

## B. Allgemeine Spielregeln.

Diese Bestimmungen sind anzuwenden auf alle Spiele, es sei denn, sie werden durch Regeln für einzelne Spiele ausdrücklich außer Kraft gesetzt.

### 1. Die Arena und Spielfeldmarkierungen.

Die Arena ist ein abgesperrtes Areal, innerhalb dessen sich das Spielfeld befindet. Das Spielfeld ist das Areal, das mit Markierungen für die Spiele kenntlich gemacht ist. Das Spielfeld wird wie im anliegenden Diagramm markiert. Alle Bahnen haben die gleiche Breite. Jede Bahn ist mindestens 7 m breit. Steht genügend Platz zur Verfügung, sollten die Bahnen auf 9 m verbreitert werden. Eckfahnen stehen an jedem Ende der Start/Ziel- und der Wechsellinie. Die Eckfahnen bleiben während des ganzen Turniers stehen. Die Reiter müssen die Linien zwischen diesen beiden Fahnen überqueren. Die Markierungen für die Stalomstangen müssen einen Durchmesser von 15 cm haben, für die anderen Geräte 40 cm. Der Schiedsrichter teilt vor Wettbewerbsbeginn mit, ob das Spielfeld wie oben beschrieben markiert wurde. Sollten Markierungen undeutlich oder verwischt sein, entscheidet der Schiedsrichter, ob die Regel Gültigkeit hat. Wenn ein Spielfeld markiert ist, müssen umgestoßene/versetzte Geräte so platziert werden, dass sie innerhalb bzw. auf der Markierung stehen oder sie zumindest berühren. Sobald das Spiel begonnen hat, darf sich außer dem als nächstes startenden Pony/Pferd kein anderes in dieser 9-m-Box aufhalten. Trainer dürfen zu keiner Zeit während eines Spiels die 9-m-Box betreten.

### 2. Zerbrochene Geräte.

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 "Litter" gilt nicht als zerbrochen, wenn er während des Spiels durchstochen wurde. Der Verlust einer Flagge vom Flaggenstab führt nicht zur Eliminierung. Wenn in denjenigen Spielen, in denen ein Stab benutzt wird, dieser zerbricht, wird die Mannschaft nicht eliminiert, solange der Stab funktionstüchtig bleibt.

### 3. Die Übergabe.

Die Ponys/ Pferde müssen bei der Übergabe mit allen vier Hufen hinter der Linie sein. Wird ein Gerät bei der Übergabe fallengelassen, darf es einer der beiden beteiligten Reiter wieder aufheben, vorausgesetzt, es fiel hinter die Linie. Wenn das Gerät ins Spielfeld fällt oder gestoßen wird, darf der nächste Reiter es aufheben, muss aber zuerst über die Linie zurück, bevor er weiterreitet. Alle Übergaben müssen von Hand zu Hand erfolgen.

### 4. Hilfestellung.

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.

### 5. Fallengelassene Gegenstände.

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. Sollte sich ein Gerät aus seiner vorgeschriebenen Position bewegen, nachdem der Reiter die Ziel-/Wechsellinie überquert und somit seine Aufgabe beendet hat, braucht er keine Korrektur mehr vorzunehmen.

### 6. 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, vorausgesetzt, dass er **vor oder nach dem Aufnehmen** die Wechsellinie überquert, bevor er **das Spiel fortsetzt**. Geräte können, wenn nötig, mit der Hand neu geordnet werden.

### 7. Stürze.

Stürzt ein Reiter und verliert dabei sein Pony/Pferd, muss er, nachdem er sein Pony/Pferd wieder eingefangen hat, zu der Stelle zurückkehren, an dem er sich von seinem Pony/Pferd trennte, und das Spiel fortsetzen. Ein reiterloses Pony/Pferd, das das markierte Spielfeld verlassen hat, muss außerhalb des Spielfeldes festgehalten werden, wo es der Reiter abholt.

*Bemerkung: Ein nach einem Sturz frei laufendes Pony/Pferd 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.*

*Wird wegen eines nach einem Sturz frei laufenden Pony/Pferd abgepiffen, kann je nach Situation sowohl die Regel über Verletzungen (B 14) entsprechend angewandt werden als auch auf Behinderung erkannt werden mit der Folge, dass beim Neustart die betreffende Mannschaft nicht teil nimmt und 0 Punkte erhält.*

### 8. Der Kontakt mit dem Pony/Pferd.

Der Reiter muss während des Spiels stets mit seinem Pony/Pferd im Kontakt bleiben, es sei denn, es wird in einem Paarspiel von seinem Partner gehalten. Wenn der Reiter den Kontakt mit seinem Pony/Pferd verloren hat, muss er das Spiel an der Stelle fortsetzen, wo der Kontakt verloren ging.

