



**KONKURRANSEREGLEMENT
FOR
MOUNTED GAMES
(KR VI)**

20254

**Norges Rytterforbund
NRYF**

© Norges Rytterforbund har opphavsrett til konkurransereglementet.
Det er ikke tillatt å fremstille eksemplarer av reglementet til kommersiell bruk
eller på annen måte gjøre det tilgjengelig for allmenheten, herunder ved å
kopiere hele eller deler av reglementet til bruk i egne konkurranser, uten
skriftlig avtale med Norges Rytterforbund.

Innholdfortegnelse

KAP 1 – GENERELT OM MOUNTED GAMES

§ 610 – Hensikt og generelle prinsipper	1
§ 611 – Oppbygging av konkurranser	1

KAP 2 – MOUNTED GAMES-STEVNER

§ 620 – Definisjoner	2
§ 621 – Klasser	3 6
§ 622 – Kvalifisering	4 6
§ 623 – Påmelding, starterklæring, startrekkefølge	5 7
§ 624 – Saling og bisling	6 8
§ 625 – Antrekk	7 9

KAP 3 – TEKNISKE OG ORGANISATORISKE KRAV VED STEVNER

§ 630 – Konkurransbaner og merking	9 11
§ 631 – Fremridningsbaner	10 2
§ 632 – Adgang til banen – innridning m.v.	11 3
§ 633 – Stevneorganisasjon og øvrige tekniske krav	11 3
§ 634 – Konkurransen	12 4

KAP 4 – ØVELSENE

§ 640 – Generelle bestemmelser	13 5
§ 641 – Lagøvelser	15 7
§ 642 – Parøvelser	51 48
§ 643 – Individuelle øvelser	84 76

KAP 5 - BEDØMMELSEN

§ 650 – Generelt om bedømmelse	110 01
§ 651 – Utstyr og plassering av utstyr	110 01
§ 652 – Ryttere og hester	112 03
§ 653 – Start, veksling og målgang	113 04
§ 654 – Feilretting, hindring og eliminering	115 06
§ 655 – Poengtildeling	116 07
§ 656 – Kunngjøring av resultater	116 07

KAP 6 – TEKNISK PERSONELL

§ 660 – Generelt	117 08
§ 661 – Overdommer	117 08
§ 662 – Teknisk delegat	117 08
§ 663 – Dommer	117 08
§ 664 – Assistentdommere	117 08
§ 665 – Steward	118 09
§ 666 – Funksjonærer og øvrige forhold	118 09

KAP 7 – MESTERSKAP

§ 670 – Generelt	1 20 11
§ 671 – Kvalifisering	1 20 11
§ 672 – Norgesmesterskap for lag	1 20 11
§ 673 – Norgesmesterskap for par	1 20 11
§ 674 – Norgesmesterskap individuelt	1 20 11
Tillegg 1 Tillatte bitt	1 21 12
Tillegg 2 Tillatte neseremmer <u>til hodelag med bitt</u>	1 22 13
Tillegg 3 Eksempler på baner med oppmerking	1 23 14
Tillegg 4 Plassering av assistentdommere	1 28 19
Tillegg 5 Spesifikasjoner for utstyr	1 29 0

KAP 1 – GENERELT OM MOUNTED GAMES

§ 610 – Hensikt og generelle prinsipper

Mounted Games ble i 2013 en gren underlagt Norges rytterforbund. Grenen reguleres internasjonalt av International Mounted Games Association (IMGA), hvor Norge er medlem. Grenen har sin opprinnelse fra England og ble etablert med utgangspunkt i å kunne konkurrere med alle typer ponnier.

Mounted Games utføres på små hester. En Mounted Games-konkurranse utføres enten for lag med fire/fem medlemmer, for par eller for individuelle utøvere.

Mounted Games består av et antall ulike øvelser som utføres i fart med forskjellige momenter innlagt. Lagene, parene eller de individuelle utøverne konkurrerer mot hverandre samtidig på en rektangulær bane, og hensikten er å komme først i mål. Øvelsen inneholder momenter som utføres både på hesteryggen og på bakken. Det innebærer både av- og påhopp, og det stilles høye fysiske krav til rytteren. Samspill mellom hest og rytter er vesentlig, og hesten må være smidig og ha god kondisjon, styrke og akselerasjon.

I lag- og parklasser går øvelsene som stafett, hvor rytterne veksler med hverandre innenfor laget eller paret.

En Mounted Games-konkurranse består av en eller flere grunnomganger og finale. Hver grunnomgang/finale gjennomføres som ett eller flere heat, avhengig av antall deltagere. I grunnomgangene og finalen utfører rytterne et antall øvelser. Hvis en omgang er inndelt i flere heat, gjennomføres de samme øvelsene i hvert heat.

§ 611 – Oppbygning av konkurranser

Strukturen i en Mounted Games-konkurranse er

- Konkurransen består av en eller flere klasser
- Hver klasse består av to til seks omganger
De innledende omgangene kalles grunnomganger (sessions).
Siste omgang i en klasse kalles finale
- Hver omgang består av ett eller flere heat, avhengig av antall deltagere.
I finaleomgangen kalles heatene A-finale, B-finale etc.
- Hvert heat består av en serie øvelser
Heatene i en og samme omgang (session) har identiske øvelser

Se § 620 for forklaring av begrepene.

KAP 2 – MOUNTED GAMES-STEVENNER

§ 620 – Definisjoner

1. Øvelse (Race)

En øvelse er en definert oppgave som skal utføres.

Hver enkelt øvelse er beskrevet i kapittel 4. Det tildeles poeng for hver enkelt øvelse, med flest poeng til utøveren/laget/paret som først passerer mållinjen etter feilfri ridning.

2. Grunnomgang (Session)

En grunnomgang består av et antall øvelser som ris etter hverandre.

Det inngår normalt 6 – 10 øvelser i en grunnomgang, avhengig av stevnekategori og klasse (jf § 621).

3. Heat

I konkurranser der det deltar flere deltagere/lag/par enn det er linjer til på banen samtidig, deles grunnomgangene opp i heat.

Alle heat innenfor den samme grunnomgangen består av de samme øvelsene. Fordeling av deltakere på de enkelte heatene skjer ved trekning i stevneprogrammet. Konkurransedanens størrelse og antall deltakere avgjør hvor mange heat det blir i en grunnomgang.

Oppnådde poeng gjennom grunnomgangene summeres og danner grunnlag for plassering i finale.

4. Finale

Finalen avgjør den endelige plasseringen i konkurransen. En finale består normalt av 8 – 12 øvelser, avhengig av stevnekategori og klasse. Der det er flere heat, blir finalen delt opp i A-finale, B-finale, osv.

5. Semifinale

Ved mesterskap kan det benyttes semifinaler for å avgjøre hvilke deltakere som får ri A-finale. Semifinalistene består av de 8-16 rytterne med flest poeng etter grunnomgangene (3 eller 4), avhengig av konkurransedanens størrelse og antall deltakere. Ved start av første øvelse skal det være like mange ryttere i hvert heat.

En semifinale består av 8-10 øvelser og gjennomføres med to heat. Begge heatene skal arrangeres samtidig, og alle rytterne skal ri samme øvelse før det bygges opp til en ny. Poengtildeling skjer separat for heatene.

De 4-8 rytterne med flest poeng etter endt semifinale, uavhengig av heat, går videre til A-finalen. De resterende rytterne er nå ferdige med konkurransen og får sin endelige plassering ut fra videre resultatrekkefølge i semifinalen.

6. Linje

En linje er den delen av banen som hver lag/par/individuell utøver disponerer. Antall linjer som det kan konkurreres på samtidig, avhenger av banens bredde.

7. Lag, par og individuelle

Et lag består av minimum 4 ryttere og hester og maksimum 5 ryttere og hester.

Et par består av 2 ryttere og 2 hester.

En individuell ekvipasje består av 1 rytter og 1 hest.

Hvert lag, par eller individuelle utøver har anledning til å ha med seg en lagleder på banen. Lagleder skal være minimum 18 år i senior eller åpen vanskelig klasse, ellers 16 år.

8. Aktiv rytter

Aktiv rytter er den eller de som har startet, men ikke fullført sin del av øvelsen.

9. Aldersgrupper – avvik fra KR I § 132

a) Når en Mounted Games-konkurranse deles i aldersgrupper, gjelder følgende:

Rytter kan konkurrere som under 12 år (U12) t.o.m. utgangen av det kalenderår vedkommende fyller 12 år.

Rytter kan konkurrere som under 15 år (U15) t.o.m. utgangen av det kalenderår vedkommende fyller 15 år.

Rytter kan konkurrere som under 18 år (U18) t.o.m. utgangen av det kalenderår vedkommende fyller 18 år. Denne aldersgruppen omtales også som junior.

Rytter kan konkurrere som senior f.o.m starten av det kalenderår vedkommende fyller 19 år.

Åpen klasse har ingen aldersrestriksjoner ut over det som følger av barneidrettsbestemmelsene i KR I § 132.2.a og nedre aldersgrenser gitt i KRI § 132.2.b.

10. Konkurransprogram

Et konkurransprogram settes sammen av ulike enkeltøvelser og kan enten være lett eller vanskelig, avhengig av sammensetting.

11. Hester og ryttere

a) *Maksimal mankehøyde på hest* er 152 cm uten sko, eller 153 cm med sko. For måling gjelder bestemmelsene i KR I Tillegg 2.

b) *Rytterens høyde, vekt og erfaring* må passe til hestens størrelse, bygning og erfaring. Dersom dommeren bedømmer en rytter til å være for stor for hesten, eller at ekvipasjen er usikker på banen, skal ekvipasjen elimineres fra konkurransen, jf KR- I § 123.3 og §132.10 og 11, og KR I Tillegg 4. Hensynet til hestens velferd kommer alltid først, og dommeren kan benytte IMGAs høyde/vekt kalkulator for å avgjøre om rytteren er for stor til hesten:

https://www.mg-scoreboard.de/?seite=imga_height_weight -

~~e) **Normer for maksimal høyde og maksimal vekt på rytter i forhold til høyde og bygning på hesten.**~~

~~Figur 11A viser høyde og 11B vekt for rytteren i forhold til hestens høyde og bygning og skal legges til grunn for utøvelse av dommerens skjønn.~~

~~For å være ansett som passende må kombinasjonen av hest og rytter være i det skraverte området. Innenfor dette er det fem ulike kurver for maksimal høyde og vekt på rytteren i forhold til høyde og bygning på hesten. Hvilken av kurvene som skal benyttes, avhenger av rytterens erfaring/dyktighet og hvor kraftig hesten er.~~

~~Ryttere er inndelt etter følgende karakteristika:~~

~~Erfaren rytter Ryttere som har gjeldende resultater på A-finalenivå i L-stevner foregående eller inneværende år.~~

~~Middels rytter Ryttere som har gjeldende resultater på B-finalenivå i L-stevner foregående eller inneværende år.~~

Uerfaren rytter Nybegynnere og ryttere som presterer på C-finalenivå eller lavere i L-stevner.

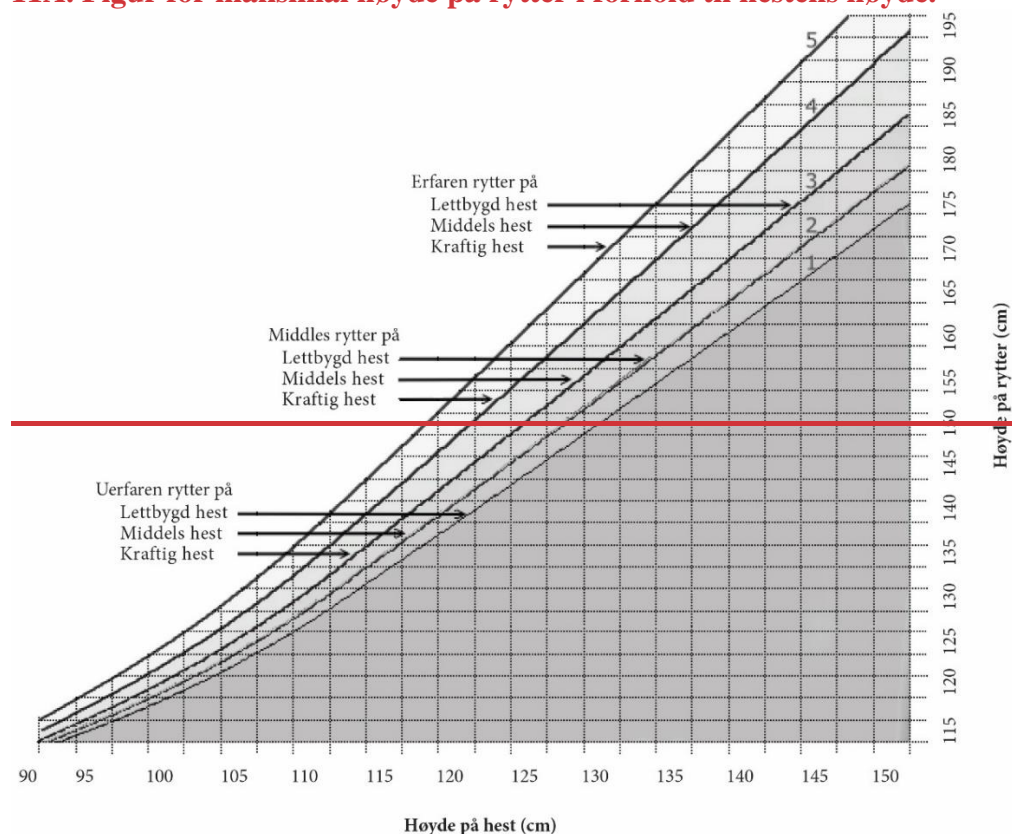
Hester er inndelt etter følgende karakteristika:

Kraftig hest Godt muskelsatt og bredbrystet hest. F.eks. Welsh type C/D

Normal hest Normalt bygd og muskelsatt hest.

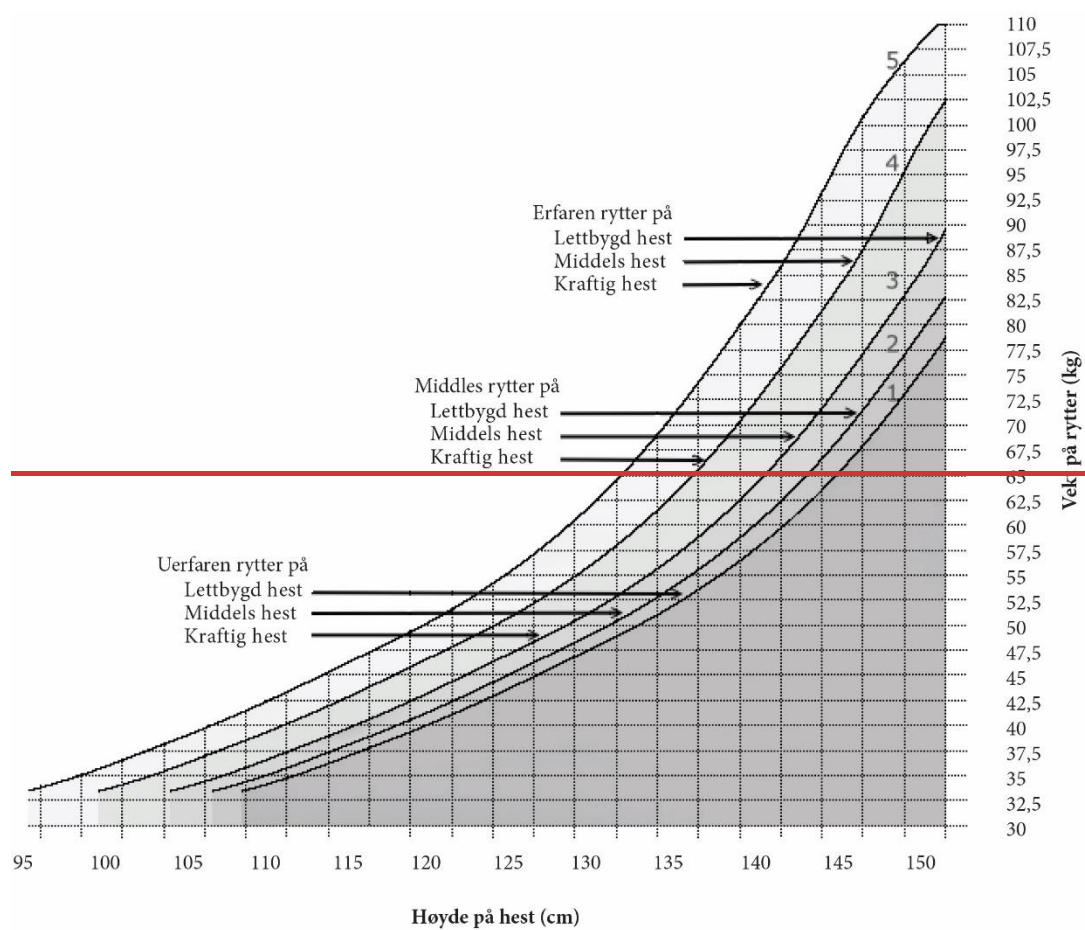
Lettbygd hest Smal og/eller utrent hest. Fullblods type. Unge hester.

11A. Figur for maksimal høyde på rytter i forhold til hestens høyde.



For eksempel vil en 175 cm høy middels øvet rytter på en normalt bygd hest (kurve 3) kunne ri en hest med høyde på 142 cm eller mer.

11B. Figur for maksimal vekt på rytter i forhold til hestens høyde.



Før eksempel vil en rytter på 75 kg, middels øvet på en normalt bygd hest (kurve 3) kunne ri en hest med høyde på 145 cm eller mer.

§ 621 – Klasser

1. Generelt

En klasse defineres ut fra kombinasjonen konkurransetype, aldersgruppe og vanskelighetsgrad.

2. Konkurransetyper

- Lag med 4 eller 5 ekvipasjer
- Par med 2 ekvipasjer
- Individuell med 1 ekvipasje

3. Aldersgrupper

Følgende aldersgrupper brukes: U12, U15, U18, Senior og Åpen.
Se KRI § 132 og KR VI § 620.9.

4. Klassenivå

- Mounted Games Lett klasse
- Mounted Games Vanskelig klasse

Øvelsene er delt inn etter disse vanskelighetsgradene, se kapittel 4.

5. Rekruttklasse

a) Rekruttklasse er et introduksjonstilbud for ryttere som ønsker å prøve Mounted Games som konkurranseform. Rekruttklasse ~~kan~~ arrangeres som individuell konkurranse på klassenivå Lett klasse, og kan settes opp på klubbstevne og ~~utvidet rekrutterings-klubb~~stevne.

b) Rekruttklasse er åpen for ryttere som ikke har startet ordinære klasser i Mounted Games. Ryttere kan starte rekruttklasse så mange ganger de ønsker. Start i ~~r~~Rekruttklasse virker ikke kvalifiserende for ordinære klasser.

c) Nedre aldersgrense for rytteren er i hht KR I § 132.2.

~~d~~b) Rytteren kan ha med seg ledsager over hele banen. Ledsager kan leie hesten, hjelpe rytteren på og av hesten og holde utstyr mens rytter stiger på eller av hesten. § 653.1 om adgang til startboksen gjelder ikke. Ut over dette gjennomføres konkurransen i henhold til bestemmelsene i KR VI.

§ 622 – Kvalifisering

1. Generelle bestemmelser

Om bl.a. ryttere og hester, herunder aldersgrenser, er gitt i KR I Kap. 3. Generelle bestemmelser om adgang til stevner, bl.a. om rytterlisens og hesteregistrering/lisens, rytters plikter, antrekk, reklame m.v. er gitt i KR I Kap. 4. Generelle bestemmelser om kvalifikasjon er gitt i KR I § 136.

2. Grønt kort, rytterlisens og hestelisens

Kravet til Grønt kort, rytterlisens og hestelisens følger hovedregelen i KR I § 141 og § 142 med følgende tilpasninger:

- Grønt kort kreves ikke for Rekruttklasse
- Grunnlisens kreves på D- og L-stevner for lett klasse.
- Hovedlisens kreves på D-, L- og E-stevner for vanskelig klasse.

- Hestelisens kreves f.o.m. D-stevne f.o.m. Lett klasse.
- For deltagelse på stevner i utlandet som ikke er FEI-stevner, kreves samme typer lisens som angitt i dette punktet for tilsvarende nasjonale stevner og klasser.

3. Kvalifiserende resultater

a) Hest og rytter må, sammen eller hver for seg, kvalifisere seg som følger:

- For start i kvalifiseringsklasse: ingen kvalifiseringskrav.
- For start i lett klasse: ingen kvalifiseringskrav.
- For start i vanskelig klasse: ha gjennomført Lett klasse på UKD-stevne eller høyere minst 3 ganger med tellende resultat.

Dersom det går mer enn 24 måneder fra forrige gjennomførte konkurranse i Vanskelig klasse på D-stevne eller høyere, må hest og/eller rytter, sammen eller hver for seg, gjennomføre minimum ett stevne i Lett klasse før ekvipasjen igjen kan starte i Vanskelig klasse.

b) Dersom rytter eller hest er kvalifisert til Vanskelig klasse gjennom internasjonale konkurranser, er hhv rytteren og hesten automatisk kvalifisert for tilsvarende klassenivå nasjonalt. Det er rytterens ansvar å legge frem dokumentasjon på at kvalifikasjonskravet er oppnådd.

c) For deltagelse i nasjonale stevner i andre land og i internasjonale konkurranser gjelder samme kvalifikasjonskrav som for nasjonale stevner i Norge, dersom det ikke gjelder strengere krav for det aktuelle stevnet.

4. Hestens alder og kjønn

Generelle bestemmelser for hestens alder er gitt i KR I § 133.2. For Mounted Games er grensen 4 år for Lett klasse og 5 år for Vanskelig klasse. Hingster kan ikke delta.

5. Rytterens alder

Adgang til aldersbestemte klasser framgår av KRI § 132.1, 2, 8 og 9, og av dette reglements § 620.9.

6. Mesterskap

Generelle bestemmelser for mesterskap er gitt i KR I § 160. Spesielle bestemmelser for NM-MG er gitt i dette reglements kapittel 7.

§ 623 – Påmelding, starterklæring, startrekkefølge

1. Generelle bestemmelser

Generelle bestemmelser om *påmelding* og *start* fremgår av KR I §§ 155-156.

2. Påmelding

Påmelding skjer ~~på e-post til adressen~~ som er angitt i invitasjonen. ~~Det skal i tillegg fylles ut et elektronisk skjema i GamesPro med opplysninger om deltakerne.~~

3. Starterklæring

Starterklæringsfristen er 1 time før start av første grunnomgang.

4. Startbegrensning

En hest kan kun stille til start i én klasse og med én rytter under et stevne. Samme hest kan kun gå én klasse per dag.

5. Bytte av ryttere eller hester

a) Hovedregelen fremgår av KR I § 155.5.

b) Etter fristen for starterklæring kan starterklærte ryttere og hester ikke byttes ut. I lagkonkurranser kan det likevel settes inn ny rytter eller hest som er påmeldt til stevnet, dersom det på grunn av skader kun er tre ryttere eller hester igjen på laget.

6. Startrekkefølge og deltakere per grunnomgang

a) Startrekkefølgen avgjøres ved trekning ~~i stevneprogrammet GamesPro. Startrekkefølge offentliggjøres på www.gamespro.org.~~

b) Antall deltakere i hver grunnomgang begrenses oppad av banens størrelse og tilgjengelig utstyr. Det kan maksimalt konkurrere 8 deltakere i en grunnomgang eller finale.

c) Dersom en deltaker trekker seg etter at trekning er foretatt, skal konkurransen fortsatt gjennomføres med jevnest mulige heat. Dersom frafallet fører til at det blir to deltakere mer i ett heat enn i andre, flyttes siste deltaker fra heatet med flest deltakere foran over i heatet med færrest deltakere. Hvis det for eksempel er gjort en trekning med 5 – 5 – 5 – 4 deltakere i fire heat, og en deltaker fra siste heat trekker seg, flyttes siste deltaker fra heat tre til heat fire, slik at antall deltakere blir 5 – 5 – 4 – 4. Dersom to deltakere fra første heat trekker seg slik at det blir 3 – 5 – 5 – 4, flyttes siste deltaker fra heat tre til en, slik at det blir 4 – 5 – 4 – 4. Slike justeringer kan ved behov gjøres før start av hver omgang.

d) Etter gjennomførte grunnomganger plasseres deltakerne i finaler, fra A-finale og nedover. Deltakerne med flest oppnådde poeng, kommer i A-finalen. Antallet deltakere i de høyeste finalene skal være så stort som mulig i forhold til banens størrelse og tilgjengelig utstyr. Det skal så langt det er mulig ikke planlegges med færre enn tre deltakere i noen finale. ~~Det kan likevel gjennomføres finale med to deltakere dersom ekvipasjer faller fra etter at finalene er satt opp.~~

e) I semifinaler skal det ved start av første øvelse være like mange deltakere i hvert heat. Om en ekvipasje faller fra etter at semifinalene er satt opp, men før første øvelse er startet, flyttes beste rytter i C-finalen opp i semifinalen.

§ 624 – Saling og bisling

1. Sal og annet utstyr

a) Det skal brukes sal av engelsk type med eller uten bom, med stighbøylere og gjord. Sal og tilbehør skal være i lær og/eller syntetisk materiale.

b) Salunderlag skal brukes. Pad, hel (frontriser) eller halv (backriser), er tillatt, både i ull og syntetisk stoff, inklusiv gel.

c) Stighbøylere kan festes enten under eller over salkappene. Stighbøylere kan være av jern, plast eller kombo. Alle typer sikkerhetsstighbøylere er tillatt.

d) Gjorden kan være av lær eller syntetisk materiale. Plategjort, trykkfordelingsgjort tillates. Trekk på gjort tillates, både i ull og syntetiske materialer.

e) Løpende martingal, fortøy og halerem er tillatt. Stående martingal er tillatt, men må ikke være strammere enn at den kan legges i en bue langs undersiden av hestens hals når hesten står i normal posisjon. Martingalen må festes til en neserem som ligger ovenfor bittet. Hesten må kunne galoppere normalt uten at martingalen

strammer eller nøkker. Det er ikke tillatt å bruke både løpende og stående martingal samtidig.

