

C. Mannschaftsspielregeln

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

Bemerkung: Die Mannschaftsspielregeln (C) enthalten keine Vorschrift, die es gebieten würde, dass ein Pony/Pferd bei Aufgaben, die jenseits der Wechsellinie zu erfüllen sind, diese Wechsellinie mit allen vier Hufen passiert haben muss (es sei denn es wird in der Regel explizit darauf hingewiesen). So darf z.B. bei Hilo oder Socks der Reiter den Ball einwerfen bzw. den Socken aufheben, ohne dass sein Pony/Pferd die Wechsellinie überschreiten muss. Bei Spielen, an denen von der Wechsellinie aus der nächste Reiter startet, gilt selbstverständlich, dass dieser erst starten darf, wenn das vorhergehende Pony/Pferd die Wechsellinie mit allen vier Hufen passiert hat.

1. Agility Aces (Flinke Füße).

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 entgegengesetzten Enden der Bahn. Der erste Reiter reitet an die Eimer heran, sitzt ab, führt sein Pony/Pferd 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/Pferd einen Eimer um, muss er ihn wieder aufstellen und noch einmal über die gesamte Eimerreihe laufen.

Bemerkung: Umgestoßene Eimer müssen auf jeden Fall an die korrekte Stelle gestellt werden. Ist der Versuch des Reiters, die Eimer (z. B. in Richtung Wechsellinie) korrekt zu überqueren, gescheitert, wird es mehrheitlich als zulässig erachtet, wenn er den Versuch nunmehr in umgekehrter Richtung (Richtung Start/Ziellinie) wiederholt. Dies wird beim Luftballon- oder Ringstechen sowie Jousting ebenso gesehen.

2. Association Race (Hochstaplerspiel).

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 Tonne an der Wechsellinie gestapelt. 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.

3. Bang-a-Balloon (Luftballonstechen).

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 entgegengesetzten 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. Deshalb sind diese Slalomstangen ebenfalls Geräte im Sinne der Regeln und dürfen nicht umgestoßen werden.

4. Bottle Shuttle (Flaschenpendelverkehr).

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 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.

5. Carton Race (Kartonrennen).

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.

6. Flag Fliers (Flaggenrennen).

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.

7. Four Flag (Vierflaggenrennen).

Vier Flaggenhalter in verschiedenen Farben stehen in Höhe der ersten Slalomstangen. 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.

8. HiLo (Hoch und Tief).

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 der 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.**

9. Hug-a-Mug (Becherspiel).

Auf einer Tonne zwei Meter hinter der Wechsellinie stehen vier umgestülpte Becher. Der erste Reiter erhält einen fünften Becher, den er im Vorbeireiten auf einen 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 gestoßene 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.

10. Hula Hoop.

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/Pferd 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. Deshalb sind diese Stangen ebenfalls Geräte im Sinne der Regeln und dürfen nicht umgestoßen werden.

11. Jousting (Lanzenturnier).

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 entgegengesetzten 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. Ein Reiter, der mehrere Ziele umstößt, muss die irrtümlich umgestoßenen wiederaufrichten. **Bei der Übergabe und beim Umstoßen der Ziele darf die Lanze nur am Griff gehalten werden. Bei der Übergabe und beim Umstoßen der Ziele darf die Lanze nur am Griff gehalten werden.**

12. Litter Lifters (Abfall sammeln).

Zwei Meter hinter der Wechsellinie der Bahn liegen vier schmale, hohe Plastikbehälter eng

beieinander (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 Becher 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 durchstochen. 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.

13. Mug Shuffle (Becher versetzen).

Über Stangen 1 und 3 sind Becher gestülpt. Je zwei Reiter starten im Wechsel von den entgegengesetzten 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.

14. Pony Express.

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/Pferd 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/Pferd halten, während der Reiter den Brief in den

Postsack steckt. Der „Postman“ darf einen fallengelassenen Brief oder Postsack aufnehmen, 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.¹ Wenn eine Mannschaft nur aus vier Reitern besteht, darf der Trainer oder ein anderer Angehöriger des Vereins die Rolle des "Postman" übernehmen. Wenn der "Postman" ein Mannschaftsmitglied ist, muss er eine fest verschnallte Reitkappe, wie im §A3 beschrieben, tragen. Der Postsack darf an der Öffnung nicht umgekrempelt werden.

Bemerkung: Das Einstecken des Briefes während des Slaloms auf dem Rückweg ist erlaubt.

15. Pony Pairs (Pony-Paare).

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 - im Slalom zurück zu "Start und Ziel". Dort übernimmt Reiter 3 das Tauende von Reiter 1 und reitet mit Reiter 2 im Slalom zur Wechsellinie. Dort übernimmt Reiter 4 das Tauende von Reiter 2 und reitet mit Reiter 3 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.

16. Founder's Race (Gründerrennen – früher "Präsidentenrennen").

Sieben Plastikröhren werden auf die 2-m-Marke hinter der Wechsellinie gelegt. Jeder Karton 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 Stangenreihen aufgestellt. 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

¹ Auch wenn er vom Pony/Pferd über die Wechsellinie gestoßen wird, gilt dies als Überschreitung.

Stange, so dass die Reihenfolge von oben nach unten den Namen N. PATRICK ergibt. Die Plastikröhre muss stets mit der Hand festgehalten werden

17. Ride and Lead (Reiten und Führen).

Die Bahn hat vier Stangen. Reiter 1 reitet - das Pony/Pferd von Reiter 2 führend - im Slalom zur Wechsellinie. Hier sitzt Reiter 2 auf seinem Pony/Pferd auf und reitet - das Pony/Pferd von Reiter 3 führend - im Slalom zurück zu "Start und Ziel". Dort übernimmt Reiter 3 und bringt Reiter 4 an der Wechsellinie dessen Pony/Pferd. Reiter 4 führt dann das Pony/Pferd von Reiter 1 ins Ziel. Verliert ein Reiter das geführte Pony/Pferd, muss er es einfangen und an die Stelle zurückkehren, an der er es verlor. Die Ponys/Pferde müssen stets am Zügel geführt werden.

18. Socks and Buckets (Socken in den Eimer).

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.

19. Speed Weavers (Slalomstaffel).

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.

20. Sword Lancers (Ringestechen).

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 den entgegengesetzten Enden der Bahn. Der Reiter sticht mit einem "Degen" einen Ring von einer Stange 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.

21. Three-legged Sack (Dreibeinrennen).

Reiter 2 und 4 warten abgesehen 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/Pferde 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/Pferd müssen hinter der Linie sein, wenn sie ihren Sacklauf beginnen und bei der Übergabe zwischen Reiter 1/2 und 3/4.

Bemerkung: Reiter 1 bzw. Reiter 3 müssen absitzen bevor sie den Sack an den wartenden Reiter 2 bzw. 4 übergeben.

Die Ponys/Pferde müssen beim Zieleinlauf nicht mit allen Hufen hinter der Ziellinie sein, dies ist laut Regel nicht erforderlich weil hierbei der Sack zählt. (Siehe B20 Allg. Spielregeln „ das Finish“) Beim Wechsel müssen natürlich alle Füße drüber sein.

22. Tool Box Scramble (Werkzeugkastenrennen).

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 herausgefallen sein.

23. Two-Flag Race (Zweiflaggenrennen).

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.

in den Burggraben. Reiter 4 fischt den Ball - wenn möglich ohne abzustiegen - 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/Pferd aus wieder aufsetzen.

24. Windsor Castle.

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