

## E. Paarspielregeln

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

*Bemerkung: Die Paarspielregeln 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. Die beiden Reiter starten an den gegenüberliegenden 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, 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/ Pferd einen oder mehrere Eimer um, muss er sie 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.*

### 2. Association Race (Hochstaplerspiel).

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 vier Behälter in der Reihenfolge (von oben nach unten) G (rot) M (blau) R (gelb) V (grün) gestapelt. 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 Platz gestellt werden, aber nicht unbedingt gleich in der richtigen Reihenfolge. Auf jeden Fall aber muss der Stapel auf der Tonne V (grün), R (gelb), M (blau), G (rot) und D (weiß) lauten, bevor der letzte Reiter die Ziellinie überquert.

### 3. Ball and Cone (Ball-und-Kegelspiel).

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. Bottle Shuttle (Flaschenpendelverkehr).

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

### 5. Carton Race (Kartonrennen).

Zwei Meter hinter der Wechsellinie steht in der Flucht der Slalomstangen ein Eimer. Auf jede der ersten vier Stangen ist ein Karton gesetzt. Der erste Reiter nimmt einen Kartons 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.

### **6. HiLo (Hoch und Tief).**

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 Bahn zwischen 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 Korbballständer müssen wieder aufgerichtet werden.

### **7. Hug-a-Mug (Becherspiel).**

Auf einer Tonne zwei Meter hinter der Wechsellinie stehen 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 vor dem Weitermachen über die Stange gestülpt werden; umgeworfene Stangen müssen vor dem Weitermachen wieder aufgerichtet werden. Von der Tonne gestoßene Becher müssen wieder umgestülpt auf die Tonne zurückgestellt werden. Es muss auf jeden Fall versucht werden, den Becher aufgesessen auf die Stange zu stülpen.

### **8. Hula Hoop.**

Auf der Mittellinie liegt ein Reifen. Das Paar reitet auf den Reifen zu, der erste Reiter sitzt ab, klettert durch den Reifen und sitzt wieder auf. Das Paar reitet zur Wechsellinie und kehrt hinter der Linie um. Nunmehr klettert der zweite Reiter durch den Reifen. Der Reifen muss sich immer zwischen der zweiten und dritten Stangenreihe befinden.

### **9. Litter Lifters (Abfall sammeln).**

Vier Plastikbehälter liegen zwei Meter hinter der Wechsellinie mit der Öffnung dem Ziel abgewandt. 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 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.

### **10. Mug Shuffle (Becher versetzen).**

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 wieder aufgerichtet werden. Es muss auf jeden Fall versucht werden, den Becher aufgesessen auf die Stange zu stülpen.

### **11. Pony Pairs (Pony-Paare).**

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 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/ Pferde mit allen Hufen die Ziellinie überquert haben. Das Tauende darf nicht um die Hand gewickelt werden. Hand- oder Fingerhalten ist nicht erlaubt.

### **12. Run and Ride (Laufen und Reiten).**

Der erste Reiter führt sein Pony/ Pferd am Zügel um die fünfte Slalomstange und reitet zurück über die Ziellinie. Alle Füße von Pony/ Pferd und erstem Reiter müssen hinter der fünften Slalomstange gewesen sein, bevor der Reiter aufsteigt. Der zweite Reiter reitet zur fünften Fluchtstange, sitzt ab und führt das Pony/ Pferd zurück ins Ziel. Alle Füße von Pony/ Pferd und zweitem Reiter müssen noch hinter der fünften Fluchtstange sein, wenn der Reiter absitzt.

### 13. Socks and Buckets (Socken in den Eimer).

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.

### 14. Speed Weavers (Slalomstaffel).

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.

### 15. Sword Lancers (Ringestechen).

Die beiden Reiter starten von den gegenüberliegenden Enden der Bahn. Auf vier Slalomstangen sind Ringe befestigt. Der erste Reiter sammelt mit einem Degen zwei 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.*

### 16. Three-legged Sack (Dreibeinrennen).

Der zweite Reiter steht an der Wechsellinie, sein Pony/ Pferd 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/ Pferde führend, zurück zur Ziellinie.

Der erste Reiter darf jederzeit nach dem Start absitzen, 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.*

### 17. Three Flag (Dreiflaggenrennen).

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.

### 18. Three Mug Race (Dreibecherrennen).

Auf jede der ersten drei Stangen ist ein Becher gestülpt. 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 wiederaufgerichtet werden. Es muss auf jeden Fall versucht werden, den Becher aufgesessen auf die Stange zu stülpen.

### 19. Tool Box Scramble (Werkzeugkastenrennen).

Auf der Bahn steht eine umgestülpte Tonne zwischen den Stangen in Höhe der zweiten Stangenreihe. Zwei Plastikhammer 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.

### 20. Two-Flag Race (Zweiflaggenrennen).

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.

