



**OEPS**

Österreichischer  
Pferdesportverband

**Österreichische  
Turnierordnung  
für  
Mounted Games**

**2014**

Der Österreichische Pferdesportverband erlässt die vom Präsidium in der Sitzung vom 19.11.2013 beschlossene Österreichische Turnierordnung 2014. Mit dem Erscheinen der vorliegenden Ausgabe werden alle vorher veröffentlichten Texte, die sich auf die gleichen Turnierbestimmungen beziehen, ungültig.

Eigentümer, Herausgeber und Verleger:  
Österreichischer Pferdesportverband,  
A-1110 Wien, Alpha Factory Business Center,  
Geiselbergstr. 26-32/512  
Telefon: (01) 749 9 261  
Email: [office@oeps.at](mailto:office@oeps.at)

# Die ethischen Grundsätze

Wer auch immer sich mit dem Pferd beschäftigt, übernimmt die Verantwortung für das ihm anvertraute Lebewesen.

Die Haltung des Pferdes muss seinen natürlichen Bedürfnissen angepasst sein.

Der physischen wie psychischen Gesundheit des Pferdes ist unabhängig von seiner Nutzung oberste Bedeutung einzuräumen.

Der Mensch hat jedes Pferd gleich zu achten, unabhängig von dessen Rasse, Alter und Geschlecht sowie Einsatz in Zucht, Freizeit oder Sport.

Das Wissen um die Geschichte des Pferdes, um seine Bedürfnisse sowie die Kenntnisse im Umgang mit dem Pferd sind kulturgeschichtliche Güter. Diese gilt es zu wahren, zu vermitteln und nachfolgenden Generationen zu überliefern.

Der Umgang mit dem Pferd hat eine persönlichkeitsprägende Bedeutung gerade für junge Menschen. Diese Bedeutung ist stets zu beachten und zu fördern.

Der Mensch, der gemeinsam mit dem Pferd Sport betreibt, hat sich und das ihm anvertraute Pferd einer Ausbildung zu unterziehen. Ziel jeder Ausbildung ist die größtmögliche Harmonie zwischen Mensch und Pferd.

Die Nutzung des Pferdes im Reit-, Fahr- und Voltigiersport muss sich an seiner Veranlagung, seinem Leistungsvermögen und seiner Leistungsbereitschaft orientieren. Die Beeinflussung dieser Faktoren durch medikamentöse oder nicht pferdegerechte Einwirkung des Menschen ist abzulehnen und muss geahndet werden.

Die Verantwortung des Menschen für das ihm anvertraute Pferd erstreckt sich auch auf das Lebensende des Pferdes. Dieser Verantwortung muss der Mensch stets im Sinne des Pferdes gerecht werden.

## Inhaltsverzeichnis

§ 4100 Allgemeines .....	7
§ 4101 Mounted Games Turniere .....	7
§ 4102 Reiter .....	8
§ 4103 Austragungsplatz .....	8
(1 yard = 91 cm) .....	9
§ 4104 Ausrüstung.....	10
§ 4105 Punktwertung und Platzierung.....	11
§ 4106 Turnierfunktionäre .....	13
§ 4107 Start.....	13
§ 4108 Ziel.....	14
§ 4109 Geräte.....	15
§ 4110 Übergabe .....	17
§ 4111 Stürze .....	18
§ 4112 Behinderung.....	18
§ 4113 Spielabbruch .....	19
§ 4114 Ausschluss.....	20
§ 4115 Agility Aces .....	21
§ 4116 Association Race .....	23
§ 4117 Bang a Balloon.....	24
§ 4118 Bank Race.....	25
§ 4119 Bottle Shuttle.....	26
§ 4120 Carton Race.....	27
§ 4121 Flag Fliers .....	28
§ 4122 Founders Race .....	29
§ 4123 Four Flag.....	30
§ 4124 HiLo .....	31
§ 4125 Hug A Mug .....	32
§ 4126 Hula Hoop.....	33

§ 4127 Jousting .....	34
§ 4128 Litter Lifters .....	35
§ 4130 Mug Shuffle .....	36
§ 4131 Pony Express .....	37
§ 4132 Pony Pairs .....	39
§ 4133 Socks and Buckets .....	40
§ 4134 Speed Weavers .....	41
§ 4135 Sword Lancers .....	42
§ 4136 Three Mug.....	43
§ 4137 Tool Box Scramble .....	44
§ 4138 Two Flag .....	45
§ 4139 Windsor Castle.....	46
§ 4140 Agility Aces .....	47
§ 4141 Association Race.....	48
§ 4142 Ball and Cone .....	49
§ 4143 Bottle Shuttle.....	50
§ 4144 Carton Race.....	51
§ 4145 Flag Fliers .....	52
§ 4146 HiLo .....	53
§ 4147 Hug a Mug.....	54
§ 4148 Hula Hoop .....	55
§ 4149 Litter Lifters .....	56
§ 4150 Mug Shuffle .....	57
§ 4151 Pony Pairs .....	58
§ 4152 Run and Ride.....	59
§ 4153 Socks and Buckets .....	60
§ 4154 Speed Weavers .....	61
§ 4155 Sword lancers .....	62

§ 4156 Three Mug Race .....	63
§ 4157 Toolbox Scramble.....	64
§ 4158 Two Flag .....	65
§ 4159 Association Race .....	66
§ 4160 Bank Race.....	67
§ 4161 Bottle Shuttle.....	68
§ 4162 Carton Race.....	69
§ 4163 Flag Fliers .....	70
§ 4164 HiLo .....	71
§ 4165 Hula Hoop.....	72
§ 4166 Litter Lifters .....	73
§ 4167 Moat and Castle .....	74
§ 4168 Mug Shuffle .....	75
§ 4169 Run and Ride.....	76
§ 4170 Socks and Buckets .....	77
§ 4171 Speed Weavers .....	78
§ 4172 Sword Lancers .....	79
§ 4173 Three Mug.....	80
§ 4174 Three Pot Flag Race .....	81
§ 4175 Tool Box Scramble .....	82
§ 4176 Triple Flag.....	83
§ 4177 Two Flag .....	84
§ 4178 Victoria Cross.....	85

# ALLGEMEINE RICHTLINIEN

## § 4100 Allgemeines

1. Die Bestimmungen der ÖTO Allgemein sind bei der Durchführung von Mounted Games, soweit nicht in diesem Abschnitt ergänzende Bestimmungen erlassen wurden, anzuwenden.
2. Zwecks der leichteren Lesbarkeit wurde auf die Nennung der weiblichen Formen (Reiterinnen, Trainerinnen, etc.) verzichtet. Alle Personenbezeichnungen gelten für männliche und weibliche Personen gleichermaßen.
3. Bei den Mounted Games sind sowohl Ponys als auch Pferde zugelassen. Im folgenden Reglement findet sich lediglich die Bezeichnung „Pony“, die Bestimmungen gelten aber in derselben Weise auch für Pferde.

## § 4101 Mounted Games Turniere

1. Es können folgende Prüfungen ausgeschrieben werden:
  - Mannschaft
  - Paar
  - Einzel

Die Kombination von CMGN und PS&S ist zulässig.

Eine Mannschaft besteht aus mindestens vier Reitern und maximal fünf Reitern, von denen jeweils vier in den einzelnen Spielen starten. Es kann ein Reservereiter nominiert werden. Wenn ein Wettbewerb begonnen hat, dürfen Reiter und Ponys nur mit Genehmigung des Hauptrichters ausgetauscht werden.

## **§ 4102 Reiter**

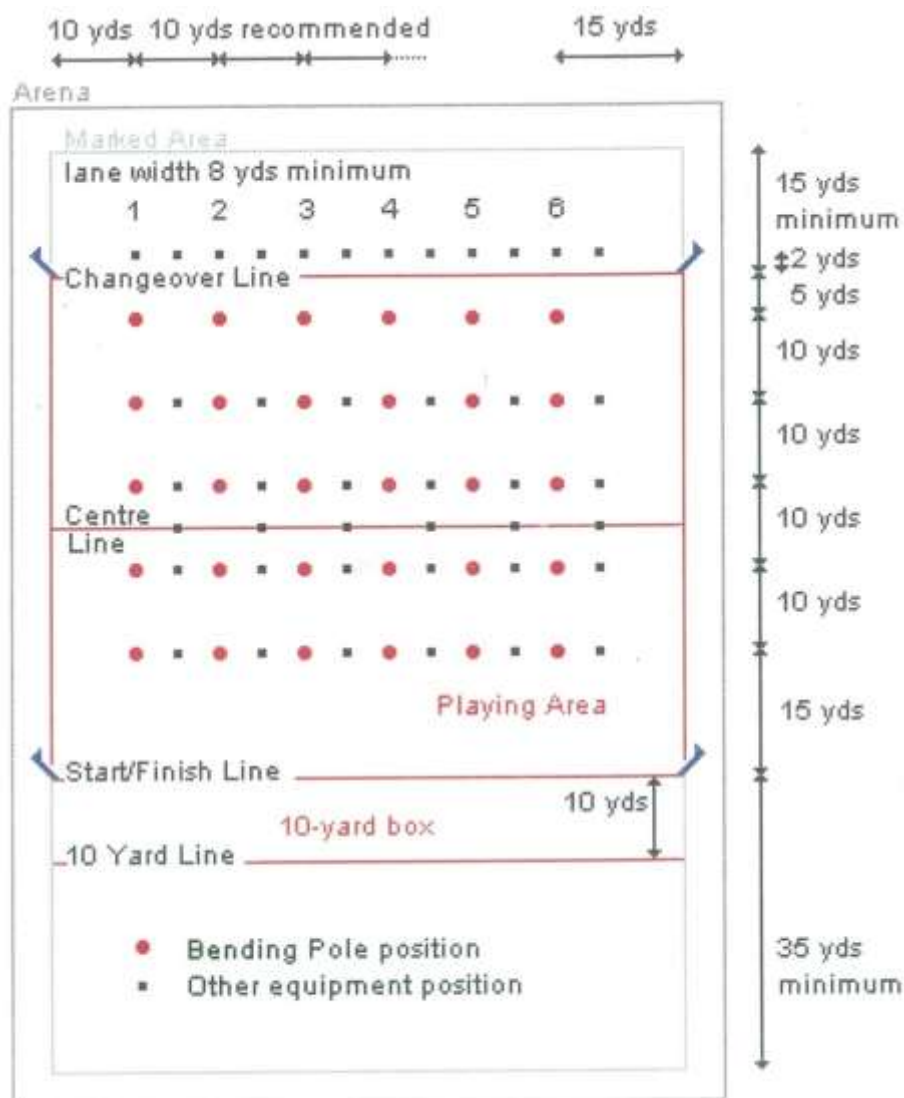
1. Die Bewerbe werden dem Alter der Reiter entsprechend folgendermaßen unterteilt:
  - Führzügel: 4 – 8 Jahre
  - 12 Jahre und jünger
  - 14 Jahre und jünger
  - 17 Jahre und jünger
  - Allgemeine Klasse ohne Altersbeschränkung.
2. Für den Start bei Mounted Games ist die Stamm-Mitgliedschaft bei einem Verein, der über einen PSV/LFV korporativ dem OEPS angeschlossen sein muss, erforderlich. Im Bewerb 12 Jahre und jünger ist der Besitz des Großen Hufabzeichens erforderlich, in den Bewerben 14 Jahre und jünger, 17 Jahre und jünger sowie Allgemeine Klasse ohne Altersbeschränkung die der Besitz der Startkarte Allgemein.
3. Die Größe und das Gewicht des Reiters werden durch den Anhang 1 (Minimum Ponygröße in Relation zum Reitergröße) und Anhang 2 (Minimum Ponygröße in Relation zum Reitergewicht) geregelt.
4. 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.

## **§ 4103 Austragungsplatz**

1. Das Spielfeld, Arena genannt, ist das Areal, das mit Markierungen für die Spiele kenntlich gemacht ist. Das Spielfeld wird wie im anliegenden Diagramm (Anhang 3) markiert.



2. Alle Bahnen haben die gleiche Breite. Jede Bahn ist mindestens 7m breit. Steht genügend Platz zur Verfügung, sollten die Bahnen auf 9m verbreitert werden. Die Start/Ziel- und die Wechsellinie werden am Boden farblich markiert. Die Reiter müssen die Linien überqueren. Entspricht das Spielfeld nicht den angegebenen Maßen, können die Distanzen längs des Spielfeldes verkürzt werden. Eine Bahn muss jedoch immer mindestens 7m breit sein.
3. Die Markierungen für die Slalomstangen müssen einen Durchmesser von 15cm haben, für die anderen Geräte 40cm.
4. Alle Spielgeräte müssen für jede Bahn gleich aufgebaut werden. Der Richter nimmt das Spielfeld vor dem Wettkampfbeginn ab.



(1 yard = 91 cm)

## **§ 4104**

### **Ausrüstung**

Die Bestimmungen beziehen sich auf § 57 und § 58.

#### 1. Ausrüstung der Reiter:

1.1. Aus Sicherheitsgründen trägt der Reiter Jodhpurhosen und Jodhpurstiefeletten oder Stiefelhosen mit Kniestrümpfen und Stiefeletten.

1.2. Der Reithelm (§ 57.5.1), der ständig getragen werden und ordentlich verschnallt sein muss, solange der Reiter im Sattel sitzt oder an einem laufenden Spiel teilnimmt, hat der Norm EN 1384 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.

1.3. Eine Mannschaft oder Paar muss einheitlich gekleidet sein. 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 sich farblich vom Helm abheben, um eine gute Sichtbarkeit zu garantieren (zB. Schwarz, Weiß oder Neonfarben).

1.4. Die Verwendung von Sporen und Gerte führt zum Ausschluss.

#### 2. Ausrüstung des Ponys:

2.1. Vorgeschrieben sind Sättel mit Baum (zB.: Dressur-, Spring- oder Vielseitigkeitssättel), Steigbügelriemen mit

Sturzfeder und Bügel ev. Sicherheitsbügel. Der Sattel darf kein Horn haben (zB. Westernsattel). Es ist darauf zu achten, dass die Sättel den besonderen Anforderungen des Sports entsprechen, also beispielsweise keinen zu hohen Hinterzwiesel aufweisen, der beim Auf- und Abspringen hinderlich sein könnte.

2.2. Es dürfen alle gängigen Zäumungen verwendet werden (Englisches, Hannoversches, Englisch-Kombiniertes oder Mexikanisches Reithalter). Selbst gemachte, auch bunte Zügel, sind erlaubt. Werden herkömmliche, lange Zügel verwendet, sind diese während der Spiele am Hals zu verknoten.

2.3. Es sind alle einfach und doppelt gebrochenen Gebisse sowie Stangengebisse mit einem Trensenring je Seite erlaubt. Gebisslose Zäumungen sowie Trensen mit Hebelwirkungen sind verboten.

2.4. Folgende Hilfsmittel sind erlaubt:

- Gleitendes Ringmartingal
- Stehmartingal
- Vorderzeug und Hinterzeug
- Gummiringe
- Fliegenhaube
- Bandagen, Gamaschen, Streichkappen, Huflocken zum Schutz des Ponys.

2.5. Es steht dem Richter frei, die Ausrüstung jederzeit zu inspizieren. Seine Entscheidung bezüglich der Zulässigkeit der Ausrüstung ist endgültig.

## **§ 4105**

### **Punktewertung und Platzierung**

1. In jedem Spiel bekommt die siegende Mannschaft so viele Punkte,

wie Mannschaften an dem Spiel teilgenommen haben. Die zweite Mannschaft bekommt einen Punkt weniger, usw. In Gruppen mit ungleicher Anzahl richtet sich der Höchstzahl der Punkte nach der/den Gruppe(n) mit den meisten Mannschaften. Sind im Ziel zwei oder mehrere Mannschaften gleichauf, erhalten beide bzw. alle Mannschaften, die gleich auf sind, die Punktzahl, die dem jeweiligen Platz entspricht. Sind zwei oder mehrere Mannschaften auf demselben Platz, werden die nachfolgenden Mannschaften folgendermaßen gereiht: 1. – 2. – 2. – 4. etc. Wenn eine Mannschaft von einem Spiel disqualifiziert oder ausgeschlossen wird, erhält sie keine Punkte.

2. Es ist jeweils zumindest ein Drittel der gestarteten Teilnehmer zu platzieren, mindestens jedoch 3 Reiter/Paare/Mannschaften. Es liegt im Ermessen des Veranstalters, mehr Reiter/Paare/Mannschaften zu platzieren. Die platzierten Reiter/Paare/Mannschaften erhalten Schleifen. Die Gabe von Ehren- und Sachpreisen sowie Stallplaketten ist ausdrücklich erwünscht. Die Teilnahme an der Siegerehrung ist verpflichtend. Erscheint ein Reiter/Pair-Mannschaft nicht zur Siegerehrung, wird ihnen die Platzierung aberkannt. Die nachfolgenden Reiter/Paare/Mannschaften rücken nach, sind jedoch von der Teilnahme an der Siegerehrung befreit, sofern sie ursprünglich nicht platziert gewesen wären.
3. Eine/ein in einem Spiel eliminierte Mannschaft/eliminierter Reiter erhält für dieses Spiel 0 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/die Mannschaft vom nächstfolgenden Spiel ausgeschlossen. Begeht ein Reiter/Pair/Mannschaft mehr als einen zur Disqualifikation führenden Regelverstoß bei einem Spiel, so wird es nur für dieses Spiel disqualifiziert. Wird wegen eines nach einem Sturz frei laufendem Pony abgepiffen, kann je nach Situation sowohl die Regel über Verletzungen entsprechend angewandt werden, als auch auf Behinderung entschieden

werden. In beiden Entscheidungen nimmt beim Neustart die betreffende Mannschaft nicht teil und erhält 0 Punkte.

## **§ 4106 Turnierfunktionäre**

1. Nach dem Beginn eines Wettbewerbs dürfen sich außer den Teilnehmern nur Turnierfunktionäre auf dem Spielfeld aufhalten. Diese sind der Leiter des Turniers, der Richter, die Linienrichter, der Zielrichter, die Ergebnisschreiber sowie die Trainer der Mannschaften oder die Mannschaftsführer. Übertretungen dieser Regel durch Angehörige oder Anhänger von Teilnehmern führt zum Ausschluss der betreffenden Mannschaft.
2. Der Richter gibt das Startsignal.
3. Die Linienrichter müssen nach Ende des jeweiligen Spiels mit erhobener Flagge gesehene Fehler anzeigen. Dem Richter obliegt die letzte Entscheidung, ob ein Fehler geahndet wird oder nicht. Bei 2 bis 4 Bahnen müssen mindestens 2 Linienrichter eingesetzt werden. Bei mehr Bahnen sollten mindestens 4 Linienrichter eingesetzt werden. Die Linienrichter sind mit einer Sicherheitsweste und einer roten Fahne ausgerüstet. Der sportliche Ablauf jedes Wettbewerbes steht unter der zentralen Kontrolle des Richters, dessen Entscheidungen endgültig sind.
4. Der Zielrichter ist für die Reihung der Mannschaften verantwortlich. Die Reihenfolge des Zieleinlaufs wird durch einen Schreiber notiert.
5. Die Parcoursmannschaft „Arena Party“ ist für den Aufbau der Geräte verantwortlich.

## **§ 4107 Start**

1. Der Start erfolgt durch das Senken der Startflagge oder durch ein

anderes Signal, das des Richters vor Beginn des Wettkampfes bestimmt. Der Richter gibt vor dem Start keine Wortanweisungen. Er allein entscheidet, ob der Start gültig ist. Gegebenenfalls bricht er das Spiel durch ein Pfeifsignal ab und startet es erneut.

2. Der Startvorgang wird durch den Richter geleitet. Alle Ponys müssen beim Start hinter der 9m-Linie still stehen. Der Richter hebt die Flagge. Die Reiter bewegen sich zur Start/Ziellinie, und das Spiel wird durch das Senken der Startflagge gestartet. Bei Bedarf kann der Richter einen Startassistenten ernennen, um sicher zu stellen, dass alle Reiter und Ponys beim Start hinter der Start/Ziellinie sind. Der Richter kann einen Reiter, der die Start/Ziellinie vor dem Senken der Startflagge überschreitet, hinter die 9m-Linie zurückschicken. Diese Abmahnung hat die Konsequenz, dass dieser Reiter von der 9m-Linie aus starten muss. Überschreitet der abgemahnte Spieler die 9m-Linie vor dem Start, wird er/die Mannschaft am Ende des Spiels eliminiert. Wenn der Richter einen Reiter, der einen Fehlstart verursacht hat, hinter die 9m-Linie zurückgeschickt hat, darf der Trainer ihn und sein Pony durch eine andere Reiter-Pony-Kombination seiner Mannschaft ersetzen; auch in diesem Fall muss der Reiter jedoch aus dem Stand hinter der 9-Meter-Linie starten. Der Reiter muss beim Überqueren der Start/Ziellinie im Sattel sitzen, mit Ausnahme beim "Run and Ride".

