



# MOUNTED GAMES

## Regeln und Bestimmungen

herausgegeben vom Verband für Reiterspiele e.V. Mounted Games Deutschland  
auf der Grundlage des Regelbuches der International Mounted Games Association.  
(Stand: 04.03.2017)

Änderungen gegenüber 2016 sind rot hervorgehoben.

### C. Mannschaftsspielregeln

Diese Regeln sind im Zusammenhang mit Sektionen A und B anzuwenden.  
Trainer dürfen das Spielfeld während des Wettbewerbs nicht betreten.  
Zur leichteren Lesbarkeit wird statt Pony / Pferd nur von Pony gesprochen,  
statt Reiter / Reiterin nur von Reiter.

---

#### 1. Agility Aces (Flinke Füße)

Spielgeräte: 6 „Stepping Stones“

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

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

Spielregel: An der Mittellinie stehen – in Bahnrichtung zwischen den Stangenreihen – sechs umgestülpte Eimer („Stepping Stones“) in kurzen Abständen. Je zwei Reiter starten im Wechsel von den 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 aufstellen und noch einmal über die gesamte Eimerreihe laufen. Anlehnen und Aufstützen zur Gleichgewichtsregulierung ist verboten. Jeder kann in beliebiger Richtung über die Eimer laufen.

---

#### 2. Association Race (Hochstaplerspiel)

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



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

Position der Reiter: Alle 4 Reiter im Startraum

Spielregel: Auf der Bahn stehen – zwischen den Stangenreihen – zwei Tonnen: die eine auf der Mittel- und die andere zwei Meter hinter der Wechsellinie. Es gilt, fünf verschiedenfarbige Plastikbehälter mit einer Buchstabenfolge (z.B. V(grün), R(gelb), M(blau), G(rot), D(weiß) für „Verband für Reiterspiele Mounted Games Deutschland“) 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)) auf der Mitte der Tonne an der Wechsellinie gestapelt. Sie sind so ausgerichtet, dass die (längere) Seite mit den Buchstaben parallel zur Wechsellinie ist. Reiter 1 reitet vom Start mit dem letzten Buchstaben (D) zur Tonne auf der Mittellinie und setzt ihn dort ab. Danach reitet er zur Tonne an der Wechsellinie, ergreift dort den obersten Behälter (G) und setzt ihn auf der Tonne auf der Mittellinie ab. Bei „Start und Ziel“ übernimmt dann der nächste Reiter. Die anderen Reiter komplettieren auf der Tonne auf der Mittellinie den Begriff in der richtigen Buchstabenreihenfolge; der Turm aus den Plastikbehältern muss dabei aufrecht stehen bleiben. Die Behälter müssen mit dem Boden, nicht der Seite, auf die Tonne, bzw. die übrigen Behälter gestapelt werden.

*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 2m hinter der Wechsellinie, auf dem letzteren liegt ein Tennisball, ein Ball in der Hand des Startreiters

Position der Reiter: Alle Reiter im Startraum

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

---

### **4. Bang-a-Balloon (Luftballonstechen)**

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

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

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



Spielregeln: Auf einer Planke, die 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 eine „Lanze“ (mit Nadel), mit der er bei seinem Ritt an der Planke vorbei einen Ballon – mit der Spitze oder durch Schlagen mit der Lanze – zum Platzen bringt. Verbogene oder abgebrochene Spitzen gelten nicht als „zerbrochenes Spielzubehör“. An der Wechsellinie übergibt er die Lanze dem nächsten Reiter. Alle Reiter absolvieren den Parcours in gleicher Weise; jeder Reiter muss mindestens einen Ballon zum Platzen bringen. Er darf mehr als einen Ballon zum Platzen bringen, jedoch muss jeder Reiter mindestens einen Ballon zerstechen. 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. 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. 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). 2 Meter hinter der Wechsellinie steht das Schild.