2. Hodelag og bitt

a) Det skal brukes hodelag med ~~trinsebitt eller uten bitt~~. Hodelaget kan bestå av lær eller syntetisk materiale.

Hodelag ~~med bittet~~ skal bestå av kinnstykker, nakkestykke, pannebånd, ~~trinsebitt og tøyler~~, og kan ha hakerem. ~~Hodelaget kan bestå av lær eller syntetisk materiale.~~

Hodelag uten bitt skal være med sidepull eller hackamore med maks 17 cm lang undersjenkel. Metall eller annet innlegg i neseremmen er ikke tillatt. Bitelips er ikke tillatt (f.eks. til Micklem hodelag).

Neserem er tillatt til begge typer hodelag, også med nedre neserem eller kryssneserem. Oversikt over tillatte neseremmer til hodelag med bitt er vist i Tillegg 2. Neseremmen skal aldri spenes så stramt at det kan påføre hesten smerte eller ubehag. Neseremmen kan ikke ha noen form for bøyle av metall eller annet hardt materiale.

~~Enkel pynt på hodelaget er tillatt.~~

b) Bitt skal være trinsebitt. Munnstykket på bittet skal ha en diameter på minst 10 mm målt ved siden av bittringene. Bittet kan være helt eller delvis kledd med gummi, syntetisk gel eller latex.

Maksimal total lengde på parerstenger er 9 cm. Bittskiver er tillatt.

Oversikt over tillatte bitt er vist i Tillegg 1.

c) **Tøyler** kan være av lær eller syntetisk materiale. Spenne eller clips for å feste tøylerne til bittet er tillatt. Clips må tapes så de ikke kan åpnes under ridning. Det er tillatt med knute på tøylen for å korte den inn.

d) Enkel pynt på hodelaget er tillatt.

Fluehette og ørehette med propper er tillatt.

3. Påhopsrem

Påhopsrem er tillatt. Remmen skal være i lær eller lær med nylonkjerne, og kan være tapet og ha belegg i saueskinn eller syntetisk materiale. Remmen må være mellom 2,5 og 5 cm bred. Remmen må ikke være strammere enn at den kan trekkes ned til midten av hestens hals. Det er ikke tillatt å stramme påhopsremmen under konkurransen.

4. Bandasjer og annet belegg

Det er tillatt å bruke bandasjer og annet belegg på både for- og bakben. Følgende typer belegg er tillatt: bandasjer, senebeskyttere, stryksokker, belegg med forhøyet knebeskytter, wraparound benbeskyttere, hasebelegg, knebelegg og kodeleddsbeskyttere, boots og kopper. Belegget kan være i lær og syntetisk materiale. Bandasjer og belegg må være forsvarlig festet. Boots og kopper kan være hele eller delte.

5. Kravene til sal, hodelag, bitt og annet utstyr gjelder under både fremridningen og konkurransen. Utstyr som ikke er nevnt over, er ikke tillatt og skal påtales av steward. Fortsatt ridning med ikke tillatt utstyr etter påtale medfører eliminering av ekvipasjen. Det samme gjelder ved start med ikke tillatt utstyr.

§ 625 – Antrekk

1. a) **Rideantrekk** består av ridebukser eller -tights, ridesko eller -støvler og sikkerhetshjelm. Sikkerhetsvest er anbefalt, men ikke et krav. Hvis hakeremmen på

hjelmen løsner under en øvelse, må rytteren stoppe umiddelbart og feste den igjen og deretter starte øvelsen på nytt fra det stedet der remmen løsnet. Brudd på denne regelen medfører eliminering i øvelsen(e) der feilen inntraff.

b) Sporer, pisk eller tilsvarende utstyr er forbudt.

c) Langt hår skal være samlet nedenfor hjelmen i en hestehale eller flette. Det er ikke lov med *løsthengende gjenstander* (smykker og tilsvarende). Smykker, kjeder, klokker o.l. som ikke kan fjernes, må tapes fast. *Klær* må være lukket eller kneppet igjen. Klær med hette kan bare brukes hvis hette og snorer er plassert innenfor plagget.

d) Rytterne skal bruke **farge på bekledning** inkludert hjemtrekk for å identifisere seg til laget eller paret. Arrangøren kan bytte hjelmtrekk før start av grunnomgangen/finalen dersom det er behov for å skille deltakere for måldømming. Dersom hjelmtrekket faller av under en øvelse, behøver ikke rytteren å ri tilbake for å ta det på igjen før øvelsen er avsluttet.

2. a) Kravene til rideantrekk gjelder under både fremridningen og konkurransen. Under fremridningen kan andre farger på rideantrekket brukes.

Bestemmelsene om sikkerhetshjelm, ridesko/støvler, sporer og pisk gjelder på hele stevneområdet.

b) Alle personer som oppholder seg på banen, må ha på seg lukket fottøy. Dommere, assistentdommere og banebyggere skal uansett ha på seg lukket fottøy selv om de står utenfor banen.

I øvelsen Pony Express skal postmannen bruke sikkerhetshjelm. Personer som holder stativet i Bank Race og HiLo skal være minimum 16 år og bruke sikkerhetshjelm. Sikkerhetshjelmen behøver ikke være ridehjelm.

3. Avvik fra bestemmelsene i denne paragrafen pkt 1-2 er ikke tillatt og skal påtales av steward. Fortsatt ridning med ikke tillatt utstyr etter påtale medfører eliminering av ekvipasjen. Det samme gjelder ved start med avvikende antrekk.

4. Hjelmbånd

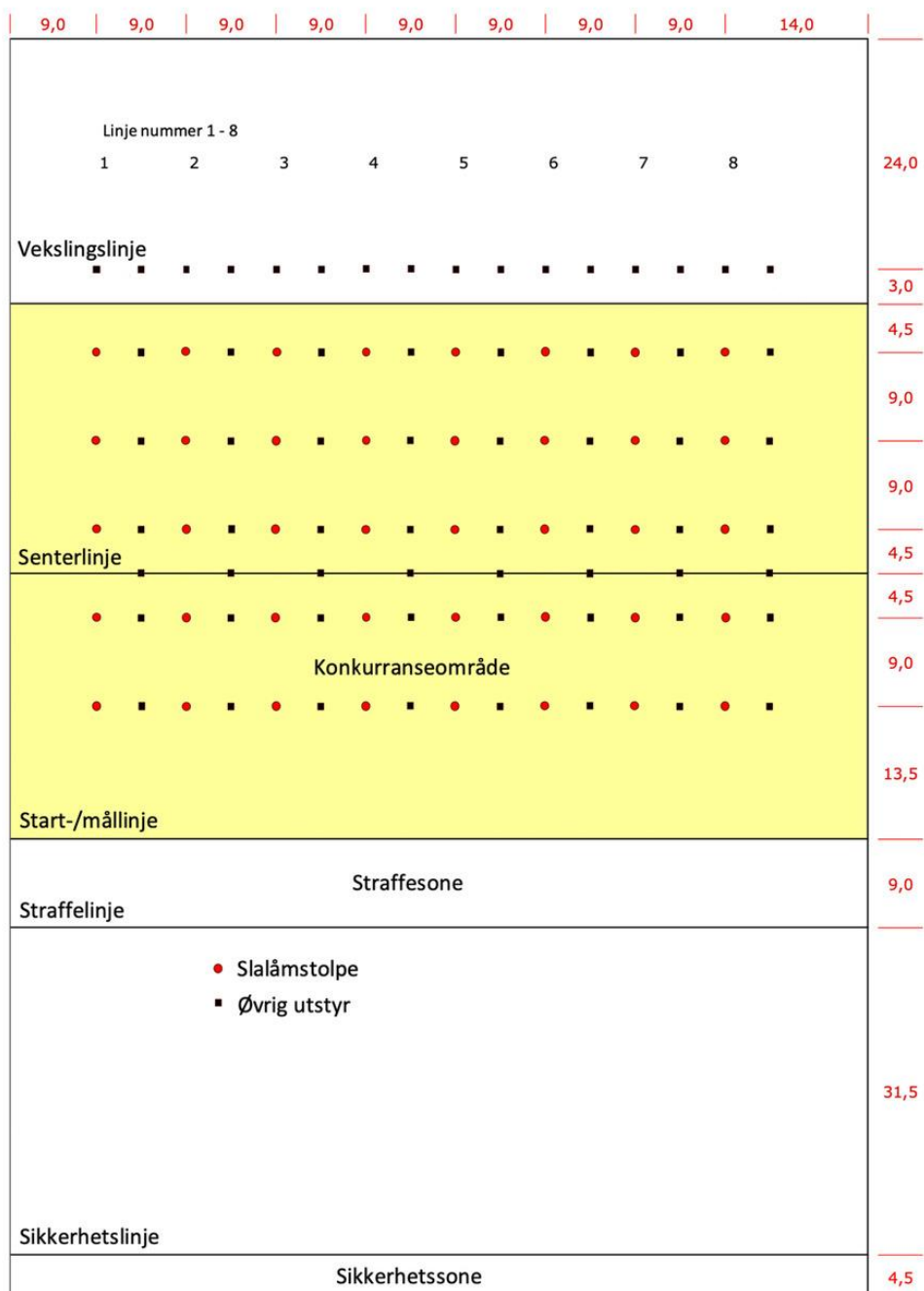
Siste rytter på laget eller i paret må ha et godt synlig hjelmbånd på hjelmen. Båndet skal være minimum 40 mm bredt og i kontrastfarge til hjelmtrekket. Hjelmbåndet må være på plass når øvelsen starter, og kan ikke byttes mellom ryttere før øvelsen er avsluttet. Brudd på dette kan ikke rettes opp og medfører eliminering.

Dersom båndet kommer av hjelmen under en øvelse, kan rytteren returnere for å sette det på igjen. Rytteren må passere start/mållinjen med båndet på plass. Det kan ikke tas av eller byttes før dommeren blåser av øvelsen. Brudd på dette medfører eliminering.

KAP 3 – TEKNISKE OG ORGANISATORISKE KRAV VED STEVNER

§ 630 – Konkurransbaner og merking

1. Banen er definert som det inngjerdede området som konkurransen foregår på, og hvor det *oppmerkede området* med nødvendig oppmerking for øvelsene er. *Konkurransområdet* er området mellom start-/mållinje og vekslingslinje.



Konkurransbane med internasjonale mål. 8 linjer gir 86 x 126 m.

2. Merking av banen

Banen skal merkes i henhold til diagrammet i pkt 1. Slalåmstolper har markering med 15 cm diameter, øvrig utstyr har markering med 40 cm diameter. Det skal være heltrukne linjer for sikkerhetssoner, straffelinje, start/mållinje, senterlinje og vekslingslinje. Merking skjer normalt med kritt eller spraymaling. Ved slitasje må linjer og utstyrsmarkeringer merkes på nytt. Dette gjelder spesielt start- og vekslingslinje.

3. Banens mål og plassering

a) Variasjoner fra standardmålene kan være nødvendig avhengig av størrelsen på tilgjengelige baner. Avvik fra standard må godkjennes av Teknisk Delegat på forhånd og opplyses i stevneinvitasjonen.

b) Ved kortere baner enn 100 m bør enkelte øvelser hvor det er løpende vekslinger i begge ender av banen, som f.eks. «Bang a Balloon» og «Jousting», vurderes tatt ut av sikkerhetsmessige hensyn. Det er også beskrevet egne varianter av disse øvelsene der banen er 100 m eller kortere, se kapittel 4. Konkurranser for par og individuelle ekvipasjer kan normalt gjennomføres på kortere baner enn konkurranser for lag. Vanskelig klasse vil normalt kreve større banelengde enn Lett klasse. Se anbefalte minste banelengder nedenfor.

c) Anbefalt minste banebredde, og banelengde ved ulike underlag

Antall linjer	3	4	5	6	7	8
Banebredde (m)	41	50	59	68	77	86

Klasse/nivå	Lett		Vanskelig	
	gress	andre	gress	andre
Lag	80	70	110	100
Par	75	65	90	80
Individuelt	70	60	90	80

Bredden på banen gir maksimalt antall linjer (N) etter følgende formel:
 $13,50 \text{ m} + N \times 9 \text{ m}$.

For eksempel vil 6 linjer kreve $13,5 \text{ m} + 6 \times 9 \text{ m} = 67,5 \text{ m}$ banebredde.

Eksempler på baner med oppmerking finnes i Tillegg 2.

d) Inngjerding og plassering

Konkurransbanen skal være inngjerdet, helst med fast gjerde. Om mulig brukes dobbelt gjerde med 5 meter innbyrdes avstand på kortsidene. Banen bør være plassert slik at trafikk eller andre forstyrrelser ikke virker uakseptabelt sjenerende på deltakerne.

§ 631 – Fremridningsbaner

Fremridningsbaner skal i størst mulig utstrekning ha samme underlag som konkurransebanen. Det er ikke anledning til å ri utenfor anviste områder.

Under Norgesmesterskap skal det hvis mulig stilles treningsutstyr til rådighet på en egnet treningsbane.

§ 632 – Adgang til banen – innridning m.v.

1. Normalt er det ikke anledning til å trene på konkurransebanen.
2. Under konkurransen skal porten til inn- og utridningen være stengt og kun åpnes når dommeren gir klarsignal til dette, og når ekvipasjene skal ut etter avsluttet grunnomgang/finale.
3. Etter innslipp på banen rir ekvipasjene rundt banen og tar oppstilling på sin linje. Deretter er det anledning til å ri en gang opp og ned for å kjenne på underlaget og venne hesten til forholdene.
4. Når konkurransen har startet, har kun følgende personer adgang til banen: Overdommer/teknisk delegat, dommer, assistentdommere, utstyrsansvarlig, utstyrsassistenter, konkurrenter og én lagleder pr lag, par eller individuell utøver.

§ 633 – Stevneorganisasjon og øvrige tekniske krav

1. **Konkurransprogrammet** skal være offentliggjort minst 14 dager før stevnestart på www.gamespro.org.
2. Foreløpig **startliste** settes opp etter påmeldingsfristen og senest to dager før stevnestart, og offentliggjøres på www.gamespro.org.

3. Personell

Det skal bl.a. være følgende personell (Se også KR I § 154 og KR VI Kap 6):

Overdommer, Teknisk delegat, Chief Steward og dommer(e)

- 2-8 assistentdommere til hvert heat i grunnomgang/finale, avhengig av klasse og antall linjer.
- Måldommer
- To poengskrivere, ~~hvorav en registrerer i GamesPro.~~
- Utstyrsansvarlig / person for oppmerking av banen / utdeling av startutstyr.
- Person for åpning og lukking av port ved inn- og utridning på banen.

Deltakerne stiller selv med utstyrsassistent(er) til hjelp under konkurransen. Utstyrsassistenter regnes som en del av laget, paret eller ekvipasjen og ikke som teknisk personell.

Hvert lag, par eller individuell utøver har ansvar for å stille med 1 – 2 autoriserte assistentdommere i henhold til stevneinvitasjon. Habilitetskrav for assistentdommere følger KR I § 127.1

4. Utstyr

Bord og stoler til skrivere med nødvendig skjerming for vær og vind. Beste plassering er ved mållinjen, og i dommerbod eller under tak. Plassen må være avskjermet fra publikum og øvrig personell slik at skriverne kan arbeide uforstyrret.

§ 634 – Konkurransen

1. a) En konkurranse over en dag inneholder en eller to grunnomganger og en finale.

b) En konkurranse over to dager inneholder tre grunnomganger og en finale, hvor det går to grunnomganger på dag 1 og en grunnomgang og finale på dag 2.

c) En konkurranse over tre dager inneholder minst tre grunnomganger, semifinale i henhold til IMGAs praksis og finale.

2. **Sammensetningen** av øvelsene i en konkurranse skal ta følgende hensyn:

- Øvelsene skal være relativt likelig fordelt mellom fart og presisjon i hver grunnomgang/finale.
- Det bør være 1-3 øvelser med påhopp pr grunnomgang/finale. Disse skal ikke følge direkte etter hverandre.
- Alle øvelsene på det aktuelle klassenivået skal så langt som mulig være med i løpet av en konkurranse.
- Øvelsene bør følge etter hverandre slik at oppsett/bygging blir mest mulig effektiv. For eksempel at øvelser som involverer flaggkjegler, bøtter og tønner, følger etter hverandre.
- Ved mange heat i samme grunnomgang/finale kan første og siste øvelse alternere i hvert annet heat, slik at man sparer tid på oppsetting av utstyr.

3. Antall øvelser per grunnomgang/finale varierer med klasse, klassenivå og antall grunnomganger/finaler per dag, se oversikten nedenfor. Ved par og lagkonkurranser på korte baner, hvor det benyttes kortbaneversjoner av øvelsene, bør det være 1 – 2 øvelser færre i hver omgang enn det som er angitt i tabellene.

a) Endags konkurranse, en grunnomgang og finale

Klasse/nivå	Lett		Vanskelig	
	Grunn-omgang	Finale	Grunn-omgang	Finale
Lag	7	8	10	10 - 12
Par	6	7-8	8	10
Individuelt	6	7-8	8	10

b) Endags konkurranse, to grunnomganger og finale

Klasse/nivå	Lett		Vanskelig	
	Grunn-omgang	Finale	Grunn-omgang	Finale
Lag	5	6	6	8 - 10
Par	4	6	6	8
Individuelt	4	6	6	8

c) Todagers og tredagers konkurranse, tre eller flere grunnomganger og finale

Klasse/nivå	Lett		Vanskelig	
	Grunn-omgang	Finale	Grunn-omgang	Finale
Lag	7-8	8-10	8 - 10	10 - 12
Par	6	7-8	7 - 8	8 - 10
Individuelt	6	7-8	7 - 8	8 - 10

KAP 4 – ØVELSENE

§ 640 – Generelle bestemmelser

1. Oversikt over øvelsene

Disse reglene gjelder sammen med reglene om bedømming i kapittel 5 der det er aktuelt, for eksempel bestemmelsene om retting av feil, oppsetting av utstyr fra bakken, kryssing av start/mål- og vekslingslinje, mm.

Oversikt over alle øvelser og klassenivå:

Nr	Lagøvelser	Parøvelser	Individuelle øvelser	Klassenivå
1	Agility Aces	Agility Aces		Lett
2	Association Race	Association Race	Association Race	Lett
3	Ball and Cone	Ball and Cone	Ball and Cone Swap	Lett
4	Bang-a-Balloon	Bang-a-Balloon		Vanskelig
5	Bank Race	Bank Race	Bank Race	Vanskelig
6	Bottle Exchange	Bottle Exchange	Bottle Exchange	Lett
7	Bottle Shuttle	Bottle Shuttle	Bottle Shuttle	Lett
8	Bottle Swap	Bottle Swap	Bottle Swap	Lett
9	Carton Race	Carton Race	Carton Race	Lett
10	Flag Fliers	Flag Fliers	Flag Fliers	Lett
11	Founders Race	Founders Race		Vanskelig
12	Four Flag	Four Flag		Lett
13	HiLo	HiLo	HiLo	Vanskelig
14	Hoopla	Hoopla	Hoopla	Lett
15	Hug-a-Mug	Hug-a-Mug	<u>Hug-aMug</u>	Lett
16	Hula Hoop	Hula Hoop	Hula Hoop	Vanskelig
17	Jousting			Vanskelig
18	Litter Lifters	Litter Lifters	Litter Lifters	Vanskelig
19	Litter Scoop	Litter Scoop	Litter Scoop	Vanskelig
20			Moat and Castle	Vanskelig
21	Mug Shuffle	Mug Shuffle	Mug Shuffle	Lett
22	Pony Express			Lett
23	Pony Pairs	Pony Pairs		Lett
24		Run and Ride	Run and Ride	Lett
25	Socks and Buckets	Socks and Buckets	Socks and Buckets	Lett
26	Speed Weavers	Speed Weavers	Speed Weavers	Lett
27	Sword Lancers	Sword Lancers	Sword Lancers	Vanskelig
28	Three Mug	Three Mug	Three Mug	Lett
29			Three Pot Flag Race	Lett
30	Tool Box Scramble	Tool Box Scramble	Tool Box Scramble	Lett
31			Triple Flag	Lett
32	Two Flag	Two Flag	Two Flag	Lett
33			Victoria Cross	Vanskelig
34	Windsor Castle	Windsor Castle		Vanskelig

2. Driving av hesten

Det er ikke tillatt å slå eller sparke hesten, eller treffe hesten med noe som helst utstyr eller gjenstand under konkurransen. Dette inkluderer å bruke hånden eller utstyr som erstatning for pisk. Ethvert brudd på dette skal medføre at ekipasjen elimineres fra øvelsen.

Ved overdreven driving av hesten, som unødvendig hard sjenkelbruk, roping og veiving med utstyr langs siden av hesten, kan dommeren eliminere ekipasjen fra den aktuelle øvelsen.

Se for øvrig KR I § 123 – Avstraffelse og ukorrekt behandling av hest.

3. Feilfri gjennomføring av øvelsene, oppretting av feil

For å være i posisjon til å få poeng for en øvelse må den gjennomføres feilfritt. Dette innebærer at alle momentene som er beskrevet under hver enkelt øvelse, utføres riktig og i riktig rekkefølge. Hvis en rytter gjør en feil, kan han normalt ri tilbake dit feilen skjedde, rette opp og deretter fullføre sin del av øvelsen. Dersom rytteren ikke rir tilbake og retter feilen, blir han eliminert og får null poeng for øvelsen.

Noen feil kan ikke rettes opp og vil medføre eliminering. Dette kan for eksempel være hindring av konkurrent og ødeleggelse av utstyr. Dette er nærmere beskrevet under kapittel 5.

4. Avhopp og påhopp

I en del øvelser inngår at rytteren skal av og/eller på hesten. Dette er beskrevet som avhopp og påhopp. I disse tilfellene er det alltid tillatt å bruke stighbøylene for å komme seg av og på hesten.

5. Håndtering av utstyr

Det er ikke tillatt å ta noe utstyr som inngår i øvelsene i munnen. Brudd på denne regelen medfører eliminering fra den aktuelle øvelsen.

§ 641 – Lagøvelser

1. Agility Aces

Seks bøtter (stepping stones) settes ut med bunnen opp i en rett linje over senterlinjen mellom slalåmlinjene. Bruk mal eller 30 cm avstand mellom bøttene. Rytter 1 og 3 starter på startsidene og rytter 2 og 4 starter på vekslingssiden.



Rytter 1 rir mot bøttene, hopper av hesten og holder hesten kun i tøylen(e), trår på en og en bøtte i rekkefølge, etterfulgt av minst ett steg på bakken, før han hopper på hesten igjen. Rytteren rir deretter over vekslingslinjen. Det er ikke tillatt å lene seg på eller mot hesten når man går over bøttene.

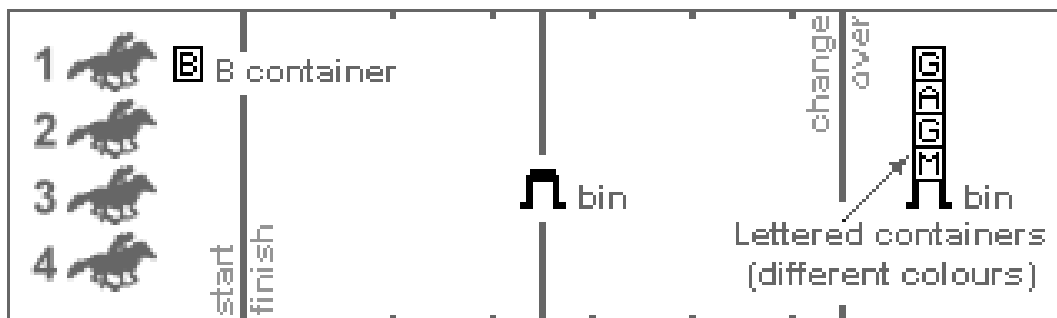
Rytter 2 gjør på samme måte, men i motsatt retning. Rytter 3 gjentar rytter 1. Rytter 4 gjentar rytter 2 og avslutter i mål.

Dersom en av rytterne eller hestene velter en bøtte, rytterens ben berører bakken mens han går over bøttene, eller rytteren ikke trår en gang på alle bøttene, må rytteren sette på plass utstyret og starte passering av bøttene fra begynnelsen igjen. Alle ryttere kan passere bøttene i valgfri retning.

2. Association Race

Det brukes fem bokser med fargene grønn, gul, blå, rød og hvit.

En tønne med bunnen opp på senterlinjen og en tønne med bunnen opp på tremetersmerket på vekslingssiden med grønn (nederst), gul, blå og rød (øverst) plassert midt på tønningen, valgfri retning. Alle fire ryttere starter på startside. Rytter 1 starter med hvit boks.



Rytter 1 rir til tønningen på senterlinjen og setter boksen på den, rir til den andre tønningen og henter neste boks, rir til senterlinjen, setter boksen opp på den første og rir deretter over mållinjen.

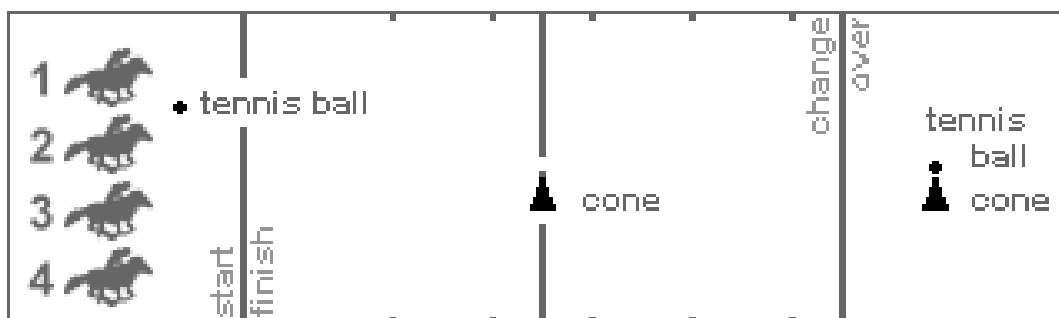
Rytter 2 rir til tønningen ved vekslingsslinjen, henter neste boks, rir til senterlinjen og setter boksen opp på de andre og rir over mållinjen.

