



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 2015 sind rot hervorgehoben.

E. Paarspielregeln

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 im Startraum, Reiter 2 im Wechselraum

Spielregel: An der Mittellinie stehen - in Bahnrichtung zwischen den Stangenreihen – sechsumgestülpte Eimer ("Stepping Stones") in kurzen Abständen. Die beiden Reiter starten an den gegenüberliegenden Enden der Bahn. Der erste Reiter reitet in Richtung der Eimer, sitzt ab, führt sein Pony am Zügel und überquert -zu Fuß und Eimer für Eimer - die Eimerreihe. Der Reiter muss, ohne zwischendurch den Boden zu berühren, auf alle sechs 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 wiederaufstellen und noch einmal über die gesamte Eimerreihe laufen. Anlehnen und Aufstützen zur Gleichgewichtsregulierung ist verboten. Jeder kann in beliebiger Richtung über die Eimer laufen.

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



2. Association Race (Hochstaplerspiel)

Spielgeräte: 2 Tonnen; 5 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: Beide Reiter im Startraum

Spielregel: Fünf Behälter, jeweils gekennzeichnet mit einem der Buchstaben und folgenden Farben V (grün), R (gelb), M (blau), G (rot) und D(weiß) (Verband für Reiterspiele Mounted Games Deutschland) müssen bewegt werden. Zwei Meter hinter der Wechsellinie steht eine umgestülpte Tonne, eine zweite auf der Mittellinie. Auf der hinteren Tonne sind in der Mitte vier Behälter in der Reihenfolge (von oben nach unten) G (rot) M (blau) R (gelb) V (grün) gestapelt. Sie sind so ausgerichtet, dass die (längere) Seite mit den Buchstaben parallel zur Wechsellinie ist. Der erste Reiter startet mit einem Container mit dem Buchstaben D und setzt ihn auf der Tonne auf der Mittellinie ab, reitet weiter zur Wechsellinie und holt den obersten Container mit dem G ab und setzt ihn auf den bereits auf der Tonne auf der Mittellinie liegenden Container. Die restlichen drei Container können einzeln von irgendeinem der beiden Reiter gestapelt werden, solange jeder mindestens einen abgesetzt hat. 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) und D (weiß) 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.

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: Beide 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 seinen Partner. Der zweite Reiter setzt den Ball auf den Kegel an der Wechsellinie und holt den Ball vom Kegel auf der Mittellinie auf dem Rückweg. Umgefallene Kegel müssen wieder aufgerichtet werden.

4. Bang-a-Balloon (Luftballonstechen)

Spielgeräte: 1 Brett zur Befestigung der Luftballons; 4 Luftballons, befestigt an den Positionen 1, 2, 5 und 6; 1 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 im Startraum, Reiter 2 im Wechselraum

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

5. Bank Race

Spielgeräte: 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.

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: Beide Reiter im Startraum

Spielregel: Auf der Mittellinie steht zwischen den Stangenreihen ein Kegel mit einem Ring, an welchem 4 Zahlen (1x „1“, 3x „0“) mit der roten Seite nach außen hängen (die „1“ hängt auf der Seite in Richtung der Startlinie, die drei „0“ an den anderen Seiten). 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. Die restlichen Zahlen können einzeln von irgendeinem der beiden Reiter genommen und aufgehängt werden, solange jeder mindestens eine Zahl genommen und aufgehängt hat. Reiter dürfen die Zahlen nur vom Ring abnehmen, wenn dieser auf dem Kegel aufgesteckt ist. Die 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.

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. Beide Reiter absolvieren den Parcours in gleicher Weise. Der zweite Reiter bringt die Flasche mit ins Ziel. Die Flaschen müssen während des Spiels jederzeit aufrecht auf den Tonnen stehen.

7. Bottle Shuttle (Flaschenpendel)

Spielgeräte: 2 Tonnen; 2 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: Beide Reiter im Startraum

Spielregel: Auf der Mittellinie steht eine umgestülpte Tonne, eine andere zwei Meter hinter der Wechsellinie. Auf der letzteren steht in der Mitte eine Plastikflasche. Der erste Reiter, eine Flasche haltend, reitet zur Tonne auf der Mittellinie, stellt die Flasche darauf und holt die Flasche von der Tonne an der Wechsellinie. Er reitet zurück und übergibt sie seinem Partner. Dieser stellt die Flasche auf die Tonne an 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.

8. 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 ersten Reiters.

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



9. Carton Race (Kartonrennen)

Spielgeräte: 4 Slalomstangen; 4 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: Beide Reiter im Startraum

Spielregeln: Zwei Meter hinter der Wechsellinie steht in der Flucht der Slalomstangen ein Eimer. Auf jede der ersten vier Stangen ist ein Kartongesetz. Der erste Reiter nimmt einen Karton von einer Stange und wirft ihn in den Eimer. Anschließend holt er einen zweiten Karton von einer Stange, wirft ihn ebenfalls in den Eimer und reitet zurück über die Ziellinie. Der zweite Reiter absolviert den Parcours in derselben Weise. Umgerissene Stangen müssen wieder aufgerichtet werden.