Position der Reiter: Alle 4 Reiter im Startraum

Spielregel: Auf der Mittellinie steht zwischen den Stangenreihen ein Kegel mit einem Ring, an welchem 4 Zahlen (1x „1“, 3x „0“) mit der roten Seite nach außen hängen (die „1“ hängt auf der Seite in Richtung der Startlinie, die drei „0“ an den anderen Seiten). 2 Meter hinter der Wechsellinie, zwischen den Stangenreihen, steht ein Schild mit 4 Schlüsselhaken und der aufgemalten Zahl „1000“. Reiter 1 reitet zum Kegel, nimmt eine Zahl, reitet zum Schild, hängt die Zahl so auf einen passenden Haken, dass die schwarze Seite nach außen zeigt und reitet zur Ziellinie zurück. Reiter 2, 3 und 4 absolvieren den Parcours in gleicher Weise. Reiter dürfen die Zahlen nur vom Ring abnehmen, wenn dieser auf dem Kegel aufgesteckt ist. Die Nummern müssen in jedem Fall aufgesessen an dem Schild befestigt werden. Zahlen, die bereits am Holzschild befestigt waren, dürfen jedoch, wenn sie von ihrem Platz entfernt werden, auch vom Boden aus wieder aufgehängt werden. Die Zahlen können in beliebiger Reihenfolge vom Ring genommen werden, müssen am Holzschild aber der aufgemalten Ziffernfolge entsprechen.

---

## **6. Bottle Exchange (Flaschentausch)**

Spielgeräte: 1 Slalomstange, 2 Tonnen, 2 mit Sand gefüllte 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, 2m hinter der Wechsellinie steht eine Slalomstange. Die erste Flasche in der Hand des ersten Reiters.

Position der Reiter: Alle Reiter im Startraum



Spielregel: Auf der Bahn - zwischen den Stangenreihen - stehen zwei umgestülpte Tonnen: die eine auf Höhe der zweiten Stange und die andere auf Höhe der vierten Stange, darauf steht in der Mitte eine Flasche. Zwei Meter hinter der Wechsellinie steht eine Slalomstange. Der erste Reiter reitet zur Tonne auf Höhe der zweiten Stange und stellt die Flasche darauf ab. Dann reitet er weiter zur zweiten Tonne und holt die zweite Flasche. Damit reitet er um die Slalomstange hinter der Wechsellinie herum und stellt die Flasche wieder auf die zweite Tonne. Er holt die Flasche von der ersten Tonne und reitet zurück zu Start und Ziel 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 Plastikflaschen

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

Position der Reiter: Alle 4 Reiter im Startraum

Spielregel: Auf der Bahn – zwischen den Stangenreihen – stehen zwei umgestülpte Tonnen: die eine auf der Mittel- und die andere zwei Meter hinter der Wechsellinie. Auf der Tonne an der Wechsellinie steht in der Mitte eine etwa zu einem Drittel mit Sand gefüllte, griffige Plastikflasche. Der erste Reiter erhält eine zweite Flasche, die er im Vorbeireiten auf der Tonne auf der Mittellinie abstellt. Er holt dann von der Tonne an der Wechsellinie die andere Flasche, reitet zurück zu „Start und Ziel“ 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. Carton Race (Kartonrennen)**

Spielgeräte: 4 Slalomstangen; 4 Plastikbehälter wie bei Litter Lifters; 1 Eimer

Position der Geräte: Die Plastikbehälter werden jeweils über eine der Slalomstangen gestülpt, der Eimer steht 2m hinter der Wechsellinie, in Flucht der Stangen.

Position der Reiter: Alle 4 Reiter im Startraum

Spielregeln: Ein Eimer steht hinter der Wechsellinie in der Fluchtlinie der Slalomstangen. Plastikkartons hängen auf jeder der vier Stangen. Der Reiter nimmt einen Karton von irgendeiner der vier Stangen, wirft ihn in den Eimer und kehrt zu Start und Ziel zurück. Alle Reiter absolvieren den Parcours in der gleichen Weise. Umgerissene Stangen müssen wieder aufgerichtet werden.

-----

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

Spielgeräte: 2 Flaggenkegel; 5 Flaggen

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

Position der Reiter: Alle 4 Reiter im Startraum



Spielregeln: Auf der Bahn – zwischen den Stangenreihen – stehen zwei Straßenkegel als Flaggenhalter, einer auf der Mittellinie und einer zwei Meter hinter der Wechsellinie. In dem Halter auf der Mittellinie stecken vier Flaggen. Der erste Reiter erhält eine fünfte Flagge, die er im Vorbeireiten in den Halter an der Wechsellinie steckt. Auf dem Rückweg nimmt er eine Flagge aus dem Halter an der Mittellinie und übergibt sie bei „Start und Ziel“ an den nächsten Reiter. Alle Reiter absolvieren den Parcours auf die gleiche Weise. 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.