Rytter 3 og 4 gjentar rytter 2.

I løpet av øvelsen skal boksene som allerede står på tønningen på senterlinjen, stå i rekkefølgen hvit, rød, blå, gul og grønn fra bunnen og opp. Alle boksene må settes på hverandre ved å plassere bunnen på en boks på toppen av boksen under. Det er ikke tillatt å la boksene bli liggende på siden.

3. Ball and Cone

En kjegele på senterlinjen og en kjegele med en tennisball på, på ttemetersmerket på vekslingssiden, mellom slalåmlinjene. Alle fire ryttere starter på startside. Rytter 1 starter med en tennisball.



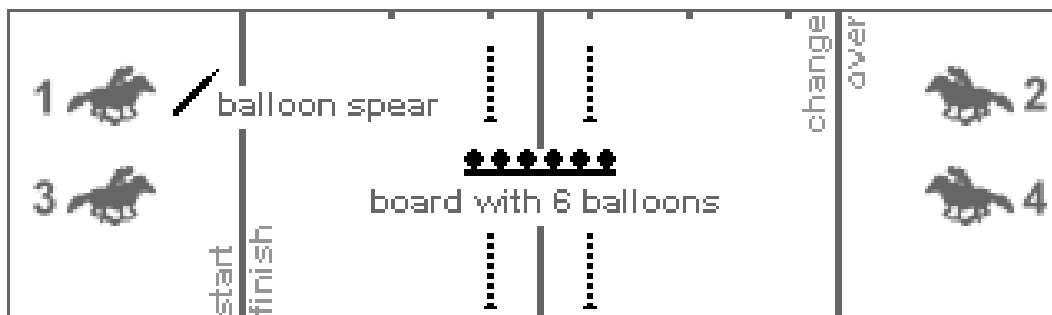
Rytter 1 rir til kjegele på senterlinjen og setter ballen på den, rir til kjegele på vekslingssiden, plukker opp ballen og rir tilbake og veksler ballen med rytter 2.

Rytter 2 rir til kjegele på vekslingssiden og setter ballen på den, rir til kjegele på senterlinjen, plukker opp ballen og rir inn for å veksle den med neste rytter.

Rytter 3 gjentar rytter 1, rytter 4 gjentar rytter 2 og avslutter med ballen i mål.

4. Bang-a-Balloon

Et ballongbrett med 6 oppblåste ballonger legges over senterlinjen mellom slalåmlinjene. 4 stolper i andre og tredje posisjon avgrensner området som er tillatt for brettet. Rytter 1 og 3 starter på startsiden og rytter 2 og 4 starter på vekslingsiden. Rytter 1 starter med ballongspydet.



Rytter 1 rir til ballongbrettet og sprekker en ballong med ballongspydet, rir til vekslingslinjen og veksler spydet med neste rytter.

Rytter 2 gjør det samme i motsatt retning. Rytter 3 gjentar rytter 1 og rytter 4 gjentar rytter 2 og avslutter med spydet i mål.

Hver rytter må sprekke minst én ballong. Rytterne kan sprekke ballongene i vilkårlig retning. Ballongene kan sprekkes med tuppen av spydet eller ved å slå spydet mot ballongen. Ballongene må sprekkes fra salen.

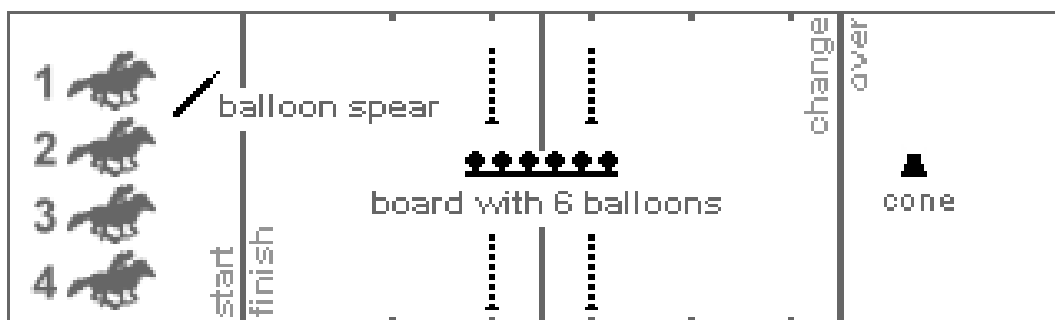
Bøyd eller brukket spiss på ballongspydet anses ikke som ødelagt utstyr. Hele ballongbrettet må bli værende i lagets linje og mellom andre og tredje slalåmstolpe. Hvis brettet kommer utenfor dette området, må det settes tilbake umiddelbart. Stolpe 2 og 3 anses som en del av utstyret i denne øvelsen og må derfor bli stående oppe.

4A. Balloon and cone - Kortbaneøvelse

Denne øvelsen har vekslinger kun på start/målsiden av banen og bør brukes i stedet for Bang-a-balloon når banen er 100 meter eller kortere.

Et ballongbrett med 6 oppblåste ballonger legges over senterlinjen mellom slalåmlinjene. 4 stolper i andre og tredje posisjon avgrenser området som er tillatt for brettet. Det settes opp en flaggkjegle på tremetersmerket på vekslingssiden.

Alle fire ryttere starter på startsidene. Rytter 1 starter med ballongspydet.



Rytter 1 rir til ballongbrettet og sprekker en ballong med ballongspydet, rir til vekslingssiden, setter fra seg spydet i kjeglen og rir i mål.

Rytter 2 rir til kjeglen og henter spydet, rir til ballongbrettet og sprekker en ballong, rir over mållinjen og veksler spydet med neste rytter.

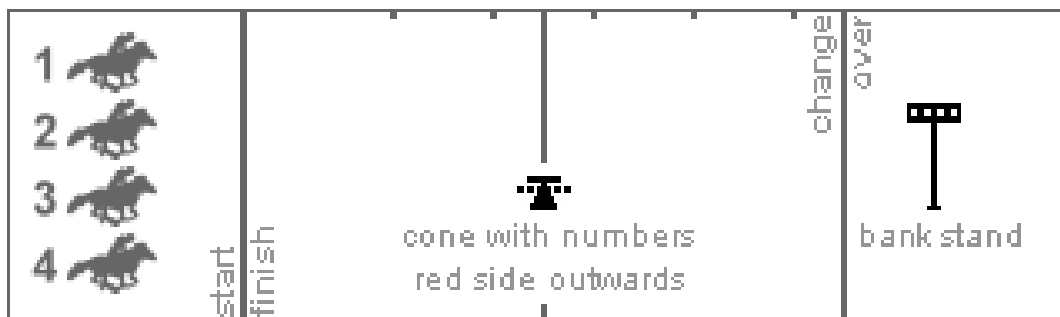
Rytter 3 gjentar rytter 1. Rytter 4 gjentar rytter 2 og avslutter med ballongspydet i mål.

Hver rytter må sprekke minst én ballong. Rytterne kan sprekke ballongene i vilkårlig retning. Ballongene kan sprekkes med tuppen av spydet eller ved å slå spydet mot ballongen. -Ballongene må sprekkes fra salen.

Bøyd eller brukket spiss på ballongspydet anses ikke som ødelagt utstyr. Hele ballongbrettet må bli værende i lagets linje og mellom andre og tredje slalåmstolpe. Hvis brettet kommer utenfor dette området, må det settes tilbake umiddelbart. Stolpe 2 og 3 anses som en del av utstyret i denne øvelsen og må derfor bli stående oppe.

5. Bank Race

En kjege med sifferholder og fire siffer settes på senterlinjen. Rød side av sifrene skal peke utover. 1-tallet henges på startlinjesiden av kjege, 0-tallene henges på de tre andre krokene. Et bankstativ settes på tremetersmerket mellom slalåmlinjene. Alle fire ryttere starter på startside.



Rytter 1 rir til kjege, tar med seg et siffer, rir til stativet, henger det opp på kroken med svart side fram og rir tilbake over mållinjen. Rytter 2, 3 og 4 gjennomfører på samme måte.

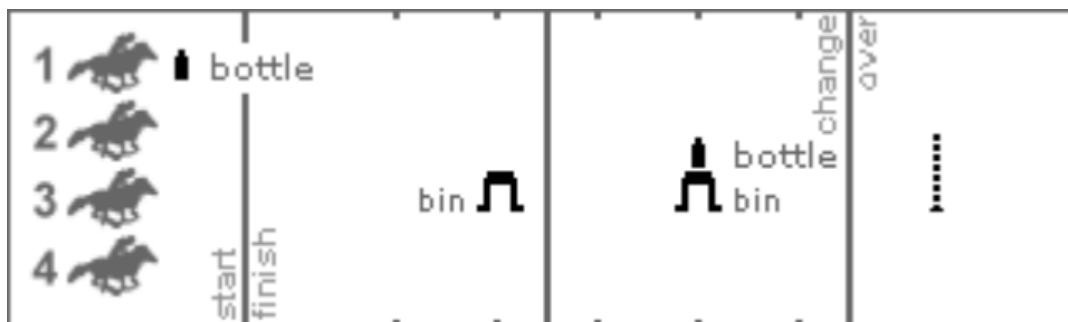
Rytterne må plassere sifferet de har tatt med fra kjege mens de er i salen (§ 651.3 gjelder ikke ved bankstativet i denne øvelsen). Siffer som allerede henger på stativet og faller av, kan settes på igjen fra bakken av rytteren.

Rytterne kan kun plukke sifre fra sifferholderen når denne sitter på kjege og kjege står på bakken. Dersom en rytter tar med seg hele sifferholderen (ringen) fra kjege under et forsøk på å plukke av et siffer, må ringen med siffer settes tilbake på kjege før sifferet kan tas av ringen.

Sifrene kan plukkes opp i vilkårlig rekkefølge, men må henges på stativet i korrekt posisjon slik at det står 1, 0, 0, 0 fra venstre mot høyre, med svart skrift fram. Under hele øvelsen skal siffer som henger på kjege ha rød side ut.

6. Bottle Exchange

En tønne med bunnen opp på andre stolperad og en tønne på med bunnen opp på fjerde stolperad med en flaske midt på tønnen. En slalåmstolpe på tremetersmerket. Utstyret plasseres mellom slalåmlinjene. Alle fire ryttere starter på startsidene. Rytter 1 starter med en flaske.



Rytter 1 rir til første tønne og setter flasken på den. Rir deretter til andre tønne, tar med seg flasken, rir rundt stolpen på tremetersmerket, rir tilbake til andre tønne og setter flasken tilbake på den. Rir til første tønne, tar med flasken, rir inn og veksler flasken med neste rytter.

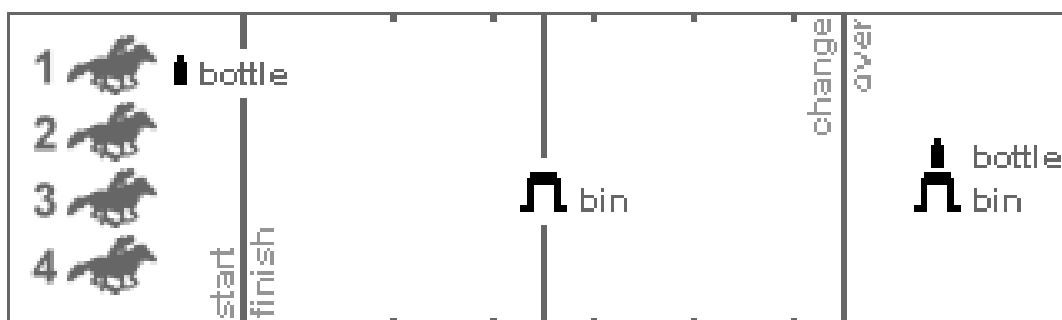
Rytter 2 og 3 gjentar handlingene til rytter 1.

Rytter 4 gjentar handlingene til de andre og avslutter med flasken i mål.

Flaskene må stå oppreist på tønnene gjennom hele øvelsen. Stolpen på tremetersmerket er en del av utstyret i denne øvelsen og må stå oppreist.

7. Bottle Shuttle

En tønne med bunnen opp på senterlinjen og en tønne med bunnen opp på tremetersmerket med en flaske midt på tønnen. Tønnene plasseres mellom slalåmlinjene. Alle fire ryttere starter på startsidene. Rytter 1 starter med en flaske.



Rytter 1 rir til tønnen på senterlinjen, setter flasken på den, rir til tønnen på vekslingssiden, tar med seg flasken og rir over mållinjen og veksler den med neste rytter.

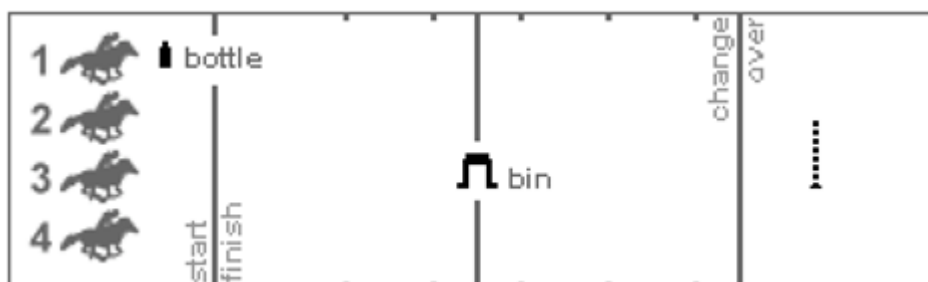
Rytter 2 rir til tønnen på vekslingssiden, plasserer flasken på den, rir til tønnen på senterlinjen, tar med seg flasken, rir i mål og veksler med neste rytter.

Rytter 3 gjentar rytter 1 og rytter 4 gjentar rytter 2 og avslutter med flasken i mål.

Flaskene må stå oppreist på tønnene gjennom hele øvelsen.

8. Bottle Swap

En tønne med bunnen opp på senterlinjen og en slalåmstolpe på tremetersmerket. Utstyret plasseres mellom slalåmlinjene. Alle rytterne starter på startside. Rytter 1 starter med en flaske.



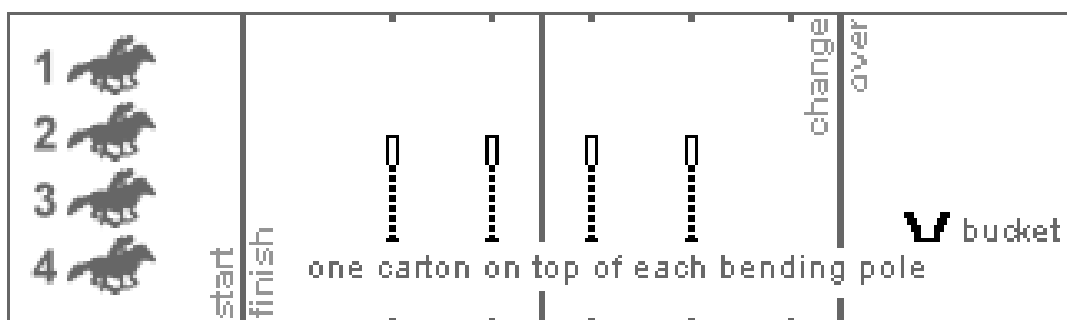
Rytter 1 rir til tønnen og setter flasken på den, rir deretter rundt stolpen på tremetersmerket og tilbake til tønnen, tar med seg flasken, rir inn og veksler med neste rytter.

Rytter 2 og 3 gjentar rytter 1. Rytter 4 gjentar de andre og avslutter med flasken i mål.

Flasken må stå oppreist på tønnen gjennom hele øvelsen. Stolpen på tremetersmerket er en del av utstyret i denne øvelsen og må stå oppreist.”

9. Carton Race

4 slalåmstolper i de første fire posisjonene med en carton (avskåret plastflaske) på hver stolpe. En bøtte på tremetersmerket, i slalåmlinjen. Alle fire ryttere starter på startsidene.



Rytter 1 plukker med seg en carton fra fritt valgt stolpe, rir over vekslingslinjen, legger cartonnet i bøtten og rir tilbake over mållinjen.

Rytter 2, 3 og 4 gjentar rytter 1.

Stolper som faller, må settes opp igjen, dersom dommeren ikke tillater at stolper som faller ned, kan bli liggende. I så fall skal dette opplyses om i ryttermeldingen eller på briefingen.

10. Flag Fliers

En flaggkjegle på senterlinjen med fire flagg og en flaggkjegle på tremetersmerket på vekslingssiden, mellom slåmlinjene. Alle fire ryttere starter på startside. Rytter 1 starter med et flagg.



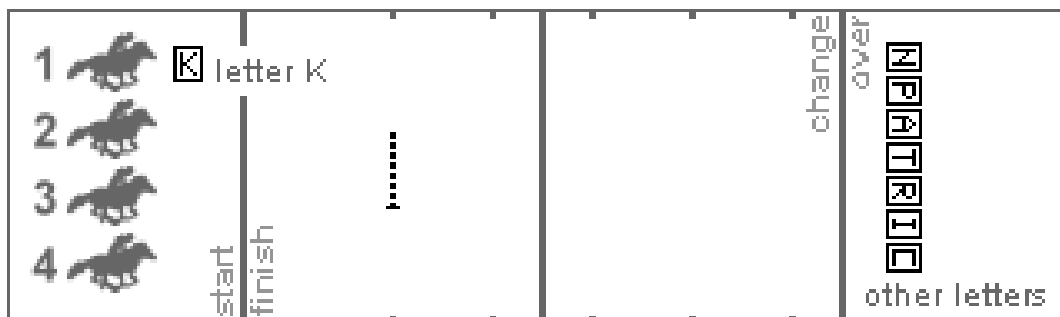
Rytter 1 rir til vekslingssiden og setter flagget i kjeglen der, rir tilbake og tar med et flagg fra kjeglen på senterlinjen, rir over mållinjen og veksler flagget med neste rytter.

Rytter 2 og 3 gjentar rytter 1. Rytter 4 gjentar de andre og avslutter med flagget i mål.

Dersom en flaggkjegle velter, må rytteren sette den tilbake på merket med riktig antall flagg i. Rytteren kan deretter fortsette med valgfritt flagg, ikke nødvendigvis det han startet med.

11. Founders Race

En slalåmstolpe i første posisjon og 7 bokstaver på tremetersmerket på vekslingssiden, mellom slalåmlinjene. Bokstavene skal ligge synlige og i rekkefølge NPATRIC fra venstre. Alle fire ryttere starter på startside. Rytter 1 starter med bokstaven K.



Rytter 1 rir til stolpen og slipper ned bokstaven, rir til vekslingssiden, hopper av hesten og plukker opp neste bokstav, hopper på igjen, rir tilbake til stolpen og slipper ned neste bokstav, rir tilbake til vekslingssiden, hopper av og plukker opp neste bokstav, hopper på igjen og rir over mållinjen og veksler med neste rytter.

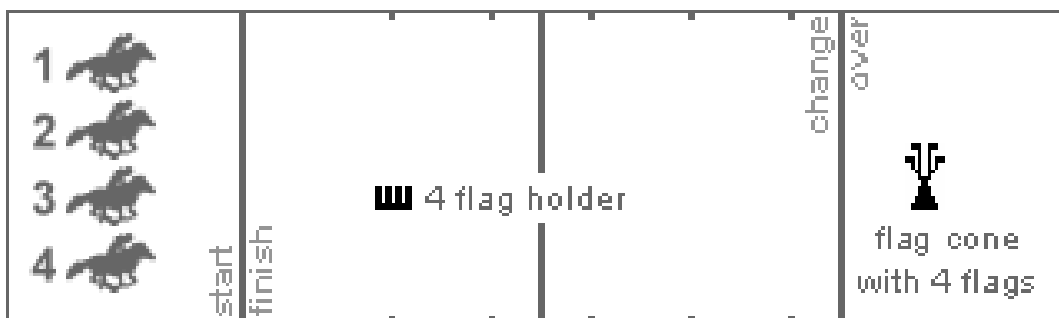
Rytter 2 og 3 gjentar rytter 1.

Rytter 4 rir til stolpen og slipper ned bokstaven, rir til vekslingssiden, hopper av hesten og plukker opp siste bokstav, hopper på igjen, rir tilbake til stolpen, slipper ned bokstaven og rir deretter i mål.

Bokstavene må stå riktig vei og i rekkefølgen K, C, I, R, T, A, P, N fra bunnen hele tiden. Bokstavene kan ikke stå opp ned. Til slutt skal det kunne leses NPATRICK fra toppen og ned.

12. Four Flag

En Four Flag-holder på linje med første stolperad og en flaggkjegle med fire flagg på tremetersmerket, mellom slåmlinjene. Flaggene skal ha hvit, gul, rød og blå farge. Alle fire ryttere starter på startside.



Rytter 1 rir til flaggkjeglen, tar med seg et flagg, rir tilbake til flaggholderen og setter flagget i holderen med samme farge og rir over mållinjen.

Rytter 2, 3 og 4 gjentar rytter 1.

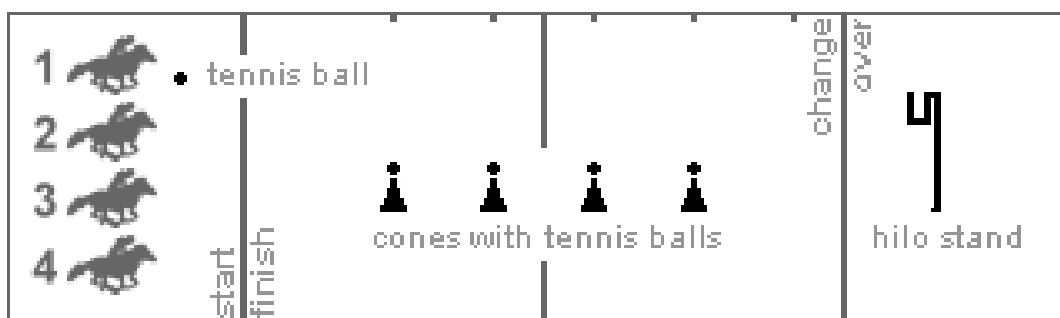
Flagg kan bli hentet i fritt valgt rekkefølge.

Rytteren må være i salen når han setter flagget i holderen (§ 651.3 gjelder ikke denne øvelsen), men dersom flaggholderen velter, kan alle flaggene som allerede er satt i holderen, settes inn på nytt fra bakken eller fra salen av aktiv rytter, inkludert rytterens eget, forutsatt at det allerede stod i holderen da den veltet. Det må hele tiden være samsvar mellom fargen på holder og flagg.

Under hele øvelsen skal hvit sylinder på flaggkjeglen peke i retning start.

13. HiLo

Fire kjebler med tennisball på toppen i de første fire posisjonene og et HiLo-stativ på tremetersmerket på vekslingssiden, mellom slalåmlinjene. Alle fire ryttere starter på startsidene. Rytter 1 starter med en tennisball.



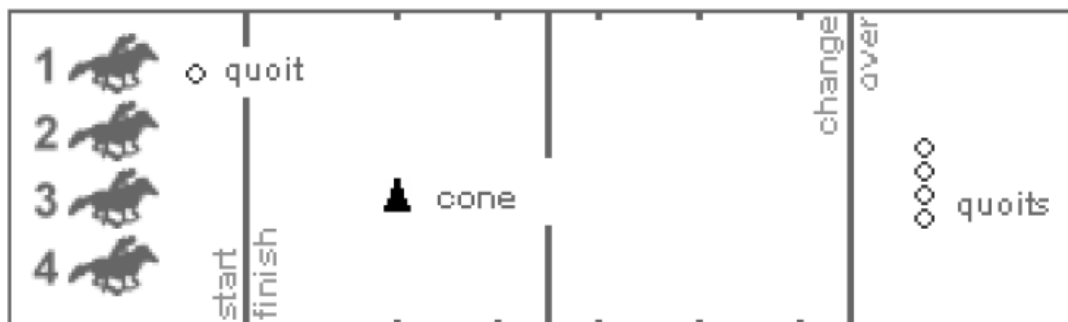
Rytter 1 rir til HiLo-stativet og legger tennisballen i nettet, rir tilbake og plukker opp en fritt valgt tennisball fra en av kjeplene og veksler ballen med neste rytter.

Rytter 2 og 3 gjentar rytter 1. Rytter 4 gjentar de andre og avslutter med tennisballen i mål.

Dersom tennisballen ikke treffer nettet, kan rytteren gå av hesten for å plukke opp ballen, men ballen må legges i nettet fra salen (§ 651.3 gjelder ikke for denne øvelsen). Dersom stativet velter og tennisballene faller ut, kan de ballene som allerede har vært i nettet, legges i igjen fra bakken.

14. Hoopla

En kjegele på linje med første stolperad og fire gummiringer på tremetersmerket på vekslingssiden liggende flatt på bakken uten å berøre hverandre, mellom slalåmlinjene. Alle fire ryttere starter på startside. Rytter 1 starter med en ring.



Rytter 1 rir til kjegele, legger ringen på kjegele, rir til vekslingssiden, plukker opp en ring og rir tilbake for å veksle den med neste rytter.

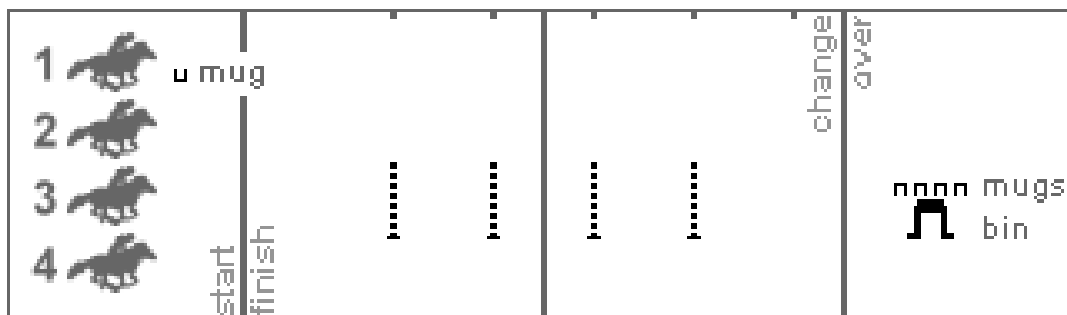
Rytter 2 og 3 gjør det samme som rytter 1.

