahnrichtung zwischen den Stangenreihen – sechs umgestülpte Eimer („Stepping Stones“) in kurzen Abständen. Je zwei Reiter starten im Wechsel von den entgegengesetzten Enden der Bahn. Der erste Reiter reitet in Richtung der Eimer, sitzt ab, führt sein Pony am Zügel und überquert – zu Fuß und Eimer für Eimer – die Eimerreihe. Der Reiter muss, ohne zwischendurch den Boden zu berühren, nacheinander auf alle sechs Eimer treten. Gelingt das nicht, muss er den Versuch wiederholen. Dann sitzt er, nach mindestens einem Schritt auf dem Boden, wieder auf und reitet zur Wechsellinie. Alle Reiter absolvieren den Parcours in gleicher Weise. Stößt der Reiter oder sein Pony einen Eimer um, muss er ihn wieder an die korrekte Stelle stellen und noch einmal über die gesamte Eimerreihe laufen. Anlehnen und Aufstützen zur Gleichgewichtsregulierung ist verboten.

C. Mannschaftsspielregeln

Jeder kann in beliebiger Richtung über die Eimer laufen.

Bemerkung: Umgestoßene Eimer müssen auf jeden Fall an die korrekte Stelle gestellt werden.

2. Association Race (Hochstaplerspiel)

Spielgeräte: 2 Tonnen; 5 Hochstapler gekennzeichnet mit den Farben grün, gelb, blau, rot und weiß und jeweils einem Buchstaben, z.B. T-W-I-G-A oder V-R-M-G-D

Position der Geräte: Zwischen den Stangenreihen, Tonne 1 auf der Mittellinie, Tonne 2 **steht 3** m hinter der Wechsellinie Spielsteine 2-5 übereinander gestapelt auf Tonne 2, Spielstein 1 in der Hand des Startreiters

Position der Reiter: Alle 4 Reiter im Startraum

Spielregel: Auf der Bahn stehen – zwischen den Stangenreihen – zwei Tonnen: die eine auf der Mittel- und die andere zwei Meter hinter der Wechsellinie. Es gilt, fünf verschiedenfarbige Plastikbehälter mit einer Buchstabenfolge (z.B. V(grün), R(gelb), M(blau), G(rot), D(weiß) für „Verband für Reiter-spiele Mounted Games Deutschland“ oder T(grün), W(gelb), I(blau), G(rot), A(weiß) für „Twiga“) in der richtigen Reihenfolge zu einem Turm zu stapeln. Die Behälter mit den ersten vier Buchstaben sind in umgekehrter Reihenfolge (G(rot), M(blau), R(gelb), V(grün) oder G(rot), I(blau), W(gelb), T(grün)) auf der Mitte der Tonne an der Wechsellinie gestapelt.

C. Mannschaftsspielregeln

Sie sind so ausgerichtet, dass die (längere) Seite mit den Buchstaben parallel zur Wechsellinie ist. Reiter 1 startet mit dem letzten Buchstaben (D oder A) zur Tonne auf der Mittellinie und setzt ihn dort ab. Danach reitet er zur Tonne an der Wechsellinie, ergreift dort den obersten Behälter (G) und setzt ihn auf der Tonne auf der Mittellinie ab. Bei „Start und Ziel“ übernimmt dann der nächste Reiter. Die anderen Reiter komplettieren auf der Tonne auf der Mittellinie den Begriff in der richtigen Buchstabenreihenfolge; der Turm aus den Plastikbehältern muss dabei aufrecht stehen bleiben. Die Behälter müssen mit dem Boden, nicht der Seite, auf die Tonne, bzw. die übrigen Behälter gestapelt werden. Wenn die Stapel kippen oder die Plastikbehälter auf den Boden fallen, müssen sie sofort wieder auf ihren richtigen Platz gestellt werden.

Bemerkung: Zu Ehren des verstorbenen Ehrenvorsitzenden „Twiga“ Vollmers sind die verbandseigenen Behälter mit der Buchstabenreihenfolge T(grün), W(gelb), I(blau), G(rot) und A(weiß) umgerüstet.

3. Ball and Cone (Ball und Kegel)

Spielgeräte: 2 Kegel, 2 Tennisbälle

Position der Geräte: Zwischen den Stangenreihen, auf der Mittellinie, steht ein Kegel, der andere 3 m hinter der Wechsellinie, auf dem letzteren liegt ein Tennisball, ein Ball in der Hand des Startreiters

Position der Reiter: Alle Reiter im Startraum

Spielregel: Ein Kegel steht auf der Mittellinie, der andere drei Meter hinter der Wechsellinie. Auf dem letzteren liegt ein Tennisball. Der erste Reiter startet mit einem Tennisball und setzt ihn auf den Kegel auf der Mittellinie, reitet zum Kegel an der Wechsellinie, holt den Ball und übergibt ihn an Reiter 2. Der zweite Reiter setzt den Ball auf den Kegel an der Wechsellinie und holt den Ball vom Kegel auf der Mittellinie und übergibt ihn an den nächsten Reiter. Der dritte Reiter absolviert den Parcours in gleicher Weise, wie Reiter 1, der vierte wie Reiter 2. Der letzte Reiter bringt einen Ball mit ins Ziel. Umgefallene Kegel müssen wieder aufgerichtet werden.

4. Bang-a-Balloon (Luftballonstechen)

Spielgeräte: 1 Brett zur Befestigung der Luftballons; 6 Luftballons, befestigt im Abstand von etwa 30 cm voneinander; 1 Luftballonpieker

Position der Geräte: Zwischen den Stangenreihen liegt das Ballonbrett auf der Mittellinie, parallel zu den Stangen, die Slalomstangen 2 und 3 sind Spielgeräte, Stab mit Nagel in der Hand des Startreiters

Position der Reiter: Reiter 1 & 3 im Startraum, Reiter 2 & 4 im Wechselraum

Spielregeln: Auf einem Luftballonbrett, das in Bahnrichtung über der Mittellinie der Bahn zwischen den Stangenreihen am Boden liegt, sind sechs Luftballons befestigt. Je zwei Reiter starten von den entgegengesetzten Enden der Bahn. Der erste Reiter erhält eine „Lanze“ (mit Nadel), mit der er bei seinem Ritt an dem Luftballonbrett vorbei einen Ballon – mit der Spitze oder durch Schlagen mit der Lanze – zum Platzen bringt. An der Wechsellinie übergibt er die Lanze dem nächsten Reiter. Alle Reiter absolvieren den Parcours in gleicher Weise; jeder Reiter muss mindestens einen Ballon zum Platzen bringen. Er darf mehr als einen Ballon zum Platzen bringen, jedoch muss jeder Reiter mindestens einen Ballon zerstechen. Verbogene oder abgebrochene Spitzen gelten nicht als „zerbrochenes Spielzubehör“. Das Luftballonbrett ist ein Gerät im Sinne der Regeln. Es muss während des Spiels im gesamten Umfang auf seiner Bahn zwischen der zweiten und dritten Slalomstange bleiben. Wenn das Brett diesen Raum

verlässt, muss es sofort wieder zwischen zweite und dritte Stange gebracht werden. Deshalb sind diese Slalomstangen ebenfalls Geräte im Sinne der Regeln und dürfen nicht umgestoßen werden.

5. Bank Race

Spielgeräte: 1 großer Kegel, ein Ring mit 4 Haken (Bank Race Zahlen Halter), 4 Zahlen (1 x 1, 3 x 0), auf einer Seite rot, auf der anderen schwarz, ein Holzschild befestigt an einem Ständer, oberer Rand in 2,13 m Höhe (U14 1,70 m). Auf dem Schild eine aufgemalte „1000“, über jeder Ziffer ein Haken.

Position der Geräte: Auf der Mittellinie steht zwischen den Stangenreihen ein Kegel mit einem Ring, an welchem 4 Zahlen (1x „1“, 3x „0“) mit der roten Seite nach außen hängen (die „1“ hängt auf der Seite in Richtung der Startlinie, die drei „0“ an den anderen Seiten). **3** Meter hinter der Wechsellinie, zwischen den Stangenreihen, steht ein Schild mit 4 Schlüsselhaken und der aufgemalten Zahl „1000“.

Position der Reiter: Alle 4 Reiter im Startraum

Spielregel: Auf der Mittellinie steht zwischen den Stangenreihen ein Kegel mit einem Ring, an welchem 4 Zahlen (1x „1“, 3x „0“) mit der roten Seite nach außen hängen (die „1“ hängt auf der Seite in Richtung der Startlinie, die drei „0“ an den anderen Seiten). **3 Meter** hinter der Wechsellinie, zwischen den Stangenreihen, steht ein Schild mit 4 Schlüsselhaken und der aufgemalten Zahl „1000“. Reiter 1 reitet zum Kegel, nimmt eine Zahl, reitet zum

C. Mannschaftsspielregeln

Schild, hängt die Zahl so auf einen passenden Haken, dass die schwarze Seite nach außen zeigt und reitet zur Ziellinie zurück. Reiter 2, 3 und 4 absolvieren den Parcours in gleicher Weise. Reiter dürfen die Zahlen nur vom Ring abnehmen, wenn dieser auf dem Kegel aufgesteckt ist. Die Zahlen müssen in jedem Fall aufgesessen an dem Schild befestigt werden. Zahlen, die bereits am Holzschild befestigt waren, dürfen jedoch, wenn sie von ihrem Platz entfernt werden, auch vom Boden aus wieder aufgehängt werden. Die Zahlen können in beliebiger Reihenfolge vom Ring genommen werden, müssen am Holzschild aber der aufgemalten Ziffernfolge entsprechen.

6. Bottle Exchange (Flaschentausch)

Spielgeräte: 1 Slalomstange, 2 Tonnen, 2 Flaschen

Position der Geräte: Zwischen den Stangenreihen, eine umgestülpte Tonne auf Höhe der zweiten Stange, die zweite Tonne umgestülpt auf Höhe der vierten Stange darauf steht, in der Mitte, eine Flasche, 3 m hinter der Wechsellinie steht eine Slalomstange. Die erste Flasche in der Hand des ersten Reiters.

Position der Reiter: Alle Reiter im Startraum

Spielregel: Auf der Bahn - zwischen den Stangenreihen - stehen zwei umgestülpte Tonnen: die eine auf Höhe der zweiten Stange und die andere auf Höhe der vierten Stange, darauf steht in der Mitte eine etwa zu einem Drittel mit Sand gefüllte Flasche. Zwei Meter hinter der Wechsellinie steht eine Slalomstange. Der erste Reiter reitet zur Tonne auf Höhe der zweiten Stange und stellt die Flasche darauf ab. Dann reitet er weiter zur zweiten Tonne und holt die zweite Flasche. Damit reitet er um die Slalomstange hinter der Wechsellinie herum und stellt die Flasche wieder auf die zweite Tonne. Er holt die Flasche von der ersten Tonne und reitet zurück zur Start-/Ziellinie und übergibt sie dem nächsten Reiter. Alle Reiter absolvieren den Parcours in gleicher Weise. Der letzte Reiter bringt die Flasche mit ins Ziel. Die Flaschen müssen während des Spiels jederzeit aufrecht auf den Tonnen stehen.

7. Bottle Shuttle (Flaschenpendel)

Spielgeräte: 2 Tonnen; 2 Flaschen

Position der Geräte: Tonne 1 auf der Mittellinie, Tonne 2 3 m hinter der Wechsellinie mit einer Flasche drauf, die zweite Flasche in der Hand des Startreiters

Position der Reiter: Alle 4 Reiter im Startraum

Spielregel: Auf der Bahn – zwischen den Stangenreihen – stehen zwei umgestülpte Tonnen: die eine auf der Mittel- und die andere drei Meter hinter der Wechsellinie. Auf der Tonne an der Wechsellinie steht in der Mitte eine etwa zu einem Drittel mit Sand gefüllte Plastikflasche. Der erste Reiter erhält eine zweite Flasche, die er im Vorbeireiten auf der Tonne auf der Mittellinie abstellt. Er holt dann von der Tonne an der Wechsellinie die andere Flasche, reitet zurück zur Start-/Ziellinie und übergibt sie dem nächsten Reiter. Alle Reiter absolvieren den Parcours in gleicher Weise; sie stellen eine Flasche auf die leere und holen eine Flasche von der anderen Tonne. Der letzte Reiter bringt eine Flasche ins Ziel. Die Flaschen müssen während des Spiels jederzeit aufrecht auf den Tonnen stehen.

8. **Bottle Swap (Flasche & Tonne)**

Spielgeräte: 1 Slalomstange, 1 Tonne, 1 Flasche

Position der Geräte: Die Slalomstange steht zwischen den Stangenreihen 3 m hinter der Wechsellinie, die umgestülpte Tonne steht auf der Mittellinie, die Flasche in der Hand des Reiters.

Position der Reiter: Alle 4 Reiter im Startraum

Spielregel: Drei Meter hinter der Wechsellinie steht - zwischen den Stangenreihen - eine Slalomstange, eine umgestülpte Tonne steht auf der Mittellinie. Der erste Reiter startet mit einer etwa zu einem Drittel mit Sand gefüllte Flasche, die er auf die Tonne stellt. Danach reitet er um die Stange hinter der Wechsellinie. Auf dem Rückweg nimmt er die Flasche von der Tonne auf der Mittellinie und reitet zurück zur Start-/Ziellinie und übergibt sie dem zweiten Reiter. Die weiteren Reiter absolvieren den Parcours in gleicher Weise. Der vierte Reiter bringt die Flasche mit ins Ziel. Die Flasche muss während des ganzen Spiels immer aufrecht auf der Tonne stehen. Die Stange am Wechselende wird als Teil der Ausrüstung für dieses Spiel betrachtet und muss aufrecht stehen.

9. Carton Race (Kartonrennen)

Spielgeräte: 4 Slalomstangen; 4 Kartons; 1 Eimer

Position der Geräte: Die Plastikbehälter werden jeweils über eine der Slalomstangen gestülpt, der Eimer steht 3 m hinter der Wechsellinie, in Flucht der Stangen.

Position der Reiter: Alle 4 Reiter im Startraum

Spielregeln: Drei Meter hinter der Wechsellinie steht in der Flucht der Slalomstangen ein Eimer. Auf jeder der vier Slalomstangen ist ein Karton gestülpt. Nach dem Start nimmt der Reiter einen Karton von einer beliebigen der vier Stangen und wirft ihn vom Pony aus in den Eimer und kehrt zurück zur Start-/Ziellinie. Alle Reiter absolvieren den Parcours in der gleichen Weise. Umgerissene Stangen müssen wieder aufgerichtet werden.

10. **Flag Fliers** **(Flaggenrennen)**

Spielgeräte: 2 Flaggenkegel; 5 Flaggen

Position der Geräte: Flaggenkegel 1 auf der Mittellinie zwischen den Stangenreihen, Flaggenkegel 2 3 m hinter der Wechsellinie, 4 Flaggen im Kegel auf der Mittellinie, eine fünfte Flagge in der Hand des Startreiters

Position der Reiter: Alle 4 Reiter im Startraum

Spielregeln: Auf der Bahn – zwischen den Stangenreihen – stehen zwei Flaggenkegel, einer auf der Mittellinie und einer drei Meter hinter der Wechsellinie. In dem Flaggenkegel auf der Mittellinie stecken vier Flaggen. Der erste Reiter erhält eine fünfte Flagge, die er im Vorbeireiten in den Flaggenkegel an der Wechsellinie steckt. Auf dem Rückweg nimmt er eine Flagge aus dem Flaggenkegel an der Mittellinie und übergibt sie an den nächsten Reiter. Alle Reiter absolvieren den Parcours auf die gleiche Weise. Wenn der Reiter einen Flaggenkegel umreißt, muss er ihn wieder aufrichten und die korrekte Anzahl von Flaggen wieder einstecken. Er kann das Spiel mit einer beliebigen Flagge fortsetzen, nicht unbedingt mit der ursprünglich verwendeten. **Der letzte Reiter bringt eine Flagge mit ins Ziel.**

11. Founder's Race (Gründerrennen)

Spielgeräte: 8 Plastikrohre mit je einem der Buchstaben N.PATRICK; 1 Slalomstange

Position der Geräte: Zwischen den Stangenreihen in Höhe der ersten Slalomstange steht eine zusätzliche Stange, 3 m hinter der Wechsellinie liegen 7 Plastikröhren, aufgereiht von links nach rechts aus Sicht der Startlinie „N.-P-A-T-R-I-C“, die Röhre mit dem Buchstaben „K“ in der Hand des Startreiters

Position der Reiter: Alle 4 Reiter im Startraum

Spielregel: Sieben Plastikröhren werden auf die **3-m-Marke** hinter der Wechsellinie gelegt. Jede Plastikröhre ist mit einem anderen Buchstaben beschriftet, und zwar N.PATRICK (Mr. Norman Patrick gründete 1984 die Mounted Games Association of Great Britain und war Präsident der International Mounted Games Association). In Höhe der ersten Stangenreihe wird eine weitere Stange zwischen den Stangenreihen aufgestellt. Der erste Reiter startet mit der Plastikröhre mit dem Buchstaben "K", stülpt die Plastikröhre über die Stange, reitet zur Wechsellinie, steigt ab, hebt die Plastikröhre mit dem Buchstaben "C" auf und steigt wieder auf. Dann reitet er wieder zurück, stülpt auch diese Plastikröhre über die Stange, reitet noch einmal zur Wechsellinie, holt die nächste Plastikröhre reitet zurück zur Start und Ziellinie und übergibt die Plastikröhre an den zweiten Reiter. Alle Reiter absolvieren den Parcours mit den zugehörigen Buchstaben in der gleichen Weise. Der letzte Reiter stülpt die letzte Plastikröhre über die Stange,

so dass die Reihenfolge von oben nach unten den Namen N. PATRICK ergibt. Die Plastikröhre muss stets mit der Hand festgehalten werden. **Die Buchstaben müssen in der richtigen Reihenfolge und Richtung aufgesteckt werden.**

12. Four Flag (Vierflaggenrennen)

Spielgeräte: 1 4-Flaggenhalter; 1 Flaggenkegel; 4 Flaggen in verschiedenen, den Farben des Flaggenhalters entsprechenden Farben

Position der Geräte: Zwischen den Stangenreihen, in Höhe der ersten Stange steht der 4-Flaggenhalter, mit dem weißen Flaggenrohr in Richtung Start/Ziel. Der Flaggenkegel steht **3 m** hinter der Wechsellinie mit den 4 Flaggen

Position der Reiter: Alle 4 Reiter im Startraum

Spielregel: Vier Flaggen in vier verschiedenen Farben, dem Flaggenhalter entsprechend, stecken in einem Flaggenkegel **drei Meter** hinter der Wechsellinie. Der Flaggenhalter mit entsprechender Farbkennzeichnung steht in Höhe der ersten Slalomstange, mit dem weißen Flaggenrohr in Richtung Start/Ziel. Der erste Reiter reitet zur Wechsellinie und holt eine Flagge aus dem Flaggenkegel und steckt sie in den dazugehörigen Flaggenhalter. Alle Reiter absolvieren den Parcours in der gleichen Weise. Die Flaggen dürfen in beliebiger Reihenfolge bewegt werden. Der Reiter muss die Flagge aufgesessen in den Halter stecken. Wenn der

Flaggenhalter umgestoßen wird, dürfen die übrigen Flaggen jedoch auch vom Boden aus in den Halter gesteckt werden. Die Farben des Flaggenhalters und der Flagge müssen zu jedem Zeitpunkt übereinstimmen.

13. HiLo (Hoch und Tief)

Spielgeräte: Korb befestigt an einem Ständer; 4 Kegel; 5 Tennisbälle

Position der Geräte: In der Flucht der Kegel steht der Korbballständer **3 m** hinter der Wechsellinie. Zwischen den Stangenreihen stehen in Höhe der Slalomstangen 4 Kegel auf denen je ein Tennisball liegt, einen fünften Ball in der Hand des Startreiters

Position der Reiter: Alle 4 Reiter im Startraum

Spielregeln: Auf der Bahn steht **drei Meter** hinter der Wechsellinie ein Korbballständer. Auf vier kleinen Kegeln, in regelmäßigen Abständen in Bahnrichtung zwischen den Stangenreihen aufgestellt, liegen vier Tennisbälle. Der erste Reiter erhält einen fünften Tennisball, reitet zur Wechsellinie und befördert ihn dort – high/hoch – in das Korbnetz. Auf dem Rückweg nimmt er einen Tennisball – low/tief – von einem Straßenkegel auf und übergibt ihn dem nächsten Reiter. Alle Reiter absolvieren den Parcours in gleicher Weise. Verfehlt der Ball das Netz, kann der Reiter ihn abgesehen aufheben, muss ihn jedoch im Sattel sitzend einwerfen. Alle Kegel und der Korbballständer müssen während des gesamten

Spiele aufrecht stehen. Wird der Ständer umgestoßen und die Bälle fallen aus dem Netz, können die aus dem Netz gefallenen Bälle vom Boden aus eingeworfen werden.

14. Hoopla

Spielgeräte: 1 Kegel, 5 Gummiringe

Position der Geräte: Zwischen den Stangenreihen, auf Höhe der ersten Stange steht ein Kegel. **3 m** hinter der Wechsellinie liegen 4 Gummiringe, ein Gummiring in der Hand des Startreiters

Position der Reiter: Alle 4 Reiter im Startraum

Spielregeln: Zwischen den Stangenreihen, auf Höhe der ersten Stange, steht ein Kegel, **drei Meter** hinter der Wechsellinie liegen vier Gummiringe. Der erste Reiter hat einen fünften Gummiring, den er im Vorbeireiten auf dem Kegel platziert. Er reitet in Richtung Wechsellinie und hebt einen Gummiring auf. Dann reitet er zurück zur Start-/Ziellinie, wo er den Gummiring dem nächsten Reiter übergibt. Alle Reiter absolvieren den Parcours in gleicher Weise; der letzte Reiter platziert den letzten Gummiring auf dem Rückweg auf dem Kegel. Die Gummiringe müssen während des Spiels jederzeit komplett auf dem Kegel liegen und dürfen nicht nur auf der Spitze balancieren.

15. Hug-a-Mug (Becherspiel)

Spielgeräte: 4 Slalomstangen; 1 Tonne; 5 Becher

Position der Geräte: Eine Tonne steht **3 m** hinter der Wechsellinie, in einer Flucht mit den Stangen. Auf ihr befinden sich 4 Becher, der fünfte Becher in der Hand des Startreiters

Position der Reiter: Alle 4 Reiter im Startraum

Spielregel: Auf einer Tonne **drei Meter** hinter der Wechsellinie stehen, in einem Quadrat parallel zur Wechsellinie angeordnet, vier umgestülpte Becher. Der erste Reiter erhält einen fünften Becher, den er im Vorbeireiten auf eine beliebige Stange seiner Bahn stülpt. Er holt dann von der Tonne an der Wechsellinie einen anderen Becher, den er an den nächsten Reiter übergibt. Alle Reiter absolvieren den Parcours in gleicher Weise. Umgerissene Stangen müssen wieder aufgerichtet werden. Von der Tonne umgestoßene Becher müssen wieder umgestülpt auf die Tonne gestellt werden. Wird die Tonne umgestoßen, muss der Reiter sie wieder aufrichten und die richtige Anzahl von Bechern wieder aufstellen. Er darf das Spiel mit einem beliebigen Becher fortsetzen, nicht unbedingt mit dem ursprünglich verwendeten.

16. Hula Hoop

Spielgeräte: 1 Reifen, 4 Slalomstangen

Position der Geräte: Der Reifen liegt auf der Mittellinie zwischen den Stangenreihen, Stangen 2 und 3 sind Spielgeräte

Position der Reiter: Reiter 1, 2 und 4 im Startraum, Reiter 3 im Wechselraum

Spielregel: Das Spiel wird in Paaren geritten; der dritte Reiter wartet an der Wechsellinie. Ein Reifen liegt auf der Mittellinie der Bahn zwischen den Stangenreihen. Das erste Paar reitet zur Mittellinie. Reiter 1 steigt ab und schlüpft durch den Reifen, während Reiter 2 sein Pony am Zügel hält. Reiter 1 sitzt wieder auf und das Paar reitet zur Wechsellinie, wo Reiter 1 zurückbleibt. **Reiter 2 und 3 reiten dann von der Wechsellinie als Paar weiter.** Alle Reiter absolvieren den Parcours in gleicher Weise; zum Schluss begleitet Reiter 1 Reiter 4 ins Ziel zurück. Der Reifen muss während des ganzen Spielablaufs in seiner gesamten Dimension zwischen der zweiten und dritten Stange bleiben und in der Bahn des Teams bleiben. Wenn der Reifen diesen Raum verlässt, muss er sofort wieder zwischen zweite und dritte Stange gebracht werden. Deshalb sind diese Stangen ebenfalls Geräte im Sinne der Regeln und dürfen nicht umgestoßen werden **Alle Reiter müssen über die Linie reiten bevor das nächste Paar/Reiter starten darf.**

17. Jousting

Spielgeräte: 1 Jousting-Brett; 1 Joustinglanze; 2 große Kegel

Position der Geräte: Zwischen den Stangenreihen steht das Jousting-Brett auf der Mittellinie auf den Kegeln, die Ziele sind hochgeklappt, die Lanze in der Hand des Startreiters

Position der Reiter: Reiter 1 & 3 im Startraum, Reiter 2 & 4 im Wechselraum

Spielregel: Auf einer Planke, die in Bahnrichtung auf zwei Straßenkegeln über der Mittellinie zwischen den Stangenreihen der Bahn liegt, stehen an beiden Enden je zwei etwa handgroße Ziele. Je zwei Reiter starten im Wechsel von den entgegen gesetzten Enden der Bahn. Der erste Reiter erhält eine stumpfe „Lanze“, mit der er bei seinem Ritt an der Planke vorbei ein Ziel umstößt. An der Wechsellinie übergibt er die Lanze dem nächsten Reiter. Alle Reiter absolvieren den Parcours in der gleichen Weise. Die Ziele müssen deutlich mit der Spitze der Lanze getroffen werden. Alle Ziele dürfen aus jeder beliebigen Richtung umgestoßen werden. Ein Reiter, der mehrere Ziele umstößt, muss die irrtümlich umgestoßenen wiederaufrichten. Bei der Übergabe und beim Umstoßen der Ziele darf die Lanze nur am Griff gehalten werden.

