



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.

D. Einzelspielregeln

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. Association Race (Hochstaplerspiel)

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

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

Spielregel: Vier Behälter, jeweils gekennzeichnet mit unterschiedlichen Farben und z.B. mit einem Buchstaben V (grün), R (gelb), M (blau) und G (rot) (Verband für Reiterspiele Mounted Games) müssen bewegt werden. 2 Meter hinter der Wechsellinie steht eine umgestülpte Tonne, eine zweite auf der Mittellinie. Auf der hinteren Tonne sind in der Mitte drei Behälter in der Reihenfolge (von oben nach unten) M (blau) – R (gelb) – V (grün) gestapelt. Sie sind so ausgerichtet, dass die (längere) Seite mit den Buchstaben parallel zur Wechsellinie ist. Der Reiter startet mit einem Container mit dem Buchstaben G (rot) und setzt ihn auf der Tonne auf der Mittellinie ab, reitet weiter zur Wechsellinie und holt nacheinander die dort gestapelten Container ab und stapelt sie auf der Tonne auf der Mittellinie in der Reihenfolge (von oben nach unten) V – R – M – G. Nach Erledigung der Aufgabe reitet er über die Ziellinie. wenn die Stapel kippen oder Container auf den Boden fallen, müssen sie sofort wieder auf ihren richtigen Platz gestellt werden. Der Stapel auf der Tonne auf der Mittellinie muss von oben nach unten V (grün), R (gelb), M (blau), G (rot) lauten.



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

2. Bank Race

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

Spielregel: Der Reiter reitet zum Kegel, nimmt eine Zahl, reitet zum Schild, hängt die Zahl so auf einen passenden Haken, dass die schwarze Seite nach außen zeigt. Sodann holt er in derselben Art und Weise einzeln die weiteren Zahlen und hängt sie mit der schwarzen Seite nach außen an das Brett. Anschließend reitet er zur Ziellinie zurück.

Reiter dürfen die Zahlen nur vom Ring abnehmen, wenn dieser auf dem Kegel aufgesteckt ist. Die Zahlen müssen in jedem Fall aufgesessen am Holzschild befestigt werden. Zahlen, die bereits am Holzschild befestigt waren, dürfen jedoch, wenn sie von ihrem Platz entfernt werden, auch vom Boden aus wieder aufgehängt werden. Die Zahlen können in beliebiger Reihenfolge vom Ring genommen werden, müssen am Holzschild aber der aufgemalten Ziffernfolge entsprechen.

3. Bottle Exchange (Flaschentausch)

Spielgeräte: 1 Slalomstange, 2 Tonnen, 2 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 Reiters.

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



4. 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 Reiters

Spielregel: Zwei Meter hinter der Wechsellinie eine umgestülpte Tonne, eine andere auf der Mittellinie. Auf der letzteren steht in der Mitte eine Plastikflasche. 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.

5. Bottle Swap

Spielgeräte: 1 Slalomstange, 1 Tonne, 1 mit Sand gefüllte Flasche

Position der Geräte: Die Slalomstange steht zwischen den Stangenreihen 2 Meter hinter der Wechsellinie, die umgestülpte Tonne steht auf der Mittellinie, die Flasche in der Hand des Reiters.

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

6. Carton Race (Kartonrennen)

Spielgeräte: 4 Slalomstangen; 3 Plastikbehälter wie bei Litter Lifters; 1 Eimer

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

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

7. Flag Fliers (Flaggenreiten)

Spielgeräte: 2 Flaggenkegel; 3 Flaggen

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

Spielregeln: Ein Flaggenhalter steht zwei Meter hinter der Wechsellinie, der andere an der Mittellinie. Im letzteren stecken zwei Flaggen. Der Reiter startet mit einer Flagge, die er in den Halter an der Wechsellinie steckt, 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 Ziellinie.

8. HiLo (Hoch und Tief)

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

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

Spielregeln: Ein Korbballständer steht zwei Meter hinter der Wechsellinie. Zwei Kegel mit je einem Tennisball auf der Spitze stehen in Höhe der zweiten und vierten Slalomstangenlinie. Der 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 ebenfalls ins Netz wirft. Danach nimmt er auf dem Rückweg den letzten Ball vom Kegel auf und reitet durchs Ziel. Umgeworfene Kegel müssen wieder aufgerichtet werden. Wird der Ständer umgestoßen und die Bälle fallen aus dem Netz, können die aus dem Netz gefallenen Bälle vom Boden aus eingeworfen werden.

9. Hoopla

Spielgeräte: 1 Kegel, 3 Gummiringe (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 2 Gummiringe, ein Gummiring in der Hand des Reiters.

