

2026

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,
statt Hauptschiedsrichter von HSR. Der Schieds-
richterausschuss wird mit SRA abgekürzt.

Stand: 6.April 2026
Version:6.1 vom 06.04.2026 ©Janina Hinrichs

www.mounted-games.de

INHALTSVERZEICHNIS

A	Allgemeine Bestimmungen für die Wettkampfororganisation	8
1.	Die Mannschaft	8
2.	Impfschutz & Gewicht	8
3.	Das Sattel- und Zaumzeug	10
4.	Die Kleidung	10
5.	Der Hauptschiedsrichter (HSR)	10
6.	Einsprüche	10
7.	Die Offiziellen	11
8.	Das Kappenband	11
9.	Sporen und Gerte	11
10.	Die Punktwertung	12
11.	Schlechtes/unsportliches Benehmen	12
12.	Rote und Gelbe Karten	12
13.	Umgang mit dem Pony	13
14.	Aufputzmittel	13
15.	Der Einsatz von Kameras	13
16.	Geführtes Reiten	13
B	Nationale Wettkampfbregeln	14
1.	Turnierteilnahme und Vereinszugehörigkeit	14
2.	Ranglistenregeln	14
3.	Ranglistenturniere	15
4.	Siegerehrung	17
5.	Teams außerhalb der Punktwertung	17
6.	Deutsche Meisterschaften/Championat	18
C	Allgemeine Spielregeln	20
1.	Spielfeldmarkierungen und Arenaverhaltensregeln	20
2.	Arenaplan	21
3.	Aufstellen der Geräte	22
4.	Defekte Spielgeräte	22
5.	Umgang mit den Geräten und „echter Versuch“	22
6.	Fehlerkorrektur	22
7.	Außer Position geratene Gegenstände	23
7.5.	Umgestoßene Geräte	23
7.6.	Das unerlaubte Hantieren an Geräten	23
7.7.	Die Übergabe	23
7.8.	Hilfestellung	24
7.9.	Stürze / freilaufende Ponys	24
7.10.	Der Kontakt mit dem Pony	24
7.11.	Die Behinderung	24
7.12.	Eliminierung	25
7.13.	Slalomstangen	25
7.14.	Verletzungsbedingter Spielabbruch	25
7.15.	Wettereinfluss	25
7.16.	Verlassen der Arena	26
7.17.	Der Start	26
7.18.	Das Finish	26
D	Übersicht der Spiele	28
E	Mannschaftsspielregeln	29

1.	Agility Aces (Flinke Füße)	29
2.	Association Race (Hochstaplerspiel).....	29
3.	Ball and Cone (Ball und Kegel).....	30
4.	Bang-a-Balloon (Luftballonstechen)	30
5.	Bank Race.....	31
6.	Bottle Exchange (Flaschentausch)	31
7.	Bottle Shuttle (Flaschenpendel)	31
8.	Bottle Swap (Flasche & Tonne)	32
9.	Carton Race (Kartonrennen)	32
10.	Flag Fliers (Flaggenrennen).....	32
11.	Founder's Race (Gründerrennen)	33
12.	Four Flag (Vierflaggenrennen).....	33
13.	Four Flag Runners	33
14.	HiLo (Hoch und Tief).....	34
15.	Hoopla	34
16.	Hug-a-Mug (Becherspiel).....	34
17.	Hula Hoop	35
18.	Jousting.....	35
19.	Litter Lifters (Abfall sammeln)	36
20.	Litter Scoop	36
21.	Mug Changes (Becher Wechsel)	37
22.	Mug Shuffle (Becher versetzen)	37
23.	Pony Express	37
24.	Pony Pairs (Ponypaare)	38
25.	Ride and Lead (Reiten und Führen)	38
26.	Run and Ride (Laufen und Reiten).....	39
27.	Socks and Buckets (Socken in den Eimer).....	39
28.	Speed Weavers (Slalom)	39
29.	Sword Lancers (Ringe stechen).....	40
30.	Three-legged Sack (Dreibeinrennen).....	40
31.	Three Mug (Dreibecherrennen)	40
32.	Tool Box Scramble (Werkzeugkastenrennen)	41
33.	Two Flag (Zweiflaggenrennen)	41
34.	Windsor Castle	41
F Einzelspielregeln		43
1.	Agility Aces (Flinke Füße).....	43
2.	Association Race (Hochstaplerspiel).....	43
3.	Ball and Cone (Ball und Kegel).....	44
4.	Bank Race.....	44
5.	Bottle Exchange (Flaschentausch)	44
6.	Ball Swap.....	45
7.	Bottle Shuttle (Flaschenpendel)	45
8.	Bottle Swap.....	45
9.	Carton Race (Kartonrennen)	45
10.	Flag Fliers (Flaggenrennen).....	46
11.	HiLo (Hoch und Tief).....	46
12.	Hoopla	46
13.	Hula Hoop	47
14.	Hug-a-Mug (Becherspiel).....	47
15.	Litter Lifters (Abfall sammeln)	47
16.	Litter Scoop	47
17.	Moat and Castle (Burggraben und Burg)	48

18.	Mug Changes (Becher Wechsel)	48
19.	Mug Shuffle (Becher versetzen)	49
20.	Run and Ride (Laufen und Reiten).....	49
21.	Socks and Buckets (Socken in den Eimer).....	49
22.	Speed Weavers (Slalom)	49
23.	Sword Lancers (Ringstechen)	50
24.	Three Mug (Dreibecherrennen)	50
25.	Three Pot Flag Race (Drei Pötte Flaggenrennen)	50
26.	Tool Box Scramble (Werkzeugkastenrennen)	51
27.	Triple Flag (Dreiflaggenrennen).....	51
28.	Two Flag (Zweiflaggenrennen)	51
29.	Victoria Cross (Müllerrennen)	52
G Paarspielregeln		53
1.	Agility Aces (Flinke Füße)	53
2.	Association Race (Hochstaplerspiel).....	53
3.	Ball and Cone (Ball und Kegel).....	54
4.	Bang-a-Balloon (Luftballonstechen)	54
5.	Bank Race.....	55
6.	Bottle Exchange (Flaschentausch)	55
7.	Bottle Shuttle (Flaschenpendel)	56
8.	Bottle Swap.....	56
9.	Carton Race (Kartonrennen)	56
10.	Flag Fliers (Flaggenrennen).....	57
11.	Founder's Race (Gründerrennen).....	57
12.	Four Flag (Vierflaggenrennen).....	57
13.	Four Flag Runners	58
14.	HiLo (Hoch und Tief).....	58
15.	Hoopla	59
16.	Hug-a-Mug (Becherspiel).....	59
17.	Hula Hoop	59
18.	Litter Lifters (Abfall sammeln)	60
19.	Litter Scoop	60
20.	Mug Changes (Becher Wechsel)	61
21.	Mug Shuffle (Becher versetzen)	61
22.	Pony Pairs (Ponypaare)	61
23.	Run and Ride (Laufen und Reiten).....	62
24.	Socks and Buckets (Socken in den Eimer).....	62
25.	Speed Weavers (Slalom)	62
26.	Sword Lancers (Ringstechen)	63
27.	Three-legged Sack (Dreibeinrennen)	63
28.	Three Mug (Dreibecherrennen)	63
29.	Tool Box Scramble (Werkzeugkastenrennen)	64
30.	Two Flag (Zweiflaggenrennen)	64
31.	Windsor Castle	64
H Regeln für kurze Arenen.....		66
1.	Agility Aces (Flinke Füße) wird derzeit nicht gespielt!	66
2.	Association Race (Hochstaplerspiel).....	66
3.	Ball and Cone (Ball und Kegel).....	67
4.	Bang-a-Balloon (Luftballonstechen)	67
5.	Bank Race.....	68
6.	Bottle Exchange (Flaschentausch)	68

7.	Bottle Shuttle (Flaschenpendel)	69
8.	Bottle Swap (Flasche & Tonne).....	69
9.	Carton Race (Kartonrennen)	69
10.	Flag Fliers (Flaggenrennen).....	69
11.	Founder's Race (Gründerrennen).....	70
12.	Four Flag (Vierflaggenrennen).....	70
13.	Four Flag Runners	71
14.	HiLo (Hoch und Tief).....	71
15.	Hoopla	71
16.	Hug-a-Mug (Becherspiel).....	72
17.	Hula Hoop	72
18.	Jousting wird derzeit nicht gespielt	72
19.	Litter Lifters (Abfall sammeln)	73
20.	Litter Scoop	73
21.	Mug Changes (Becher Wechsel)	74
22.	Mug Shuffle (Becher versetzen)	74
23.	Pony Express	75
24.	Pony Pairs (Ponypaare)wird derzeit nicht gespielt	75
25.	Ride and Lead (Reiten und Führen)	75
26.	Run and Ride (Laufen und Reiten).....	76
27.	Socks and Buckets (Socken in den Eimer).....	76
28.	Speed Weavers (Slalom)	76
29.	Sword Lancers (Ringe stechen).....	77
30.	Three-legged Sack (Dreibeinrennen)	77
31.	Three Mug (Dreibecherrennen)	78
32.	Tool Box Scramble (Werkzeugkastenrennen)	78
33.	Two Flag (Zweiflaggenrennen)	78
34.	Windsor Castle	79
I Spielgerätebedarf.....		80
1.	Bank Race Scheck	80
2.	Bank Race Zahlen	80
3.	Bank Race Zahlen Halter	80
4.	Becher	80
5.	Briefe	80
6.	Buchstaben Gründerrennen.....	80
7.	Dreibeinsack	80
8.	Eimer	80
9.	Flaggen.....	81
10.	Flaschen	81
11.	Flinke Füße Eimer	81
12.	Gummiringe (Hoopla)	81
13.	HiLo Ständer.....	81
14.	Hochstapler	81
15.	Joustingbrett	82
16.	Joustinglanze.....	82
17.	Kartons/Litter.....	82
18.	Kegel	82
19.	Litter-Stab	82
20.	Luftballonbrett.....	83
21.	Luftballonpieker	83
22.	Luftballons	83
23.	Müllerkissen.....	83

24.	Postsack	83
25.	Reifen.....	83
26.	Ringe (Ringe stechen).....	83
27.	Schwert (Ringedegen)	83
28.	Seil	84
29.	Slalomstangen.....	84
30.	Socken.....	84
31.	Staffelstab	84
32.	Tennisbälle	84
33.	Tonnen.....	84
34.	Vier-(Drei)-Flaggenhalter.....	84
35.	Werkzeuge	85
36.	Werkzeugkasten	85
37.	Windsor Reichsapfel	85
38.	Windsor Turm	85
<i>J</i>	<i>Gerätebedarf der einzelnen Spiele</i>	<i>86</i>
<i>K</i>	<i>VRMGD Deutschland.....</i>	<i>88</i>
<i>L</i>	<i>Nachträge/ Anhang.....</i>	<i>89</i>

A ALLGEMEINE BESTIMMUNGEN FÜR DIE WETTKAMPFORGANISATION

1. Die Mannschaft

Die Mannschaft besteht in der U17 und OK aus mindestens vier Reitern und Ponys und höchstens fünf Reitern und Ponys, von denen jeweils vier in den einzelnen Spielen starten. In der U12 und in der Einsteigerklasse besteht ein Team aus mindestens zwei Reitern und Ponys und höchstens aus drei Reitern und Ponys. Eine Mannschaft muss zu Beginn immer ein startfähiges Team für die jeweilige Klasse sein. Abweichungen hiervon sind nur mit Genehmigung der richtenden HSR als Sondererlaubnis zulässig. Wenn ein Wettbewerb begonnen hat, dürfen Reiter und Ponys nicht mehr ersetzt werden. Zu jeder Zeit, in jeder Prüfung, muss die Reiter Pony Kombination den Regeln des VRMGD entsprechen.

Bei den als „Zwei-Tages-Turnier“ genehmigten Ranglistenturnieren hat jede Mannschaft (U17 oder OK) die Möglichkeit ein 6. Reiter-/Pony Paar vor Turnierbeginn auf der Starterliste zu nennen. Dieses 6. Reiter-/Pony-Paar kann zu jedem Zeitpunkt eingewechselt werden. Und zwar gegen ein, den Regeln entsprechendes Reiter-/Pony-Paar. Ein weiterer Tausch/Wechsel ist nicht möglich.

Der Wechsel **muss vorher** dem verantwortlichen HSR gemeldet werden und erklärt werden, gegen welches Reiter-/Pony-Paar getauscht wird.

Das 6. Reiter/Pony Paar darf für mehr als eine Mannschaft desselben Vereins genannt werden, aber nur für ein Team eingewechselt werden.

Es ist nicht erlaubt mehr als drei Reiter (U12) oder fünf Reiter (U17/OK Ein-Tages-Turnier) bzw. sechs Reiter (U17/OK Zwei-Tages-Turnier) einzusetzen.

Weitere Regeln zur Unterteilung der Altersklassen sind im Abschnitt B Nationale Wettkampfregele zu finden.

Bemerkung: Wenn eine Mannschaft mit fünf (U12 drei) Reitern und Ponys starten will und dies dem HSR 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 bei Ein-Tages-Turnieren verboten.

2. Impfschutz & Gewicht

Es sind nur Ponys mit Equidenpass und ausreichendem Impfschutz laut LPO-Durchführungsbestimmungen §66.1.7 zugelassen.

Die Größe des Pferdes/Ponys muss durch eine Eintragung im Equidenpass oder Messbescheinigung nachgewiesen werden.

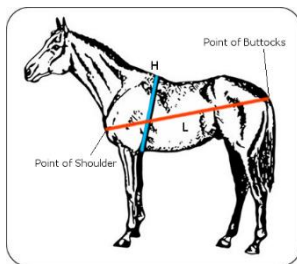
Die folgenden Gewichtsbeschränkungen gelten für den Reiter in voller Mounted Games Ausrüstung, jedoch ohne Sattel (Pony-/Pferdegröße laut LPO):

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	Ermittlung des Maximalgewichts über folgende Formel:

$$\text{Maximalgewicht Reiter} = \frac{\text{Brustumfang}^2 \cdot \text{Körperlänge}}{11877,4}$$

Alle Pferde über 148 cm müssen mindestens einmal pro Saison durch die HSR zur Bestimmung des maximal tragbaren Reitergewichts vermessen werden.

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



Das Pferd/Pony muss zuerst im Stand gerade ausgerichtet werden, dann wird der Brustumfang (H) mit einem Maßband gemessen, welches eng um das Pony herum verläuft. Es liegt an der Basis des Widerristes und so nah wie möglich an den Vorderbeinen. Als nächstes wird die Länge von der Bugspitze bis zum Sitzbeinhöcker (L) gemessen.

Es ist zu beachten, dass ein Pony, was mehr oder weniger als sein Idealgewicht wiegt, weniger Gewicht tragen kann, wie eines mit optimalem Gewicht. Bei einem gerade stehenden Pony mit idealem Gewicht, sind seine Rippen leicht zu spüren, aber nicht zu sehen. Ein Reiter kann als ungeeignet für sein Pony angesehen werden, wenn die Achselhöhle des Reiters beim Stehen neben dem Pony mehr als 10 cm über dem Widerrist des Ponys liegt. Auch diese Aspekte werden zur Beurteilung der Reiter/Pony-Kombination durch die HSR herangezogen.

Bei Verstoß gegen die gültigen Impfbestimmungen ist das Pony und bei Verstoß gegen die Gewichtsbeschränkungen ist die entsprechende Reiter-Pony-Kombination von der Turnierteilnahme ausgeschlossen. 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 Gewichtsbeschränkung 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 Trainer strikt darauf zu achten, dass die Größe und das Gewicht des Reiters in einem angemessenen Verhältnis zur Größe des Ponys steht. Hält der HSR diese Proportionen für nicht eingehalten, kann er den betreffenden Reiter vom Wettbewerb ausschließen.

Ebenfalls kann der HSR ein Pony-Reiter-Paar vom Wettbewerb ausschließen, wenn er es den Anforderungen des Wettbewerbs für nicht gewachsen hält, insbesondere, wenn eine Gefährdung für das Paar selbst oder Dritte besteht.

3. Das Sattel- und Zaumzeug

Vorgeschrieben ist ein Sattel ohne Horn aus Leder oder Kunststoff mit Sattelbaum (K-Ponys können auch mit einem baumlosen Sattel geritten werden) und einer Sturzfeder bei der Bügelaufhängung sowie Bügelriemen und Bügeln (vgl. § 70A I LPO). Sicherheitssteigbügel sind erlaubt (nur in der U12 auch mit Durchrutschschutz). 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 Zäumungen und Gebisse ergeben sich aus § 70B I LPO nebst zugehörigen Anlagen.