Rytter 4 gjentar de andre, men plasserer den siste ringen på kjegele før hun rir i mål. Dersom en ring kommer over vekslingslinje og inn på konkurransebanen, må rytteren som plukker den opp, krysse vekslingslinje før eller etter at ringen er plukket opp.

Ringer må plasseres på kjegele slik at toppen av kjegele er synlig over ringene.

15. Hug-a-Mug

Fire slalåmstolper i de første fire posisjonene og en tønne med bunnen opp med fire kopper med bunnen opp på tremetersmerket på vekslingsiden, i slalåmlinjen. Koppene settes ut i et kvadrat, parallelt med vekslingslinjen. Alle fire ryttere starter på startsidene. Rytter 1 starter med en kopp.



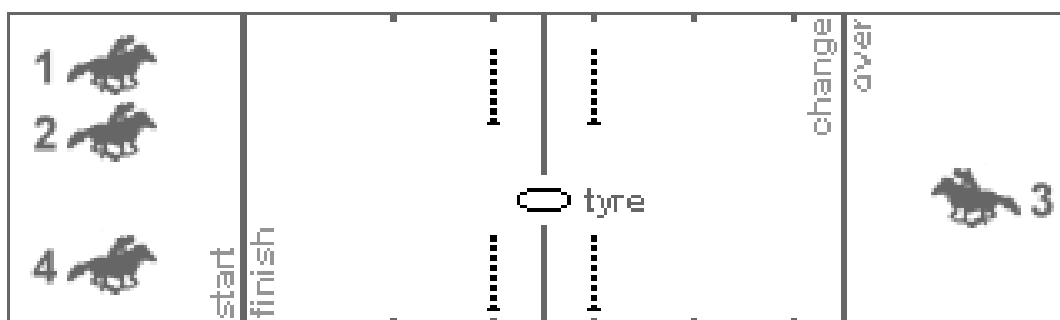
Rytter 1 rir fram og setter koppen på en av stolpene, rir til tønne og plukker en kopp derfra, rir tilbake og veksler koppen med neste rytter.

Rytter 2 og 3 gjentar rytter 1. Rytter 4 gjentar de andre og avslutter med koppen i mål.

Det må være gjort et forsøk på å sette koppen på stolpen fra salen. Stolper som velter, må settes opp igjen på merket. Hvis kopper velter eller faller av tønne, må de settes opp igjen og på hodet på tønne. Dersom tønne velter, må rytteren sette den opp igjen på merket og med riktig antall kopper på.

16. Hula Hoop

Et dekk på senterlinjen mellom stolpelinjene. Fire stolper i posisjon 2 og 3 avgrensner området som dekket må være innenfor. Rytter 1, 2 og 4 starter på startside. Rytter 3 starter på vekslingssiden.



Rytter 1 og 2 rir mot dekket, rytter 1 hopper av hesten og går gjennom dekket mens rytter 2 leier hesten i tøylene, rytter 1 hopper på igjen og begge rir over vekslingslinjen.

Rytter 2 og 3 rir mot dekket, rytter 2 hopper av og går gjennom dekket mens rytter 3 leier hesten i tøylene, rytter 2 hopper på igjen og begge rir over mållinjen.

Rytter 3 og 4 rir mot dekket, rytter 3 hopper av og går gjennom dekket mens rytter 4 leier hesten i tøylene, rytter 3 hopper på igjen og begge rir over vekslingslinjen.

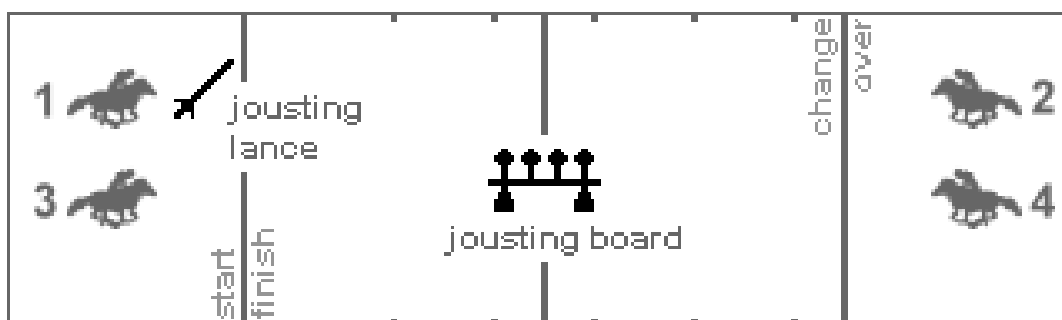
Rytter 4 og 1 rir mot dekket, rytter 4 hopper av og går gjennom dekket mens rytter 1 leier hesten i tøylene, rytter 4 hopper på igjen og begge rir over mållinjen.

Det er tillatt for rytteren som leier den andre hesten, å holde denne allerede før start- eller vekslingslinjen er krysset.

Hele dekket må være i lagets linje og innenfor stolpe to og tre gjennom hele øvelsen. Dersom dekket kommer utenfor, må det legges tilbake umiddelbart, på hvilken som helst måte, av rytteren som sist var i kontakt med dekket. Stolpe to og tre er derfor en del av utstyret og må stå oppe gjennom hele øvelsen.

17. Jousting

Et joustingbrett på to store kjebler over senterlinjen, mellom slalåmlinjene. Rytter 1 og 3 starter på startsidene, og rytter 2 og 4 starter på vekslingssiden. Rytter 1 starter med en lanser.



Rytter 1 rir til joustingbrettet og slår ned en av blinkene med tuppen av lanser, rir til vekslingssiden og veksler lanser til neste rytter med håndtaket.

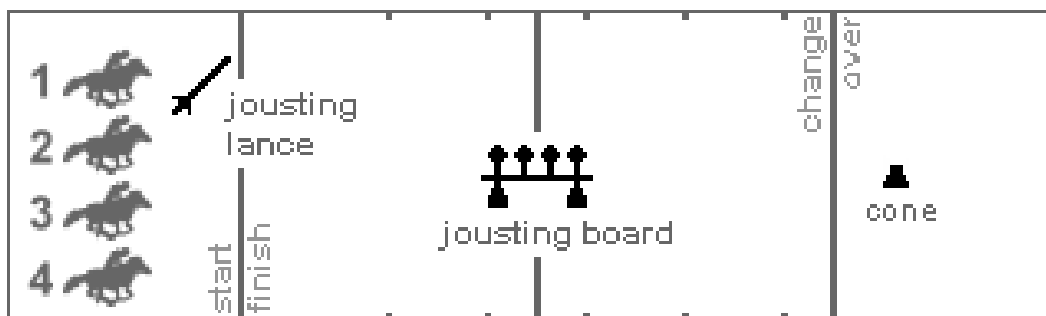
Rytter 2 gjentar rytter 1, i motsatt rekkefølge. Rytter 3 gjentar rytter 1 og rytter 4 gjentar rytter 2 og avslutter med lanser i mål.

Blinkene må slås ned med tuppen av lanser, ikke sideveis. De kan slås ned fra fritt valgt side. Lanser må holdes i håndtaket når blinkene slås ned, når start/mål/vekslingslinjen krysses, og ved veksling. Ryttere som slår ned mer enn én blink, må sette den (de) ekstra blink(ene) opp igjen.

17A. Joust and cone - Kortbaneøvelse

Denne øvelsen har vekslinger kun på start/målsiden av banen og bør gjennomføres i stedet for 17. Jousting når banen er 100 meter eller kortere. Alle fire ryttere starter på startsidene.

Et joustingbrett på to store kjepler over senterlinjen, mellom slalåmlinjene. Det settes opp en stor flaggkjegele på tremetersmerket på vekslingssiden av banen. Rytter 1 starter med lansens.



Rytter 1 rir til joustingbrettet og slår ned en av blinkene med tuppen av lansens, rir over vekslingslinjen, setter fra seg lansens i kjegelet og rir i mål.

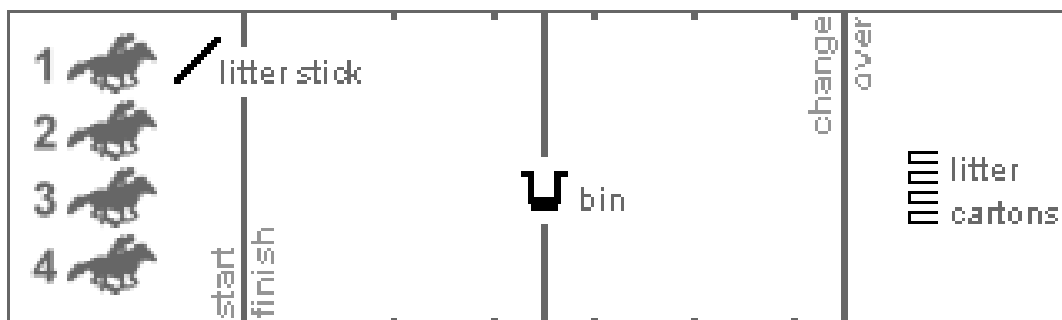
Rytter 2 rir over vekslingslinjen, henter lansens, rir til joustingbrettet og slår ned en av blinkene, rir over mållinjen og veksler lansens med neste rytter.

Rytter 3 gjentar rytter 1. Rytter 4 gjentar rytter 2 og avslutter med lansens i mål.

Blinkene må slås ned med tuppen av lansens, ikke sideveis. De kan slås ned fra fritt valgt side. Lansens må holdes i håndtaket når blinkene slås ned, når start/mål/vekslingslinjen krysses, og ved veksling. Ryttere som slår ned mer enn én blink, må sette den (de) ekstra blink(ene) opp igjen.

18. Litter Lifters

En tønne på senterlinjen og fire cartons (avskårne plastflasker) tett inntil hverandre på tremetersmerket på vekslingssiden, mellom slalåmlinjene. Cartonene skal ligge flatt på bakken, 90 grader på vekslingslinjen og med åpningen bort fra start/mållinjen. Alle fire ryttere starter på startsidene. Rytter 1 starter med en søppelpinne.



Rytter 1 rir til vekslingssiden og plukker opp et carton med pinnen mens han sitter i salen, rir tilbake og slipper det i tønne, rir over mållinjen og veksler søppelpinnen med neste rytter.

Rytter 2 og 3 gjentar rytter 1. Rytter 4 gjentar de andre og avslutter med søppelpinnen i mål.

Cartons kan bare berøres med hånden når

- 1) det har blitt stukket av søppelpinnen og rytteren må løsne det, men det må deretter slippes i tønne fra søppelpinnen.
- 2) tønne har veltet, og rytteren kan legge cartons som har falt ut tilbake i tønne, eller
- 3) cartons har blitt tråkket flatt, og rytteren hopper av, utbedrer det, legger det tilbake, går i salen igjen og plukker det på normal måte.

Cartons som har blitt stukket eller tråkket flatt, anses ikke som ødelagt utstyr i henhold til § 651.7.

Cartons som slippes på utsiden av tønne, må plukkes opp igjen og slippes i tønne med søppelpinnen, enten fra salen eller fra bakken.

19 Litter Scoop

En tønne på senterlinjen, to cartons inntil hverandre på linje med stolpe 1 og to cartons inntil hverandre på linje med stolpe 4. Utstyret plasseres mellom slalåmlinjene. Cartonene skal ligge flatt på bakken og med den åpne enden vekk fra senterlinjen. Rytter 1 starter med en søppelpinne.



Rytter 1 rir til første stolperad og plukker opp en carton med pinnen, rir til senterlinjen og slipper cartonnet i tønne, rir over vekslingslinjen og veksler søppelpinnen med neste rytter.

Rytter 2 rir til fjerde stolperad og plukker opp en carton med pinnen, rir til senterlinjen og slipper cartonnet i tønne, rir over vekslingslinjen og veksler søppelpinnen med neste rytter.

Rytter 3 gjentar rytter 1. Rytter 4 gjentar rytter 2 og avslutter med søppelpinnen i mål.

Cartons kan bare berøres med hånden når

- 1) det har blitt stukket av søppelpinnen og rytteren må løsne det, men det må deretter slippes i tønne fra søppelpinnen,
- 2) tønne har veltet, og rytteren kan legge cartons som har falt ut tilbake i tønne, eller
- 3) cartons har blitt tråkket flatt, og rytteren hopper av, utbedrer det, legger det tilbake, går i salen igjen og plukker det på normal måte.

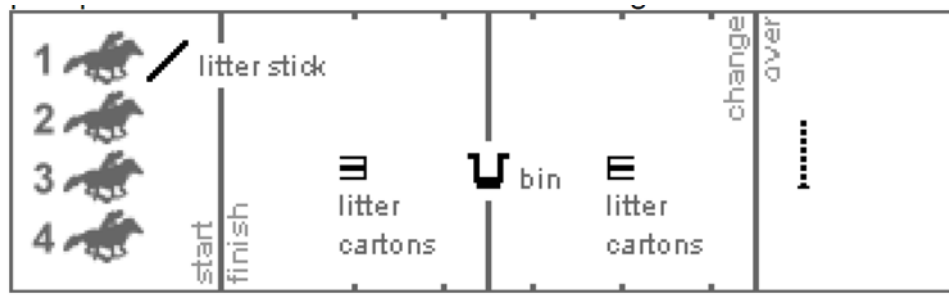
Cartons som har blitt stukket eller tråkket flatt, anses ikke som ødelagt utstyr i henhold til § 651.7.

Cartons som slippes på utsiden av tønne, må plukkes opp igjen og slippes i tønne med søppelpinnen, enten fra salen eller bakken.

19 A Litter Scoop - Kortbaneversjon

Denne øvelsen har vekslinger kun på start/målsiden av banen og bør gjennomføres i stedet for 19 Litter Scoop når banen er 100 meter eller kortere. Alle fire ryttere starter på startsidan.

En tønne på senterlinjen, to cartons inntil hverandre på linje med stolpe 1 og to cartons inntil hverandre på linje med stolpe 4. En stolpe på tremetersmerket. Utstyret plasseres mellom slalåmlinjene. Cartonene skal ligge flatt på bakken og med den åpne enden vekk fra senterlinjen. Rytter 1 starter med en søppelpinne.



Rytter 1 rir til første stolperad og plukker opp en carton med pinnen, rir til senterlinjen og slipper cartonnet i tønne, rir deretter rundt stolpen på tremetersmerket og tilbake til start og veksler søppelpinnen med neste rytter.

Rytter 2 rir til enden av banen og runder stolpen på tremetersmerket, rir deretter til fjerde stolperad og plukker opp en carton med pinnen, rir til senterlinjen og slipper cartonnet i tønne, rir deretter til start og veksler søppelpinnen med neste rytter.

Rytter 3 gjentar rytter 1. Rytter 4 gjentar rytter 2 og avslutter med søppelpinnen i mål.

Cartons kan bare berøres med hånden i følgende tilfeller:

når det har blitt stukket av søppelpinnen og rytteren må løsne det, men må deretter slippes i tønne fra søppelpinnen;

når tønne har veltet, og rytteren kan legge cartons som har falt ut tilbake i tønne;

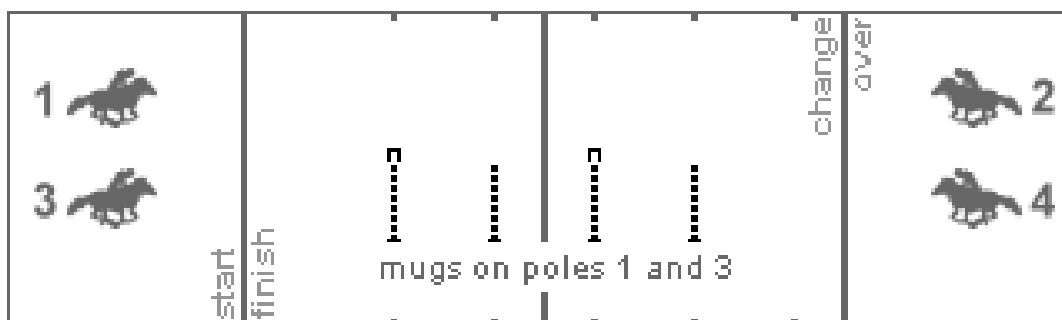
når cartons har blitt tråkket flatt, og rytteren hopper av, utbedrer det, legger det tilbake, går i salen igjen og plukker det på normal måte.

Cartons som har blitt stukket eller tråkket flatt, anses ikke som ødelagt utstyr i henhold til § 651.7.

Cartons som slippes på utsiden av tønne, må plukkes opp igjen og slippes i tønne med søppelpinnen, enten fra salen eller fra bakken.

20. Mug Shuffle

Fire slalåmstolper i de første fire posisjonene med en kopp på stolpe 1 og 3. Rytter 1 og 3 starter på startside og rytter 2 og 4 starter på vekslingssiden.



Rytter 1 rir til stolpe 1, tar med seg koppen og flytter den til stolpe 2, tar med seg koppen fra stolpe 3 og flytter den til stolpe 4 og rir deretter over vekslingslinjen.

Rytter 2 rir til stolpe 4, tar med seg koppen og flytter den til stolpe 3, tar med seg koppen fra stolpe 2 og flytter den til stolpe 1 og rir deretter over mållinjen.

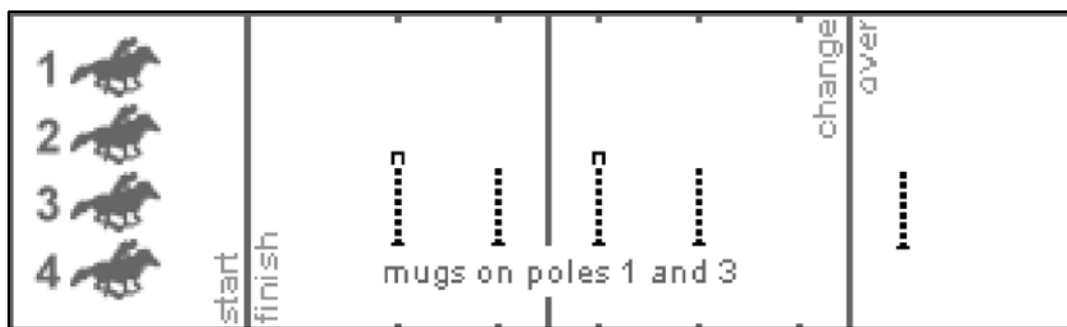
Rytter 3 gjentar rytter 1, og rytter 4 gjentar rytter 2.

Stolper som velter, må settes opp igjen på merket, og kopper som faller av, må settes opp igjen på riktig stolpe før rytteren fortsetter. Rytteren må gjøre et forsøk på å plukke en kopp fra en stolpe eller sette en kopp på en stolpe fra salen før feilen kan rettes fra bakken.

20A Mug Shuffle - Kortbaneversjon

Denne øvelsen har vekslinger kun på start/målsiden av banen og bør gjennomføres i stedet for 20. Mug Shuffle når banen er 100 meter eller kortere. Alle fire ryttere starter på startside.

Fire slalåmstolper i de første fire posisjonene med en kopp på stolpe 1 og 3. En stolpe på tremetersmerket på linje med slalåmstolpene.



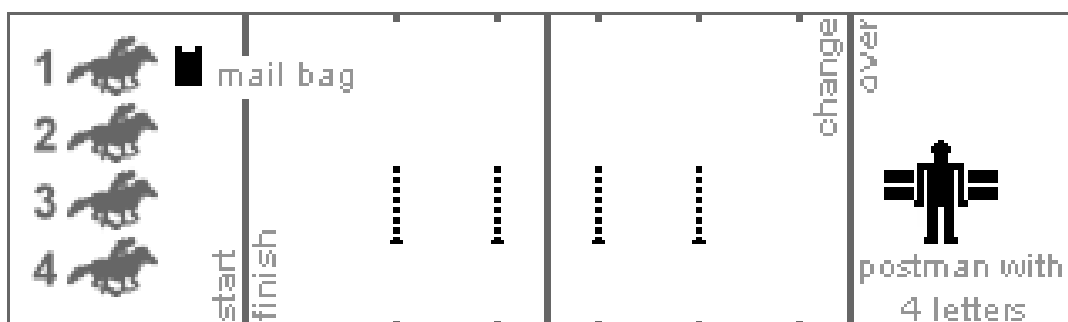
Rytter 1 rir til stolpe 1, tar med seg koppen og flytter den til stolpe 2, tar med seg koppen fra stolpe 3 og flytter den til stolpe 4 og rir deretter over vekslingslinjen og runder stolpen på tremetersmerket. Rytter 1 rir deretter til stolpe 4, tar med seg koppen og flytter den til stolpe 3, tar med seg koppen fra stolpe 2 og flytter den til stolpe 1 og rir deretter over mållinjen.

Rytter 2, 3 og 4 gjentar rytter 1.

Stolper som velter, må settes opp igjen på merket, og kopper som faller av, må settes opp igjen på riktig stolpe før rytteren fortsetter. Dette gjelder også stolpen på tremetersmerket. Rytteren må gjøre et forsøk på å plukke en kopp fra en stolpe eller sette en kopp på en stolpe fra salen før feilen kan rettes fra bakken.

21. Pony Express

Postmann med fire brev bak vekslingslinjen, i slalåmlinjen. Postmannen må bruke sikkerhetsgodkjent ridehjelm. Alle fire ryttere starter på startsiden. Rytter 1 starter med en postsekk.



Rytter 1 rir slalåm med postsekken mellom stolpene til vekslingssiden, henter et brev fra postmannen og legger det i sekken, rir slalåm tilbake og veksler postsekken med neste rytter.

Rytter 2 og 3 gjentar rytter 1. Rytter 4 gjentar de andre og rir i mål med postsekken.

Brevene må hentes i rekkefølgen 1) rød, 2) blå, 3) gul og 4) grønn. Åpningen på postsekken må ikke rulles ned. Både rytteren, hesten og postmannen må være bak vekslingslinjen når rytteren mottar brevet fra postmannen. Postmannen kan holde hesten mens rytteren legger brevet i sekken. Postmannen kan også plukke opp et brev eller postsekken hvis rytteren mister dem, men bare bak vekslingslinjen.

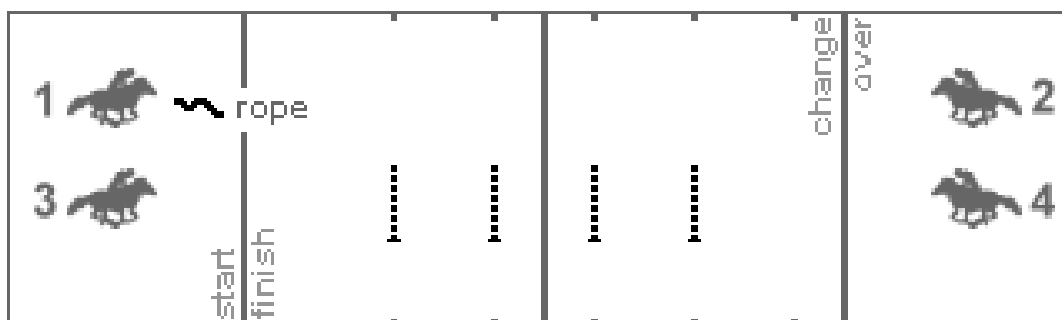
Postmannen må være bak vekslingslinjen hele tiden. Dersom postmannen blir skjøvet over vekslingslinjen og inn på konkurransebanen, må rytteren bli værende bak vekslingslinjen eller komme tilbake bak vekslingslinjen til postmannen og brevene er tilbake bak vekslingslinjen.

Postmannen kan ikke legge brevet i postsekken for rytteren. Rytteren må legge brevet i sekken og holde sekken i hånden før han krysser mållinjen. Sekken kan kun holdes i én hånd under veksling.

Normalt er femte rytter på et lag postmann, men dersom et lag kun har fire ryttere, kan en annen person være postmann.

22. Pony Pairs

Fire slalåmstolper i de første fire posisjonene. Rytter 1 og 3 starter på startside og rytter 2 og 4 starter på vekslingssiden. Rytter 1 starter med et tau.



Rytter 1 holder tauet og rir slalåm mellom stolpene over til vekslingssiden og krysser vekslingslinjen. Rytter 2 tar tak i enden av tauet, hvorpå rytter 1 og 2 krysser vekslingslinjen og rir slalåm sammen mellom stolpene og krysser mållinjen mens de hele veien holder tak i tauet.

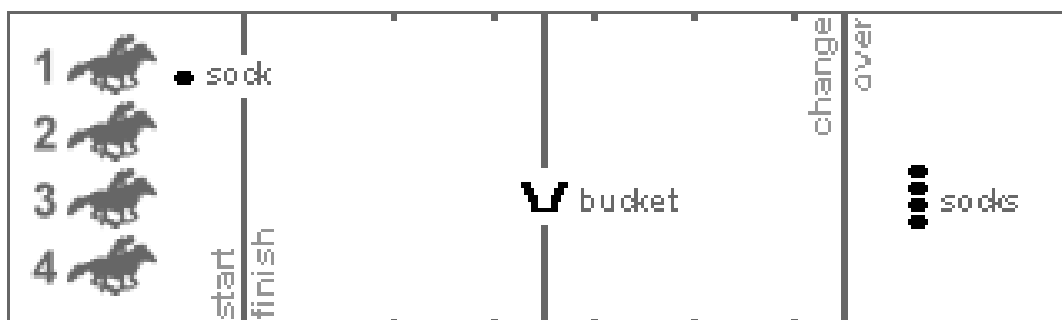
Rytter 3 tar plassen til rytter 1, og rytter 2 og 3 holder tauet sammen, hvorpå de krysser startlinjen, rir slalåm mellom stolpene og krysser vekslingslinjen mens de hele veien holder tak i tauet.

Rytter 4 tar plassen til rytter 2, og rytter 3 og 4 holder tauet sammen, hvorpå de krysser vekslingslinjen og rir slalåm med tauet mellom stolpene og krysser mållinjen mens de hele veien holder tak i tauet.

Rytterne må ta tak og holde tauet sammen før de krysser startlinje og vekslingslinje, og hele veien mens de rir slalåm sammen over banen. Dersom en rytter mister tauet, må paret tilbake der de slapp før de kan fortsette. Tauet kan ikke på noe tidspunkt under øvelsen holdes i løkke rundt hånden, og rytterne kan ikke holde hverandre i hendene eller fingrene. Rytterne må passere på samme side av stolpene.