## **§ 4108**

### **Ziel**

1. Der Reiter muss rittlings im Sattel sitzen, aber nicht unbedingt mit den Füßen in den Steigbügeln, wenn er die Wechsel- bzw. Ziellinie überquert.
2. Alle Spiele werden in der Reihenfolge gewertet, in der die Schlussreiter/Ponys die Ziellinie überqueren. Das Pony muss mit allen vier Hufen die Ziel/Wechsellinie überqueren.

3. Wenn der Reiter mit einem Gerät das Spiel beendet, muss er dieses Gerät in der Hand haltend die Ziellinie überqueren. Reiter, die ihren Part hinter der Wechsellinie beendet haben, müssen so lange auf jener Seite der Arena ausharren, bis der Richter das Spiel beendet.
4. Wenn eine Mannschaft/ein Reiter noch im Spiel ist, während alle anderen Mannschaften/Reiter das Spiel bereits beendet haben, kann der Richter das Spiel abpfeifen. Die Mannschaft/der Reiter, deren/dessen Spiel noch nicht beendet war, erhält die niedrigste Punktezahl für dieses Spiel.
5. Im Ausnahmefall darf der Richter bei langer Spieldauer oder aus sonstigen schwer wiegenden Gründen ein Spiel auch abpfeifen, wenn noch mehr als eine Mannschaft im Spiel ist. In diesem Fall erhalten die abgepiffenen Mannschaften die geteilten Punkte für die letzten Plätze.
6. 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 einem Ausschluss geahndet werden.

## **§ 4109**

### **Geräte**

1. Zerbrochenes Gerät hat die Eliminierung der Mannschaft bzw. des Reiters zur Folge. Als zerbrochen gilt ein Gerät, mit dem nicht weitergespielt werden kann. Ein durchstochener Behälter beim „Litter“-Spiel gilt nicht als zerbrochen, wenn er während des Spiels durchstochen wurde. Der Verlust einer Flagge vom Flaggenstab führt nicht zur Eliminierung. Wenn ein als Spielgerät benutzter Stab zerbricht, wird die Mannschaft nicht eliminiert, solange der Stab funktionstüchtig und nicht sicherheitsgefährdend bleibt.
2. Fallengelassene Gegenstände:

- 2.1. Wenn ein Reiter ein Gerät fallen lässt, während er versucht, es aufzunehmen oder abzustellen/legen/werfen, darf er absteigen, um das Gerät an seinen vorgeschriebenen Platz zu befördern, es sei denn, die Regeln für ein spezielles Spiel sagen etwas anderes aus. Der Reiter darf das Spiel mit einem gleichen Gerät fortsetzen, nicht unbedingt mit dem, das er ursprünglich hielt. Anschließend muss er aufsitzen, um seine Aufgabe zu beenden.
- 2.2. Wenn sich ein Gerät aus seiner vorgeschriebenen Position bewegt, nachdem ein Reiter die Ziellinie passiert hat und der nächste Reiter gestartet ist, obliegt es dem aktuell in der Bahn agierendem Reiter, das Gerät wieder in die vorgeschriebene Position zu bringen. Dazu muss er sofort zu dem außer Position geratenen Gerät reiten, es korrigieren und sodann erneut über die Start/Ziellinie reiten, bevor er mit seiner Aufgabe das Spiel fortsetzt.
- 2.3. Beim 4 Flag Race, HiLo und Bank Race muss der fallengelassene Gegenstand aufgehoben werden und im Sattel sitzend wieder an seinen Platz gebracht werden. zB: 4 Flag Race – beim Versuch, die Fahne in den färbigen Flaggenhalter zu stecken, ist die Flagge heruntergefallen. Sie muss aufgehoben werden und vom Sattel aus in den passenden Halter gesteckt werden.
3. Außer Position geratene Gegenstände: Wenn ein Gerät, das normalerweise hinter der Wechsellinie auf dem Boden liegt, ins Spielfeld gestoßen oder geschoben wird, darf ein nachfolgender Reiter es aufnehmen. Dieser Reiter muss vor oder nach dem Aufnehmen die Wechsellinie überqueren, bevor er das Spiel fortsetzt. Geräte können, wenn nötig, mit der Hand neu geordnet werden.
4. Umgestoßene Geräte: Wenn ein Reiter Geräte einer anderen Mannschaft/eines anderen Reiters umstößt oder entfernt, wird seine Mannschaft/der Reiter vom Spiel ausgeschlossen. Linienrichter machen bei einem entsprechenden Verstoß den



Richter durch Heben der Flagge während des Spiels aufmerksam. Die Mannschaft/der Reiter, die/der den Regelverstoß begangen hat, darf an der Wiederholung nicht teilnehmen und erhält 0 Punkte.

5. Slalomstangen:

5.1. 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 Nichtwiederaufstellen einer Slalomstange. Eine Slalomstange gilt als umgerissen, wenn ihr oberes Ende den Boden oder das Gras berührt oder die Spitze vollständig aus dem Boden gerissen wurde.

5.2. Wenn der Reiter eine Slalomstange umgerissen hat, muss er nach dem Wiederaufstellen noch einmal an dieser Slalomstange, egal an welcher Seite, vorbeireiten. Der Reiter darf eine Slalomstange mit der Hand berühren, um sie vor dem Umfallen zu bewahren.

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 oder die korrekte Platzierung von Geräten verändert hat, wird die Mannschaft/der Reiter eliminiert.

## **§ 4110 Übergabe**

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.
2. Wenn ein Gerät bei der Übergabe außerhalb des Spielfeldes zu Boden fällt, darf jeder der beiden an der Übergabe beteiligten

Reiter es aufheben.

3. 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.
4. Ein Gerät gilt als innerhalb des Spielfeldes liegend, wenn es auf der Wechsellinie bzw. Start/Ziellinie liegt oder diese berührt.
5. Alle Übergaben müssen von Hand zu Hand erfolgen.

## **§ 4111 Stürze**

1. Stürzt ein Reiter und verliert dabei sein Pony, muss er, nachdem er sein Pony wieder eingefangen hat, zu der Stelle zurückkehren, an dem er sich von seinem Pony trennte und das Spiel fortsetzen. Ein reiterloses Pony, welches das markierte Spielfeld verlassen hat, muss außerhalb des Spielfeldes festgehalten werden, wo es der Reiter abholt.
2. Ein nach einem Sturz frei laufendes Pony darf hinter der Ziel/Wechsellinie auch von Dritten, die sich erlaubterweise in der Arena befinden, eingefangen und bis an die 9- Meter-/Wechsellinie gebracht werden, wo der Reiter es abholt, um zum Ort des Sturzes zurückzukehren.

## **§ 4112 Behinderung**

1. 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. Der Richter muss hier nicht abpfeifen, sondern

der Linienrichter hat die Behinderung anzuzeigen. Dieses Vergehen wird mit einer 0 Runde geahndet.

2. 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 wartende Reiter oder solche, die das Spiel schon beendet haben, sich nicht zwischen die Ponys anderer Mannschaften mischen und so für Irritation sorgen.

## **§ 4113**

### **Spielabbruch**

1. Wenn der Richter 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 durch einen anderen Reiter / ein anderes Paar/Team.
2. Wird aufgrund einer Verletzung das Spiel abgepfiffen, werden Mannschaften, die zum Zeitpunkt des Spielabbruches bereits im Ziel waren, in der Reihenfolge ihres Zieleinlaufes gewertet. Diese Mannschaften/diese Reiter dürfen nicht am Neustart teilnehmen. Bei witterungsbedingtem Abbruch nehmen dagegen grundsätzlich alle Mannschaften am Neustart teil.
3. Ein Reiter/Paar/Mannschaft, der/das zum Zeitpunkt des Spielabbruchs (gleichgültig, ob wegen Verletzung oder witterungsbedingt) bereits einen zur Disqualifikation führende Verletzung begangen hat, nimmt am Neustart nicht teil und erhält keine Punkte.

## **§ 4114**

### **Ausschluss**

1. Kein Reiter 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. Zuwiderhandeln führt zum Ausschluss.

# MANNSCHAFTSPIELE

## § 4115 Agility Aces

### 1. Spielgeräte:

1.1. 6 „Stepping Stones“ aus Metall, Keramik oder Kunststoff (Öffnung 23 cm, Boden 15 cm, Höhe 23 cm)

### 2. Position der Geräte:

2.1. Auf Höhe der Mittellinie, zwischen den Stangenreihen, in Bahnrichtung, stehen die 6 „Stepping Stones“ im Abstand von ca. 30 cm

### 3. Position der Reiter:

3.1. Reiter 1 & 3 im Startraum, Reiter 2 & 4 im Wechselraum



### 4. Ablauf:

4.1. Der erste Reiter reitet an die Eimer heran, 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.

4.2. Stößt der Reiter oder sein Pony einen Eimer um, muss er ihn wieder aufstellen und noch einmal über die gesamte

Eimerreihe laufen. Umgestoßene Eimer müssen auf jeden Fall an die korrekte Stelle gestellt werden. Ist der Versuch des Reiters, die Eimer (zB. in Richtung Wechsellinie) korrekt zu überqueren, gescheitert, wird es als zulässig erachtet, wenn er den Versuch nunmehr in umgekehrter Richtung (Richtung Start/Ziellinie) wiederholt.

# § 4116 Association Race

## 1. Spielgeräte:

1.1. 2 Tonnen (Höhe 60-68cm)

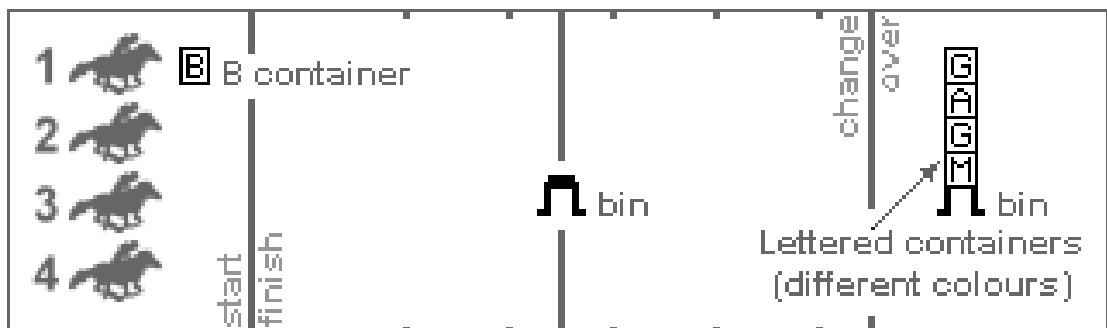
1.2. 5 Plastikbehälter (Gewicht 400 gr., 18 cm x 18 cm x 10 cm oder 20 cm x 15 cm x 10 cm), gekennzeichnet mit den Farben grün, gelb, blau, rot und weiß

## 2. Position der Geräte:

2.1. Tonne 1 in Höhe der Mittellinie, Tonne 2 zwei Meter hinter der Wechsellinie, zwischen den Stangenreihen. Association Box 2 – 5 (von unten nach oben: grün, gelb, blau und rot) übereinander gestapelt auf Tonne 2, Association Box 1 (weiß) in der Hand des Startreiters

## 3. Position der Reiter:

3.1. alle 4 Reiter im Startraum, Reiter 1 erhält die weiße Association Box.



## 4. Ablauf:

4.1. Reiter 1 reitet vom Start mit der weißen Association Box zur Tonne auf der Mittellinie und setzt sie dort ab. Danach reitet er zur Tonne an der Wechsellinie, ergreift dort die oberste Association Box und setzt diese auf die Tonne an der Mittellinie ab. Start/Ziellinie: Alle Reiter absolvieren den Parcours in gleicher Weise. Der Turm aus den Plastik Association Boxen muss dabei aufrecht stehen bleiben. Wird der Turm umgeworfen, muss er in der korrekten Reihenfolge wieder aufgebaut werden.

# § 4117

## Bang a Balloon

### 1. Spielgeräte:

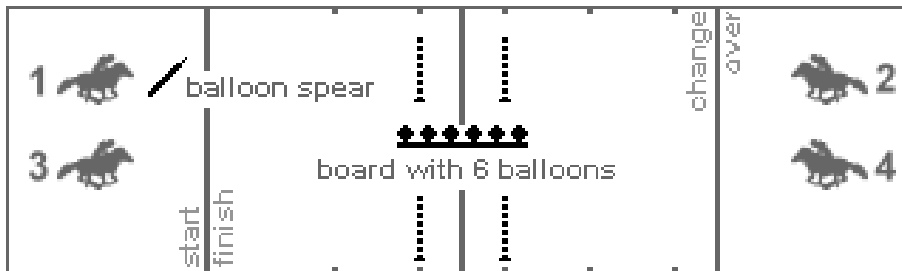
- 1.1. 1 Brett zur Befestigung der Luftballons (180 cm x 12,5 cm x 2,5 cm), 6 Luftballons (Ø min. 10 cm), befestigt im Abstand von etwa 30 cm, 1 Stab (Länge ca. 123 cm) mit Nagel

### 2. Position der Geräte:

- 2.1. Das Ballonbrett liegt in Höhe der Mittellinie zwischen den Stangenreihen; die Slalomstangen 2 und 3 sind Spielgeräte

### 3. Position der Reiter:

- 3.1. Reiter 1 & 3 im Startraum, Reiter 2 & 4 im Wechselraum, Reiter 1 erhält den Stab



### 4. Ablauf:

- 4.1. Reiter 1 reitet zum Ballonbrett und bringt mit dem Stab einen Ballon zum Platzen und übergibt den Stab an der Wechsellinie an Reiter 2. Verbogene oder abgebrochene Spitzen gelten nicht als "zerbrochenes Spielzubehör". 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. Das Ballonbrett 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. Deshalb sind diese Slalomstangen ebenfalls Geräte im Sinne der Regeln und dürfen nicht umgestoßen werden. Wird das Ballonbrett aus seiner Position bewegt, muss dies korrigiert werden.



## § 4118 Bank Race

### 1. Spielgeräte:

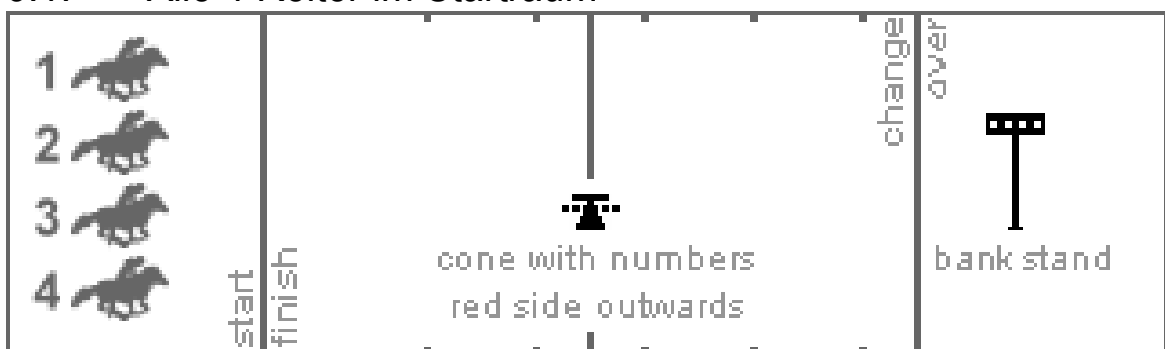
1.1. 1 Kegel (76 cm Höhe), ein Ring mit 4 Haken, 4 Zahlen (1 x 1, 3 x 0), auf einer Seite rot, auf der anderen schwarz, ein Holzschild (66 cm x 36 cm) befestigt an einem Ständer, oberer Rand in 2,13 m Höhe. Auf dem Schild eine aufgemalte „1000“, über jeder Ziffer ein Haken.

### 2. Position der Geräte:

2.1. Der Kegel mit dem darauf gesteckten Ring steht auf der Mittellinie zwischen den Stangenreihen, an den Haken hängen die 4 Zahlen mit der roten Seite nach außen. Der Ständer mit dem Schild steht 2 Meter hinter der Wechsellinie in der Flucht des Kegels.

### 3. Position der Reiter:

3.1. Alle 4 Reiter im Startraum



### 4. Ablauf:

4.1. Reiter 1 reitet zum Kegel und nimmt sich eine Nummer, reitet weiter bis zum Ständer und hängt die Nummer, im Sattel sitzend, mit der schwarzen Seite sichtbar auf die Halterung und kehrt zur Start-Ziellinie zurück. Reiter 2, 3 und 4 absolvieren den Parcours in gleicher Weise. Bei Spielende muss am Bankständer die Zahl 1000 in schwarzen Ziffern zu lesen sein.

## § 4119 Bottle Shuttle

### 1. Spielgeräte:

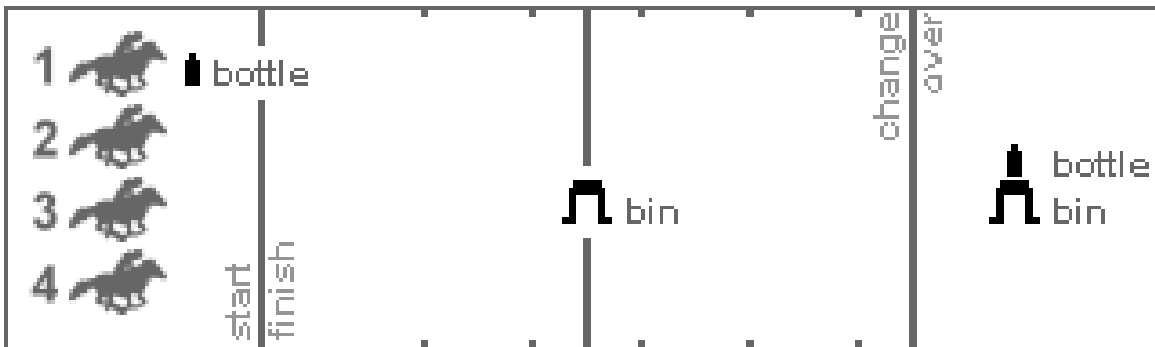
- 1.1. Spielgeräte: 2 Plastikflaschen, gefüllt (Höhe etwa 25 cm, Gewicht 400 gr.) 2 Tonnen (Höhe 60-68cm)

### 2. Position der Geräte:

- 2.1. Eine Tonne in Höhe der Mittellinie, eine weitere zwei Meter hinter der Wechsellinie mit einer Flasche darauf stehend. Der Startreiter hält eine Flasche.

### 3. Position der Reiter:

- 3.1. alle vier Reiter im Startraum



### 4. Ablauf:

- 4.1. Reiter 1 erhält eine Flasche, die er im Vorbeireiten auf der Tonne an der Mittellinie abstellt. Er holt von der Tonne hinter der Wechsellinie die zweite Flasche, reitet zurück zu "Start und Ziel" und übergibt sie dem nächsten Reiter. Alle Reiter absolvieren den Parcours in gleicher Weise: Sie stellen eine Flasche auf die ursprünglich 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.

## § 4120 Carton Race

### 1. Spielgeräte:

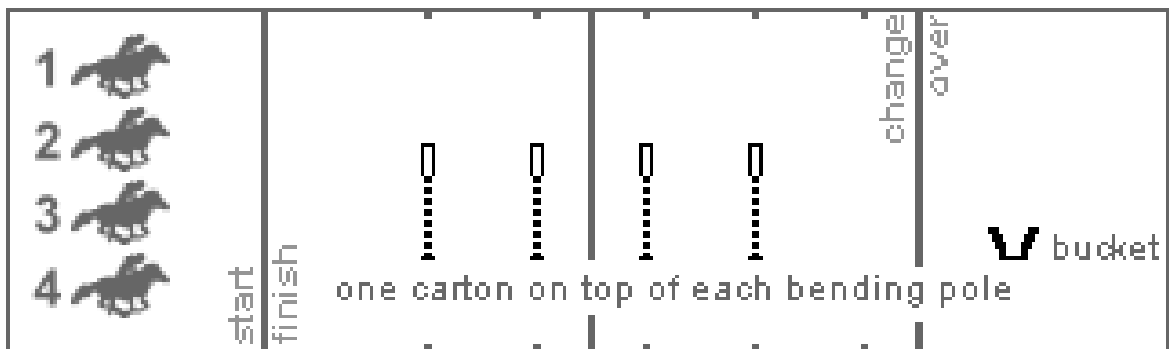
1.1. 1 Eimer, 4 Plastikbehälter wie bei Litter Lifters, 4 Slalomstangen

### 2. Position der Geräte:

2.1. Die Plastikbehälter werden jeweils über eine der Slalomstangen gestülpt, der Eimer steht zwei Meter hinter der Wechsellinie, in Flucht mit den Slalomstangen

### 3. Position der Reiter:

3.1. Alle 4 Reiter im Startraum



4. Ablauf: Der Reiter nimmt einen Karton beliebig von einer der vier Stangen, wirft ihn in den Eimer und kehrt zur Start/Ziellinie zurück. Alle Reiter absolvieren den Parcours in der gleichen Weise. Umgerissene Slalomstangen müssen sofort wieder aufgerichtet werden und alle Kartons müssen sich im Eimer befinden.