-----

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

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

Position der Geräte: Zwischen den Stangenreihen in Höhe der ersten Slalomstange steht eine zusätzliche Stange, 2m hinter der Wechsellinie liegen 7 Plastikröhren, aufgereiht von links nach rechts aus Sicht der Startlinie „N.-P-A-T-R-I-C, die Röhre mit dem Buchstaben „K“ in der Hand des Startreiters

Position der Reiter: Alle 4 Reiter im Startraum

Spielregel: Sieben Plastikröhren werden auf die 2-m-Marke hinter der Wechsellinie gelegt. Jede Plastikröhre ist mit einem anderen Buchstaben beschriftet, und zwar N.PATRICK (Mr. Norman Patrick gründete 1984 die Mounted Games Association of Great Britain und war Präsident der International Mounted Games Association). In Höhe der ersten Stangen wird eine weitere Stange zwischen den Stangenreihenaufgestellt. 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.

-----

### **11. Four Flag (Vierflaggenrennen)**

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

Position der Geräte: Zwischen den Stangenreihen, in Höhe der ersten Stange steht der 4-Flaggenhalter. Der Flaggenkegel steht 2m hinter der Wechsellinie mit den 4 Flaggen

Position der Reiter: Alle 4 Reiter im Startraum

Spielregel: Vier Flaggenhalter in verschiedenen Farben stehen in Höhe der ersten Slalomstange. Vier Flaggen in verschiedenen Farben, den Flaggenhaltern entsprechend, stecken in einem Flaggenhalter hinter der Wechsellinie. Der Reiter nimmt eine Flagge aus diesem Halter und steckt sie in den Halter gleicher Farbe. Alle Reiter absolvieren den Parcours in der gleichen Weise. Die Flaggen dürfen in beliebiger Reihenfolge bewegt werden. Der Reiter muss die Flagge aufgesessen in den Halter stecken. Wenn der Flaggenhalter umgestoßen



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

---

## **12. HiLo (Hoch und Tief)**

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

Position der Geräte: In der Flucht der Kegel steht der Korbballständer 2m hinter der Wechsellinie. Zwischen den Stangenreihen stehen in Höhe der Slalomstangen 4 Kegel auf denen je ein Tennisball liegt, einen fünften Ball in der Hand des Startreiters

Position der Reiter: Alle 4 Reiter im Startraum

Spielregeln: Auf der Bahn steht zwei Meter hinter der Wechsellinie ein Korbballständer. Auf vier Straßenkegeln, in regelmäßigen Abständen in Bahnrichtung zwischen den Stangenreihen aufgestellt, liegen vier Tennisbälle. Der erste Reiter erhält einen fünften Tennisball, reitet zur Wechsellinie und befördert ihn dort – high/hoch – in das Korbnetz. Auf dem Rückweg nimmt er einen Tennisball – low/tief – von einem Straßenkegel auf und übergibt ihn bei „Start und Ziel“ 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 Straßenkegel 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 gefallen Bälle vom Boden aus eingeworfen werden.

---

## **13. Hoopla**

Spielgeräte: 1 Kegel, 5 Gummiringe (Innendurchmesser: 11-12cm, Außendurchmesser: 15-17cm, Gewicht: 220-250g)

Position der Geräte: Zwischen den Stangenreihen, auf Höhe der ersten Stange steht ein Kegel. 2m hinter der Wechsellinie liegen 4 Gummiringe, ein Gummiring in der Hand des Startreiters

Position der Reiter: Alle 4 Reiter im Startraum

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

---

## **14. Hug-a-Mug (Becherspiel)**

Spielgeräte: 4 Slalomstangen; 1 Tonne; 5 Becher

Position der Geräte: Eine Tonne steht 2m hinter der Wechsellinie, in einer Flucht mit den Stangen. Auf ihr befinden sich 4 Becher, der fünfte Becher in der Hand des Startreiters



Position der Reiter: Alle 4 Reiter im Startraum

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

-----

## **15. Hula Hoop**

Spielgeräte: 1 Motorradreifen

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

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

Spielregel: Das Spiel wird in Paaren geritten; der dritte Reiter wartet an der Wechsellinie. Ein Reifen liegt auf der Mittellinie der Bahn zwischen den Stangenreihen. Das erste Paar reitet zur Mittellinie. Reiter 1 steigt ab und schlüpft durch den Reifen, während Reiter 2 sein Pony am Zügel hält. Reiter 1 sitzt wieder auf und das Paar reitet zur Wechsellinie, wo Reiter 1 zurückbleibt. Reiter 2 und 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 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.