23. Socks and Buckets

En bøtte på senterlinjen og fire sokker på tremetersmerket på vekslingssiden, mellom slalåmlinjene. Alle fire ryttere starter på startsidene. Rytter 1 starter med en sokk.



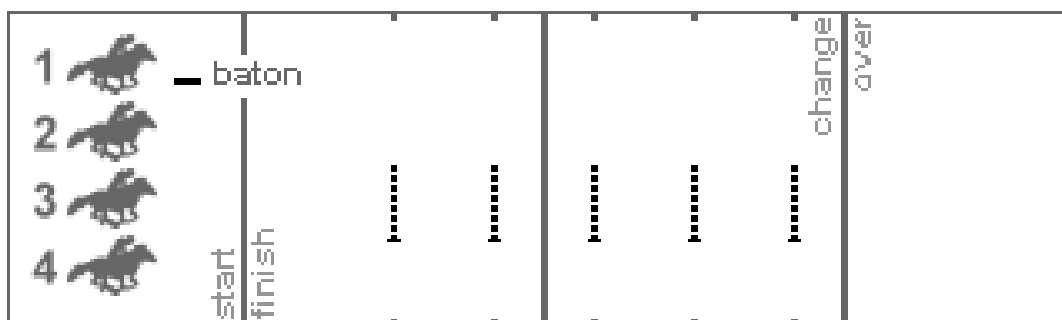
Rytter 1 rir til bøtten og slipper sokken i den, rir til vekslingssiden, hopper av og plukker opp en sokk, hopper på igjen og rir ned og veksler sokken med neste rytter.

Rytter 2 og 3 gjentar rytter 1.

Rytter 4 gjentar de andre og slipper siste sokken i bøtten før han rir i mål.

24. Speed Weavers

Fem slalåmstolper i standard posisjoner. Alle fire ryttere starter på startside. Rytter 1 starter med en vekslingspinne.



Rytter 1 rir slalåm mellom stolpene, vender rundt femte stolpe og rir slalåm tilbake og veksler vekslingspinnen med neste rytter.

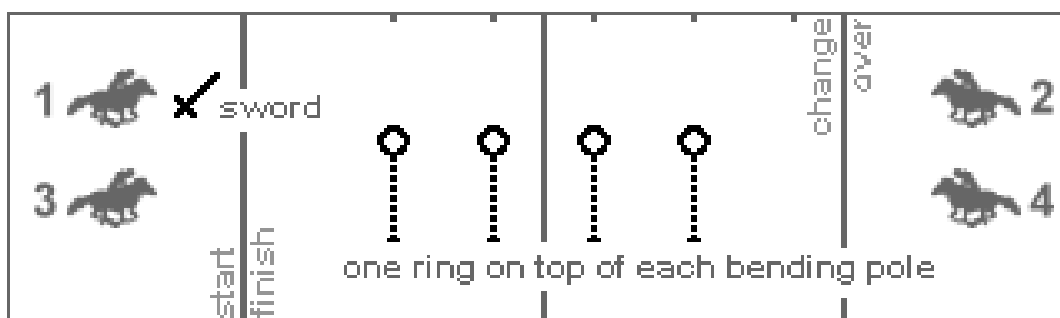
Rytter 2 og 3 gjentar rytter 1. Rytter 4 gjentar de andre og avslutter med vekslingspinnen i mål.

|

|

25. Sword Lancers

Fire slalåmstolper i de første fire posisjonene med en sverdring festet med strikk til hver stolpe. Ringene skal vende mot senterlinjen. Rytter 1 og 3 starter på startsidene og rytter 2 og 4 starter på vekslingssiden. Rytter 1 starter med et sverd.



Rytter 1 holder sverdet i håndtaket og «lanser» (dvs. plukker opp med bladet på sverdet) en ring, rir over vekslingslinjen og veksler sverdet til neste rytter.

Rytter 2 gjør det samme som rytter 1, men i motsatt retning, rir over mållinjen og veksler sverdet med neste rytter. Rytter 3 gjentar rytter 1, og rytter 4 gjentar rytter 2 og avslutter med sverdet og sverdringene i mål.

Alle vekslinger må gjøres hånd til hånd med håndtaket på sverdet.

Dersom en ring faller på bakken, kan rytteren plukke den opp igjen ved å holde ringene og sverdet hvordan han vil, fra salen eller fra bakken.

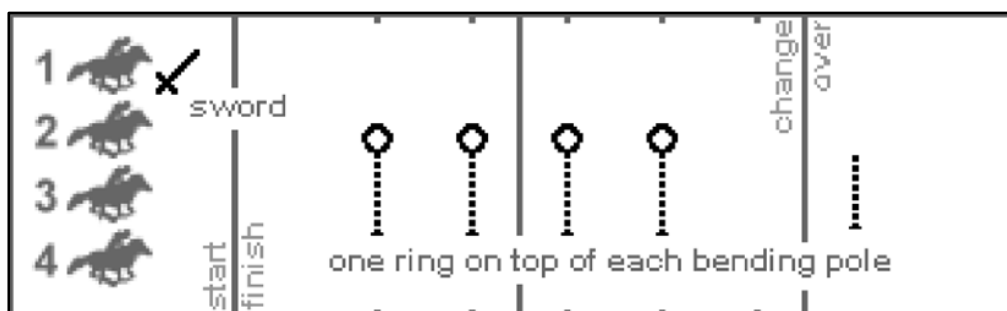
Rytteren må være i salen når mållinjen eller vekslingslinjen krysses, mens sverdet holdes i håndtaket og med ringene fritt hengende på sverdets blad, uten at ringene berøres av hånden. Dersom dette ikke er tilfellet, kan rytteren ri tilbake og krysse mållinjen på nytt. Brudd på dette medfører eliminering.

Stolpene kan falle overende i denne øvelsen.

25A Sword Lancers - Kortbaneversjon

Denne øvelsen har vekslinger kun på start/målsiden av banen og bør gjennomføres i stedet for 25 Sword Lancers når banen er 100 meter eller kortere. Alle fire ryttere starter på startside.

Fire slalåmstolper i de første fire posisjonene med en sverdring festet med strikk til hver stolpe. Ringene skal vende mot senterlinjen. En stolpe på tremetersmerket på linje med slalåmstolpene. Rytter 1 starter med et sverd.



Rytter 1 holder sverdet i håndtaket og «lanser» (dvs. plukker opp med bladet på sverdet) en ring, rir over vekslingslinjen, runder stolpen på tremetersmerket, og rir tilbake til start og veksler sverdet til neste rytter.

Rytter 2 rir til vekslingssiden og runder stolpen på tremetersmerket, «lanser» deretter en ring på vei tilbake og veksler sverdet med neste rytter.

Rytter 3 gjentar rytter 1, og rytter 4 gjentar rytter 2 og avslutter med sverdet og sverdringene i mål.

Alle vekslinger må gjøres hånd til hånd med håndtaket på sverdet.

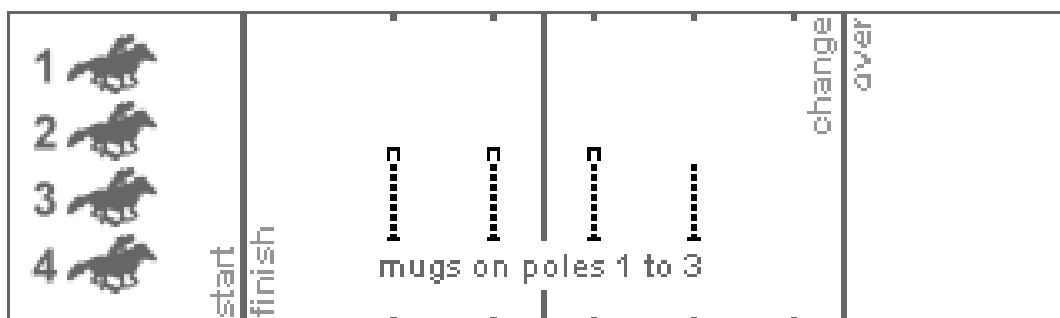
Dersom en ring faller på bakken, kan rytteren plukke den opp igjen ved å holde ringene og sverdet hvordan han vil, fra salen eller fra bakken.

Rytteren må være i salen når mållinjen eller vekslingslinjen krysses, mens sverdet holdes i håndtaket og med ringene fritt hengende på sverdets blad, uten at ringene berøres av hånden. Dersom dette ikke er tilfellet, kan rytteren ri tilbake og krysse vekslings- eller mållinjen på nytt. Brudd på dette medfører eliminering.

Stolpene i konkurranseområdet kan falle overende i denne øvelsen. Stolpen på tremetersmerket er en del av utstyret i denne øvelsen og må settes tilbake på plass hvis den veltes.

26. Three Mug

Fire slalåmstolper i de første fire posisjonene med en kopp på hver av de tre første stolpene. Alle fire ryttere starter på startsidene.



Rytter 1 rir til stolpe 3, tar med seg koppen og setter den på stolpe 4, tar med seg koppen fra stolpe 2 og setter den på stolpe 3, tar med seg koppen fra stolpe 1 og setter den på stolpe 2 og rir over mållinjen.

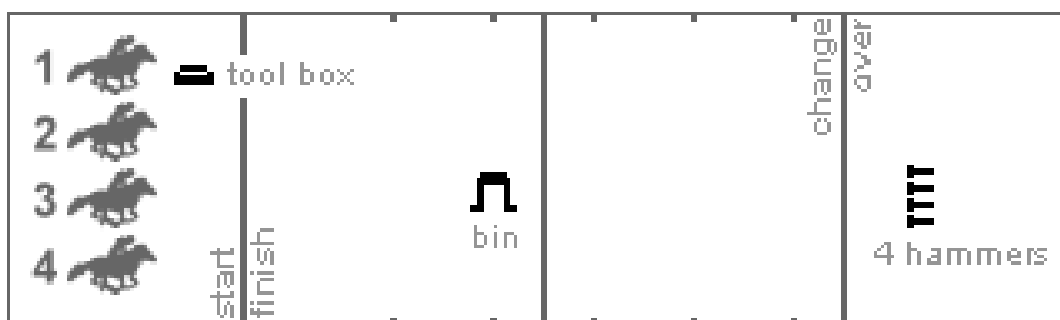
Rytter 2 rir til stolpe 2, tar med seg koppen og setter den på stolpe 1, tar med seg koppen fra stolpe 3 og setter den på stolpe 2, tar med seg koppen fra stolpe 4 og setter den på stolpe 3 og rir over mållinjen.

Rytter 3 gjentar rytter 1, og rytter 4 gjentar rytter 2.

Stolper som velter, må settes opp igjen på merket før man fortsetter. Kopper kan bare settes på fra bakken hvis rytteren har gjort et forsøk på å sette dem på fra salen.

27. Tool Box Scramble

En tønne med bunnen opp på nivå med andre stolperad og fire verktøy på tremetersmerket på vekslingssiden av banen, mellom slalåmlinjene. Alle fire ryttere starter på startside. Rytter 1 starter med en verktøykasse.



Rytter 1 rir til tønne og setter verktøykassen på den, rir til vekslingssiden, hopper av og tar med seg et verktøy, hopper på igjen, rir og legger verktøyet i verktøykassen og rir over mållinjen.

Rytter 2 rir til vekslingssiden, hopper av og tar med seg et verktøy, hopper på igjen, rir og legger verktøyet i verktøykassen og rir over mållinjen.

Rytter 3 gjentar rytter 2.

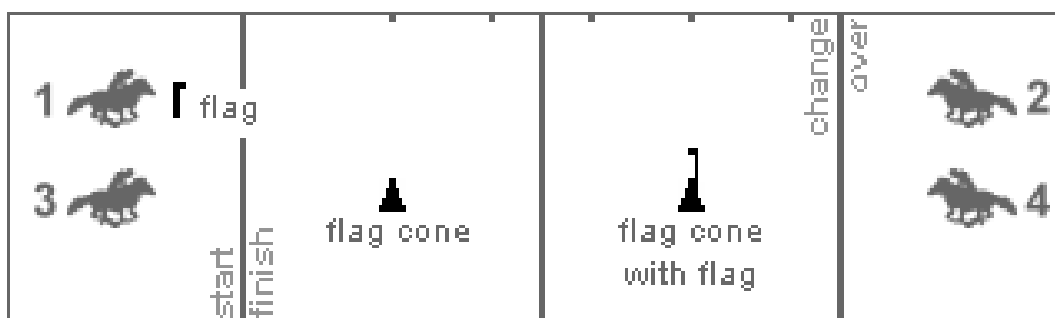
Rytter 4 rir til vekslingssiden, hopper av og tar med seg et verktøy, hopper på igjen, rir og legger verktøyet i verktøykassen, tar med seg verktøykassen og rir i mål. Siste verktøy må være plassert i verktøykassen før denne tas med fra tønne.

Ved sterk vind kan det legges ekstra lodd i verktøykassen for å hindre at den blåser av tønne. Loddet anses da som en del av utstyret til øvelsen og må legges tilbake hvis det faller ut.

Verktøyet anses å være i verktøykassen kun dersom det er støttet av denne, ikke av noe annet objekt eller en person.

2831. Two Flag

En flaggkjegle på nivå med første stolperad og en flaggkjegle med et flagg på nivå med fjerde stolperad, mellom slalåmlinjene. Rytter 1 og 3 starter på start siden og rytter 2 og 4 starter på vekslingssiden. Rytter 1 starter med et flagg.



Rytter 1 rir til kjeglen på første stolperad og setter flagget i den, rir til kjeglen på fjerde stolperad, plukker flagget, rir over vekslingslinjen og veksler flagget med neste rytter.

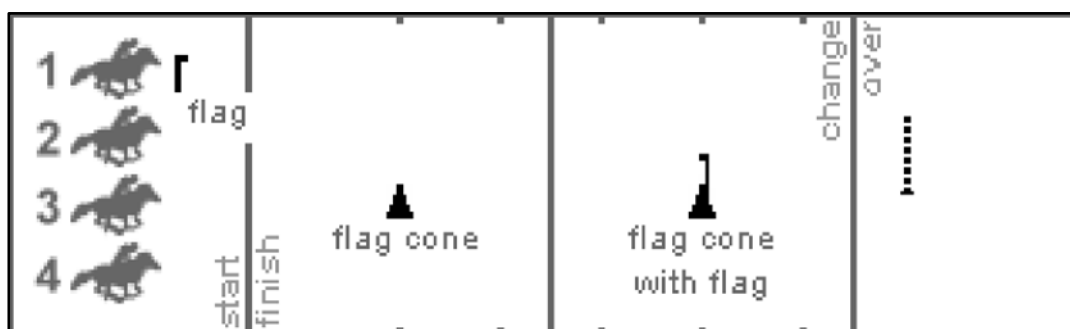
Rytter 2 rir til kjeglen på fjerde stolperad og setter flagget i den, rir til kjeglen på første stolperad, plukker flagget, rir over mållinjen og veksler flagget med neste rytter.

Rytter 3 gjentar rytter 1. Rytter 4 gjentar rytter 2 og avslutter med flagget i mål.

28A Two Flag - Kortbaneversjon

Denne øvelsen har vekslinger kun på start/målsiden av banen og bør gjennomføres i stedet for 28 Two Flag når banen er 100 meter eller kortere. Alle fire ryttere starter på startside.

En flaggkjegle på nivå med første stolperad og en flaggkjegle med et flagg på nivå med fjerde stolperad, mellom slalåmlinjene. En stolpe på tremetersmerket på linje med kjeglene. Rytter 1 starter med et flagg.



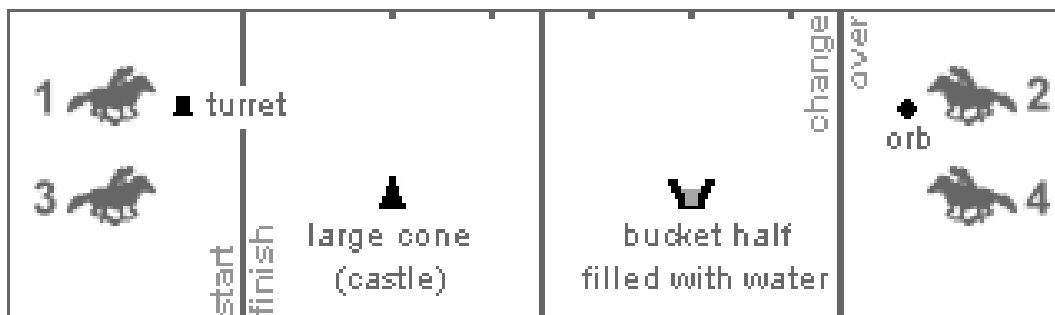
Rytter 1 rir til kjeglen på første stolperad og setter flagget i den, rir til kjeglen på fjerde stolperad, plukker flagget, rir over vekslingslinjen og runder stolpen på tremetersmerket, rir til kjeglen på fjerde stolperad og setter flagget i den, rir til kjeglen på første stolperad, plukker flagget, rir over mållinjen og veksler flagget med neste rytter.

Rytter 2, 3 og 4 gjentar rytter 1. Rytter 4 avslutter med flagget i mål.

Stolpen på tremetersmerket er en del av utstyret i denne øvelsen og må settes tilbake hvis den veltes.

29. Windsor Castle

En stor kjegele på nivå med første stolperad og en bøtte halvfull med vann på nivå med fjerde stolperad, mellom slalåmlinjene. Rytter 1 og 3 starter på startsidene og rytter 2 og 4 starter på vekslingsiden. Rytter 1 starter med et tårn, og rytter 2 starter med en kule.



Rytter 1 rir til kjegele, setter tårnet på den og rir over vekslingslinjen.

Rytter 2 rir til tårnet, legger kule på det og rir over mållinjen.

Rytter 3 rir til tårnet, plukker kule og rir til bøtten, slipper kule i vannet og rir deretter over vekslingslinjen.

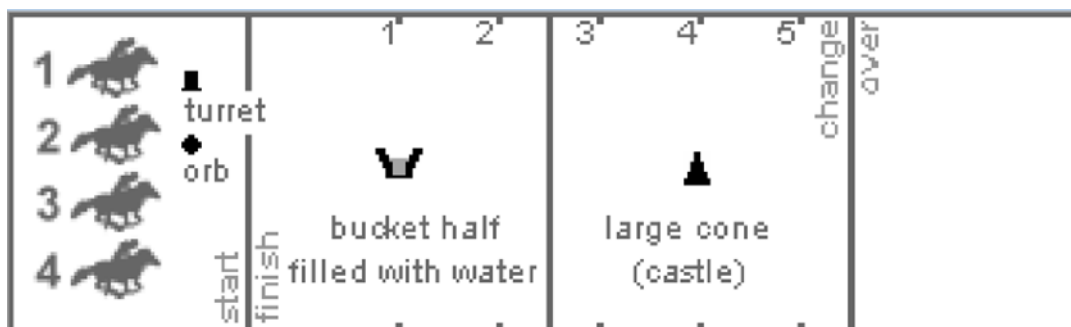
Rytter 4 rir til bøtten, plukker opp kule og rir til tårnet, legger kule på det og rir deretter i mål.

Rytter 4 kan plukke opp kule fra salen eller fra bakken. Dersom bøtten velter, må den settes tilbake på merket og med nok vann i til at kule flyter. Dersom det ikke er nok vann igjen til at kule flyter, elimineres laget fra øvelsen.

29A. Windsor Castle - Kortbaneversjon

Denne øvelsen har vekslinger kun på start/målsiden av banen og bør gjennomføres i stedet for 29 Windsor Castle når banen er 100 meter eller kortere. Alle fire ryttere starter på startside.

En bøtte halvfull med vann på nivå med første stolperad og en stor kjeGLE på nivå med fjerde stolperad, mellom slalåmlinjene. Rytter 1 starter med et tårn, og rytter 2 starter med en kule.



Rytter 1 rir til kjeGlen, setter tårnet på den og rir deretter tilbake og krysser startlinjen. Rytter 2 rir til tårnet, legger kulen på det og rir deretter tilbake og krysser startlinjen. Rytter 3 rir til tårnet, plukker kulen og rir til bøtten, slipper kulen i vannet og rir deretter over startlinjen.

Rytter 4 rir til bøtten, plukker opp kulen og rir til tårnet, legger kulen på det og rir deretter i mål.

Rytter 4 kan plukke opp kulen fra salen eller fra bakken. Dersom bøtten velter, må den settes tilbake på merket og med nok vann i til at kulen flyter. Dersom det ikke er nok vann igjen til at kulen flyter, elimineres laget fra øvelsen.

§ 642 – Parøvelser

1. Agility Aces

Seks bøtter settes ut med bunnen opp i en rett linje over senterlinjen mellom slalåmlinjene. Bruk mal eller 30 cm avstand mellom bøttene. Rytter 1 starter på startsidene og rytter 2 starter på vekslingssiden.



Rytter 1 rir mot bøttene, hopper av hesten og holder hesten kun i tøylen(e), trår på en og en bøtte i rekkefølge, etterfulgt av minst ett steg på bakken før han hopper på hesten igjen. Rytteren rir deretter over vekslingslinjen. Det er ikke tillatt å lene seg på eller mot hesten når man går over bøttene.

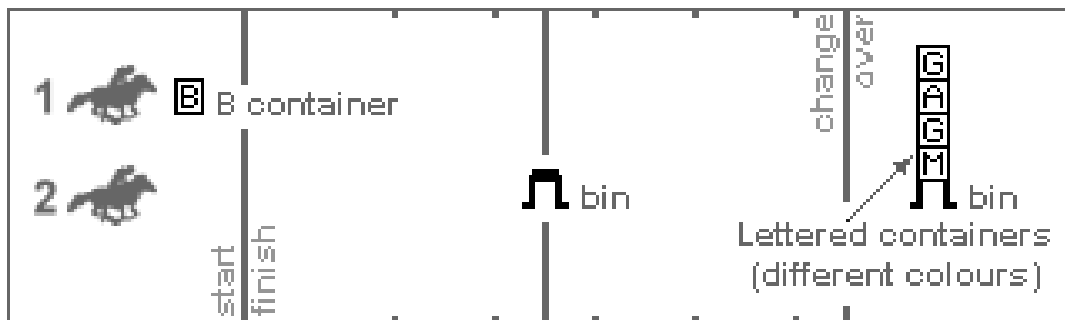
Rytter 2 gjør på samme måte, men i motsatt retning.

Dersom en av rytterne eller hestene velter en bøtte, rytterens ben berører bakken mens han går over bøttene eller at rytteren ikke trår en gang på alle bøttene, må rytteren sette på plass utstyret og starte passering av bøttene fra begynnelsen igjen. Begge ryttere kan passere bøttene i valgfri retning.

2. Association Race

Det brukes fem bokser med fargene grønn, gul, blå, rød og hvit.

En tønne med bunnen opp på senterlinjen og en tønne med bunnen opp på tremetersmerket på vekslingssiden med grønn (nederst), gul, blå og rød (øverst) plassert midt på tønnen, valgfri retning. Begge rytterne starter på startsidene. Rytter 1 starter med hvit boks.



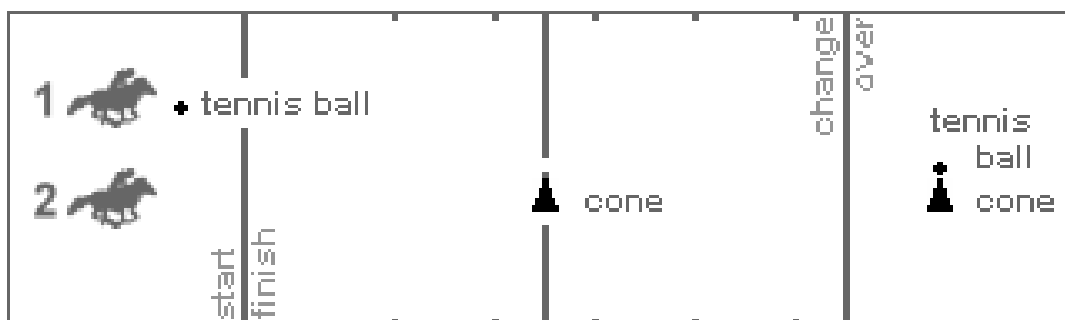
Rytter 1 rir til tønningen på senterlinjen og setter boksen på den, rir til den andre tønningen og henter øverste boks, rir til senterlinjen og setter boksen oppå den første.

De neste tre boksene hentes en og en fra tønningen på vekslingssiden og settes oppå de andre boksene på tønningen på senterlinjen av en av rytterne, men slik at rytter 2 minimum henter den siste boksen.

I løpet av øvelsen skal boksene på tønningen på senterlinjen stå i rekkefølgen hvit, rød, blå, gul og grønn fra bunnen og opp. Alle boksene må settes på hverandre ved å plassere bunnen på en boks på toppen av boksen under. Det er ikke tillatt å la boksene bli liggende på siden.

3. Ball and Cone

En kjege på senterlinjen og en kjege med en tennisball på tremetersmerket på vekslingssiden, mellom slalåmlinjene. Begge rytterne starter på startside. Rytter 1 starter med en tennisball.

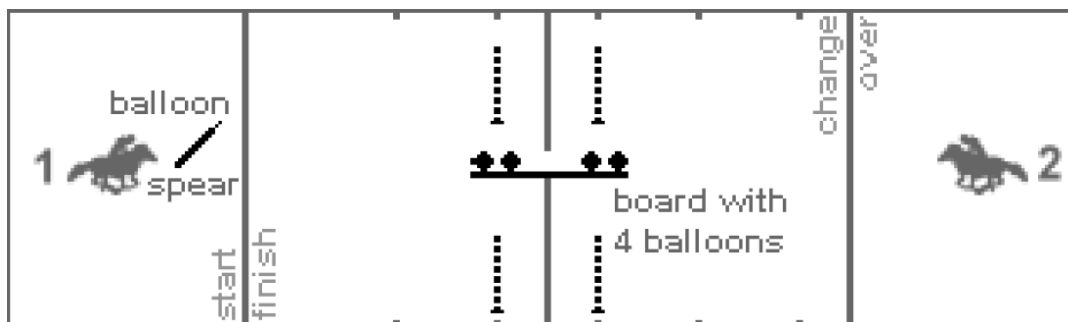


Rytter 1 rir til kjeglen på senterlinjen og setter ballen på den, rir til kjeglen på vekslingssiden, plukker opp ballen og rir tilbake og veksler ballen med rytter 2.