# § 4121

## Flag Fliers

### 1. Spielgeräte:

- 1.1. 5 Flaggen (Stablänge 122 cm, Flaggenlänge/-breite 23 cm, drei- oder viereckig), 2 Flaggenkegel (Öffnung oben Ø 10 cm)

### 2. Position der Geräte:

- 2.1. Flaggenkegel 1 auf der Mittellinie zwischen den Stangenreihen, Flaggenkegel 2 zwei Meter hinter der Wechsellinie, 4 farbige Flaggen im Kegel auf der Mittellinie, eine fünfte Flagge erhält der Startreiter.

### 3. Position der Reiter:

- 3.1. Alle 4 Reiter im Startraum



### 4. Ablauf:

- 4.1. Reiter 1 steckt seine Flagge im Vorbeireiten in den Halter hinter der Wechsellinie. Auf dem Rückweg nimmt er eine Flagge aus dem Halter auf der Mittellinie und übergibt sie bei Start/Ziellinie an den nächsten Reiter. Alle Reiter absolvieren den Parcours auf die gleiche Weise. Wenn ein 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.

# § 4122

## Founders Race

### 1. Spielgeräte:

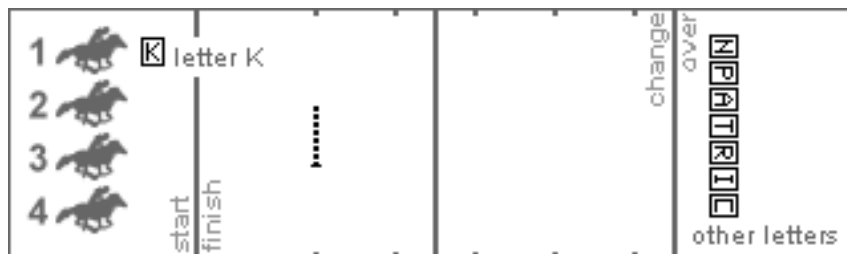
1.1. 8 Plastikrohre, (Länge 10 cm, Öffnung Ø 6 cm) mit je einem der Buchstaben N. PATRICK., 1 Slalomstange

### 2. Position der Geräte:

2.1. 7 Plastikrohre liegen zwei Meter hinter der Wechsellinie, der Startreiter erhält das Rohr mit dem Buchstaben „K“; die zusätzliche Slalomstange steht in Höhe der ersten Slalomstangen zwischen den Stangenreihen.

### 3. Position der Reiter:

3.1. Alle Reiter im Startraum



### 4. Ablauf:

4.1. Der erste Reiter startet mit dem Plastikrohr mit dem Buchstaben "K" in der Hand. Er stülpt das Rohr über die Slalomstange, reitet zur Wechsellinie, steigt ab und hebt das Plastikrohr mit dem Buchstaben "C" auf. Dann reitet er wieder zurück, stülpt auch das Plastikrohr über die Slalomstange, reitet noch einmal zur Wechsellinie, holt das nächste Plastikrohr reitet zurück zur Start-und-Ziellinie und übergibt das Plastikrohr an den zweiten Reiter. Alle Reiter absolvieren den Parcours in der gleichen Weise. Der letzte Reiter stülpt das letzte Plastikrohr über die Slalomstange, so dass die Reihenfolge von oben nach unten den Namen N PATRICK ergibt. Es ist darauf zu achten, dass jeder einzelne Reiter immer die richtige Reihenfolge der Buchstaben einhält, wird ein falscher Buchstabe aufgenommen ist dieser Fehler sofort zu korrigieren.

## § 4123 Four Flag

### 1. Spielgeräte:

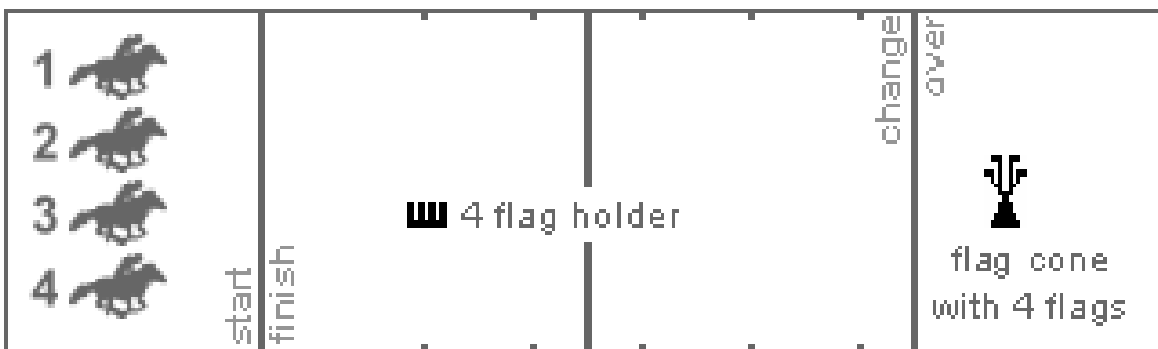
- 1.1. 4 Flaggen in verschiedenen, den Farben des Flaggenhalters entsprechenden Farben, ein 4-Flaggen-Halter, 1 Flaggenkegel (Öffnung oben Ø 2,5 cm)

### 2. Position der Geräte:

- 2.1. In Höhe der ersten Slalomstange steht der 4-Flaggenhalter. Der Flaggenkegel steht zwei Meter hinter der Wechsellinie mit den 4 Flaggen

### 3. Position der Reiter:

- 3.1. Alle 4 Reiter im Startraum



### 4. Ablauf:

- 4.1. Reiter 1 nimmt eine Flagge aus dem Kegel und steckt sie in den Halter gleicher Farbe. Alle Reiter absolvieren den Parcours in gleicher Weise. Die Flaggen dürfen in beliebiger Reihenfolge bewegt werden. Der Reiter muss seine Flagge aufgesessen in den Halter stecken. Fällt eine Flagge auf den Boden, darf diese abgesehen aufgehoben werden. Die Flagge muss aber vom Sattel aus in den Halter gesteckt werden.

# § 4124

## HiLo

### 1. Spielgeräte:

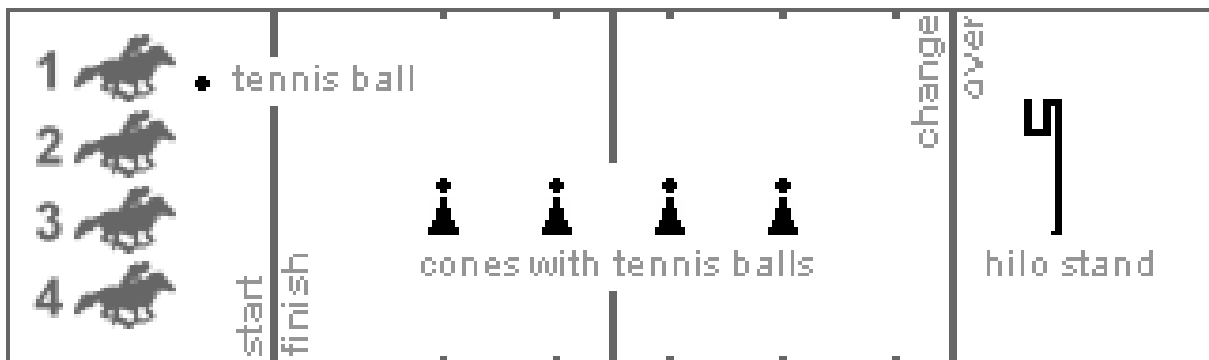
1.1. Korb (Ø 20 cm), befestigt an einem Ständer in 2,13 m Höhe; 4 Kegel (Höhe 46 cm) 5 Tennisbälle

### 2. Position der Geräte:

2.1. Zwischen den Stangenreihen stehen auf Höhe der Slalomstangen 4 Kegel, auf denen je ein Tennisball liegt. Den fünften Ball erhält der Startreiter. In der Flucht der Kegel steht der Korbballständer zwei Meter hinter der Wechsellinie.

### 3. Position der Reiter:

3.1. Alle 4 Reiter im Startraum



### 4. Ablauf:

4.1. Reiter 1 reitet zur Wechsellinie und befördert den Ball dort - high/hoch - in das Korbnetz. Auf dem Rückweg nimmt er einen Tennisball - low/tief - von einem der Straßenkegel auf und übergibt ihn hinter der Start/Ziellinie 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. Bei Spielende müssen alle Straßenkegel und der Korbballständer aufrecht stehen.

4.2. Es darf vor oder hinter dem Korbständer gewendet werden, jedoch ist darauf zu achten, dass alle 4 Hufe des Ponys die Wechsellinie überqueren.

## § 4125 Hug A Mug

### 1. Spielgeräte:

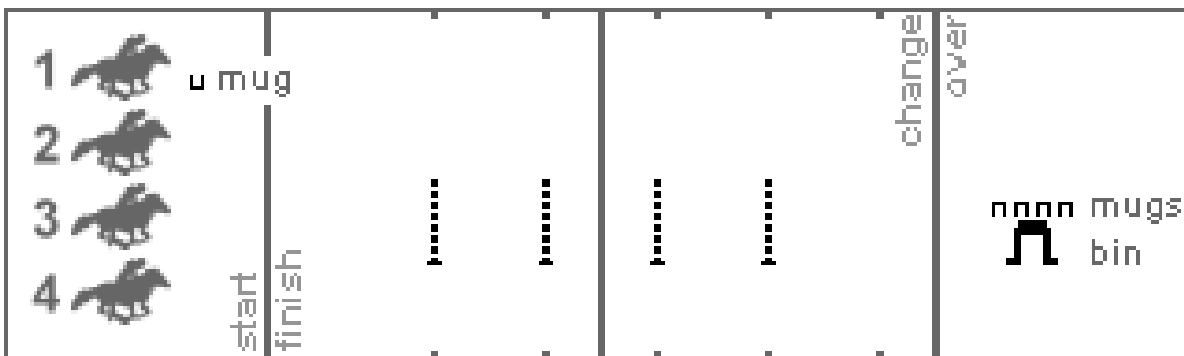
- 1.1. 4 Slalomstangen, 1 Tonne (Höhe 60-68cm), 5 Becher (Höhe 9 cm, Ø 9 cm, ohne Henkel)

### 2. Position der Geräte:

- 2.1. Eine Tonne steht zwei Meter hinter der Wechsellinie, in einer Flucht mit den Slalomstangen. Darauf befinden sich 4 umgestülpte Becher. Den fünften Becher erhält der Startreiter

### 3. Position der Reiter:

- 3.1. Alle 4 Reiter im Startraum



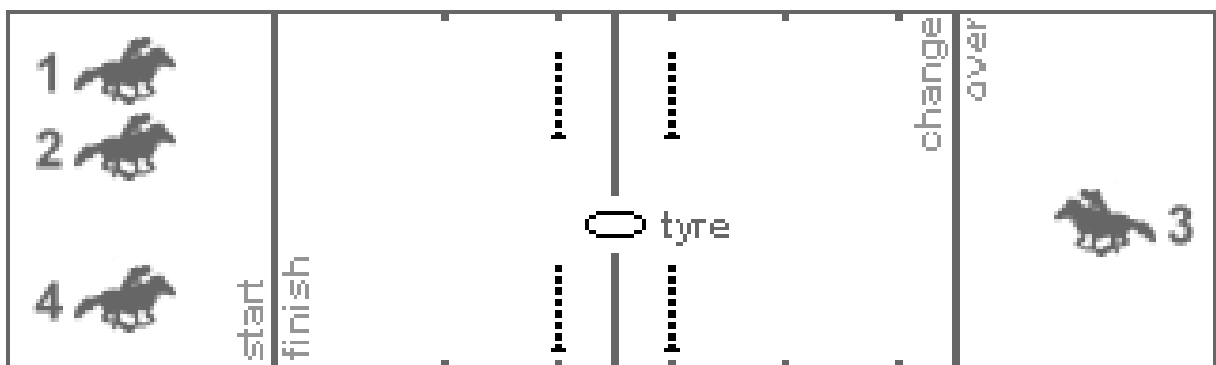
### 4. Ablauf:

- 4.1 Reiter 1 erhält den fünften Becher, den er im Vorbeireiten auf eine beliebige Slalomstange seiner Bahn stülpt. Er holt dann von der Tonne hinter der Wechsellinie einen anderen Becher, den er auf der Start/Ziellinie an den nächsten Reiter übergibt. Alle Reiter absolvieren den Parcours in gleicher Weise. Umgerissene Stangen müssen wieder aufgerichtet werden. Von der Tonne gestoßene 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.



## § 4126 Hula Hoop

1. Spielgeräte:
  - 1.1. 1 Reifen (Ø mindestens 40 cm)
2. Position der Geräte:
  - 2.1. Der Reifen liegt in Höhe der Mittellinie zwischen den Stangenreihen, Slalomstangen 2 und 3 sind Spielgeräte.
3. Position der Reiter:
  - 3.1. Reiter 1, 2 & 4 im Startraum, Reiter 3 im Wechselraum



4. Ablauf:
  - 4.1. Das Spiel wird in Paaren geritten. Der dritte Reiter wartet im Wechselraum. Das erste Paar reitet zur Mittellinie. Reiter 1 steigt ab und schlüpft durch den Reifen, während Reiter 2 sein Pony hält/führt. Reiter 1 sitzt wieder auf und das Paar reitet zur Wechsellinie, wo Reiter 1 zurückbleibt. Reiter 2 und Reiter 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 seinem gesamten Umfang zwischen der zweiten und dritten Stangenreihe und in der Bahn des Teams bleiben. Deshalb sind diese Slalomstangen ebenfalls Geräte im Sinne der Regeln und dürfen nicht umgestoßen werden.

## § 4127 Jousting

### 1. Spielgeräte:

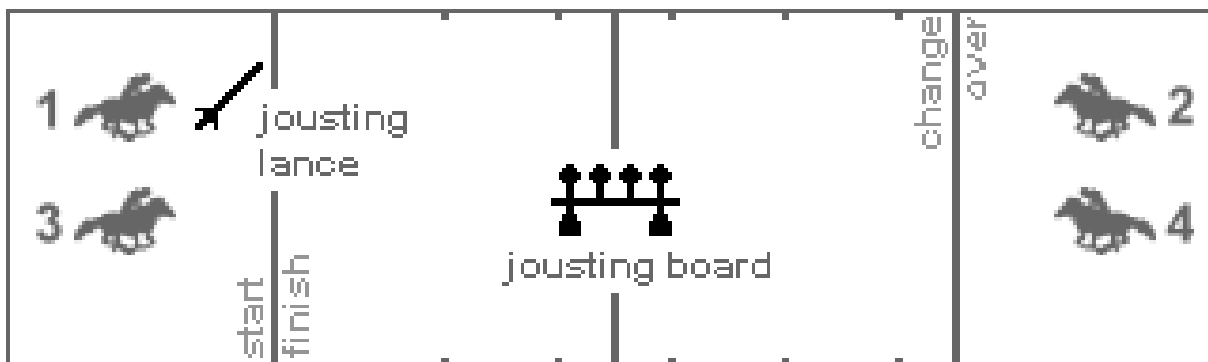
- 1.1. 1 Jousting-Brett, 1 Lanze (aus Kunststoffrohr Ø 2,5 cm, Stoßende aus Gummi, Länge 142 cm, davon Griff 45 cm), 2 Kegel (Höhe 76 cm)

### 2. Position der Geräte:

- 2.1. Das Jousting-Brett steht auf Höhe der Mittellinie zwischen den Stangenreihen auf den Kegeln, die Ziele sind hochgeklappt. Der Startreiter erhält die Lanze

### 3. Position der Reiter:

- 3.1. Reiter 1 & 3 im Startraum, Reiter 2 & 4 im Wechselraum



### 4. Ablauf:

- 4.1. Reiter 1 stößt mit der "Lanze" bei seinem Ritt am Jousting-Brett vorbei ein Ziel um. An der Wechsellinie übergibt er die Lanze dem nächsten Reiter. Alle Reiter absolvieren den Parcours in der gleichen Weise. Die Ziele müssen deutlich mit der Spitze der Lanze getroffen werden. Alle Ziele dürfen aus jeder beliebigen Richtung umgestoßen werden. Ein Reiter, der mehrere Ziele umstößt, muss die irrtümlich umgestoßenen wieder aufrichten. Bei der Übergabe und beim Umstoßen der Ziele darf die Lanze nur am Griff gehalten werden.

## § 4128 Litter Lifters

### 1. Spielgeräte:

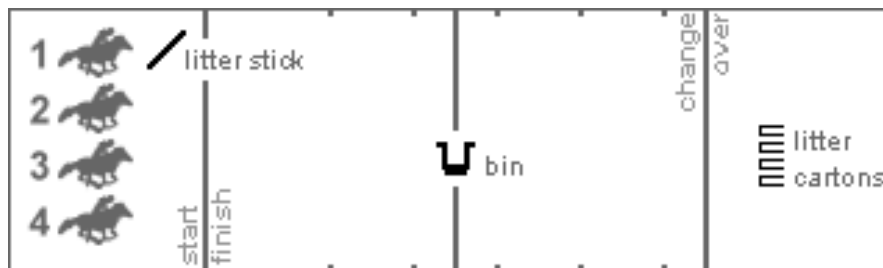
- 1.1. 4 offene Plastikdosen, Litter genannt (Höhe etwa 25 cm, Ø 7 cm), 1 Stab (Länge ca. 122 cm), 1 Tonne (60 – 68cm Höhe)

### 2. Position der Geräte:

- 2.1. Die Litter liegen zwei Meter hinter der Wechsellinie mit der Öffnung weg vom Ziel, in Höhe der Mittellinie steht die Tonne. Der Startreiter erhält den Stab.

### 3. Position der Reiter:

- 3.1. Alle Reiter im Startraum



### 4. Ablauf:

- 4.1. Reiter 1 reitet zu den Litters und hebt vom Sattel aus mit dem Stab einen Litter auf. Den wirft er auf dem Rückweg in die Tonne und übergibt bei Start/Ziellinie den Stab dem nächsten Reiter. Der Behälter darf nicht mit der Hand berührt werden, es sei denn, er wird von einem Stab durchstochen. In diesem Fall kann er mit der Hand entfernt und in die Tonne geworfen werden. Wenn ein Behälter über die Wechsellinie ins Spielfeld gestoßen wurde, muss der folgende Reiter nach dem Aufsammeln dieses Behälters zunächst mit diesem über die Wechsellinie reiten. Neben die Tonne geworfene Behälter müssen mit dem Stab aufgehoben werden, aufgesessen oder vom Boden aus. Behälter dürfen mit der Hand aufgehoben werden, wenn die Tonne umgekippt ist. Alle Reiter absolvieren den Parcours in gleicher Weise. Der letzte Reiter bringt den Stab ins Ziel.

# § 4130

## Mug Shuffle

### 1. Spielgeräte:

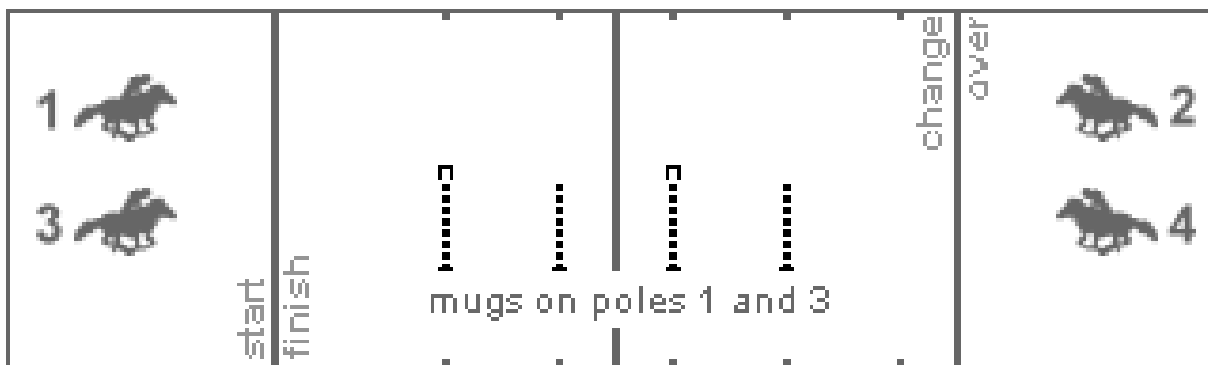
1.1. 4 Slalomstangen 2 Becher (Höhe 9 cm, Ø 9 cm, ohne Henkel)

### 2. Position der Geräte:

2.1. Je ein Becher wird über die erste und dritte Slalomstange gestülpt

### 3. Position der Reiter:

3.1. Reiter 1 & 3 im Startraum, Reiter 2 & 4 im Wechselraum



### 4. Ablauf:

4.1. Reiter 1 reitet zur Slalomstange 1, ergreift den Becher und stülpt ihn über Slalomstange 2, anschließend nimmt er den Becher auf Slalomstange 3 und stülpt ihn über Slalomstange 4. Reiter 2 bewegt die Becher anschließend zurück von Slalomstange 4 auf Slalomstange 3 und von Slalomstange 2 auf Slalomstange 1. Reiter 3 macht das gleiche wie Reiter 1, Reiter 4 wie Reiter 2. Fallengelassene Becher müssen vor dem Weitermachen über die richtige Slalomstange gestülpt werden. Umgeworfene Slalomstangen müssen vor dem Weitermachen wieder aufgerichtet werden. Der Reiter muss auf jeden Fall den Versuch gemacht haben, den Becher aufgesessen über die Slalomstange zu stülpen, bevor er einen am Boden liegenden aufhebt und von dort aus über die Slalomstange stülpt.