-----

## **16. Jousting**

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

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

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

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



### **17. Litter Lifters (Abfall sammeln)**

Spielgeräte: 1 Tonne; 4 Litter; 1 Bambusstab

Position der Geräte: Zwischen den Stangenreihen steht die Tonne umgekehrt auf der Mittellinie, die Plastikdosen liegen 2m hinter der Wechsellinie mit der Öffnung weg vom Start/Ziel, der Stab in der Hand des Startreiters

Position der Reiter: Alle 4 Reiter im Startraum

Spielregeln: Zwei Meter hinter der Wechsellinie der Bahn liegen vier schmale, hohe Plastikbehälter eng beieinander, so dass sie sich berühren (mit der Öffnung weg vom Ziel); auf der Mittellinie steht eine Tonne zwischen den Stangenreihen. Der erste Reiter erhält einen Stab, reitet zum Abfall und hebt vom Sattel aus mit dem Stab einen Behälter auf. Den Abfall wirft er auf dem Rückweg in die Tonne auf der Mittellinie und übergibt bei „Start und Ziel“ den Stab dem nächsten Reiter. Der Behälter darf nicht mit der Hand berührt werden, es sei denn, er wird von einem Stab durchstoßen. In diesem Fall kann er mit der Hand entfernt und in die Tonne geworfen werden. Gerät beim Aufsammeln ein Behälter über die Wechsellinie hinaus in das Spielfeld, muss der Reiter diesen (und keinen anderen Behälter) aufnehmen. 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.

---

### **18. Mug Shuffle (Becher versetzen)**

Spielgeräte: 4 Slalomstangen; 2 Becher

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

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

Spielregel: Über Stangen 1 und 3 sind Becher gestülpt. Je zwei Reiter starten im Wechsel von den entgegen gesetzten 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. Reiter zwei bewegt die Becher anschließend zurück von Stange 4 auf Stange 3 und von Stange 2 auf Stange 1. Reiter 3 macht das gleiche wie Reiter 1, Reiter 4 wie Reiter 2. Fallengelassene Becher müssen vor dem Weitermachen über die richtige Stange gestülpt werden; umgeworfene Stangen müssen vor dem Weitermachen wieder aufgerichtet werden. Der Reiter muss auf jeden Fall den Versuch gemacht haben, den Becher aufgesessen über die Stange zu stülpen, bevor er einen am Boden liegenden aufhebt und von dort aus über die Stange stülpt.

---

### **19. Pony Express**

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

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

Position der Reiter: Alle 4 Reiter im Startraum, der fünfte Reiter oder der Trainer als „Postman“ 2m 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“. 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 zu „Start und Ziel“, 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 verschallte Reitkappe wie in A3 beschrieben und sicheres Schuhwerk tragen. Der Postsack darf an der Öffnung nicht umgekrepelt 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.*

---

## **20. Pony Pairs (Ponypaare)**

Spielgeräte: 4 Slalomstangen; 1 Seil

Position der Geräte: Das Seil in der Hand des Startreiters

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

Spielregel: Die Bahn hat vier Stangen. Je zwei Reiter starten von den entgegengesetzten Enden der Bahn. Reiter 1 hält ein Tau und reitet im Slalom zur Wechsellinie. Dort erfasst Reiter 2 das andere Tauende. Beide reiten – das Tau haltend – **über die Wechsellinie und dann** im Slalom zurück zu „Start und Ziel“. Dort übernimmt Reiter 3 das Tauende von Reiter 1 und reitet mit Reiter 2 **über die Startlinie und dann** im Slalom zur Wechsellinie. Dort übernimmt Reiter 4 das Tauende von Reiter 2 und reitet mit Reiter 3 **über die Wechsellinie und dann** im Slalom ins Ziel. Lässt ein Reiter sein Tauende los, muss das Paar an die Stelle zurückkehren, an der es sich trennte. Das Tauende darf nicht um die Hand gewickelt werden. Hand- oder Fingerhalten ist nicht erlaubt.

---

## **21. Ride and Lead (Reiten und Führen)**

Spielgeräte: 4 Slalomstangen

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

Spielregel: Die Bahn hat vier Stangen. Reiter 1 reitet – das Pony von Reiter 2 führend – im Slalom zur Wechsellinie. Hier sitzt Reiter 2 auf seinem Pony auf und reitet – das Pony von Reiter 3 führend – im Slalom zurück zu „Start und Ziel“. Dort übernimmt Reiter 3 und bringt Reiter 4 an der Wechsellinie dessen Pony. Reiter 4 führt dann das Pony von Reiter 1 ins Ziel. Verliert ein Reiter das geführte Pony, muss er es einfach 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.*



## **22. Run and Ride (Laufen und Reiten)**

Spielgeräte: 5 Slalomstangen

Position der Geräte: 5 Slalomstangen in einer Flucht

Position der Reiter: Alle Reiter im Startraum

Spielregel: Der erste Reiter führt sein Pony am Zügel um die fünfte Slalomstange und reitet zurück über die 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 abgesessen sein, bevor er die 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.