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

Probeweise dürfen Reiter über 18 Jahren in der Saison 2026 in der offenen Klasse auch mit einem Sidepull (siehe L Nachträge/Anhang) reiten. Die HSR behalten sich vor jederzeit den Wechsel der Zäumung aus Sicherheitsgründen auf ein Reithalter mit Gebiss zu verlangen.

Andere gebisslose Zäumungen oder sog. Halsringreiten sind nicht zugelassen. Gleitendes Ringmartingal, Zügel und Halsriemen zum Aufspringen oder Herunterlehnen aus geeignetem, reißfestem Material sind erlaubt. Stoßzügel, Ausbinde und ähnliche weitere 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 HSR frei, das Sattel- und Zaumzeug jederzeit zu inspizieren. Seine Entscheidung bezüglich der Zulässigkeit der Ausrüstung ist endgültig.

Bemerkung: So genannte Sicherheitssteigbügel sind kein Ersatz für Sturzfedern.

4. Die Kleidung

Aus Sicherheitsgründen trägt der Reiter eine zum Reiten geeignete, lange Reithose und Sporttrikot (nicht bauchfrei) sowie knöchelhohe Stiefeletten mit festem Schaft, Absatz und geeigneter Sohle. Der Reithelm, muss ständig getragen werden und ordentlich verschnallt sein. Der Reithelm muss der in der LPO beschriebenen 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, Piercings, lange künstliche Fingernägel o.ä. ist vor Spielbeginn abzunehmen; ist dies nicht möglich, ist er abzudecken. Kaugummis oder ähnliches sind herauszunehmen.

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

Bemerkung: Die HSR 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.

5. Der Hauptschiedsrichter (HSR)

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

6. Einsprüche

Einsprüche sind an die Turnierleitung oder den HSR zu richten und werden von diesem nur vor Beginn eines Wettkampfs zugelassen. Sie können nur durch den Trainer erhoben werden. Widersprüche gegen Schiedsrichterentscheidungen sind nicht

zulässig.

Sollte einem HSR unsportliches Verhalten vorgeworfen werden, ist umgehend eine schriftliche Protestnote an den Vorsitz der HSR zu schreiben. Dieser beruft binnen 14 Tagen nach Eingang den SRA ein, der über die Situation entscheidet. Über diese Sitzung ist Protokoll zu führen.

7. Die Offiziellen

- 7.1. Nach dem Beginn eines Wettbewerbs dürfen sich außer den Teilnehmern nur Offizielle auf dem Spielfeld aufhalten. Diese sind der Leiter des Turniers, HSR, Linienrichter, Ergebnisschreiber, 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.
- 7.2. Das Tragen von festem Schuhwerk sowie angemessener Kleidung ist für Offizielle Pflicht.
- 7.3. Die Sanitäter betreten nach Aufforderung des HSR das Spielfeld. Die zentrale Organisation eines Sondereinsatzes steht unter der Leitung des HSR in Absprache mit den Sanitätern und der Turnierleitung.
- 7.4. Trainer sollten die Teamzugehörigkeit erkenntlich machende Kleidung tragen. 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.*
- 7.5. Der Trainer einer Mannschaft muss mindestens im Besitz eines „Basispasses“, eines „Pferdeführerschein Umgang“ oder einer gleich- oder höherwertigen Qualifikation sein. Auf Verlangen des Turnierleiters oder der HSR ist ein Nachweis vorzulegen. Langjährige Trainer genießen Bestandsschutz, über die Befreiung entscheidet der Schiedsrichterausschuss (SRA).
- 7.6. Linienrichter müssen mindestens 16 Jahre alt sein und mindestens ein Linienrichterseminar besucht haben. Linienrichter sollten vor Antritt angeben für welches Team, Paar oder welchen Reiter die Aufgabe erfüllt wird. Die Linienrichter können von den HSR bestimmt werden.

8. 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, weiß oder eine zur Kappe auffällige Farbe sein.

Der Verlust des Kappenüberzuges bei der Paarmeisterschaft und Einzelmeisterschaft muss nicht korrigiert werden.

Bemerkung: Die HSR weisen 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 HSR das Kappenband nicht ausreichend erkennen kann.

9. Sporen und Gerte

Die Benutzung von Sporen und Gerte ist auf dem gesamten Turnierrgelände 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.

10. Die Punktwertung

In jedem Lauf bekommt die siegende Mannschaft so viele Punkte, wie Mannschaften in dem Lauf 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 Lauf/Läufen 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.

11. 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 (Vergabe einer Roten Karte). Verbale Entgleisungen eines Reiters während eines Spiels haben ebenfalls die Disqualifikation der Mannschaft zur Folge (Die Vergabe einer roten Karte). Auch das Wegwerfen im Zorn von Geräten wird wie oben als Unsportlichkeit betrachtet, und zur Vergabe einer gelben Karte führen. In der Arena ist Rauchen und der Genuss alkoholischer Getränke strikt untersagt. Grob unsportliches Verhalten kann der HSR durch Vergabe einer roten Karte mit einem Ausschluss des betreffenden Reiters/Trainers/Teams vom laufenden Wettbewerb ahnden. Darüber hinaus kann auf Antrag des verantwortlichen HSR eine besonders schwerwiegende grobe Unsportlichkeit durch mehrheitliche Entscheidung der Mitglieder des Vorstandes und des SRA 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 Championatsteilnahme) 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 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 HSR geahndet werden, und zwar mit Verlust der Platzierung und damit zugleich mit Verlust der ansonsten durch das Turnier errungenen Ranglistenpunkte.

12. Rote und Gelbe Karten

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

Jeder Reiter, Trainer oder anderes Mitglied eines Teams, eines Paares oder eines Einzelspielers, der teilnimmt und innerhalb desselben Laufs zwei gelbe Karten gezeigt bekommt, erhält einen Punkteabzug für seine Teilnahme, der der Anzahl der Punkte entspricht, die für einen 1. Platz in einem Lauf in diesem Lauf vergeben werden.

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 HSR diesem Reiter oder Trainer eine Rote Karte.

Jeder Reiter oder Trainer, 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 und ist für den Wettkampf von dem Turnier ausgeschlossen.**

Gelbe oder roten Karten sind jeweils von Championat zu Championat gültig. Erhält ein Reiter während dieses Zeitraums fünf gelbe Karten, wird mit der Verhängung der fünften gelben Karte automatisch eine rote Karte ausgesprochen.

Was eine Verfehlung darstellt, liegt im Ermessen des HSR. Es umfasst, ist aber nicht beschränkt auf: Missbrauch von Ausrüstung, Verwendung von Schimpfwörtern oder missbräuchliches / unangemessenes Verhalten.

13. Umgang mit dem Pony

Der Umgang mit dem Pony muss zu jeder Zeit auf dem gesamten Turniergelände (Arena, Abreiteplätze, Paddockbereich) artgerecht und ponyschonend sein. Bei Miss-handlung eines Ponys kann der HSR 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.
- schlechtsitzende oder unerlaubte Ausrüstung verwendet wird.

14. 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>

15. 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 HSR. Die Auswertung privater Videoaufnahmen ist unzulässig.

16. Geführtes Reiten

Das Führen eines Ponys erfolgt an der Trense mit einem Strick mit Karabiner. Eine Longierbrille ist unzulässig.

Der Führende muss mindestens 16 Jahre alt sein und im Besitz eines Basispasses / Pferdeführerschein Umgang sein.

Der Ponyführer soll möglichst eine Kappe und Handschuhe tragen. Pro Team sind maximal 2 Personen in der Bahn erlaubt. (Führer-Trainer oder 2 Führer).

B NATIONALE WETTKAMPFREGELE

1. Turnierteilnahme und Vereinszugehörigkeit

- 1.1. Ein Reiter darf in der Saison 2026 an zwei Wettbewerben pro Tag teilnehmen, dabei muss einer der Wettbewerbe die Einsteigerklasse oder der Einsteiger-Jungpferdewettbewerb sein. *Bemerkung: Es ist möglich, dass ein Reiter an einem Tag für die Rangliste reitet und am zweiten Tag in einem Team außerhalb der Rangliste. Die Tage sind variabel. Der Wechsel muss vorher beim HSR angezeigt werden.*
- 1.2. Ein Pony darf nur für einen Wettbewerb pro Tag eingesetzt werden.
- 1.3. Die Starterliste kann bis zum ersten Einreiten eines Teams/Paars oder Einzelreiters auf einem offiziellen VRMGD Turnier in die Arena geändert werden.
- 1.4. Die erste Teilnahme eines Reiters an einem Ranglistenturnier in der laufenden Saison bestimmt seine Vereinszugehörigkeit. *Anmerkung: Durch das Einreiten in die Arena ist die Vereinszugehörigkeit für die Saison unwiderruflich festgelegt." s.a. LPO §49 Seite 49.*
- 1.5. Ein Wechsel des Vereins innerhalb der laufenden Saison ist möglich, wenn sich das Team nach den ersten 2 Turnieren (1x 2-Tages-Turnier oder 2 Ein-Tages-Turniere) auflöst. Dazu muss eine schriftlicher Bestätigung der Auflösung der Mannschaft aller gestarteten Reiter und des Vereinsvorstands, des Vereins für den gestartet worden war, dem Regelwart vor dem nächsten Turnier vorgelegt werden. Eine Starterlaubnis wird erst nach schriftlicher Bestätigung durch den SRA erteilt. Eine Championships-Teilnahme dieses Reiters für den neuen Verein ist nur dann möglich, wenn dieser Reiter für den neuen Verein vier Ranglisten-Turniere (oder 2 2-Tages-Turniere) gestartet ist.
- 1.6. 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 / Pony eines anderen Vereins zu ersetzen; jedoch reitet ab diesem Zeitpunkt die Mannschaft nur außer Konkurrenz.*

2. Ranglistenregeln

- 2.1. Es gibt getrennte Ranglisten für die offene Klasse (ohne Beschränkung), sowie die Klassen U17 und U12. Bezugszeitraum ist der Zeitraum zwischen den jeweiligen jährlich ausgetragenen Championaten.
- 2.2. Die Mitglieder einer Mannschaft, die in der U17 startet, dürfen im laufenden Kalenderjahr nicht älter als 17 Jahre werden. Die Mitglieder einer Mannschaft, die in der U12 startet, dürfen im laufenden Kalenderjahr nicht älter als 12 Jahre werden. In der offenen Klasse gibt es keine Altersbeschränkung.
- 2.3. Die Punktzahl für ein Ranglistenturnier 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

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.

- 2.4. Die Mindest-Höchstpunktzahl an zu erreichenden Ranglistenpunkten für ein Turnier ist die auf-/abgerundete durchschnittliche Zahl der teilnehmenden Mannschaften in der jeweiligen Klasse an Ranglistenturnieren des Vorjahres. Für die Saison 2026, werden folgende Mindestpunkte festgelegt:

OK – 18 Punkte

U17 – 8 Punkte

U12 – 8 Punkte

- 2.5. 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.
- 2.6. Die „Zwei-Tages-Turniere“ werden in der Rangliste als jeweils zwei einzelne Turniere gewertet, wobei sie doppelt gezählt werden.
- 2.7. 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 usw.

3. Ranglistenturniere

- 3.1. Es gelten nur solche Turniere als Ranglistenturniere,
- (1) die von Mitgliedsvereinen, dem Pferde Sport Verband oder vom VRMGD ausgeschrieben werden,
 - (2) für die alle Mitgliedsvereine startberechtigt sind,
 - (3) die nach den geltenden Regeln des VRMGD (Regelbuch), ausgetragen werden,
 - (4) auf denen wenigstens 2 Qualifikationsrunden mit möglichst 8 (U17: 6 und U12: 6 Spiele), mindestens jedoch 6 Spielen geritten werden sowie im A-Finale wenigstens 10 Spiele (U17 und U12: 8 Spiele), für das B-Finale 8 Spiele (U17 und U12: 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 HSR dies nach Rücksprache mit Veranstaltern und Trainern beschließen,
 - (5) wenn sie als „Zwei-Tages-Turnieren“ genehmigt worden sind, müssen an den beiden Tagen mindestens 2 Läufe (z.B. 3 Qualifikationsrunden und 1 Finale oder 2 Qualifikationsrunden und 2 Finalrunden) mit möglichst 10 (U12: 8), mindestens jedoch 8 Spielen (U12: 6) gespielt werden sowie im A-Finale wenigstens 10 Spiele (U12: 8 Spiele), für das B-Finale 8 Spiele (U12: 6 Spiele) sowie im C-Finale und nachfolgenden Finals 6 Spiele.

Sollte es bei dem Turnier auf Grund geringer Teilnehmeranzahl nur einen Lauf („Finallauf“) geben, sollten in der OK und U17 mindestens 32 Spiele

gleichmäßig auf vier Finalläufe verteilt gespielt werden. In der OK und U17 ist die minimale Spieleanzahl pro Lauf 8.

Für die U12 sollten mindestens 24 Spiele verteilt auf vier Finalläufe gespielt werden, mit einer minimalen Spieleanzahl von 6 Spielen pro Finallauf.

Für alle "Zwei-Tages-Turniere" gilt, dass pro Turniertag in einer Altersklasse maximal 24 Spiele gespielt werden dürfen.

Sollten äußere Umstände (z.B. Wetter, Dunkelheit) es notwendig machen, diesen Ablauf zu kürzen, kann der HSR dies nach Rücksprache mit Veranstaltern und Trainern beschließen.

- (6) deren Termin mindestens zwei Monate vor der Veranstaltung dem Vorstand mitgeteilt und die vor der Veranstaltung vom Vorstand als Ranglistenturnier anerkannt wurden.
- 3.2. 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.
 - 3.3. 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.
 - 3.4. 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 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.
 - 3.5. Mannschaften von Vereinen, die nicht Mitglied des Verbandes sind, dürfen nur außer Konkurrenz starten.
 - 3.6. 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.*
 - 3.7. Der Turnierveranstalter bestimmt grundsätzlich bis spätestens zwei Monate vor dem Ranglistenturnier den HSR, jedoch innerhalb eines beim Schiedsrichterausschuss geführten Einsatzplanes. Zur Sicherung eines möglichst gleichmäßigen Einsatzes der HSR kann der (die) SRA – Vorsitzende den Veranstalter auffordern, einen anderen HSR zu benennen. Veranstalter, die mehr als 18 Nennungen erhalten, haben einen zweiten HSR zu benennen. *Anmerkung: Bei kleineren Turnieren (nicht mehr als drei Läufe pro Qualifikation in Jugendklasse und offener Klasse zusammen) kann auf den zweiten HSR verzichtet werden.*
 - 3.8. Bei der Auswahl der Spiele wird ein ausgewogenes Verhältnis von schnelligkeits- bzw. geschicklichkeitsbetonten- und Aufspringspielen (Relation 10:10:6) empfohlen nach der folgenden Einteilung (Spielenummer bezieht sich auf D. Übersicht der Spiele):
 - (a) Schnelligkeit: 4, 10, 11, 17, 19, 25, 30, 31 = 8 Spiele

(b) Geschicklichkeit: 2, 3, 5, 7, 8, 9, 13, 14, 15, 20, 21, 23, 24, 26, 27, 33, 37, 39 = 18 Spiele

(c) Aufspringen: 1, 12, 16, 18, 28, 29, 32, 35 = 8 Spiele

- 3.9. Die oberen Finale sind immer auf die maximale Bahnauslastung aufzufüllen, sodass im letzten Finale nicht weniger als 3 Teams/Reiter starten.

4. Siegerehrung

- 4.1. Die Siegerehrung ist Teil des Turniers. Es gelten für Reiter und Mannschaften dieselben Regeln wie für den eigentlichen Wettbewerb.
- 4.2. Abwesenheit von der Siegerehrung (soweit nicht vom HSR genehmigt) führt zum Ausschluss der Mannschaft und Aberkennung der Ranglistenpunkte für das Turnier.
- 4.3. Abweichungen von der Kleiderordnung, ungesattelte Ponys (soweit nicht vom HSR genehmigt), Alkoholkonsum etc. können die Disqualifikation der betroffenen Mannschaft nach sich ziehen.

5. Teams außerhalb der Punktwertung

Es gibt folgende Teams, die keine Ranglisten Punkte im laufenden Turnierbetrieb der Saison erreichen. Bei der Nennung ist anzugeben, in welche Kategorie ein Team gehört. Dies ist auf dem Nennformular direkt anzukreuzen. Es obliegt den Veranstaltern zu entscheiden, **welche Teams außerhalb der Ranglistenpunktwertung auf dem Turnier zugelassen sind:**

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.

Trainingsteams:

Einem Trainingsteam gehören Reiter an, die an einem Turnier teilnehmen wollen, jedoch nicht der ausgeschriebenen Altersklasse angehören, da sie zum Beispiel neue Ponys an den Turniersport heranführen 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 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.

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.