18. Litter Lifters (Abfall sammeln)

Spielgeräte: 1 Tonne; 4 Kartons; 1 Litterstab

Position der Geräte: Zwischen den Stangenreihen steht die Tonne umgekehrt auf der Mittellinie, die Litter liegen **3 m** hinter der Wechsellinie mit der Öffnung weg vom Start/Ziel, der Stab in der Hand des Startreiters

Position der Reiter: Alle 4 Reiter im Startraum

Spielregeln: **Drei Meter** hinter der Wechsellinie der Bahn liegen vier Litter eng beieinander, so dass sie sich berühren (mit der Öffnung weg vom Ziel); auf der Mittellinie steht eine Tonne zwischen den Stangenreihen. Der erste Reiter erhält einen Stab, reitet zum Abfall und hebt aufgesessen mit dem Stab einen Litter auf. Den Litter wirft er auf dem Rückweg in die Tonne auf der Mittellinie und übergibt den Stab dem nächsten Reiter. Alle Reiter absolvieren den Parcours in gleicher Weise; der letzte Reiter bringt den Stab ins Ziel. Der Litter darf nicht mit der Hand berührt werden, es sei denn, er wird von einem Stab durchstoßen. In diesem Fall kann er mit der Hand entfernt und in die Tonne geworfen werden. **Gerät beim Aufsammeln ein Litter über die Wechsellinie in das Spielfeld, kann der Reiter diesen oder einen anderen Litter aufnehmen. Der ins Spielfeld geratene Litter kann von einem nachfolgendem Reiter aufgenommen werden. Die Wechsellinie muss überquert worden sein oder überquert werden.** Neben die Tonne geworfene Litter müssen mit dem Stab aufgehoben werden, aufgesessen oder

vom Boden aus. Litter dürfen mit der Hand aufgehoben werden, wenn die Tonne umgekippt ist.

19. Litter Scoop

Spielgeräte: 1 Tonne; 4 Kartons; 1 Litterstab

Position der Geräte: Zwischen den Stangenreihen steht die Tonne umgekehrt auf der Mittellinie, die Litter liegen zwischen den Stangenreihen, sich berührend und mit der Öffnung abgewandt von der Mittellinie, 2 Litter auf Höhe der ersten Slalomstange und 2 Litter auf Höhe der vierten Slalomstange. Der Stab in der Hand des ersten Reiters.

Position der Reiter: Reiter 1 & 3 im Startraum, Reiter 2 & 4 im Wechselraum

Spielregeln: Der erste Reiter reitet mit dem Stab zu den Littern und hebt aufgesessen mit dem Stab einen Litter auf. Den Litter wirft er in die Tonne auf der Mittellinie und reitet weiter zur Wechsellinie. Dort übergibt er den Stab an Reiter 2. Alle Reiter absolvieren den Parcours in gleicher Weise; der letzte Reiter bringt den Stab mit ins Ziel. Der Litter darf nicht mit der Hand berührt werden, es sei denn, er wird vom Stab durchstoßen. In diesem Fall kann er mit der Hand entfernt werden, muss jedoch mit dem Stab in die Tonne geworfen werden. Wenn die Tonne umgekippt ist, dürfen die Litter aus der Tonne ebenfalls mit der Hand aufgehoben werden. Wenn der Litter gequetscht wurde, darf er ebenfalls mit der Hand wieder in die richtige Form gebracht werden. Dann muss er an die vorherige Position gebracht werden, von der der Reiter weiterspielen

kann. Zerquetschte Litter gelten nicht als „Zerbrochene Geräte“ im Sinne der Regel B.2. Neben die Tonne geworfene Litter müssen mit dem Stab aufgehoben werden, aufgesessen oder vom Boden aus.

20. Mug Shuffle (Becher versetzen)

Spielgeräte: 4 Slalomstangen; 2 Becher

Position der Geräte: Je ein Becher wird über die erste und dritte Stange gestülpt

Position der Reiter: Reiter 1 & 3 im Startraum, Reiter 3 & 4 im Wechselraum

Spielregel: Über Stangen 1 und 3 sind je ein Becher gestülpt. Je zwei Reiter starten im Wechsel von den entgegengesetzten Enden der Bahn. Reiter 1 reitet zur Stange 1, ergreift den Becher und stülpt ihn über Stange 2, anschließend nimmt er den Becher auf Stange 3 und stülpt ihn über Stange 4 bevor er die Wechsellinie überquert. Reiter zwei bewegt die Becher anschließend zurück von Stange 4 auf Stange 3 und von Stange 2 auf Stange 1 bevor er die Start-/Ziellinie überquert. Reiter 3 macht das gleiche wie Reiter 1, Reiter 4 wie Reiter 2. Fallengelassene Becher müssen vor dem Weitermachen über die richtige Stange gestülpt werden; umgeworfene Stangen müssen vor dem Weitermachen wieder aufgerichtet werden. Der Reiter muss auf jeden Fall den Versuch gemacht haben, den Becher aufgesessen über die Stange zu stülpen, bevor er einen am Boden liegenden aufhebt und von dort aus über die Stange stülpt.

21. Pony Express

Spielgeräte: 4 Slalomstangen; 1 Postsack; 4 „Briefe“ in den Farben: rot, blau, gelb, grün

Position der Geräte: Die Briefe erhält der „Postman“, der Sack in der Hand des Startreiters

Position der Reiter: Alle 4 Reiter im Startraum, der fünfte Reiter oder der Trainer als „Postman“ **3m** hinter der Wechsellinie in Flucht mit den Stangen

Spielregel: Die Bahn hat vier Stangen. Hinter der Wechsellinie der Bahn hält das fünfte Mannschaftsmitglied („Postman“) vier „Briefe“ in der Hand. Der erste Reiter erhält einen „Postsack“ und reitet im Slalom zum Ende der Bahn, wo ihm der „Postman“ einen Brief übergibt. Das Pony muss vor der Übergabe des Briefes die Wechsellinie mit allen vier Hufen überquert haben. Die „Briefe“ sind farbig und nummeriert und müssen in der folgenden Reihenfolge übergeben werden: rot (1), blau (2), gelb (3), grün (4). Der Reiter steckt den Brief in den Postsack und reitet im Slalom zurück zur Start-/Ziellinie, wo er den Sack dem nächsten Reiter übergibt. Alle Reiter absolvieren den Parcours in gleicher Weise; zum Schluss müssen alle vier Briefe im Postsack sein. Der „Postman“ darf das Pony halten, während der Reiter den Brief in den Postsack steckt. Der „Postman“ darf einen fallengelassenen Brief oder Postsack aufheben, wenn sie nicht jenseits der Wechsellinie liegen. Er darf jedoch auf keinen Fall den Brief in den Postsack stecken. Der „Postman“ darf während des gesamten Spiels die Wechsellinie nicht überschreiten. Wenn eine Mannschaft nur aus vier

C. Mannschaftsspielregeln

Reiter besteht, darf der Trainer oder ein anderer Angehöriger des Vereins die Rolle des „Postman“ übernehmen. Der Postmann muss eine fest verschnallte Reitkappe wie in A3 beschrieben und sicheres Schuhwerk tragen. Der Postsack darf an der Öffnung nicht umgekrempelt werden.

Bemerkung: Das Einstecken des Briefes während des Slaloms auf dem Rückweg ist erlaubt. Auch wenn der Postmann vom Pony über die Wechsellinie gestoßen wird, gilt dies als Überschreitung.

22. Pony Pairs (Ponypaare)

Spielgeräte: 4 Slalomstangen; 1 Seil

Position der Geräte: Das Seil in der Hand des Startreiters

Position der Reiter: Reiter 1 & 3 im Startraum, Reiter 2 & 4 im Wechselraum

Spielregel: Die Bahn hat vier Stangen. Je zwei Reiter starten von den entgegengesetzten Enden der Bahn. Reiter 1 hält ein Tau und reitet im Slalom zur Wechsellinie. Dort erfasst Reiter 2 das andere Tauende. Beide reiten – das Tau haltend – über die Wechsellinie und dann im Slalom zurück zur Start-/Ziellinie. Dort übernimmt Reiter 3 das Tauende von Reiter 1 und reitet mit Reiter 2 über die Startlinie und dann im Slalom zur Wechsellinie. Dort übernimmt Reiter 4 das Tauende von Reiter 2 und reitet mit Reiter 3 über die Wechsellinie und dann im Slalom ins Ziel. Lässt ein Reiter sein Tauende los, muss

das Paar an die Stelle zurückkehren, an der es sich trennte. Das Tauende darf nicht um die Hand gewickelt werden. Hand- oder Fingerhalten ist nicht erlaubt.

23. Ride and Lead (Reiten und Führen)

Spielgeräte: 4 Slalomstangen

Position der Reiter: Reiter 1 & 3 im Startraum, Reiter 1 aufgesessen und das Pony von Reiter 2 haltend, Reiter 3 abgesessen. Reiter 2 & 4 im Wechselraum, Reiter 2 abgesessen und das Pony von Reiter 3 haltend, Reiter 4 abgesessen.

Spielregel: Die Bahn hat vier Stangen. Reiter 1 reitet – das Pony von Reiter 2 führend – im Slalom zur Wechsellinie. Hier sitzt Reiter 2 auf seinem Pony auf und reitet – das Pony von Reiter 3 führend – im Slalom zurück zur Start-/Ziellinie. Dort übernimmt Reiter 3 und bringt, Slalom reitend, Reiter 4 an der Wechsellinie dessen Pony. Reiter 4 führt dann das Pony von Reiter 1 durch den Slalom ins Ziel. Verliert ein Reiter das geführte Pony, muss er es einfangen und an die Stelle zurückkehren, an der er es verlor. Die Ponys müssen stets am Zügel geführt werden.

Bemerkung: Empfehlung der HSR dieses Spiel nur in den höheren Finals und Altersklassen zu spielen.

24. Run and Ride (Laufen und Reiten)

Spielgeräte: 5 Slalomstangen

Position der Geräte: 5 Slalomstangen in einer Flucht

Position der Reiter: Alle Reiter im Startraum

Spielregel: Der erste Reiter führt sein Pony gebissnah am Zügel um die fünfte Slalomstange und reitet zurück über die Start-/Ziellinie. Reiter 1 darf nicht aufsitzen, bevor das Pony mit allen vier Hufen die fünfte Slalomstange auf dem Weg zur Wechsellinie passiert hat. Der zweite Reiter reitet zur fünften Slalomstange, sitzt ab und führt das Pony am Zügel zurück ins Ziel. Reiter 2 muss abgesehen sein, bevor sein Pony den ersten Huf an der 5. Stange auf dem Rückweg zur Start- /Ziellinie passiert hat. Der dritte Reiter absolviert den Parcours in gleicher Weise, wie Reiter 1, der vierte wie Reiter 2. Die fünfte Slalomstange ist Spielgerät und muss immer stehen. Die Reiter dürfen sich, während sie laufen, nicht am Pony abstützen oder anlehnen.

25. Socks and Buckets (Socken in den Eimer)

Spielgeräte: 1 Eimer; 5 Socken

Position der Geräte: Zwischen den Stangenreihen, auf der Mittellinie steht der Eimer, **3 m** hinter der Wechsellinie liegen 4 Socken, eine Socke in der Hand des Startreiters

Position der Reiter: Alle 4 Reiter im Startraum

Spielregel: **Drei Meter** hinter der Wechsellinie der Bahn liegen vier „Socken“ auf dem Boden; auf der Mittellinie steht zwischen den Stangenreihen ein Eimer. Der erste Reiter erhält eine fünfte Socke, die er im Vorbeireiten in den Eimer auf der Mittellinie wirft. Er reitet in Richtung Wechsellinie, sitzt ab und hebt eine Socke auf. Er sitzt wieder auf und reitet zurück zur Start-/Ziellinie, wo er die Socke dem nächsten Reiter übergibt. Alle Reiter absolvieren den Parcours in gleicher Weise; der letzte Reiter wirft die letzte Socke auf dem Rückweg in den Eimer.

26. Speed Weavers (Slalom)

Spielgeräte: 5 Slalomstangen; 1 Staffelstab

Position der Geräte: Die Slalomstangen stehen in gleichmäßigem Abstand auf der Bahn, der Staffelstab in der Hand des Startreiters

Position der Reiter: Alle 4 Reiter im Startraum

Spielregel: Der erste Reiter erhält einen Staffelstab und reitet im Slalom durch die fünf Stangen, um die letzte Stange herum und zurück zur Start-/Ziellinie, wo er den Stab an den nächsten Reiter weitergibt. Alle Reiter absolvieren den Parcours in der gleichen Weise.

Wenn der Reiter eine Stange umgerissen hat, muss er nach dem Wiederaufstellen noch einmal an dieser Stange vorbeireiten. Dabei muss das ursprüngliche Muster des Slaloms wieder aufgenommen werden.

Bemerkung: Der Reiter darf eine Stange mit der Hand berühren, um sie vor dem Umfallen zu bewahren.

27. **Sword Lancers** **(Ringe stechen)**

Spielgeräte: 1 Degen; 4 Ringe mit Stiel; Gummibänder

Position der Geräte: Die Ringe werden mit einem Gummiband an den Slalomstangen, zur Mittellinie zeigend, befestigt. Der Degen in der Hand des Startreiters.

Position der Reiter: Reiter 1 & 3 im Startraum, Reiter 2 & 4 im Wechselraum

Spielregel: Auf vier Stangen der Bahn sind vier Ringe mit Gummibändern befestigt. Die Halterungen an den ersten zwei Stangen zeigen in Richtung Wechsellinie, die auf der dritten und vierten Stange in Richtung Start-/ Ziellinie. Je zwei Reiter starten im Wechsel von den entgegengesetzten Enden der Bahn. Der Reiter sticht mit einem „Degen“ einen beliebigen Ring und übergibt Degen und Ring dem nächsten Reiter. Alle Reiter absolvieren den Parcours in der gleichen Weise. Der Reiter darf den Degen nur am Griff und die Ringe nicht mit der Hand festhalten. Lässt er hingegen Degen und/oder Ringe fallen, kann er vom Boden oder vom Sattel aus die Gegenstände mit der Hand aufheben und festhalten, bis er seinen Fehler berichtigt hat. Beim Überqueren der Ziellinie muss er jedoch im Sattel sitzen, den „Degen“ beim Griff haltend und die Ringe nicht berührend. **Beide an der Übergabe beteiligten Reiter dürfen die Korrektur ausführen, auch Ringe mit der Hand auf den Degen stecken. Der Degen, mit den derzeit beteiligten Ringen, muss korrekt übergeben**

C. Mannschaftsspielregeln

werden / worden sein. Beim Stechen umgerissene Stangen gelten nicht als Fehler.

Bemerkung: Während der Korrektur ist auch das Anfasen des Degens oberhalb des Griffes erlaubt.

28. Three-legged Sack (Dreibeinrennen)

Spielgeräte: 1 Dreibeinsack

Position der Geräte: Der Sack in der Hand des Startreiters

Position der Reiter: Reiter 1 & 3 im Startraum, Reiter 2 & 4 abgesehen im Wechselraum

Spielregeln: Reiter 2 und 4 warten abgesehen an der Wechsellinie. Reiter 1 reitet mit einem Sack zum Ende der Bahn, wo Reiter 2 steht. Reiter 1 sitzt ab, übergibt den Sack an Reiter 2, beide steigen mit einem Bein in den Sack und laufen, die Ponys führend, zurück zur Start-/Ziellinie. Nach dem Überqueren der Ziellinie steigen Reiter 1 und 2 aus dem Sack und übergeben ihn Reiter 3, der wiederum zum Ende der Bahn reitet. Reiter 1 und 3 dürfen jederzeit nach dem Überqueren der Startlinie absitzen, aber erst nach Überqueren der Wechsellinie in den Sack steigen. Reiter 1 und 3 dürfen den Sack auch vor dem Überqueren der Wechsellinie an Reiter 2 bzw. 4 weiterreichen. Beim Laufen muss der Sack **jederzeit** über die Knie gezogen sein. Reiter und Pony müssen hinter der Linie sein, wenn sie ihren Sacklauf beginnen und bei der Übergabe zwischen Reiter 1/2 und 3/4.

Bemerkung: Die Ponys müssen beim Zieleinlauf nicht mit allen Hufen hinter der Ziellinie sein, dies ist laut Regel nicht erforderlich, weil hierbei der Sack zählt. (Siehe B21 Allg. Spielregeln „Das Finish“) Beim Wechsel müssen natürlich alle Füße drüber sein.

29. Three Mug (Dreibecherrennen)

Spielgeräte: 4 Slalomstangen; 3 Becher

Position der Geräte: Auf die ersten 3 Slalomstangen ist ein Becher gestülpt

Position der Reiter: Alle Reiter im Startraum

Spielregel: Auf jeder der ersten drei Stangen ist ein Becher gestülpt. Der erste Reiter nimmt den Becher von der dritten Stange und stülpt ihn auf die vierte, dann den von der zweiten auf die dritte und schließlich von der ersten auf die zweite. Anschließend reitet er zurück zur Start-/Ziellinie. Danach versetzt der zweite Reiter die Becher wieder nacheinander in die ursprüngliche Reihenfolge. Reiter 3 wiederholt die Spielaufgabe von Reiter 1, Reiter 4 wiederholt die Spielaufgabe von Reiter 2. Umgerissene Stangen müssen wiederaufgerichtet werden. Es muss auf jeden Fall versucht werden, die Becher aufgesessen auf die Stangen zu stülpen.

30. Tool Box Scramble (Werkzeugkastenrennen)

Spielgeräte: 1 Tonne; 1 Plastik-Werkzeug- oder Putzkasten; 4 Werkzeuge

Position der Geräte: Zwischen den Stangenreihen, in Höhe der zweiten Stange steht die umgestülpte Tonne, die Werkzeuge liegen **3 m** hinter der Wechsellinie, der Werkzeugkasten in der Hand des Startreiters

Position der Reiter: Alle 4 Reiter im Startraum

Spielregel: In Höhe der zweiten Fluchtstangenreihe steht eine umgestülpte Tonne. **Drei Meter** hinter der Wechsellinie liegen vier Plastikhämmer. Reiter 1 startet mit einem Werkzeugkasten, den er auf die Tonne stellt. Er reitet zur Wechsellinie, sitzt ab, nimmt einen Hammer auf, sitzt wieder auf, reitet zurück zum Werkzeugkasten, wirft den Hammer hinein und reitet zurück zur Start-/Ziellinie. Alle Reiter absolvieren den Parcours in gleicher Weise. Der letzte Reiter bringt den Werkzeugkasten mit den vier Plastikhämmern ins Ziel. Der Werkzeugkasten muss am Griff über die Start-/Ziellinie getragen werden. Der letzte Reiter muss den Hammer in den Werkzeugkasten legen, bevor er diesen von der Tonne aufhebt und über die Start-/Ziellinie reitet. Bei sehr windigem Wetter können die Werkzeugkästen mit Gewichten beschwert werden. In diesem Fall ist das Gewicht ein Gerät im Sinne der Regeln und muss wieder in den Kasten gelegt werden, sollte es aus diesem heraus gefallen sein.

31. Two Flag (Zweiflaggenrennen)

Spielgeräte: 2 Flaggenkegel; 2 Flaggen

Position der Geräte: Ein Flaggenkegel steht in Höhe der ersten Slalomstange zwischen den Stangenreihen, der zweite in Höhe der vierten Stange, im zweiten Kegel steckt eine Flagge, eine Flagge in der Hand des Startreiters

Position der Reiter: Reiter 1 & 3 im Startraum, Reiter 2 & 4 im Wechselraum

Spielregel: Ein Flaggenkegel steht in Höhe der ersten, ein zweiter in Höhe der vierten Slalomstange. Eine Flagge steckt im zweiten Kegel. Je zwei Reiter starten vom entgegengesetzten Ende der Bahn. Reiter 1, eine Flagge haltend, steckt diese in den ersten, nimmt die Flagge aus dem zweiten Kegel und übergibt sie an Reiter 2. Alle Reiter absolvieren den Parcours in der gleichen Weise. Reiter 4 nimmt seine Flagge mit ins Ziel. Der Verlust der Flagge vom Stab führt nicht zum Ausschluss.

32. Windsor Castle

Spielgeräte: 1 großer Kegel; 1 Eimer (halb mit Wasser gefüllt); 1 Turm; 1 Holz- oder Plastikball

Position der Geräte: Zwischen den Stangenreihen, in Höhe der ersten Stange steht der Kegel, der Eimer steht in Höhe der vierten Stange, der Turm in der Hand des Startreiters, der Ball in der Hand des zweiten Reiters

Position der Reiter: Reiter 1 & 3 im Startraum, Reiter 2 & 4 im Wechselraum

Spielregeln: Auf der Bahn steht zwischen den Stangenreihen in Höhe der ersten Stangenreihe ein „Schloss“ (großer Kegel) und in Höhe der vierten Stange ein „Burggraben“ (Wassereimer). Alle Reiter haben verschiedene Aufgaben; je zwei Reiter starten von den entgegengesetzten Enden der Bahn. Reiter 1 erhält einen Turm und setzt ihn im Vorbeireiten auf das Schloss der Windsors. Reiter 2 legt einen „Reichsapfel“ (Ball) auf den Turm. Der „Bösewicht“ - Reiter 3 - stiehlt den Reichsapfel und wirft ihn in den Burggraben. Der „Held“ - Reiter 4 - fischt den Ball wieder heraus, legt ihn auf den Turm zurück und reitet ins Ziel. Der Ball kann von Reiter 4 aufgesessen oder abgestiegen aus dem Eimer gefischt werden. Aus dem Eimer verlorenes Wasser führt nicht zum Ausschluss, solange genügend Wasser im Eimer ist, dass der Ball schwimmt. Wenn der Ball oder Turm beim Versuch, ihn auf den Turm, bzw. den Kegel zu setzen, herunterfällt, darf der Reiter ihn vom Boden oder vom Pony aus wieder aufsetzen.

D. EINZELSPIELREGELN

1. **Association Race (Hochstaplerspiel)**

Spielgeräte: 2 Tonnen; 4 Hochstapler gekennzeichnet mit den Farben grün, gelb, blau und rot und jeweils einem Buchstaben, z.B. T-W-I-G oder V-R-M-G

Position der Geräte: Zwischen den Stangenreihen, Tonne 1 auf der Mittellinie, Tonne 2, 3 m hinter der Wechsellinie Spielsteine 2-4 übereinander gestapelt auf Tonne 2, Spielstein 1 in der Hand des Reiters

Spielregel: Auf der Bahn stehen - zwischen den Stangenreihen - zwei Tonnen: die eine auf der Mittel- und die andere drei Meter hinter der Wechsellinie. Es gilt, vier verschiedenfarbige Plastikbehälter mit einer Buchstabenfolge (z.B. V(grün), R(gelb), M(blau), G(rot) für „Verband für Reiterspiele Mounted Games“ oder T(grün), W(gelb), I(blau), G(rot) für „Twig“) in der richtigen Reihenfolge zu einem Turm zu stapeln. Die Behälter mit den ersten drei Buchstaben sind in umgekehrter Reihenfolge (M(blau), R(gelb), V(grün) oder I(blau), W(gelb), T(grün)) auf der Mitte der Tonne an der Wechsellinie gestapelt. Sie sind so ausgerichtet, dass die (längere) Seite mit den Buchstaben parallel zur Wechsellinie ist. Der Reiter startet mit dem letzten Buchstaben (G) und reitet zur Tonne auf der Mittellinie

D. Einzelspielregeln

und setzt ihn dort ab. Danach reitet er zur Tonne an der Wechsellinie und holt nacheinander die dort gestapelten Buchstaben ab und stapelt sie auf der Tonne auf der Mittellinie in der Reihenfolge (von oben nach unten) V-R-M-G oder T-W-I-G. Der Turm aus den Plastikbehältern muss dabei aufrecht stehen bleiben. Die Behälter müssen mit dem Boden, nicht der Seite, auf die Tonne, bzw. die übrigen Behälter gestapelt werden. Wenn die Stapel kippen oder die Plastikbehälter auf den Boden fallen, müssen sie sofort wieder auf ihren richtigen Platz gestellt werden.