Rytter 2 rir til kjeglen på vekslingssiden og setter ballen på den, rir til kjeglen på senterlinjen, plukker opp ballen og rir i mål.

4. Bang-a-Balloon

Et ballongbrett med 4 oppblåste ballonger (i posisjon 1, 2, 5 og 6 på brettet) legges over senterlinjen mellom slalåmlinjene. 4 stolper i andre og tredje posisjon avgrenser området som er tillatt for brettet. Rytter 1 starter på startsiden og rytter 2 starter på vekslingsiden. Rytter 1 starter med ballongspydet.



Rytter 1 rir til ballongbrettet og sprekker to ballonger med ballongspydet, rir til vekslingslinjen og veksler spydet med neste rytter.

Rytter 2 gjør det samme i motsatt retning og avslutter med spydet i mål.

Rytterne kan sprekke ballongene fra vilkårlig retning. Ballongene kan sprekkes med tuppen av spydet, eller ved å slå spydet mot ballongen. Ballongene må sprekkes fra salen.

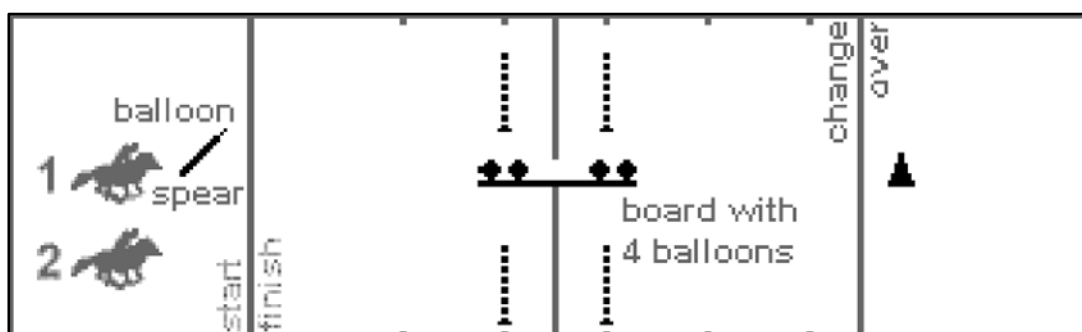
Bøyd eller brukket spiss på ballongspydet anses ikke som ødelagt utstyr.

Hele ballongbrettet må bli værende i parets linje og mellom andre og tredje slalåmstolpe. Hvis brettet kommer utenfor dette området, må det settes tilbake umiddelbart. Stolpe 2 og 3 anses som en del av utstyret i denne øvelsen og må derfor bli stående oppe.

4A. Balloon-and-cone - Kortbaneøvelse

Denne øvelsen har vekslinger kun på start/målsiden av banen og bør gjennomføres i stedet for 4 Bang-a-Balloon når banen er 100 meter eller kortere. Begge ryttere starter på startside.

Et ballongbrett med 4 oppblåste ballonger (i posisjon 1, 2, 5 og 6 på brettet) legges over senterlinjen mellom slalåmlinjene. 4 stolper i andre og tredje posisjon avgrensner området som er tillatt for brettet. En kjege på tremetersmerket, på linje med ballongbrettet. Rytter 1 starter med ballongspydet.



Rytter 1 rir til ballongbrettet og sprekker to ballonger med ballongspydet, rir til vekslingslinjen og plasserer spydet i kjege med spissen ned.

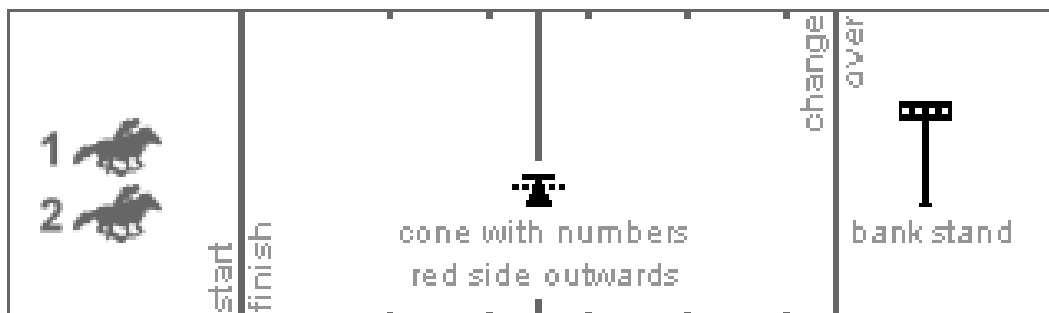
Rytter 2 rir til vekslingssiden og henter spydet, rir til ballongbrettet og sprekker to ballonger og avslutter med spydet i mål.

Rytterne kan sprekke ballongene fra vilkårlig retning. Ballongene kan sprekkes med tuppen av spydet, eller ved å slå spydet mot ballongen. Ballongene må sprekkes fra salen.

Bøyd eller brukket spiss på ballongspydet anses ikke som ødelagt utstyr. Hele ballongbrettet må bli værende i parets linje og mellom andre og tredje slalåmstolpe. Hvis brettet kommer utenfor dette området, må det settes tilbake umiddelbart. Stolpe 2 og 3 anses som en del av utstyret i denne øvelsen og må derfor bli stående oppe.

5. Bank Race

En kjege med sifferholder og fire siffer settes på senterlinjen. Rød side av sifrene skal peke utover. 1-tallet henges på startlinjesiden av kjege, 0-tallene henges på de tre andre krokene. Et bankstativ settes på tremetersmerket mellom slåmlinjene. Begge rytterne starter på startside.



Rytter 1 rir til kjege, tar med seg et siffer, rir til stativet og henger det opp på kroken med svart side fram.

De tre gjenværende sifrene hentes ett og ett fra sifferholderen på kjege og henges på stativet med svart side fram av en av rytterne, men slik at rytter 2 minimum henter og henger opp siste siffer før han rir i mål.

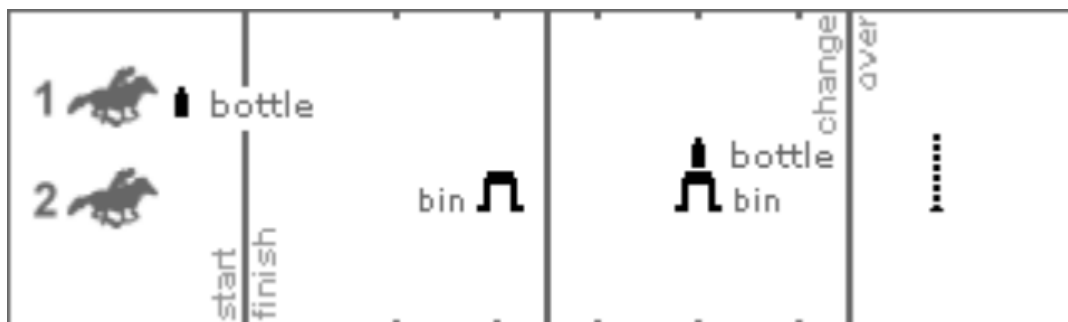
Rytterne må henge opp sifferet de har tatt med fra kjege mens de er i salen (§ 651.3 gjelder ikke ved bankstativet i denne øvelsen). Siffer som allerede er på stativet og faller av, kan henges opp på nytt fra bakken.

Rytterne kan kun plukke sifre fra sifferholderen når denne sitter på kjege og kjege står på bakken. Dersom rytteren tar med seg hele holderen fra kjege under et forsøk på å plukke av et siffer, må ringen med siffer settes tilbake på kjege før sifferet kan tas av ringen.

Sifrene kan plukkes opp i vilkårlig rekkefølge, men må henges på stativet i korrekt posisjon slik at det står 1, 0, 0, 0 fra venstre mot høyre med svart skrift fram. Under hele øvelsen skal siffer som henger på kjege, ha rød side ut.

6. Bottle Exchange

En tønne med bunnen opp på andre stolperad og en tønne med bunnen opp på fjerde stolperad med en flaske midt på tønnen. En slalåmstolpe på tremetersmerket. Utstyret plasseres mellom slalåmlinjene. Begge rytterne starter på startside. Rytter 1 starter med en flaske.



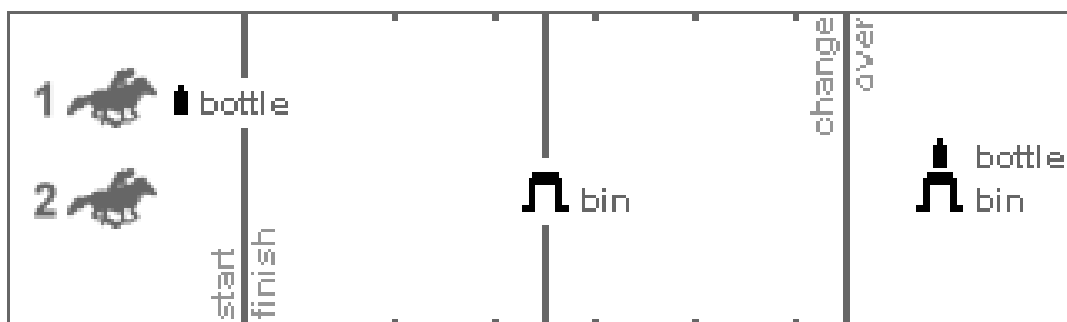
Rytter 1 rir til første tønne og setter flasken på den. Rir deretter til andre tønne, tar med seg flasken, rir rundt stolpen på tremetersmerket, rir tilbake til andre tønne og setter flasken tilbake på den. Rir til første tønne, tar med flasken, rir inn og veksler flasken med neste rytter.

Rytter 2 gjentar handlingene til rytter 1 og avslutter med flasken i mål.

Flaskene må stå oppreist på tønnene gjennom hele øvelsen. Stolpen på tremetersmerket er en del av utstyret i denne øvelsen og må stå oppreist.

7. Bottle Shuttle

En tønne med bunnen opp på senterlinjen og en tønne med bunnen opp på tremetersmerket med en flaske midt på tønnen. Tønnene plasseres mellom slalåmlinjene. Begge rytterne starter på startsidene. Rytter 1 starter med en flaske.



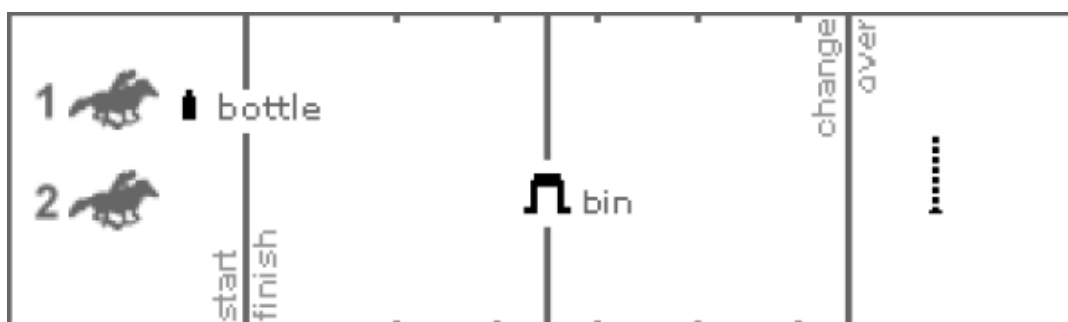
Rytter 1 rir til tønnen på senterlinjen, setter flasken på den, rir til tønnen på vekslingssiden, tar med seg flasken, rir i mål og veksler den med neste rytter.

Rytter 2 rir til tønnen på vekslingssiden, plasserer flasken på den, rir til tønnen på senterlinjen, tar med seg flasken og avslutter med flasken i mål.

Flaskene må stå oppreist på tønnene gjennom hele øvelsen.

8. Bottle Swap

En tønne med bunnen opp på senterlinjen og en slalåmstolpe på tremetersmerket. Utstyret plasseres mellom slalåmlinjene. Begge rytterne starter på startsiden. Rytter 1 starter med en flaske.



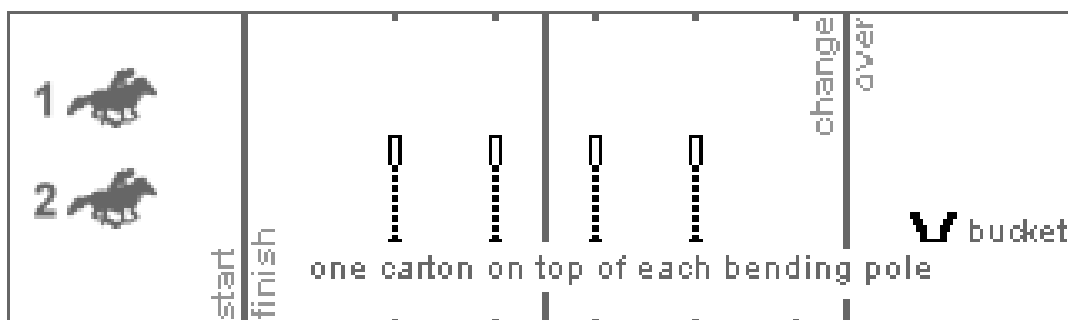
Rytter 1 rir til tønnen og setter flasken på den, rir deretter rundt stolpen på tremetersmerket og tilbake til tønnen, tar med flasken, rir inn og veksler den med neste rytter.

Rytter 2 gjentar handlingene til rytter 1 og avslutter med flasken i mål.

Flasken må stå oppreist på tønnen gjennom hele øvelsen. Stolpen på tremetersmerket er en del av utstyret i denne øvelsen og må stå oppreist.

9. Carton Race

4 slalåmstolper i de første fire posisjonene med et carton (avskåret plastflaske) på hver stolpe. En bøtte på tremetersmerket, i slalåmlinjen. Begge rytterne starter på startside.



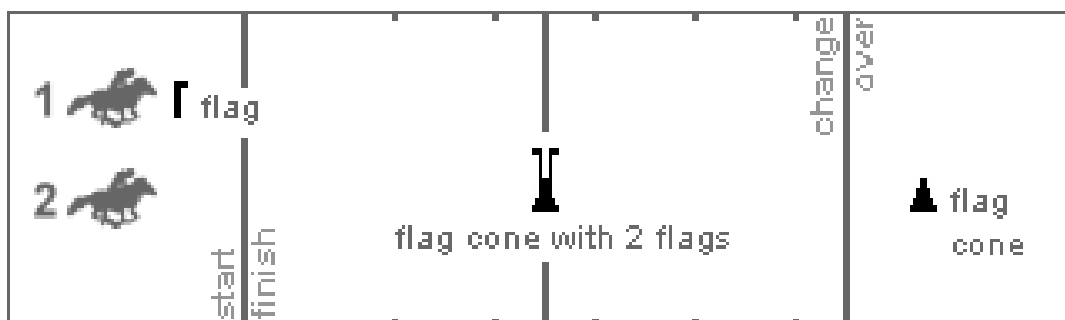
Rytter 1 plukker med seg en carton fra fritt valgt stolpe, rir til vekslingssiden og legger cartonnet i bøtten, rir og henter et fritt valgt carton til, legger det i bøtten og rir tilbake over mållinjen.

Rytter 2 gjentar rytter 1 for de to siste cartons.

Stolper som faller, må settes opp igjen, dersom dommeren ikke tillater at stolper som faller ned, kan bli liggende. I så fall skal dette opplyses om før konkurransen starter.

10. Flag Fliers

En flaggkjegele på senterlinjen med to flagg og en flaggkjegele på tremetersmerket på vekslingssiden, mellom slalåmlinjene. Begge rytterne starter på startsidene. Rytter 1 starter med et flagg.



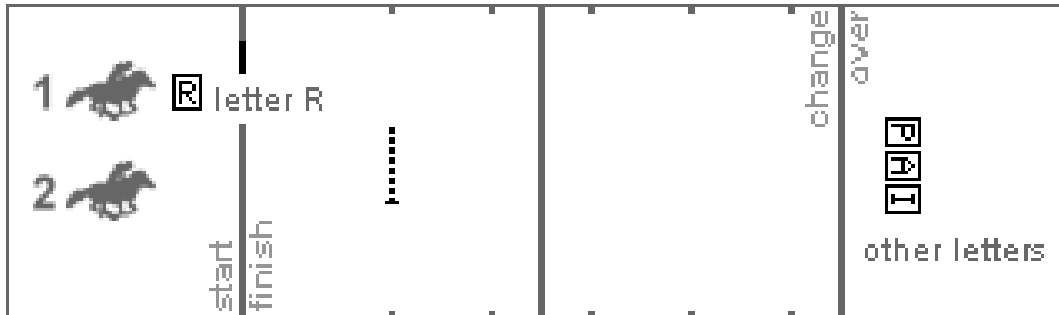
Rytter 1 rir til vekslingssiden og setter flagget i kjegele der, rir tilbake og tar med et flagg fra kjegele på senterlinjen, rir over mållinjen og veksler flagget med neste rytter.

Rytter 2 gjentar rytter 1 og avslutter med flagget i mål.

Dersom en flaggkjegele velter, må rytteren sette den tilbake på merket med riktig antall flagg i. Rytteren kan deretter fortsette med valgfritt flagg, ikke nødvendigvis det han startet med.

11. Founders Race

En slalåmstolpe i første posisjon og 3 bokstaver på tremetersmerket på vekslingssiden, mellom slalåmlinjene. Bokstavene legges synlige og i rekkefølge PAI fra venstre. Begge rytterne starter på startside. Første rytter starter med bokstaven R.



Rytter 1 rir til stolpen og slipper ned bokstaven, rir til vekslingssiden, hopper av og plukker opp neste bokstav. Rytteren hopper på igjen, rir tilbake til stolpen og slipper ned bokstaven. Rytter 1 returnerer til vekslingssiden, hopper av og plukker opp tredje bokstav. Rytteren hopper på igjen, rir tilbake over mållinjen og veksler med neste rytter.

Rytter 2 rir til stolpen og slipper ned bokstaven, rir til vekslingssiden, hopper av og plukker opp den siste bokstaven. Rytteren hopper på igjen, rir tilbake til stolpen og slipper ned bokstaven før han krysser mållinjen.

Alle bokstavene må hentes ved at rytteren hopper av hesten og plukker opp bokstavene fra bakken. Gjennom øvelsen må bokstavene settes på i rekkefølgen R, I, A, P. Bokstavene kan ikke stå opp ned. Til slutt skal det kunne leses PAIR fra toppen og ned.

12. Four Flag

En Four Flag-holder på linje med første stolperad og en flaggkjegle med fire flagg på tremetersmerket, mellom slalåmlinjene. Flaggene skal ha hvit, gul, rød og blå farge. Begge rytterne starter på startsidene.



Rytter 1 rir til flaggkjeglen, tar med seg et flagg, rir tilbake til flaggholderen og setter flagget i holderen med samme farge. De gjenværende tre flaggene hentes ett og ett fra kjeglen på vekslingssiden og settes i holderen med samme farge av en av rytterne, men slik at rytter 2 henter minst ett flagg før han krysser mållinjen.

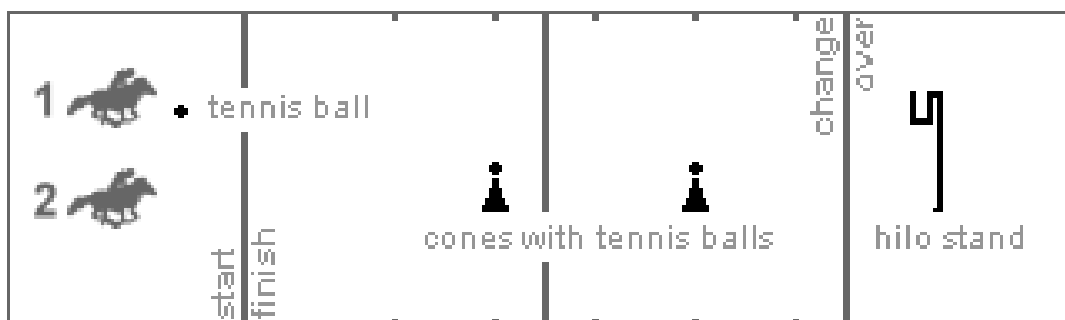
Flagg kan bli hentet i fritt valgt rekkefølge.

Rytterne må være i salen når de setter flagget i holderen (§ 651.3 gjelder ikke denne øvelsen), men dersom flaggholderen velter, kan alle flaggene som allerede er satt i holderen, settes inn på nytt fra bakken eller fra salen av aktiv rytter, inkludert rytterens eget, forutsatt at det allerede stod i holderen da den veltet. Det må hele tiden være samsvar mellom fargen på holder og flagg.

[Under hele øvelsen skal hvit sylinder på flaggkjeglen peke i retning start.](#)

13. HiLo

To kjebler med tennisball på toppen, på linje med andre og fjerde stolperad. Et HiLo-stativ på tremetersmerket på vekslingssiden, mellom slalåmlinjene. Begge rytterne starter på startside. Rytter 1 starter med en tennisball.



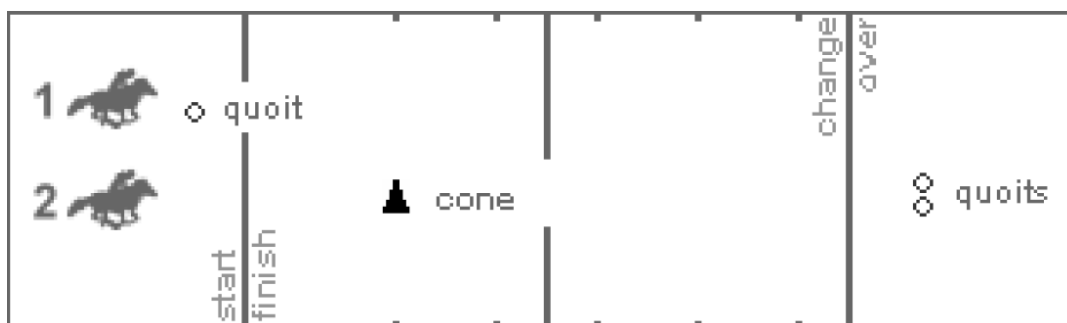
Rytter 1 rir til HiLo-stativet og legger tennisballen i nettet, rir tilbake og plukker opp en fritt valgt tennisball fra en av kjeplene og veksler ballen med neste rytter.

Rytter 2 gjentar rytter 1 og avslutter med tennisballen i mål.

Dersom tennisballen ikke treffer nettet, kan rytteren gå av hesten for å plukke opp ballen, men ballen må legges i nettet fra salen (§ 651.3 gjelder ikke for denne øvelsen). Dersom stativet velter og tennisballene faller ut, kan de ballene som allerede har vært i nettet, legges i igjen fra bakken.

14. Hoopla

En kjegle på linje med første stolperad og to gummiringer på tremetersmerket på vekslingssiden liggende flatt på bakken uten å berøre hverandre, mellom slalåmlinjene. Begge rytterne starter på startsiden. Rytter 1 starter med en ring.



Rytter 1 rir til kjeglen, legger ringen på kjeglen, rir til vekslingssiden, plukker opp en ring og rir tilbake for å veksle den med neste rytter.

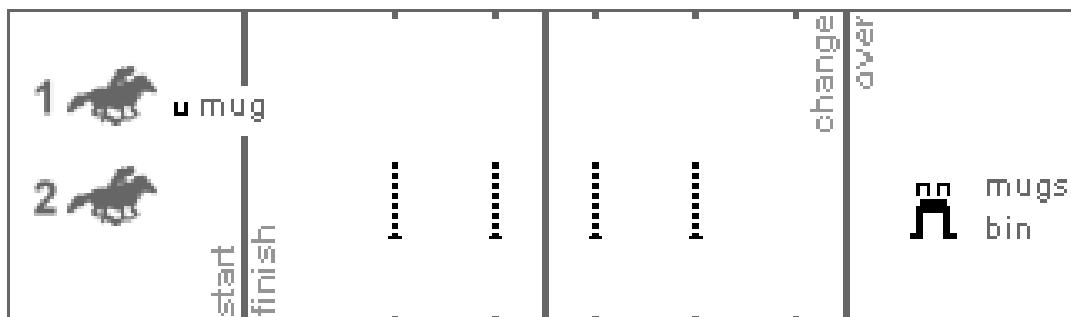
Rytter 2 gjentar rytter 1, men plasserer den siste ringen på kjeglen før hun rir i mål.

Dersom en ring kommer over vekslingslinjen og inn på konkurransebanen, må rytteren som plukker den opp, krysse vekslingslinjen før eller etter at ringen er plukket opp.

Ringer må plasseres på kjeglen slik at toppen av kjeglen er synlig over ringene.

15. Hug-a-Mug

Fire slalåmstolper i de første fire posisjonene og en tønne med bunnen opp med to kopper med bunnen opp på tremetersmerket på vekslingssiden, i slalåmlinjen. Koppene settes på linje, parallelt med vekslingslinjen. Begge rytterne starter på startslinjen. Rytter 1 starter med en kopp.



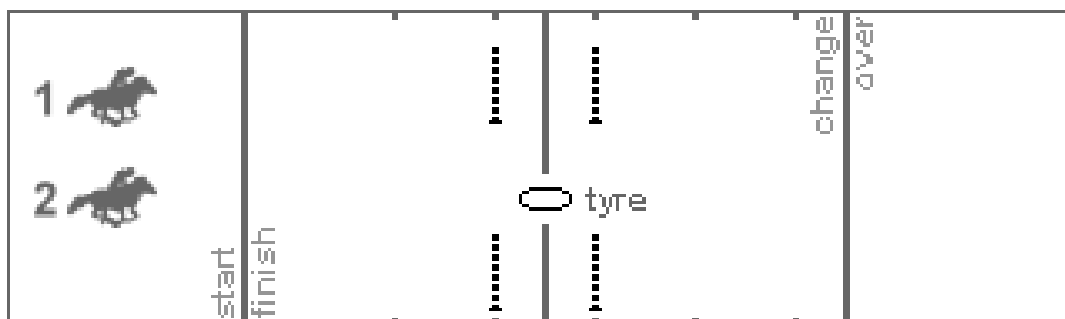
Rytter 1 rir fram og setter koppen på en av stolpene, rir til tønne og plukker en kopp derfra, rir tilbake og veksler koppen med neste rytter.