6. Deutsche Meisterschaften/Championat

- 6.1. Am Ende der Saison wird das Deutsche Mounted-Games-Championat der offenen Klasse und der Jugendklasse U17 sowie der Jugendklasse U12 ausgetragen.
- 6.2. Generelle Startvoraussetzung beim Championat 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. *Bemerkung: Neue Mitgliedsvereine oder neu aktive Vereine haben Übergangszeit von 2 Jahren. Als neu aktiver Verein gilt ein Verein, welcher für einen Zeitraum von 3 Jahren kein teilnehmendes Team auf einem Ranglistenturnier gehabt hat (Sowohl als gewertetes Team als auch ungewertetes (z.B. AK)).*
- 6.3. 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. *Bemerkung: Zur Teilnahme am Championat 2027 benötigen Reiter der U17 und offenen Klasse das RA 6 oder den Pferdeführerschein Reiten, vormals Reitpass.*
- 6.4. Die Qualifikation/Startberechtigung ergibt sich aus der Platzierung auf der Rangliste. Die besten 8 Ranglistenturniere der Saison werden hierfür gewertet.
- 6.5. 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.
- 6.6. Startberechtigt in der Jugendklasse U17 sind die ersten 12 Mannschaften der Rangliste der Jugendklasse U17, und zwar die Teams auf Rang 1-6 für das A-Finale, auf Rang 7-12 für das B-Finale.
- 6.7. Startberechtigt in der Jugendklasse U12 sind die ersten 6 Mannschaften der Rangliste der Jugendklasse U12.
- 6.8. Sollte eine Mannschaft für mehrere Klassen startberechtigt sein, muss sie sich spätestens am Tag nach dem letzten Ranglistenturnier für eine Klasse entscheiden.
- 6.9. 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 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 Championatsteilnahme berechtigenden Ranglistenplatz verdrängt wird, erhält das gezahlte Nenngeld zurück.*

- 6.10. Anzahl der teilnehmenden Mannschaften.
- Haben in der offenen Klasse weniger als 15 Mannschaften genannt, fällt das C-Finale aus.
 - Haben in der offenen Klasse oder in der U17 weniger als 9 Mannschaften genannt, fällt das B-Finale aus.
 - Haben weniger als 3 Mannschaften in einer der drei Klassen genannt, fällt das A-Finale aus.
- 6.11. In allen Klassen werden je vier Läufe geritten. Die Zahl der Spiele in den A-Finals der offenen Klasse und der U17 beträgt 10 je Lauf, in den B-Finals der offenen Klasse und der U17 beträgt 9 und im C-Finale der offenen Klasse, sowie dem A-Finale der U12 8 Spiele. Die Punktwertung ist fortlaufend. Die Gewinner der A-Finals sind Deutsche Mounted Games Championats Sieger.
- 6.12. Abweichend zu den Mannschaftsregeln erfolgt die Einteilung in Altersklassen bei Einzel- und Paarmeisterschaften in U12, U15, U18 und offene Klasse. **Für Einzelmeister- oder Paarmeisterschaften gilt, dass die Reiter der U18 im laufenden Kalenderjahr nicht älter als 18 Jahre werden und für die U15 nicht älter als 15 Jahre werden dürfen. Die Altersklassen Regelung für U12 und offene Klasse gilt wie für Mannschaften.**
- 6.13. Bei Einzelmeisterschaften und Paarmeisterschaften können ab einer Teilnehmeranzahl, die mindestens vier Läufe pro Qualifikationsrunde erfordert, ein Semifinale ausgeritten werden.
- 6.14. Spielpläne für nationale Meisterschaften werden vom SRA erstellt.

C 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 und Arenaverhaltensregeln

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 Arenaplan beschrieben (siehe 2. Arenaplan) markiert. Die Maße der Arena entsprechen denen in der Abbildung. Abweichungen sind von den Hauptschiedsrichtern zu genehmigen.

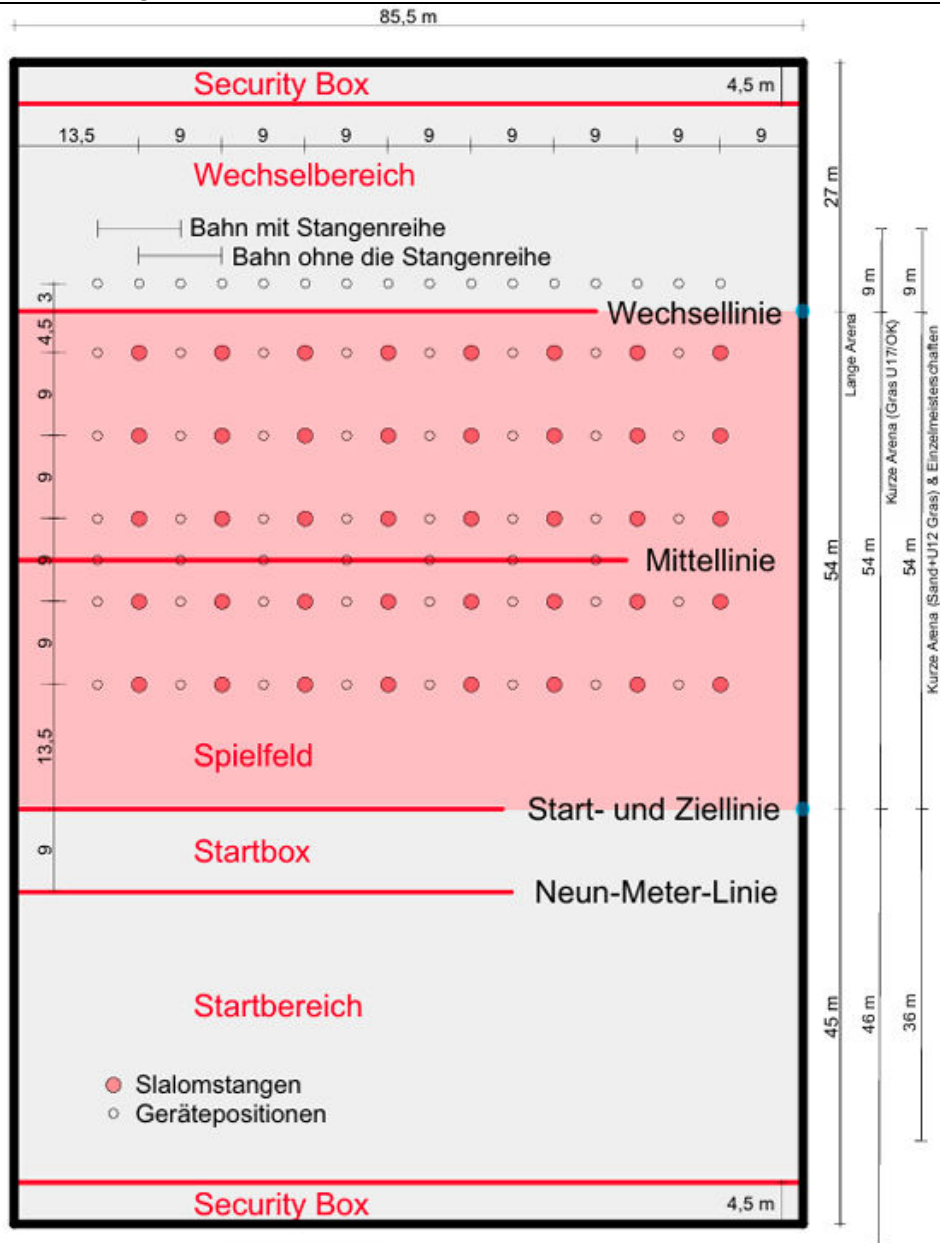
Jedes Ende der Start/Ziel- und der Wechsellinie kann mit Eckfahnen markiert werden. Die Markierungen für die Slalomstangen müssen einen Durchmesser von 15 cm haben, für die anderen Geräte 40 cm. Der HSR teilt vor Wettbewerbsbeginn mit, ob das Spielfeld wie oben beschrieben markiert wurde. Sollten Markierungen undeutlich oder verwischt sein, entscheidet der HSR, 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, dann muss das Gerät in Flucht mit der entsprechenden Stangenreihe oder den genutzten Geräten 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 laufenden Spiels die 9-m-Box betreten. Nach Abpfiff dürfen die Trainer liegengebliebene Spielgeräte aus der 9-m-Box sammeln.

Getränkehalterungen, andere Gegenstände oder Taschen u.ä. dürfen nicht im Startbereich auf dem Boden stehen. Wenn nötig kann der Trainer diese in der Hand halten. Handys sollten während des laufenden Spiels nicht genutzt werden.

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 ausläuft/bremst. Dieser Bereich muss nach dem Durchparieren sofort wieder verlassen werden. 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. Arenaplan



DIN A4 Hochformat | Maßstab 1:500

Folgende Mindestlänge ist für die Arena vorgeschrieben:

	Kurze Arena			Lange Arena	Einzelmeisterschaften
	Team			Team/ Paarmeisterschaften	
	OK	U17	U12	OK/U17/U12	
Sandarena	99 m	99 m	99 m*	126 m	99 m
Grasarena	109 m	109 m	99 m*	126 m	99 m

In Abstimmung mit den Hauptschiedsrichtern, kann die U12 auch auf der Einsteigerklasse Arena mit einer minimalen Länge von 70 m ausgetragen werden. Siehe Arenaplan www.vrmgd.de/mounted-games-ausprobieren.

Ausnahmen können von dem Hauptschiedsrichterteam zugelassen werden.

3. 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 HSR / Linienrichters, sicherzustellen, dass die Spielgeräte in identischer Art und Weise für alle Teams / Paare / Reiter aufgebaut werden. Der HSR kann ein Spiel abbrechen und wiederholen lassen, wenn festgestellt wird, dass auf einer Bahn Spielgeräte abweichend aufgebaut wurden. Bei Spielen (z.B. Flaggenrennen) mit einem Kegel können alle Geräte innerhalb eines Kegels, in jede beliebige Richtung zeigen, solange ein Ende des Gerätes den Boden innerhalb des Kegels berührt.

4. Defekte Spielgeräte

Reiter die Schäden vorsätzlich verursachen, werden eliminiert.

Schäden, die während der zweckbestimmten Verwendung von Geräten entstehen, sind nicht vom Reiter zu verantworten. (Keine Elimination) Schäden, die auf unsachgemäß konstruierte oder instand gehaltene (z.B. Materialermüdung) Schäden zurückzuführen sind, oder Geräte, die nicht für den Einsatzzweck geeignet sind, sind nicht vom Reiter zu verantworten. (keine Elimination) Für Schäden, die auf andere Weise verursacht, unabhängig davon, ob sie absichtlich oder unabsichtlich entstanden sind, trägt der Reiter die Verantwortung. (Elimination) Der HSR entscheidet grundsätzlich über die Schadensursache und wer dafür verantwortlich ist.

5. Umgang mit den Geräten und „echter Versuch“

- 5.1. Spielgeräte dürfen nicht in den Mund genommen werden.
- 5.2. 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.
- 5.3. Ein echter Versuch ist definiert, bei dem das Spielgerät während des Spiels, auf einen 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 sollen, verlassen die Hand des Reiters, ohne dass die Hand den Behälter berührt. Das Spielzeug muss jedoch mit dem Behälter in Berührung gekommen sein oder über dem Behälter losgelassen worden sein, um als echter Versuch zu gelten.
- 5.4. Der Reiter darf das Spiel mit einem gleichen Gerät fortsetzen, nicht unbedingt mit dem, dass er ursprünglich im laufenden Spiel benutzte.

6. Fehlerkorrektur

- 6.1. Fehler können so lange berichtet werden, wie das Spiel noch nicht abgepfiffen ist. Dazu muss das Spiel zu dem Punkt zurückgespielt werden, wo der Fehler unterlaufen ist. Der Fehler muss von dem Reiter korrigiert werden, der ihn gemacht hat, auch wenn dieser bereits über die Ziellinie geritten ist.

Bemerkung: Wenn der Fehler erst im späteren Verlauf des Spiels auffällt, müssen alle Reiter das

Spiel zurückspielen und der Fehler vom Verursacher korrigiert werden.

- 6.2. Fehler müssen vor dem Weitermachen in der richtigen Reihenfolge berichtet werden.

7. Außer Position geratene Gegenstände

- 7.1. Wenn ein Gerät, das normalerweise hinter der Wechsellinie auf dem Boden liegt (z.B. Socke), 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.
- 7.2. Wenn sich ein Gerät ohne Zutun der Reiter aus seiner vorgeschriebenen Position bewegt, nachdem der Reiter die Ziellinie überquert hat und bevor der nächste Reiter in das Spielfeld geritten ist, können beide den Fehler korrigieren. Dazu reitet der Reiter direkt zu dem außer Position geratenen Gerät, korrigiert es und reitet vor Fortsetzung des Spiels erneut über die Ziellinie (bzw. Wechsellinie bei Spielen, die von beiden Seiten gespielt werden, z.B. Becher versetzen).
- 7.3. Wenn sich ein Gerät ohne Zutun der Reiter 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 vorgeschriebene Position zu bringen. Dazu muss er alle bisher vorgenommenen Spielzüge zurückspielen und danach 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.
- 7.4. 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.

7.5. 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 zurückzubegeben. Linienrichter machen bei einem entsprechenden Verstoß einer Mannschaft/eines Paares/eines Reiters/den HSR hierauf durch Heben der Flagge während des Spiels aufmerksam. Das Spiel kann nach Ermessen des HSR abgebrochen und wiederholt werden. Die Mannschaft/der Reiter, die/der den Regelverstoß begangen hat, darf an der Wiederholung nicht teilnehmen.

7.6. 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 für dieses Spiel eliminiert.

7.7. Die Übergabe

- 10.1. 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.
- 10.2. Wenn ein Gerät bei der Übergabe außerhalb des Spielfeldes zu Boden fällt, darf jeder der beiden an der Übergabe beteiligten Reiter es aufheben.
 - 10.3. 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.
 - 10.4. Ein Gerät gilt als innerhalb des Spielfeldes liegend, wenn es auf der Wechsellinie bzw. Start/Ziellinie liegt oder diese berührt.
 - 10.5. Alle Übergaben müssen von Hand zu Hand erfolgen, d.h. es muss einen Zeitpunkt geben, an dem beide Reiter das Spielgerät mit der Hand berühren.
 - 10.6. 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.
 - 10.7. Bei der Übergabe muss das startende Pferd spätestens vom Trainer losgelassen worden sein, wenn die Nase des reinkommenden Pferdes die Startlinie überquert.

7.8. 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.

7.9. Stürze / freilaufende Ponys

Stürzt ein Reiter und verliert dabei sein Pony, muss er als erstes sein Pony wieder einfangen und erst danach eventuell fallengelassenes Spielgerät wieder aufheben. Das Spiel muss an der Stelle wiederaufgenommen werden, wo das Pony verloren worden ist. Ein reiterloses Pony, das das markierte Spielfeld verlassen hat, kann außerhalb des Spielfeldes festgehalten werden, wo es der Reiter abholt. Ein nach einem Sturz freilaufendes Pony darf hinter der Ziel-/Wechsellinie auch von Dritten eingefangen und festgehalten werden, wo der Reiter es abholt, um zum Ort des Sturzes zurückzukehren.

7.10. 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, sondern muss am Zügel geführt werden. Ein Führen mit der Hand am Kopf z.B. am Nasenrücken des Ponys ist ebenfalls nicht erlaubt.

7.11. 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. 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.

7.12. Eliminierung

Eine/Ein in einem Spiel eliminierte Mannschaft/Paar/ 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 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.

7.13. Slalomstangen

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

- Passieren der Slalomstange auf der falschen Seite
- Umreißen und nicht Wiederaufstellen einer Stange.

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: Eine Stange gilt als umgerissen, wenn ihr oberes Ende den Boden oder das Gras berührt oder die Spitze vollständig aus dem Boden gerissen wurde. Der Reiter darf eine Stange mit der Hand berühren, um sie vor dem Umfallen zu bewahren.

7.14. Verletzungsbedingter Spielabbruch

Wenn der HSR 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 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.

Ein Reiter/Paar/Team, der/das zum Zeitpunkt des Spielabbruchs bereits einen zur Disqualifikation führenden Regelverstoß begangen hat, nimmt am Neustart nicht teil und erhält keine Punkte.

7.15. Wettereinfluss

18.1. Wenn sehr windiges Wetter herrscht, entscheidet der HSR, ob Kegel, Tonnen, Eimer usw. beschwert werden, um sie auf ihrer Markierung zu halten. Wenn aus diesem Grund die Geräte mit Gewichten beschwert werden, werden diese ebenfalls als Geräte betrachtet.

18.2. Wenn ein Gerät aufgrund des Wetters außer Position gerät, muss der Linienrichter den HSR hierauf durch Heben der Flagge während des Spiels aufmerksam machen. Das Spiel kann durch den HSR abgebrochen und nach Ermessen des HSR wiederholt werden.