Bemerkung: Zu Ehren des verstorbenen Ehrenvorsitzenden „Twiga“ Vollmers sind die verbandseigenen Behälter mit der Buchstabenreihenfolge T(grün), W(gelb), I(blau), G(rot) und A(weiß) umgerüstet.

2. Bank Race

Spielgeräte: 1 großer Kegel, ein Ring mit 4 Haken, 3 Zahlen (1 x 1, 3 x 0), auf einer Seite rot, auf der anderen schwarz, ein Holzschild befestigt an einem Ständer, oberer Rand in 2,13 m Höhe (U14 = 1,70m Höhe). Auf dem Schild eine aufgemalte „1000“, über jeder Ziffer ein Haken.

Position der Geräte: Auf der Mittellinie steht zwischen den Stangenreihen ein Kegel mit einem Ring, an welchem 3 Zahlen (1x „1“, 2x „0“) mit der roten Seite nach außen hängen (die „1“ hängt auf der Seite in Richtung der Startlinie, die beiden „0“ an den anderen Seiten). **3 Meter** hinter der Wechsellinie, zwischen den Stangenreihen, steht ein Schild mit 4 Schlüsselhaken und der aufgemalten Zahl „1000“. Auf der letzten „0“ hängt bereits die entsprechende Zahl mit der schwarzen Seite sichtbar nach vorne.

Spielregel: Auf der Mittellinie steht zwischen den Stangenreihen ein Kegel mit einem Ring, an welchem 3 Zahlen (1x „1“, 2x „0“) mit der roten Seite nach außen hängen (die „1“ hängt auf der Seite in Richtung der Startlinie, die „0“ an den anderen Seiten). **3 Meter** hinter der Wechsellinie, zwischen den Stangenreihen, steht ein Schild mit 4 Schlüsselhaken und der aufgemalten Zahl „1000“. Auf der letzten „0“ hängt bereits die entsprechende Zahl mit der schwarzen Seite sichtbar nach vorne. Der Reiter reitet zum Kegel, nimmt eine Zahl, reitet zum Schild und hängt die Zahl so auf einen passenden Haken, dass die schwarze Seite nach außen zeigt. Sodann

D. Einzelspielregeln

holt er in derselben Art und Weise einzeln die weiteren Zahlen und hängt sie mit der schwarzen Seite nach außen an das Brett. Anschließend reitet er zur Start-/Ziellinie zurück. Der Reiter darf die Zahlen nur vom Ring abnehmen, wenn dieser auf dem Kegel aufgesteckt ist. Die Zahlen müssen in jedem Fall aufgesessen am Holzschild befestigt werden. Zahlen, die bereits am Holzschild befestigt waren, dürfen jedoch, wenn sie von ihrem Platz entfernt werden, auch vom Boden aus wieder aufgehängt werden. Die Zahlen können in beliebiger Reihenfolge vom Ring genommen werden, müssen am Holzschild aber der aufgemalten Ziffernfolge entsprechen.

3. Bottle Exchange (Flaschentausch)

Spielgeräte: 1 Slalomstange, 2 Tonnen, 2 Flaschen
Position der Geräte: Zwischen den Stangenreihen, eine umgestülpte Tonne auf Höhe der zweiten Stange, die zweite Tonne umgestülpt auf Höhe der vierten Stange darauf steht in der Mitte eine Flasche, **3 m** hinter der Wechsellinie steht eine Slalomstange. Die erste Flasche in der Hand des Reiters.

Spielregel: Auf der Bahn - zwischen den Stangenreihen - stehen zwei umgestülpte Tonnen: die eine auf Höhe der zweiten Stange und die andere auf Höhe der vierten Stange, darauf steht in der Mitte eine etwa zu einem Drittel mit Sand gefüllte Flasche. **Drei Meter** hinter der Wechsellinie steht eine Slalomstange. Der Reiter reitet zur Tonne auf Höhe der zweiten Stange und stellt die Flasche darauf ab. Dann reitet er weiter zur zweiten Tonne und holt die zweite Flasche. Damit reitet er um die Slalomstange hinter der Wechsellinie herum und stellt die Flasche wieder auf die zweite Tonne. Er holt die Flasche von der ersten Tonne und reitet zurück zur Start-/Ziellinie. Die Flaschen müssen während des Spiels jederzeit aufrecht auf den Tonnen stehen.

4. Bottle Shuttle (Flaschenpendel)

Spielgeräte: 2 Tonnen; 2 Flaschen

Position der Geräte: Tonne 1 auf der Mittellinie mit einer Flasche drauf, Tonne 2 **3 m** hinter der Wechsellinie, die zweite Flasche in der Hand des Reiters

Spielregel: Auf der Bahn - zwischen den Stangenreihen - stehen zwei umgestülpte Tonnen: die eine auf der Mittel- und die andere **drei Meter** hinter der Wechsellinie. Auf der Tonne an der Mittellinie steht in der Mitte eine etwa zu einem Drittel mit Sand gefüllte Plastikflasche. Der Reiter startet mit einer zweiten Flasche, die er auf die hintere Tonne stellt. Auf dem Rückweg nimmt er die Flasche von der Tonne auf der Mittellinie und reitet zur Start-/Ziellinie. Die Flaschen müssen während des Spiels jederzeit aufrecht auf den Tonnen stehen.

5. **Bottle Swap**

Spielgeräte: 1 Slalomstange, 1 Tonne, 1 Flasche

Position der Geräte: Die Slalomstange steht zwischen den Stangenreihen **3 m** hinter der Wechsellinie, die umgestülpte Tonne steht auf der Mittellinie, die Flasche in der Hand des Reiters.

Spielregel: **Drei Meter** hinter der Wechsellinie steht - zwischen den Stangenreihen - eine Slalomstange, eine umgestülpte Tonne steht auf der Mittellinie. Der Reiter startet mit einer etwa zu einem Drittel mit Sand gefüllte Flasche, die er auf die Tonne stellt. Danach reitet er um die Stange hinter der Wechsellinie. Auf dem Rückweg nimmt er die Flasche von der Tonne auf der Mittellinie und reitet durchs Ziel. Die Flasche muss während des ganzen Spiels immer aufrecht auf der Tonne stehen.

6. Carton Race (Kartonrennen)

Spielgeräte: 4 Slalomstangen; 3 Kartons; 1 Eimer

Position der Geräte: Die Plastikbehälter werden jeweils über die ersten drei Slalomstangen gestülpt, der Eimer steht **3 m** hinter der Wechsellinie, in Flucht der Stangen.

Spielregeln: **Drei** Meter hinter der Wechsellinie steht in der Flucht der Slalomstangen ein Eimer. Auf jede der ersten drei Slalomstangen ist ein Karton gestülpt. Nach dem Start nimmt der Reiter einen Karton von einer beliebigen der drei Stangen und wirft ihn vom Pony aus in den Eimer. Er holt anschließend die anderen Kartons einzeln von den Stangen. Nachdem er den letzten in den Eimer geworfen hat, reitet er zurück durchs Ziel. Umgerissene Stangen müssen wieder aufgerichtet werden.

7. **Flag Fliers** **(Flaggenrennen)**

Spielgeräte: 2 Flaggenkegel; 3 Flaggen

Position der Geräte: Flaggenkegel 1 auf der Mittellinie zwischen den Stangenreihen, Flaggenkegel 2 **3 m** hinter der Wechsellinie, 2 Flaggen im Kegel auf der Mittellinie, eine dritte Flagge in der Hand des Reiters

Spielregeln: Auf der Bahn - zwischen den Stangenreihen - stehen zwei Flaggenkegel, einer auf der Mittellinie und einer **drei Meter** hinter der Wechsellinie. In dem Flaggenkegel auf der Mittellinie stecken zwei Flaggen. Der Reiter startet mit einer dritten Flagge, die er im Vorbereiten in den Flaggenkegel an der Wechsellinie steckt. Dann holt er eine Flagge aus dem Halter an der Mittellinie und steckt diese ebenfalls in den Flaggenkegel an der Wechsellinie. Anschließend holt er auf dem Rückweg die letzte Flagge aus dem Flaggenkegel auf der Mittellinie und reitet mit ihr zur Start-/Ziellinie. Wenn der Reiter einen Flaggenhalter umreißt, muss er ihn wieder aufrichten und die korrekte Anzahl von Flaggen wieder einstecken. Er kann das Spiel mit einer beliebigen Flagge fortsetzen, nicht unbedingt mit der ursprünglich verwendetenen.

8. HiLo (Hoch und Tief)

Spielgeräte: Korb befestigt an einem Ständer; 2 kleine Kegel; 3 Tennisbälle

Position der Geräte: In der Flucht der Kegel steht der Korbballständer **3 m** hinter der Wechsellinie. Zwischen den Stangenreihen stehen, in Höhe der zweiten und vierten Slalomstangen, 2 Kegel auf denen je ein Tennisball liegt, ein dritter Ball in der Hand des Reiters

Spielregeln: Auf der Bahn steht **drei Meter** hinter der Wechsellinie ein Korbballständer. Auf zwei kleinen Kegeln, in Höhe der zweiten und vierten Slalomstange in Bahnrichtung zwischen den Stangenreihen aufgestellt, liegen zwei Tennisbälle. Der Reiter startet mit einem dritten Tennisball, reitet zur Wechsellinie und befördert ihn dort - high/hoch - in das Korbnetz. Er kehrt zu den Kegeln zurück und nimmt einen beliebigen Tennisball - low/tief - auf, den er ebenfalls ins Netz wird. Danach nimmt er auf dem Rückweg den letzten Ball vom Kegel auf und reitet zur Start-/Ziellinie. Verfehlt der Ball das Netz, kann der Reiter ihn abgesehen aufheben, muss ihn jedoch im Sattel sitzend einwerfen. Alle Kegel und der Korbballständer müssen während des gesamten Spiels aufrecht stehen. Wird der Ständer umgestoßen und die Bälle fallen aus dem Netz, können die aus dem Netz gefallenen Bälle vom Boden aus eingeworfen werden.

9. Hoopla

Spielgeräte: 1 Kegel, 3 Gummiringe

Position der Geräte: Zwischen den Stangenreihen, auf Höhe der ersten Stange steht ein Kegel. 3 m hinter der Wechsellinie liegen 2 Gummiringe, ein Gummiring in der Hand des Reiters.

Spielregeln: Zwischen den Stangenreihen, auf Höhe der ersten Stange, steht ein Kegel, drei Meter hinter der Wechsellinie liegen zwei Gummiringe. Der Reiter hat einen dritten Gummiring, den er im Vorbeireiten auf dem Kegel platziert. Er reitet in Richtung Wechsellinie und hebt einen Gummiring auf. Er muss zwischen Wechsellinie und Mittellinie wieder aufsitzen. Den zweiten und dritten Gummiring platziert er ebenfalls auf dem Kegel, dann reitet er zurück zur Start-/Ziellinie. Die Gummiringe müssen während des Spiels jederzeit komplett auf dem Kegel liegen und dürfen nicht nur auf der Spitze balancieren.

10. Hula Hoop

Spielgeräte: 1 Reifen; 5. Slalomstange

Position der Geräte: Zwischen den Stangenreihen, **3 m** hinter der Wechsellinie, liegt der Reifen, Stange 5 ist Spielgerät

Spielregel: Ein Reifen wird **drei Meter** hinter der Wechsellinie zwischen den Stangenreihen auf der Bahn platziert. Der Reiter reitet zum Reifen, steigt ab, klettert durch den Reifen, steigt wieder auf und reitet zurück durchs Ziel. Der Reifen muss sich immer im vollen Umfang hinter der gedachten Linie durch die 5. Stangenreihe bei der Wechsellinie befinden. Deshalb ist diese Stange Spielgerät und muss immer stehen.

11. Litter Lifters (Abfall sammeln)

Spielgeräte: 1 Eimer; 3 Kartons; 1 Litterstab

Position der Geräte: Zwischen den Stangenreihen steht der Eimer auf der Mittellinie, die Litter liegen **3 m** hinter der Wechsellinie mit der Öffnung weg vom Start/Ziel, der Stab in der Hand des Reiters

Spielregeln: **Drei Meter** hinter der Wechsellinie der Bahn liegen drei Litter eng beieinander, so dass sie sich berühren (mit der Öffnung weg vom Ziel); auf der Mittellinie steht eine Tonne zwischen den Stangenreihen. Der Reiter startet mit einem Stab und hebt nacheinander, aufgesessen, die Litter auf und wirft sie in den Eimer auf der Mittellinie. Der Litter darf nicht mit der Hand berührt werden, es sei denn, er wird von einem Stab durchstoßen. In diesem Fall kann er mit der Hand entfernt und in den Eimer geworfen werden. **Gerät beim Aufsammeln ein Litter über die Wechsellinie in das Spielfeld, kann der Reiter diesen oder einen anderen Litter aufnehmen. Die Wechsellinie muss überquert worden sein oder überquert werden.** Neben den Eimer geworfene Litter müssen mit dem Stab aufgehoben werden, aufgesessen oder vom Boden aus. Litter dürfen mit der Hand vom Boden aufgehoben werden, wenn der Eimer umgekippt ist.

12. Litter Scoop

Spielgeräte: 1 Eimer; 2 Kartons; 1 Litterstab, 1 Slalomstange

Position der Geräte: Zwischen den Stangenreihen steht ein Eimer umgekehrt auf der Mittellinie, die Litter liegen zwischen den Stangenreihen und mit der Öffnung abgewandt von der Mittellinie, 1 Litter auf Höhe der ersten Slalomstange und 1 Litter auf Höhe der vierten Slalomstange, **3m** hinter der Wechsellinie steht eine Slalomstange. Der Stab in der Hand des Reiters.

Spielregeln: Der Reiter reitet mit dem Stab zu den Littern und hebt aufgesessen mit dem Stab einen Litter auf. Den Litter wirft er in den Eimer auf der Mittellinie und reitet um die Slalomstange hinter der Wechsellinie herum. Dann hebt er mit dem Stab den zweiten Litter auf, den er ebenfalls in den Eimer wirft. Dann reitet er zurück ins Ziel.

Der Litter darf nicht mit der Hand berührt werden, es sei denn, er wird vom Stab durchstoßen. In diesem Fall kann er mit der Hand entfernt werden, muss jedoch mit dem Stab in den Eimer geworfen werden. Wenn der Eimer umgekippt ist, dürfen die Litter aus dem Eimer ebenfalls mit der Hand aufgehoben werden. Wenn der Litter gequetscht wurde, darf er ebenfalls mit der Hand wieder in die richtige Form gebracht werden. Dann muss er an die vorherige Position gebracht werden, von der der Reiter weiterspielen kann. Zerquetschte Litter gelten nicht als „Zerbrochene Geräte“ im Sinne der Regel B.2. Neben den Eimer geworfene Litter müssen mit dem

Stab aufgehoben werden, aufgesessen oder vom Boden aus.

13. Moat and Castle (Burggraben und Burg)

Spielgeräte: 1 großer Kegel; 1 Eimer mit Wasser gefüllt; 2 Tennisbälle

Position der Geräte: Zwischen den Stangenreihen, **3 m** hinter der Wechsellinie steht ein Kegel, auf der Mittellinie ein halb mit Wasser gefüllter Eimer, in dem 2 Tennisbälle schwimmen.

Spielregel: **Drei** Meter hinter der Wechsellinie steht ein Kegel, auf der Mittellinie ein halb mit Wasser gefüllter Eimer, in dem zwei Tennisbälle schwimmen. Nach dem Start reitet der Reiter zum Eimer und holt, wenn möglich aufgesessen, einen Tennisball heraus, den er auf den Kegel legt. Auf dem Rückweg holt er den anderen Ball aus dem Eimer und reitet mit ihm durchs Ziel. Aus dem Eimer verlorenes Wasser führt nicht zum Ausschluss, solange genügend Wasser im Eimer ist, dass die Tennisbälle schwimmen. Wenn der Ball bei dem Versuch, ihn auf den Kegel zu legen, herunter fällt, darf der Reiter ihn sowohl aufgesessen als auch vom Boden aus wieder auf den Kegel legen.

14. Mug Shuffle (Becher versetzen)

Spielgeräte: 5 Slalomstangen; 2 Becher

Position der Geräte: Je ein Becher wird über die erste und dritte Stange gestülpt, die fünfte Stange wird **3 m** hinter der Wechsellinie in Flucht mit den anderen Stangen gestellt.

Spielregel: Über Stangen 1 und 3 sind je ein Becher gestülpt. Die fünfte Slalomstange wird **drei Meter** hinter der Wechsellinie aufgestellt. Der Reiter reitet zur Stange 1, ergreift den Becher und stülpt ihn über Stange 2, anschließend nimmt er den Becher auf Stange 3 und stülpt ihn über Stange 4. Danach reitet er um die fünfte Slalomstange herum, setzt die Becher in derselben Weise zurück auf ihre ursprünglichen Stangen und reitet zur Start-/Ziellinie. Fallengelassene Becher müssen vor dem Weitermachen über die richtige Stange gestülpt werden. Umgeworfene Stangen müssen vor dem Weitermachen wieder aufgerichtet werden. Der Reiter muss auf jeden Fall den Versuch gemacht haben, den Becher aufgesessen über die Stange zu stülpen, bevor er einen am Boden liegenden aufhebt und von dort aus über die Stange stülpt. Die fünfte Stange wird im Sinne des Spiels als Spielgerät betrachtet und muss immer stehen.

15. Run and Ride (Laufen und Reiten)

Spielgeräte: 5 Slalomstangen

Position der Geräte: 5 Slalomstangen in einer Flucht

Spielregel: Der Reiter führt sein Pony gebissnah am Zügel um die fünfte Slalomstange und reitet zurück über die Start-/Ziellinie. Alle Hufe des Ponys müssen hinter der fünften Slalomstange gewesen sein, bevor der Reiter aufsitzt. Die fünfte Slalomstange ist Spielgerät und muss immer stehen. Der Reiter darf sich, während er läuft, nicht am Pony abstützen oder anlehnen.

16. Socks and Buckets (Socken in den Eimer)

Spielgeräte: 1 Eimer; 3 Socken

Position der Geräte: Zwischen den Stangenreihen, auf der Mittellinie steht der Eimer, **3 m** hinter der Wechsellinie liegen 2 Socken, eine Socke in der Hand des Reiters

Spielregel: **Drei Meter** hinter der Wechsellinie der Bahn liegen zwei „Socken“ auf dem Boden, auf der Mittellinie steht, zwischen den Stangenreihen, ein Eimer. Der Reiter startet mit einer dritten Socke, die er im Vorbeireiten in den Eimer auf der Mittellinie wirft. Er reitet in Richtung Wechsellinie, sitzt ab und hebt nacheinander eine Socke auf und wirft sie in den Eimer auf der Mittellinie. Der Reiter muss absteigen, um die Socken aufzuheben. Er muss zwischen Wechsellinie und Mittellinie wieder aufsitzen. Wenn eine Socke über die Wechsellinie in die Arena gestoßen wird, muss der Reiter über die Wechsellinie reiten, nachdem er sie aufgehoben hat.

17. Speed Weavers (Slalom)

Spielgeräte: 5 Slalomstangen

Position der Geräte: Die Slalomstangen stehen in gleichmäßigem Abstand auf der Bahn

Spielregel: Der Reiter reitet im Slalom durch die fünf Stangen, um die letzte Stange herum und zurück zur Start-/Ziellinie.

Wenn der Reiter eine Stange umgerissen hat, muss er nach dem Wiederaufstellen noch einmal an dieser Stange vorbeireiten. Dabei muss das ursprüngliche Muster des Slaloms wieder aufgenommen werden.

18. Sword Lancers (Ringstechen)

Spielgeräte: 1 Flaggenkegel; 1 Ringedegen; 4 Ringe mit Stiel; Gummibänder

Nur U12: 2 Ringe mit Stiel

Position der Geräte: Die Ringe werden mit einem Gummiband an den Slalomstangen zur Start-/Ziellinie hin zeigend befestigt, Der Degen steckt im Kegel **3 m** hinter der Wechsellinie.

U12: die Ringe stecken an Stange 2 und 3

Spielregel: Auf vier Stangen der Bahn (**U12 nur 2**) sind vier Ringe mit Elastikbändern befestigt. Die Halterungen aller Ringe zeigen in Richtung der Start-/Ziellinie. Ein hölzerner Degen steckt in einem Flaggenkegel **drei Meter** hinter der Wechsellinie. Der Reiter reitet zum Kegel, zieht den Degen heraus und sammelt mit dem Degen alle vier Ringe (**U 12 nur 2**) in beliebiger Reihenfolge auf und reitet durchs Ziel. Der Reiter darf den Degen nur am Griff und die Ringe nicht mit der Hand festhalten. Lässt er hingen Degen und/oder Ringe fallen, kann er vom Boden oder vom Sattel aus die Gegenstände mit der Hand aufheben und festhalten, bis er seinen Fehler berichtigt hat. Beim Überqueren der Start-/Ziellinie muss er jedoch im Sattel sitzen, den „Degen“ beim Griff haltend und die Ringe nicht berührend. **Die Korrektur der Ringe kann jederzeit in beliebiger Reihenfolge stattfinden.** Beim Stechen umgerissene Stangen gelten nicht als Fehler, der Kegel muss jedoch bei Spielende aufrecht stehen.

D. Einzelspielregeln

*Bemerkung: Während der Korrektur ist auch das Anfas-
sen des Degens oberhalb des Griffes erlaubt.*

19. Three Mug (Dreibecherrennen)

Spielgeräte: 4 Slalomstangen, 3 Becher

Position der Geräte: Auf die ersten 3 Slalomstangen ist ein Becher gestülpt

Spielregel: Auf jeder der ersten drei Stangen ist ein Bechergestülpt. Der Reiter nimmt den Becher von der dritten Stange und stülpt ihn auf die vierte, dann den von der zweiten auf die dritte und schließlich den von der ersten auf die zweiten. Anschließend reitet er zurück zur Start-/Ziellinie. Umgerissene Stangen müssen wieder aufgerichtet werden. Es muss auf jeden Fall versucht werden, die Becher aufgesessen auf die Stangen zu stülpen

20. Three Pot Flag Race (Drei Pötte Flaggenrennen)

Spielgeräte: 1 Slalomstange, 3 Flaggenkegel; 4 Flaggen

Position der Geräte: Die fünfte Slalomstange steckt in der Flucht mit den anderen Slalomstangen, in Höhe der ersten Slalomstange steht ein Flaggenkegel, einer in Höhe der dritten Slalomstange und einer in Höhe der fünften Slalomstange. Die 4 Flaggen befinden sich im mittleren Flaggenkegel.

Spielregel: Die fünfte Slalomstange steckt in der Flucht mit den anderen Slalomstangen, ein Flaggenkegel steht in Höhe der ersten Slalomstange, einer in Höhe der dritten Slalomstange und einer in Höhe der fünften Slalomstange. Vier Flaggen befinden sich im mittleren Flaggenkegel. Der Reiter reitet zum mittleren Flaggenkegel, nimmt eine Flagge und steckt sie in einen der leeren Flaggenkegel. Dann kehrt er zum mittleren Flaggenkegel zurück und steckt einzeln eine Flagge nach der anderen in die beiden zuvor leeren Flaggenkegel, so dass sich am Ende des Spiels je zwei Flaggen im Flaggenkegel in Höhe der fünften und in Höhe der ersten Slalomstange befinden.

21. Tool Box Scramble (Werkzeugkastenrennen)

Spielgeräte: 1 Tonne; 1 Plastik-Werkzeug- oder Putzkasten; 2 Werkzeuge

Position der Geräte: Zwischen den Stangenreihen, in Höhe der zweiten Stange steht die umgestülpte Tonne, die Werkzeuge liegen **3 m** hinter der Wechsellinie, der Werkzeugkasten in der Hand des Reiters

Spielregel: In Höhe der zweiten Fluchtstangenreihe steht eine umgestülpte Tonne. **Drei Meter** hinter der Wechsellinie liegen zwei Plastikhämmer. Der Reiter startet mit einem Werkzeugkasten, stellt ihn auf die Tonne, reitet zur Wechsellinie, sitzt ab, hebt einen Hammer auf, sitzt wieder auf, reitet zum Werkzeugkasten und legt ihn in den Kasten. Dann holt er den zweiten Hammer und legt ihn in den Kasten. Er nimmt dann den Werkzeugkasten auf und bringt ihn mit den zwei Plastikhämmern über die Start-/Ziellinie. Der Werkzeugkasten muss am Griff über die Start-/Ziellinie getragen werden. Der Reiter muss den Hammer in den Werkzeugkasten legen, bevor er diesen von der Tonne aufhebt und über die Start-/Ziellinie reitet. Bei sehr windigem Wetter können die Werkzeugkästen mit Gewichten beschwert werden. In diesem Fall ist das Gewicht ein Gerät im Sinne der Regeln und muss wieder in den Kasten gelegt werden, sollte es aus diesem herausgefallen sein. Der Hammer gilt auch als im Werkzeugkasten liegend, wenn er allein durch den Werkzeugkasten und nicht durch andere Gegenstände oder Personen gestützt wird.