Spielregeln: Zwischen den Stangenreihen, auf Höhe der ersten Stange, steht ein Kegel, zwei Meter hinter der Wechsellinie liegen vier Gummiringe. Der Reiter hat einen dritten Gummiring, den er im Vorbeireiten auf dem Kegel platziert. Er reitet in Richtung Wechsellinie und hebt einen Gummiring auf. Er muss zwischen Wechsellinie und Mittellinie wieder aufsitzen. Den zweiten und dritten Gummiring platziert er ebenfalls auf dem Kegel, dann reitet er zurück zu „Start und Ziel“.

Die Gummiringe müssen während des Spiels jederzeit komplett auf dem Kegel liegen und dürfen nicht nur auf der Spitze balancieren.

10. Hula Hoop

Spielgeräte: 1 Motorradreifen; 5. Slalomstange

Position der Geräte: Zwischen den Stangenreihen, 2m hinter der Wechsellinie liegt der Reifen, Stange 5 ist Spielgerät

Spielregel: Ein Reifen wird zwei Meter hinter der Wechsellinie zwischen den Stangen auf der Bahn platziert. Der Reiter reitet zum Reifen, steigt ab, klettert durch den Reifen, steigt wieder auf und reitet zurück durchs Ziel. Der Reifen muss sich immer im vollen Umfang hinter der fünften Slalomstange bei der Wechsellinie befinden. Deshalb ist diese Stange Spielgerät und muss immer stehen.



11. Litter Lifters (Abfall sammeln)

Spielgeräte: 1 Eimer; 3 Litter; 1 Bambusstab

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

Spielregeln: Drei Plastikbehälter liegen zwei Meter hinter der Wechsellinie, so dass sie sich berühren, mit der Öffnung dem Ziel abgewandt. Der Reiter startet mit einem Stab und hebt nacheinander, aufgesessen, die Behälter auf und wirft sie in den Eimer auf der Mittellinie. 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 durchstoßen. In diesem Fall kann er mit der Hand entfernt und in den Eimer geworfen werden. Neben den Eimer geworfene Behälter müssen mit dem Stab aufgehoben werden, aufgesessen oder vom Boden aus. Behälter dürfen mit der Hand vom Boden aufgehoben werden, wenn der Eimer umgekippt ist.

12. Moat and Castle (Burggraben und Burg)

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

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

Spielregel: Zwei Meter hinter der Wechsellinie steht ein Kegel, auf der Mittellinie ein halb mit Wasser gefüllter Eimer, in dem zwei Tennisbälle schwimmen. Nach dem Start reitet der Reiter zum Eimer und holt, wenn möglich aufgesessen, einen Tennisball heraus, den er auf den Kegel legt. Auf dem Rückweg holt er den anderen Ball aus dem Eimer und reitet mit ihm durchs Ziel. Wenn der Eimer umgeworfen wird und nicht genug Wasser verbleibt, damit die Bälle schwimmen, scheidet der Reiter aus. Wenn der Ball bei dem Versuch, ihn auf den Kegel zu legen, herunter fällt, darf der Reiter ihn sowohl aufgesessen als auch vom Boden aus wieder auf den Kegel legen.

13. Mug Shuffle (Becher versetzen)

Spielgeräte: 5 Slalomstangen; 2 Becher

Position der Geräte: Je ein Becher wird über die erste und dritte Stange gestülpt, die fünfte Stange wird 2m hinter der Wechsellinie in Flucht mit den anderen Stangen gestellt

Spielregel: Es werden fünf Stangen und zwei Becher benötigt. Die fünfte Stange wird auf der 2-Meter-Marke hinter Wechsellinie platziert. Über die erste und dritte Stange ist je ein Becher gestülpt. Der Reiter reitet zur ersten Stange, er greift den Becher und stülpt ihn über die zweite Stange. Anschließend reitet er zur dritten Stange, ergreift den Becher und stülpt ihn über die vierte. Danach reitet er um die fünfte Stange herum, setzt die Becher in derselben Weise zurück auf ihre ursprünglichen Stangen und reitet durchs Ziel. Fallengelassene Becher müssen vor dem Weitermachen versetzt werden. Es muss auf jeden Fall versucht werden, den Becher vom Pony aus über die Stange zu stülpen. Die fünfte Stange wird im Sinne des Spiels als Spielgerätbetrachtet und muss immer stehen.



14. Run and Ride (Laufen und Reiten)

Spielgeräte: 5 Slalomstangen

Position der Geräte: 5 Slalomstangen in einer Flucht

Spielregel: Der Reiter führt sein Pony am Zügel um die fünfte Slalomstange und reitet zurück über die Ziellinie. Alle Füße von Pony und Reiter müssen hinter der fünften Slalomstange gewesen sein, bevor der Reiter aufsitzt. Die fünfte Stange ist Spielgerät und muss immer stehen.