18.3. Wenn das Spiel nach einer wetterbedingten Unterbrechung wiederholt wird, nehmen Teams, Paare oder Einzelpersonen, die das Spiel zum Zeitpunkt des Zwischenfalls bereits beendet hatten, nicht an der Wiederholung teil und ihre ursprüngliche Zielposition bleibt bestehen. Alle Teams, Paare oder Einzelpersonen, die vom Schiedsrichter an die Straflinie zurückgeschickt wurden,

müssen weiterhin von der Straflinie aus starten.

- 18.4. Bei extremen Witterungsbedingungen oder anderen größeren unvorhergesehenen Ereignissen kann der HSR nach eigenem Ermessen einen Wettbewerb unterbrechen, wenn er der Meinung ist, dass die Bedingungen eine Gefahr für Reiter oder Ponys darstellen oder anderweitig den sicheren Ablauf des Wettbewerbs verhindern. Sollte das Problem so schwerwiegend sein, dass es zu einer Verzögerung von mehr als 30 Minuten kommt, können der HSR und der Veranstalter in Absprache mit den Trainern den Wettbewerb verschieben, ab sagen oder das Programm ändern.

7.16. Verlassen der Arena

- 19.1. Wenn ein Pony oder Reiter während des Spiels die Arena verlässt, hat dies die Eliminierung der Mannschaft, des Paares oder des Reiters für dieses Spiel zur Folge.
- 19.2. Wenn ein Spielgerät durch ein Pony oder durch einen Reiter außerhalb der Arena gestoßen wird, hat dies die Eliminierung der Mannschaft, des Paares oder des Reiters für dieses Spiel zur Folge.

7.17. Der Start

Der Start erfolgt durch das Senken der Startflagge oder durch ein anderes Signal, das der HSR 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 HSR hebt die Flagge. Mit dem Heben der Flagge muss das Pony zeitnah vom Trainer losgelassen werden. 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 HSR einen Startassistenten ernennen, um sicher zu stellen, dass alle Reiter und Ponys beim Start hinter der Startlinie sind. Der HSR 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 dem Neustart überschreitet, wird er am Ende des Spiels eliminiert. Wenn der HSR einen Reiter, der einen Fehlstart verursacht hat, hinter die 9-m-Linie zurückgeschickt hat, darf der Trainer oder das Team 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.

7.18. Das Finish

Der HSR 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 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 HSR das Spiel beendet. Wenn eine Mannschaft/ein Reiter noch im Spiel ist, während alle anderen Mannschaften/Reiter das Spiel bereits beendet haben, kann der HSR 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 HSR 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.

D ÜBERSICHT DER SPIELE

Die Regeln der einzelnen Spiele sind im Zusammenhang mit Abschnitt A. Allgemeine Bestimmung für die Wettkampforganisation und C Allgemeine Spielregeln anzuwenden. Dabei dient die Nummerierung nur der Übersicht und stimmt nicht mit den Spielnummerierungen der folgenden Abschnitte überein.

#	Spiel	Team	Paar	Einzel	Team
		Lange Arena			Kurze Arena
1	Agility Aces <i>(Flinke Füße)</i>	x	x	(x)	(x)
2	Association Race <i>(Hochstaplerspiel)</i>	x	x	x	x
3	Ball and Cone <i>(Ball und Kegel)</i>	x	x	x	x
4	Bang-a-Balloon <i>(Luftballonstechen)</i>	x	x		x
5	Bank Race	x	x	x	x
6	Ball Swap			x	
7	Bottle Exchange <i>(Flaschentausch)</i>	x	x	x	x
8	Bottle Shuttle <i>(Flaschenpendel)</i>	x	x	x	x
9	Bottle Swap	x	x	x	x
10	Carton Race <i>(Kartonrennen)</i>	x	x	x	x
11	Flag Fliers <i>(Flaggenrennen)</i>	x	x	x	x
12	Founder's Race <i>(Gründerrennen)</i>	x	x		x
13	Four Flag <i>(Vierflaggenrennen)</i>	x	x		x
14	Four Flag Runners	x	x		
15	HiLo <i>(Hoch und Tief)</i>	x	x	x	x
16	Hoopla	x	x	x	x
17	Hug-a-Mug <i>(Becherspiel)</i>	x	x	x	x
18	Hula Hoop	x	x	x	x
19	Jousting	x			(x)
20	Litter Lifters <i>(Abfall sammeln)</i>	x	x	x	x
21	Litter Scoop	x	x	x	x
22	Moat and Castle <i>(Burggraben und Burg)</i>			x	
23	Mug Changes <i>(Becher Wechsel)</i>	x	x	x	x
24	Mug Shuffle <i>(Becher versetzen)</i>	x	x	x	x
25	Pony Express	x			x
26	Pony Pairs <i>(Ponypaare)</i>	x	x		(x)
27	Ride and Lead <i>(Reiten und Führen)</i>	x			x
28	Run and Ride <i>(Laufen und Reiten)</i>	x	x	x	x
29	Socks and Buckets <i>(Socken in den Eimer)</i>	x	x	x	x
30	Speed Weavers <i>(Slalom)</i>	x	x	x	x
31	Sword Lancers <i>(Ringe stechen)</i>	x	x	x	x
32	Three-legged Sack <i>(Dreibeinrennen)</i>	x	x		x
33	Three Mug <i>(Dreibecherrennen)</i>	x	x	x	x
34	Three Pot Flag Race <i>(Drei Pötte Flaggenrennen)</i>			x	
35	Tool Box Scramble <i>(Werkzeugkastenrennen)</i>	x	x	x	x
36	Triple Flag <i>(Dreiflaggenrennen)</i>			x	
37	Two Flag <i>(Zweiflaggenrennen)</i>	x	x	x	x
38	Victoria Cross <i>(Müllerrennen)</i>			x	
39	Windsor Castle	x	x		x

E MANNSCHAFTSSPIELREGELN

Alle in diesem Abschnitt aufgeführten Regeln sind für vier aktive Reiter pro Spiel ausgelegt.

Bei U12 Teams, die standardmäßig mit zwei aktiven Reitern spielen, ist das Spiel bereits beendet, wenn der zweite Reiter seine Aufgabe absolviert und die Ziellinie überquert hat. U12 Spiele werden auf normalen Arenen nach den Paarspielregeln gespielt (siehe Abschnitt G).

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 sind 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 entgegen gesetzten 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 ans Pony zur Gleichgewichtsregulierung ist verboten. 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 umgestülpt auf der Mittellinie, Tonne 2 steht umgestülpt 3 m hinter der Wechsellinie Spielsteine 2-5 in umgekehrter Reihenfolge übereinander gestapelt auf Tonne 2, Spielstein 1 (A oder D) ist in der Hand des Startreiters.

Position der Reiter: Alle 4 Reiter sind im Startraum.

Spielregel: Auf der Bahn stehen – zwischen den Stangenreihen – zwei umgestülpte Tonnen: die eine auf der Mittel- und die andere 3 m 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 Reiterspiele 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 hinter 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 hinter 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 der Tonne bzw. den übrigen Behältern 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 ist in der Hand des Startreiters.

Position der Reiter: Alle Reiter sind im Startraum.

Spielregel: Der erste Reiter startet mit einem Tennisball und setzt ihn auf den Kegel auf der Mittellinie, reitet zum Kegel hinter der Wechsellinie, holt den Ball und übergibt ihn an Reiter 2. Der zweite Reiter setzt den Ball auf den Kegel hinter 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. Der Luftballonpieker ist 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 entgegen gesetzten Enden der Bahn. Der erste Reiter erhält den Luftballonpieker, mit der er bei seinem Ritt an dem Luftballonbrett vorbei einen Ballon – mit der Spitze oder durch Schlagen oder Stechen mit dem Pieker– zum Platzen bringt. Hinter der Wechsellinie übergibt er den Pieker 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 Spielgerät“. 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 die zweite und dritte Stangenreihe 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. 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 m hinter der Wechsellinie, zwischen den Stangenreihen, steht ein Schild mit 4 Schlüsselhaken und der aufgemalten Zahl „1000“.

Position der Reiter: Alle 4 Reiter sind im Startraum.

Spielregel: Reiter 1 reitet zum Kegel, nimmt eine Zahl, reitet zum Schild, hängt die Zahl so auf einen entsprechenden Haken, 1 auf 1, 0 auf 0, 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. Alle Zahlen müssen im aufgesessenen Zustand vom Kegel abgenommen ebenfalls 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.

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 ist in der Hand des ersten Reiters.

Position der Reiter: Alle Reiter sind im Startraum.

Spielregel: 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 steht umgestülpt auf der Mittellinie, Tonne 2, umgestülpt 3 m hinter der Wechsellinie mit einer Flasche darauf, die zweite Flasche ist in der Hand des Startreiters.

Position der Reiter: Alle 4 Reiter sind im Startraum.

Spielregel: Der erste Reiter startet mit einer Flasche, die er im Vorbeireiten auf der Tonne auf der Mittellinie abstellt. Er holt dann von der Tonne hinter der Wechsellinie die andere Flasche, reitet zurück zur Start-/Ziellinie und übergibt sie dem nächsten Reiter. Die folgenden Reiter stellen dann jeweils eine Flasche auf die leere Tonne 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 sind im Startraum.

Spielregel: Der erste Reiter startet mit einer 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 mit 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 des Spiels 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 sind im Startraum.

Spielregeln: 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 steht auf der Mittellinie zwischen den Stangenreihen, Flaggenkegel 2 3 m hinter der Wechsellinie, 4 Flaggen sind im Kegel auf der Mittellinie, eine fünfte Flagge ist in der Hand des Startreiters.

Position der Reiter: Alle 4 Reiter sind im Startraum.

Spielregeln: Der erste Reiter erhält eine fünfte Flagge, die er im Vorbeireiten in den Flaggenkegel hinter 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: Die erste Stange der Stangenreihe wird auf Höhe der ersten Stangenreihe mittig zwischen die Reihen versetzt, 3 m hinter der Wechsellinie liegen 7 Plastikrohre, aufgereiht von links nach rechts aus Sicht der Startlinie „N.-P-A-T-R-I-C, die Röhre mit dem Buchstaben „K“ ist in der Hand des Startreiters.

Bemerkung: Mr. Norman Patrick gründete 1984 die Mounted Games Association of Great Britain und war Präsident der International Mounted Games Association.

Position der Reiter: Alle 4 Reiter sind im Startraum.

Spielregel: 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 sind im Startraum.

Spielregel: Vier Flaggen in vier verschiedenen Farben, dem Flaggenhalter entsprechend, stecken in einem Flaggenkegel 3 m 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 Flaggen, die bereits im Halter steckten, auch vom Boden aus in den Halter gesteckt werden. Die Farben des Flaggenhalters und der Flagge müssen zu jedem Zeitpunkt übereinstimmen.

13. Four Flag Runners

Spielgeräte: 1 4-Flaggenhalter; 1 Flaggenkegel; 4 Flaggen in verschiedenen, den Farben des Flaggenhalters entsprechenden Farben, sowie eine farblich nicht passende (Weiß, gelb, rot, blau + grün)

Position der Geräte: Reiter 1 startet mit der weißen Flagge. Zwischen den Stangenreihen auf der Mittellinie steht der Flaggenhalter mit den vier restlichen Flaggen. Der 4-Flaggenhalter, mit dem weißen Flaggenrohr in Richtung Start/Ziel, steht 3 m hinter

der Wechsellinie.

Position der Reiter: Alle 4 Reiter sind im Startraum.

Spielregel: Der erste Reiter reitet mit der weißen Flagge zum 4-Flaggenhalter hinter der Wechsellinie und steckt sie in den dazugehörigen Flaggenhalter. Danach holt er eine beliebige Flagge (außer der grünen) aus dem Flaggenkegel auf der Mittellinie und übergibt sie an den nächsten Reiter. Reiter 2, 3 und 4 verfahren genauso wie Reiter 1, stecken ihre Fahne in den farblich passenden Flaggenhalter und holen eine Fahne aus dem Flaggenkegel, die sie übergeben. Allerdings ist die grüne Flagge Reiter 4 vorbehalten, die er als letzte Fahne mit ins Ziel bringt.

Die Flaggen dürfen (bis auf weiß und grün) in beliebiger Reihenfolge bewegt werden. Der Reiter muss die Flagge aufgesessen in den Halter stecken.

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

14. 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, ein fünfter Ball ist in der Hand des Startreiters.

Position der Reiter: Alle 4 Reiter sind im Startraum.

Spielregeln: Der erste Reiter startet mit einem Tennisball in der Hand, reitet zur Wechsellinie und befördert ihn dort – high/hoch – in das Korbnetz. Auf dem Rückweg nimmt er einen Tennisball – low/tief – von einem Kegel auf und übergibt ihn dem nächsten Reiter. Alle 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.

15. 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, sich nicht berührend. Ein Gummiring ist in der Hand des Startreiters.

Position der Reiter: Alle 4 Reiter sind im Startraum.

Spielregeln: Der erste Reiter hat einen fünften Gummiring in der Hand, 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.

16. Hug-a-Mug (Becherspiel)

Spielgeräte: 4 Slalomstangen; 1 Tonne; 5 Becher

Position der Geräte: Eine Tonne steht umgestülpt 3 m hinter der Wechsellinie, in einer Flucht der Stangenreihe. Auf ihr befinden sich 4 Becher, der fünfte Becher ist in der Hand des Startreiters.

Position der Reiter: Alle 4 Reiter sind im Startraum.

Spielregel: Auf einer umgestülpten Tonne drei Meter hinter der Wechsellinie stehen, in einem Quadrat parallel zur Wechsellinie angeordnet, vier umgestülpte Becher. Der erste Reiter hält einen fünften Becher in der Hand, den er im Vorbeireiten auf eine beliebige Stange seiner Bahn stülpt. Er holt dann von der Tonne hinter 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.

17. 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 sind im Startraum, Reiter 3 ist im Wechselraum.

Spielregel: Das Spiel wird in Paaren geritten; der dritte Reiter wartet hinter 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.

18. 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 ist in der Hand des Startreiters.

Position der Reiter: Reiter 1 & 3 sind 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 des Spielfeldes 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. Hinter 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 vor dem Weiterreiten die zu viel umgestoßenen Ziele wiederaufrichten.** Bei der Übergabe und beim Umstoßen der Ziele darf die Lanze nur am Griff gehalten werden.

19. Litter Lifters (Abfall sammeln)

Spielgeräte: 1 Tonne; 4 Kartons/Litter; 1 Litterstab

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

Position der Reiter: Alle 4 Reiter sind 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 Litter 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 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. Neben die Tonne geworfene Litter müssen mit dem Stab aufgehoben werden, aufgesessen oder vom Boden aus. 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 nachfolgenden Reiter aufgenommen werden. Die Wechsellinie muss überquert worden sein oder überquert werden.

20. Litter Scoop

Spielgeräte: 1 Tonne; 4 Kartons/Litter; 1 Litterstab

Position der Geräte: Zwischen den Stangenreihen steht die Tonne 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 ist in der Hand des ersten Reiters.

Position der Reiter: Reiter 1 & 3 sind 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 von einem 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

weeterspielen kann. Neben die Tonne geworfene Litter müssen mit dem Stab aufgehoben werden, aufgesessen oder vom Boden aus.

21. Mug Changes (Becher Wechsel)

Spielgeräte: 4 Slalomstangen; 3 Becher

Position der Geräte: Je ein Becher wird über die zweite und vierte Stange gestülpt. Der dritte Becher ist in der Hand des Startreiters.

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

Spielregel: Je zwei Reiter starten im Wechsel von den entgegengesetzten Enden der Bahn. Reiter 1 startet mit einem Becher in der Hand und stülpt ihn über die Stange 1. Er ergreift den Becher von der zweiten Stange und stülpt ihn über Stange 3, anschließend nimmt er den Becher von Stange 4 und übergibt ihn an Reiter 2.

Reiter zwei setzt den Becher anschließend zurück auf Stange 4, nimmt den Becher von Stange 3 und stülpt ihn auf Stange 2. Er nimmt den Becher von Stange 1 und übergibt ihn an den nächsten Reiter. 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 Weiterspielen 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.

22. 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 sind im Startraum, Reiter 3 & 4 im Wechselraum.

Spielregel: 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 von 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 Weiterspielen 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.

23. Pony Express

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

Position der Geräte: Die Briefe hält der „Postman“ in der Hand, der Postsack ist in der Hand des Startreiters.

Position der Reiter: Alle 4 Reiter sind im Startraum, der fünfte Reiter oder der Trainer als „Postman“ steht 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 Reitern besteht, darf der Trainer oder ein anderer Angehöriger des Vereins die Rolle des „Postman“ übernehmen. Der Postmann muss eine fest verschnallte regelkonforme Reitkappe 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.