22. Triple Flag (Dreiflaggenrennen)

Spielgeräte: 1 Flaggenhalter mit verschiedenen Farben; 1 Flaggenkegel; 3 Flaggen mit verschiedenen Farben

Position der Geräte: Zwischen den Stangenreihen, in Höhe der ersten Slalomstange steht der Flaggenhalter, mit dem weißen Flaggenrohr in Richtung Start/Ziel. Ein Flaggenkegel **3 m** hinter der Wechsellinie, dort stecken die 3 Flaggen

Spielregel: Drei Flaggen in drei verschiedenen Farben, dem Flaggenhalter entsprechend, stecken in einem Flaggenkegel **drei Meter** hinter der Wechsellinie. Der Flaggenhalter mit entsprechender Farbkennzeichnung steht in Höhe der ersten Slalomstangen. Der Reiter reitet zur Wechsellinie und holt die Flaggen einzeln in beliebiger Reihenfolge aus dem Flaggenkegel und steckt sie einzeln in die dazugehörigen Flaggenhalter. Anschließend reitet er durchs Ziel. Fallen gelassene Flaggen müssen aufgehoben und aufgesessen in den Flaggenhalter gesteckt werden. Die Farben des Flaggenhalters und der Flagge müssen zu jedem Zeitpunkt übereinstimmen.

Bemerkung: Wenn möglich soll der mittlere Flaggenhalter entfernt werden.

23. Two Flag (Zweiflaggenrennen)

Spielgeräte: 2 Flaggenkegel; 2 Flaggen; 1 Slalomstange

Position der Geräte: Zwischen den Stangenreihen, **3 m** hinter der Wechsellinie steht eine Slalomstange, ein Flaggenkegel steht in Höhe der ersten Slalomstange, der zweite in Höhe der vierten Slalomstange, im zweiten Kegel steckt eine Flagge, eine Flagge in der Hand des Reiters

Spielregel: Ein Flaggenkegel steht in Höhe der ersten Slalomstange, ein Flaggenkegel steht in Höhe der vierten Slalomstange. In ihm befindet sich eine Fahne. Eine Slalomstange befindet sich **drei Meter** hinter der Wechsellinie. Der Reiter, eine Flagge haltend, steckt diese in den ersten Flaggenkegel. Er holt dann die Flagge aus dem zweiten Flaggenkegel, reitet um die Stange hinter der Wechsellinie herum und platziert diese Flagge auf dem Rückweg wieder im ursprünglichen Flaggenkegel und nimmt die andere Flagge mit über die Start-/Ziellinie.

24. Victoria Cross (Müllerrennen)

Spielgeräte: 2 Müllerkissen gefüllt, alternativ 2 Kissen; 1. Slalomstange

Position der Geräte: Beide Säcke liegen **3 m** hinter der Wechsellinie in Flucht mit den Slalomstangen

Spielregel: Zwei mit weichem Material gefüllte Säcke liegen **drei Meter** hinter der Wechsellinie auf dem Boden. Der Reiter reitet zur Wechsellinie, sitzt ab, nimmt den Sack auf, sitzt wieder auf und lässt den Sack zwischen der ersten Slalomstange und der Start-/Ziellinie fallen. Der erste Sack muss in vollem Umfang auf der Start-/Zielseite der ersten Slalomstange zu liegen kommen. Der Reiter muss um die erste Slalomstange herumreiten, bevor er den zweiten Sack holt und mit ihm über die Start-/Ziellinie reitet. Die erste Stange ist Spielgerät und muss bis zum Spielende immer stehen.

E. PAARSPIELREGELN

1. **Agility Aces (Flinke Füße)**

Spielgeräte: 6 Flinke Füße Eimer

Position der Geräte: Zwischen den Stangenreihen auf der Mittellinie stehen sechs umgestülpte Eimer im Abstand von ca. 30 cm

Position der Reiter: Reiter 1 im Startraum, Reiter 2 im Wechselraum

Spielregel: An der Mittellinie stehen - in Bahnrichtung zwischen den Stangenreihen - sechsumgestülpte Eimer ("Stepping Stones") in kurzen Abständen. Die beiden Reiter starten an den gegenüberliegenden Enden der Bahn. Der erste Reiter reitet in Richtung der Eimer, sitzt ab, führt sein Pony am Zügel und überquert -zu Fuß und Eimer für Eimer - die Eimerreihe. Der Reiter muss, ohne zwischendurch den Boden zu berühren, auf alle sechs Eimertreten. Gelingt das nicht, muss er den Versuch wiederholen. Dann sitzt er, nach mindestens einem Schritt auf dem Boden, wieder auf und reitet zur Wechsellinie, von wo der zweite Reiter den Parcours in der gleichen Weise absolviert. Stößt der Reiter oder sein Pony einen oder mehrere Eimer um, muss er sie wieder aufstellen und noch einmal über die gesamte Eimerreihe laufen. Anlehnen und Aufstützen zur Gleichgewichtsregulierung ist verboten. Jeder kann

E. Paarspielregeln

in beliebiger Richtung über die Eimer laufen.

Bemerkung: Umgestoßene Eimer müssen auf jeden Fall an die korrekte Stelle gestellt werden.

1. Association Race (Hochstaplerspiel)

Spielgeräte: 2 Tonnen; 5 Hochstapler gekennzeichnet mit den Farben grün, gelb, blau, rot und weiß und jeweils einem Buchstaben, z.B. T-W-I-G-A oder V-R-M-G-D

Position der Geräte: Zwischen den Stangenreihen, Tonne 1 auf der Mittellinie, Tonne 2 **3 m** hinter der Wechsellinie Spielsteine 2-5 übereinander gestapelt auf Tonne 2, Spielstein 1 in der Hand des Startreiters

Position der Reiter: Beide Reiter im Startraum

Spielregel: Auf der Bahn stehen – zwischen den Stangenreihen – zwei Tonnen: die eine auf der Mittel- und die andere **drei Meter** hinter der Wechsellinie. Es gilt, fünf verschiedenfarbige Plastikbehälter mit einer Buchstabenfolge (z.B. V(grün), R(gelb), M(blau), G(rot), D(weiß) für „Verband für Reiter-spiele Mounted Games Deutschland“ oder T(grün), W(gelb), I(blau), G(rot), A(weiß) für „Twiga“) in der richtigen Reihenfolge zu einem Turm zu stapeln. Die Behälter mit den ersten vier Buchstaben sind in umgekehrter Reihenfolge (G(rot), M(blau), R(gelb), V(grün) oder G(rot), I(blau), W(gelb), T(grün)) auf der Mitte der Tonne an der Wechsellinie gestapelt. Sie sind so ausgerichtet, dass die (längere) Seite mit

E. Paarspielregeln

den Buchstaben parallel zur Wechsellinie ist. Der erste Reiter startet mit dem letzten Buchstaben (D oder A) zur Tonne auf der Mittellinie und setzt ihn dort ab. Danach reitet er zur Tonne an der Wechsellinie, ergreift dort den obersten Behälter (G) und setzt ihn auf der Tonne auf der Mittellinie ab. Die restlichen drei Buchstaben können einzeln von irgendeinem der beiden Reiter gestapelt werden, solange jeder mindestens einen Buchstaben von der Tonne an der Wechsellinie auf die Tonne auf der Mittellinie, in der richtigen Buchstabenreihenfolge, gestapelt hat. Der Turm aus den Plastikbehältern muss dabei aufrecht stehen bleiben. Die Behälter müssen mit dem Boden, nicht der Seite, auf die Tonne, bzw. die übrigen Behälter gestapelt werden. Wenn die Stapel kippen oder die Plastikbehälter auf den Boden fallen, müssen sie sofort wieder auf ihren richtigen Platz gestellt werden.

Bemerkung: Zu Ehren des verstorbenen Ehrenvorsitzenden „Twiga“ Vollmers sind die verbandseigenen Behälter mit der Buchstabenreihenfolge T(grün), W(gelb), I(blau), G(rot) und A(weiß) umgerüstet.

2. **Ball and Cone** **(Ball und Kegel)**

Spielgeräte: 2 Kegel; 2 Tennisbälle

Position der Geräte: Zwischen den Stangenreihen, auf der Mittellinie, steht ein Kegel, der andere **3m** hinter der Wechsellinie, auf dem letzteren liegt ein Tennisball, ein Ball in der Hand des Startreiters

Position der Reiter: Beide Reiter im Startraum

Spielregel: Ein Kegel steht auf der Mittellinie, der andere **drei Meter** hinter der Wechsellinie. Auf dem letzteren liegt ein Tennisball. Der erste Reiter startet mit einem Tennisball und setzt ihn auf den Kegel auf der Mittellinie, reitet zum Kegel an der Wechsellinie, holt den Ball und übergibt ihn an seinen Partner. Der zweite Reiter setzt den Ball auf den Kegel an der Wechsellinie und holt den Ball vom Kegel auf der Mittellinie auf dem Rückweg und nimmt ihn mit über die Start-/Ziellinie. Umgefallene Kegel müssen wieder aufgerichtet werden.

3. Bang-a-Balloon (Luftballonstechen)

Spielgeräte: 1 Brett zur Befestigung der Luftballons; 4 Luftballons, befestigt an den Positionen 1, 2, 5 und 6; 1 Luftballonpieker

Position der Geräte: Zwischen den Stangenreihen liegt das Ballonbrett auf der Mittellinie, parallel zu den Stangen, die Slalomstangen 2 und 3 sind Spielgeräte, Stab mit Nagel in der Hand des Startreiters

Position der Reiter: Reiter 1 im Startraum, Reiter 2 im Wechselraum

Spielregeln: Auf einem Luftballonbrett, das in Bahnrichtung über der Mittellinie der Bahn zwischen den Stangenreihen am Boden liegt, sind vier Luftballons befestigt. Die beiden Reiter starten von den gegenüberliegenden Enden der Bahn. Der erste Reiter erhält eine „Lanze“ (mit Nadel), mit der er bei seinem Ritt an dem Luftballonbrett vorbei zwei Ballons - mit der Spitze oder durch Schlagen mit der Lanze - zum Platzen bringt. An der Wechsellinie übergibt er die Lanze an den zweiten Reiter, der sie mit über die Start-/Ziellinie bringt. Beide Reiter absolvieren den Parcours in gleicher Weise. Jeder Reiter muss zwei Ballons aus beliebiger Richtung zum Platzen bringen. Verbogene oder abgebrochene Spitzen der Lanze gelten nicht als „zerbrochenes Spielzubehör“. Das Luftballonbrett ist ein Gerät im Sinne der Regeln. Es muss während des Spiels im gesamten Umfang auf seiner Bahn zwischen der zweiten und dritten Slalomstange bleiben. Wenn das Brett diesen Raum verlässt, muss es sofort wieder zwischen

zweite und dritte Stange gebracht werden. Deshalb sind diese Slalomstangen ebenfalls Geräte im Sinne der Regeln und dürfen nicht umgestoßen werden.

4. Bank Race

Spielgeräte: 1 großer Kegel, ein Ring mit 4 Haken, 4 Zahlen (1 x 1, 3 x 0), auf einer Seite rot, auf der anderen schwarz, ein Holzschild befestigt an einem Ständer, oberer Rand in 2,13 m Höhe. Auf dem Schild eine aufgemalte „1000“, über jeder Ziffer ein Haken.

Position der Geräte: Auf der Mittellinie steht zwischen den Stangenreihen ein Kegel mit einem Ring, an welchem 4 Zahlen (1x „1“, 3x „0“) mit der roten Seite nach außen hängen (die „1“ hängt auf der Seite in Richtung der Startlinie, die drei „0“ an den anderen Seiten). **3 Meter** hinter der Wechsellinie, zwischen den Stangenreihen, steht ein Schild mit 4 Schlüsselhaken und der aufgemalten Zahl „1000“.

Position der Reiter: Beide Reiter im Startraum

Spielregel: Auf der Mittellinie steht zwischen den Stangenreihen ein Kegel mit einem Ring, an welchem 4 Zahlen (1x „1“, 3x „0“) mit der roten Seite nach außen hängen (die „1“ hängt auf der Seite in Richtung der Startlinie, die drei „0“ an den anderen Seiten). **3 Meter** hinter der Wechsellinie, zwischen den Stangenreihen, steht ein Schild mit 4 Schlüsselhaken und der aufgemalten Zahl „1000“.

Reiter 1 reitet zum Kegel, nimmt eine Zahl, reitet zum Schild, hängt die Zahl so auf einen passenden

E. Paarspielregeln

Haken, dass die schwarze Seite nach außen zeigt und reitet zur Ziellinie zurück. Die restlichen Zahlen können einzeln von irgendeinem der beiden Reiter genommen und aufgehängt werden, solange jeder mindestens eine Zahl genommen und aufgehängt hat. Reiter dürfen die Zahlen nur vom Ring abnehmen, wenn dieser auf dem Kegel aufgesteckt ist. Die Zahlen müssen in jedem Fall aufgesessen an dem Schild befestigt werden. Zahlen, die bereits am Holzschild befestigt waren, dürfen jedoch, wenn sie von ihrem Platz entfernt werden, auch vom Boden aus wieder aufgehängt werden. Die Zahlen können in beliebiger Reihenfolge vom Ring genommen werden, müssen am Holzschild aber der aufgemalten Ziffernfolge entsprechen.

5. **Bottle Exchange** **(Flaschentausch)**

Spielgeräte: 1 Slalomstange, 2 Tonnen, 2 Flaschen

Position der Geräte: Zwischen den Stangenreihen, eine umgestülpte Tonne auf Höhe der zweiten Stange, die zweite Tonne umgestülpt auf Höhe der vierten Stange darauf steht, in der Mitte, eine Flasche, **3 m** hinter der Wechsellinie steht eine Slalomstange. Die erste Flasche in der Hand des ersten Reiters.

Position der Reiter: Beide Reiter im Startraum

Spielregel: Auf der Bahn - zwischen den Stangenreihen - stehen zwei umgestülpte Tonnen: die eine auf Höhe der zweiten Stange und die andere auf Höhe der vierten Stange, darauf steht in der Mitte eine etwa zu einem Drittel mit Sand gefüllte Flasche. **Drei Meter** hinter der Wechsellinie steht eine Slalomstange. Der erste Reiter reitet zur Tonne auf Höhe der zweiten Stange und stellt die Flasche darauf ab. Dann reitet er weiter zur zweiten Tonne und holt die zweite Flasche. Damit reitet er um die Slalomstange hinter der Wechsellinie herum und stellt die Flasche wieder auf die zweite Tonne. Er holt die Flasche von der ersten Tonne und reitet zurück zur Start-/Ziellinie und übergibt sie dem nächsten Reiter. Beide Reiter absolvieren den Parcours in gleicher Weise. Der zweite Reiter bringt die Flasche mit ins Ziel. Die Flaschen müssen während des Spiels jederzeit aufrecht auf den Tonnen stehen.

6. Bottle Shuttle (Flaschenpendel)

Spielgeräte: 2 Tonnen; 2 Flaschen

Position der Geräte: Tonne 1 auf der Mittellinie, Tonne 2 **3 m** hinter der Wechsellinie mit einer Flasche drauf, die zweite Flasche in der Hand des Startreiters

Position der Reiter: Beide Reiter im Startraum

Spielregel: Auf der Bahn – zwischen den Stangenreihen – stehen zwei umgestülpte Tonnen: die eine auf der Mittel- und die andere **drei Meter** hinter der Wechsellinie. Auf der Tonne an der Wechsellinie steht in der Mitte eine etwa zu einem Drittel mit Sand gefüllte Plastikflasche.

Der erste Reiter erhält eine zweite Flasche, die er im Vorbeireiten auf der Tonne auf der Mittellinie abstellt. Er holt dann von der Tonne an der Wechsellinie die andere Flasche, reitet zurück zur Start-/Ziellinie und übergibt sie dem nächsten Reiter. Beide Reiter absolvieren den Parcours in gleicher Weise; sie stellen eine Flasche auf die leere und holen eine Flasche von der anderen Tonne. Der zweite Reiter bringt eine Flasche ins Ziel. Die Flaschen müssen während des Spiels jederzeit aufrecht auf den Tonnen stehen.

7. Bottle Swap

Spielgeräte: 1 Slalomstange, 1 Tonne, 1 Flaschen

Position der Geräte: Die Slalomstange steht zwischen den Stangenreihen **3 m** hinter der Wechsellinie, die umgestülpte Tonne steht auf der Mittellinie, die Flasche in der Hand des Reiters.

Position der Reiter: Beide Reiter im Startraum

Spielregel: **Drei Meter** hinter der Wechsellinie steht - zwischen den Stangenreihen - eine Slalomstange, eine umgestülpte Tonne steht auf der Mittellinie. Der erste Reiter startet mit einer etwa zu einem Drittel mit Sand gefüllte Flasche, die er auf die Tonne stellt. Danach reitet er um die Stange hinter der Wechsellinie. Auf dem Rückweg nimmt er die Flasche von der Tonne auf der Mittellinie und reitet zurück zur Start-/Ziellinie und übergibt sie dem zweiten Reiter. Beide Reiter absolvieren den Parcours in gleicher Weise. Der zweite Reiter bringt die Flasche mit ins Ziel. Die Flasche muss während des ganzen Spiels immer aufrecht auf der Tonne stehen.

8. Carton Race (Kartonrennen)

Spielgeräte: 4 Slalomstangen; 4 Kartons; 1 Eimer

Position der Geräte: Die Plastikbehälter werden jeweils über eine der Slalomstangen gestülpt, der Eimer steht **3 m** hinter der Wechsellinie, in Flucht der Stangen.

Position der Reiter: Beide Reiter im Startraum

Spielregeln: **Drei Meter** hinter der Wechsellinie steht in der Flucht der Slalomstangen ein Eimer. Auf jeder der vier Slalomstangen ist ein Karton gestülpt. Nach dem Start nimmt der erste Reiter einen Karton von einer beliebigen der vier Stangen und wirft ihn vom Pony aus in den Eimer. Anschließend holt er einen zweiten Karton von der Stange, wirft ihn ebenfalls in den Eimer und reitet zurück zur Start-/Ziellinie. Beide Reiter absolvieren den Parcours in der gleichen Weise. Umgerissene Stangen müssen wieder aufgerichtet werden.

9. **Flag Fliers** **(Flaggenrennen)**

Spielgeräte: 2 Flaggenkegel; 5 Flaggen

Position der Geräte: Flaggenkegel 1 auf der Mittellinie zwischen den Stangenreihen, Flaggenkegel 2 **3 m** hinter der Wechsellinie, 2 Flaggen im Kegel auf der Mittellinie, eine dritte Flagge in der Hand des Startreiters

Position der Reiter: Beide Reiter im Startraum

Spielregeln: Auf der Bahn – zwischen den Stangenreihen – stehen zwei Flaggenkegel, einer auf der Mittellinie und einer **drei Meter** hinter der Wechsellinie. In dem Flaggenkegel auf der Mittellinie stecken zwei Flaggen. Der erste Reiter erhält eine dritte Flagge, die er im Vorbeireiten in den Flaggenkegel an der Wechsellinie steckt. Auf dem Rückweg nimmt er eine Flagge aus dem Flaggenkegel an der Mittellinie und übergibt sie an den nächsten Reiter. Beide Reiter absolvieren den Parcours auf die gleiche Weise. Wenn der Reiter einen Flaggenkegel umreißt, muss er ihn wieder aufrichten und die korrekte Anzahl von Flaggen wieder einstecken. Er kann das Spiel mit einer beliebigen Flagge fortsetzen, nicht unbedingt mit der ursprünglich verwendeten.

10. Founder's Race (Gründerrennen – früher „Präsidentenrennen“)

Spielgeräte: 4 Plastikrohre mit je einem der Buchstaben PAIR; 1 Slalomstange

Position der Geräte: Zwischen den Stangenreihen in Höhe der ersten Slalomstange steht eine zusätzliche Stange, 3 m hinter der Wechsellinie liegen 3 Plastikröhren, aufgereiht von links nach rechts aus Sicht der Startlinie „P-A-I“, die Röhre mit dem Buchstaben „R“ in der Hand des Startreiters

Position der Reiter: Beide Reiter im Startraum.

Spielregel: Drei Plastikröhren werden auf die 3-m-Marke hinter der Wechsellinie gelegt. Jede Plastikröhre ist mit einem anderen Buchstaben beschriftet, und zwar PAI. In Höhe der ersten Stangen wird eine weitere Stange zwischen den Stangenreihen aufgestellt. Der erste Reiter startet mit der Plastikröhre mit dem Buchstaben "R", stülpt die Plastikröhre über die Stange, reitet zur Wechsellinie, steigt ab, hebt die Plastikröhre mit dem Buchstaben "I" auf und steigt wieder auf. Dann reitet er wieder zurück, stülpt auch diese Plastikröhre über die Stange, reitet noch einmal zur Wechsellinie, holt die nächste Plastikröhre reitet zurück zur Start-/Ziellinie und übergibt die Plastikröhre an den zweiten Reiter. Beide Reiter absolvieren den Parcours mit den zugehörigen Buchstaben in der gleichen Weise. Der zweite Reiter stülpt die letzte Plastikröhre über die Stange, so dass die Reihenfolge von oben nach unten den Namen PAIR ergibt. Die Plastikröhre muss stets mit

der Hand festgehalten werden.

11. Four Flag (Vierflaggenrennen)

Spielgeräte: 1 4-Flaggenhalter; 1 Flaggenkegel; 4 Flaggen in verschiedenen, den Farben des Flaggenhalters entsprechenden Farben

Position der Geräte: Zwischen den Stangenreihen, in Höhe der ersten Stange steht der 4-Flaggenhalter, mit dem weißen Flaggenrohr in Richtung Start/Ziel. Der Flaggenkegel steht **3 m** hinter der Wechsellinie mit den 4 Flaggen

Position der Reiter: Beide Reiter im Startraum

Spielregel: Vier Flaggen in vier verschiedenen Farben, dem Flaggenhalter entsprechend, stecken in einem Flaggenkegel **drei Meter** hinter der Wechsellinie. Der Flaggenhalter mit entsprechender Farbkennzeichnung steht in Höhe der ersten Slalomstange, mit dem weißen Flaggenrohr in Richtung Start/Ziel. Der erste Reiter reitet zur Wechsellinie und holt eine Flagge aus dem Flaggenkegel und steckt sie in den dazugehörigen Flaggenhalter. Die restlichen Flaggen können von irgendeinem der Reiter in beliebiger Reihenfolge bewegt werden, wobei jeder Reiter mindestens eine Flagge bewegt haben muss. Der Reiter muss die Flagge aufgesessen in den Halter stecken. Wenn der Flaggenhalter umgestoßen wird, dürfen die übrigen Flaggen jedoch auch vom Boden aus in den Halter gesteckt werden. Die Farben des Flaggenhalters und der Flagge müssen

zu jedem Zeitpunkt übereinstimmen.

12. HiLo (Hoch und Tief)

Spielgeräte: Korb befestigt an einem Ständer; 2 kleine Kegel; 3 Tennisbälle

Position der Geräte: In der Flucht der Kegel steht der Korbballständer **3 m** hinter der Wechsellinie. Zwischen den Stangenreihen steht, in Höhe der zweiten und vierten Slalomstangen, jeweils ein Kegel auf denen ein Tennisball liegt, einen dritten Ball in der Hand des Startreiters

Position der Reiter: Beide Reiter im Startraum

Spielregeln: Auf der Bahn steht **drei Meter** hinter der Wechsellinie ein Korbballständer. Auf zwei kleinen Kegeln, auf Höhe der zweiten und vierten Slalomstange in Bahnrichtung zwischen den Stangenreihen aufgestellt, liegen zwei Tennisbälle. Der erste Reiter erhält einen dritten Tennisball, reitet zur Wechsellinie und befördert ihn dort - high/hoch - in das Korbnetz. Auf dem Rückweg nimmt er einen Tennisball - low/tief - von einem Straßenkegel auf und übergibt ihn dem nächsten Reiter. Beide Reiter absolvieren den Parcours in gleicher Weise. Verfehlt der Ball das Netz, kann der Reiter ihn abgesessen aufheben, muss ihn jedoch im Sattel sitzend einwerfen. Alle Kegel und der Korbballständer müssen während des gesamten Spiels aufrecht stehen. Wird der Ständer umgestoßen und die Bälle fallen aus dem Netz, können die aus dem Netz gefallenen Bälle

vom Boden aus eingeworfen werden.

13. Hoopla

Spielgeräte: 1 Kegel, 3 Gummiringe

Position der Geräte: Zwischen den Stangenreihen, auf Höhe der ersten Stange steht ein Kegel. **3 m** hinter der Wechsellinie liegen 2 Gummiringe, ein Gummiring in der Hand des Startreiters

Position der Reiter: Beide Reiter im Startraum

Spielregeln: Zwischen den Stangenreihen, auf Höhe der ersten Stange, steht ein Kegel, **drei Meter** hinter der Wechsellinie liegen zwei Gummiringe. Der erste Reiter hat einen dritten Gummiring, den er im Vorbeireiten auf dem Kegel platziert. Er reitet in Richtung Wechsellinie und hebt einen Gummiring auf. Dann reitet er zurück zur Start-/Ziellinie, wo er den Gummiring dem nächsten Reiter übergibt. Beide Reiter absolvieren den Parcours in gleicher Weise; der zweite Reiter platziert den letzten Gummiring auf dem Rückweg auf dem Kegel. Die Gummiringe müssen während des Spiels jederzeit komplett auf dem Kegel liegen und dürfen nicht nur auf der Spitze balancieren.