# § 4131

## Pony Express

### 1. Spielgeräte:

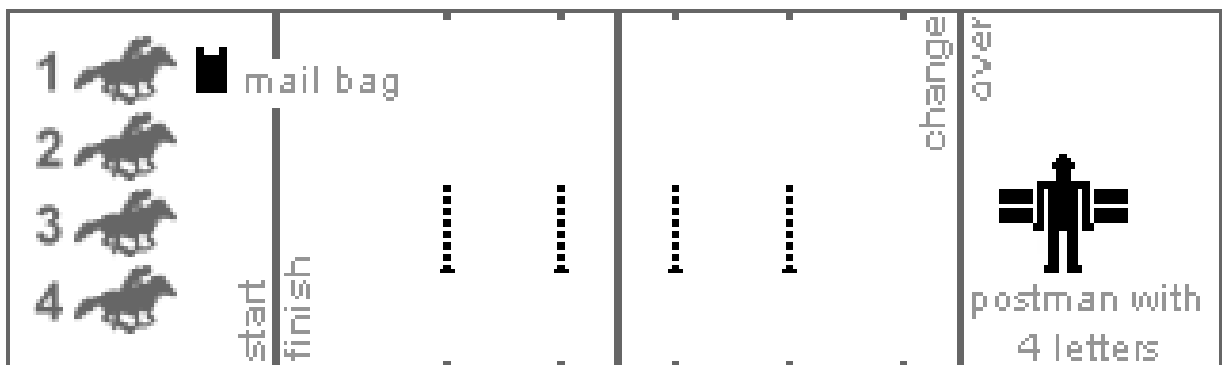
- 1.1. 1 Postsack (60 x 40 cm), 4 „Briefe“ aus festem Material (15cm x 10 cm), Ecken abgerundet, farbig und nummeriert: Rot (1), Blau (2), Gelb (3), Grün (4); Bahn mit 4 Slalomstangen

### 2. Position der Geräte:

- 2.1. Der „Postman“ erhält die Briefe, der Startreiter den Sack

### 3. Position der Reiter:

- 3.1. Alle Reiter im Startraum, der fünfte Reiter oder der Trainer als „Postman“ zwei Meter hinter der Wechsellinie in Flucht mit der Stangenreihe



### 4. Ablauf:

- 4.1. Reiter 1 reitet im Slalom zum Ende der Bahn, wo ihm der "Postman" einen Brief übergibt. Der Reiter und das Pony müssen beim Postmann die Wechsellinie komplett überschreiten. 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 Übergabe hinter der Start/Ziellinie. Es ist darauf zu achten, dass der Brief sich bereits im Postsack befindet, bevor der Reiter die Start-/Ziellinie überquert. 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 Postmann darf auch einen fallen gelassenen 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 und die Briefe dürfen nicht auf den Boden gelegt werden. Sollte er vom Pony über die Wechsellinie gestoßen werden, wird es als Fehler geahndet und die Mannschaft bekommt eine Nullrunde.

- 4.2. Wenn eine Mannschaft nur aus vier Reitern besteht, darf der Trainer oder ein anderer Angehöriger des Vereins die Rolle des "Postman" übernehmen. Der "Postman" muss einen fest verschnallten Reithelm und sicheres Schuhwerk tragen. Der Postsack darf an der Öffnung nicht umgekrempelt werden.

## § 4132 Pony Pairs

### 1. Spielgeräte:

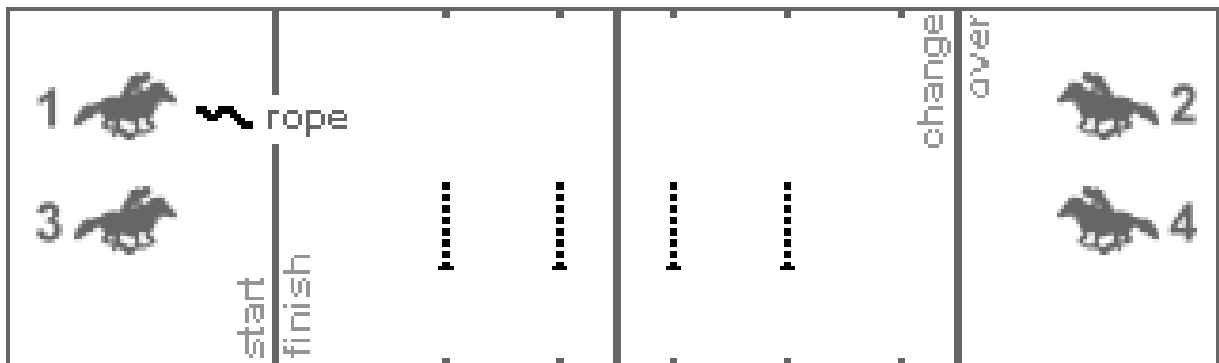
1.1. 4 Slalomstangen, 1 Seil (Länge 90 cm, Ø 12 bis 25mm)

### 2. Position der Geräte:

2.1. Der Startreiter hält das Seil, Bahn mit 4 Slalomstangen

### 3. Position der Reiter:

3.1. Reiter 1 & 3 im Startraum, Reiter 2 & 4 im Wechselraum

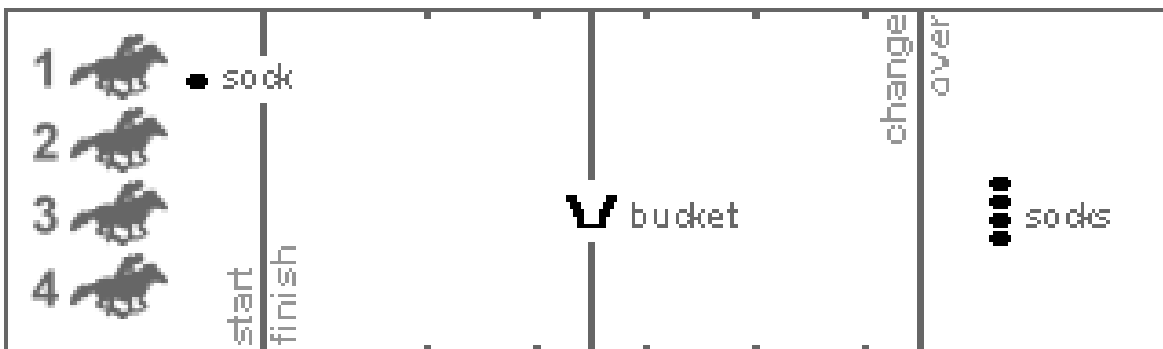


### 4. Ablauf:

4.1. Reiter 1 hält ein Seil und reitet im Slalom zur Wechsellinie. Dort erfasst Reiter 2 das andere Seilende. Beide reiten - das Seil haltend - im Slalom zurück zur Start/Ziellinie. Dort übernimmt Reiter 3 das Seilende von Reiter 1 und reitet mit Reiter 2 im Slalom zur Wechsellinie. Dort übernimmt Reiter 4 das Seilende von Reiter 2 und reitet mit Reiter 3 im Slalom ins Ziel. Lässt ein Reiter sein Seilende los, muss das Paar an die Stelle zurückkehren, an der es sich trennte. Das Seilende darf nicht um die Hand gewickelt werden. Hand- oder Fingerhalten ist nicht erlaubt.

## § 4133 Socks and Buckets

1. Spielgeräte:
  - 1.1. 5 Socken (Ø -7,5 cm), 1 Eimer (Fassungsvermögen ca. 15 l)
2. Position der Geräte:
  - 2.1. 4 Socken liegen zwei Meter hinter der Wechsellinie, eine Socke erhält der Startreiter, der Eimer steht in Höhe der Mittellinie zwischen den Stangenreihen
3. Position der Reiter:
  - 3.1. Alle Reiter im Startraum

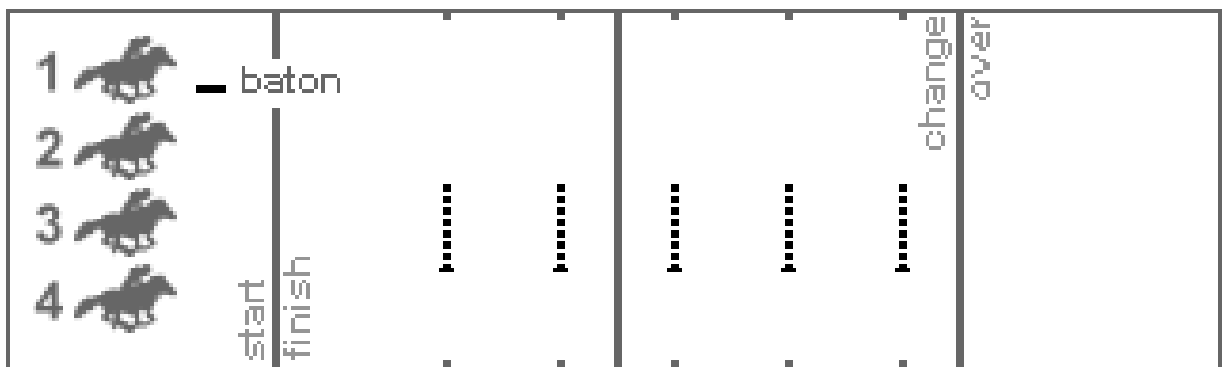


4. Ablauf:
  - 4.1. Reiter 1 erhält die fünfte Socke, die er im Vorbeireiten in den Eimer wirft. Er reitet in Richtung Wechsellinie, sitzt ab und hebt eine Socke auf. Er reitet zurück zur Start/Ziellinie, wo er die Socke dem nächsten Reiter übergibt. Alle Reiter absolvieren den Parcours in gleicher Weise. Der letzte Reiter wirft die letzte Socke auf dem Rückweg in den Eimer. Wenn eine Socke über die Wechsellinie ins Spielfeld gestoßen wurde, muss der folgende Reiter nach dem Aufsammeln dieser Socke zunächst mit dieser über die Wechsellinie reiten.



## § 4134 Speed Weavers

1. Spielgeräte:
  - 1.1. 5 Slalomstangen (Ø 3,2 cm, Höhe 152 cm), 1 Staffelstab (30 cm lang Ø 3,8 cm)
2. Position der Geräte:
  - 2.1. Die Slalomstangen stehen in gleichmäßigem Abstand (7-9 m) auf der Bahn, der Startreiter erhält den Staffelstab
3. Position der Reiter:
  - 3.1. Alle Reiter im Startraum



4. Ablauf:
  - 4.1. Reiter 1 erhält einen Staffelstab und reitet im Slalom durch die fünf Slalomstangen, um die letzte Slalomstange herum und zurück zu "Start und Ziel", wo er den Stab an den nächsten Reiter weitergibt. Alle Reiter absolvieren den Parcours in gleicher Weise.

## § 4135 Sword Lancers

### 1. Spielgeräte:

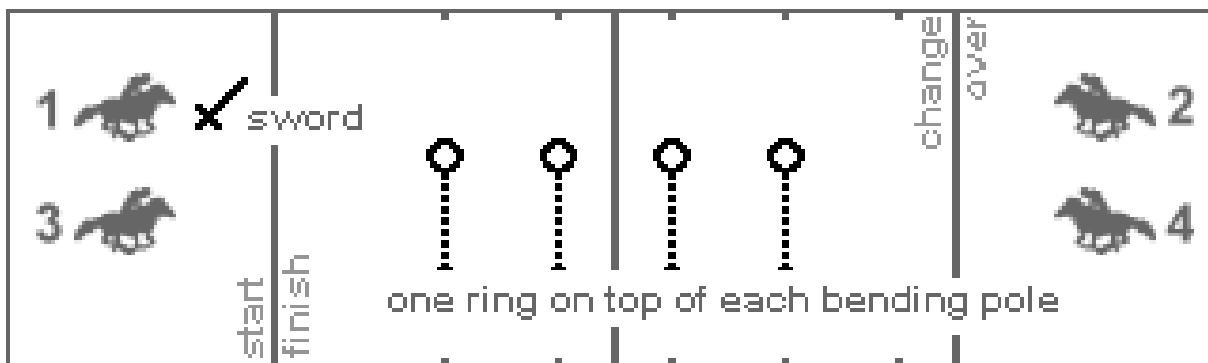
- 1.1. 1 Degen (Länge: Blatt 60 cm, Griff 23 cm), 4 Ringe (Ø innen 10 cm, außen 18 cm) mit Stiel (6 cm lang) Gummibänder

### 2. Position der Geräte:

- 2.1. Die Ringe werden mit einem Gummiband an den Slalomstangen befestigt. Der Startreiter erhält den Degen

### 3. Position der Reiter:

- 3.1. Reiter 1 & 3 im Startraum, Reiter 2 & 4 im Wechselraum

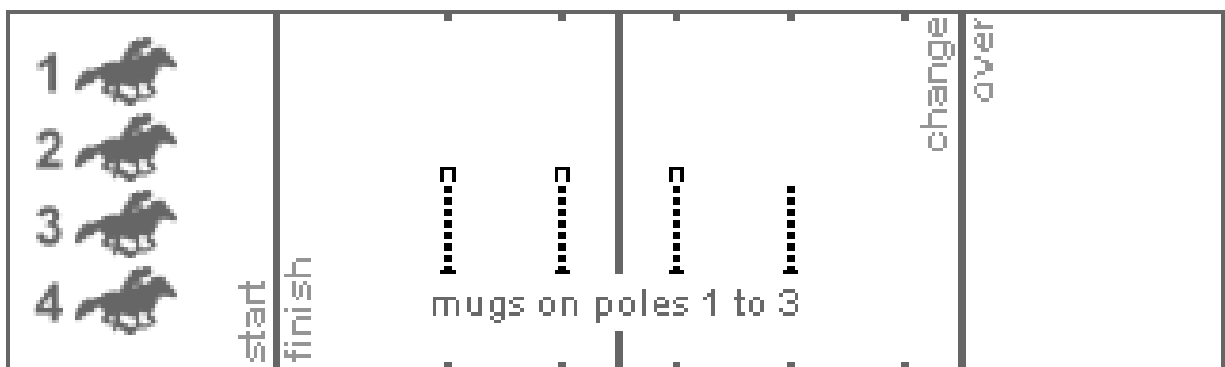


### 4. Ablauf:

- 4.1. Der Reiter sticht mit einem "Degen" einen Ring von einer Slalomstange und übergibt Degen mit Ring dem nächsten Reiter. 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 korrigiert hat. Beim Überqueren der Ziellinie muss er jedoch im Sattel sitzen, den "Degen" beim Griff halten und die Ringe nicht berühren. Alle Reiter absolvieren den Parcours in gleicher Weise. Beim Stechen umgerissene Slalomstangen gelten nicht als Fehler.

## § 4136 Three Mug

1. Spielgeräte:
  - 1.1. 4 Slalomstangen, 3 Becher
2. Position der Geräte:
  - 2.1. Auf jede der ersten drei Slalomstangen ist ein Becher gestülpt
3. Position der Reiter:
  - 3.1. Alle Reiter im Startraum

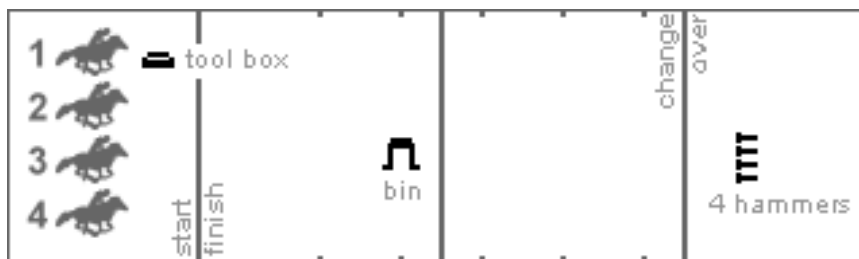


#### 4. Ablauf

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 den von der ersten auf die zweite. Anschließend reitet er zurück durchs Ziel. Danach versetzt der zweite Reiter die Becher wieder in die ursprüngliche Reihenfolge. Reiter 3 wie Reiter 1 und Reiter 4 wie Reiter 2. Umgerissene Slalomstangen müssen wiederaufgerichtet werden. Es muss auf jeden Fall versucht werden, den Becher aufgesessen auf die Slalomstange zu stülpen

## § 4137 Tool Box Scramble

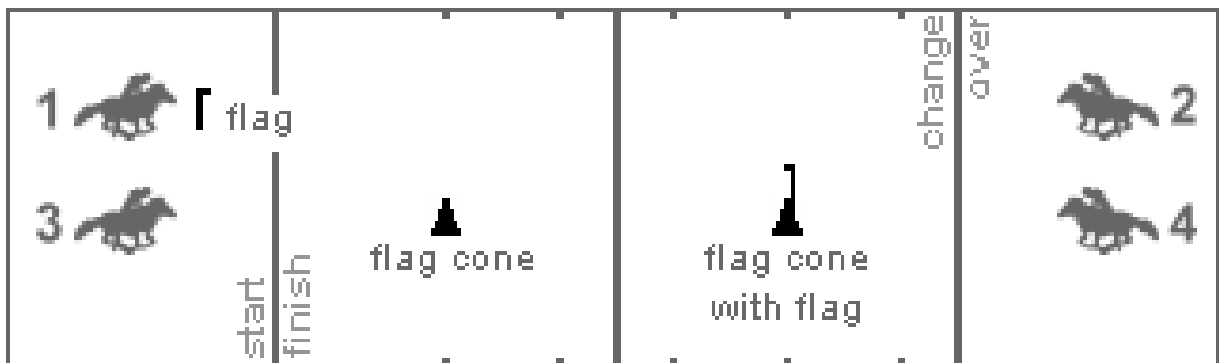
1. Spielgeräte:
  - 1.1. 1 Kunststoff-Werkzeug- oder Putzkasten, 4 "Werkzeuge",  
1 Tonne
2. Position der Geräte:
  - 2.1. Auf Höhe der zweiten Slalomstange steht die umgestülpte Tonne zwischen den Stangenreihen, die Werkzeuge liegen zwei Meter hinter der Wechsellinie, der Startreiter erhält den Werkzeugkasten
3. Position der Reiter:
  - 3.1. Alle Reiter im Startraum



4. Ablauf:
  - 4.1. Reiter 1 startet mit dem Werkzeugkasten, den er auf die Tonne stellt. Er reitet zur Wechsellinie, sitzt ab, nimmt einen Hammer auf, reitet zurück zum Werkzeugkasten, wirft den Hammer hinein und reitet zurück zur Start/Ziellinie. Alle Reiter absolvieren den Parcours in gleicher Weise. Der letzte Reiter muss den Hammer in den Werkzeugkasten legen, bevor er diesen von der Tonne aufhebt und über die Ziellinie reitet. 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 Kasten gelegt werden, sollte es aus diesem herausgefallen sein.

## § 4138 Two Flag

1. Spielgeräte:
  - 1.1. 2 Flaggenkegel, 2 Flaggen
2. Position der Geräte:
  - 2.1. Ein Flaggenkegel steht in Höhe der ersten Slalomstange zwischen den Stangenreihen, der zweite in Höhe der vierten Slalomstange, im zweiten Kegel steckt eine Flagge, eine Flagge erhält der Startreiter
3. Position der Reiter:
  - 3.1. Reiter 1 & 3 im Startraum, Reiter 2 & 4 im Wechselraum



4. Ablauf:
  - 4.1. Reiter 1, eine Flagge haltend, steckt diese in den ersten Halter, nimmt die Flagge aus dem zweiten Halter 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 Flaggenstab führt nicht zum Ausschluss.