24. Pony Pairs (Ponypaare)

Spielgeräte: 4 Slalomstangen; 1 Seil

Position der Geräte: Das Seil ist in der Hand des Startreiters.

Position der Reiter: Reiter 1 & 3 sind 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 in der Hand 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 zu keinem Zeitpunkt des Spiels um die Hand gewickelt werden oder eine Schlaufe bilden.** Hand- oder Fingerhalten ist nicht erlaubt. Nach einer Fehlerkorrektur muss das ursprüngliche Muster des Slaloms wieder aufgenommen werden.

25. Ride and Lead (Reiten und Führen)

Spielgeräte: 4 Slalomstangen

Position der Reiter: Reiter 1 & 3 sind im Startraum, Reiter 1 aufgesessen und das Pony von Reiter 2 haltend, Reiter 3 abgesessen. Reiter 2 & 4 sind 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 sein Pony und bringt, Slalom reitend, Reiter 4 hinter 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.

26. Run and Ride (Laufen und Reiten)

Spielgeräte: 5 Slalomstangen

Position der Geräte: 5 Slalomstangen stehen in einer Flucht.

Position der Reiter: Alle Reiter sind 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.

27. 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 ist in der Hand des Startreiters.

Position der Reiter: Alle 4 Reiter sind im Startraum.

Spielregel: 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.

28. Speed Weavers (Slalom)

Spielgeräte: 5 Slalomstangen; 1 Staffelstab

Position der Geräte: Die 5 Slalomstangen stehen in gleichmäßigem Abstand auf der Bahn, der Staffelstab ist in der Hand des Startreiters.

Position der Reiter: Alle 4 Reiter sind im Startraum.

Spielregel: Der erste Reiter hält einen Staffelstab in der Hand 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. Bei jeder Fehlerkorrektur 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. Das Spielgerät muss die fünfte Stange nicht mit umrunden.

29. Sword Lancers (Ringe stechen)

Spielgeräte: 1 Degen; 4 Ringe mit Stiel; Gummibänder

Position der Geräte: Die Ringe werden mit einem Gummiband an den Slalomstangen 1-4, zur Mittellinie zeigend, befestigt. Der Degen ist in der Hand des Startreiters.

Position der Reiter: Reiter 1 & 3 sind 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“ am 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 worden sein. Beim Stechen umgerissene Stangen gelten nicht als Fehler.

Bemerkung: Während der Korrektur ist auch das Anfassen des Degens oberhalb des Griffes erlaubt. Sobald die Korrektur abgeschlossen ist, muss das Schwert wieder am Griff angefasst werden, ohne die Ringe festzuhalten.

30. Three-legged Sack (Dreibeinrennen)

Spielgeräte: 1 Dreibeinsack

Position der Geräte: Der Sack ist in der Hand des Startreiters.

Position der Reiter: Reiter 1 & 3 sind im Startraum, Reiter 2 & 4 stehen abgesessen im Wechselraum.

Spielregeln: Reiter 2 und 4 warten abgesessen hinter 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 gemeinsamen Laufen muss der Sack jederzeit über die Knie gezogen sein. Reiter und Pony müssen jeweils hinter der Linie sein, wenn sie ihren Sacklauf beginnen und bei der Übergabe zwischen Reiter 1/2 und 3.

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 C22 Allg. Spielregeln „Das Finish“) Beim Wechsel müssen natürlich alle Füße über der Wechsellinie sein.

31. Three Mug (Dreibecherrennen)

Spielgeräte: 4 Slalomstangen; 3 Becher

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

Position der Reiter: Alle Reiter sind im Startraum.

Spielregel: 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.

32. Tool Box Scramble (Werkzeugkastenrennen)

Spielgeräte: 1 Tonne; 1 Plastik-Werkzeugkasten; 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 ist in der Hand des Startreiters

Position der Reiter: Alle 4 Reiter sind im Startraum.

Spielregel: Reiter 1 startet mit einem Werkzeugkasten, den er auf die Tonne stellt. Er reitet zur Wechsellinie, sitzt ab, nimmt ein Werkzeug auf, sitzt wieder auf, reitet zurück zum Werkzeugkasten, wirft das Werkzeug hinein und reitet zurück zur Start-/Ziellinie. Reiter 1 bis 3 absolvieren den Parcours in gleicher Weise. **Der letzte Reiter wirft das letzte Werkzeug in den Kasten und bringt den Werkzeugkasten mit den vier Werkzeugen mit ins Ziel. Der Werkzeugkasten muss am Griff über die Start-/Ziellinie getragen werden.** ~~Der letzte Reiter muss das Werkzeug in den Werkzeugkasten legen, bevor er diesen von der Tonne aufhebt und über die Start-/Ziellinie reitet. Bei Überreiten der Ziellinie muss das Werkzeug losgelassen worden sein und im Werkzeugkasten liegen.~~ 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 Werkzeugkasten gelegt werden, sollte es aus diesem herausgefallen sein.

33. 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 ist in der Hand des Startreiters.

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

Spielregel: Je zwei Reiter starten vom entgegengesetzten Ende der Bahn. Reiter 1, eine Flagge haltend, steckt diese in den ersten Kegel, 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.

34. Windsor Castle

Spielgeräte: 1 großer Kegel; 1 Eimer mit Loch (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 ist in der Hand des Startreiters, der Ball in der Hand des zweiten Reiters.

Position der Reiter: Reiter 1 & 3 sind 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 (Eimer). 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.

F EINZELSPIELREGELN

1. Agility Aces (Flinke Füße)

Spielgeräte: Spielgeräte: 6 Flinke Füße Eimer, eine Slalomstange

Position der Geräte: Zwischen den Stangenreihen auf der Mittellinie stehen sechs umgestülpte Eimer im Abstand von ca. 30 cm. Eine Slalomstange steht 3 m hinter der Wechsellinie in Flucht mit den Eimern.

Spielregel: An der Mittellinie stehen - in Bahnrichtung zwischen den Stangenreihen - sechs umgestülpte Eimer ("Stepping Stones") in kurzen Abständen. Der Reiter umrundet die Stange hinter der Wechsellinie. Anschließend sitzt er vor den Eimern 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 Eimer treten. Gelingt das nicht, muss er den Versuch wiederholen. Dann sitzt er, nach mindestens einem Schritt auf dem Boden, wieder auf und reitet ins Ziel. 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. Der Reiter 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; 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 umgestülpt auf der Mittellinie, 3 m hinter der Wechsellinie steht Tonne 2 umgestülpt mit den Spielsteinen 2-4 in umgekehrter Reihenfolge übereinandergestapelt, Spielstein 1 (weiß) ist in der Hand des Reiters.

Spielregel: Auf der Bahn stehen - zwischen den Stangenreihen - zwei Tonnen: die eine auf der Mittel- und die andere 3 m 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 hinter der Wechsellinie gestapelt. Sie sind so ausgerichtet, dass die (längere) Seite mit den Buchstaben parallel zur Wechsellinie steht. Der Reiter startet mit dem letzten Buchstaben (G) und reitet zur Tonne auf der Mittellinie und setzt ihn dort ab. Danach reitet er zur Tonne hinter 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 immer aufrecht stehen. 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 vorderen liegt ein Tennisball, ein Ball ist in der Hand des Startreiters.

Spielregel: Der Reiter startet mit einem Tennisball und setzt ihn auf den Kegel hinter der Wechsellinie. Anschließend holt er den Ball von dem Kegel auf der Mittellinie und reitet damit ins Ziel. Umgefallene Kegel müssen wieder aufgerichtet werden.

4. 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 (U12= 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 m 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: Der Reiter reitet zum Kegel, nimmt auf dem Pony sitzend eine Zahl, reitet zum Schild und hängt die Zahl so auf einen entsprechenden Haken, dass die schwarze Seite nach außen zeigt. Sodann 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. Alle Zahlen müssen im aufgesessenen Zustand vom Kegel abgenommen ebenfalls 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.

5. Bottle Exchange (Flaschentausch)

Spielgeräte: 1 Slalomstange, 2 Tonnen, 2 Flaschen

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

Spielregel: 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.

6. Ball Swap

Spielgeräte: 1 Slalomstange; 1 Kegel; 1 Tennisball

Position der Geräte: Die Slalomstange steht zwischen den Stangenreihen 3 m hinter der Wechsellinie, der Kegel steht auf der Mittellinie, der Tennisball ist in der Hand des Reiters.

Spielregel: Der Reiter startet mit dem Tennisball in der Hand, den er auf dem Kegel ablegt. Danach reitet er um die Stange hinter der Wechsellinie. Auf dem Rückweg nimmt er den Tennisball von dem Kegel auf der Mittellinie und reitet durchs Ziel.

7. Bottle Shuttle (Flaschenpendel)

Spielgeräte: 2 Tonnen; 2 Flaschen

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

Spielregel: 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.

8. 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 ist in der Hand des Reiters.

Spielregel: Der Reiter startet mit einer 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.

9. Carton Race (Kartonrennen)

Spielgeräte: 4 Slalomstangen; 3 Kartons; 1 Eimer

Position der Geräte: Die Plastikbehälter werden jeweils über die drei Slalomstangen 1,3 und 4 gestülpt, der Eimer steht 3 m hinter der Wechsellinie, in Flucht der Stangen.

Spielregeln: 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.

10. Flag Fliers (Flaggenrennen)

Spielgeräte: 2 Flaggenkegel; 3 Flaggen

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

Spielregeln: In dem Flaggenkegel auf der Mittellinie stecken zwei Flaggen. Der Reiter startet mit einer dritten Flagge, die er im Vorbeireiten in den Flaggenkegel hinter der Wechsellinie steckt. Dann holt er eine Flagge aus dem Halter an der Mittellinie und steckt diese ebenfalls in den Flaggenkegel hinter 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 verwendeten.

11. HiLo (Hoch und Tief)

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

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

Spielregeln: Der Reiter startet mit einem Tennisball in der Hand, 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.

12. 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, sich nicht berühren, ein Gummiring ist in der Hand des Reiters.

Spielregeln: Der Reiter hält einen dritten Gummiring in der Hand, den er im Vorbeireiten auf dem Kegel platziert. Er reitet in Richtung Wechsellinie und hebt einen Gummiring auf. Er muss zwischen Wechsellinie und dem vorderen Kegel wieder aufsitzen, falls er abgestiegen ist. 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.

13. Hula Hoop

Spielgeräte: 1 Reifen; 5. Slalomstange

Position der Geräte: Zwischen den Stangenreihen, 3 m hinter der Wechsellinie, liegt der Reifen. In Verlängerung der Stangenreihe steht Stange 5, die Spielgerät ist.

Spielregel: Ein Reifen wird 3 m 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.

14. Hug-a-Mug (Becherspiel)

Spielgeräte: 4 Slalomstangen; 1 Tonne; 3 Becher

Position der Geräte: Eine Tonne steht umgestülpt 3 m hinter der Wechsellinie, in einer Flucht der Stangenreihe. Auf ihr befinden sich 2 Becher, der dritte Becher ist in der Hand des Startreiters.

Spielregel: Auf einer umgestülpten Tonne drei Meter hinter der Wechsellinie stehen, in einem Quadrat parallel zur Wechsellinie angeordnet, zwei umgestülpte Becher. Der Reiter startet mit einem Becher in der Hand, den er im Vorbeireiten auf Stange 2,3 oder 4 stülpt. Er holt dann von der Tonne hinter der Wechsellinie einen anderen Becher, den er auf eine freie Stange stülpt (nicht Stange 1). Anschließend holt er den letzten Becher und setzt ihn auf dem Rückweg ins Ziel auf Stange 1. 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. Litter Lifters (Abfall sammeln)

Spielgeräte: 1 Eimer; 3 Kartons/Litter; 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 ist 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 ein Eimer zwischen den Stangenreihen. Der Reiter startet mit einem Stab in der Hand 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 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 aus der Reiter weiterspielen kann. Neben den Eimer geworfene Litter müssen mit dem Stab aufgehoben werden, aufgesessen oder vom Boden aus.

16. Litter Scoop

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

Position der Geräte: Zwischen den Stangenreihen steht ein Eimer 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 ist in der Hand des Reiters.

Spielregeln: Der Reiter reitet mit dem Stab zu dem Litter und hebt ihn aufgesessen mit dem Stab 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 von einem 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. Neben den Eimer geworfene Litter müssen mit dem Stab aufgehoben werden, aufgesessen oder vom Boden aus.

17. 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 Reiter einen echten Versuch unternommen hat, den Ball auf den Kegel zu legen und er dabei herunterfällt, darf der Reiter ihn sowohl aufgesessen als auch vom Boden aus wieder auf den Kegel legen.

18. Mug Changes (Becher Wechsel)

Spielgeräte: 5 Slalomstangen; 3 Becher

Position der Geräte: Je ein Becher wird über die zweite und vierte Stange gestülpt, der dritte Becher ist in der Hand des Reiters, die fünfte Stange wird 3 m hinter der Wechsellinie in Flucht mit den anderen Stangen gestellt.

Spielregel: Der Reiter startet mit einem Becher in der Hand und stülpt ihn über die Stange 1. Er ergreift den Becher von der zweiten Stange und stülpt ihn über Stange 3, anschließend nimmt er den Becher von Stange 4 und umrundet die fünfte Stange hinter der Wechsellinie. Dann stülpt er den Becher auf Stange 4, versetzt den Becher von Stange 3 auf Stange 2 und nimmt den Becher von Stange 1 mit ins Ziel.

Fallengelassene Becher müssen vor dem Weitermachen über die richtige Stange gestülpt werden; umgeworfene Stangen müssen vor dem Weiterspielen 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. 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: 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. Fallen-gelassene Becher müssen vor dem Weiterspielen über die richtige Stange gestülpt werden. Umgeworfene Stangen müssen vor dem Weiterspielen 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.

20. 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 herum 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.

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 Socke ist in der Hand des Reiters.

Spielregel: Der Reiter startet mit einer Socke in der Hand, die er im Vorbeireiten in den Eimer auf der Mittellinie wirft. Er reitet in Richtung Wechsellinie, sitzt ab und hebt eine Socke auf. Anschließend sitzt er wieder auf und wirft sie im Vorbeireiten in den Eimer auf der Mittellinie. Nachdem er die zweite, sich hinter der Wechsellinie befindliche Socke geholt hat, wirft er diese in den Eimer und reitet ins Ziel. Der Reiter muss absteigen, um die Socken aufzuheben. Er muss zwischen Wechsellinie und Mittellinie wieder aufsitzen.

22. Speed Weavers (Slalom)

Spielgeräte: 5 Slalomstangen

Position der Geräte: Die Slalomstangen stehen in gleichmäßigem Abstand, in einer Flucht, 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. Bei jeder Fehlerkorrektur muss danach das ursprüngliche Muster des Slaloms wieder aufgenommen werden.

23. Sword Lancers (Ringestechen)

Spielgeräte: 1 Flaggenkegel; 4 (U12:2) Ringe mit Stiel; Gummibänder

Position der Geräte: Die Ringe werden mit einem Gummiband an den Slalomstangen 1-4 (U12: 2-3), zur Startlinie zeigend, befestigt.

Spielregel: Auf vier Stangen der Bahn sind vier Ringe / Auf Stange zwei und drei sind zwei Ringe (U12) mit Gummibändern befestigt. Die Halterungen aller Ringe zeigen in Richtung der Start-/Ziellinie. Ein hölzerner Degen steckt in einem Flaggenkegel 3 m hinter der Wechsellinie. Der Reiter reitet zum Kegel, zieht den Degen heraus und sammelt mit dem Degen alle Ringe 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 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 Start-/Ziellinie muss er jedoch im Sattel sitzen, den „Degen“ am 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.

Bemerkung: Während der Korrektur ist auch das Anfassen des Degens oberhalb des Griffes erlaubt. Sobald die Korrektur abgeschlossen ist, muss das Schwert wieder am Griff angefasst werden, ohne die Ringe festzuhalten.

24. Three Mug (Dreibecherrennen)

Spielgeräte: 4 Slalomstangen, 3 Becher

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

Spielregel: 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 zweite. 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.

25. 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: 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.

26. Tool Box Scramble (Werkzeugkastenrennen)

Spielgeräte: 1 Tonne; 1 Plastik-Werkzeugkasten; 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 ist in der Hand des Reiters.

Spielregel: Der Reiter startet mit einem Werkzeugkasten, stellt ihn auf die Tonne, reitet zur Wechsellinie, sitzt ab, hebt ein Werkzeug auf, sitzt wieder auf, reitet zum Werkzeugkasten und legt es in den Werkzeugkasten. Dann holt er das zweite Werkzeug. **Der Reiter wirft das letzte Werkzeug in den Kasten und bringt den Werkzeugkasten mit den vier Werkzeugen mit ins Ziel. Der Werkzeugkasten muss am Griff über die Start-/Ziellinie getragen werden. Bei Überreiten der Ziellinie muss das Werkzeug losgelassen worden sein und im Werkzeugkasten liegen.** Der Werkzeugkasten muss am Griff über die Start-/Ziellinie getragen werden. 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 Werkzeugkasten gelegt werden, sollte es aus diesem herausgefallen sein.