14. Hug-a-Mug (Becherspiel)

Spielgeräte: 4 Slalomstangen; 1 Tonne; 3 Becher

Position der Geräte: Eine Tonne steht **3 m** hinter der Wechsellinie, in einer Flucht mit den Stangen. Auf ihr befinden sich 2 Becher, der dritte Becher in der Hand des Startreiters

Position der Reiter: Beide Reiter im Startraum

Spielregel: Auf einer Tonne **drei Meter** hinter der Wechsellinie stehen, in einer Linie parallel zur Wechsellinie angeordnet, zwei umgestülpte Becher. Der erste Reiter erhält einen dritten Becher, den er im Vorbeireiten auf eine beliebige Stange seiner Bahn stülpt. Er holt dann von der Tonne an der Wechsellinie einen anderen Becher, den er an den zweiten Reiter übergibt. Beide Reiter absolvieren den Parcours in gleicher Weise. Alle Reiter absolvieren den Parcours in gleicher Weise. Umgerissene Stangen müssen wieder aufgerichtet werden. Von der Tonne umgestoßene Becher müssen wieder umgestülpt auf die Tonne gestellt werden. Wird die Tonne umgestoßen, muss der Reiter sie wieder aufrichten und die richtige Anzahl von Bechern wieder aufstellen. Er darf das Spiel mit einem beliebigen Becher fortsetzen, nicht unbedingt mit dem ursprünglich verwendeten.

15. Hula Hoop

Spielgeräte: 1 Reifen, 4 Slalomstangen

Position der Geräte: Der Reifen liegt auf der Mittellinie zwischen den Stangenreihen, Stangen 2 und 3 sind Spielgeräte

Position der Reiter: Beide Reiter im Startraum

Spielregel: Der Reifen liegt auf der Mittellinie der Bahn zwischen den Stangenreihen. Das Paar reitet zur Mittellinie. Reiter 1 steigt ab und schlüpft durch den Reifen, während Reiter 2 sein Pony am Zügel hält. Reiter 1 sitzt wieder auf und das Paar reitet zur Wechsellinie und kehrt hinter der Linie um. Das Paar reitet zur Mittellinie und Reiter 2 schlüpft durch den Reifen, während Reiter 1 sein Pony am Zügel hält. Reiter 2 sitzt wieder auf und das Paar reitet zur Start-/Ziellinie. Der Reifen muss während des ganzen Spielablaufs in seiner gesamten Dimension zwischen der zweiten und dritten Stange bleiben und in der Bahn des Paares bleiben. Wenn der Reifen diesen Raum verlässt, muss er sofort wieder zwischen zweite und dritte Stange gebracht werden. Deshalb sind diese Stangen ebenfalls Geräte im Sinne der Regeln und dürfen nicht umgestoßen werden.

16. Litter Lifters (Abfall sammeln)

Spielgeräte: 1 Tonne; 4 Kartons; 1 Litterstab

Position der Geräte: Zwischen den Stangenreihen steht die Tonne umgekehrt auf der Mittellinie, die Litter liegen **3 m** hinter der Wechsellinie mit der Öffnung weg vom Start/Ziel, der Stab in der Hand des Startreiters

Position der Reiter: Beide Reiter im Startraum

Spielregeln: **Drei Meter** hinter der Wechsellinie der Bahn liegen vier Litter eng beieinander, so dass sie sich berühren (mit der Öffnung weg vom Ziel); auf der Mittellinie steht eine Tonne zwischen den Stangenreihen. Der erste Reiter erhält einen Stab, reitet zum Abfall und hebt aufgesessen mit dem Stab einen Litter auf. Den Litter wirft er in die Tonne auf der Mittellinie. Er reitet zurück zur Wechsellinie und hebt einen zweiten Litter auf, den er auf dem Rückweg ebenfalls in die Tonne wirft, bevor der den Stab dem zweiten Reiter übergibt. Beide Reiter absolvierend den Parcours in gleicher Weise, der zweite Reiter bringt den Stab ins Ziel. Der Litter darf nicht mit der Hand berührt werden, es sei denn, er wird von einem Stab durchstoßen. In diesem Fall kann er mit der Hand entfernt und in die Tonne geworfen werden. **Gerät beim Aufsammeln ein Litter über die Wechsellinie hinaus in das Spielfeld, kann der Reiter diesen oder einen anderen Litter aufnehmen. Der ins Spielfeld geratene Litter kann von dem nachfolgenden Reiter aufgenommen werden. Die Wechsellinie muss überquert worden sein oder überquert**

werden. Neben die Tonne geworfene Litter müssen mit dem Stab aufgehoben werden, aufgesessen oder vom Boden aus. Litter dürfen mit der Hand aufgehoben werden, wenn die Tonne umgekippt ist.

17. Litter Scoop

Spielgeräte: 1 Eimer; 2 Kartons; 1 Litterstab

Position der Geräte: Zwischen den Stangenreihen steht ein Eimer umgekehrt auf der Mittellinie, die Litter liegen zwischen den Stangenreihen und mit der Öffnung abgewandt von der Mittellinie, 1 Litter auf Höhe der ersten Slalomstange und 1 Litter auf Höhe der vierten Slalomstange

Position der Reiter: Reiter 1 im Startraum, Reiter 2 im Wechselraum

Spielregeln: Der erste Reiter reitet mit dem Stab zu den Littern und hebt aufgesessen mit dem Stab einen Litter auf. Den Litter wirft er in den Eimer auf der Mittellinie und reitet weiter zur Wechsellinie. Dort übergibt er den Stab an Reiter 2. Beide Reiter absolvieren den Parcours in gleicher Weise; der letzte Reiter bringt den Stab mit ins Ziel.

Der Litter darf nicht mit der Hand berührt werden, es sei denn, er wird vom Stab durchstoßen. In diesem Fall kann er mit der Hand entfernt werden, muss jedoch mit dem Stab in den Eimer geworfen werden. Wenn der Eimer umgekippt ist, dürfen die Litter aus dem Eimer ebenfalls mit der Hand aufgehoben werden. Wenn der Litter gequetscht wurde, darf er ebenfalls mit der Hand wieder in die richtige

Form gebracht werden. Dann muss er an die vorherige Position gebracht werden, von der der Reiter weiterspielen kann. Zerquetschte Litter gelten nicht als „Zerbrochene Geräte“ im Sinne der Regel B.2. Neben den Eimer geworfene Litter müssen mit dem Stab aufgehoben werden, aufgesessen oder vom Boden aus.

18. Mug Shuffle (Becher versetzen)

Spielgeräte: 4 Slalomstangen; 2 Becher

Position der Geräte: Je ein Becher wird über die erste und dritte Stange gestülpt

Position der Reiter: Reiter 1 im Startraum, Reiter 2 im Wechselraum

Spielregel: Über Stangen 1 und 3 sind je ein Becher gestülpt. Die beiden Reiter starten an den gegenüberliegenden Enden der Bahn. Reiter 1 reitet zur Stange 1, ergreift den Becher und stülpt ihn über Stange 2, anschließend nimmt er den Becher auf Stange 3 und stülpt ihn über Stange 4, bevor er die Wechsellinie überquert. Reiter zwei bewegt die Becher anschließend zurück von Stange 4 auf Stange 3 und von Stange 2 auf Stange 1, bevor er die Start-/Ziellinie überquert. Fallengelassene Becher müssen vor dem Weitermachen über die richtige Stange gestülpt werden; umgeworfene Stangen müssen vor dem Weitermachen wieder aufgerichtet werden. Der Reiter muss auf jeden Fall den Versuch gemacht haben, den Becher aufgesessen über die Stange zu stülpen, bevor er einen am Boden liegenden aufhebt

und von dort aus über die Stange stülpt.

19. Pony Pairs (Ponypaare)

Spielgeräte: 4 Slalomstangen; 1 Seil

Position der Geräte: Das Seil in der Hand des Startreiters

Position der Reiter: Reiter 1 im Startraum, Reiter 2 im Wechselraum

Spielregel: Die Bahn hat vier Stangen. Beide Reiter starten von den entgegen gesetzten Enden der Bahn. Reiter 1 hält ein Tau und reitet im Slalom zur Wechsellinie. Dort erfasst Reiter 2 das andere Tauende. Beide reiten – das Tau haltend – über die Wechsellinie und dann im Slalom zurück zur Start-/Ziellinie. Lässt ein Reiter sein Tauende los, muss das Paar an die Stelle zurückkehren, an der es sich trennte. Das Tauende darf nicht um die Hand gewickelt werden. Hand- oder Fingerhalten ist nicht erlaubt.

20. Run and Ride (Laufen und Reiten)

Spielgeräte: 5 Slalomstangen

Position der Geräte: 5 Slalomstangen in einer Flucht

Position der Reiter: Beide Reiter im Startraum

Spielregel: Der erste Reiter führt sein Pony gebissnah am Zügel um die fünfte Slalomstange und reitet zurück über die Start-/Ziellinie. Reiter 1 darf nicht

aufsitzen, bevor er die fünfte Slalomstange auf dem Weg zur Wechsellinie passiert hat. Der zweite Reiter reitet zur fünften Slalomstange, sitzt ab und führt das Pony am Zügel zurück ins Ziel. Reiter 2 muss abgesehen sein, bevor er die 5. Stange auf dem Rückweg zur Start- / Ziellinie passiert hat. Die fünfte Slalomstange ist Spielgerät und muss immer stehen. Die Reiter dürfen sich, während sie laufen, nicht am Pony abstützen oder anlehnen.

21. Socks and Buckets (Socken in den Eimer)

Spielgeräte: 1 Eimer; 3 Socken

Position der Geräte: Zwischen den Stangenreihen, auf der Mittellinie steht der Eimer, **3 m** hinter der Wechsellinie liegen 2 Socken, eine dritte Socke in der Hand des Startreiters

Position der Reiter: Beide Reiter im Startraum

Spielregel: **Drei Meter** hinter der Wechsellinie der Bahn liegen zwei „Socken“ auf dem Boden; auf der Mittellinie steht zwischen den Stangenreihen ein Eimer. Der erste Reiter erhält eine dritte Socke, die er im Vorbeireiten in den Eimer auf der Mittellinie wirft. Er reitet in Richtung Wechsellinie, sitzt ab und hebt eine Socke auf. Er sitzt wieder auf und reitet zurück zur Start-/Ziellinie, wo er die Socke dem zweiten Reiter übergibt. Beide Reiter absolvieren den Parcours in gleicher Weise; der zweite Reiter wirft die letzte Socke auf dem Rückweg in den Eimer.

22. Speed Weavers (Slalom)

Spielgeräte: 5 Slalomstangen; 1 Staffelstab

Position der Geräte: Die Slalomstangen stehen in gleichmäßigem Abstand auf der Bahn, der Staffelstab in der Hand des Startreiters

Position der Reiter: Beide Reiter im Startraum

Spielregel: Der erste Reiter erhält einen Staffelstab und reitet im Slalom durch die fünf Stangen, um die letzte Stange herum und zurück zur Start-/Ziellinie, wo er den Stab an den zweiten Reiter weitergibt. Beide Reiter absolvieren den Parcours in der gleichen Weise.

Wenn der Reiter eine Stange umgerissen hat, muss er nach dem Wiederaufstellen noch einmal an dieser Stange vorbeireiten. Dabei muss das ursprüngliche Muster des Slaloms wieder aufgenommen werden.

23. Sword Lancers (Ringestechen)

Spielgeräte: 1 Ringedegen; 4 Ringe mit Stiel; Gummibänder

Position der Geräte: Die Ringe werden mit einem Gummiband an den Slalomstangen zur Mittellinie zeigend befestigt. Der Degen in der Hand des Startreiters.

Position der Reiter: Reiter 1 im Startraum, Reiter 2 im Wechselraum

E. Paarspielregeln

Spielregel: Auf vier Stangen der Bahn sind vier Ringe mit Gummibändern befestigt. Die Halterungen an den ersten zwei Stangen zeigen in Richtung Wechsellinie, die auf der dritten und vierten Stange in Richtung Start-/Ziellinie. Beide Reiter starten im Wechsel von dem entgegen gesetzten Enden der Bahn. Der erste Reiter sticht mit einem „Degen“ zwei beliebige Ringe und übergibt den Degen und Ringe dem zweiten Reiter, der die beiden restlichen Ringe aufsammelt. Beide Reiter absolvieren den Parcours in der gleichen Weise.

Der Reiter darf den Degen nur am Griff und die Ringe nicht mit der Hand festhalten. Lässt er hingen Degen und/oder Ringe fallen, kann er vom Boden oder vom Sattel aus die Gegenstände mit der Hand aufheben und festhalten, bis er seinen Fehler berichtigt hat. Beim Überqueren der Ziellinie muss er jedoch im Sattel sitzen, den „Degen“ beim Griff haltend und die Ringe nicht berührend. Beim Stechen umgerissene Stangen gelten nicht als Fehler. **Beide an der Übergabe beteiligten Reiter dürfen die Korrektur ausführen, auch Ringe mit der Hand auf den Degen stecken. Der Degen, mit den derzeit beteiligten Ringen, muss korrekt übergeben worden sein.**

Während der Korrektur ist auch das Anfassen des Degens oberhalb des Griffes erlaubt.

24. Three-legged Sack (Dreibeinrennen)

Spielgeräte: 1 Dreibeinsack

Position der Geräte: Der Sack in der Hand des

E. Paarspielregeln

Startreiters

Position der Reiter: Reiter 1 im Startraum, Reiter 2 im Wechselraum

Spielregeln: Reiter 2 wartet abgesehen an der Wechsellinie. Reiter 1 reitet mit einem Sack zum Ende der Bahn, wo Reiter 2 steht. Reiter 1 sitzt ab, übergibt den Sack an Reiter 2, beide steigen mit einem Bein in den Sack und laufen, die Ponys führend, zurück zur Start-/Ziellinie. Der erste Reiter darf jederzeit nach dem Start absitzen, aber erst nach Überqueren der Wechsellinie in den Sack steigen. Reiter 1 darf den Sack auch vor dem Überqueren der Wechsellinie an Reiter 2 weiterreichen. Beim Laufen muss der Sack über die Knie gezogen sein. Reiter und Pony müssen hinter der Linie sein, wenn sie ihren Sacklauf beginnen, bzw. erst nach dem Überqueren der Start-/Ziellinie aus dem Sack steigen.

Bemerkung: Die Ponys müssen beim Zieleinlauf nicht mit allen Hufen hinter der Ziellinie sein, dies ist laut Regel nicht erforderlich, weil hierbei der Sack zählt. (Siehe B21 Allg. Spielregeln „Das Finish“) Beim Wechsel müssen natürlich alle Füße drüber sein.

25. Three Mug (Dreibecherrennen)

Spielgeräte: 4 Slalomstangen; 3 Becher

Position der Geräte: Auf die ersten 3 Slalomstangen ist ein Becher gestülpt

Position der Reiter: Beide Reiter im Startraum

Spielregel: Auf jeder der ersten drei Stangen ist ein Becher gestülpt. Der erste Reiter nimmt den Becher von der dritten Stange und stülpt ihn auf die vierte, dann den von der zweiten auf die dritte und schließlich von der ersten auf die zweite. Anschließend reitet er zurück zur Start-/Ziellinie. Danach versetzt der zweite Reiter die Becher wieder nacheinander in die ursprüngliche Reihenfolge. Umgerissene Stangen müssen wiederaufgerichtet werden. Es muss auf jeden Fall versucht werden, die Becher aufgesessen auf die Stangen zu stülpen.

26. Tool Box Scramble (Werkzeugkastenrennen)

Spielgeräte: 1 Tonne; 1 Plastik-Werkzeug- oder Putzkasten; 2 Werkzeuge

Position der Geräte: Zwischen den Stangenreihen, in Höhe der zweiten Stange steht die umgestülpte Tonne, die Werkzeuge liegen **3m** hinter der Wechsellinie, der Werkzeugkasten in der Hand des Startreiters

Position der Reiter: Beide Reiter im Startraum

Spielregel: In Höhe der zweiten Fluchtstangenreihe steht eine umgestülpte Tonne. **Drei Meter** hinter der Wechsellinie liegen zwei Plastikhämmer. Reiter 1 startet mit einem Werkzeugkasten, den er auf die Tonne stellt. Er reitet zur Wechsellinie, sitzt ab, nimmt einen Hammer auf, sitzt wieder auf, reitet zurück zum Werkzeugkasten, wirft den Hammer

hinein und reitet zurück zur Start-/Ziellinie. Reiter 2 hebt den zweiten Hammer in gleicher Weise auf und bringt den Werkzeugkasten mit den beiden Plastikhämmern ins Ziel. Der Werkzeugkasten muss am Griff über die Start-/Ziellinie getragen werden. Der zweite Reiter muss den Hammer in den Werkzeugkasten legen, bevor er diesen von der Tonne aufhebt und über die Start-/Ziellinie reitet. Bei sehr windigem Wetter können die Werkzeugkästen mit Gewichten beschwert werden. In diesem Fall ist das Gewicht ein Gerät im Sinne der Regeln und muss wieder in den Kasten gelegt werden, sollte es aus diesem heraus gefallen sein.

27. Two Flag (Zweiflaggenrennen)

Spielgeräte: 2 Flaggenkegel; 2 Flaggen

Position der Geräte: Ein Flaggenkegel steht in Höhe der ersten Slalomstange zwischen den Stangenreihen, der zweite in Höhe der vierten Stange, im zweiten Kegel steckt eine Flagge, eine Flagge in der Hand des Startreiters

Position der Reiter: Reiter 1 im Startraum, Reiter 2 im Wechselraum

Spielregel: Ein Flaggenkegel steht in Höhe der ersten, ein zweiter in Höhe der vierten Slalomstange. Eine Flagge steckt im zweiten Kegel. Beide Reiter starten vom entgegengesetzten Ende der Bahn. Reiter 1, eine Flagge haltend, steckt diese in den ersten, nimmt die Flagge aus dem zweiten Kegel

und übergibt sie an Reiter 2. Beide Reiter absolvieren den Parcours in der gleichen Weise. Reiter 2 nimmt seine Flagge mit ins Ziel. Der Verlust der Flagge vom Stab führt nicht zum Ausschluss.

28. Windsor Castle

Spielgeräte: 1 großer Kegel; 1 Eimer (halb mit Wasser gefüllt); 1 Turm; 1 Holz- oder Plastikball

Position der Geräte: Zwischen den Stangenreihen, in Höhe der ersten Stange steht der Kegel, der Eimer steht in Höhe der vierten Stange, der Ball schwimmt im Eimer, der Turm in der Hand des Startreiters

Position der Reiter: Reiter 1 im Startraum, Reiter 2 im Wechselraum

Spielregeln: Auf der Bahn steht zwischen den Stangenreihen in Höhe der ersten Stangenreihe ein „Schloss“ (großer Kegel) und in Höhe der vierten Stange ein „Burggraben“ (Wassereimer) in dem der „Reichsapfel“ (Ball) schwimmt. Beide Reiter haben verschiedene Aufgaben und starten an den gegenüberliegenden Enden der Bahn. Reiter 1 erhält einen Turm und setzt ihn im Vorbeireiten auf das Schloss der Windsors. Reiter 2 fischt den Ball aus dem Wassereimer, legt ihn auf den Turm und reitet zur Start-/Ziellinie. Der Ball kann von Reiter 2 aufgesessen oder abgestiegen aus dem Eimer gefischt werden. Aus dem Eimer verlorenes Wasser führt nicht zum Ausschluss, solange genügend Wasser im Eimer ist, dass der Ball schwimmt. Wenn der Ball oder Turm

E. Paarspielregeln

beim Versuch, ihn auf den Turm, bzw. den Kegel zu setzen, herunterfällt, darf der Reiter ihn vom Boden oder vom Pony aus wieder aufsetzen.

F. REGELN FÜR KLEINE ARENEN

1. Agility Aces (Flinke Füße) wird in 2022 nicht gespielt!

2. Association Race (Hochstaplerspiel)

Spielgeräte: 2 Tonnen; 5 Hochstapler gekennzeichnet mit den Farben grün, gelb, blau, rot und weiß und jeweils einem Buchstaben, z.B. T-W-I-G-A oder V-R-M-G-D

Position der Geräte: Zwischen den Stangenreihen, Tonne 1 auf der Mittellinie, Tonne 2 **steht 3** m hinter der Wechsellinie Spielsteine 2-5 übereinander gestapelt auf Tonne 2, Spielstein 1 in der Hand des Startreiters

Position der Reiter: Alle 4 Reiter im Startraum

Spielregel: Auf der Bahn stehen – zwischen den Stangenreihen – zwei Tonnen: die eine auf der Mittel- und die andere **drei Meter** hinter der Wechsellinie. Es gilt, fünf verschiedenfarbige Plastikbehälter mit einer Buchstabenfolge (z.B. V(grün), R(gelb), M(blau), G(rot), D(weiß) für „Verband für Reiter-spiele Mounted Games Deutschland“ oder T(grün), W(gelb), I(blau), G(rot), A(weiß) für „Twiga“) in der richtigen Reihenfolge zu einem Turm zu stapeln. Die Behälter mit den ersten vier Buchstaben sind in umgekehrter Reihenfolge (G(rot), M(blau), R(gelb),

F. Regeln für kleine Arenen

V(grün) oder G(rot), I(blau), W(gelb), T(grün)) auf der Mitte der Tonne an der Wechsellinie gestapelt. Sie sind so ausgerichtet, dass die (längere) Seite mit den Buchstaben parallel zur Wechsellinie ist. Reiter 1 startet mit dem letzten Buchstaben (D oder A) zur Tonne auf der Mittellinie und setzt ihn dort ab. Danach reitet er zur Tonne an der Wechsellinie, ergreift dort den obersten Behälter (G) und setzt ihn auf der Tonne auf der Mittellinie ab. Bei „Start und Ziel“ übernimmt dann der nächste Reiter. Die anderen Reiter komplettieren auf der Tonne auf der Mittellinie den Begriff in der richtigen Buchstabenreihenfolge; der Turm aus den Plastikbehältern muss dabei aufrecht stehen bleiben. Die Behälter müssen mit dem Boden, nicht der Seite, auf die Tonne, bzw. die übrigen Behälter gestapelt werden. Wenn die Stapel kippen oder die Plastikbehälter auf den Boden fallen, müssen sie sofort wieder auf ihren richtigen Platz gestellt werden.

Bemerkung: Zu Ehren des verstorbenen Ehrenvorsitzenden „Twiga“ Vollmers sind die verbandseigenen Behälter mit der Buchstabenreihenfolge T(grün), W(gelb), I(blau), G(rot) und A(weiß) umgerüstet.

3. Ball and Cone (Ball und Kegel)

Spielgeräte: 2 Kegel, 2 Tennisbälle

Position der Geräte: Zwischen den Stangenreihen, auf der Mittellinie, steht ein Kegel, der andere 3 m hinter der Wechsellinie, auf dem letzteren liegt ein Tennisball, ein Ball in der Hand des Startreiters

Position der Reiter: Alle Reiter im Startraum

Spielregel: Ein Kegel steht auf der Mittellinie, der andere drei Meter hinter der Wechsellinie. Auf dem letzteren liegt ein Tennisball. Der erste Reiter startet mit einem Tennisball und setzt ihn auf den Kegel auf der Mittellinie, reitet zum Kegel an der Wechsellinie, holt den Ball und übergibt ihn an Reiter 2. Der zweite Reiter setzt den Ball auf den Kegel an der Wechsellinie und holt den Ball vom Kegel auf der Mittellinie und übergibt ihn an den nächsten Reiter. Der dritte Reiter absolviert den Parcours in gleicher Weise, wie Reiter 1, der vierte wie Reiter 2. Der letzte Reiter bringt einen Ball mit ins Ziel. Umgefallene Kegel müssen wieder aufgerichtet werden.

4. Bang-a-Balloon (Luftballonstechen)

Spielgeräte: 1 Brett zur Befestigung der Luftballons; 6 Luftballons, befestigt im Abstand von etwa 30 cm voneinander; 1 Luftballonspeer, 1 Flaggenkegel

Position der Geräte: Zwischen den Stangenreihen liegt das Ballonbrett auf der Mittellinie, parallel zu den Stangen, die Slalomstangen 2 und 3 sind Spielgeräte, Stab mit Nagel (Speer) in der Hand des Startreiters. Der Flaggenkegel 3 Meter hinter der Wechsellinie versetzt zwischen den Stangen.