10. Flag Fliers (Flaggenrennen)

Spielgeräte: 2 Flaggenkegel; 3 Flaggen

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

Position der Reiter: Beide Reiter im Startraum

Spielregel: Ein Flaggenhalter steht zwei Meter hinter der Wechsellinie, der andere auf der Mittellinie zwischen den Stangenreihen. Im letzteren stecken zwei Flaggen. 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.

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 verschiedenfarbigen Flaggen

Position der Reiter: Beide Reiter im Startraum

Spielregel: Reiter 1 reitet zur Wechsellinie und nimmt eine Flagge aus dem Flaggenkegel, er reitet zurück zum Flaggenhalter und steckt die Flagge in den Halter gleicher Farbe. Die restlichen Flaggen können von irgendeinem der Reiter in beliebiger Reihenfolge bewegt werden, wobei jeder Reiter mindestens eine Flagge bewegt haben muss. Der Reiter muss die Flagge aufgesessen in den Halter stecken. Wenn der Flaggenhalter umgestoßen wird, dürfen die übrigen Flaggen jedoch auch vom Boden aus in den Halter gesteckt werden. Die Farben des Flaggenhalters und der Flagge müssen zu jedem Zeitpunkt übereinstimmen.



12. HiLo (Hoch und Tief)

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

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

Position der Reiter: Beide Reiter im Startraum

Spielregel: Ein Korbballständer steht zwei Meter hinter der Wechsellinie. Zwei Kegel mit je einem Tennisball auf der Spitze auf Höhe der zweiten und vierten Slalomstangen auf der Bahnzwischen den Stangen. 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 Korbballständermüssen wieder aufgerichtet werden. Wird der Ständer umgestoßen und die Bälle fallen aus dem Netz, können die aus dem Netzgefallenen Bälle vom Boden auseingeworfen werden.

13. 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 Startreiters

Position der Reiter: Beide Reiter im Startraum

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

14. Hug-a-Mug (Becherspiel)

Spielgeräte: 4 Slalomstangen; 1 Tonne; 3 Becher

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

Position der Reiter: Beide Reiter im Startraum

Spielregel: Auf einer Tonne zwei Meter hinter der Wechsellinie stehen, in einer Linie parallel zur Wechsellinie angeordnet, zwei umgestülpte Becher. Der erste Reiter startet mit einem Becher und stülpt ihn auf eine beliebige Stange 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 vordem Weitermachen über die Stange gestülpt werden; umgeworfene Stangen müssen vordem



Weitermachen wieder aufgerichtet werden. Von der Tonne gestoßene Bechermüssen wieder umgestülpt auf die Tonne zurückgestellt werden. Es muss auf jeden Fall versucht werden, den Becher aufgesessen auf die Stange zu stülpen.

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: Beide Reiter im Startraum

Spielregel: Auf der Mittellinie liegt ein Reifen. Das Paar reitet auf den Reifen zu, der erste Reiter sitzt ab, klettert durch den Reifen, während Reiter 2 das Pony von Reiter 1 am Zügel festhält und sitzt wieder auf. Das Paar reitet zur Wechsellinie und kehrt hinter der Linie um. Nunmehr klettert der zweite Reiter durch den Reifen während Reiter eins das Pony von Reiter 2 am Zügel festhält. Der Reifen muss sich immer zwischen der zweiten und dritten Stangenreihe befinden. Wenn der Reifen diesen Raum verlässt, muss er sofort wieder zwischen zweite und dritte Stange gebracht werden. Deshalb sind diese Stangen ebenfalls Geräte im Sinne der Regeln und dürfen nicht umgestoßen werden.

16. Litter Lifters (Abfall sammeln)

Spielgeräte: 1 Tonne; 4 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: Beide Reiter im Startraum

Spielregel: Vier Plastikbehälter liegen zwei Meter hinter der Wechsellinie, so dass sie sich berühren, mit der Öffnung dem Zielabgewandt. Auf der Mittellinie steht eine Tonne. 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 derselben 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 Stabdurchstoßen. 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 Bodenaufgehoben werden, wenn die Tonne umgekippt ist.

17. Mug Shuffle (Becher versetzen)

Spielgeräte: 4 Slalomstangen; 2 Becher

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

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



Spielregel: Auf die erste und dritte Fluchtstange sind Becher gestülpt. Die beiden Reiter starten von den gegenüberliegenden Enden der Bahn. Der erste Reiter reitet zur ersten Stange, ergreift den Becher und stülpt ihn über die zweite Stange, anschließend nimmt der den Becher von der dritten Stange 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. Fallen gelassene Becher müssen vor dem Weitermachen über die richtige Stange gestülpt werden; umgeworfene Stangen müssen vor dem Weitermachen wiederaufgerichtet werden. Es muss auf jeden Fallversucht werden, den Becher aufgesessen auf die Stange zu stülpen.

