

## D. Einzelspielregeln

Diese Regeln sind im Zusammenhang mit Sektionen A und B anzuwenden.  
Trainer dürfen die Arena während des Wettbewerbs nicht betreten.

### 1. Association Race (Hochstaplerspiel).

Vier Behälter, jeweils gekennzeichnet mit unterschiedlichen Farben und z. B. mit einem der Buchstaben V(grün); R(gelb), M(blau) und G(rot) (Verband für Reiterspiele Mounted Games) müssen bewegt werden. Zwei Meter hinter der Wechsellinie steht eine umgestülpte Tonne, eine zweite auf der Mittellinie. Auf der hinteren Tonne sind drei Behälter in der Reihenfolge (von oben nach unten) M(blau)-R(gelb)-V(grün) gestapelt. 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 der Stapel umkippt oder Container auf den Boden fallen, müssen sie sofort wieder auf ihren Platz gestellt werden, aber nicht unbedingt gleich in der richtigen Reihenfolge. Auf jeden Fall aber muss der Stapel auf der Mittellinie V(grün) R(gelb) M(blau) G(rot) lauten, bevor der Reiter die Ziellinie überquert.

### 2. Bottle Shuttle (Flaschenpendelverkehr).

Zwei Meter hinter der Wechsellinie eine umgestülpte Tonne, eine andere auf der Mittellinie. Auf der letzteren steht 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.

### 3. Carton Race (Kartonrennen).

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/Pferd aus in die Tonne. 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.

### 4. Flag Fliers (Flaggenrennen)

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.

### 5. HiLo.

Ein Korbballständer steht zwei Meter hinter der Wechsellinie. Zwei Kegel mit je einem Tennisball auf der Spitze stehen in der 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.

### 6. Hula Hoop.

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.

### 7. Run and Ride (Laufen und Reiten).

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

### 8. Litter Lifters (Abfall sammeln).

Drei Plastikbehälter liegen zwei Meter hinter der Wechsellinie mit der Öffnung dem Ziel abgewandt. Der Reiter startet mit einem Stab und hebt nacheinander, aufgesessen, die Behälter auf und wirft sie in eine Tonne 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 die Tonne geworfen werden. Neben die Tonne geworfene Behälter müssen mit dem Stab aufgehoben werden, aufgesessen oder vom Boden aus. Behälter dürfen mit der Hand vom Boden aufgehoben werden, wenn die Tonne umgekippt ist.

**9. Moat and Castle (Burggraben und Burg).**

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 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, herunterfällt, darf der Reiter ihn sowohl aufgesessen als auch vom Boden aus wieder auf den Kegel legen.

**10. Mug Race (Becherrennen).**

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.

**11. Mug Shuffle (Becher versetzen).**

Es werden fünf Stangen und zwei Becher benötigt. Die fünfte Stange wird auf der 2m-Marke hinter Wechsellinie platziert. Über die erste und dritte Stange ist je ein Becher gestülpt. Der Reiter reitet zur ersten Stange, ergreift 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. Fallen gelassene Becher müssen vor dem Weitermachen versetzt werden. Es muss auf jeden Fall versucht werden, den Becher vom Pony/Pferd aus über die Stange zu stülpen. Die fünfte Stange wird im Sinne des Spiels als Spielgerät betrachtet und muss immer stehen.

**12. Socks and Buckets (Socken in den Eimer).**

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.

**13. Speed Weavers (Slalom)**

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

**14. Sword Lancers (Ringestechen).**

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 auf und reitet durchs Ziel. Der Reiter darf den Degen nur am Griff und die Ringe nicht mit der Hand festhalten. Lässt er Degen und/oder Ringe fallen, kann er vom Boden oder vom Sattel aus die Gegenstände mit der Hand aufnehmen 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.*

**15. Tool Box Scramble (Werkzeugkastenrennen).**

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 und sitzt wieder auf und 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 wieder hineingelegt werden, wenn der Werkzeugkasten umgestoßen wird.

**16. Triple Flag (Dreiflaggenrennen).**

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 Flaggen einzeln 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.

**17. Victoria Cross (Müllerrennen).**

Zwei mit Stroh gefüllte Säcke liegen zwei Meter hinter der Wechsellinie auf den 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 Reiter muß um die erste Slalomstange herumreiten, bevor er den zweiten Sack holt und mit ihm über die Ziellinie reitet. Der erste Sack muss in vollem Umfang auf der Zielseite der ersten Slalomstange zu liegen kommen und der zweite hinter der Ziellinie. Die erste Stange ist Spielgerät und muss bis zum Spielende immer stehen.

**18. Two Flag Race (Zweiflaggenrennen)**

Ein Flaggenhalter steht in Höhe der ersten Slalomstange, ein Flaggenhalter 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 Flaggenhalter. Er holt dann die Flagge aus dem zweiten Flaggenhalter, reitet um die Stange hinter der Wechsellinie herum und platziert diese Flagge auf dem Rückweg wieder im ursprünglichen Flaggenhalter und nimmt die andere Flagge mit über die Ziellinie.

**19. Three Pot Flag Race (Drei Pötte Flaggenrennen).**

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