# § 4139

## Windsor Castle

### 1. Spielgeräte:

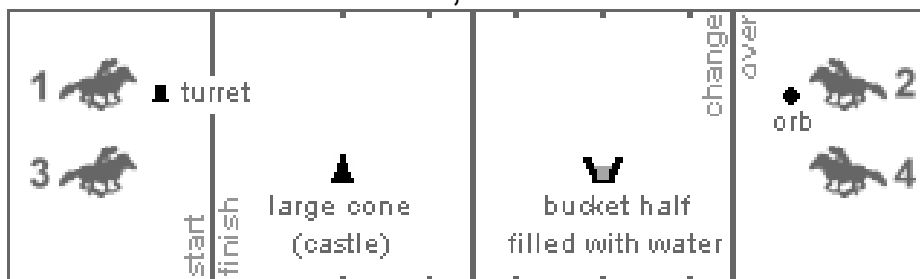
- 1.1. 1 Kegel (Höhe 76 cm), 1 Eimer, 1 Türmchen (Höhe 15 cm, Ø 7 cm), 1 Ball aus Holz oder Plastik (Ø 7 cm)

### 2. Position der Geräte:

- 2.1. Der Kegel ("Schloss Windsor") steht in Höhe der ersten Slalomstange zwischen den Stangenreihen, der halb mit Wasser gefüllte Eimer ("Burggraben") steht in Höhe der vierten Slalomstange, Reiter 1 erhält den Turm, Reiter 2 erhält den Ball ("Reichsapfel")

### 3. Position der Reiter:

- 3.1. Reiter 1 & 3 im Startraum, Reiter 2 & 4 im Wechselraum



### 4. Ablauf:

- 4.1. Reiter 1 erhält den "Turm" und setzt ihn im Vorbeireiten auf das Schloss der Windsors. Reiter 2 startet von der Wechsellinie und legt den "Reichsapfel" (Ball) auf den Turm. Der "Bösewicht" Nr. 3 stiehlt den Reichsapfel und wirft ihn in den Burggraben. Reiter 4 fischt den Ball - wenn möglich ohne abzustiegen - wieder heraus, legt ihn auf den Turm zurück und reitet ins Ziel. Aus dem Eimer verlorenes Wasser führt nicht zum Ausschluss, solange genügend Wasser im Eimer ist, dass der "Reichsapfel" schwimmt. Wenn der "Reichsapfel" 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.

# PAARSPIELE

## § 4140 Agility Aces

### 1. Spielgeräte:

1.1. 6 „Stepping Stones“ aus Metall, Keramik oder Kunststoff (Öffnung 23 cm, Boden 15 cm, Höhe 23 cm)

### 2. Position der Geräte:

2.1. In Höhe der Mittellinie, zwischen den Stangenreihen, in Bahnrichtung, stehen die 6 „Stepping Stones“ im Abstand von ca. 30 cm

### 3. Position die Reiter:

3.1. Die beiden Reiter starten an den gegenüberliegenden Enden der Bahn.



### 4. Ablauf:

4.1. Der erste Reiter reitet an die Eimer heran, 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 der Reiter oder sein Pony einen oder mehrere Eimer um, muss er sie wieder aufstellen und noch einmal über die gesamte Eimerreihe laufen.

# § 4141

## Association Race

### 1. Spielgeräte:

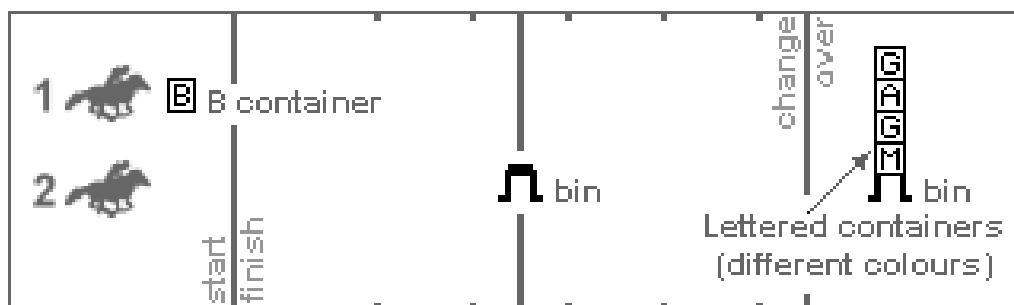
- 1.1. 2 Tonnen (Höhe 60-68 cm) 5 Plastik-Association-Boxes (Gewicht 400 gr., 18 cm x 18 cm x 10 cm oder 20 cm x 15 cm x 10 cm), gekennzeichnet mit den Farben grün, gelb, blau, rot und weiß

### 2. Position der Geräte:

- 2.1. Tonne 1 in Höhe der Mittellinie, Tonne 2 zwei Meter hinter der Wechsellinie, zwischen den Stangenreihen. Association Box 2 – 5 (von unten nach oben: grün, gelb, blau und rot) übereinander gestapelt auf Tonne 2, Association Box 1 (weiß) in der Hand des Startreiters

### 3. Position der Reiter:

- 3.1. Beide Reiter am Start



### 4. Ablauf:

- 4.1. Der erste Reiter startet mit einer Association Box (weiß) und setzt sie auf der Tonne auf der Mittellinie ab, reitet weiter zur Wechsellinie, holt die oberste Association Box (rot) ab und setzt sie auf die bereits auf der Tonne auf der Mittellinie liegende Association Box. Die restlichen drei Association Boxes können einzeln von irgendeinem der beiden Reiter gestapelt werden, solange jeder mindestens eine abgesetzt hat. Wenn die Stapel kippen oder Association Boxes auf den Boden fallen, müssen sie sofort wieder auf ihren Platz gestellt werden.



## § 4142 Ball and Cone

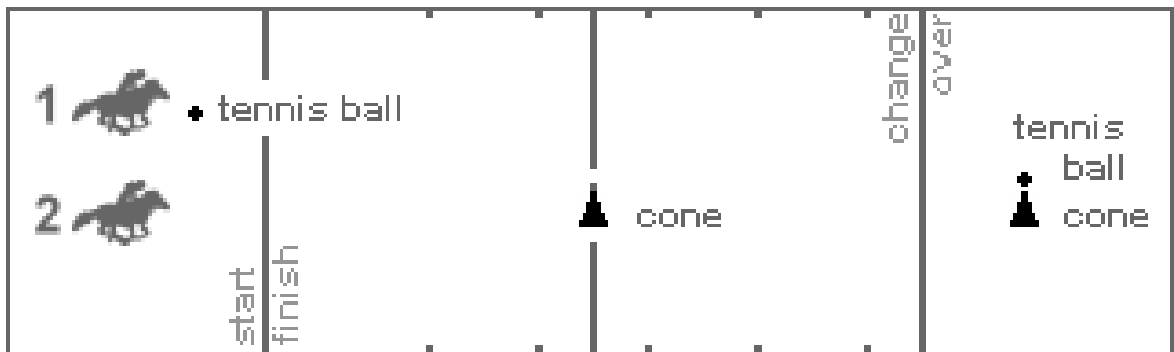
### 1. Spielgeräte:

1.1. 2 Kegeln und 2 Tennis Bälle

### 2. Position der Geräte:

Ein Kegel steht auf der Mittellinie, der andere zwei Meter hinter der Wechsellinie. Auf dem Letzteren liegt ein Tennisball.

### 3. Position der Reiter:



3.1 Der erste Reiter startet mit einem Tennisball und setzt ihn auf den Kegel auf der Mittellinie, reitet zum Kegel an der Wechsellinie, holt den Ball und übergibt ihn an seinen Partner. Der zweite Reiter setzt den Ball auf den Kegel hinter der Wechsellinie und holt den Ball vom Kegel auf der Mittellinie auf dem Rückweg. Umgefallene Kegeln müssen wieder aufgerichtet werden.

## § 4143 Bottle Shuttle

### 1. Spielgeräte:

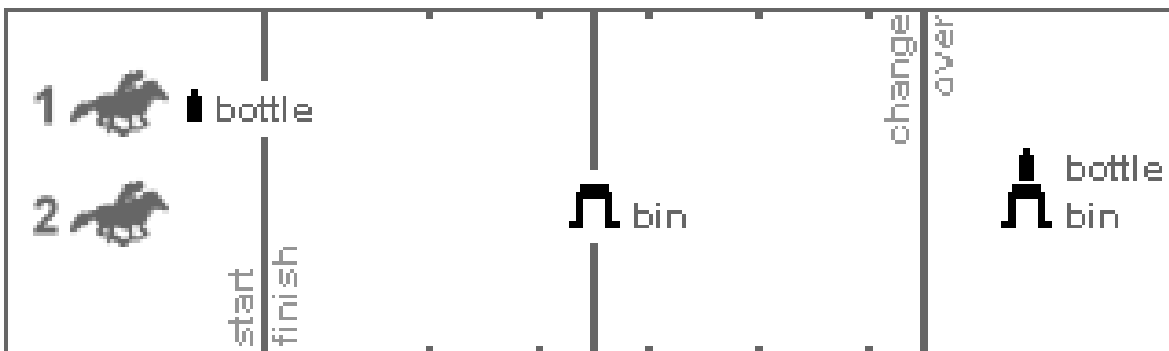
- 1.1. 2 Plastikflaschen, gefüllt (Höhe etwa 25 cm, Gewicht 400 gr.) 2 Tonnen (Höhe 60-68cm)

### 2. Position der Geräte:

- 2.1. Eine Tonne in Höhe der Mittellinie, eine weitere zwei Meter hinter der Wechsellinie mit einer Flasche darauf stehend. Der Startreiter hält eine Flasche.

### 3. Position der Reiter:

- 3.1. Alle zwei Reiter im Startraum



### 4. Ablauf:

- 4.1. Der erste Reiter, eine Flasche haltend, reitet zur Tonne auf der Mittellinie, stellt die Flasche darauf und holt die Flasche von der Tonne hinter der Wechsellinie. Er reitet zurück und übergibt sie seinem Partner. Dieser stellt die Flasche auf die Tonne hinter der Wechsellinie und holt die Flasche von der Tonne auf der Mittellinie. Die Flaschen müssen während des ganzen Spiels immer aufrecht auf den Tonnen stehen.

## § 4144 Carton Race

### 1. Spielgeräte:

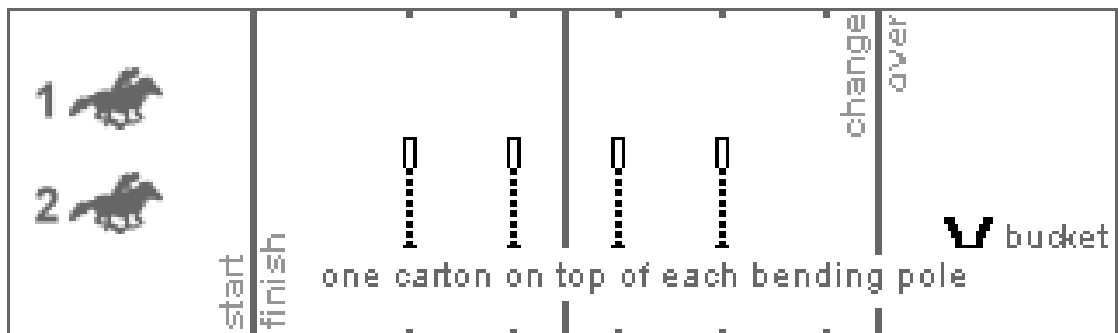
1.1. 1 Eimer, 4 Plastikbehälter wie bei Litter Lifters, 4 Slalomstangen

### 2. Position der Geräte:

2.1. Die Plastikbehälter werden jeweils über eine der Slalomstangen gestülpt, der Eimer steht zwei Meter hinter der Wechsellinie, in Flucht mit den Slalomstangen

### 3. Position der Reiter:

3.1. Alle 2 Reiter im Startraum



### 4. Ablauf:

4.1. Der erste Reiter nimmt einen Karton von einer Slalomstange und wirft ihn in den Eimer. Anschließend holt er einen zweiten Karton von einer weiteren Slalomstange, wirft ihn ebenfalls in den Eimer und reitet zurück über die Ziellinie. Der zweite Reiter absolviert den Parcours in derselben Weise. Umgerissene Slalomstangen müssen wieder aufgerichtet werden.

## § 4145 Flag Fliers

### 1. Spielgeräte:

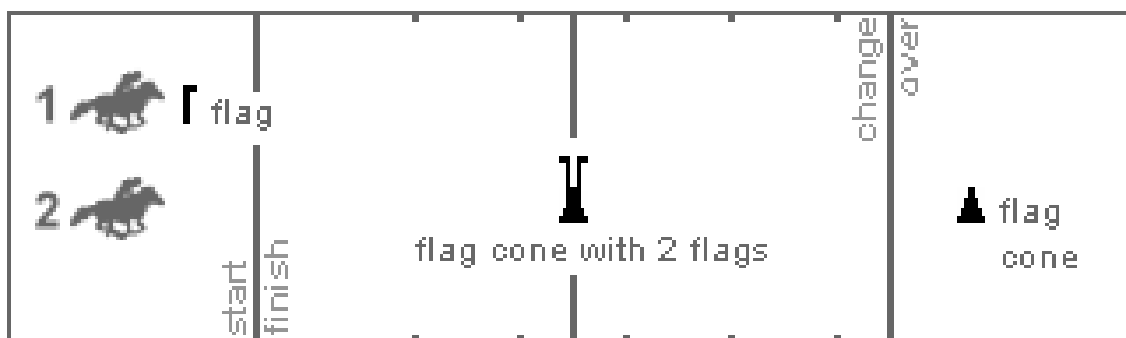
- 1.1. 5 Flaggen (Stablänge 122 cm, Flaggenlänge/-breite 23 cm, drei- oder viereckig), 2 Flaggenkegel (Öffnung oben Ø 10 cm)

### 2. Position der Geräte:

- 2.1. Ein Flaggenhalter steht zwei Meter hinter der Wechsellinie, der andere auf der Mittellinie zwischen den Stangenreihen, in welchem 2 Flaggen stecken. Der erste Reiter startet mit einer Flagge.

### 3. Position der Reiter:

- 3.1. Alle 4 Reiter im Startraum



### 4. Ablauf:

- 4.1. Der erste Reiter, eine Flagge haltend, reitet zur Wechsellinie und steckt die Flagge in den Flaggenhalter, reitet zurück zur Mittellinie, wo er eine Flagge aus dem Flaggenhalter zieht und sie anschließend hinter der Ziellinie seinem Partner übergibt, der den Parcours in derselben Weise absolviert.

## § 4146 HiLo

### 1. Spielgeräte:

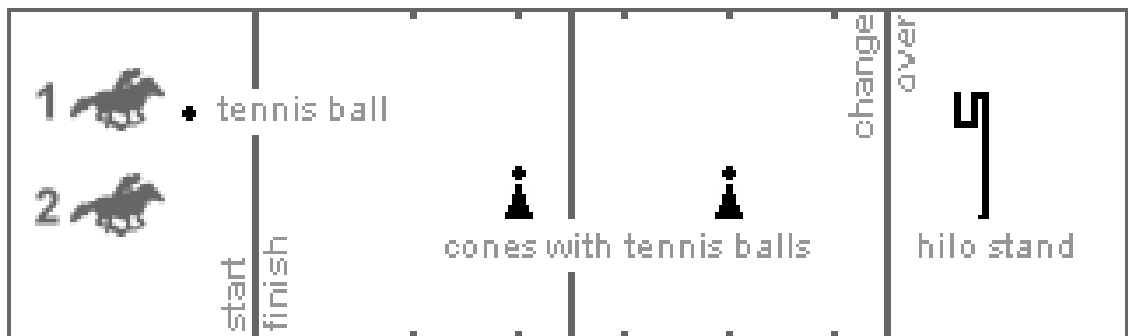
1.1. Korb (Ø 20 cm), befestigt an einem Ständer in 2,13 m Höhe; Kegel (Höhe 46 cm) 3 Tennisbälle

### 2. Position der Geräte:

2.1. Ein Korbballständer steht zwei Meter hinter der Wechsellinie. Zwei Kegel mit je einem Tennisball auf der Spitze sind auf Höhe der zweiten und vierten Slalomstange

### 3. Position der Reiter:

3.1. Alle 2 Reiter im Startraum

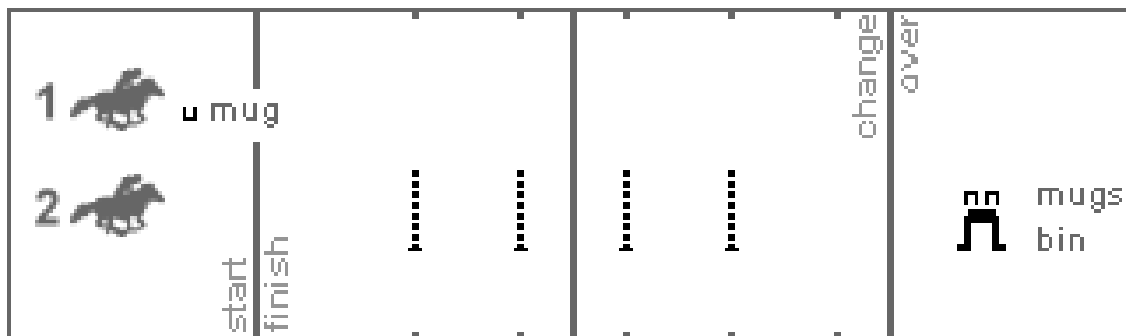


### 4. Ablauf:

4.1. Der erste Reiter startet mit einem Tennisball, den er in das Korbballnetz wirft. Er kehrt zu den Kegeln zurück und nimmt einen der Tennisbälle auf, den er an seinen Partner übergibt. Dieser absolviert den Parcours in derselben Weise. Umgeworfene Kegel und Korbballständer müssen wieder aufgerichtet werden.

## § 4147 Hug a Mug

1. Spielgeräte:
  - 1.1. 4 Slalomstangen, 1 Tonne (Höhe 60-68cm), 3 Becher (Höhe 9 cm, Ø 9 cm, ohne Henkel)
2. Position der Geräte:
  - 2.1. Eine Tonne steht zwei Meter hinter der Wechsellinie, in einer Flucht mit den Slalomstangen. Auf ihr befinden sich 2 umgestülpte Becher. Den dritten Becher erhält der Startreiter
3. Position der Reiter:
  - 3.1. Alle 2 Reiter im Startraum



4. Ablauf:
  - 4.1. Der erste Reiter startet mit einem Becher und stülpt ihn auf eine beliebige Slalomstange seiner Bahn, reitet weiter zur Tonne an der Wechsellinie, hebt einen Becher auf reitet zurück und übergibt ihn seinem Partner. Dieser absolviert den Parcours in derselben Weise. Fallen gelassene Becher müssen vor dem Weitermachen über die Slalomstange gestülpt werden; umgeworfene Slalomstangen müssen vor dem Weitermachen wieder aufgerichtet werden. Von der Tonne gestoßene Becher müssen wieder umgestülpt auf die Tonne zurückgestellt werden. Es muss auf jeden Fall versucht werden, den Becher aufgesessen auf die Slalomstange zu stülpen.

## § 4148 Hula Hoop

### 1. Spielgeräte:

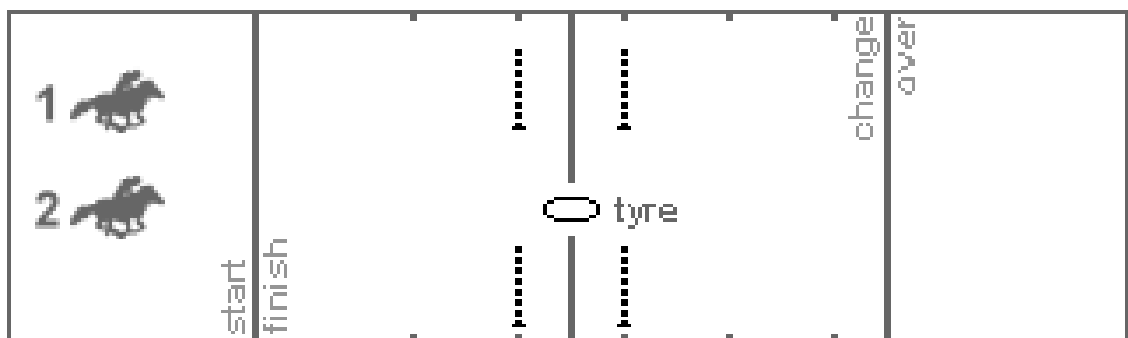
1.1. 1 Reifen (Ø mindestens 40 cm)

### 2. Position der Geräte:

2.1. Der Reifen liegt in Höhe der Mittellinie zwischen den Stangenreihen, Slalomstangen 2 und 3 sind Spielgeräte.

### 3. Position der Reiter:

3.1. Beide Reiter im Startraum



### 4. Ablauf:

4.1. Das Paar reitet auf den Reifen zu, der erste Reiter sitzt ab, klettert durch den Reifen und sitzt wieder auf. Während dessen hält Reiter 2 das Pony von Reiter 1. Das Paar reitet zur Wechsellinie und kehrt hinter der Linie um. Nunmehr klettert Reiter 2 durch den Reifen und Reiter 1 führt das Pony von Reiter 2. Der Reifen muss sich immer zwischen der zweiten und dritten Stangenreihe befinden.