27. Triple Flag (Dreiflaggenrennen)

Spielgeräte: 1 Flaggenhalter mit verschiedenen Farben; 1 Flaggenkegel; 3 Flaggen mit verschiedenen Farben (rot, weiß, blau).

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

Spielregel: Drei Flaggen in drei verschiedenen Farben, dem Flaggenhalter entsprechend, stecken in einem Flaggenkegel 3 m hinter der Wechsellinie. Der Flaggenhalter mit entsprechender Farbkennzeichnung steht in Höhe der ersten Slalomstangen (weiß vorne). 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 Flaggen die schon in der Halterung waren, können nach dem Umkippen des Flaggenhalters aufgesessen oder vom Boden aus wieder eingesteckt werden. Die Farben des Flaggenhalters und der Flagge müssen zu jedem Zeitpunkt übereinstimmen.

Bemerkung: Wenn möglich soll der mittlere Flaggenhalter entfernt werden.

28. 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 ist in der Hand des Reiters.

Spielregel: 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.

29. Victoria Cross (Müllerrennen)

Spielgeräte: 2 gefüllte Müllerkissen oder alternativ 2 Kissen, sowie eine Slalomstange.
Position der Geräte: Beide Kissen liegen 3 m hinter der Wechsellinie mittig hinter den Stangenreihen, nebeneinander. Die Slalomstange ist in Höhe der ersten Stangenreihe, mittig zwischen die Bahnen gesteckt. (Die erste Stange der Stangenreihe wird umgesteckt in die Mitte der Bahnen!)

Spielregel: Der Reiter reitet zur Wechsellinie, sitzt ab, nimmt das Kissen auf, sitzt wieder auf und lässt das Kissen zwischen der ersten Slalomstange und der Start-/Ziellinie fallen. Der Reiter muss um die erste mittig stehende Slalomstange herumreiten, bevor er das zweite Kissen holt und mit ihm über die Start-/Ziellinie reitet. Die erste mittig stehende Stange ist Spielgerät und muss bis zum Spielende immer stehen.

Bemerkung: Das erste Kissen muss in vollem Umfang hinter der Start-/Zielseite der ersten Slalomstange liegen bleiben.

G PAARSPIELREGELN

Alle in diesem Abschnitt aufgeführten Regeln sind für zwei aktive Reiter pro Spiel ausgelegt und werden in der Regel auf Paarmeisterschaften angewendet. Für Reiter der Altersklasse U12 finden die Regeln standardmäßig auf allen Paar- oder Mannschaftswettkämpfen Anwendung.

Abweichungen hier ergeben sich für U12 Ranglistenturniere auf kurzen Arenen. Alle Spiele mit signifikanten Abweichungen sind im Abschnitt H "Regeln für kurze Arenen" beschrieben.

Das betrifft folgende Spiele:

- *Agility Aces -> wird nicht gespielt*
- *Bang-a-Ballon*
- *Hula Hoop*
- *Litter Lifters*
- *Sword Lancers*
- *Windsor Castle*

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 ist im Startraum, Reiter 2 im Wechselraum.

Spielregel: An der Mittellinie stehen - in Bahnrichtung zwischen den Stangenreihen - sechs umgestülpte Eimer ("Stepping Stones") in kurzen Abständen. Die beiden Reiter starten von 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 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, von wo der zweite Reiter den Parcours in der gleichen Weise absolviert. Stößt ein Reiter oder sein Pony einen oder mehrere Eimer um, muss er sie wiederaufstellen und noch einmal über die gesamte Eimerreihe laufen. Anlehnen und Aufstützen zur Gleichgewichtsregulierung ist verboten. 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 (U12: 3 Hochstapler blau, rot und weiß mit den Buchstaben I-G-A oder M-G-D)

Position der Geräte: Zwischen den Stangenreihen steht Tonne 1 umgestülpt auf der Mittellinie, 3 m hinter der Wechsellinie steht die zweite umgestülpte Tonne mit den Spielsteinen 4 (U12: 2) übereinandergestapelt (G(rot), M(blau), R(gelb), V(grün) oder G(rot), I(blau), W(gelb), T(grün)), Spielstein 1 (weiß) in der Hand des Startreiters.

Position der Reiter: Beide Reiter sind im Startraum.

Spielregel: Auf der Bahn stehen – zwischen den Stangenreihen – zwei umgestülpte Tonnen: die eine auf der Mittel- und die andere 3 m hinter der Wechsellinie. Es gilt, fünf bzw. in der U12 zwei verschiedenfarbige Plastikbehälter mit einer Buchstabenfolge (z.B. V(grün), R(gelb), M(blau), G(rot), D(weiß) für „Verband für Reiterspiele 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 auf der Mitte der Tonne hinter der Wechsellinie gestapelt. **In der U12 erfolgt der Aufbau genauso, allerdings sind hier nur der rote und weiße Behälter auf der Tonne platziert (G-I oder G-M).** Sie sind so ausgerichtet, dass die (längere) Seite mit 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 hinter der Wechsellinie, ergreift dort den obersten Behälter (G) und setzt ihn auf der Tonne auf der Mittellinie ab. **Bei der U12 reitet der erste Reiter nun in das Ziel und der zweite Reiter setzt den Spielstein I oder M auf den Turm und reitet ins Ziel. Bei den anderen Altersklassen können** die restlichen drei Buchstaben einzeln von irgendeinem der beiden Reiter gestapelt werden, solange jeder mindestens einen Buchstaben von der Tonne hinter der Wechsellinie auf die Tonne auf der Mittellinie, in der richtigen Buchstabenreihenfolge, gestapelt hat. Der Turm aus den Plastikbehältern muss dabei jederzeit 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 worden.

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 ist in der Hand des Startreiters.

Position der Reiter: Beide Reiter sind im Startraum.

Spielregel: Auf dem hinteren Kegel liegt ein Tennisball. Der erste Reiter startet mit einem Tennisball und setzt ihn auf den Kegel auf der Mittellinie, reitet zum Kegel hinter der Wechsellinie, holt den Ball und übergibt ihn an seinen Partner. Der zweite Reiter setzt den Ball auf den Kegel hinter 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.

4. 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, Luftballonpieker ist in der Hand des Startreiters.

Position der Reiter: Reiter 1 ist 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 einen Luftballonpieker, mit der er bei seinem Ritt an dem Luftballonbrett vorbei **einen Ballon** - mit der Spitze oder durch Schlagen mit dem Pieker - zum Platzen bringt. Hinter der Wechsellinie übergibt er den Luftballonpieker an den zweiten Reiter, der sie nach dem Zerstechen **eines Luftballons** 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 des Luftballonpiekers gelten nicht als „zerbrochenes Spielgerät“. 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, 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. (U12: 1,70m) 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 m hinter der Wechsellinie, zwischen den Stangenreihen, steht ein Schild mit 4 Schlüsselhaken und der aufgemalten Zahl „1000“.

(U12: An dem Ring hängt die „1“ in Richtung der Startlinie und eine „0“ auf der linken Kegelseite jeweils mit der roten Seite nach außen. Am Schild hängen auf den beiden rechten Schlüsselhaken zwei Nullen mit der schwarzen Seite nach außen.)

Position der Reiter: Beide Reiter stehen im Startraum.

Spielregel: 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. Die restlichen Zahlen können einzeln von irgendeinem der beiden Reiter genommen und aufgehängt werden, solange jeder mindestens eine Zahl genommen und aufgehängt hat. **In der U12 holt jeder Reiter nur eine Zahl vom Kegel und hängt sie auf.** Reiter dürfen die Zahlen nur vom Ring abnehmen, wenn dieser auf dem Kegel aufgesteckt ist. Alle Zahlen müssen im aufgesessenen Zustand vom Kegel abgenommen ebenfalls 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.

6. Bottle Exchange (Flaschentausch)

Spielgeräte: 1 Slalomstange, 2 Tonnen, 2 Flaschen

Position der Geräte: Zwischen den Stangenreihen, steht 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 ist in der Hand des ersten Reiters.

Position der Reiter: Beide Reiter sind im Startraum.

Spielregel: 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.

7. Bottle Shuttle (Flaschenpendel)

Spielgeräte: 2 Tonnen; 2 Flaschen

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

Position der Reiter: Beide Reiter sind im Startraum.

Spielregel: Der erste Reiter erhält eine zweite Flasche, die er im Vorbeireiten auf der Tonne auf der Mittellinie abstellt. Er holt dann von der Tonne hinter 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 Tonne und holen eine Flasche von der anderen. Der zweite Reiter bringt eine Flasche mit ins Ziel. Die Flaschen müssen während des Spiels jederzeit aufrecht auf den Tonnen stehen.

8. 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 ist in der Hand des Reiters.

Position der Reiter: Beide Reiter sind im Startraum.

Spielregel: Der erste Reiter startet mit einer 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 mit, 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.

9. Carton Race (Kartonrennen)

Spielgeräte: 4 Slalomstangen; 4 Kartons (U12: 2 Kartons); 1 Eimer

Position der Geräte: Die Kartons werden jeweils über eine der Slalomstangen gestülpt (U12: Die Kartons werden auf Stange 2 und 3 gestülpt), der Eimer steht 3 m hinter der Wechsellinie in Flucht der Stangen.

Position der Reiter: Beide Reiter sind im Startraum.

Spielregeln: 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. Der zweite Reiter startet und absolviert den Parcours in der gleichen Weise. **In der U12 muss jeder Reiter nur einen Karton spielen.** Umgerissene Stangen müssen wieder aufgerichtet werden.

10. Flag Fliers (Flaggenrennen)

Spielgeräte: 2 Flaggenkegel; 3 Flaggen

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

Position der Reiter: Beide Reiter sind im Startraum.

Spielregeln: Der erste Reiter erhält eine dritte Flagge, die er im Vorbeireiten in den Flaggenkegel hinter der Wechsellinie steckt. Auf dem Rückweg nimmt er eine Flagge aus dem Flaggenkegel an der Mittellinie mit 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.

11. Founder's Race (Gründerrennen)

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

Position der Geräte: Die erste Stange der Stangenreihe wird auf Höhe der ersten Stangenreihe mittig zwischen die Stangenreihen versetzt, 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“ ist in der Hand des Startreiters.

Position der Reiter: Beide Reiter sind im Startraum.

Spielregel: 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 das Wort PAIR 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: Beide Reiter sind im Startraum.

Spielregel: Vier Flaggen in vier verschiedenen Farben, dem Flaggenhalter entsprechend, stecken in einem Flaggenkegel 3 m 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 gespielt werden, wobei jeder Reiter mindestens eine Flagge gespielt haben muss. Der Reiter muss die Flagge aufgesessen in den Halter stecken. Wenn der Flaggenhalter umgestoßen wird, dürfen die bereits im Flaggenhalter befindlichen Flaggen jedoch auch vom Boden aus in den Halter gesteckt werden. Die Farben des Flaggenhalters und der Flagge müssen zu jedem Zeitpunkt übereinstimmen.

13. Four Flag Runners

Spielgeräte: 1 4-Flaggenhalter; 1 Flaggenkegel; 4 Flaggen in verschiedenen, den Farben des Flaggenhalters entsprechenden Farben, sowie eine farblich nicht passende (Weiß, gelb, rot, blau + grün)

Position der Geräte: Reiter 1 startet mit der weißen Flagge. Zwischen den Stangenreihen auf der Mittellinie steht der Flaggenhalter mit den vier restlichen Flaggen. Der 4-Flaggenhalter, mit dem weißen Flaggenrohr in Richtung Start/Ziel zeigend, steht 3 m hinter der Wechsellinie.

Position der Reiter: Beide Reiter sind im Startraum.

Spielregel: Der erste Reiter reitet mit der weißen Flagge zum 4-Flaggenhalter hinter der Wechsellinie und steckt sie in den dazugehörigen Flaggenhalter. Danach holt er eine beliebige Flagge (außer der grünen) aus dem Flaggenkegel auf der Mittellinie und übergibt sie an den nächsten Reiter oder steckt sie in den dazugehörigen Flaggenhalter. Jeder Reiter muss mindestens eine Fahne in den 4-Flaggenhalter gesteckt haben. Der zweite Reiter muss, nachdem alle farblich passenden Flaggen im 4-Flaggenhalter stecken, die grüne Flagge auf dem Rückweg ins Ziel aus dem Flaggenkegel ziehen und mit ins Ziel bringen.

Die Flaggen dürfen (bis auf weiß und grün) in beliebiger Reihenfolge bewegt werden. Der Reiter muss die Flagge aufgesessen in den Halter stecken. Wenn der Flaggenhalter umgestoßen wird, dürfen die bereits im Flaggenhalter befindlichen Flaggen jedoch auch vom Boden aus in den Halter gesteckt werden. Die Farben des Flaggenhalters und der Flagge müssen zu jedem Zeitpunkt übereinstimmen.

14. HiLo (Hoch und Tief)

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

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

Position der Reiter: Beide Reiter sind im Startraum.

Spielregeln: 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.

15. 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, die sich nicht berühren. Ein Gummiring ist in der Hand des Startreiters.

Position der Reiter: Beide Reiter sind im Startraum.

Spielregeln: Der erste Reiter hält einen dritten Gummiring in der Hand, den er im Vorbeireiten auf dem Kegel platziert. Er reitet dann 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 auch auf dem Kegel. Die Gummiringe müssen während des Spiels jederzeit komplett auf dem Kegel liegen und dürfen nicht nur auf der Spitze balancieren.

16. Hug-a-Mug (Becherspiel)

Spielgeräte: 4 Slalomstangen; 1 Tonne; 3 Becher

Position der Geräte: Eine umgestülpte 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 sind im Startraum.

Spielregel: Auf einer Tonne 3 m 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 hinter der Wechsellinie einen anderen Becher, den er an den zweiten Reiter übergibt. Beide 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.

17. 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 sind 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 darf erst wieder zurück ins Spielfeld nachdem beide Reiter die Wechsellinie auf dem Pferd sitzend überquert haben.** 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 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.

18. Litter Lifters (Abfall sammeln)

Spielgeräte: 1 Tonne; 4 Kartons/Litter (U12: 2 Litter); 1 Litterstab

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

Position der Reiter: Beide Reiter sind im Startraum.

Spielregeln: Drei Meter hinter der Wechsellinie der Bahn liegen vier Litter (U12: 2 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 Litter 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 er den Stab dem zweiten Reiter übergibt. Beide Reiter absolvieren den Parcours in gleicher Weise, der zweite Reiter bringt den Stab ins Ziel.

Bei der U12 hebt jeder Reiter nur einen Litter auf.

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 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. Neben die Tonne geworfene Litter müssen mit dem Stab aufgehoben werden, aufgesessen oder vom Boden aus.

19. Litter Scoop

Spielgeräte: 1 Eimer; 2 Kartons/Litter; 1 Litterstab

Position der Geräte: Zwischen den Stangenreihen steht ein Eimer 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 ist im Startraum, Reiter 2 im Wechselraum.

Spielregeln: Der erste Reiter reitet mit dem Stab zu dem Litter 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 zweite 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 die sich in dem Eimer befanden, 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. Neben den Eimer geworfene Litter müssen mit dem Stab aufgehoben werden, aufgesessen oder vom Boden aus.

20. Mug Changes (Becher Wechsel)

Spielgeräte: 4 Slalomstangen; 3 Becher

Position der Geräte: Je ein Becher wird über die zweite und vierte Stange gestülpt. Der dritte Becher ist in der Hand des Startreiters.

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

Spielregel: Je zwei Reiter starten im Wechsel von den entgegengesetzten Enden der Bahn. Reiter 1 startet mit einem Becher in der Hand und stülpt ihn über die Stange 1. Er ergreift den Becher von der zweiten Stange und stülpt ihn über Stange 3, anschließend nimmt er den Becher von Stange 4 und übergibt ihn an Reiter 2.

Reiter zwei setzt den Becher anschließend zurück auf Stange 4, nimmt den Becher von Stange 3 und stülpt ihn auf Stange 2. Er nimmt den Becher von Stange 1 und reitet über die Ziellinie. Fallengelassene Becher müssen vor dem Weitermachen über die richtige Stange gestülpt werden; umgeworfene Stangen müssen vor dem Weiterspielen 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. 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 ist im Startraum, Reiter 2 im Wechselraum.

Spielregel: 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 Weiterspielen über die richtige Stange gestülpt werden, umgeworfene Stangen müssen vor dem Weiterspielen wieder aufgerichtet werden. Der Reiter muss auf jeden Fall den Versuch unternommen haben, den Becher aufgesessen über die Stange zu stülpen, bevor er einen am Boden liegenden aufhebt und von dort aus über die Stange stülpt.