### 9. Die Fehlerberichtigung.

Der Reiter darf zurückkehren, um seinen Fehler zu berichtigen, auch wenn er die Ziel- bzw. Wechsellinie bereits überschritten hat, es sei denn, der Schiedsrichter hat das Spiel bereits abgepfiffen. Fehler müssen vor dem Weitermachen in der richtigen Reihenfolge berichtigt werden, es sei denn, die Regeln für ein spezielles Spiel sagen etwas anderes aus (Hochstaplerspiel, etc.)

**Befindet sich während eines laufenden Spiels mehr als ein Pony einer Mannschaft ganz oder teilweise zwischen Start/Ziel- und Wechsellinie, hat dies die Disqualifikation der Mannschaft für dieses Spiel zur Folge, es sei denn, es handelt sich um ein in Paaren zu reitendes Spiel (z.B. Hula Hoop)**

### 10. Die Behinderung.

Der Reiter muss während des gesamten Spiels auf seiner Bahn bleiben. Wenn er von seiner Bahn abkommt und dabei eine andere Mannschaft/einen anderen Reiter behindert, wird seine Mannschaft/der Reiter vom Spiel ausgeschlossen.

*Bemerkung: Behinderungen können auch hinter der Start/ Ziel- bzw. Wechsellinie erfolgen. Die gedachte Bahneinteilung setzt sich über diese Linien hinaus fort. Soweit möglich soll auch darauf geachtet werden, dass nicht wartende Reiter oder solche, die das Spiel schon beendet haben, sich zwischen die Ponys/Pferde anderer Mannschaften mischen und so für Irritation sorgen.*

### 11. Umgestoßene Geräte.

Wenn eine Mannschaft/ein Reiter Geräte einer anderen Mannschaft/eines anderen Reiters umstößt oder entfernt, wird seine Mannschaft/der Reiter vom Spiel ausgeschlossen. Das Spiel kann nach Ermessen des Schiedsrichters wiederholt werden. Es muss prompt nach dem Regelverstoß abgebrochen werden. Die Mannschaft/ der Reiter, die/der den Regelverstoß begangen hat, darf an der Wiederholung nicht teilnehmen.

### 12. Eliminierung.

Eine/ein in einem Spiel eliminierte Mannschaft/eliminiertes Reiter erhält für dieses Spiel keine Punkte.

### 13. Slalomstangen.

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

- (a) Passieren der Slalomstange auf der falschen Seite;
- (b) Umreißen und Nichtwiederaufstellen einer Stange; (Merke: Eine Stange gilt als umgerissen, wenn ihr oberes Ende den Boden oder das Gras berührt oder die Spitze vollständig aus dem Boden gerissen wurde).
- (c) Wenn der Reiter eine Stange umgerissen hat, muss er nach dem Wiederaufstellen noch einmal an dieser Stange, egal an welcher Seite, vorbeireiten. (Merke: Der Reiter darf eine Stange mit der Hand berühren, um sie vor dem Umfallen zu bewahren).

*Bemerkung: Die Schiedsrichter haben sich darauf geeinigt, es bei allen Fehlerkorrekturen beim Slalom ausreichen zu lassen, wenn der Reiter hinter die falsch passierte Stange zurückkehrt und von dort den Slalom fortsetzt. Hierfür spricht die Einheitlichkeit der Fehlerkorrektur und der Umstand, dass kaum ein Linienrichter zuverlässig für jede Mannschaft wird nachhalten können, ob der jeweilige Reiter die erste Stange links oder rechts passiert hat.*

### 14. Spielabbruch.

Wenn der Schiedsrichter wegen einer Verletzung das Spiel unterbricht, nimmt die betroffene Mannschaft nach dem Wiederaufpfiff nicht mehr an dem laufenden Spiel teil und erhält die niedrigste Punktzahl für dieses Spiel. Wird nach Verletzung oder aus sonstigen Gründen das Spiel unterbrochen gilt, dass Mannschaften, die zum Zeitpunkt des Spielabbruches bereits im Ziel waren, in der Reihenfolge ihres Zieleinlaufes für dieses Spiel gewertet werden, und nicht am Neustart teilnehmen.