## § 4149 Litter Lifters

### 1. Spielgeräte:

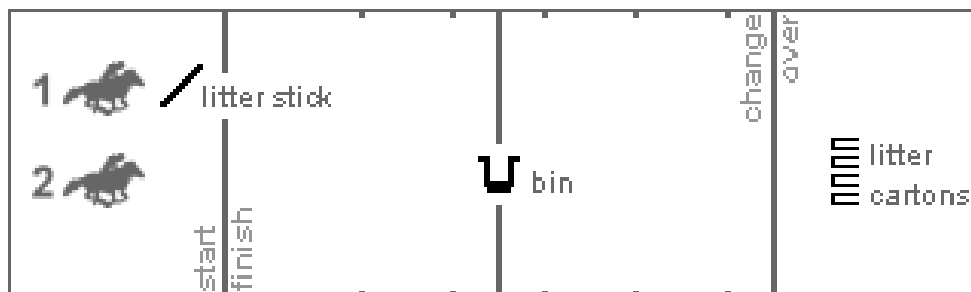
- 1.1. 4 offene Litter (Höhe etwa 25 cm, Ø 7 cm), 1 Stab (Länge ca. 122 cm), 1 Tonne (60 – 68cm Höhe)

### 2. Position der Geräte:

- 2.1. Die Litter liegen zwei Meter hinter der Wechsellinie mit der Öffnung weg vom Ziel, in Höhe der Mittellinie steht die Tonne. Der Startreiter erhält den Stab

### 3. Position der Reiter:

- 3.1. Alle Reiter im Startraum



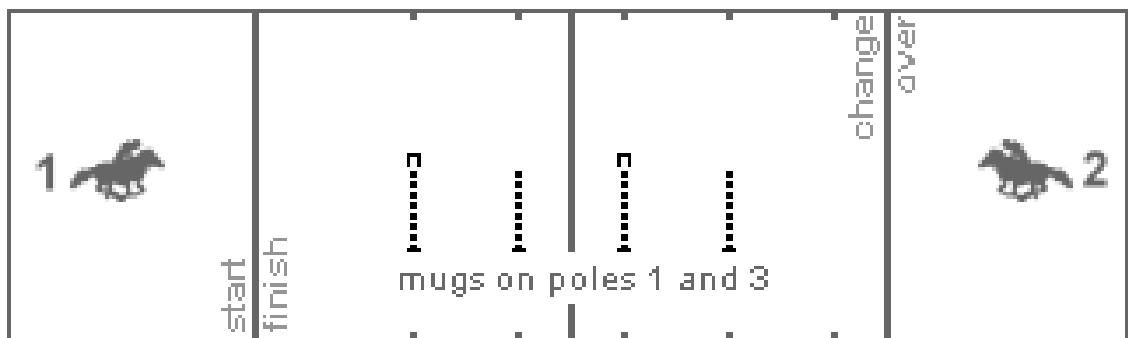
### 4. Ablauf:

- 4.1. Der erste Reiter startet mit einem Stab, hebt einen Behälter auf und wirft ihn in die Tonne. Er reitet zurück zur Wechsellinie und hebt einen zweiten Behälter auf, den er auf dem Rückweg ebenfalls in die Tonne wirft, bevor er den Stab an seinen Partner übergibt, der den Parcours in gleicher Weise absolviert. Gerät beim Aufsammeln ein Behälter über die Wechsellinie hinaus in das Spielfeld, muss der Reiter mit diesem weiterspielen. Der Behälter darf nicht mit der Hand berührt werden, es sei denn, er wird von einem Stab durchstochen. In diesem Fall kann er mit der Hand entfernt und in die Tonne geworfen werden. Neben die Tonne geworfene Behälter müssen mit dem Stab aufgehoben werden, aufgesessen oder vom Boden aus. Behälter dürfen mit der Hand vom Boden aufgehoben werden, wenn die Tonne umgekippt ist.



## § 4150 Mug Shuffle

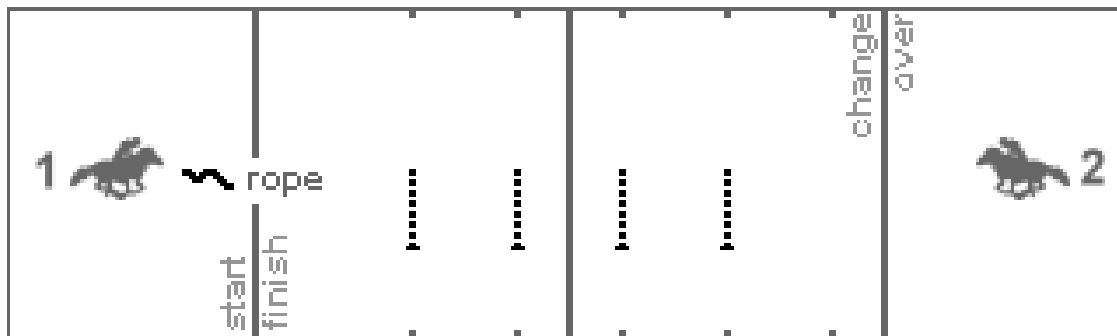
1. Spielgeräte:
  - 1.1. 4 Slalomstangen, 2 Becher (Höhe 9 cm, Ø 9 cm, ohne Henkel)
2. Position der Geräte:
  - 2.1. Je ein Becher wird über die erste und dritte Slalomstange gestülpt
3. Position der Reiter:
  - 3.1. Reiter 1 im Startraum, Reiter 2 im Wechselraum



4. Ablauf:
  - 4.1. Der erste Reiter reitet zur ersten Slalomstange, ergreift den Becher und stülpt ihn über die zweite Slalomstange, anschließend nimmt der den Becher von der dritten Slalomstange und stülpt ihn über die vierte, bevor er die Wechsellinie überquert. Anschließend bewegt der zweite Reiter die Becher wieder zurück von der vierten auf die dritte und von der zweiten auf die erste, bevor er die Ziellinie überquert. Fallengelassene Becher müssen vor dem Weitermachen über die richtige Slalomstange gestülpt werden. Umgeworfene Slalomstangen müssen vor dem Weitermachen wieder aufgerichtet werden. Es muss auf jeden Fall versucht werden, den Becher aufgesessen auf die Slalomstange zu stülpen.

## § 4151 Pony Pairs

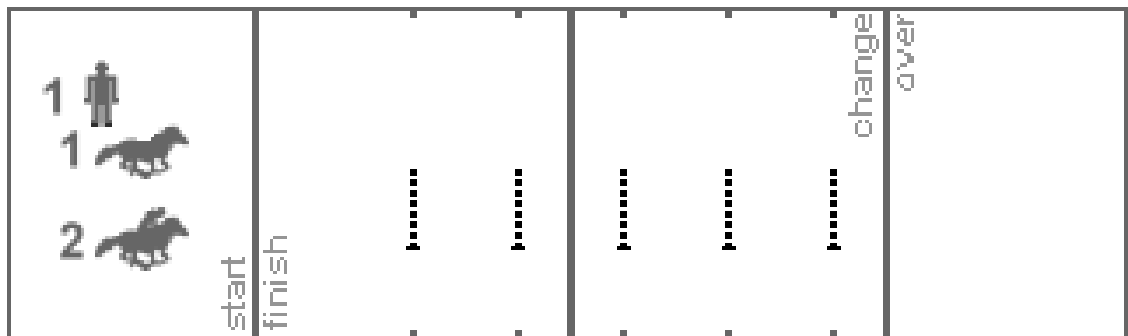
1. Spielgeräte:
  - 1.1. 4 Slalomstangen, 1 Seil (Länge 90 cm, Ø 12 bis 25mm)
2. Position der Geräte:
  - 2.1. Der Startreiter hält das Seil, Bahn mit 4 Slalomstangen
3. Position der Reiter:
  - 3.1. Reiter 1 Startraum, Reiter 2 im Wechselraum



4. Ablauf:
  - 4.1. Der erste Reiter, ein Seil haltend, reitet im Slalom durch die Stangenreihe. Hinter der Wechsellinie übernimmt der andere Reiter das zweite Seilende. Beide reiten im Slalom zurück. Lässt ein Reiter sein Seilende los, muss das Paar an die Stelle zurückkehren, an der sie sich trennten. Ein Paar ist im Ziel, wenn beide Ponys mit allen Hufen die Ziellinie überquert haben. Das Seilende darf nicht um die Hand gewickelt werden. Hand- oder Fingerhalten ist nicht erlaubt.

## § 4152 Run and Ride

1. Spielgeräte:
  - 1.1. 5 Slalomstangen,
2. Position der Geräte:
  - 2.1. Wie in Speed Weavers
3. Position der Reiter:
  - 3.1. Alle Reiter im Startraum



4. Ablauf:
  - 4.1. Der erste Reiter führt sein Pony am Zügel um die fünfte Slalomstange und reitet zurück über die Ziellinie. Alle Füße von Pony und erstem Reiter müssen hinter der fünften Slalomstange gewesen sein, bevor der Reiter aufsitzt. Der zweite Reiter reitet zur fünften Slalomstange, sitzt ab und führt das Pony zurück ins Ziel. Alle Füße von Pony und zweitem Reiter müssen noch hinter der fünften Fluchtstange sein, wenn der Reiter absitzt.

## § 4153 Socks and Buckets

### 1. Spielgeräte:

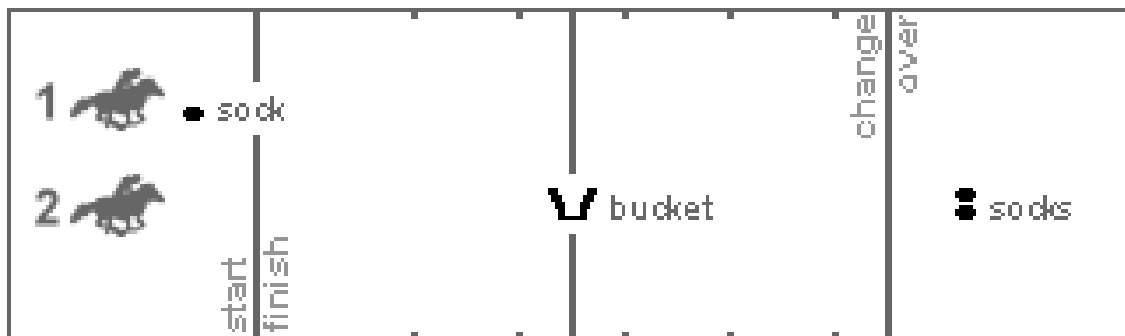
1.1. 3 Socken (Ø -7,5 cm), 1 Eimer (Fassungsvermögen ca. 15 l)

### 2. Position der Geräte:

2.1. 2 Socken liegen zwei Meter hinter der Wechsellinie, eine Socke erhält der Startreiter, der Eimer steht in Höhe der Mittellinie zwischen den Stangenreihen

### 3. Position der Reiter:

3.1. Alle Reiter im Startraum



### 4. Ablauf:

4.1. Der erste Reiter startet mit einer Socke und wirft sie im Vorbeireiten in den Eimer auf der Mittellinie. Er sitzt ab und hebt eine Socke hinter der Wechsellinie auf, sitzt wieder auf, reitet zurück und übergibt die Socke seinem Partner. Der zweite Reiter absolviert den Parcours in derselben Weise und wirft die letzte Socke auf dem Rückweg in den Eimer.

## § 4154 Speed Weavers

### 1. Spielgeräte:

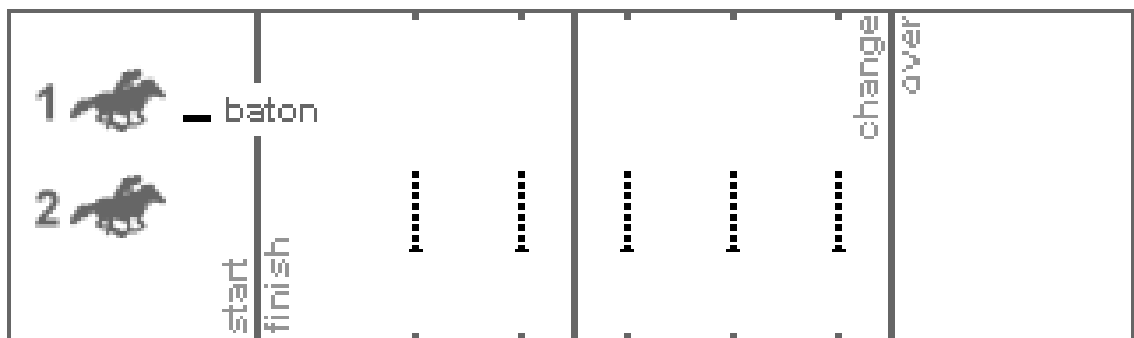
1.1. 5 Slalomstangen (Ø 3,2 cm, Höhe 152 cm), 1 Staffelstab (30 cm lang, Ø 3,8 cm)

### 2. Position der Geräte:

2.1. Die Slalomstangen stehen in gleichmäßigem Abstand auf der Bahn, der Startreiter erhält den Staffelstab

### 3. Position der Reiter:

3.1. Alle Reiter im Startraum



### 4. Ablauf:

4.1. Der erste Reiter erhält einen Staffelstab und reitet im Slalom durch eine Reihe von fünf Slalomstangen hin und zurück und übergibt den Staffelstab an den zweiten Reiter, der den Parcours in der gleichen Weise absolviert.

## § 4155 Sword lancers

### 1. Spielgeräte:

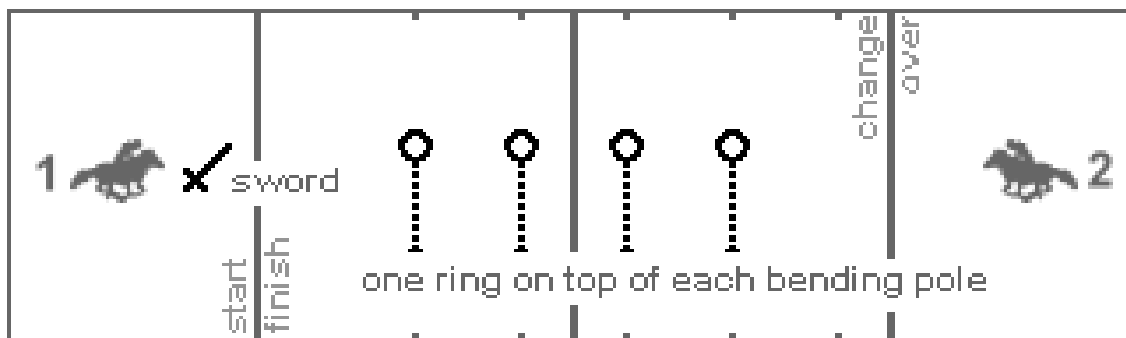
- 1.1. 1 Degen (Länge: Blatt 60 cm, Griff 23 cm), 4 Ringe (Ø innen 10 cm, außen 18 cm) mit Stiel (6 cm lang) Gummibänder

### 2. Position der Geräte:

- 2.1. Die Ringe werden mit einem Gummiband an den Slalomstangen befestigt. Der Startreiter erhält den Degen

### 3. Position der Reiter:

- 3.1. Reiter 1 im Startraum, Reiter 2 im Wechselraum

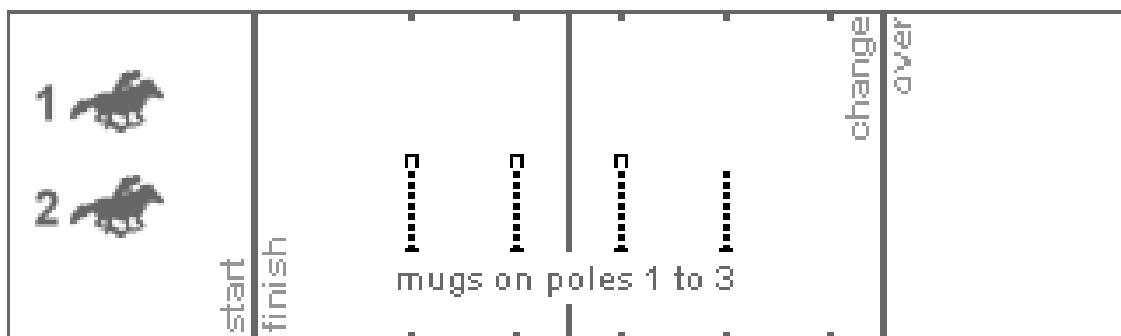


### 4. Ablauf

- 4.1. Der erste Reiter sammelt mit einem Degen zwei Ringe ein und übergibt den Degen hinter der Wechsellinie an den zweiten Reiter, der die beiden restlichen beiden Ringe aufsammelt. Der Reiter darf den Degen nur am Griff und die Ringe nicht mit der Hand festhalten. Lässt er Degen und/oder Ringe fallen, kann er vom Boden oder vom Sattel aus die Gegenstände aufheben und mit der Hand festhalten, bis er seinen Fehler berichtigt hat. Beim Stechen umgerissene Slalomstangen gelten nicht als Fehler.

## § 4156 Three Mug Race

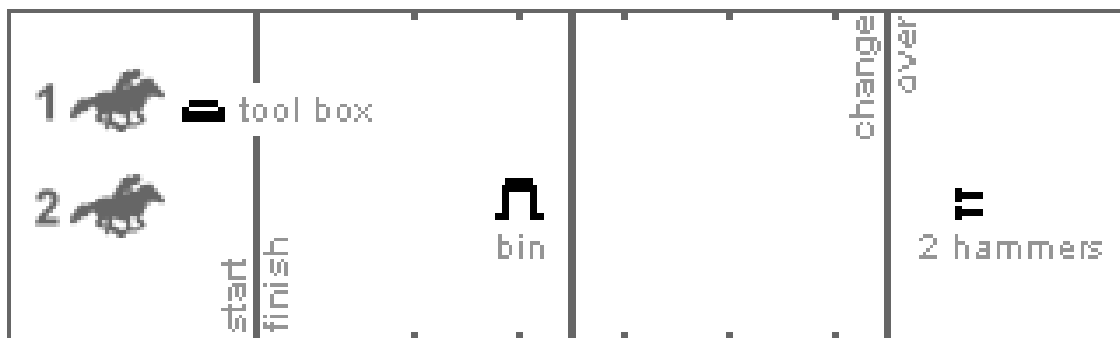
1. Spielgeräte:
  - 1.1. 4 Slalomstangen, 3 Becher
2. Position der Geräte:
  - 2.1. Auf jede der ersten drei Slalomstangen ist ein Becher gestülpt
3. Position der Reiter:
  - 3.1. Beide Reiter im Startraum



4. Ablauf
  - 4.1. Der erste Reiter nimmt den Becher von der dritten Slalomstange 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 durchs Ziel. Danach versetzt der zweite Reiter die Becher wieder in die ursprüngliche Reihenfolge. Umgerissene Slalomstangen müssen wiederaufgerichtet werden. Es muss auf jeden Fall versucht werden, den Becher aufgesessen auf die Slalomstange zu stülpen.

## § 4157 Toolbox Scramble

1. Spielgeräte:
  - 1.1. 1 Kunststoff-Werkzeug- oder Putzkasten, 2 "Werkzeuge", 1 Tonne
2. Position der Geräte:
  - 2.1. In Höhe der zweiten Slalomstange steht die umgestülpte Tonne zwischen den Stangenreihen, die Werkzeuge liegen zwei Meter hinter der Wechsellinie, der Startreiter erhält den Werkzeugkasten
3. Position der Reiter:
  - 3.1. Alle Reiter im Startraum

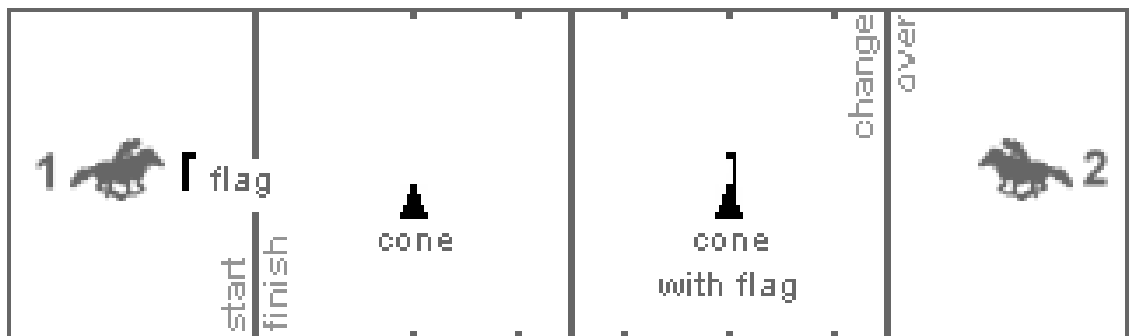


4. Ablauf:
  - 4.1. Reiter 1 startet mit dem Werkzeugkasten und stellt ihn auf die Tonne, reitet weiter über die Wechsellinie, steigt ab, hebt einen Plastikhammer auf, steigt wieder auf und legt ihn auf dem Rückweg in den Werkzeugkasten, bevor er über die Ziellinie reitet. Reiter 2 hebt den zweiten Hammer in gleicher Weise auf, legt ihn in den Werkzeugkasten, bevor er ihn aufnimmt und mit ihm über die Ziellinie reitet. Der Werkzeugkasten muss beim Überqueren der Ziellinie am Griff getragen werden. Bei windigem Wetter dürfen die Werkzeugkästen beschwert werden. Die Gewichte sind dann Teil der Spielgeräte und müssen wieder hineingelegt werden, wenn der Werkzeugkasten umgestoßen wird.