Position der Reiter: Alle Reiter im Startraum

Spielregeln: Reiter 1 beginnt mit dem Speer, platzt den Ballon auf dem Weg nach oben in der Arena entweder mit der Spitze des Speers oder durch Schlagen des Ballons mit dem Speer, platziert den Speer mit dem Stift nach unten in den Flaggenkegel. Reiter 2 reitet die Arena hinauf, sammelt den Speer vom Flaggenkegel ein, platzt dann auf dem Weg durch die Arena einen Ballon und übergibt ihn an Reiter 3. Reiter 3 macht dasselbe wie Reiter 1 und Reiter 4 macht dasselbe wie Reiter 2 und endet mit dem Speer. Jeder Reiter muss mindestens einen Ballon platzen lassen. Jeder Reiter kann die Ballons, nach dem ersten Versuch, aus beiden Richtungen platzen lassen. Das gesamte Ballonbrett muss während des Spiels in der Mannschaftsspur und zwischen der zweiten und dritten Stange bleiben. Wenn es sich außerhalb dieses Bereichs bewegt, muss es korrigiert werden. Folglich werden diese Stangen als Teil der Ausrüstung für dieses Spiel betrachtet und

F. Regeln für kleine Arenen

müssen ersetzt werden, wenn sie umgeworfen werden. Der Flaggenkegel gilt als Teil der Ausrüstung für dieses Spiel und muss aufgerichtet werden, wenn er niedergeschlagen oder verschoben wurde.

4. Bank Race

Spielgeräte: 1 großer Kegel, ein Ring mit 4 Haken (Bank Race Zahlen Halter), 4 Zahlen (1 x 1, 3 x 0), auf einer Seite rot, auf der anderen schwarz, ein Holzschild befestigt an einem Ständer, oberer Rand in 2,13 m Höhe (U14 1,70 m). Auf dem Schild eine aufgemalte „1000“, über jeder Ziffer ein Haken.

Position der Geräte: Auf der Mittellinie steht zwischen den Stangenreihen ein Kegel mit einem Ring, an welchem 4 Zahlen (1x „1“, 3x „0“) mit der roten Seite nach außen hängen (die „1“ hängt auf der Seite in Richtung der Startlinie, die drei „0“ an den anderen Seiten). 3 Meter hinter der Wechsellinie, zwischen den Stangenreihen, steht ein Schild mit 4 Schlüsselhaken und der aufgemalten Zahl „1000“.

Position der Reiter: Alle 4 Reiter im Startraum

Spielregel: Auf der Mittellinie steht zwischen den Stangenreihen ein Kegel mit einem Ring, an welchem 4 Zahlen (1x „1“, 3x „0“) mit der roten Seite nach außen hängen (die „1“ hängt auf der Seite in Richtung der Startlinie, die drei „0“ an den anderen Seiten). 2 Meter hinter der Wechsellinie, zwischen den Stangenreihen, steht ein Schild mit 4

F. Regeln für kleine Arenen

Schlüsselhaken und der aufgemalten Zahl „1000“. Reiter 1 reitet zum Kegel, nimmt eine Zahl, reitet zum Schild, hängt die Zahl so auf einen passenden Haken, dass die schwarze Seite nach außen zeigt und reitet zur Ziellinie zurück. Reiter 2, 3 und 4 absolvieren den Parcours in gleicher Weise. Reiter dürfen die Zahlen nur vom Ring abnehmen, wenn dieser auf dem Kegel aufgesteckt ist. Die Zahlen müssen in jedem Fall aufgesessen an dem Schild befestigt werden. Zahlen, die bereits am Holzschild befestigt waren, dürfen jedoch, wenn sie von ihrem Platz entfernt werden, auch vom Boden aus wieder aufgehängt werden. Die Zahlen können in beliebiger Reihenfolge vom Ring genommen werden, müssen am Holzschild aber der aufgemalten Ziffernfolge entsprechen.

5. Bottle Exchange (Flaschentausch)

Spielgeräte: 1 Slalomstange, 2 Tonnen, 2 Flaschen

Position der Geräte: Zwischen den Stangenreihen, eine umgestülpte Tonne auf Höhe der zweiten Stange, die zweite Tonne umgestülpt auf Höhe der vierten Stange darauf steht, in der Mitte, eine Flasche, 3 m hinter der Wechsellinie steht eine Slalomstange. Die erste Flasche in der Hand des ersten Reiters.

Position der Reiter: Alle Reiter im Startraum

Spielregel: Auf der Bahn - zwischen den Stangenreihen - stehen zwei umgestülpte Tonnen: die eine auf Höhe der zweiten Stange und die andere auf Höhe der vierten Stange, darauf steht in der Mitte eine etwa zu einem Drittel mit Sand gefüllte Flasche. Zwei Meter hinter der Wechsellinie steht eine Slalomstange. Der erste Reiter reitet zur Tonne auf Höhe der zweiten Stange und stellt die Flasche darauf ab. Dann reitet er weiter zur zweiten Tonne und holt die zweite Flasche. Damit reitet er um die Slalomstange hinter der Wechsellinie herum und stellt die Flasche wieder auf die zweite Tonne. Er holt die Flasche von der ersten Tonne und reitet zurück zur Start-/Ziellinie und übergibt sie dem nächsten Reiter. Alle Reiter absolvieren den Parcours in gleicher Weise. Der letzte Reiter bringt die Flasche mit ins Ziel. Die Flaschen müssen während des Spiels jederzeit aufrecht auf den Tonnen stehen.

6. Bottle Shuttle (Flaschenpendel)

Spielgeräte: 2 Tonnen; 2 Flaschen

Position der Geräte: Tonne 1 auf der Mittellinie, Tonne 2 3 m hinter der Wechsellinie mit einer Flasche drauf, die zweite Flasche in der Hand des Startreiters

Position der Reiter: Alle 4 Reiter im Startraum

Spielregel: Auf der Bahn – zwischen den Stangenreihen – stehen zwei umgestülpte Tonnen: die eine auf der Mittel- und die andere drei Meter hinter der Wechsellinie. Auf der Tonne an der Wechsellinie steht in der Mitte eine etwa zu einem Drittel mit Sand gefüllte Plastikflasche. Der erste Reiter erhält eine zweite Flasche, die er im Vorbeireiten auf der Tonne auf der Mittellinie abstellt. Er holt dann von der Tonne an der Wechsellinie die andere Flasche, reitet zurück zur Start-/Ziellinie und übergibt sie dem nächsten Reiter. Alle Reiter absolvieren den Parcours in gleicher Weise; sie stellen eine Flasche auf die leere und holen eine Flasche von der anderen Tonne. Der letzte Reiter bringt eine Flasche ins Ziel. Die Flaschen müssen während des Spiels jederzeit aufrecht auf den Tonnen stehen.

7. Bottle Swap (Flasche & Tonne)

Spielgeräte: 1 Slalomstange, 1 Tonne, 1 Flasche

Position der Geräte: Die Slalomstange steht zwischen den Stangenreihen 3 m hinter der Wechsellinie, die umgestülpte Tonne steht auf der Mittellinie, die Flasche in der Hand des Reiters.

Position der Reiter: Alle 4 Reiter im Startraum

Spielregel: Drei Meter hinter der Wechsellinie steht - zwischen den Stangenreihen - eine Slalomstange, eine umgestülpte Tonne steht auf der Mittellinie. Der erste Reiter startet mit einer etwa zu einem Drittel mit Sand gefüllte Flasche, die er auf die Tonne stellt. Danach reitet er um die Stange hinter der Wechsellinie. Auf dem Rückweg nimmt er die Flasche von der Tonne auf der Mittellinie und reitet zurück zur Start-/Ziellinie und übergibt sie dem zweiten Reiter. Die weiteren Reiter absolvieren den Parcours in gleicher Weise. Der vierte Reiter bringt die Flasche mit ins Ziel. Die Flasche muss während des ganzen Spiels immer aufrecht auf der Tonne stehen. Die Stange am Wechselende wird als Teil der Ausrüstung für dieses Spiel betrachtet und muss aufrecht stehen.

8. Carton Race (Kartonrennen)

Spielgeräte: 4 Slalomstangen; 4 Kartons; 1 Eimer

Position der Geräte: Die Plastikbehälter werden jeweils über eine der Slalomstangen gestülpt, der Eimer steht **3** m hinter der Wechsellinie, in Flucht der Stangen.

Position der Reiter: Alle 4 Reiter im Startraum

Spielregeln: **Drei** Meter hinter der Wechsellinie steht in der Flucht der Slalomstangen ein Eimer. Auf jeder der vier Slalomstangen ist ein Karton gestülpt. Nach dem Start nimmt der Reiter einen Karton von einer beliebigen der vier Stangen und wirft ihn vom Pony aus in den Eimer und kehrt zurück zur Start-/Ziellinie. Alle Reiter absolvieren den Parcours in der gleichen Weise. Umgerissene Stangen müssen wieder aufgerichtet werden.

9. Flag Fliers (Flaggenrennen)

Spielgeräte: 2 Flaggenkegel; 5 Flaggen

Position der Geräte: Flaggenkegel 1 auf der Mittellinie zwischen den Stangenreihen, Flaggenkegel 2 3 m hinter der Wechsellinie, 4 Flaggen im Kegel auf der Mittellinie, eine fünfte Flagge in der Hand des Startreiters

Position der Reiter: Alle 4 Reiter im Startraum

Spielregeln: Auf der Bahn – zwischen den Stangenreihen – stehen zwei Flaggenkegel, einer auf der Mittellinie und einer drei Meter hinter der Wechsellinie. In dem Flaggenkegel auf der Mittellinie stecken vier Flaggen. Der erste Reiter erhält eine fünfte Flagge, die er im Vorbeireiten in den Flaggenkegel an der Wechsellinie steckt. Auf dem Rückweg nimmt er eine Flagge aus dem Flaggenkegel an der Mittellinie und übergibt sie an den nächsten Reiter. Alle Reiter absolvieren den Parcours auf die gleiche Weise. Wenn der Reiter einen Flaggenkegel umreißt, muss er ihn wieder aufrichten und die korrekte Anzahl von Flaggen wieder einstecken. Er kann das Spiel mit einer beliebigen Flagge fortsetzen, nicht unbedingt mit der ursprünglich verwendeten.

10. Founder's Race (Gründerrennen)

Spielgeräte: 8 Plastikrohre mit je einem der Buchstaben N.PATRICK; 1 Slalomstange

Position der Geräte: Zwischen den Stangenreihen in Höhe der ersten Slalomstange steht eine zusätzliche Stange, 3 m hinter der Wechsellinie liegen 7 Plastikröhren, aufgereiht von links nach rechts aus Sicht der Startlinie „N.-P.-A.-T.-R.-I.-C“, die Röhre mit dem Buchstaben „K“ in der Hand des Startreiters

Position der Reiter: Alle 4 Reiter im Startraum

Spielregel: Sieben Plastikröhren werden auf die 3-m-Marke hinter der Wechsellinie gelegt. Jede Plastikröhre ist mit einem anderen Buchstaben beschriftet, und zwar N.PATRICK (Mr. Norman Patrick gründete 1984 die Mounted Games Association of Great Britain und war Präsident der International Mounted Games Association). In Höhe der ersten Stangenreihe wird eine weitere Stange zwischen den Stangenreihen aufgestellt. Der erste Reiter startet mit der Plastikröhre mit dem Buchstaben "K", stülpt die Plastikröhre über die Stange, reitet zur Wechsellinie, steigt ab, hebt die Plastikröhre mit dem Buchstaben "C" auf und steigt wieder auf. Dann reitet er wieder zurück, stülpt auch diese Plastikröhre über die Stange, reitet noch einmal zur Wechsellinie, holt die nächste Plastikröhre reitet zurück zur Start-und-Ziellinie und übergibt die Plastikröhre an den zweiten Reiter. Alle Reiter absolvieren den Parcours mit den zugehörigen Buchstaben in der gleichen Weise. Der letzte Reiter stülpt die letzte Plastikröhre über die Stange,

F. Regeln für kleine Arenen

so dass die Reihenfolge von oben nach unten den Namen N. PATRICK ergibt. Die Plastikröhre muss stets mit der Hand festgehalten werden.

11. Four Flag (Vierflaggenrennen)

Spielgeräte: 1 4-Flaggenhalter; 1 Flaggenkegel; 4 Flaggen in verschiedenen, den Farben des Flaggenhalters entsprechenden Farben

Position der Geräte: Zwischen den Stangenreihen, in Höhe der ersten Stange steht der 4-Flaggenhalter, mit dem weißen Flaggenrohr in Richtung Start/Ziel. Der Flaggenkegel steht **3 m** hinter der Wechsellinie mit den 4 Flaggen

Position der Reiter: Alle 4 Reiter im Startraum

Spielregel: Vier Flaggen in vier verschiedenen Farben, dem Flaggenhalter entsprechend, stecken in einem Flaggenkegel **drei Meter** hinter der Wechsellinie. Der Flaggenhalter mit entsprechender Farbkennzeichnung steht in Höhe der ersten Slalomstange, mit dem weißen Flaggenrohr in Richtung Start/Ziel. Der erste Reiter reitet zur Wechsellinie und holt eine Flagge aus dem Flaggenkegel und steckt sie in den dazugehörigen Flaggenhalter. Alle Reiter absolvieren den Parcours in der gleichen Weise. Die Flaggen dürfen in beliebiger Reihenfolge bewegt werden. Der Reiter muss die Flagge aufgesessen in den Halter stecken. Wenn der Flaggenhalter umgestoßen wird, dürfen die übrigen Flaggen jedoch auch vom Boden aus in den Halter gesteckt

F. Regeln für kleine Arenen

werden. Die Farben des Flaggenhalters und der Flagge müssen zu jedem Zeitpunkt übereinstimmen.

12. HiLo (Hoch und Tief)

Spielgeräte: Korb befestigt an einem Ständer; 4 Kegel; 5 Tennisbälle

Position der Geräte:. In der Flucht der Kegel steht der Korbballständer **3 m** hinter der Wechsellinie. Zwischen den Stangenreihen stehen in Höhe der Slalomstangen 4 Kegel auf denen je ein Tennisball liegt, einen fünften Ball in der Hand des Startreiters

Position der Reiter: Alle 4 Reiter im Startraum

Spielregeln: Auf der Bahn steht **drei Meter** hinter der Wechsellinie ein Korbballständer. Auf vier kleinen Kegeln, in regelmäßigen Abständen in Bahnrichtung zwischen den Stangenreihen aufgestellt, liegen vier Tennisbälle. Der erste Reiter erhält einen fünften Tennisball, reitet zur Wechsellinie und befördert ihn dort – high/hoch – in das Korbnetz. Auf dem Rückweg nimmt er einen Tennisball – low/tief – von einem Straßenkegel auf und übergibt ihn dem nächsten Reiter. Alle Reiter absolvieren den Parcours in gleicher Weise. Verfehlt der Ball das Netz, kann der Reiter ihn abgesehen aufheben, muss ihn jedoch im Sattel sitzend einwerfen. Alle Kegel und der Korbballständer müssen während des gesamten Spiels aufrecht stehen. Wird der Ständer umgestoßen und die Bälle fallen aus dem Netz, können die

F. Regeln für kleine Arenen

aus dem Netz gefallenen Bälle vom Boden aus eingeworfen werden.

13. Hoopla

Spielgeräte: 1 Kegel, 5 Gummiringe

Position der Geräte: Zwischen den Stangenreihen, auf Höhe der ersten Stange steht ein Kegel. **3 m** hinter der Wechsellinie liegen 4 Gummiringe, ein Gummiring in der Hand des Startreiters

Position der Reiter: Alle 4 Reiter im Startraum

Spielregeln: Zwischen den Stangenreihen, auf Höhe der ersten Stange, steht ein Kegel, **drei Meter** hinter der Wechsellinie liegen vier Gummiringe. Der erste Reiter hat einen fünften Gummiring, den er im Vorbeireiten auf dem Kegel platziert. Er reitet in Richtung Wechsellinie und hebt einen Gummiring auf. Dann reitet er zurück zur Start-/Ziellinie, wo er den Gummiring dem nächsten Reiter übergibt. Alle Reiter absolvieren den Parcours in gleicher Weise; der letzte Reiter platziert den letzten Gummiring auf dem Rückweg auf dem Kegel. Die Gummiringe müssen während des Spiels jederzeit komplett auf dem Kegel liegen und dürfen nicht nur auf der Spitze balancieren.

14. Hug-a-Mug (Becherspiel)

Spielgeräte: 4 Slalomstangen; 1 Tonne; 5 Becher

Position der Geräte: Eine Tonne steht **3 m** hinter der Wechsellinie, in einer Flucht mit den Stangen. Auf ihr befinden sich 4 Becher, der fünfte Becher in der Hand des Startreiters

Position der Reiter: Alle 4 Reiter im Startraum

Spielregel: Auf einer Tonne **drei Meter** hinter der Wechsellinie stehen, in einem Quadrat parallel zur Wechsellinie angeordnet, vier umgestülpte Becher. Der erste Reiter erhält einen fünften Becher, den er im Vorbeireiten auf eine beliebige Stange seiner Bahn stülpt. Er holt dann von der Tonne an der Wechsellinie einen anderen Becher, den er an den nächsten Reiter übergibt. Alle Reiter absolvieren den Parcours in gleicher Weise. Umgerissene Stangen müssen wieder aufgerichtet werden. Von der Tonne umgestoßene Becher müssen wieder umgestülpt auf die Tonne gestellt werden. Wird die Tonne umgestoßen, muss der Reiter sie wieder aufrichten und die richtige Anzahl von Bechern wieder aufstellen. Er darf das Spiel mit einem beliebigen Becher fortsetzen, nicht unbedingt mit dem ursprünglich verwendeten.

15. Hula Hoop wird in 2022 nicht gespielt

16. Jousting wird in 2022 nicht gespielt.

17. Litter Lifters (Abfall sammeln)

Spielgeräte: 1 Tonne; 4 Kartons; 1 Litterstab

Position der Geräte: Zwischen den Stangenreihen steht die Tonne umgekehrt auf der Mittellinie, die Litter liegen **3 m** hinter der Wechsellinie mit der Öffnung weg vom Start/Ziel, der Stab in der Hand des Startreiters

Position der Reiter: Alle 4 Reiter im Startraum

Spielregeln: **Drei Meter** hinter der Wechsellinie der Bahn liegen vier Litter eng beieinander, so dass sie sich berühren (mit der Öffnung weg vom Ziel); auf der Mittellinie steht eine Tonne zwischen den Stangenreihen. Der erste Reiter erhält einen Stab, reitet zum Abfall und hebt aufgesessen mit dem Stab einen Litter auf. Den Litter wirft er auf dem Rückweg in die Tonne auf der Mittellinie und übergibt den Stab dem nächsten Reiter. Alle Reiter absolvieren den Parcours in gleicher Weise; der letzte Reiter bringt den Stab ins Ziel. Der Litter darf nicht mit der Hand berührt werden, es sei denn, er wird von einem Stab durchstoßen. In diesem Fall kann er mit der Hand entfernt und in die Tonne geworfen werden. **Gerät beim Aufsammeln ein Litter über die Wechsellinie hinaus in das Spielfeld, kann der Reiter diesen oder einen anderen Litter aufnehmen. Der**

F. Regeln für kleine Arenen

ins Spielfeld geratene Litter kann von einem nachfolgenden Reiter aufgenommen werden. Die Wechsellinie muss überquert worden sein oder überquert werden. Neben die Tonne geworfene Litter müssen mit dem Stab aufgehoben werden, aufgesessen oder vom Boden aus. Litter dürfen mit der Hand aufgehoben werden, wenn die Tonne umgekippt ist.

18. Litter Scoop

Spielgeräte: 1 Tonne; 4 Kartons; 1 Litterstab

Position der Geräte: Zwischen den Stangenreihen steht die Tonne umgekehrt auf der Mittellinie, die Litter liegen zwischen den Stangenreihen, sich berührend und mit der Öffnung abgewandt von der Mittellinie, 2 Litter auf Höhe der ersten Slalomstange und 2 Litter auf Höhe der vierten Slalomstange. Der Stab in der Hand des ersten Reiters.

Position der Reiter: Alle Reiter Starraum.

Spielregeln: Der erste Reiter reitet mit dem Stab zu den Littern und hebt aufgesessen mit dem Stab einen Litter auf. Den Litter wirft er in die Tonne auf der Mittellinie und reitet weiter. Hinter der Wechsellinie um die 5. Stange herum wieder in Richtung Starlinie. Dort übergibt er den Litterstab an den folgenden Reiter. Alle Reiter absolvieren den Parcours in gleicher Weise; der letzte Reiter bringt den Stab mit ins Ziel. Der Litter darf nicht mit der Hand berührt werden, es sei denn, er wird vom Stab durchstoßen. In diesem Fall kann er mit der Hand entfernt werden, muss jedoch mit dem Stab in die Tonne geworfen werden. Wenn die Tonne umgekippt ist, dürfen die Litter aus der Tonne ebenfalls mit der Hand aufgehoben werden. Wenn der Litter gequetscht wurde, darf er ebenfalls mit der Hand wieder in die richtige Form gebracht werden. Dann muss er an die vorherige Position gebracht werden, von der der Reiter weiterspielen kann. Zerquetschte Litter gelten nicht als „Zerbrochene Geräte“ im Sinne der Regel B.2. Neben die Tonne geworfene Litter müssen mit dem Stab aufgehoben werden,

F. Regeln für kleine Arenen

aufgesessen oder vom Boden aus. Die Stange am Wechselnde gilt als Teil der Ausrüstung für dieses Spiel und muss wieder aufgestellt werden, wenn sie umgefallen ist.

19. Mug Shuffle (Becher versetzen)

Spielgeräte: 5 Slalomstangen; 2 Becher

Position der Geräte: Je ein Becher wird über die erste und dritte Stange gestülpt. Die 5. Stange **3 Meter** hinter der Wechsellinie

Position der Reiter: Alle Reiter Startraum.

Spielregel: Über Stangen 1 und 3 sind je ein Becher gestülpt. Reiter 1 reitet zur Stange 1, ergreift den Becher und stülpt ihn über Stange 2, anschließend nimmt er den Becher auf Stange 3 und stülpt ihn über Stange 4 bevor er die 5. Stange umrundet. Auf dem Rückweg spielt er die Becher von Stange 4 auf Stange 3 und von Stange 2 auf Stange 1 bevor er die Start-/Ziellinie überquert. Alle Reiter spielen in gleicher Weise. Fallengelassene Becher müssen vor dem Weitermachen über die richtige Stange gestülpt werden; umgeworfene Stangen müssen vor dem Weitermachen wieder aufgerichtet werden. Der Reiter muss auf jeden Fall den Versuch gemacht haben, den Becher aufgesessen über die Stange zu stülpen, bevor er einen am Boden liegenden aufhebt und von dort aus über die Stange stülpt.

20. Pony Express

Spielgeräte: 4 Slalomstangen; 1 Postsack; 4 „Briefe“ in den Farben: rot, blau, gelb, grün

Position der Geräte: Die Briefe erhält der „Postman“, der Sack in der Hand des Startreiters

Position der Reiter: Alle 4 Reiter im Startraum, der fünfte Reiter oder der Trainer als „Postman“ **3m** hinter der Wechsellinie in Flucht mit den Stangen

Spielregel: Die Bahn hat vier Stangen. Hinter der Wechsellinie der Bahn hält das fünfte Mannschaftsmitglied („Postman“) vier „Briefe“ in der Hand. Der erste Reiter erhält einen „Postsack“ und reitet im Slalom zum Ende der Bahn, wo ihm der „Postman“ einen Brief übergibt. Das Pony muss vor der Übergabe des Briefes die Wechsellinie mit allen vier Hufen überquert haben. Die „Briefe“ sind farbig und nummeriert und müssen in der folgenden Reihenfolge übergeben werden: rot (1), blau (2), gelb (3), grün (4). Der Reiter steckt den Brief in den Postsack und reitet im Slalom zurück zur Start-/Ziellinie, wo er den Sack dem nächsten Reiter übergibt. Alle Reiter absolvieren den Parcours in gleicher Weise; zum Schluss müssen alle vier Briefe im Postsack sein. Der „Postman“ darf das Pony halten, während der Reiter den Brief in den Postsack steckt. Der „Postman“ darf einen fallengelassenen Brief oder Postsack aufheben, wenn sie nicht jenseits der Wechsellinie liegen. Er darf jedoch auf keinen Fall den Brief in den Postsack stecken. Der „Postman“ darf während des gesamten Spiels die Wechsellinie nicht überschreiten. Wenn eine Mannschaft nur aus vier Reiter besteht, darf der Trainer oder ein anderer

F. Regeln für kleine Arenen

Angehöriger des Vereins die Rolle des „Postman“ übernehmen. Der Postmann muss eine fest verschallte Reitkappe wie in A3 beschrieben und sicheres Schuhwerk tragen. Der Postsack darf an der Öffnung nicht umgekrempt werden.

Bemerkung: Das Einstecken des Briefes während des Slaloms auf dem Rückweg ist erlaubt. Auch wenn der Postmann vom Pony über die Wechsellinie gestoßen wird, gilt dies als Überschreitung.