### 15. Wettereinfluß.

Wenn sehr windiges Wetter herrscht, entscheidet der Schiedsrichter, ob Kegel, Tonnen, Eimer, usw. beschwert werden, um sie auf ihrer Markierung zu halten. Sollte dies nötig sein, müssen diese Bedingungen für alle folgenden Läufe gelten. Wenn aus diesem Grund die Geräte mit Gewichten beschwert werden, werden diese ebenfalls als Geräte betrachtet.

### 16. Das unerlaubte Hantieren an Geräten.

Wenn festgestellt wurde, dass ein Trainer, eine Mannschaft, ein Reiter, oder eine Person, die diesen nahesteht, an den Geräten hantiert hat oder die korrekte Platzierung von Geräten verändert hat, wird die Mannschaft/der Reiter eliminiert.

### 17. Verlassen der Arena.

Wenn ein Pony/Pferd, geritten oder lose, die Arena verlässt, hat dies die Eliminierung der Mannschaft/des Reiters zur Folge.

### 18. Aufstellen der Geräte.

Die Geräte müssen für alle Mannschaften und Reiter in gleicher Weise aufgestellt werden. Bei Spielen, für die Eimer benutzt werden, z.B. Socken

in den Eimer, Kartonrennen etc., müssen die Eimergriffe alle in dieselbe Richtung zeigen.

### 19. Der Start.

Der Start erfolgt durch das Senken der Startflagge oder durch ein anderes Signal, das der Schiedsrichter vor Beginn des Wettkampfes bestimmt. Der Schiedsrichter 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. Alle Ponys/ Pferde müssen beim Start hinter der 9-Meterlinie still stehen. Der Schiedsrichter hebt die Flagge. Die Reiter bewegen sich zur Startlinie, halten an der Startlinie an und das Spiel wird durch das Senken der Startflagge gestartet. Bei Bedarf kann der Schiedsrichter einen Startassistenten ernennen, um sicher zu stellen, dass alle Reiter und Ponys/ Pferde beim Start hinter der Startlinie sind. Der Schiedsrichter kann einen Reiter, der die Startlinie vor dem Senken der Startflagge überschreitet, hinter die 9-Meterlinie zurückschicken. Wenn ein Reiter, der zurückgeschickt wurde, die 9-Meterlinie vor dem Neustart überschreitet, wird er am Ende des Spiels eliminiert. Wenn der Schiedsrichter einen Reiter, der einen Fehlstart verursacht hat, hinter die 9-Meterlinie zurückgeschickt hat, darf der Trainer ihn und sein Pony/Pferd durch eine andere Reiter-/Pony/Pferdkombination seiner Mannschaft ersetzen. Der Reiter muss beim Überqueren der Startlinie im Sattel sitzen, mit Ausnahme beim "Laufen und Reiten " und beim "Dreibeinrennen".

*Bemerkung: Nach Heben der Startflagge bleibt diese oben bis der Start freigegeben wird. Teilnehmer, die vor dem Senken der Startflagge die Startlinie überschreiten, müssen unmittelbar zurück hinter die 9m Linie. Überschreiten Sie diese vor dem Senken der Startflagge, ist dies*

*ein erneuter Fehlstart, der zu einer Nullrunde führt.*

### 20. Das Finish.

Der Reiter muss rittlings im Sattel sitzen, aber nicht unbedingt mit den Füßen in den Steigbügeln, wenn er die Wechsel- bzw. Ziellinie überquert. Alle Spiele werden in der Reihenfolge gewertet, in der die letzten Ponys/ Pferde die Ziellinie erreichen, mit Ausnahme des "Dreibeinrennens", bei dem das Überqueren der Ziellinie durch den letzten Reiter maßgebend ist. Der Reiter muss die Start-/Ziellinie oder die Wechsellinie zwischen den Eckfahnen überqueren. 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 Arenaseite ausharren, bis der Schiedsrichter das Spiel beendet. Wenn eine Mannschaft/ein Reiter noch im Spiel ist, während alle anderen Mannschaften/Reiter das Spiel bereits beendet haben, kann der Schiedsrichter das Spiel abpfeifen. Die Mannschaft/der Reiter, deren/dessen Spiel noch nicht beendet war, erhält die niedrigste Punktzahl für dieses Spiel.

*Bemerkung: Die Regel schreibt nicht ausdrücklich vor, dass die Zügel beim Überqueren der Ziellinie in den Händen gehalten werden müssen. Führt das Wegwerfen der Zügel jedoch zu einer Gefährdung Dritter, kann dies ebenso wie übertriebener Jubel (unsportliches Benehmen) mit einer Disqualifikation geahndet werden.*

### 21. Spielgeräte

**Spielgeräte dürfen nicht in den Mund genommen werden.**