-----

## **23. Socks and Buckets (Socken in den Eimer)**

Spielgeräte: 1 Eimer; 5 Socken

Position der Geräte: Zwischen den Stangenreihen, auf der Mittellinie steht der Eimer, 2m hinter der Wechsellinie liegen 4 Socken, eine Socke in der Hand des Startreiters

Position der Reiter: Alle 4 Reiter im Startraum

Spielregel: Zwei Meter hinter der Wechsellinie der Bahn liegen in einem engen, markierten Kreis vier „Socken“ auf dem Boden; auf der Mittellinie steht ein Eimer zwischen den Stangenreihen. Der erste Reiter erhält eine fünfte Socke, die er im Vorbeireiten in den Eimer wirft. Er reitet in Richtung Wechsellinie, sitzt ab und hebt eine Socke auf. Er sitzt wieder auf und reitet zurück zu „Start und Ziel“, 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.

-----

## **24. Speed Weavers (Slalom)**

Spielgeräte: 5 Slalomstangen; 1 Staffelstab

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

Position der Reiter: Alle 4 Reiter im Startraum

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

-----

## **25. Sword Lancers (Ringestechen)**

Spielgeräte: 1 Degen; 4 Ringe mit Stiel; Gummibänder

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

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



Spielregel: Auf vier Stangen der Bahn sind vier Ringe mit Elastikbändern befestigt. Die Halterungen an den ersten zwei Stangen zeigen in Richtung Wechsellinie, die auf der dritten und vierten Stange in Richtung Start- und Ziellinie. Je zwei Reiter starten im Wechsel von dem entgegengesetzten Enden der Bahn. Der Reiter sticht mit einem „Degen“ einen beliebigen Ring und übergibt Degen und 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 berichtigt hat. Beim Überqueren der Ziellinie muss er jedoch im Sattel sitzen, den „Degen“ beim Griff haltend und die Ringe nicht berührend. Alle Reiter absolvieren den Parcours in der gleichen Weise. Beim Stechen umgerissene Stangen gelten nicht als Fehler.

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

-----

## **26. Three-legged Sack (Dreibeinrennen)**

Spielgeräte: 1 Sack

Position der Geräte: Der Sack in der Hand des Startreiters

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

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

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

-----

## **27. Three Mug (Dreibecherrennen)**

Spielgeräte: 4 Slalomstangen; 3 Becher

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

Position der Reiter: Alle Reiter im Startraum

Spielregel: 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 durchs Ziel. Danach versetzt der zweite Reiter die Becher wieder 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, den Becher aufgesessen auf die Stange zu stülpen.



### **28. Tool Box Scramble (Werkzeugkastenrennen)**

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

Position der Geräte: Zwischen den Stangenreihen, in Höhe der zweiten Stange steht die Tonne, die Werkzeuge liegen 2m hinter der Wechsellinie, der Werkzeugkasten in der Hand des Startreiters

Position der Reiter: Alle 4 Reiter im Startraum

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

---

### **29. Two Flag (Zweiflaggenrennen)**

Spielgeräte: 2 Flaggenkegel; 2 Flaggen

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

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

Spielregel: Ein Flaggenhalter steht in Höhe der ersten, ein zweiter in Höhe der vierten Slalomstange. Eine Flagge steckt im zweiten Halter. Je zwei Reiter starten vom entgegengesetzten Ende der Bahn. Reiter 1, eine Flagge haltend, steckt diese in den ersten, nimmt die Flagge aus dem zweiten 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 Stab führt nicht zum Ausschluss.

---

### **30. Windsor Castle**

Spielgeräte: 1 Kegel; 1 Eimer; 1 Türmchen; 1 Ball aus Holz oder Plastik

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

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

Spielregeln: Auf der Bahn steht zwischen den Stangenreihen in Höhe der ersten Stangenreihe ein „Schloss“ (Straßenkegel) und in Höhe der vierten Stange ein „Burggraben“ (halb mit Wasser gefüllter Eimer). 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 zwei startet von der Wechsellinie und legt



einen „Reichsapfel“ (Ball) auf den Turm. Der „Bösewicht“ Nr. 3 stiehlt den Reichsapfel und wirft ihn in den Burggraben. Reiter 4 fischen den Ball – wenn möglich ohne abzusteigen – 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.