21. Pony Pairs (Ponypaare) wird in 2022 nicht gespielt

22. Ride and Lead (Reiten und Führen)

23. Run and Ride (Laufen und Reiten)

Spielgeräte: 5 Slalomstangen

Position der Geräte: 5 Slalomstangen in einer Flucht

Position der Reiter: Alle Reiter im Startraum

Spielregel: Der erste Reiter führt sein Pony gebissnah am Zügel um die fünfte Slalomstange und reitet zurück über die Start-/Ziellinie. Reiter 1 darf nicht aufsitzen, bevor das Pony mit allen vier Hufen die fünfte Slalomstange auf dem Weg zur Wechsellinie passiert hat. Der zweite Reiter reitet zur fünften Slalomstange, sitzt ab und führt das Pony am Zügel zurück ins Ziel. Reiter 2 muss abgesehen sein, bevor sein Pony den ersten Huf an der 5. Stange auf dem Rückweg zur Start- /Ziellinie passiert hat. Der

F. Regeln für kleine Arenen

der dritte Reiter absolviert den Parcours in gleicher Weise, wie Reiter 1, der vierte wie Reiter 2. Die fünfte Slalomstange ist Spielgerät und muss immer stehen. Die Reiter dürfen sich, während sie laufen, nicht am Pony abstützen oder anlehnen.

24. Socks and Buckets (Socken in den Eimer)

Spielgeräte: 1 Eimer; 5 Socken

Position der Geräte: Zwischen den Stangenreihen, auf der Mittellinie steht der Eimer, **3 m** hinter der Wechsellinie liegen 4 Socken, eine Socke in der Hand des Startreiters

Position der Reiter: Alle 4 Reiter im Startraum

Spielregel: **Drei Meter** hinter der Wechsellinie der Bahn liegen vier „Socken“ auf dem Boden; auf der Mittellinie steht zwischen den Stangenreihen ein Eimer. Der erste Reiter erhält eine fünfte Socke, die er im Vorbeireiten in den Eimer auf der Mittellinie wirft. Er reitet in Richtung Wechsellinie, sitzt ab und hebt eine Socke auf. Er sitzt wieder auf und reitet zurück zur Start-/Ziellinie, wo er die Socke dem nächsten Reiter übergibt. Alle Reiter absolvieren den Parcours in gleicher Weise; der letzte Reiter wirft die letzte Socke auf dem Rückweg in den Eimer.

25. Speed Weavers (Slalom)

Spielgeräte: 5 Slalomstangen; 1 Staffelstab

Position der Geräte: Die Slalomstangen stehen in gleichmäßigem Abstand auf der Bahn, der Staffelstab in der Hand des Startreiters

Position der Reiter: Alle 4 Reiter im Startraum

Spielregel: Der erste Reiter erhält einen Staffelstab und reitet im Slalom durch die fünf Stangen, um die letzte Stange herum und zurück zur Start-/Ziellinie, wo er den Stab an den nächsten Reiter weitergibt. Alle Reiter absolvieren den Parcours in der gleichen Weise.

26. Sword Lancers (Ringe stechen)

Spielgeräte: 1 Degen; 4 Ringe mit Stiel; Gummibänder

Position der Geräte: Die Stangen in den ersten 4 Positionen sind mit je einem Schwertring an jeder Stange befestigt. Die Ringe an den Stangen 1 und 2 zeigen zur Wechsellinie, Ringe an den Stangen 3 und 4 zeigen zur Start-/Ziellinie. 1 Stange an der 3-Meter-Marke, versetzt zwischen den Stangen.

Position der Reiter: Alle Reiter im Startraum

Spielregel: Reiter 1 beginnt mit dem Schwert in der Hand. Reiter 1 hält das Schwert am Griff, um einen Ring zu stechen, reitet dann um die Wechselstange herum und kehrt zur Startlinie zurück, um das Schwert an den nächsten Reiter zu übergeben. Reiter 2 reitet die Arena hinauf, umrundet die Wechselstange, um auf dem Rückweg durch die Arena einen Ring zu stechen. Er übergibt das Schwert an der Startlinie. Reiter 3 macht dasselbe wie Reiter 1 und Reiter 4 macht dasselbe wie Reiter 2 und endet mit dem Schwert und den Ringen. Alle Übergaben müssen Hand zu Hand mit dem Griff des Schwertes erfolgen. Wenn ein Ring zu Boden fällt, muss der Reiter, der ihn zum Fallen gebracht hat, ihn holen, während er die Ringe und das Schwert in irgendeiner Weise hält, entweder auf- oder abgesehen. Beim Überqueren der Start/Ziel- oder Wechsellinie muss der Reiter aufgesehen und das Schwert am Griff halten, wobei die Ringe nicht festgehalten werden dürfen. Nur die Wechselstange muss korrigiert

F. Regeln für kleine Arenen

werden.

Beide an der Übergabe beteiligten Reiter dürfen die Korrektur ausführen, auch Ringe mit der Hand auf den Degen stecken. Der Degen, mit den derzeit beteiligten Ringen, muss korrekt übergeben worden sein.

Bemerkung: Während der Korrektur ist auch das Anfassen des Degens oberhalb des Griffes erlaubt.

27. Three-legged Sack (Dreibeinrennen)

Spielgeräte: 1 Dreibeinsack

Position der Geräte: Der Sack in der Hand des Startreiters

Position der Reiter: Reiter 1 & 3 im Startraum, Reiter 2 & 4 abgesehen im Wechselraum

Spielregeln: Reiter 2 und 4 warten abgesehen an der Wechsellinie. Reiter 1 reitet mit einem Sack zum Ende der Bahn, wo Reiter 2 steht. Reiter 1 sitzt ab, übergibt den Sack an Reiter 2, beide steigen mit einem Bein in den Sack und laufen, die Ponys führend, zurück zur Start-/Ziellinie. Nach dem Überqueren der Ziellinie steigen Reiter 1 und 2 aus dem Sack und übergeben ihn Reiter 3, der wiederum zum Ende der Bahn reitet. Reiter 1 und 3 dürfen jederzeit nach dem Überqueren der Startlinie absitzen, aber erst nach Überqueren der Wechsellinie in den Sack steigen. Reiter 1 und 3 dürfen den Sack auch vor dem Überqueren der Wechsellinie an Reiter 2 bzw. 4 weiterreichen. Beim Laufen muss der Sack über die Knie gezogen sein. Reiter und Pony müssen hinter der Linie sein, wenn sie ihren Sacklauf beginnen und bei der Übergabe zwischen Reiter 1/2 und 3/4. *Bemerkung: Die Ponys müssen beim Zieleinlauf nicht mit allen Hufen hinter der Ziellinie sein, dies ist laut Regel nicht erforderlich, weil hierbei der Sack zählt. (Siehe B21 Allg. Spielregeln „Das Finish“) Beim Wechsel müssen natürlich alle Füße drüber sein.*

28. Three Mug (Dreibecherrennen)

Spielgeräte: 4 Slalomstangen; 3 Becher

Position der Geräte: Auf die ersten 3 Slalomstangen ist ein Becher gestülpt

Position der Reiter: Alle Reiter im Startraum

Spielregel: Auf jeder der ersten drei Stangen ist ein Bechergestülpt. Der erste Reiter nimmt den Becher von der dritten Stange und stülpt ihn auf die vierte, dann den von der zweiten auf die dritte und schließlich von der ersten auf die zweite. Anschließend reitet er zurück zur Start-/Ziellinie. Danach versetzt der zweite Reiter die Becher wieder nacheinander in die ursprüngliche Reihenfolge. Reiter 3 wiederholt die Spielaufgabe von Reiter 1, Reiter 4 wiederholt die Spielaufgabe von Reiter 2. Umgerissene Stangen müssen wiederaufgerichtet werden. Es muss auf jeden Fall versucht werden, die Becher aufgesessen auf die Stangen zu stülpen.

29. Tool Box Scramble (Werkzeugkastenrennen)

Spielgeräte: 1 Tonne; 1 Plastik-Werkzeug- oder Putzkasten; 4 Werkzeuge

Position der Geräte: Zwischen den Stangenreihen, in Höhe der zweiten Stange steht die umgestülpte Tonne, die Werkzeuge liegen **3 m** hinter der Wechsellinie, der Werkzeugkasten in der Hand des Startreiters

Position der Reiter: Alle 4 Reiter im Startraum

Spielregel: In Höhe der zweiten Fluchtstangenreihe steht eine umgestülpte Tonne. **Drei Meter** hinter der Wechsellinie liegen vier Plastikhämmer. Reiter 1 startet mit einem Werkzeugkasten, den er auf die Tonne stellt. Er reitet zur Wechsellinie, sitzt ab, nimmt einen Hammer auf, sitzt wieder auf, reitet zurück zum Werkzeugkasten, wirft den Hammer hinein und reitet zurück zur Start-/Ziellinie. Alle Reiter absolvieren den Parcours in gleicher Weise. Der letzte Reiter bringt den Werkzeugkasten mit den vier Plastikhämmern ins Ziel. Der Werkzeugkasten muss am Griff über die Start-/Ziellinie getragen werden. Der letzte Reiter muss den Hammer in den Werkzeugkasten legen, bevor er diesen von der Tonne aufhebt und über die Start-/Ziellinie reitet. Bei sehr windigem Wetter können die Werkzeugkästen mit Gewichten beschwert werden. In diesem Fall ist das Gewicht ein Gerät im Sinne der Regeln und muss wieder in den Kasten gelegt werden, sollte es aus diesem herausgefallen sein. Der Hammer gilt auch als im Werkzeugkasten liegend, wenn er allein

F. Regeln für kleine Arenen

durch den Werkzeugkasten und nicht durch andere Gegenstände oder Personen gestützt wird.

30. Two Flag (Zweiflaggenrennen)

Spielgeräte: 2 Flaggenkegel; 2 Flaggen; 1 Slalomstange

Position der Geräte: Ein Flaggenkegel steht in Höhe der ersten Slalomstange zwischen den Stangenreihen, der zweite in Höhe der vierten Stange, im zweiten Kegel steckt eine Flagge, eine Flagge in der Hand des Startreiters. Eine Slalomstange in Flucht 3 m hinter der Wechsellinie.

Position der Reiter: Alle Reiter im Startraum.

Spielregel: Reiter 1, eine Flagge haltend, steckt diese in den ersten Kegel, nimmt die Flagge aus dem zweiten Kegel, reitet um die 5. Slalomstange herum, steckt die Flagge in den ursprünglichen Kegel, nimmt die Flagge aus dem vorderen Kegel und übergibt sie an den 2. Reiter. Alle Reiter absolvieren den Parcours in der gleichen Weise. Reiter 4 nimmt seine Flagge mit ins Ziel. Der Verlust der Flagge vom Stab führt nicht zum Ausschluss.

31. Windsor Castle

Spielgeräte: 1 großer Kegel; 1 Eimer mit Loch (halb mit Wasser gefüllt); 1 Turm; 1 Holz- oder Plastikball; eine Slalomstange

Position der Geräte: Zwischen den Stangenreihen, in Höhe der ersten Stange steht der Kegel, der Eimer steht in Höhe der vierten Stange, der Turm in der Hand des Startreiters, der Ball in der Hand des zweiten Reiters **Die Stange 3m hinter den Wechsel-
linie.**

Position der Reiter: Alle Reiter im Startraum.

Spielregeln: Auf der Bahn steht zwischen den Stangenreihen in Höhe der ersten Stangenreihe ein „Schloss“ (großer Kegel) und in Höhe der vierten Stange ein „Burggraben“ (Wassereimer). Alle Reiter haben verschiedene Aufgaben. Reiter 1 erhält einen Turm und setzt ihn im Vorbereiten auf das Schloss der Windsors, reitet an der Wechsellinie um die Stange herum und kehrt zur Startlinie zurück. Reiter 2 legt einen „Reichsapfel“ (Ball) auf den Turm. Reitet an der Wechsellinie um die Stange herum und kehrt zur Startlinie zurück. Der „Bösewicht“ - Reiter 3 - stiehlt den Reichsapfel und wirft ihn in den Burggraben. Reitet an der Wechsellinie um die Stange und kehrt zur Startlinie zurück. Der „Held“ - Reiter 4 - , reitet zur Wechsellinie, um die Stange, fischt den Ball wieder heraus, legt ihn auf den Turm zurück und reitet ins Ziel. Der Ball kann von Reiter 4 aufgesessen oder abgestiegen aus dem Eimer gefischt werden. Aus dem Eimer verlorenes Wasser führt nicht zum Ausschluss, solange genügend Wasser im Eimer ist, dass der Ball schwimmt. Wenn der

F. Regeln für kleine Arenen

Ball oder Turm beim Versuch, ihn auf den Turm, bzw. den Kegel zu setzen, herunterfällt, darf der Reiter ihn vom Boden oder vom Pony aus wieder aufsetzen.

G. SPIELGERÄTEBEDARF

32. Bank Race Scheck

Auf einer Platte von 60 cm mal 30 cm ist ein Bank Scheck gemalt. Die Platte ist an einem vertikalen Ständer befestigt, so dass die Oberseite der Platte 2,13 m über dem Boden ist. Mit einer Metallspitze oder einer anderen Form von Befestigung kann der Ständer in aufrechter Position stabilisiert werden. Der Scheck zeigt in Richtung der Reiter. 4 Haken sollen auf der rechten Seite die Halen halte, 10 cm von oben und 10 cm Abstand. Die Haken sind Tas-senhaken mit einer Gesamtlänge von 3,8 cm und einem Schraubgewinde von 1,5 cm. Der runde Ha-ken hat einen Durchmesser von 2,2 cm.

Bemerkung: Für die Altersklasse „U12, bzw. U14“ be-trägt die Höhe nur 1,7 m.

33. Bank Race Zahlen

Die Ziffern sind 1, 0, 0 und 0, auf der einen Seite rot und auf der anderen schwarz; Größe 5 cm mal 10 cm. Jede Ziffer hat eine Öse auf dem oberen Ende, um die Zahlen an den Scheck oder an den Ziffernhalter zu hängen. Die Öse hat einen Durch-messer von 1 cm.

34. Bank Race Zahlen Halter

Der Zahlenhalter ist ein 20 cm quadratischer, 4 cm dicker Halter mit einem zentralen Loch, um es über einen großen Kegel zu stecken, so dass sich dessen Unterkante 58 cm über den Boden befindet. Ein Haken befindet sich auf jeder Seite des Halters. Die Haken sind Tassenhalter mit den gleichen Maßen wie bei dem Bank Scheck.

35. Becher

Benutzt werden Emaille-Becher, bei denen die Handgriffe entfernt wurden, zwischen 7,5 cm und 9 cm hoch, mit einem Innendurchmesser zwischen 7,5 cm und 9 cm.

36. Briefe

Die Briefe sind aus Holz oder Plastik 15 cm hoch, 10 cm breit und zwischen 0,5 cm und 1 cm dick mit abgerundeten Ecken. Sie bestehen aus einem 4-teiligen Set mit folgender Nummerierung: „1“ auf rotem, „2“ auf blauem, „3“ auf gelbem und „4“ auf grünem Grund.

37. Buchstaben Gründerrennen

Die Gründerrennbuchstaben sind Rohre aus leichtem, flexiblem und dünnem Kunststoff, an beiden Enden offen, 15 cm lang, mit einem Durchmesser zwischen 6,5 cm und 8,5 cm. Die Buchstaben sind in Gruppen von 8 Rohren, rundum mit den Buchstaben N, P, A, T, R, I, C und K gekennzeichnet.

38. Dreibeinsack

Der Leinensack (oder ähnliches Material), auf einer Seite offen, Größe 85 cm mal 50 cm.

39. Eimer

Die Eimer sind aus besonders strapazierfähigem Gummi oder Kunststoff, rund und zwischen 20 cm und 25 cm hoch. Die Öffnung hat einen Durchmesser von nicht mehr als 35,5 cm und einem Boden mit einem Durchmesser von nicht weniger als 23 cm. Die Griffe werden entfernt.

40. Flaggen

Die Flaggen sind aus Baumwolle oder Nylon-Stoff, entweder quadratisch 22,5 cm breit oder einem dreieckigen Schnitt aus einem 22,5 cm großen Quadrat gemacht. Diese werden an einem Ende eines Stocks aus Kunststoff oder einem anderen starken Verbundwerkstoff, 1,22 m lang mit 1,6 cm Durchmesser befestigt. Bei einigen Spielen ist die Farbe der Flagge nicht relevant, aber in anderen Spielen (z.B. 4-Flaggen) ist die Farbe sehr wichtig. In diesen Fällen sollte der Stab die gleiche Farbe wie die Flagge oder, wenn dies nicht möglich ist, eine neutrale Farbe haben.

41. Flaschen

Die runde Kunststoff-Flaschen sind zwischen 20 cm und 30 cm hoch, mit einem Durchmesser zwischen 6,5 cm und 8,5 cm an der Unterseite und etwas schmaler an der Oberseite. Sie sind mit 400 g trockenem Sand beschwert und haben einen flachen Boden.

42. Flinke Füße Eimer

Die Flinke-Füße-Eimer sind starke Kunststoff-Behälter, ähneln einem kleinen umgedrehten Blumentopf, mit 28°cm Durchmesser am Boden, 15 cm Durchmesser an der Oberseite ohne Rand oder Lippe, Höhe 20°cm.

43. Gummiringe

Die Ringe sind aus Gummi mit einem Innendurchmesser: 11-12 cm und einem Außendurchmesser von 15-17 cm. Gewicht zwischen 220 g und 250 g.

44. HiLo Ständer

Ein 30 cm hohes Netz mit einem Durchmesser von 20 cm, welches unten geschlossen ist, wird an einem 2,13 m hohen Ständer befestigt. Der Ständer wird mit einer Metallspitze oder einer anderen Art im Erdboden befestigt, so dass das Netz in Richtung der Reiter zeigt.

Bemerkung: Für die Altersklasse „U12, bzw. U14“ beträgt die Höhe nur 1,7 m.

45. Hochstapler

Ein Hochstapler ist ein quadratischer Plastikbehälter, der zwischen 16,5 - 19,5 cm breit und zwischen 8,5 - 11,5 cm hoch ist oder ein rechteckiger Plastikbehälter, der zwischen 20 - 24 cm lang, 15 - 18,5 cm breit und zwischen 8,5 - 11,5 cm hoch ist. Die Behälter haben eine Lippe an der Oberseite, um die Behälter besser stapeln zu können. Jede Box ist mit 400 g trockenem Sand gefüllt und versiegelt.

Zum Spiel gehörten 5 Behälter, weiß, rot, blau, gelb und grün gefärbt und mit Buchstaben entsprechend dem Land, in dem sie benutzt werden, markiert.

Zum Beispiel (in Deutschland):

M = grün = T (V)

G = gelb = W (R)

A = blau = I (M)

G = rot = G (G)

B = weiß = A (D)

46. Joustingbrett

Ein Jousting-Brett hat vier Ziele. Das Holzbrett ist 2 m lang, 30 cm breit und 5 cm dick. Es hat ein rundes Loch an jedem Ende, mit dem es auf große Kegel gesteckt wird. (siehe auch "Kegel"). Die Größe der Löcher variieren je nach der Form der Kegel, welche hierfür verwendet werden. Diese sollten so ausgelegt sein, dass sich das Brett mit der Unterseite ca. 53 cm über dem Boden befindet. Die Spitze des Kegels, welche sich über dem Brett befindet, darf die Bewegung des Ziels nicht beeinträchtigen.

Jedes Ziel, hergestellt aus Kunststoff, hat einen Durchmesser von 14 cm auf einem 45 cm langen Arm, der an der Basis befestigt ist, damit er sich in einem Spalt bewegen kann. Der Spalt ist in der Mitte eingekerbt, um das Ziel aufrecht zu halten. Dieser hat an jedem Ende eine Kerbe, damit die Ziele nach dem Treffen nicht in die aufrechte Position zurückprellen.

Da bei dem Spiel sehr hohe Kräfte wirken, muss alles sehr stabil konstruiert und gebaut werden.

47. Joustinglanze

Die Lanze ist ein 1,42 m langes Kunststoffrohr mit einem Außendurchmesser von 2,5 cm und mit Gummikappen an jedem Ende. Kunststoffrohr existiert in vielen verschiedenen Arten und Stärken, aber das Rohr für die Jousting Lanze muss starr genug sein, um einem Reiter zu ermöglichen genau auf das Ziel zu zielen, aber auch flexibel genug sein, um die Kräfte der Übergabe zu überstehen.

Ein flexibler Trichter bildet einen Handschutz mit einem Durchmesser zwischen 15 cm und 20 cm, 45,5cm vom Ende befestigt.

Dies kann aus weichem Kunststoff oder Gummi hergestellt werden, es muss jedoch stark genug sein, die Reiterhand zu schützen und flexibel genug sein, um nicht zu zerbrechen, wenn man ein Ziel trifft.

Der Handschutz sollte ohne Beeinträchtigung der Festigkeit an der Lanze fixiert werden. (Stifte oder Schrauben, die die Lanze durchstoßen würden sie genau an der Stelle, wo die meiste Kraft bei Übergeben wirkt, stark schwächen.)

48. Kartons

Die Kartons sind Röhren aus leichtem, flexiblem und dünnem Kunststoff, an einem Ende geschlossen, zwischen 15,5 cm und 20 cm lang, mit einem Durchmesser zwischen 8 und 10 cm.

49. Kegel

Es werden drei verschiedene Kegel verwendet:

Flaggenkegel: Höhe zwischen 33 - 38 cm; Standard- Kegel bei dem die Spitze entfernt wurde, so dass die Öffnung einen Durchmesser von 10 cm hat.

Kegel: Höhe 45,5 cm

Großer Kegel: Höhe 76 cm;

Der Fuß von allen Kegeln muss ausreichend schwer sein, damit sie stabil stehen.

Bemerkungen: Die Angaben sollten als Anhalt genommen werden, da verfügbare Straßenkegel in den unterschiedlichen Ländern abweichen.

50. Litter Stab

Ein Litter-Stab ist ein stabiler Stock aus Kunststoff oder anderem starken Verbundmaterial hergestellt 1,22 m lang, mit 1,6 cm Durchmesser.

51. Luftballonbrett

Ein Holzbrett mit einer Gesamtlänge von 2,45 m und 10-15 cm Breite und 2,5 cm Dicke, welches in der Mitte zusammengeklappt werden kann. Sechs Luftballons werden mit Hilfe von Clips oder Wäscheklammern wechselseitig befestigt oder werden wechselseitig in die Schlitze in der Platte geklemmt. Die Befestigungspunkte haben einen Abstand von 45 cm.

52. Luftballonpieker

Ein Ballonstecher ist ein stabiler Stab aus Kunststoff oder aus einem anderen stabilen Verbundwerkstoff 1,22 m lang, Durchmesser 1,6 cm, sowie einer Spitze von maximal 1,25 cm Länge, sicher auf einem Ende befestigt. Das Ende des Stabs mit der Spitze sollte mit einem Farbstreifen markiert werden.

53. Luftballons

Die Luftballons sind Party-Ballons, rund aufgeblasen, mit einem Durchmesser zwischen 25 cm und 30°cm.

54. Müllerkissen

Die Kissen sind zwischen 60°cm und 80°cm lang und zwischen 40°cm und 50°cm breit und mit Schaum oder Federn gefüllt.

55. Postsack

Ein Postsack ist aus Leinen oder ein schwerer Baumwollbeutel zwischen 45 cm und 60 cm lang und zwischen 35 cm und 40 cm breit sowie offen auf einer der kurzen Seiten.

56. Reifen

Der Reifen hat eine Breite zwischen 7,5 cm und 10 cm und einen Innendurchmesser zwischen 45 cm und 51 cm.

57. Ringe

Die Ringe haben einen Außendurchmesser zwischen 17 cm und 20cm, Innendurchmesser 10 cm und eine Verlängerung zur Befestigung an einer Fluchtstange zwischen 5 cm und 7 cm.

Die Ringe müssen aus Kunststoff oder anderen starken Verbundmaterial hergestellt sein. Wenn es das Material zulässt, kann die Verlängerung gekrümmt sein, um besser um die Fluchtstange zu passen. Alle Ringe sollten die gleiche Farbe haben. Die Befestigungsleiste sollte mit einer Farbe zur Unterscheidung kodiert werden, auf welcher Bahn die Ringe gespielt werden.

58. Ringedegen

Ein Schwert ist zusammengesetzt aus Klinge, Griff und einer Parierstange. Klinge und Griff sind aus Holz, Kunststoff oder einem anderen starken Verbundwerkstoff; die Parierstange aus Kunststoff oder einem anderen starken Verbundwerkstoff. Die Klinge und der Griff haben einen Durchmesser von 2,5 cm und kann bis zu einem Minimum von 1 cm auslaufen. An dem Punkt wo die Parierstange befestigt ist und die Klinge vom Griff trennt, kann sie bis zu 5 cm dick sein. Die Klinge ist 60 cm lang plus einen 22,5 cm langen Griff. Die Parierstange hat einen runden Querschnitt von 1 cm Durchmesser und ist zwischen 20 cm und 30 cm lang.

59. Seil

Das Pairs-Seil ist ein 90 cm langes Seil, welches nicht dehnbar ist, mit einem Durchmesser zwischen 1,25 cm und 2,5 cm. Die Enden dürfen nicht geknotet werden, sondern können, um ein Ausfransen zu verhindern, mit Klebeband umwickelt werden.

60. Slalomstangen

Die Fluchtstange ist eine runde Stange aus sehr festem Holz (z.B. Esche) mit einem Durchmesser zwischen 2,5 cm und 3,5 cm.

Die Höhe der Stange vom Boden beträgt 1,52 m.