18. Pony Pairs (Ponypaare)

Spielgeräte: 4 Slalomstangen; 1 Seil

Position der Geräte: Das Seil in der Hand des Startreiters

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

Spielregel: Die Reiter stehen an den gegenüberliegenden Seiten der Bahn, die vier Slalomstangen hat. Der erste Reiter, ein Tau haltend, reitet im Slalom durch die Stangenreihe. Hinter der Wechsellinie übernimmt der andere Reiter das andere Tauende. Beide reiten **über die Wechsellinie und dann** im Slalom zurück. Lässt ein Reiter sein Tauende 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 Tauende darf nicht um die Hand gewickelt werden. Hand- oder Fingerhalten ist nicht erlaubt.

19. Run and Ride (Laufen und Reiten)

Spielgeräte: 5 Slalomstangen

Position der Geräte: 5 Slalomstangen in einer Flucht

Position der Reiter: Beide Reiter im Startraum

Spielregel: Der erste Reiter führt sein Pony 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. Die fünfte Slalomstange ist Spielgerät und muss immer stehen. Die Reiter dürfen sich, während sie laufen, nicht am Pony abstützen.

20. 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 Startreiters

Position der Reiter: Beide Reiter im Startraum

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

21. Speed Weavers (Slalom)

Spielgeräte: 5 Slalomstangen; 1 Staffelstab

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

Position der Reiter: Beide Reiter im Startraum

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

22. 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 im Startraum, Reiter 2 im Wechselraum

Spielregel: Die beiden Reiter starten von den gegenüberliegenden Enden der Bahn. Auf vier Slalomstangen sind Ringe befestigt. Der erste Reiter sammelt mit einem Degen zwei beliebige Ringe ein und übergibt den Degen hinter der Wechsellinie an den zweiten Reiter, der die beiden restlichen 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 mit der Hand aufheben und festhalten, bis er seinen Fehler berichtigt hat. Beim Stechen umgerissene Stangen gelten nicht als Fehler.

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

23. Three-legged Sack (Dreibeinrennen)

Spielgeräte: 1 Sack

Position der Geräte: Der Sack in der Hand des Startreiters

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

Spielregel: Der zweite Reiter steht an der Wechsellinie, sein Pony haltend. Der erste Reiter, reitet mit einem Sack zur Wechsellinie, sitzt ab und übergibt ihn seinem Partner. Beide steigen mit einem Bein in den Sack und laufen, die Ponys führend, zurück zur Ziellinie. Der erste Reiter darf jederzeit nach dem Startabsitzen, aber erst nach dem Überqueren der Wechsellinie in den Sack steigen. Der erste Reiter darf schon vor dem Überqueren der Wechsellinie den Sack an den zweiten Reiter übergeben. Erst nach dem Überqueren der Ziellinie dürfen die Reiter aus dem Sack steigen. Beim Laufen muss der Sack stets über die Knie gezogen sein.

Bemerkung: Reiter 1 muss absitzen bevor er den Sack an den wartenden Reiter übergibt.



24. Three Mug (Dreibecherrennen)

Spielgeräte: 4 Slalomstangen; 3 Becher

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

Position der Reiter: Beide Reiter im Startraum

Spielregel: Auf jede der ersten drei Stangen ist ein Bechergestülpt. Der erste Reiter nimmt den Becher von der dritten Stange und stülpt ihn auf die vierte, dann den von der zweiten auf die dritte und schließlich 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 Stangen müssen wieder aufgerichtet werden. Es muss auf jeden Fall versucht werden, den Becher aufgesessen auf die Stange zu stülpen.

25. 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 Tonne, die Werkzeuge liegen 2m hinter der Wechsellinie, der Werkzeugkasten in der Hand des Startreiters

Position der Reiter: Beide Reiter im Startraum

Spielregel: Auf der Bahn steht eine umgestülpte Tonne zwischen den Stangen in Höhe der zweiten Stangenreihe. Zwei Plastikhämmer liegen zwei Meter hinter der Wechsellinie. 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. Der Hammer gilt auch als im Werkzeugkastenliegend, wenn er allein durch den Werkzeugkasten und nicht durch andere Gegenstände oder Personen gestützt wird.

26. 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 im Startraum, Reiter 2 im Wechselraum

Spielregel: Die beiden Reiter starten von den gegenüberliegenden Enden der Bahn. Ein Flaggenhalter steht auf der Bahn in Höhe der ersten Slalomstangen, ein zweiter in Höhe der vierten. Im letzteren steckt eine Flagge. 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 derselben Weise.