## § 4158 Two Flag

1. Spielgeräte:
  - 1.1. 2 Flaggenkegel, 2 Flaggen
2. Position der Geräte:
  - 2.1. Ein Flaggenkegel steht in Höhe der ersten Slalomstange zwischen den Stangenreihen, der zweite in Höhe der vierten Slalomstange, im zweiten Kegel steckt eine Flagge, eine Flagge erhält der Startreiter
3. Position der Reiter:
  - 3.1. Reiter 1 Startraum, Reiter 2 im Wechselraum



4. Ablauf:
  - 4.1. Der erste Reiter, eine Flagge haltend, steckt diese in den ersten Flaggenhalter, holt die Flagge aus dem zweiten Flaggenhalter und übergibt sie seinem Partner hinter der Wechsellinie. Dieser absolviert den Parcours in gleicher Weise.

# EINZELSPIELE

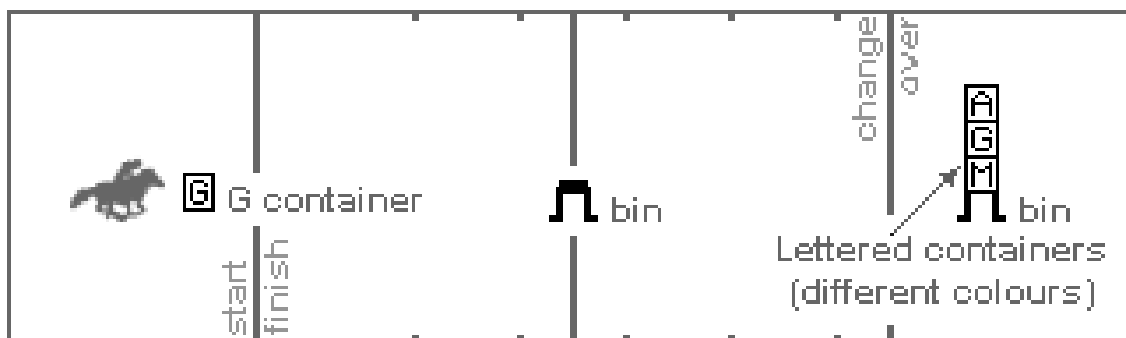
## § 4159 Association Race

### 1. Spielgeräte:

1.1. 2 Tonnen (Höhe 60-68cm) 5 Plastikbehälter, Association Boxes genannt (Gewicht 400 gr., 18 cm x 18 cm x 10 cm oder 20 cm x 15 cm x 10 cm), gekennzeichnet mit den Farben grün, gelb, blau, rot und weiß

### 2. Position der Geräte:

2.1. Tonne 1 in Höhe der Mittellinie, Tonne 2 zwei Meter hinter der Wechsellinie, zwischen den Stangenreihen. Association Box 2 – 5 (von unten nach oben: grün, gelb, blau und rot) übereinander gestapelt auf Tonne 2, Behälter 1 (weiß) in der Hand des Reiters



### 3. Ablauf:

3.1. Der Reiter startet mit der weißen Association Box und setzt diese auf der Tonne an der Mittellinie ab, reitet weiter zur Wechsellinie und holt nacheinander die dort gestapelten Association Boxes und stapelt sie auf der Tonne an der Mittellinie. Nach Erledigung der Aufgabe reitet er über die Ziellinie. Wenn der Stapel umkippt oder Association Boxes auf den Boden fallen, müssen sie sofort wieder auf ihren Platz gestellt werden.

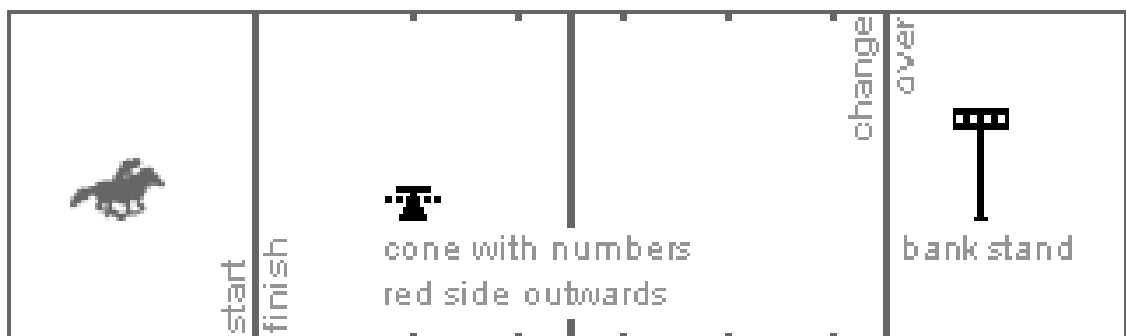
## § 4160 Bank Race

### 1. Spielgeräte:

1.1. 1 Kegel (76 cm Höhe), ein Ring mit 4 Haken, 4 Zahlen (1 x 1, 3 x 0), auf einer Seite rot, auf der anderen schwarz, ein Holzschild (66 cm x 36 cm) befestigt an einem Ständer, oberer Rand in 2,13 m Höhe. Auf dem Schild eine aufgemalte „1000“, über jeder Ziffer ein Haken.

### 2. Position der Geräte:

2.1. Der Kegel mit dem darauf gesteckten Ring steht auf der Mittellinie zwischen den Stangenreihen, an den Haken hängen die 4 Zahlen mit der roten Seite nach außen. Der Ständer mit dem Schild steht 2 Meter hinter der Wechsellinie in der Flucht des Kegels.



### 3. Ablauf:

3.1. Der Reiter reitet zum Kegel und nimmt sich eine Nummer, reitet weiter bis zum Ständer und hängt die Nummer, im Sattel sitzend, mit der schwarzen Seite sichtbar auf die Halterung. Er wiederholt den Vorgang, bis die schwarze Zahl 1000 am Bankständer zu lesen ist.

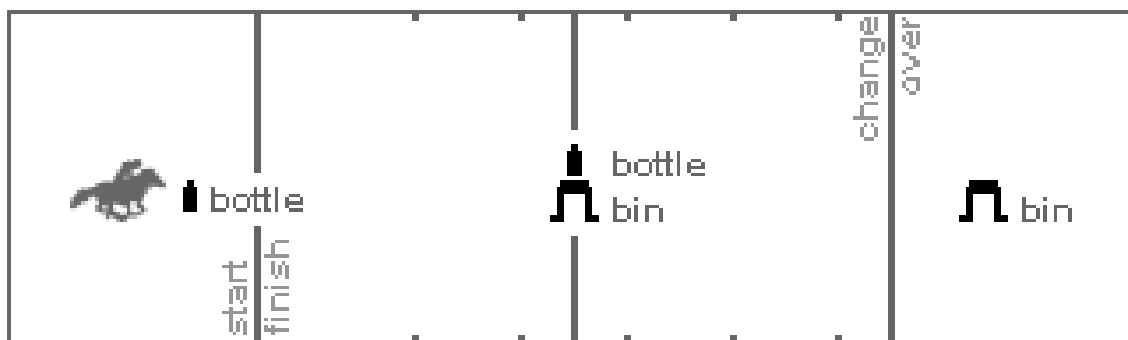
## § 4161 Bottle Shuttle

### 1. Spielgeräte:

- 1.1. 2 Plastikflaschen, gefüllt (Höhe etwa 25 cm, Gewicht 400 gr.), 2 Tonnen (Höhe 60-68 cm)

### 2. Position der Geräte:

- 2.1. Eine Tonne in Höhe der Mittellinie, eine weitere zwei Meter hinter der Wechsellinie mit einer Flasche darauf stehend. Der Reiter hält eine Flasche.



### 3. Ablauf:

- 3.1. Der Reiter startet mit einer Flasche, die er auf die hintere Tonne stellt. Auf dem Rückweg nimmt er die Flasche von der Tonne auf der Mittellinie und reitet durchs Ziel. Die Flaschen müssen während des ganzen Spiels immer aufrecht auf den Tonnen stehen.

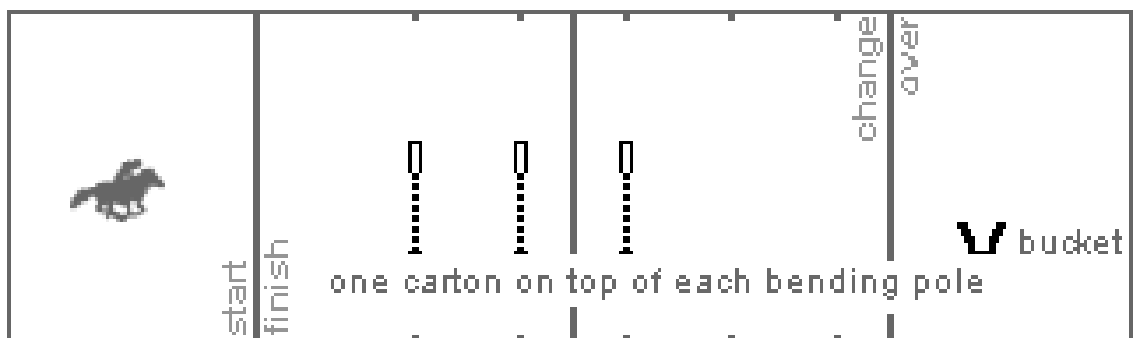
## § 4162 Carton Race

### 1. Spielgeräte:

1.1. 1 Eimer, 3 Plastikbehälter wie bei Litter Lifters, 4 Slalomstangen

### 2. Position der Geräte:

2.1. Die Plastikbehälter werden jeweils über die ersten drei Slalomstangen gestülpt, der Eimer steht zwei Meter hinter der Wechsellinie, in Flucht mit den Slalomstangen



### 3. Ablauf:

3.1. Nach dem Start nimmt der Reiter einen Karton von einer Slalomstange und wirft ihn vom Pony aus in den Eimer. Er holt anschließend die anderen Kartons einzeln von den Slalomstangen. Umgerissene Slalomstangen müssen wieder aufgerichtet werden. Sind alle Kartons im Eimer, kann er die Start/Ziellinie überqueren.

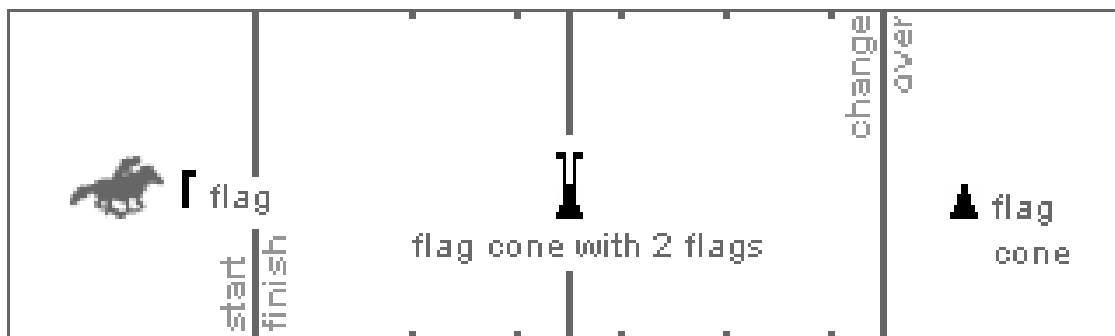
## § 4163 Flag Fliers

### 1. Spielgeräte:

- 1.1. 3 Flaggen (Stablänge 122 cm, Flaggenlänge/-breite 23 cm, drei- oder viereckig), 2 Flaggenkegel (Öffnung oben Ø 10 cm)

### 2. Position der Geräte:

- 2.1. Ein Flaggenhalter steht zwei Meter hinter der Wechsellinie, im zweiten Flaggenhalter auf der Mittellinie stecken 2 Flaggen. Flagge 3 hat der Reiter in der Hand.



### 3. Ablauf:

- 3.1. Der Reiter startet mit einer Flagge, die er in den Halter an der Wechsellinie steckt. Er holt dann eine Flagge aus dem Halter an der Mittellinie und steckt diese ebenfalls in den Halter an der Wechsellinie. Anschließend holt er die letzte Flagge aus dem Halter auf der Mittellinie und reitet mit ihr über die Start/Ziellinie.

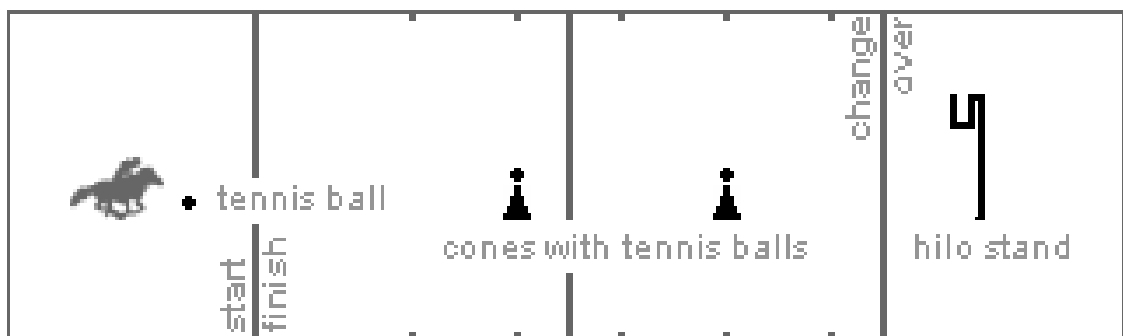
## § 4164 HiLo

### 1. Spielgeräte:

1.1. Korb (Ø 20 cm), befestigt an einem Ständer in 2,13 m Höhe; 2 Kegel (Höhe 46 cm) 3 Tennisbälle

### 2. Position der Geräte:

2.1. Ein Korbballständer steht zwei Meter hinter der Wechsellinie. Zwei Kegel mit je einem Tennisball oben auf, positioniert auf Höhe der zweiten und vierten Slalomstangen



### 3. Ablauf:

3.1. Der Reiter startet mit einem Tennisball, den er in das Korbballnetz wirft. Er kehrt zu den Kegeln zurück und nimmt einen der Tennisbälle vom Kegel. Diesen Tennisball wirft er ebenfalls ins Netz. Auf dem Rückweg nimmt der Reiter den letzten Ball vom Kegel und reitet über die Start/Ziellinie. Der Reiter muss im Sattel sitzen, während er die Bälle in den Korb wirft. Umgeworfene Kegel und Korbballständer müssen wieder aufgerichtet werden.

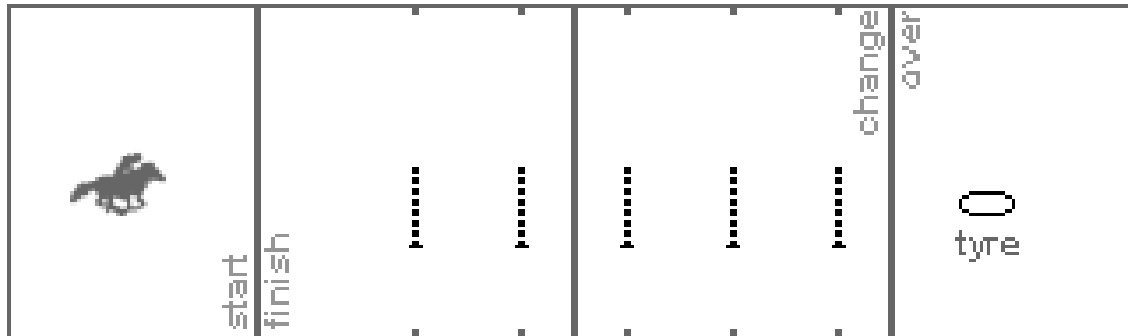
## § 4165 Hula Hoop

### 1. Spielgeräte:

1.1. 1 Reifen (Ø mindestens 40 cm)

### 2. Position der Geräte:

2.1. Der Reifen liegt 2 m hinter der Wechsellinie



### 3. Ablauf:

3.1. Der Reiter reitet zum Reifen, steigt ab, schlüpft durch den Reifen, steigt wieder auf und reitet zurück durchs Ziel. Der Reifen muss sich immer im vollen Umfang hinter der Wechsellinie befinden.



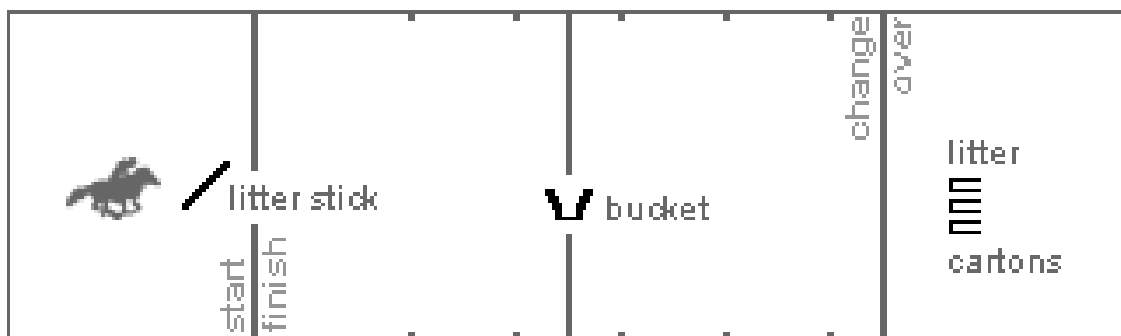
## § 4166 Litter Lifters

### 1. Spielgeräte:

- 1.1. 4 offene Plastikdosen, Litter genannt (Höhe etwa 25 cm, Ø 7 cm), 1 Stab (Länge ca. 122 cm), 1 Eimer

### 2. Position der Geräte:

- 2.1. Die Litter liegen zwei Meter hinter der Wechsellinie mit der Öffnung weg vom Ziel, auf Höhe der Mittellinie steht der Eimer. Der Startreiter erhält den Stab



### 3. Ablauf:

- 3.1. Der Reiter startet mit dem Stab in der Hand. Er reitet zur Wechsellinie und hebt im Sattel sitzend mit dem Stab einen Litter auf. Den wirft er auf dem Rückweg in den Eimer. Nacheinander befördert der Reiter auf diese Weise alle Litter in den Eimer. Der Litter darf nicht mit der Hand berührt werden, es sei denn, er wird von einem Stab durchstochen. In diesem Fall kann er mit der Hand entfernt und in die Tonne geworfen werden. Wenn ein Litter über die Wechsellinie ins Spielfeld gestoßen wurde, muss der Reiter mit diesem Litter weiterspielen. Neben die Tonne geworfene Litter müssen mit dem Stab aufgehoben werden, aufgesessen oder vom Boden aus. Litter dürfen mit der Hand aufgehoben werden, wenn der Eimer umgekippt ist. Danach überquert der Reiter mit dem Stab die Start/Ziellinie.

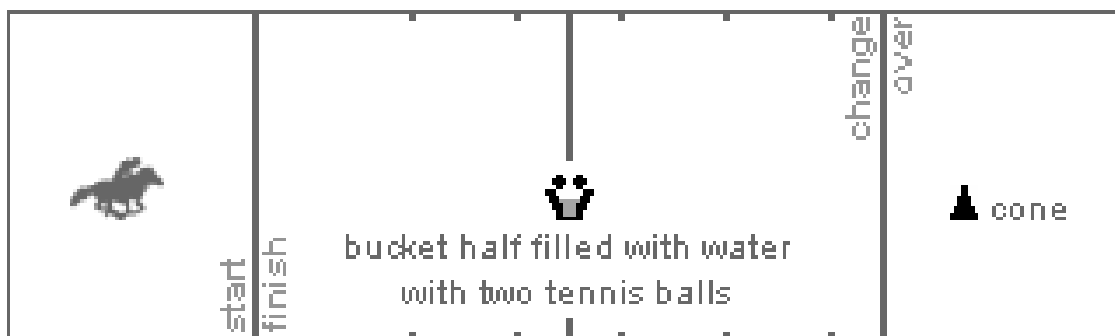
## § 4167 Moat and Castle

### 1. Spielgeräte:

- 1.1. 1 Kegel (Höhe 76 cm), 1 Eimer halb voll mit Wasser, 2 Tennisbälle

### 2. Position der Geräte:

- 2.1. Der Kegel steht zwei Meter hinter der Wechsellinie, auf der Mittellinie ein halb mit Wasser gefüllter Eimer, in dem zwei Tennisbälle schwimmen



### 3. Ablauf:

- 3.1. Nach dem Start reitet der Reiter zum Eimer und holt 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. Wird der Eimer umgeworfen und die Bälle schwimmen nicht im verbliebenen Wasser, scheidet der Reiter aus. Wenn der Ball bei dem Versuch, ihn auf den Kegel zu legen, herunterfällt, darf der Reiter ihn sowohl aufgesessen als auch vom Boden aus wieder auf den Kegel legen.