Rytter 2 gjentar rytter 1 og avslutter med koppen i mål.

Det må være gjort et forsøk på å sette koppen på stolpen fra salen. Stolper som velter, må settes opp igjen på merket. Hvis kopper velter eller faller av tønne, må de settes opp igjen på hodet på tønne. Dersom tønne velter, må rytteren sette den opp igjen på merket og med riktig antall kopper på. Rytteren kan deretter fortsette med en av koppene, ikke nødvendigvis den han startet med.

16. Hula Hoop

Et dekk på senterlinjen mellom stolpelinjene. Fire stolper i posisjon 2 og 3 avgrensner området som dekket må være innenfor. Begge rytterne starter på startsiden.



Rytter 1 og 2 rir mot dekket, rytter 1 hopper av og går gjennom dekket mens rytter 2 leier hesten i tøylene. Rytter 1 hopper på igjen, og begge rir over vekslingslinjen. Begge rytterne må krysse vekslingslinjen.

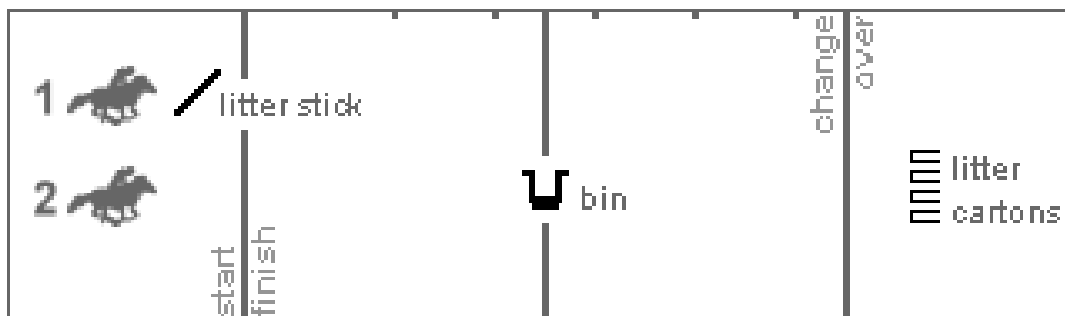
Begge rytterne rir deretter tilbake mot dekket. Rytter 2 hopper av og går gjennom dekket, mens rytter 1 leier hesten i tøylene, rytter 2 hopper på igjen og begge rir over mållinjen.

Det er tillatt for rytter 2 å holde hest 1 før de krysser start/mållinjen og for rytter 1 å holde hest 2 før de krysser vekslingslinjen.

Hele dekket må være i parets linje og innenfor stolpe to og tre gjennom hele øvelsen. Dersom dekket kommer utenfor, må det legges tilbake umiddelbart, på hvilken som helst måte, av rytteren som sist var i kontakt med dekket. Stolpe to og tre er en del av utstyret og må derfor stå oppe gjennom hele øvelsen.

18. Litter Lifters

En tønne på senterlinjen og fire cartons (avskårne plastflasker) tett inntil hverandre på tremetersmerket på vekslingssiden, mellom slalåmlinjene. Cartonene skal ligge flatt på bakken, 90 grader på vekslingslinjen og med åpningen bort fra start/mållinjen. Begge rytterne starter på startsidene. Rytter 1 starter med en søppelpinne.



Rytter 1 rir til vekslingssiden og plukker opp et carton med pinnen mens han sitter i salen, rir tilbake og slipper det i tønne, rir til vekslingssiden og henter et carton til mens han sitter i salen, slipper det også i tønne, rir over mållinjen og veksler søppelpinnen med rytter 2.

Rytter 2 gjentar rytter 1 for de to siste cartonene og avslutter med søppelpinnen i mål.

Cartons kan bare berøres med hånden når

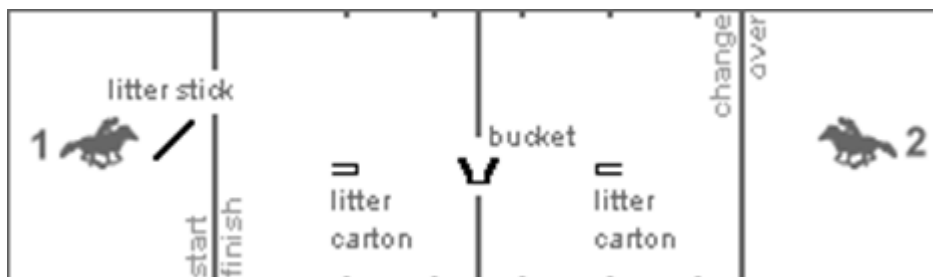
- 1) det har blitt stukket av søppelpinnen og rytteren må løsne det, for deretter å slippe det i tønne fra søppelpinnen,
- 2) tønne har veltet og rytteren kan legge cartons tilbake i tønne, eller
- 3) cartons har blitt tråkket flatt og en av rytterne hopper av og utbedrer det, legger det tilbake, går i salen igjen og plukker det på normal måte.

Cartons som har blitt stukket eller tråkket flatt, anses ikke som ødelagt utstyr i henhold til § 651.7.

Cartons som slippes på utsiden av tønne, må plukkes opp igjen og slippes i tønne med søppelpinnen, enten fra salen eller fra bakken.

19. Litter Scoop

En bøtte på senterlinjen, én carton på linje med stolpe 1 og én carton på linje med stolpe 4. Utstyret plasseres mellom slalåmlinjene. Cartonene skal ligge flatt på bakken og med den åpne enden vekk fra senterlinjen. Rytter 1 starter med en søppelpinne.



Rytter 1 rir til første stolperad og plukker opp en carton med pinnen, rir til senterlinjen og slipper cartonnet i bøtta, rir over vekslingslinjen og veksler søppelpinnen med neste rytter.

Rytter 2 rir til fjerde stolperad og plukker opp en carton med pinnen, rir til senterlinjen og slipper cartonnet i bøtta og avslutter med søppelpinnen i mål.

Cartons kan bare berøres med hånden når

- 1) det har blitt stukket av søppelpinnen og rytteren må løsne det, men det må deretter slippes i bøtta fra søppelpinnen,
- 2) bøtta har veltet, og rytteren kan legge cartons som har falt ut tilbake i bøtta, eller
- 3) cartons har blitt tråkket flatt, og rytteren hopper av, utbedrer det, legger det tilbake, går i salen igjen og plukker det på normal måte.

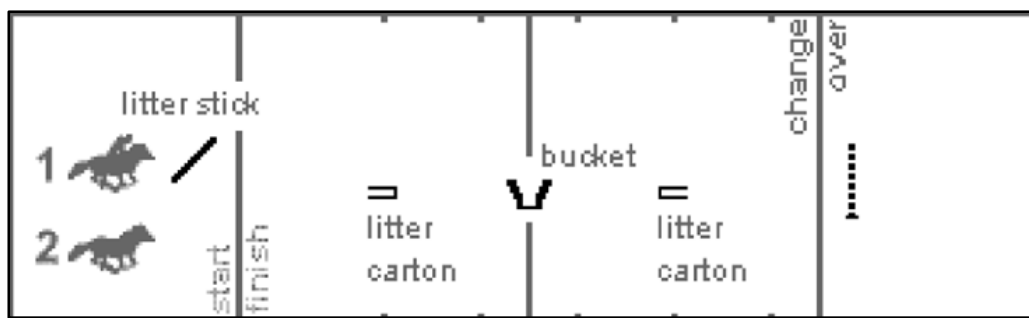
Cartons som har blitt stukket eller tråkket flatt, anses ikke som ødelagt utstyr i henhold til § 651.7.

Cartons som slippes på utsiden av bøtta, må plukkes opp igjen og slippes i bøtta med søppelpinnen, enten fra salen eller bakken.

19A Litter Scoop - Kortbaneversjon

Denne øvelsen har vekslinger kun på start/målsiden av banen og bør gjennomføres i stedet for 19 Litter Scoop når banen er 100 meter eller kortere. Begge ryttere starter på startsidene.

En bøtte på senterlinjen, én carton på linje med stolpe 1 og én carton på linje med stolpe 4. En stolpe på tremetersmerket. Utstyret plasseres mellom slalåmlinjene. Cartonene skal ligge flatt på bakken og med den åpne enden vekk fra senterlinjen. Begge ryttere fra startlinjen. Rytter 1 starter med en søppelpinne.



Rytter 1 rir til første stolperad og plukker opp en carton med pinnen, rir til senterlinjen og slipper cartonnet i bøtta, rir over vekslingslinjen og runder stolpen på tremetersmerket, og rir deretter tilbake til start og veksler søppelpinnen med neste rytter.

Rytter 2 rir til vekslingssiden og runder stolpen på tremetersmerket, rir til fjerde stolperad og plukker opp en carton med pinnen, rir til senterlinjen og slipper cartonnet i bøtta og avslutter med søppelpinnen i mål.

Cartons kan bare berøres med hånden når:

- 1) det har blitt stukket av søppelpinnen og rytteren må løsne det, men det må deretter slippes i bøtta fra søppelpinnen,
- 2) bøtta har veltet, og rytteren kan legge cartons som har falt ut tilbake i bøtta, eller
- 3) cartons har blitt tråkket flatt, og rytteren hopper av, utbedrer det, legger det tilbake, går i salen igjen og plukker det på normal måte.

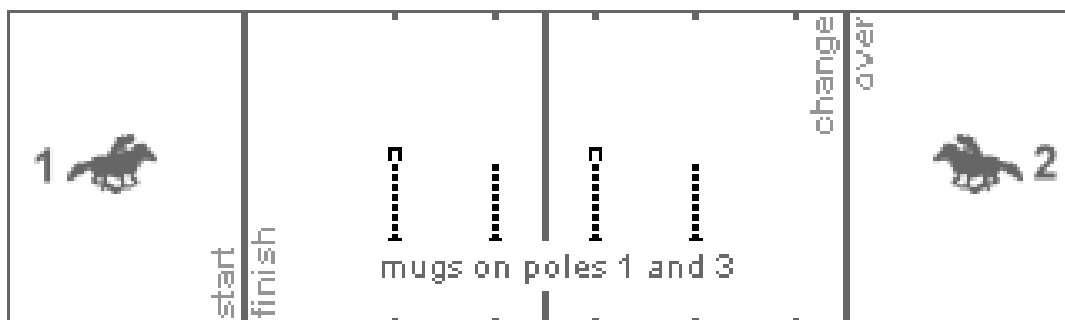
Cartons som har blitt stukket eller tråkket flatt, anses ikke som ødelagt utstyr i henhold til § 651.7.

Cartons som slippes på utsiden av bøtta, må plukkes opp igjen og slippes i bøtta med søppelpinnen, enten fra salen eller bakken.

Stolpen på tremetersmerket er en del av utstyret i denne øvelsen og må settes tilbake på plass hvis den velter.

20. Mug Shuffle

Fire slalåmstolper i de første fire posisjonene med en kopp på stolpe 1 og 3. Rytter 1 starter på startside og rytter 2 starter på vekslingssiden.



Rytter 1 rir til stolpe 1, tar med seg koppen og flytter den til stolpe 2, tar med seg koppen fra stolpe 3 og flytter den til stolpe 4, og rir deretter over vekslingslinjen.

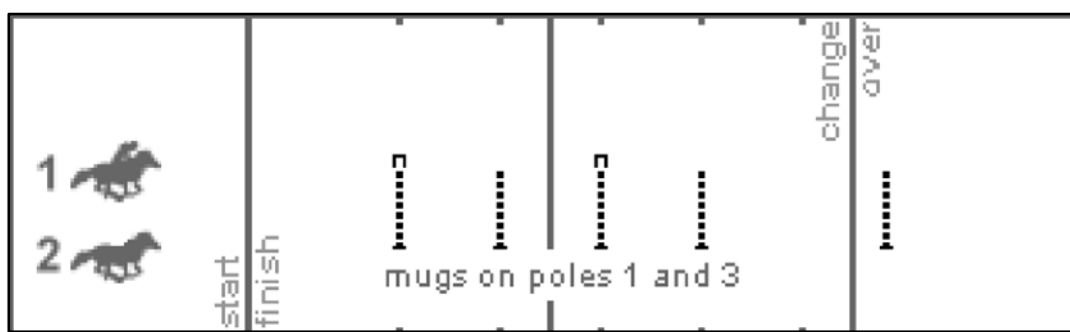
Rytter 2 rir til stolpe 4, tar med seg koppen og flytter den til stolpe 3, tar med seg koppen fra stolpe 2 og flytter den til stolpe 1, og rir deretter i mål.

Stolper som velter, må settes opp igjen på merket, og kopper som faller av, må settes opp igjen på riktig stolpe før rytteren fortsetter. Bare hvis rytteren har gjort et forsøk på å plukke en kopp fra en stolpe eller sette en kopp på en stolpe fra salen, kan han rette feilen fra bakken.

20A Mug Shuffle - Kortbaneversjon

Denne øvelsen har vekslinger kun på start/målsiden av banen og bør gjennomføres i stedet for 20. Mug Shuffle når banen er 100 meter eller kortere. Begge ryttere starter på startside.

Fire slålåmstolper i de første fire posisjonene med en kopp på stolpe 1 og 3. En stolpe på tremetersmerket, på linje med slålåmstolpene. Begge ryttere starter på startside.



Rytter 1 rir til stolpe 1, tar med seg koppen og flytter den til stolpe 2, tar med seg koppen fra stolpe 3 og flytter den til stolpe 4, rir deretter over vekslingslinjen og runder stolpen på tremetersmerket, rir til stolpe 4, tar med seg koppen og flytter den til stolpe 3, tar med seg koppen fra stolpe 2 og flytter den til stolpe 1, og rir deretter over startlinjen.

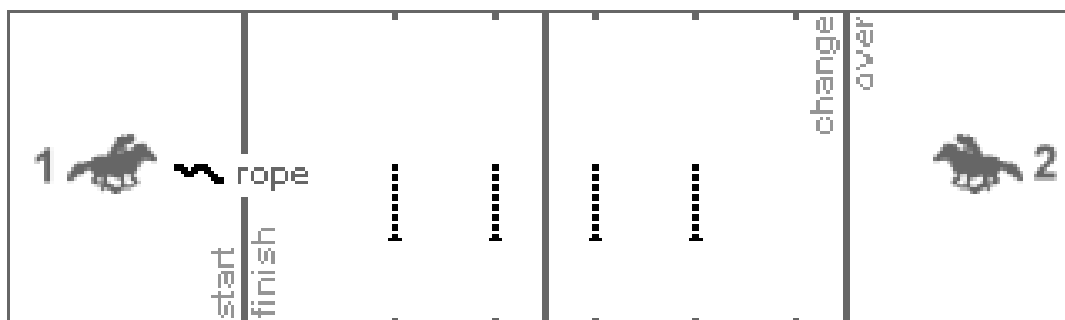
Rytter 2 gjentar rytter 1.

Stolper som velter, må settes opp igjen på merket, og kopper som faller av, må settes opp igjen på riktig stolpe før rytteren fortsetter. Bare hvis rytteren har gjort et forsøk på å plukke en kopp fra en stolpe eller sette en kopp på en stolpe fra salen, kan han rette feilen fra bakken.

Stolpen på tremetersmerket er en del av utstyret i øvelsen og må settes på plass igjen hvis den velter.

21. Pony Pairs

Fire slalåmstolper i de første fire posisjonene. Rytter 1 starter på startside og rytter 2 starter på vekslingssiden. Rytter 1 starter med et tau.



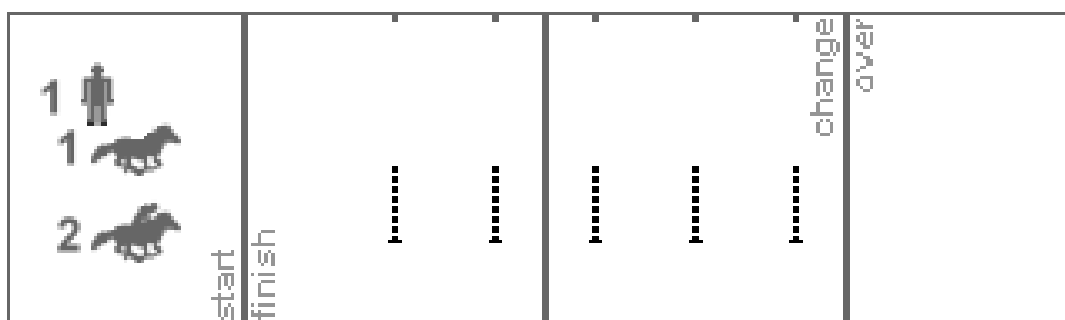
Rytter 1 holder tauet og rir slalåm mellom stolpene over til vekslingssiden og krysser vekslingslinjen. Rytter 2 tar tak i enden av tauet, og rytter 1 og 2 krysser vekslingslinjen og rir slalåm sammen mellom stolpene og krysser mållinjen mens de hele veien holder tak i tauet.

Dersom en rytter mister taket i tauet, må paret tilbake der de slapp før de kan fortsette. Tauet må ikke holdes i løkke rundt hånden, og rytterne må ikke holde hverandre i hendene eller fingrene.

Rytterne må ta tak og holde tauet sammen før de krysser startlinje og vekslingslinje, og hele veien mens de rir slalåm sammen over banen. Dersom en rytter mister tauet, må paret tilbake der de slapp før de kan fortsette. Tauet kan ikke på noe tidspunkt under øvelsen holdes i løkke rundt hånden, og rytterne kan ikke holde hverandre i hendene eller fingrene. Rytterne må passere på samme side av stolpene.

22. Run and Ride

Fem slalåmstolper i standard posisjoner. Rytter 1 starter på startsiden, av hesten og holder denne i tøylene(e). Rytter 2 starter på startsiden, i salen.



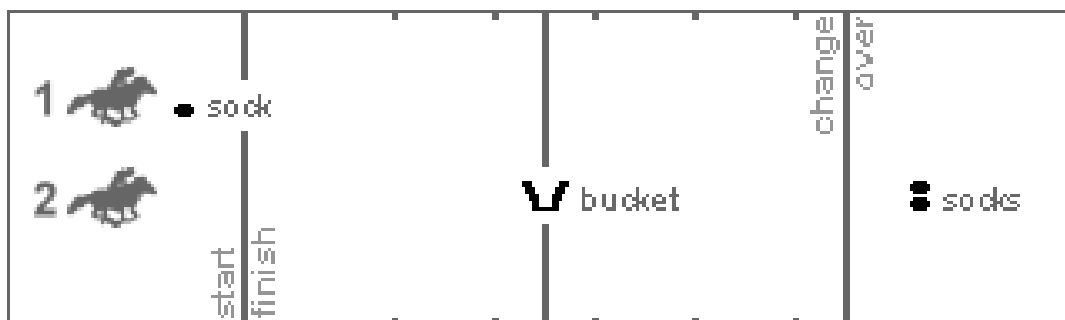
Rytter 1 løper mot vekslingssiden og holder hesten kun i tøylene(e), runder femte stolpe, hopper på og rir over mållinjen. Rytter 1 kan ikke være i salen før alle fire beina på hesten er forbi femte stolpe på vei opp.

Rytter 2 rir mot vekslingssiden, hopper av, runder femte stolpe og løper tilbake over mållinjen. Rytter 2 kan hoppe av før eller etter femte stolpe, men må være ute av salen før frambeina på hesten har passert femte stolpe på vei tilbake.

Femte stolpe er en del av utstyret i denne øvelsen og må stå oppreist hele tiden. Det er ikke tillatt å lene seg på eller mot hesten når man løper eller leier hesten.

23. Socks and Buckets

En bøtte på senterlinjen og to sokker på tremetersmerket på vekslingssiden, mellom slalåmlinjene. Begge rytterne starter på startsidene. Rytter 1 starter med en sokk.

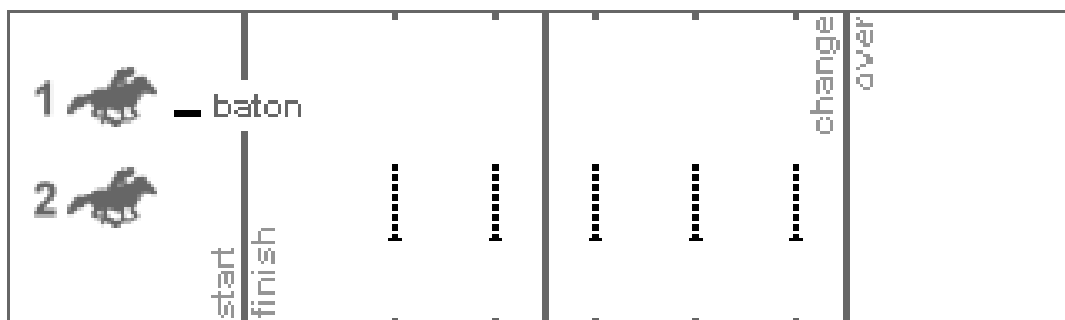


Rytter 1 rir til bøtten og slipper sokken i den, rir mot vekslingssiden, hopper av og plukker opp en sokk, hopper på igjen, rir ned og veksler sokken med rytter 2.

Rytter 2 gjentar rytter 1, men avslutter med å legge den siste sokken i bøtten før han krysser mållinjen.

24. Speed Weavers

Fem slalåmstolper i standard posisjoner. Begge rytterne starter på startsidene. Rytter 1 starter med en vekslingspinne.

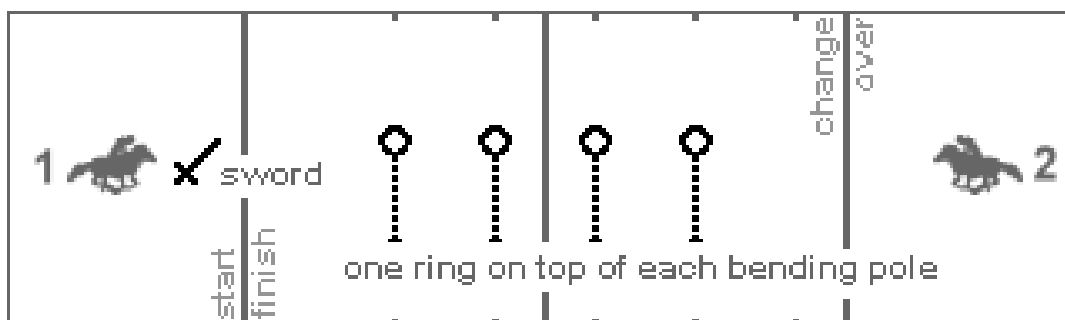


Rytter 1 rir slalåm mellom stolpene, vender rundt femte stolpe, rir slalåm tilbake og veksler vekslingspinnen med rytter 2.

Rytter 2 gjentar rytter 1 og avslutter med vekslingspinnen i mål.

25. Sword Lancers

Fire slalåmstolper i de første fire posisjonene med en sverdring festet med strikk til hver stolpe. Ringene skal vende mot senterlinjen. Rytter 1 starter på startsidene og rytter 2 starter på vekslingssiden. Rytter 1 starter med et sverd.



Rytter 1 holder sverdet i håndtaket og «lanser» (dvs. plukker opp med bladet på sverdet) to ringer, rir til vekslingsslinjen og veksler sverdet til rytter 2.

Rytter 2 gjør gjentar rytter 1, men i den andre retningen, og avslutter med sverdet og sverdringene i mål.

Vekslingen må gjøres fra hånd til hånd med håndtaket på sverdet.

Dersom en eller begge ringer faller på bakken, kan rytteren plukke den eller dem opp igjen ved å holde ringene og sverdet hvordan han vil, fra salen eller fra bakken og i valgfri rekkefølge. § 654.1 gjelder ikke i denne øvelsen.

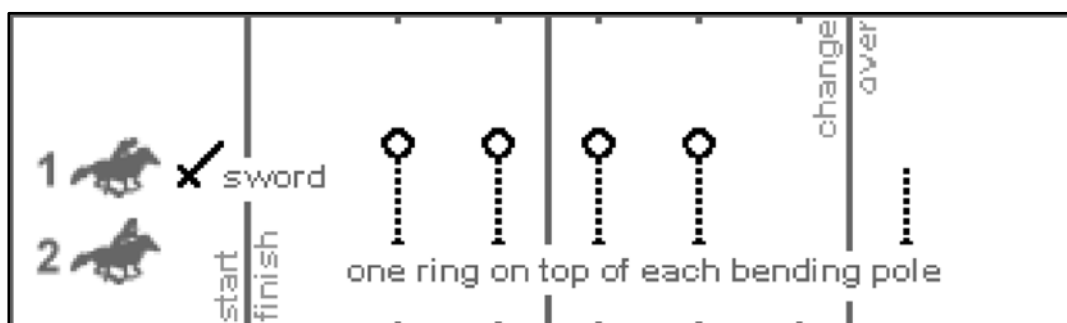
Rytteren må være i salen når mållinjen eller vekslingsslinjen krysses, mens han holder sverdet i håndtaket og med ringene fritt hengende på sverdets blad, uten at de berøres av hånden. Dersom dette ikke er tilfellet, kan rytteren ri tilbake og krysse mållinjen på nytt. Brudd på dette medfører eliminering.

Stolpene kan falle overende i denne øvelsen.

25A. Sword Lancers - Kortbaneversjon

Denne øvelsen har vekslinger kun på start/målsiden av banen og bør gjennomføres i stedet for 25 Sword Lancers når banen er 100 meter eller kortere. Begge ryttere starter på startsidene.

Fire slalåmstolper i de første fire posisjonene med en sverdring festet med strikk til hver stolpe. Ringene skal vende mot senterlinjen. En stolpe på tremetersmerket, på linje med slalåmstolpene. Begge ryttere starter på startsidene. Rytter 1 starter med et sverd.



Rytter 1 holder sverdet i håndtaket og «lanser» (dvs. plukker opp med bladet på sverdet) to ringer, rir til vekslingslinjen, runder stolpen på tremetersmerket, rir til start og veksler sverdet til rytter 2.

Rytter 2 rir til vekslingssiden og runder stolpen på tremetersmerket, «lanser» to ringer på vei tilbake og avslutter med sverdet og sverdringene i mål.