22. Pony Pairs (Ponypaare)

Spielgeräte: 4 Slalomstangen; 1 Seil

Position der Geräte: Das Seil ist in der Hand des Startreiters.

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

Spielregel: Die Bahn hat vier Stangen. Beide Reiter starten von den entgegengesetzten Enden der Bahn. Reiter 1 hält ein Tau und reitet im Slalom zur Wechsellinie. Dort fasst 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 zu keinem Zeitpunkt des Spiels um die Hand gewickelt werden oder eine Schlaufe**

bilden. Hand- oder Fingerhalten ist nicht erlaubt. Wenn ein Reiter eine Stange umgerissen hat, muss er nach dem Wiederaufstellen noch einmal an dieser Stange vorbeireiten. Es muss nach einer Fehlerkorrektur das ursprüngliche Muster des Slaloms wieder aufgenommen werden.

23. Run and Ride (Laufen und Reiten)

Spielgeräte: 5 Slalomstangen

Position der Geräte: 5 Slalomstangen stehen in einer Flucht.

Position der Reiter: Beide Reiter sind 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.

24. 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 ist in der Hand des Startreiters.

Position der Reiter: Beide Reiter sind im Startraum.

Spielregel: 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.

25. Speed Weavers (Slalom)

Spielgeräte: 5 Slalomstangen; 1 Staffelstab

Position der Geräte: Die 5 Slalomstangen stehen in gleichmäßigem Abstand auf der Bahn, der Staffelstab in der Hand des Startreiters.

Position der Reiter: Beide Reiter sind 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. Bei jeder Fehlerkorrektur muss das ursprüngliche Muster des Slaloms wieder aufgenommen werden.

Bemerkung: Das Spielgerät muss die fünfte Stange nicht mit umrunden.

26. Sword Lancers (Ringestechen)

Spielgeräte: 1 Degen; 4 (U12: 2) Ringe mit Stiel; Gummibänder

Position der Geräte: Die Ringe werden mit einem Gummiband an den Slalomstangen 1-4 (U12: 2-3), zur Mittellinie zeigend, befestigt. Der Degen ist in der Hand des Startreiters.

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

Spielregel: Auf vier Stangen der Bahn sind vier Ringe (U12: Auf Stange zwei und drei sind zwei 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 den entgegengesetzten Enden der Bahn. Der erste Reiter sticht mit einem „Degen“ zwei beliebige Ringe (U12: einen Ring) und übergibt den Degen mit den Ringen dem zweiten Reiter, der den Parcours in derselben Weise absolviert.

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“ am Griff halten und die Ringe nicht berühren. 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.

Bemerkung: Sobald die Korrektur abgeschlossen ist, muss das Schwert wieder am Griff angefasst werden, ohne die Ringe festzuhalten.

27. Three-legged Sack (Dreibeinrennen)

Spielgeräte: 1 Dreibeinsack

Position der Geräte: Der Sack ist in der Hand des Startreiters.

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

Spielregeln: Reiter 2 wartet abgesehen hinter 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 am Zügel 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 gemeinsamen 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 über die Wechsellinie sein.

28. Three Mug (Dreibecherrennen)

Spielgeräte: 4 Slalomstangen; 3 Becher

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

Position der Reiter: Beide Reiter sind im Startraum.

Spielregel: Auf jeder der ersten drei Stangen ist je 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 wieder aufgerichtet 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-Werkzeugkasten; 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 ist in der Hand des Startreiters.

Position der Reiter: Beide Reiter sind im Startraum.

Spielregel: Reiter 1 startet mit einem Werkzeugkasten, den er auf die Tonne stellt. Er reitet zur Wechsellinie, sitzt ab, nimmt ein Werkzeug auf, sitzt wieder auf, reitet zurück zum Werkzeugkasten, wirft das Werkzeug hinein und reitet zurück zur Start-/Ziellinie. Reiter 2 hebt das zweite Werkzeug in gleicher Weise auf, legt es in den Kasten und bringt den Werkzeugkasten mit den beiden Werkzeugen mit ins Ziel. **Der Werkzeugkasten muss am Griff über die Start-/Ziellinie getragen werden. Bei Überreiten der Ziellinie muss das Werkzeug losgelassen worden sein und im Werkzeugkasten liegen.** 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.

30. 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 ist in der Hand des Startreiters.

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

Spielregel: 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. Reiter 2 steckt die Fahne in den leeren Kegel und nimmt die Flagge aus dem vorderen Kegel 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

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 ist in der Hand des Startreiters.

Position der Reiter: Reiter 1 ist 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 beim Versuch, ihn auf den Turm, bzw. den Kegel zu setzen, herunterfällt, darf der Reiter ihn vom Boden oder vom Pony aus wieder aufsetzen.

H REGELN FÜR KURZE ARENEN

Alle in diesem Abschnitt aufgeführten Regeln sind für vier aktive Reiter pro Spiel ausgelegt. Bei U12 Teams, die standardmäßig mit zwei aktiven Reitern spielen, ist das Spiel bereits beendet, wenn der zweite Reiter seine Aufgabe absolviert und die Ziellinie überquert hat. U12 Spiele werden auf kurzen Arenen nach den Paarspielregel gespielt (siehe Abschnitt G). Abweichende Spielabläufe für die U12 Spiele sind nur bei den betroffenen Spielen in diesem Abschnitt gesondert beschrieben.

Das betrifft bei kurzen Arenen folgende Spiele:

- *Agility Aces (wird derzeit nicht gespielt)*
- *Bang-a-Ballon*
- *Hula Hoop*
- *Jousting (wird derzeit nicht gespielt)*
- *Litter Lifters*
- *Pony Express (wird in der U12 nicht gespielt)*
- *Pony Pairs (wird derzeit nicht gespielt)*
- *Sword Lancers*
- *Windsor Castle*

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

Spielgeräte: 6 Flinke Füße Eimer, 1 Slalomstange

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

Position der Reiter: Alle Reiter sind im Startraum.

Spielregel: An der Mittellinie stehen – in Bahnrichtung zwischen den Stangenreihen – sechs umgestülpte Eimer („Stepping Stones“) in kurzen Abständen. 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, um die Slalomstange herum zur Startlinie. 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 aufstellen und noch einmal über die gesamte Eimerreihe laufen. Anlehnen und Aufstützen ans Pony zur Gleichgewichtsregulierung ist verboten. 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 umgestülpt auf der Mittellinie, 3 m hinter der Wechsellinie steht Tonne 2 umgestülpt mit den Spielsteinen 2-4 in umgekehrter Reihenfolge übereinandergestapelt, Spielstein 1 (weiß) ist in der Hand des Startreiters.

Position der Reiter: Alle 4 Reiter sind im Startraum.

Spielregel: Auf der Bahn stehen – zwischen den Stangenreihen – zwei umgestülpte Tonnen: die eine auf der Mittel- und die andere 3 m 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 Reiterspiele 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 hinter 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 hinter 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 worden.

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 sind im Startraum.

Spielregel: Der erste Reiter startet mit einem Tennisball und setzt ihn auf den Kegel auf der Mittellinie, reitet zum Kegel hinter der Wechsellinie, holt den Ball und übergibt ihn an Reiter 2. Der zweite Reiter setzt den Ball auf den Kegel hinter 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 (U12: 4 Luftballons, befestigt an den Positionen 1, 2, 5 und 6; 1 Luftballonpieker, 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, der Luftballonpieker ist in der Hand des Startreiters. Der Flaggenkegel steht 3 m hinter der Wechsellinie versetzt zwischen den Stangen.

Position der Reiter: Alle Reiter sind im Startraum.

Spielregeln: Reiter 1 beginnt mit dem Luftballonpieker, zersticht den Ballon auf dem Weg nach oben in der Arena entweder mit der Spitze des Luftballonpiekers oder durch Schlagen des Ballons mit dem Luftballonpieke, platziert den Speer mit der Spitze nach unten in den Flaggenkegel. Reiter 2 reitet die Arena hinauf, sammelt den Luftballonpieker vom Flaggenkegel ein, zersticht 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 Luftballonpieker. **Für die U12 ist das Spiel beendet, wenn Reiter 2 nach Zerstechen eines Ballons die Ziellinie überquert hat.** 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 die Stangen 2 und 3 als Teil der Ausrüstung für dieses Spiel betrachtet und 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.

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. Auf dem Schild ist eine aufgemalte „1000“, über jeder Ziffer ist 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 m hinter der Wechsellinie, zwischen den Stangenreihen, steht ein Schild mit 4 Schlüsselhaken und der aufgemalten Zahl „1000“.

Position der Reiter: Alle 4 Reiter sind im Startraum.

Spielregel: Reiter 1 reitet zum Kegel, nimmt eine Zahl, reitet zum Schild, hängt die Zahl so auf einen entsprechenden 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. Alle Zahlen müssen im aufgesessenen Zustand vom Kegel abgenommen ebenfalls 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.

6. Bottle Exchange (Flaschentausch)

Spielgeräte: 1 Slalomstange, 2 Tonnen, 2 Flaschen

Position der Geräte: Zwischen den Stangenreihen steht 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 ist in der Hand des ersten Reiters.

Position der Reiter: Alle Reiter sind im Startraum.

Spielregel: 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, 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 steht umgestülpt auf der Mittellinie, Tonne 2 umgestülpt 3 m hinter der Wechsellinie mit einer Flasche drauf, die zweite Flasche ist in der Hand des Startreiters.

Position der Reiter: Alle 4 Reiter sind im Startraum.

Spielregel: Der erste Reiter erhält eine Flasche, die er im Vorbeireiten auf der Tonne auf der Mittellinie abstellt. Er holt dann von der Tonne hinter 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 ist in der Hand des Reiters.

Position der Reiter: Alle 4 Reiter sind im Startraum.

Spielregel: Der erste Reiter startet mit einer 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 Wechselnde 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 sind im Startraum.

Spielregeln: 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 steht auf der Mittellinie zwischen den Stangenreihen, Flaggenkegel 2 3 m hinter der Wechsellinie, 4 Flaggen im Kegel auf der

Mittellinie, eine fünfte Flagge ist in der Hand des Startreiters.

Position der Reiter: Alle 4 Reiter sind im Startraum.

Spielregeln: Auf der Bahn – zwischen den Stangenreihen – stehen zwei Flaggenkegel, einer auf der Mittellinie und einer 3 m 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 hinter 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.

11. Founder's Race (Gründerrennen)

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

Position der Geräte: Die erste Stange der Stangenreihe wird auf Höhe der ersten Stangenreihe mittig zwischen die Stangenreihen versetzt, 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“ ist in der Hand des Startreiters. *Bemerkung: Mr. Norman Patrick gründete 1984 die Mounted Games Association of Great Britain und war Präsident der International Mounted Games Association.*

Position der Reiter: Alle 4 Reiter sind im Startraum.

Spielregel: 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 (rot, weiß, gelb, blau)

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 sind im Startraum.

Spielregel: Vier Flaggen in vier verschiedenen Farben, dem Flaggenhalter entsprechend, stecken in einem Flaggenkegel 3 m 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 Flaggen, die schon im Halter waren, vom Boden aus wieder in den Halter stecken. Der Reiter muss seine Flagge aufgesessen in den Halter stecken. Die Farben des Flaggenhalters und der Flagge müssen zu jedem Zeitpunkt übereinstimmen.

13. Four Flag Runners

Spielgeräte: 1 4-Flaggenhalter; 1 Flaggenkegel; 4 Flaggen in verschiedenen, den Farben des Flaggenhalters entsprechenden Farben, sowie eine farblich nicht passende (Weiß, gelb, rot, blau + grün)

Position der Geräte: Reiter 1 startet mit der weißen Flagge. Zwischen den Stangenreihen auf der Mittellinie steht der Flaggenhalter mit den vier restlichen Flaggen. Der 4-Flaggenhalter, mit dem weißen Flaggenrohr in Richtung Start/Ziel zeigend, steht 3 m hinter der Wechsellinie.

Position der Reiter: Alle 4 Reiter sind im Startraum.

Spielregel: Der erste Reiter reitet mit der weißen Flagge zum 4-Flaggenhalter hinter der Wechsellinie und steckt sie in den dazugehörigen Flaggenhalter. Danach holt er eine beliebige Flagge (außer der grünen) aus dem Flaggenkegel auf der Mittellinie und übergibt sie an den nächsten Reiter. Reiter 2, 3 und 4 verfahren genauso wie Reiter 1, stecken ihre Fahne in den farblich passenden Flaggenhalter und holen eine Fahne aus dem Flaggenkegel, die sie übergeben. Allerdings ist die grüne Flagge Reiter 4 vorbehalten, die er als letzte Fahne mit ins Ziel bringt.

Die Flaggen dürfen (bis auf weiß und grün) in beliebiger Reihenfolge bewegt werden. Der Reiter muss die Flagge aufgesessen in den Halter stecken.

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

14. HiLo (Hoch und Tief)

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

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

Position der Reiter: Alle 4 Reiter sind im Startraum.

Spielregeln: 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 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.

15. Hoopla

Spielgeräte: 1 Kegel, 5 Gummiringe

Position der Geräte: Mittig zwischen den Stangenreihen, auf Höhe der ersten Stange steht ein Kegel. 3 m hinter der Wechsellinie liegen 4 Gummiringe, sich nicht berührend, ein Gummiring ist in der Hand des Startreiters.

Position der Reiter: Alle 4 Reiter sind im Startraum.

Spielregeln: Der erste Reiter hat einen fünften Gummiring in der Hand, den er im Vorbeireiten auf dem Kegel platziert. Er reitet in Richtung Wechsellinie und hebt dort 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.

16. Hug-a-Mug (Becherspiel)

Spielgeräte: 4 Slalomstangen; 1 Tonne; 5 Becher

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

Position der Reiter: Alle 4 Reiter sind im Startraum.

Spielregel: Auf einer Tonne 3 m 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 hinter 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.

17. 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 und steht in Verlängerung der Stangenreihe.

Position der Reiter: Alle Reiter sind im Startraum.

Spielregel: Ein Reifen wird 3 m hinter der Wechsellinie zwischen den Stangenreihen auf der Bahn platziert. Der erste Reiter reitet zum Reifen, steigt ab, klettert durch den Reifen, steigt wieder auf und reitet zurück über die Ziellinie. Die folgenden Reiter reiten wie der erste Reiter. 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.

Für die U12 ist das Spiel nach dem zweiten Reiter beendet.

18. Jousting wird derzeit nicht gespielt

Spielgeräte: 1 Jousting-Brett; 1 Joustinglanze;

2 große Kegel; 1 Slalomstange

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: Alle Reiter sind im Startraum.

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. Der erste Reiter erhält eine stumpfe „Lanze“, mit der er bei seinem Ritt an der Planke vorbei ein Ziel umstößt. Der Reiter umrundet die 5. Stange und übergibt hinter der Startlinie die Lanze dem nachfolgenden Reiter. Reiter zwei reitet mit der Lanze in der Hand um die fünfte Stange herum um stößt das Ziel auf dem Weg zur Start- und Ziellinie um. Reiter drei und vier spielen wie Reiter eins und zwei.

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 zu viel umgestoßenen Ziele wiederaufrichten. Bei der Übergabe und beim Umstoßen der Ziele darf die Lanze nur am Griff gehalten werden.

19. Litter Lifters (Abfall sammeln)

Spielgeräte: 1 Tonne; 4 Kartons/Litter; 1 Litterstab

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

Position der Reiter: Alle 4 Reiter sind 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 Litter 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 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. Neben die Tonne geworfene Litter müssen mit dem Stab aufgehoben werden, aufgesessen oder vom Boden aus.

20. Litter Scoop

Spielgeräte: 1 Tonne; 4 Kartons/Litter (U12: 2 Litter); 1 Litterstab, 1 Slalomstange

Position der Geräte: Zwischen den Stangenreihen steht die Tonne 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 (U12: 1 Litter pro Position). Der Stab ist in der Hand des ersten Reiters. Eine Slalomstange wird 3 m hinter der Wechsellinie zwischen den Stangenreihen aufgestellt.

Position der Reiter: Alle Reiter sind im Startraum.

Spielregeln: Der erste Reiter reitet mit dem Stab zu den vorderen Litter und hebt, aufgesessen, mit dem Stab einen Litter auf. Den Litter wirft er in die Tonne auf der Mittellinie und reitet weiter, um die hinter der Wechsellinie stehenden 5. Stange herum, wieder in Richtung Startlinie. Dort übergibt er den Litterstab an den zweiten

Reiter. Der zweite Reiter reitet in Richtung Wechsellinie, um die 5. Stange herum, um auf dem Weg zur Startlinie den Litter (in Höhe der 4. Stange) aufzunehmen. Den Litter wirft er in die Tonne auf der Mittellinie. Reiter 3 spielt wie der erste, und Reiter 4 wie der zweite Reiter. Der letzte Reiter bringt den Stab mit ins Ziel. **Für die U12 ist das Spiel nach Reiter 2 beendet.** 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 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. Neben die Tonne geworfene Litter müssen mit dem Stab aufgehoben werden, aufgesessen oder vom Boden aus.