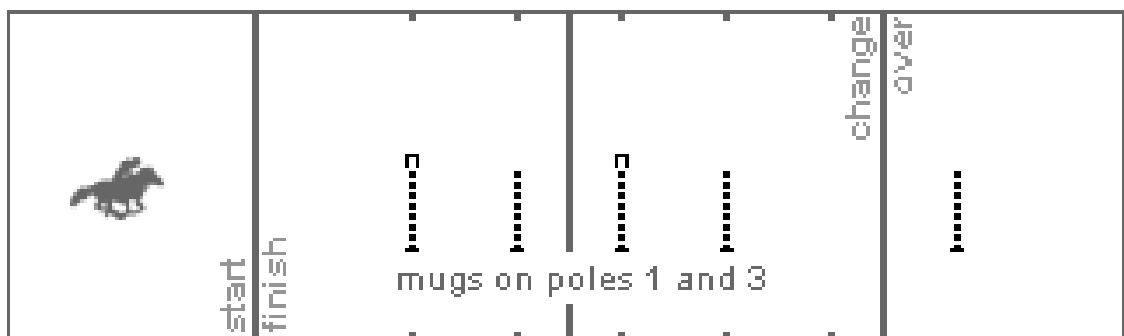
## § 4168 Mug Shuffle

### 1. Spielgeräte:

1.1. 5 Slalomstangen 2 Becher (Höhe 9 cm, Ø 9 cm, ohne Henkel)

### 2. Position der Geräte:

2.1. Je ein Becher wird über die erste und dritte Slalomstange gestülpt. Die fünfte Slalomstange befindet sich 2 m hinter der Wechsellinie.

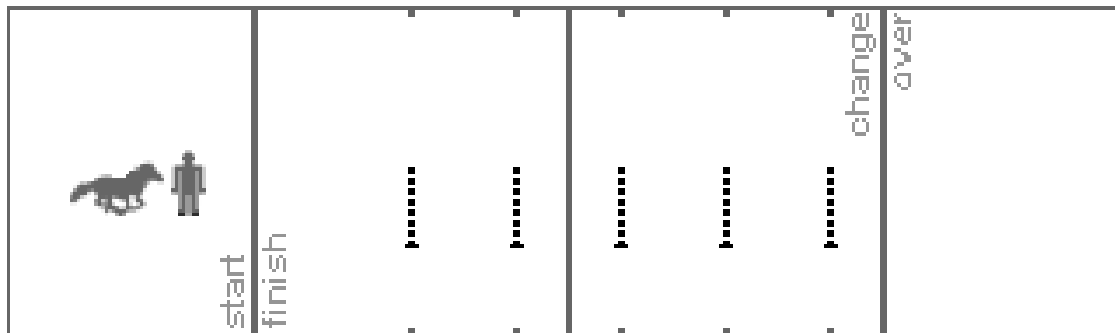


### 3. Ablauf:

3.1. Der Reiter reitet zur ersten Slalomstange, ergreift den Becher und stülpt ihn über die zweite Slalomstange. Anschließend reitet er zur dritten Slalomstange, ergreift den Becher und stülpt ihn über die vierte. Danach reitet er um die fünfte Slalomstange herum, setzt die Becher in derselben Weise zurück auf ihre ursprünglichen Slalomstangen und reitet zurück durchs Ziel. Fallen gelassene Becher müssen vor dem Weitermachen ersetzt werden. Es muss auf jeden Fall versucht werden, den Becher vom Pony aus über die Slalomstange zu stülpen. Die fünfte Slalomstange wird im Sinne des Spiels als Spielgerät betrachtet und muss immer aufrecht bleiben.

## § 4169 Run and Ride

1. Spielgeräte:
  - 1.1. 5 Slalomstangen,
2. Position der Geräte:
  - 2.1. Wie in Speed Weavers



3. Ablauf:
  - 3.1. Der Reiter startet vom Boden aus. Er führt sein Pony am Zügel um die fünfte Slalomstange und reitet zurück über die Ziellinie. Sowohl die Füße des Reiters, als auch die Hufe des Pony müssen hinter der fünften Slalomstange sein, bevor der Reiter aufsteigt. Die fünfte Slalomstange ist Spielgerät und muss immer aufrecht bleiben.

## § 4170

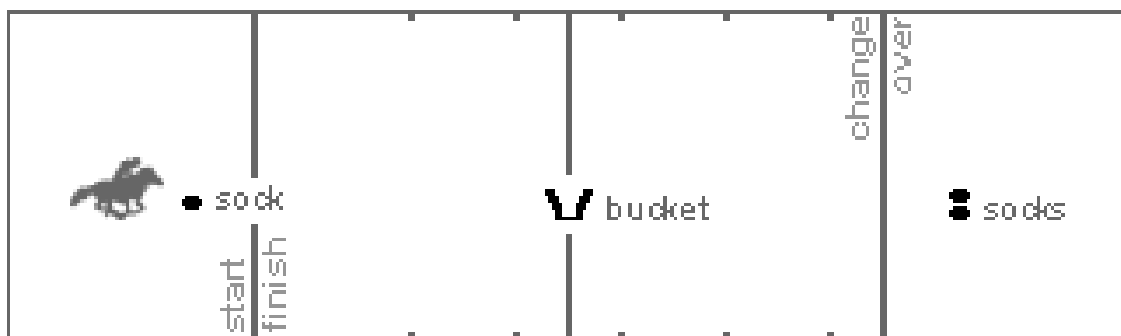
### Socks and Buckets

#### 1. Spielgeräte:

1.1. 3 Socken (Ø -7,5 cm), 1 Eimer (Fassungsvermögen ca. 15 l)

#### 2. Position der Geräte:

2.1. 2 Socken liegen zwei Meter hinter der Wechsellinie, eine Socke erhält der Reiter, der Eimer steht auf Höhe der Mittellinie



#### 3. Ablauf:

3.1. Der Reiter startet mit einer Socke und wirft sie in den Eimer auf der Mittellinie. Anschließend hebt er die Socken an der Wechsellinie einzeln auf und wirft sie in den Eimer auf der Mittellinie. Der Reiter muss absteigen, um die Socke aufzuheben. Er muss zwischen Wechsellinie und Mittellinie wieder aufsitzen. Wenn eine Socke über die Wechsellinie in die Arena gestoßen wird, muss der Reiter über die Wechsellinie reiten, nachdem er sie aufgehoben hat. Korrigiert der Reiter am Boden stehend einen Socken, der neben dem Kübel liegt, so muss er wieder aufsitzen, um weiterspielen zu können.

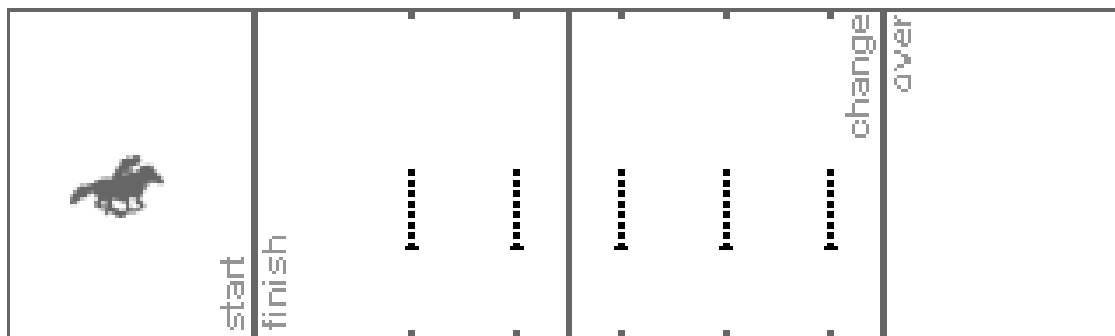
## § 4171 Speed Weavers

### 1. Spielgeräte:

1.1. 5 Slalomstangen (Ø 3,2 cm, Höhe 152 cm)

### 2. Position der Geräte:

2.1. Die Slalomstangen stehen in gleichmäßigem Abstand zwischen 7-9 m auf der Bahn.



### 3. Ablauf:

3.1. Der Reiter reitet im Slalom durch eine Reihe von fünf Slalomstangen hin und zurück.

## § 4172 Sword Lancers

### 1. Spielgeräte:

1.1. 1 Degen (Länge: Blatt 60 cm, Griff 23 cm), 4 Ringe (Ø innen 10 cm, außen 18 cm) mit Stiel (6 cm lang) Gummibänder. 1 Kegel

### 2. Position der Geräte:

2.1. Die Ringe werden mit einem Gummiband an den Slalomstangen befestigt. Der Kegel befindet sich 2 Meter hinter der Wechsellinie mit Degen darin.



### 3. Ablauf:

3.1. Der Reiter reitet zum Kegel, zieht den Degen heraus und sammelt mit dem Degen alle vier Ringe auf und reitet durchs Ziel. Der Reiter darf den Degen nur am Griff und die Ringe nicht mit der Hand festhalten. Lässt er 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 korrigiert hat. Beim Stechen umgerissene Slalomstangen gelten nicht als Fehler, der Kegel muss jedoch bei Spielende aufrecht stehen.

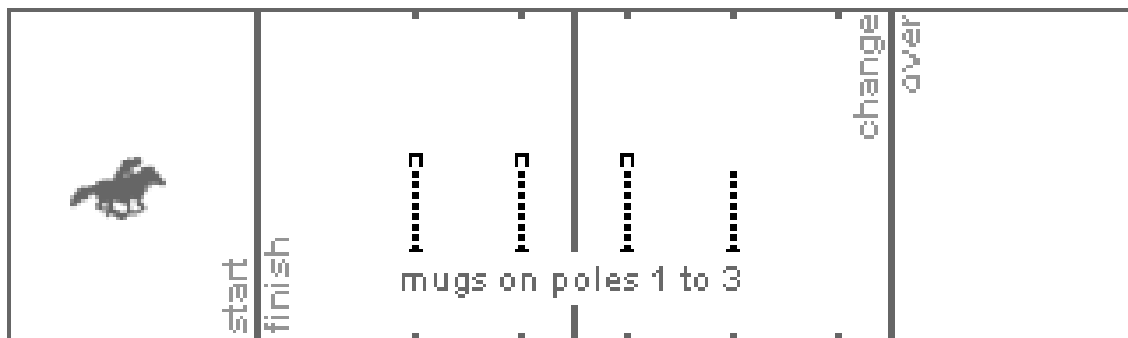
## § 4173 Three Mug

### 1. Spielgeräte:

1.1. 4 Slalomstangen, 3 Becher

### 2. Position der Geräte:

2.1. Auf die ersten drei Slalomstangen ist je ein Becher gestülpt.



### 3. Ablauf:

3.1. Nach dem Start nimmt der Reiter den Becher von der dritten Slalomstange und stülpt ihn auf die vierte. Der Becher von der zweiten wird auf die dritte und schließlich der Becher von der ersten auf die zweite Slalomstange versetzt. Anschließend reitet er zurück durchs Ziel. Umgerissene Slalomstangen müssen wieder aufgerichtet werden.



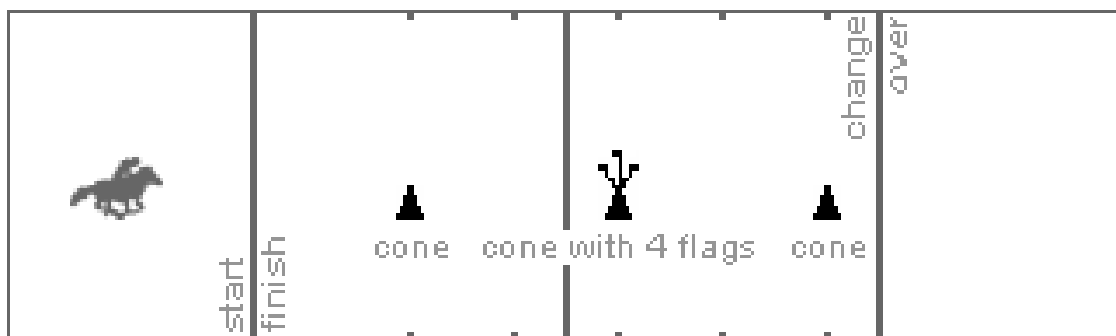
## § 4174 Three Pot Flag Race

### 1. Spielgeräte:

1.1. 3 Kegel, 4 Flaggen

### 2. Position der Geräte:

2.1. Ein Flaggenhalter (Kegel) steht auf Höhe der ersten Slalomstange, einer auf Höhe der dritten Slalomstange und einer auf Höhe der fünften Slalomstange. Vier Flaggen befinden sich im mittleren Flaggenhalter.



### 3. Ablauf:

3.1. Der Reiter reitet zum mittleren Flaggenhalter, nimmt eine Flagge und steckt sie in einen der leeren Flaggenhalter. Dann kehrt er zum mittleren Flaggenhalter zurück und steckt einzeln eine Flagge nach der anderen in die beiden zuvor leeren Flaggenhalter. Am Ende des Spiels befinden sich je zwei Flaggen im Flaggenhalter auf Höhe der fünften und der ersten Slalomstange.

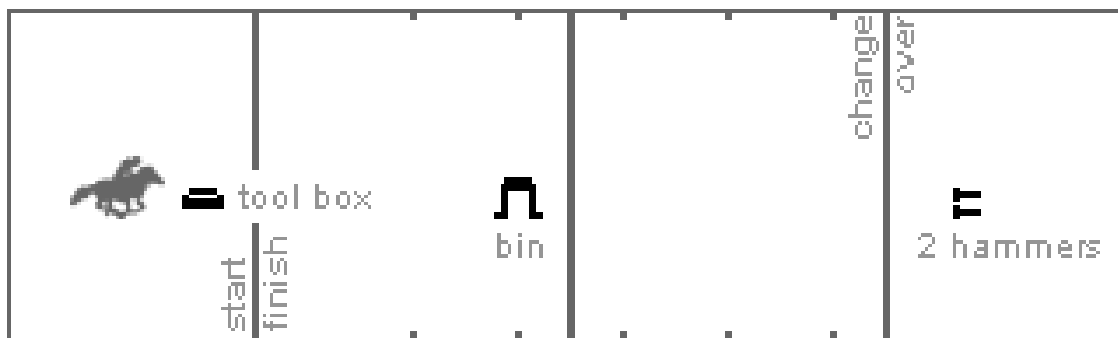
## § 4175 Tool Box Scramble

### 1. Spielgeräte:

1.1. 1 Kunststoff-Werkzeug- /Putzkasten, 2 "Werkzeuge", 1 Tonne

### 2. Position der Geräte:

2.1. Auf Höhe der zweiten Slalomstangen steht eine umgestülpte Tonne. Zwei Meter hinter der Wechsellinie liegen zwei Plastikhämmer. Der Reiter startet mit dem Werkzeugkasten



### 3. Ablauf:

3.1. Der Reiter startet mit dem Werkzeugkasten, stellt ihn auf die Tonne, reitet zur Wechsellinie. Hinter der Wechsellinie sitzt er ab, hebt einen Hammer auf, reitet zum Werkzeugkasten und legt ihn in den Kasten. Auf dieselbe Weise holt er das zweite Werkzeug. Am Pony sitzend befördert der Reiter den Werkzeugkasten über die Start/Ziellinie. Der Kasten darf nur am Griff getragen werden. Bei windigem Wetter dürfen die Werkzeugkästen beschwert werden. Die Gewichte sind dann Teil der Spielgeräte und müssen wieder hineingelegt werden, wenn der Werkzeugkasten umgestoßen wird.

## § 4176 Triple Flag

### 1. Spielgeräte:

1.1. 1 Flaggenkegel, 3 Flaggen, 3 Flaggenhalter

### 2. Position der Geräte:

2.1. Drei Flaggen in drei verschiedenen Farben stecken im Kegel zwei Meter hinter der Wechsellinie. Drei Flaggenhalter mit entsprechender Farbkennzeichnung stehen nebeneinander auf Höhe der ersten Slalomstangen.



### 3. Ablauf:

3.1. Der Reiter reitet zur Wechsellinie und holt die Flaggen einzeln in beliebiger Reihenfolge aus dem Kegel und steckt sie einzeln in die farbig passenden Flaggenhalter. Anschließend reitet er über die Start/Ziellinie. Fallen gelassene Flaggen müssen aufgehoben und vom Pony aus in den Flaggenhalter gesteckt werden.

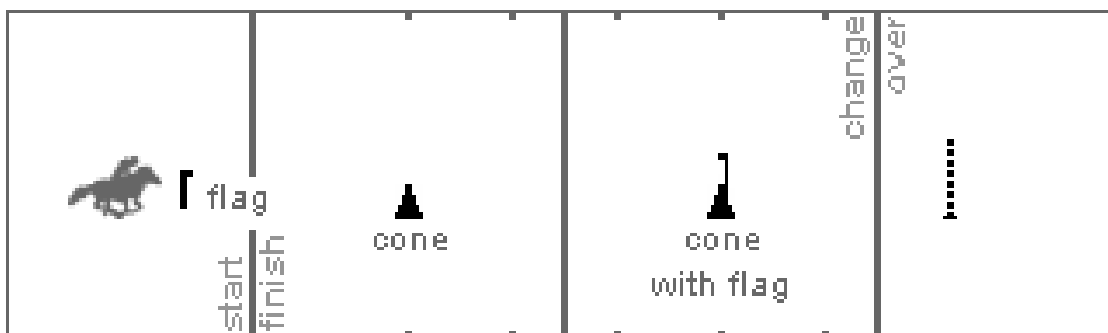
## § 4177 Two Flag

### 1. Spielgeräte:

1.1. 2 Flaggenkegel, 2 Flaggen, 5 Slalomstangen

### 2. Position der Geräte:

2.1. Ein Flaggenkegel steht auf Höhe der ersten Stangenreihe, der zweite auf Höhe der vierten Slalomstange, im zweiten Kegel steckt eine Flagge, 1 Slalomstange 2 Meter hinter der Wechsellinie

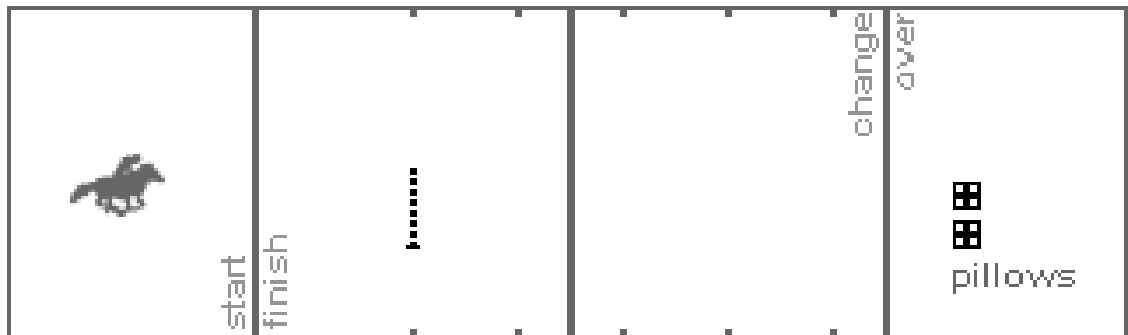


### 3. Ablauf:

3.1. Der Reiter startet mit der Flagge in der Hand und steckt diese in den ersten Flaggenhalter. Er holt dann die Flagge aus dem zweiten Flaggenhalter, reitet um die Slalomstange hinter der Wechsellinie herum und platziert diese Flagge auf dem Rückweg wieder im ursprünglichen Flaggenhalter und nimmt die andere Flagge mit über die Ziellinie.

## § 4178 Victoria Cross

1. Spielgeräte:
  - 1.1. Zwei mit Stroh gefüllte Säcke, Slalomstangen
2. Position der Geräte:
  - 2.1. 2 Meter hinter der Wechsellinie



3. Ablauf:
  - 3.1. Der Reiter reitet zur Wechsellinie, sitzt ab, nimmt den Sack auf, sitzt wieder auf und lässt den Sack auf Höhe der ersten Slalomstange fallen. Der Reiter muss um die erste Slalomstange herumreiten, bevor er den zweiten Sack holt und mit ihm über die Start/Ziellinie reitet. Der erste Sack muss in vollem Umfang auf der Zielseite der ersten Slalomstange zu liegen kommen und der zweite hinter der Start/Ziellinie. Die erste Slalomstange ist Spielgerät und muss während des gesamten Spiels aufrecht bleiben.