Um sicher zu stellen, dass die Stange aufrecht steht, muss unten eine Spitze, mit zwischen 12,5 cm und 17,5 cm Länge und einem Durchmesser zwischen 1 cm und 2 cm angebracht sein oder es muss eine andere Art der Stabilisierung (z.B. schwerer Fuß) angebaut werden, falls der Spielgrund für Spitzen nicht geeignet ist.

61. Socken

Die Socken sind Softbälle, ähnlich einem Paar aufgerollter Socken, mit einem Durchmesser zwischen 5 cm und 7 cm und einer Länge zwischen 7 cm und 10 cm.

Das Gesamtrockengewicht liegt zwischen 80 g und 100 g. Die äußere Abdeckung sollte aus waschbarem Material bestehen und aus einer nicht-absorbierenden Substanz wie Polystyrol-Chips, die keiner Gewichtsveränderung im nassen Zustand unterliegt.

62. Staffelstab

Der Staffelstab ist ein runder Stab aus Holz, Plastik oder anderem Verbundwerkstoff 30 cm lang mit 2,5 cm – 3,5 cm Durchmesser.

63. Tennisbälle

Die gelben Tennisbälle haben einen Durchmesser zwischen 6,54 cm und 6,86 cm, mit einem Gewicht von 56,0 g bis 59,4 g. (s. Int. Tennis Federation Bälle Typ 2).

64. Tonnen

Die runde Tonne ist aus schwerem Gummi oder Plastik, zwischen 60 cm und 70 cm Höhe. Das offene Ende hat einen Innendurchmesser zwischen 46 cm und 51 cm und das geschlossene Ende mit einem Außendurchmesser zwischen 37,5 cm und 45,5 cm. Die Handgriffe sollten entfernt werden.

Die Tonnen werden ebenfalls in der umgedrehten Position benutzt und deshalb benötigt der Außenboden eine gerade Fläche, um dort Spielgerät abzustellen. Dafür wird hier eine Platte aus Holz oder einem anderen geeigneten Material angebracht.

65. Vier-(Drei)-Flaggenhalter

Vier Röhren werden so angebracht, dass, die mittlere gelb und jeweils ein rotes, ein weißes und ein blaues Rohr im Uhrzeigersinn gleichmäßig um sie herum verteilt sind.

Jedes Rohr ist zwischen 20 cm und 30 cm lang, aus Kunststoff mit einem Innendurchmesser von 2,3 cm und einem Außendurchmesser von 3°cm hergestellt.

Die Rohre werden in einer etwa 4 kg schweren konischen etwa 26 cm breiten Basis befestigt, die keine scharfen Kanten oder Ecken hat.

Der 3-Flaggenhalter hat die gleiche Ausführung wie der Vierflaggenhalter, aber ohne das gelbe Mittelrohr.

66. Werkzeuge

Das Werkzeug ist aus Gummi oder weichem Kunststoff-Spielzeug (z.B. Hammer, Schraubenzieher etc.) ca. 15 cm lang und 8 cm breit (an der breitesten Stelle) mit einem Griff von maximal 6 cm, der nicht quietscht, wenn man ihn drückt.

67. Werkzeugkasten

Die Kunststoff-Werkzeugkiste mit einem Handgriff ist zwischen 35 cm und 40 cm lang, 25 cm und 30 cm breit, 10 cm und 12 cm tief. Der zentrale Griff ragt maximal 10 cm über dem oberen Rand der Box hinaus. Gewichte werden sicher am Boden in der Box angebracht, so dass die Box ausbalanciert ist und zwischen 550 g und 600 g wiegt.

68. Windsor Reichsapfel

Der Reichsapfel ist eine Holzkugel mit 7,5 cm Durchmesser, die Gold gefärbt ist.

69. Windsor Turm

Das Schloss ist ein runder Holzturm 15 cm hoch mit 7,5 cm Durchmesser und Silber lackiert. Die Basis hat ein zentrales Loch von ausreichendem Durchmesser, um über die Spitze eines großen Kegels zu passen (siehe auch "Kegel") und 4 cm tief. Die Oberseite hat eine zentrale Öffnung 5 cm Durchmesser und 1,25 cm tief, in der die Kugel ruht (siehe auch "Reichsapfel").

Gerätebedarf der einzelnen Spiele

Agility Aces (*Flinke Füße*)

6 Flinke Füße Eimer

Association Race (*Hochstaplerspiel*)

2 Tonnen, 5 Hochstapler (Einzel: 3)

Ball and Cone (*Ball und Kegel*)

2 Kegel, 2 Tennisbälle

Bang-a-Balloon (*Luftballonstechen*)

1 Luftballonbrett, 1 Luftballonpieker,
6 Luftballons (Paar: 4)

Bank Race

1 großer Kegel, 1 Bank Race Scheck,
1 Bank Race Zahlen Halter,
4 Bank Race Zahlen (Einzel: 3)

Bottle Exchange (*Flaschentausch*)

1 Slalomstange, 2 Tonnen, 2 Flaschen

Bottle Shuttle (*Flaschenpendel*)

2 Tonnen, 2 Flaschen

Bottle Swap

1 Slalomstange, 1 Tonne, 1 Flasche

Carton Race (*Kartonrennen*)

4 Slalomstangen (Einzel: 3),
1 Eimer, 4 Kartons (Einzel: 3)

Flag Fliers (*Flaggenrennen*)

2 Flaggenkegel,
5 Flaggen (Einzel und Paar: 3)

Founder's Race (*Gründerrennen*)

1 Slalomstange,
8 Buchstaben Gründerrennen (Paar: 4)

Spielgerätebedarf

Four Flag (*Vierflaggenrennen*)

- 1 Flaggenkegel, 1 Vierflaggenhalter,
- 4 verschiedenfarbige Flaggen

HiLo (*Hoch und Tief*)

- 1 HiLo Ständer, Kegel (Einzel und Paar: 2)
- 5 Tennisbälle (Einzel und Paar: 3)

Hoopla

- 1 Kegel,
- 5 Gummiringe (Einzel und Paar: 3)

Hug-a-Mug (*Becherspiel*)

- 4 Slalomstangen, 1 Tonne,
- 5 Becher (Paar: 3)

Hula Hoop

- 4 Slalomstangen (Einzel: 5), 1 Reifen

Jousting

- 2 große Kegel, 1 Joustingbrett,
- 1 Joustinglanze

Litter Lifters (*Abfall sammeln*)

- 1 Tonne, 1 Litter Stab,
- 4 Kartons (Einzel: 3), (Einzel: 1 Eimer)

Moat and Castle (*Burggraben und Burg*)

- 1 großer Kegel, 2 Tennisbälle,
- 1 halb mit Wasser gefüllter Eimer

Mug Shuffle (*Becher versetzen*)

- 4 Slalomstangen (Einzel: 5), 2 Becher

Pony Express

- 4 Slalomstangen, 1 Postsack, 4 Briefe

Pony Pairs (*Ponypaare*)

- 4 Slalomstangen, 1 Seil

Ride and Lead (*Reiten und Führen*)

- 4 Slalomstangen

Spielgerätebedarf

- Run and Ride (*Laufen und Reiten*)
5 Slalomstangen
- Socks and Buckets (*Socken in den Eimer*)
1 Eimer, 5 Socken (Einzel und Paar: 3)
- Speed Weavers (*Slalom*)
5 Slalomstangen, 1 Staffelstab
- Sword Lancers (*Ringe stechen*)
4 Slalomstangen, 1 Ringedegen,
4 Ringe, (Einzel: 1 Flaggenkegel)
- Three-legged Sack (*Dreibeinrennen*)
1 Dreibeinsack
- Three Mug (*Dreibecherrennen*)
4 Slalomstangen, 3 Becher
- Three Pot Flag Race (*Drei Pötte Flaggenrennen*)
3 Flaggenkegel, 4 Flaggen
- Tool Box Scramble (*Werkzeugkastenrennen*)
1 Tonne, 1 Werkzeugkasten
4 Werkzeuge (Einzel und Paar: 2)
- Triple Flag (*Dreiflaggenrennen*)
1 Flaggenkegel, 1 Dreiflaggenhalter
3 verschiedenfarbige Flaggen
- Two Flag (*Zweiflaggenrennen*)
2 Flaggenkegel, 2 Flaggen,
(Einzel: 1 Slalomstange)
- Victoria Cross (*Müllerrennen*)
1 Slalomstange, 2 Müllerkissen
- Windsor Castle
1 großer Kegel,
1 halb mit Wasser gefüllter Eimer,
1 Windsor Turm, 1 Windsor Reichsapfel

H. NATIONALE WETTKAMPFREGELE

A. Siegerehrung

A.1. Die Siegerehrung ist Teil des Turniers. Es gelten für Reiter und Mannschaften dieselben Regeln wie für den eigentlichen Wettbewerb

A.2. Abwesenheit von der Siegerehrung (soweit nicht vom Schiedsrichter genehmigt) führt zum Ausschluss der Mannschaft.

A.3. Abweichungen von der Kleiderordnung, ungesattelte Ponys/ Pferde (soweit nicht vom Schiedsrichter genehmigt), Alkoholkonsum etc. können die Disqualifikation der betroffenen Mannschaft nach sich ziehen.

B. Ranglistenregeln

B.1. Es gibt getrennte Ranglisten für die offene Klasse, sowie die Klassen U18 und U14.

B.1.1. Die Mitglieder einer Mannschaft, die in der U18 startet, dürfen im laufenden Kalenderjahr nicht älter als 18 Jahre werden.

B.1.2. Die Mitglieder einer Mannschaft, die in der U14 startet, dürfen im laufenden Kalenderjahr nicht älter als 14 Jahre werden.

H. Nationale Wettkampffregeln

B.2. Ein Reiter darf nur an einem Wettbewerb pro Tag teilnehmen.

B.3. Ein Pony/ Pferd darf nur für einen Wettbewerb pro Tag eingesetzt werden.

B.4. Es gelten nur solche Turniere als Ranglistenturniere,

B.4.1. die von Mitgliedsvereinen oder vom Verband ausgeschrieben werden,

B.4.2. für die alle Mitgliedsvereine startberechtigt sind,

B.4.3. die nach den geltenden Regeln der International Mounted Games Association, deutsche Fassung, ausgetragen werden,

B.4.4. auf denen wenigsten 2 Qualifikationsrunden mit möglichst 8 (U18 und U14: 6), mindestens jedoch 6 Spielen geritten werden sowie im A-Finale wenigsten 10 Spiele (U18 und U14: 8 Spiele), für das B-Finale 8 Spiele (U18 und U14: 6 Spiele) sowie im C-Finale und nachfolgenden Finals 6 Spiele. Sollten äußere Umstände (z.B. Wetter, Dunkelheit) es notwendig machen, diesen Ablauf zu kürzen, kann der Schiedsrichter dies nach Rücksprache mit Veranstaltern und Trainern beschließen,

B.4.5. bei den als „Zwei-Tages-Turnieren“ genehmigten Ranglistenturnieren müssen an den beiden Tagen mindestens 2 Läufe (z.B. 3 Qualifikationsrunden und 1 Finale oder 2 Qualifikationsrunden und 2 Finalrunden) mit möglichst 10 (U14: 8), mindestens jedoch 8 Spielen (U14: 6) werden sowie

H. Nationale Wettkampffregeln

im A-Finale wenigstens 10 Spiele (U14: 8 Spiele), für das B-Finale 8 Spiele (U14: 6 Spiele) sowie im C-Finale und nachfolgenden Finals 6 Spiele. Es dürfen pro Tag in einer Altersklasse maximal 24 Spiele gespielt werden. Sollten äußere Umstände (z.B. Wetter, Dunkelheit) es notwendig machen, diesen Ablauf zu kürzen, kann der Schiedsrichter dies nach Rücksprache mit Veranstaltern und Trainern beschließen.

B.4.6. die in der offenen Klasse keiner Altersbegrenzung unterliegen,

B.4.7. deren Termin mindestens zwei Monate vor der Veranstaltung dem Vorstand mitgeteilt und die vor der Veranstaltung vom Vorstand als Ranglistenturnier anerkannt wurden.

B.4.8. Auch Abmeldungen eines Ranglistenturniers haben über den Vorstand zu erfolgen. Ist ein Ranglistenturnier abgemeldet worden, ist bei einer eventuellen Neuansetzung die 2-Monatsfrist erneut einzuhalten, die Frist beginnt also neu zu laufen. Ausnahmen können vom Vorstand genehmigt werden.

B.4.9. Die Teilnahme einer Mannschaft des Veranstalters ist nicht vorgeschrieben. Ausschreibung und Organisation müssen durch den tatsächlichen Veranstalter erfolgen, auch wenn das Turnier nicht auf dessen Gelände stattfindet.

B.5. Jeder Verein kann nur ein Ranglistenturnier pro Klasse pro Bezugszeitraum für die Rangliste melden. Die Wettkämpfe der offenen und der Jugend-/Einsteigerklasse können am selben Termin

H. Nationale Wettkampffregeln

stattfinden. Nach vorheriger Genehmigung durch den Vorstand des VRMGD e. V. darf ein Verein pro Klasse pro Bezugszeitraum für die Ranglistenwertung ein weiteres Ranglistenturnier austragen, sofern zwischen den beiden klassengleichen Wettbewerben ein Mindestabstand von einer Woche liegt.

B.6. Mannschaften von Vereinen, die nicht Mitglied des Verbandes sind, dürfen nur außer Konkurrenz starten.

B.7. Um in die Bewertung für die Rangliste zu gelangen, müssen pro Klasse an einem Wettkampf mindestens drei Mannschaften von Mitgliedsvereinen teilgenommen haben.

Anmerkung: Die Bestimmung wird einheitlich dahin ausgelegt, dass mindestens drei Mannschaften von zwei Mitgliedsvereinen teilgenommen haben müssen.

B.8. Der Turnierveranstalter bestimmt grundsätzlich bis spätestens zwei Monate vor dem Ranglistenturnier den Schiedsrichter, jedoch innerhalb eines beim Schiedsrichterausschuss geführten Einsatzplanes. Zur Sicherung eines möglichst gleichmäßigen Einsatzes der Schiedsrichter kann der (die) SRA – Vorsitzende den Veranstalter auffordern, einen anderen Schiedsrichter zu benennen. Veranstalter, die mehr als 18 Nennungen erhalten, haben einen zweiten Schiedsrichter zu benennen.

Anmerkung: Bei kleineren Turnieren (nicht mehr als drei Läufe pro Qualifikation in Jugendklasse und offener Klasse zusammen) kann auf den zweiten Schiedsrichter verzichtet werden.

B.9. Bei der Auswahl der Spiele wird ein ausgewogenes Verhältnis von schnelligkeits- bzw. geschicklichkeitsbetonten (Relation 10:10:6) empfohlen nach der folgenden Einteilung:

Schnelligkeit:

4, 8, 9, 14, 16, 19, 20, 25, 26, 30
= 10 Spiele

Geschicklichkeit:

2, 3, 5, 6, 7, 11, 12, 13, 17, 18, 19, 21, 22, 28, 31
= 15 Spiele

Aufspringen:

1, 10, 13, 15, 23, 24, 27, 29
= 8 Spiele

B.10. Wertung.

B.10.1. Bezugszeitraum ist der Zeitraum zwischen den jeweiligen jährlich ausgetragenen Championaten.

B.10.2. Die Punktzahl für ein Turnier wird errechnet wie für ein Mounted-Games-Spiel; d.h. die siegende Mannschaft erhält so viele Punkte, wie Mannschaften in derselben Klasse teilnahmen, die nachfolgenden entsprechend weniger. Für die „Zwei-Tages-Turniere“ wird die Punktzahl ebenfalls errechnet wie beschrieben, wobei sie mit doppelter Punktzahl gewertet werden. Teams, die zu einem Finale, gleich aus welchem Grund, nicht antreten, erhalten keine Ranglistenpunkte. Soweit nicht die Regelung aus B.10.3 gilt, werden bei der Zahl der zu vergebenden Ranglistenpunkte nicht im Finale reitende Teams nicht berücksichtigt. Werden alle

H. Nationale Wettkampffregeln

oder einzelne Finals wegen Zeitmangel, aus Witterungs- oder sonstigen Gründen insgesamt nicht ausgeritten, werden die Ranglistenpunkte insoweit nach der Reihenfolge des Erlangens des Finalplatzes vergeben. In Ausnahmefällen entscheidet der Schiedsrichterausschuss.

B.10.3. Die Mindest-Höchstpunktzahl für ein Turnier ist die auf-/abgerundete durchschnittliche Zahl der teilnehmenden Mannschaften in der jeweiligen Klasse an Ranglistenturnieren des Vorjahres.

B.10.4. Für die Ranglistenwertung einer Mannschaft zählen höchstens die acht besten Ergebnisse der Saison. Hierfür wird die Punktzahl der „Zwei-Tages-Turniere“ durch zwei geteilt und somit als zwei einzelne Turniere gewertet.

B.10.5. Die „Zwei-Tages-Turniere“ werden in der Rangliste als jeweils zwei einzelne Turniere gewertet, wobei sie doppelt gezählt werden.

B.11. Die Position einer Mannschaft in der Rangliste ist maßgebend für ihre Einstufung beim Mounted-Games-Championat. Bei Punktgleichheit entscheidet über den Ranglistenplatz die höhere Zahl von Siegen bei Ranglistenturnieren im Bezugszeitraum, bei Gleichstand dort die höhere Zahl von zweiten Plätzen u. s. w.

C. Championatsregeln

C.1. Am Ende der Saison wird das Deutsche Mounted-Games-Championat der offenen und der

H. Nationale Wettkampfregele

Jugendklasse U18 sowie der Jugendklasse U14 ausgetragen.

Generelle Startvoraussetzung für alle Mannschaften ist die Ausrichtung eines Ranglistenturniers oder einer Verbandsveranstaltung (z. B. Einzel-, Paarmeisterschaft oder Championat) während der laufenden oder in einer der beiden vorangegangenen Saisons durch den nennenden Verein.

C.1.1. Startberechtigt in der offenen Klasse sind die ersten 18 Mannschaften der Rangliste der offenen Klasse und zwar die Teams auf Rang 1-6 für das A-Finale, auf Rang 7-12 für das B-Finale und auf Rang 13-18 für das C-Finale.

C.1.2. Startberechtigt in der Jugendklasse U18 sind die ersten 12 Mannschaften der Rangliste der Jugendklasse U18 und zwar die Teams auf Rang 1-6 für das A-Finale, auf Rang 7-12 für das B-Finale.

C.1.3. Startberechtigt in der Jugendklasse U14 sind die ersten 6 Mannschaften der Rangliste der Jugendklasse U14.

C.1.4. Sollte eine Mannschaft für mehrere Klassen startberechtigt sein, muss sie sich spätestens am Tag nach dem letzten Ranglistenturnier für eine Klasse entscheiden.

C.2. Eine Mannschaft, die entweder nicht bis zum Nennungsschluss genannt oder das Nenngeld nicht bezahlt hat, hat ihre Startberechtigung verloren. Die nächstplatzierte Mannschaft rückt in diesem Fall nach. Bei Ausfall weiterer Mannschaften rücken die nächstplatzierten Mannschaften nach. Ebenso ist ein Aufrücken in ein höheres Finale möglich, wenn eine

H. Nationale Wettkampfregeln

der dort startberechtigten Mannschaften nicht bis zum Nennungsschluss genannt oder das Nenngeld nicht gezahlt hat.

Anmerkung: Auch wer bei Nennungsschluss die Qualifikation noch nicht geschafft hat, muss rechtzeitig nennen und sein Nenngeld bezahlen. Wer genannt hat, jedoch von anderen Mannschaften bis zum Nennungsschluss noch von einem zur Championshipsteilnahme berechtigenden Ranglistenplatz verdrängt wird, erhält das gezahlte Nenngeld zurück.

C.3. Anzahl der teilnehmenden Mannschaften.

C.3.1. Haben in der offenen Klasse weniger als 15 Mannschaften genannt, fällt das C-Finale aus.

C.3.2. Haben in der offenen Klasse oder in der U18 weniger als 9 Mannschaften genannt, fällt das B-Finale aus.

C.3.3. Haben weniger als 3 Mannschaften in einer der drei Klassen genannt, fällt das A-Finale aus.

C.4. In allen Klassen werden je vier Läufe geritten. Die Zahl der Spiele in den A-Finals der offenen Klasse und der U18 beträgt 10 je Lauf, in den B-Finals der offenen Klasse und der U18 beträgt 9 und im C-Finale der offenen Klasse, sowie dem A-Finale der U14 8 Spiele.

C.5. Die Punktwertung ist fortlaufend. Die Gewinner der A-Finals sind Deutsche Mounted Games Championships Sieger.

D. Startberechtigung

D.1. Die erste Teilnahme eines Reiters an einem Ranglistenturnier in der laufenden Saison bestimmt seine Vereinszugehörigkeit.

D.2. Das Ausleihen eines vierten oder fünften Reiters von einem anderen Verein ist unzulässig.

Anmerkung: Natürlich ist es weiter zulässig, ein Team, das auf einem RLT verletzungsbedingte Ausfälle hinnehmen muss, durch Reiter / Pferde eines anderen Vereins zu ersetzen; jedoch reitet ab diesem Zeitpunkt die Mannschaft nur außer Konkurrenz.

D.3. Auf dem Deutschen Mounted-Games-Championat darf ein Verein nur Reiter einsetzen, die in der laufenden Saison für ihn gestartet sind. Startberechtigt auf dem Championat sind nur Reiter im Besitz des Reitabzeichens Klasse 8 (FN) oder eines höherwertigen Abzeichens

D.4. Bei den als „Zwei-Tages-Turnier“ genehmigten Ranglistenturnieren hat jede Mannschaft die Möglichkeit ein 6. Reiter-/Pferd-Paar zu nennen (auf der Starterliste angeben). Jedes Reiter-/Pferd-Paar kann nur für eine Mannschaft genannt werden. Dieses 6. Reiter-/Pferd-Paar kann zu jedem Zeitpunkt eingetauscht werden. Und zwar gegen ein, den Regeln entsprechendes Reiter-/Pferd-Paar. Ein weiterer Tausch ist nicht möglich.

Der Wechsel muss vorher dem verantwortlichen Hauptschiedsrichter gemeldet werden.

J. AUßERHALB DER PUNKTEWERTUNG

Wertung der Teams, die nicht um Ranglistenpunkte reiten

2. Nationalteams:

Nationalteams starten an einem Turnier, um für die anstehenden internationalen Wettbewerbe vorbereitet zu sein. Hier sind Reiter in einem Team, die unterschiedlichen Vereinen angehören. Sie bekommen in den Qualifikationsläufen Punkte, wechseln die Bahnen und reiten das entsprechend erreichte Finale mit. Für die maximale Punktzahl, die der Turniersieger erhält, werden sie mitgezählt. Sie bekommen jedoch selbst keine Ranglistenpunkte.

3. Trainingsteams:

Einem Trainingsteam gehören Reiter an, die an einem Turnier teilnehmen wollen, jedoch nicht der ausgeschriebenen Altersklasse angehören (Nationale Wettkampfbregeln B.1.), da sie zum Beispiel neue Ponys an den Turniersport heranzuführen wollen. Diese Teams reiten grundsätzlich auf einer Bahn am Rand der Arena und wechseln die Bahn nicht. Sie bekommen das ganze Turnier über keine Punkte und werden somit ins letzte Finale gesetzt. Sollten später in einem Finale sich nur solche Teams sammeln, können diese dann den Sieg dieses Finales mit Punkten ausreiten. Diese Teams werden für

K. Die Offiziellen

die maximale Punktzahl des Turniers nicht mitgezählt. Selbstverständlich können sich auch Teams, die theoretisch der Altersklasse entsprechen als Trainingsteams nennen, um punktefrei zu reiten. Zum Beispiel OK Teams

4. a.K.-Teams

(außer Konkurrenz): Teams, die an einem Turnier teilnehmen, bei dem sie laut Ausschreibung in die Altersklasse passen, jedoch folgende Punkte nicht erfüllen werden als a.K.-Team gewertet:

- Ausleihen eines vierten oder fünften Reiters aus einem anderen Verein
- Zusammenschluss mehrerer Reiter aus unterschiedlichen Vereinen.
- Teams von Vereinen, die nicht Mitglied des Verbandes sind.

Die a.K.-Teams werden im Turnierverlauf genauso gewertet, wie Teams, die für Ranglistenpunkte starten. Sie sammeln während der Qualifikationsläufe Punkte, wechseln die Bahnen und reiten das erreichte Finale mit. Sie werden für die maximale Punktzahl des Turniers mitgezählt.

Bei der Nennung ist anzugeben, in welche Kategorie ein Team gehört. Dies ist auf dem Nennformular direkt anzukreuzen. Es obliegt den Veranstaltern zu entscheiden, ob auf dem Turnier Teams zugelassen sind, die nicht für die Rangliste reiten.

K. DIE OFFIZIELLEN

1. Vorsitzender

Volker Baasch

vorsitzender1@vrmgd.de

2. Vorsitzende

Denise Oetjen

vorsitzender2@vrmgd.de

Geschäftsführer in

Judith Moormann

geschaeftsfuehrer@vrmgd.de

Sportwart

Mats Hensel

sportwart@vrmgd.de

Regelwart

Ove Lück

regelwart@vrmgd.de

Webseite

www.mounted-games.de

Kontakt

info@vrmgd.de