21. Mug Changes (Becher Wechsel)

Spielgeräte: 5 Slalomstangen; 3 Becher

Position der Geräte: Je ein Becher wird über die zweite und vierte Stange gestülpt, der dritte Becher ist in der Hand des Startreiters, die fünfte Stange wird 3 m hinter der Wechsellinie in Flucht mit den anderen Stangen gestellt.

Spielregel:

Der erste Reiter startet mit einem Becher in der Hand und stülpt ihn über die Stange 1. Er ergreift den Becher von der zweiten Stange und stülpt ihn über Stange 3, anschließend nimmt er den Becher von Stange 4 und umrundet die fünfte Stange hinter der Wechsellinie. Dann stülpt er den Becher auf Stange 4, versetzt den Becher von Stange 3 auf Stange 2 und übergibt den Becher von Stange 1 an den nächsten Reiter. Alle Reiter absolvieren das Spiel auf die gleiche Weise.

Fallengelassene Becher müssen vor dem Weitermachen über die richtige Stange gestülpt werden; umgeworfene Stangen müssen vor dem Weiterspielen 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.

22. 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 steht 3 m hinter der Wechsellinie.

Position der Reiter: Alle Reiter sind im Startraum.

Spielregel: 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.

23. Pony Express

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

Position der Geräte: Die Briefe hält der „Postman“ in der Hand, der Sack ist in der Hand des Startreiters.

Position der Reiter: Alle 4 Reiter sind im Startraum, der fünfte Reiter oder der Trainer als „Postman“ steht 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 Angehöriger des Vereins die Rolle des „Postman“ übernehmen. Der Postmann muss eine fest verschnallte regelkonforme Reitkappe 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.

24. Pony Pairs (Ponypaare) wird derzeit nicht gespielt

Spielgeräte: 4 Slalomstangen; 1 Seil

Position der Geräte: Das Seil ist in der Hand des Startreiters.

Position der Reiter: Reiter 1 & 3 stehen 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 im Slalom zurück zur Start-/Ziellinie. Dort übernimmt Reiter 3 das Tauende von Reiter 1 und reitet mit Reiter 2 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. Hand- oder Fingerhalten ist nicht erlaubt. Das Tauende darf zu keinem Zeitpunkt des Spiels um die Hand gewickelt werden oder eine Schlaufe bilden.

25. Ride and Lead (Reiten und Führen)

Spielgeräte: 4 Slalomstangen

Position der Reiter: Reiter 1 & 3 sind im Startraum, Reiter 1 aufgesessen und das Pony von Reiter 2 haltend, Reiter 3 abgesessen. Reiter 2 & 4 stehen 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 sein Pony auf und reitet – das Pony von Reiter 3 führend – im Slalom zurück zur Start-/Ziellinie. Dort übernimmt Reiter 3 sein Pony und bringt, Slalom reitend, Reiter 4 hinter 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.

26. Run and Ride (Laufen und Reiten)

Spielgeräte: 5 Slalomstangen

Position der Geräte: 5 Slalomstangen in einer Flucht.

Position der Reiter: Alle Reiter sind 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.

27. 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 ist in der Hand des Startreiters.

Position der Reiter: Alle 4 Reiter sind im Startraum.

Spielregel: 3 m 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 auch die letzte Socke auf dem Rückweg in den Eimer.

28. Speed Weavers (Slalom)

Spielgeräte: 5 Slalomstangen; 1 Staffelstab

Position der Geräte: Die 5 Slalomstangen stehen in gleichmäßigem Abstand auf der Bahn, der Staffelstab ist in der Hand des Startreiters.

Position der Reiter: Alle 4 Reiter sind 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.

Bemerkung: Das Spielgerät muss die fünfte Stange nicht mit umrunden.

29. Sword Lancers (Ringe stechen)

Spielgeräte: 1 Degen; 4 (U12: 2) Ringe mit Stiel; Gummibänder und fünf Stangen.

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, die Ringe an den Stangen 3 und 4 zeigen zur Start-/Ziellinie. (U12: Ringe sind an Stange 2 und 3 befestigt.) Eine Stange steht hinter der Wechsellinie auf der 3-Meter-Marke in Verlängerung der Stangenreihe.

Position der Reiter: Alle Reiter sind 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 einen Ring zu stechen. Er übergibt das Schwert hinter der Startlinie an den nächsten Reiter. Reiter 3 macht dasselbe wie Reiter 1 und Reiter 4 macht dasselbe wie Reiter 2 und endet mit dem Schwert und den Ringen im Ziel. **Für die U12 ist das Spiel, nachdem Reiter 2 die Ziellinie überquert hat, beendet.** 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 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. Sobald die Korrektur abgeschlossen ist, muss das Schwert wieder am Griff gehalten werden.

30. Three-legged Sack (Dreibeinrennen)

Spielgeräte: 1 Dreibeinsack

Position der Geräte: Der Sack ist in der Hand des Startreiters.

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

Spielregeln: Reiter 2 und 4 warten abgesehen hinter 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 gemeinsamen 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: Für den Zieleinlauf zählt der Sack nicht die Pferdenase. (Siehe B21 Allg. Spielregeln „Das Finish“) Beim Wechsel müssen natürlich alle Füße über der Linie sein.

31. Three Mug (Dreibecherrennen)

Spielgeräte: 4 Slalomstangen; 3 Becher

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

Position der Reiter: Alle Reiter sind im Startraum.

Spielregel: 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.

32. Tool Box Scramble (Werkzeugkastenrennen)

Spielgeräte: 1 Tonne; 1 Plastik-Werkzeugkasten; 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 ist in der Hand des Startreiters.

Position der Reiter: Alle 4 Reiter sind im Startraum.

Spielregel: Reiter 1 startet mit einem Werkzeugkasten, den er auf die Tonne stellt. Er reitet zur Wechsellinie, sitzt ab, nimmt ein Werkzeug auf, sitzt wieder auf, reitet zurück zum Werkzeugkasten, wirft das Werkzeug hinein und reitet zurück zur Start-/Ziellinie. Alle Reiter absolvieren den Parcours in gleicher Weise. **Der letzte Reiter wirft das letzte Werkzeug in den Kasten und bringt den Werkzeugkasten mit den vier Werkzeugen mit ins Ziel. Der Werkzeugkasten muss am Griff über die Start-/Ziellinie getragen werden. Bei Überreiten der Ziellinie muss das Werkzeug losgelassen worden sein und im Werkzeugkasten liegen.** 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.

33. 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 ist in der in Flucht 3 m hinter der Wechsellinie.

Position der Reiter: Alle Reiter sind 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.

34. 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. Die Stange steht 3m hinter den Wechsellinie. Der Turm ist in der Hand des Startreiters, der Ball in der Hand des zweiten Reiters.

(U12: Der Turm ist in der Hand des Startreiters, der Ball schwimmt im Wassereimer.)

Position der Reiter: Alle Reiter sind 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.

U17/OK: Reiter 1 erhält einen Turm und setzt ihn im Vorbeireiten auf das Schloss der Windsors, reitet um die hinter der Wechsellinie stehende Stange herum und kehrt zur Startlinie zurück. Der Reiter 2 reitet erst um die Wechselstange herum, legt einen „Reichsapfel“ (Ball) auf dem Rückweg auf den Turm. Der „Bösewicht“ - Reiter 3 - stiehlt den Reichsapfel und wirft ihn in den Burggraben (Wassereimer), reitet hinter der Wechsellinie um die Stange herum und kehrt zur Startlinie zurück. Der „Held“ - Reiter 4 - , reitet um die Stange hinter der Wechsellinie herum, fischt den Ball aus dem Eimer wieder heraus, legt ihn auf den Turm zurück und reitet ins Ziel.

U12: Reiter 1 erhält einen Turm und setzt ihn im Vorbeireiten auf das Schloss der Windsors, reitet um die hinter der Wechsellinie stehende Stange herum und kehrt zur Startlinie zurück. Reiter 2 reitet um die hinter der Wechsellinie stehenden Stange herum und 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

Der Ball kann von dem zuständigen Reiter 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.

I SPIELGERÄTEBEDARF

1. 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 die Zahlen halten, 10 cm von oben und 10 cm Abstand. Die Haken sind Tassenhaken mit einer Gesamtlänge von 3,8 cm und einem Schraubgewinde von 1,5 cm. Der runde Haken hat einen Durchmesser von 2,2 cm.

Bemerkung: Für die Altersklasse U12 beträgt die Höhe nur 1,7 m.

2. 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 am oberen Ende eine Öse, um die Zahlen an den Scheck oder an den Ziffernhalter zu hängen. Die Öse hat einen Durchmesser von 1 cm.

3. 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.

4. 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.

5. 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.

6. 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.

7. Dreibeinsack

Der Leinensack (oder ähnliches Material), auf ist einer Seite offen und hat eine Größe von ca. 85 cm mal 50 cm.

8. 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 möglichst entfernt.

9. 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 (Hier ist dann eine farbige Markierung passend zur Fahnenfarbe notwendig).

10. 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.

11. 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.

12. Gummiringe (Hoopla)

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

13. 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“ beträgt die Höhe nur 1,7 m.*

14. 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 gehören 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):

- => grün = T (V)
- => gelb = W (R)
- => blau = I (M)
- => rot = G (G)
- => weiß = A (D)

15. 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 variiert 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.

16. 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, 45,5 cm 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 Übergaben wirkt, stark schwächen.)

17. Kartons/Litter

Die Kartons sind an einer Seite geschlossene 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.

18. 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.

19. 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.

20. 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 Schlitzlöcher in der Platte geklemmt. Die Befestigungspunkte haben einen Abstand von 45 cm.

21. 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.

22. Luftballons

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

23. 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.

24. 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.

25. Reifen

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

26. Ringe (Ringe stechen)

Die Ringe haben einen Außendurchmesser zwischen 17 cm und 20 cm, 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 an die Fluchtstange zu passen. Alle Ringe sollten die gleiche Farbe haben.

27. Schwert (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 einem 22,5 cm langen Griff. Die Parierstange hat einen runden Querschnitt von

1 cm Durchmesser und ist zwischen 20 cm und 30 cm lang.

28. Seil

Das Pairs-Seil ist ein 90 cm bis 110 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.

29. 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.

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

31. Staffelstab

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

32. 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).

33. 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.

34. Vier-(Drei)-Flaggenhalter

Vier Röhren werden so angebracht, dass die mittlere Röhre gelb ist 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. Es kann auch ein 4-Flaggenhalter genutzt werden, dann wird die mittlere (gelbe) Röhre nicht bespielt.

35. 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.

36. 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.

37. Windsor Reichsapfel

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

38. 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").

J GERÄTEBEDARF DER EINZELNEN SPIELE

Agility Aces (*Flinke Füße*)

6 Flinke Füße Eimer
(Einzel/kurze Arena: 1 Slalomstange)

Association Race (*Hochstaplerspiel*)

2 Tonnen, 5 Hochstapler (Einzel: 4/ U12: 3)

Ball and Cone (*Ball und Kegel*)

2 Kegel, 2 Tennisbälle

Ball Swap

1 Kegel, 1 Slalomstange, 1 Tennisball

Bang-a-Balloon (*Luftballonstechen*)

1 Luftballonbrett, 1 Luftballonpieker,
6 Luftballons (Paar/U12: 4; Kurze Arena: 1 Flaggenkegel)

Bank Race

1 großer Kegel, 1 Bank Race Scheck,
1 Bank Race Zahlen Halter,
4 Bank Race Zahlen

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
1 Eimer, 4 Kartons (Einzel: 3/ U12: 2)

Flag Fliers (*Flaggenrennen*)

2 Flaggenkegel,
5 Flaggen (Einzel/ Paar/ U12: 3)

Founder's Race (*Gründerrennen*)

1 Slalomstange,
8 Buchstaben Gründerrennen (Paar/U12: 4)

Four Flag (*Vierflaggenrennen*)

1 Flaggenkegel, 1 Vierflaggenhalter,
4 verschiedenfarbige Flaggen (rot, blau, weiß, gelb)

Four Flag Runners

1 Flaggenkegel, 1 Vierflaggenhalter,
5 verschiedenfarbige Flaggen (rot, blau, weiß, gelb, grün)

HiLo (*Hoch und Tief*)

1 HiLo Ständer, 4 Kegel (Einzel/ Paar/ U12: 2)
5 Tennisbälle (Einzel/ Paar/ U12: 3)

Hoopla

1 Kegel,
5 Gummiringe (Einzel/ Paar/ U12: 3)

Hug-a-Mug (*Becherspiel*)

4 Slalomstangen, 1 Tonne,
5 Becher (Paar/ Einzel/ U12: 3)

Hula Hoop

4 Slalomstangen (Einzel: 5), 1 Reifen

Jousting

2 große Kegel, 1 Joustingbrett,
1 Joustinglanze (kurze Arena: 1 Slalomstange)

H Regeln für kurze Arenen

Litter Lifters (*Abfall sammeln*)

1 Tonne (Einzel 1 Eimer), 1 Litter Stab,
4 Kartons (Einzel: 3/ U12: 2)

Litter Scoop

1 Tonne (Einzel: Eimer), 1 Litter Stab,
4 Kartons (Einzel/ Pairs/ U12: 2)
(Einzel/kurze Arena: 1 Slalomstange)

Moat and Castle (*Burggraben und Burg*)

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

Mug Changes (Becher Wechsel)

4 Slalomstangen (Einzel/ kurze Arena: 5), 3 Becher

Mug Shuffle (*Becher versetzen*)

4 Slalomstangen (Einzel/ kurze Arena: 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

Run and Ride (*Laufen und Reiten*)

5 Slalomstangen

Socks and Buckets (*Socken in den Eimer*)

1 Eimer, 5 Socken (Einzel/ Paar/ U12: 3)

Speed Weavers (*Slalom*)

5 Slalomstangen, 1 Staffelstab

Sword Lancers (*Ringe stechen*)

4 Slalomstangen (kurze Arena: 5), 1 Ringedegen,
4 Ringe (U12: 2)
(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/ Paar/ U12: 2)

Triple Flag (*Dreiflaggenrennen*)

1 Flaggenkegel, 1 Dreiflaggenhalter
3 verschiedenfarbige Flaggen (rot, blau, weiß)

Two Flag (*Zweiflaggenrennen*)

2 Flaggenkegel, 2 Flaggen,
(Einzel und kurze Arena: 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
(kurze Arena: 1 Slalomstange)

K VRMGD DEUTSCHLAND

1. Vorsitzender

Volker Baasch
vorsitzender1@vrmgd.de

2. Vorsitzende

Ove Lück
vorsitzender2@vrmgd.de

Geschäftsführerin

Judith Moormann
geschaeftsfuehrer@vrmgd.de

Sportwart

Mats Hensel
sportwart@vrmgd.de

Regelwartin

Janina Hinrichs
regelwart@vrmgd.de

Webseite www.mounted-games.de

Kontakt info@vrmgd.de

L NACHTRÄGE/ ANHANG

Das Sidepull (Quelle: Pferdesportverband SH (März 2028) " „Wettbewerbe mit gebisslosen Zäumungen oder Halsring gem. WBO" [Merkblatt Gebisslos geritene WB.pdf](#))

Das Sidepull besteht aus einem Reithalter mit einem abgerundeten, geschmeidigen, aber nicht elastischen Nasenband aus Leder, Seil oder Kunststoff, sowie einem Stirn, Kinn- und Kehltrieren. Optional kann ein Ganaschenriemen das Reithalter ergänzen und in seiner Lage stabilisieren. Am äußeren Rand des Nasenbandes befinden sich links und rechts je mindestens ein, besser zwei Ringe aus Metall. Bei zwei Ringen liegen diese aufeinander, der untere verbindet das Nasenband mit Kinnriemen und Backenstück, in den oberen werden die Zügel eingeschnallt. Bei nur einem Ring, werden die Zügel zwischen Kinn und Backenstück in diesen eingeschnallt. ~~Die Zügel können offen oder geschlossen sein.~~ Eine Polsterung des Nasenbandes mit geeigneten Materialien wie Neopren oder Fell, bis zu einer Dicke von 6mm, ist möglich.

Hinweise zur Anpassung: Lage des Nasenbandes: Ca. 2 Fingerbreit unterhalb des Jochbeins; ca. 2 Fingerbreit (Finger übereinander liegend) Platz zwischen Nasenrücken und Nasenband