15. Socks and Buckets (Socken in den Eimer)

Spielgeräte: 1 Eimer; 3 Socken

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

Spielregel: Zwei "Socken" liegen zwei Meter hinter der Wechsellinie. 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.

16. Speed Weavers (Slalom)

Spielgeräte: 5 Slalomstangen

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

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

17. Sword Lancers (Ringstechen)

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

Position der Geräte: Die Ringe werden mit einem Gummiband an den Slalomstangen zur Start-/Ziellinie hin zeigend befestigt, Der Degen steckt im Kegel 2m hinter der Wechsellinie.

Spielregel: Auf vier Slalomstangen sind Ringe mit Elastikbändern befestigt. Die Halterungen aller Ringe zeigen in Richtung der Start-/Ziellinie. Ein hölzerner Degen steckt in einem Kegel zwei Meter hinter der Wechsellinie. Der Reiter reitet zum Kegel, zieht den Degen heraus und sammelt mit dem Degen alle vier Ringe **in beliebiger Reihenfolge** auf und reitet durchs Ziel. Der Reiter darf den Degen

nur am Griff und die Ringe nicht mit 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 Stechen umgerissene Stangen gelten nicht als Fehler, der Kegel muss jedoch bei Spielende aufrecht stehen.

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



18. Three Mug (Dreibecherrennen)

Spielgeräte: 4 Slalomstangen; 3 Becher

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

Spielregel: Auf jedem der ersten drei Stangen ist ein Becher gestülpt. Nach dem Start nimmt der Reiter den Becher von der dritten Stange und stülpt ihn auf die vierte, dann den vom zweiten auf den dritten und schließlich den vom ersten auf den zweiten. Anschließend reitet er zurück durchs Ziel. Umgerissene Stangen müssen wieder aufgerichtet werden.

19. Three Pot Flag Race (Drei Pötte Flaggenrennen)

Spielgeräte: 1 Slalomstange, 3 Flaggenkegel; 4 Flaggen

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

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

20. Tool Box Scramble (Werkzeugkastenrennen)

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

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

Spielregel: In Höhe der zweiten Slalomstangenlinie steht eine umgestülpte Tonne. Zwei Meter hinter der Wechsellinie liegen zwei Plastikhämmer. Der Reiter startet mit einem Werkzeugkasten, stellt ihn auf die Tonne, reitet zur Wechsellinie, sitzt ab, hebt einen Hammer auf sitzt wieder auf reitet zum Werkzeugkasten und legt ihn in den Kasten. Dann holt er den zweiten Hammer ab und legt ihn in den Kasten. Er nimmt dann den Werkzeugkasten auf und trägt ihn über die 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 wiederhineingelegt werden, wenn der Werkzeugkasten umgestoßen wird. Der Hammer gilt auch als im Werkzeugkasten liegend, wenn er allein durch den Werkzeugkasten und nicht durch andere Gegenstände oder Personen gestützt wird.



21. Triple Flag (Dreiflaggenrennen)

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

Position der Geräte: Zwischen den Stangenreihen, in Höhe der ersten Slalomstange steht der Flaggenhalter, ein Flaggenkegel 2m hinter der Wechsellinie, dort stecken die 3 Flaggen

Spielregel: Drei Flaggen in drei verschiedenen Farben stecken im Kegel zwei Meter hinter der Wechsellinie. Drei Flaggenhalter mit entsprechender Farbkennzeichnung stehen nebeneinander in Höhe der ersten Slalomstangen. Der Reiter reitet zur Wechsellinie und holt die Flaggeneinzeln in beliebiger Reihenfolge aus dem Kegel und steckt sie einzeln in die dazugehörigen Flaggenhalter. Anschließend reitet er durchs Ziel. Fallen gelassene Flaggen müssen aufgehoben und aufgesessen in den Flaggenhalter gesteckt werden. Die Farben des Flaggenhalters und der Flagge müssen zu jedem Zeitpunkt übereinstimmen.
Bemerkung: Wenn möglich soll der mittlere Flaggenhalter entfernt werden.

22. Two Flag (Zweiflaggenrennen)

Spielgeräte: 2 Flaggenkegel; 2 Flaggen; 1 Slalomstange

Position der Geräte: Zwischen den Stangenreihen, 2m hinter der Wechsellinie steht eine Slalomstange, ein Flaggenkegel steht in Höhe der ersten Stange, der zweite in Höhe der vierten Stange, im zweiten Kegel steckt eine Flagge, eine Flagge in der Hand des Reiters

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

23. Victoria Cross (Müllerrennen)

Spielgeräte: 2 Zentnersäcke, weichem Material gefüllt, alternativ 2 Kissen; 1. Slalomstange

Position der Geräte: Beide Strohsäcke liegen 2m hinter der Wechsellinie, Slalomstangen sind in der Flucht

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