Vekslingen må gjøres fra hånd til hånd med håndtaket på sverdet.

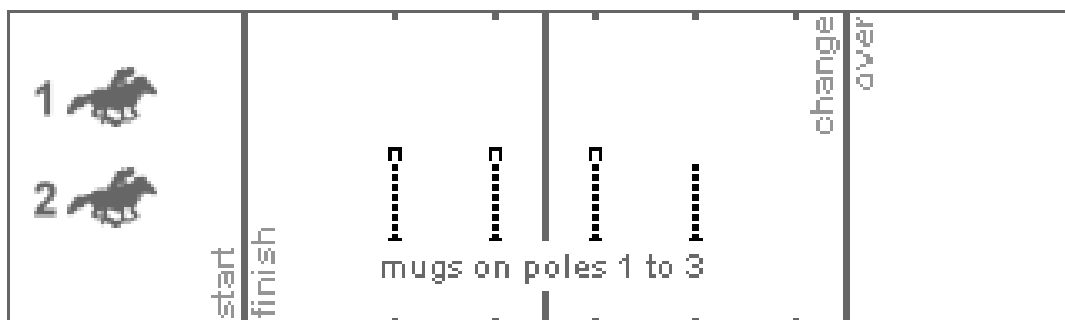
Dersom en eller begge ringer faller på bakken, kan rytteren plukke den eller dem opp igjen ved å holde ringene og sverdet hvordan han vil, fra salen eller fra bakken og i valgfri rekkefølge. § 654.1 gjelder ikke i denne øvelsen.

Rytteren må være i salen når mållinjen eller vekslingslinjen krysses, mens han holder sverdet i håndtaket og med ringene fritt hengende på sverdets blad, uten at de berøres av hånden. Dersom dette ikke er tilfellet, kan rytteren ri tilbake og krysse mållinjen eller vekslingslinjen på nytt. Brudd på dette medfører eliminering.

Stolpene i konkurranseområdet kan falle overende i denne øvelsen. Stolpen på tremetersmerket er en del av utstyret i øvelsen og må settes tilbake på plass hvis den veltes.

26. Three Mug

Fire slalåmstolper i de første fire posisjonene med en kopp på hver av de tre første stolpene. Begge rytterne starter på startside.



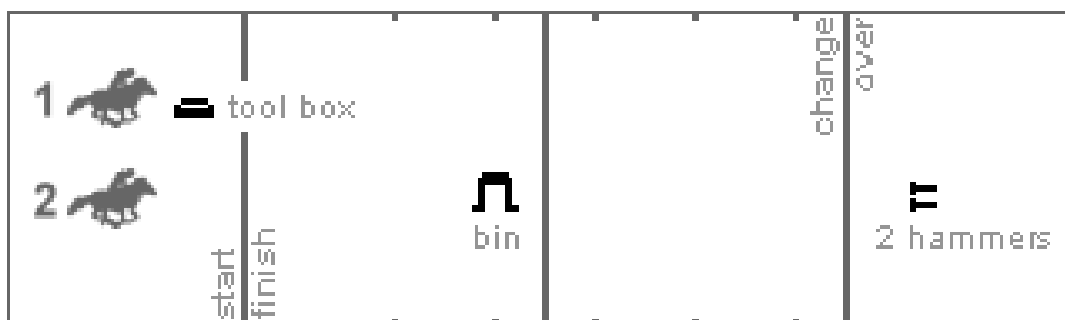
Rytter 1 rir til stolpe 3, tar med seg koppen og setter den på stolpe 4, tar med seg koppen fra stolpe 2 og setter den på stolpe 3, tar med seg koppen fra stolpe 1 og setter den på stolpe 2, og rir over mållinjen.

Rytter 2 rir til stolpe 2, tar med seg koppen og setter den på stolpe 1, tar med seg koppen fra stolpe 3 og setter den på stolpe 2, tar med seg koppen fra stolpe 4 og setter den på stolpe 3, og rir i mål.

Dersom en stolpe velter, må rytteren sette den opp igjen på merket før han fortsetter. Rytteren kan sette kopper på fra bakken bare hvis han først har gjort et forsøk på å sette dem på fra salen.

27. Tool Box Scramble

En tønne med bunnen opp på nivå med andre stolperad og to verktøy på tremetersmerket på vekslingssiden av banen, mellom slalåmlinjene. Begge rytterne starter på startside. Rytter 1 starter med en verktøykasse.



Rytter 1 rir til tønne og setter verktøykassen på den, rir mot vekslingssiden, hopper på og tar med seg et verktøy, hopper på igjen, rir og legger verktøyet i verktøykassen, og rir over mållinjen.

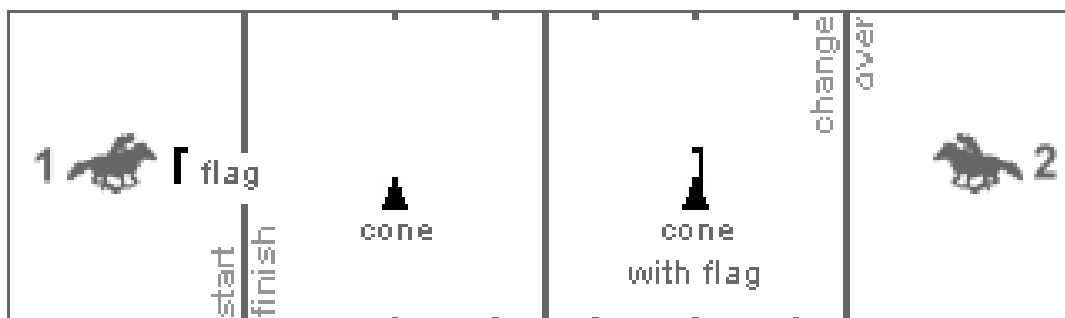
Rytter 2 rir til vekslingssiden, hopper på og tar med seg et verktøy, hopper på igjen, rir og legger verktøyet i verktøykassen, tar med seg verktøykassen, og rir i mål. Siste verktøy må være plassert i verktøykassen før denne tas med fra tønne.

Ved sterk vind kan det legges ekstra lodd i verktøykassen for å hindre at den blåser av tønne. Loddet anses da som en del av utstyret og må legges tilbake hvis det faller ut.

Verktøyet anses å være i verktøykassen dersom det kun er støttet av denne, ikke av noe annet objekt eller en person.

28. Two Flag

En flaggkjegle på nivå med første stolperad og en flaggkjegle med et flagg på nivå med fjerde stolperad, mellom slalåmlinjene. Rytter 1 starter på startsidene og rytter 2 starter på vekslingssiden. Rytter 1 starter med et flagg.



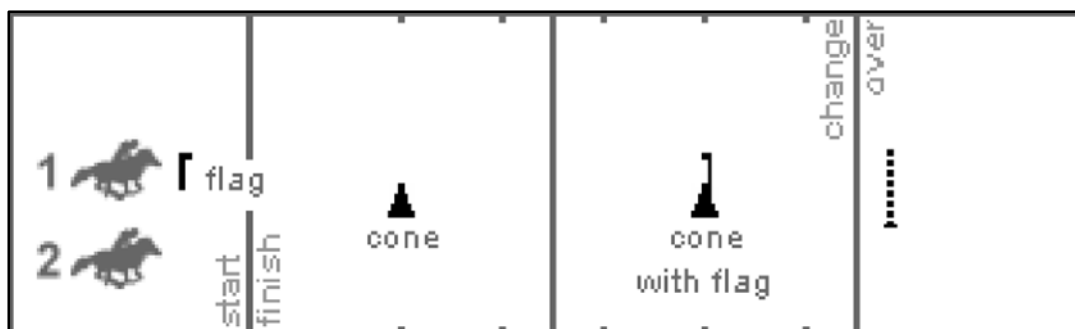
Rytter 1 rir til kjeglen på første stolperad og setter flagget i den, rir til kjeglen på fjerde stolperad, plukker flagget, rir over vekslingslinjen og veksler flagget med rytter 2.

Rytter 2 rir til kjeglen på fjerde stolperad og setter flagget i den, rir til kjeglen på første stolperad og plukker flagget, rir over mållinjen og avslutter med flagget i mål.

28A. Two Flag - Kortbaneversjon

Denne øvelsen har vekslinger kun på start/målsiden av banen og bør gjennomføres i stedet for 28 Two Flag når banen er 100 meter eller kortere. Begge ryttere starter på startside.

En flaggkjegle på nivå med første stolperad og en flaggkjegle med et flagg på nivå med fjerde stolperad, mellom slalåmlinjene. En stolpe på tremetersmerket, på linje med kjeglene. Begge ryttere starter på startside. Rytter 1 starter med et flagg.



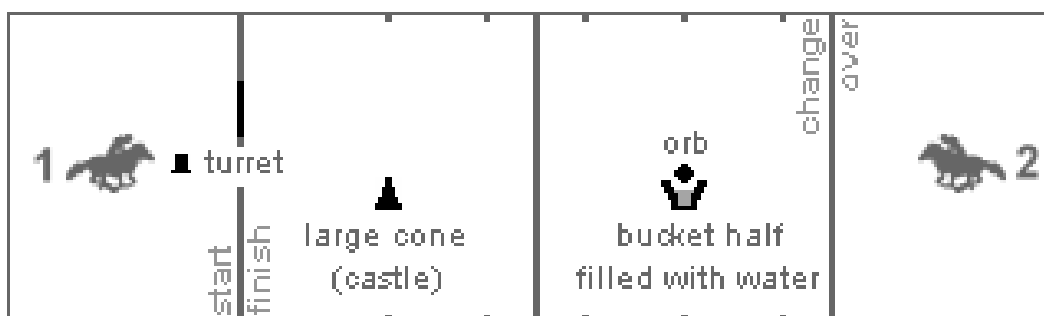
Rytter 1 rir til kjeglen på første stolperad og setter flagget i den, rir til kjeglen på fjerde stolperad, plukker flagget, rir over vekslingslinjen og runder stolpen på tremetersmerket, rir til kjeglen på fjerde stolperad og setter flagget i den, rir til kjeglen på første stolperad og plukker flagget, rir over mållinjen og veksler flagget med rytter 2.

Rytter 2 gjentar rytter 1 og avslutter med flagget i mål.

Stolpen på tremetersmerket er en del av utstyret i øvelsen og må settes tilbake på plass hvis den veltes.

29. Windsor Castle

En stor kjegle på nivå med første stolperad og en bøtte halvfull med vann med en kule flytende i vannet på nivå med fjerde stolperad, mellom slalåmlinjene. Rytter 1 starter på startsidene og rytter 2 starter på vekslingssiden. Rytter 1 starter med et tårn.



Rytter 1 rir til kjeglen, setter tårnet på den og rir over vekslingslinjen. Rytter 2 rir til bøtten, plukker opp kulen og rir til tårnet, legger kulen på det og rir deretter i mål.

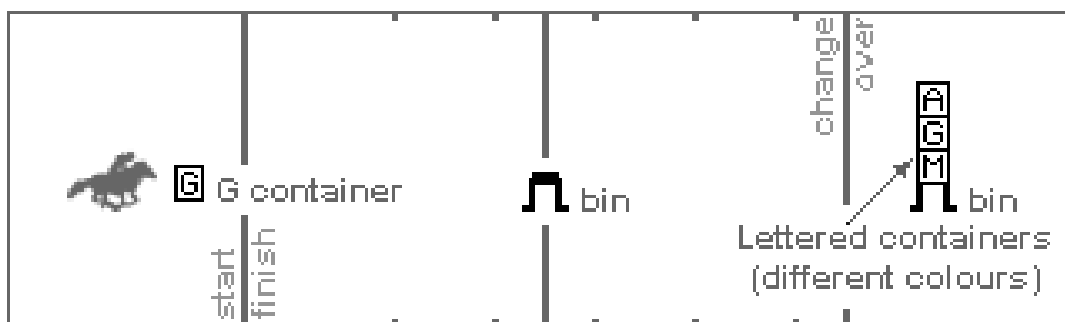
Rytter 2 kan plukke opp kulen fra salen eller fra bakken. Dersom bøtten velter, må den settes tilbake på merket og med nok vann til at kulen flyter. Dersom det ikke er nok vann igjen til at kulen flyter, elimineres paret fra øvelsen.

§ 643 – Individuelle øvelser

1. Association Race

Det brukes fire bokser med fargene grønn, gul, blå og rød.

En tønne med bunnen opp på senterlinjen og en tønne med bunnen opp på tremetersmerket på vekslingssiden med grønn (nederst), gul og blå (øverst) plassert midt på tønnen, valgfri retning. Rytteren starter med rød boks.



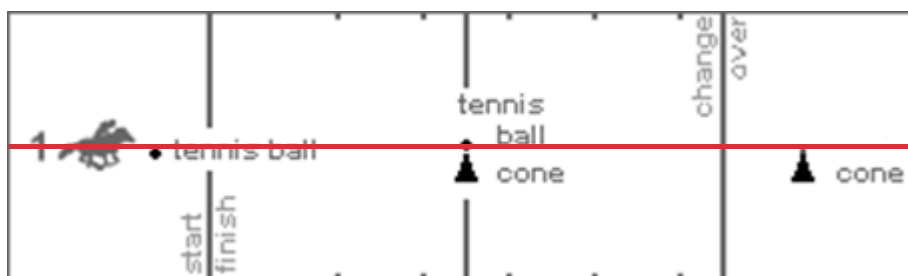
Rytteren rir til tønne på senterlinjen og setter boksen på den, rir til den andre tønne og henter øverste boks, rir til senterlinjen og setter boksen oppå den første.

De gjenværende to boksene hentes en og en fra tønne på vekslingssiden og settes oppå de andre boksene på tønne på senterlinjen før rytteren rir i mål.

I løpet av øvelsen skal boksene som allerede står på tønne på senterlinjen, stå i rekkefølgen rød, blå, gul og grønn fra bunnen og opp. Alle boksene må settes på hverandre ved å plassere bunnen på en boks på toppen av boksen under. Det er ikke tillatt å la boksene bli liggende på siden.

3. Ball & Cone

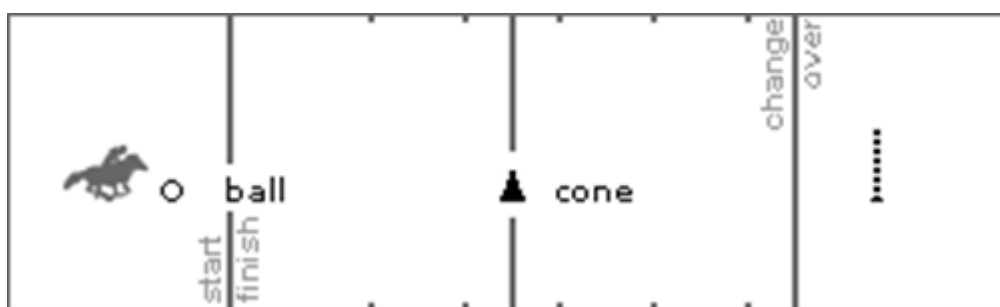
En kjegele med en tennisball på på senterlinjen og en kjegele på tremetersmerket. Rytteren starter med en tennisball.



Rytteren rir til kjegele på vekslingssiden og setter ballen på den, rir til kjegele på senterlinjen, tar med seg ballen og rir i mål.

4. Ball Swap

En kjegele på senterlinjen og en stolpe på tremetersmerket. Rytteren starter med en tennisball.

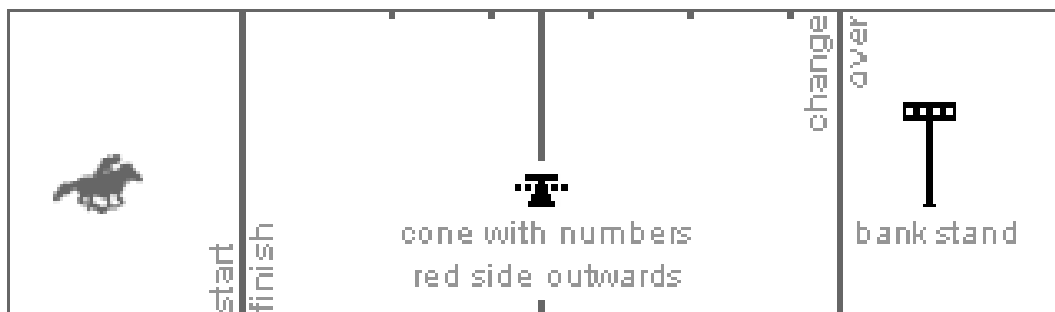


Rytteren rir til kjegele på senterlinjen og setter ballen på den, rir til stolpen på tremetersmerket og runder denne, rir deretter videre til kjegele på senterlinjen og tar med seg ballen og rir i mål.

Stolpen på tremetersmerket er en del av utstyret og må settes tilbake på plass hvis den velter.

5. Bank Race

En kjeGLE med ring (sifferholder) og tre siffer (et 1-tall og to 0-er) settes på senterlinjen. Rød side av sifrene skal vende fram, og 1-tallet skal peke mot rytteren, 0-tallene til sidene. Et bankstativ settes på tremetersmerket mellom slalåmlinjene. Siste 0-tall henges med svart side ut på høyre krok på stativet.



Rytteren rir til kjeGlen, tar med seg et siffer, rir til stativet og henger det opp på kroken med svart side fram. De andre to sifrene hentes og henges opp ett av gangen på samme måte. Rytteren rir deretter i mål.

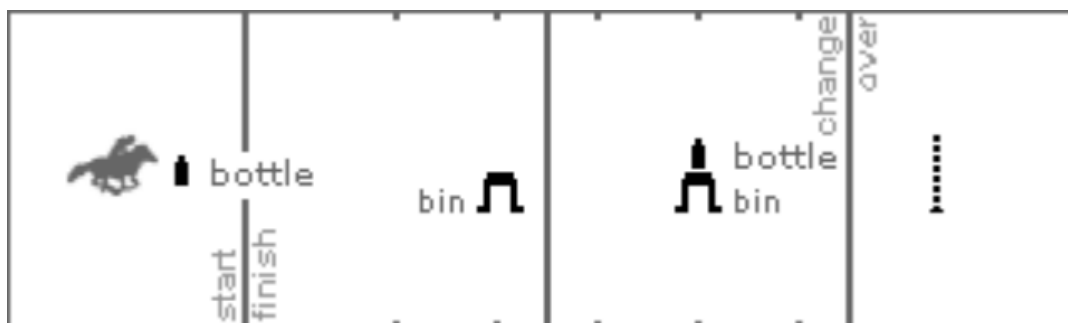
Sifrene må henges på stativet mens rytteren er i salen (§ 651.3 gjelder ikke ved bankstativet i denne øvelsen). Siffer som allerede er på stativet og faller av, kan rytteren sette på igjen fra bakken.

Rytteren kan kun plukke sifre fra sifferholderen når denne sitter på kjeGlen og kjeGlen står på bakken. Dersom rytteren tar med seg hele holderen fra kjeGlen under et forsøk på å plukke av et siffer, må han sette ringen med siffer tilbake på kjeGlen før han kan ta sifferet av ringen.

Sifrene kan plukkes opp i vilkårlig rekkefølge, men må henges på stativet i korrekt posisjon slik at det står 1, 0, 0, 0 fra venstre mot høyre, med svart skrift fram. Under hele øvelsen skal siffer som henger på kjeGlen, har rød side ut.

6. Bottle Exchange

En tønne med bunnen opp på andre stolperad og en tønne med bunnen opp på fjerde stolperad med en flaske midt på tønnen. En slalåmstolpe på tremetersmerket. Utstyret plasseres mellom slalåmlinjene. Rytteren starter med en flaske.

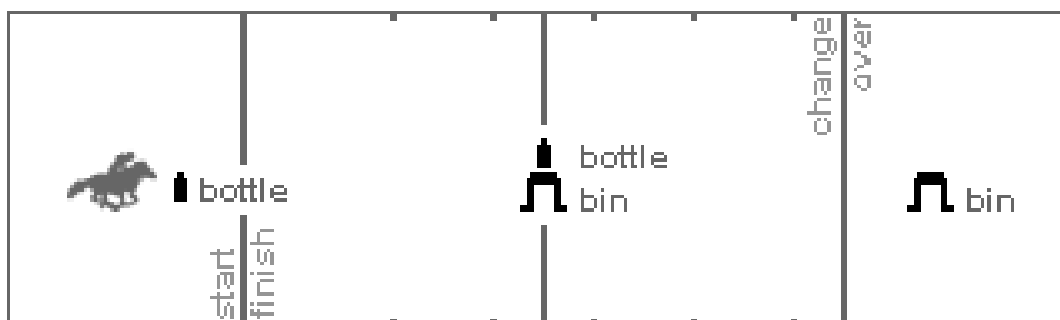


Rytteren rir til første tønne og setter flasken på den. Rir deretter til andre tønne, tar med seg flasken, rir rundt stolpen på tremetersmerket, rir tilbake til andre tønne og setter flasken tilbake på den. Rir til første tønne, tar med flasken og avslutter med flasken i mål.

Flaskene må bli stående oppreist på tønnene gjennom hele øvelsen. Stolpen på tremetersmerket er en del av utstyret i denne øvelsen og må stå oppreist.

7. Bottle Shuttle

En tønne med bunnen opp på senterlinjen med en flaske midt på tønnen og en tønne med bunnen opp på tremetersmerket, mellom slalåmlinjene. Rytteren starter med en flaske.

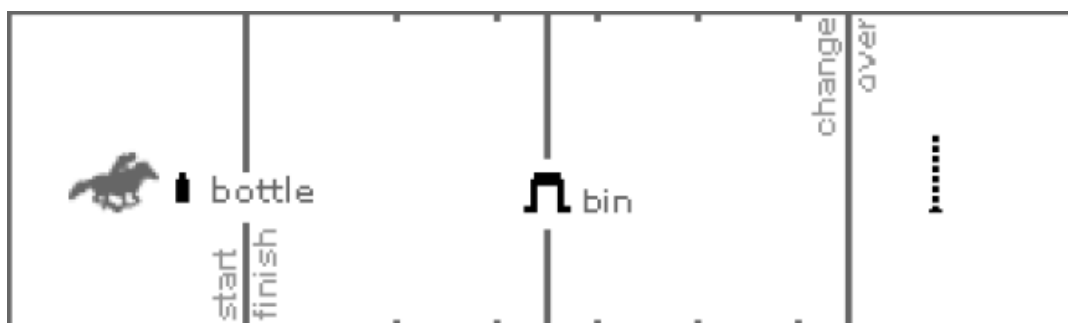


Rytteren rir til tønnen på vekslingssiden, setter flasken på den, rir til tønnen på senterlinjen, tar med seg flasken og rir i mål.

Flaskene må stå oppreist på tønnene gjennom hele øvelsen.

8. Bottle Swap

En tønne med bunnen opp på senterlinjen og en slalåmstolpe på tremetersmerket. Utstyret plasseres mellom slalåmlinjene. Rytteren starter med en flaske.

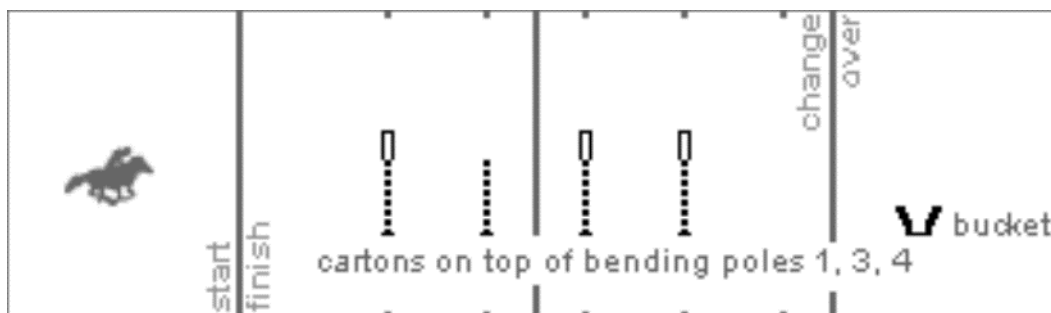


Rytteren rir til tønne og setter flasken på den, rir deretter rundt stolpen på tremetersmerket og tilbake til tønne, tar med flasken og avslutter med flasken i mål.

Flasken må bli stående oppreist på tønne gjennom øvelsen. Stolpen på tremetersmerket er en del av utstyret i denne øvelsen og må stå oppreist.

9. Carton Race

Fire slålåmstolper i de første fire posisjonene med en carton (avskåret plastflaske) på stolpe 1, 3 og 4. En bøtte på tremetersmerket, i slålåmlinjen.

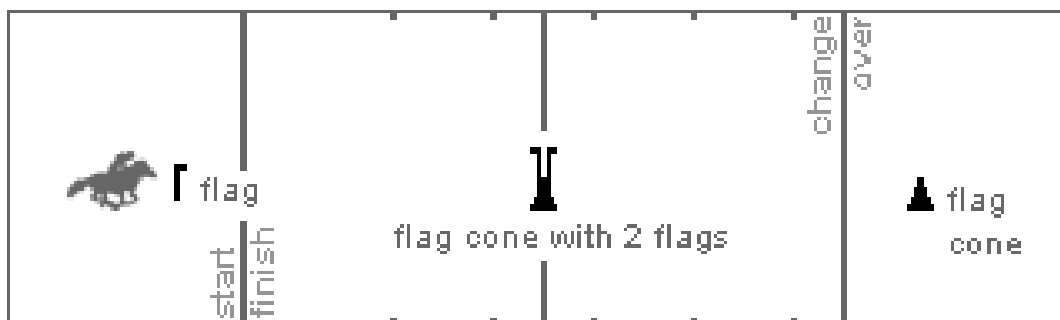


Rytteren plukker med seg et carton fra fritt valgt stolpe, rir til vekslingssiden og legger cartonnet i bøtten, rir tilbake og henter de to gjenværende cartonene, en av gangen, legger dem i bøtten og rir deretter i mål.

Stolper som faller (også stolpe 2), må settes opp igjen, dersom dommeren ikke tillater at stolper som faller ned, kan bli liggende. I så fall skal dette opplyses om før konkurransen starter.

10. Flag Fliers

En flaggkjegle på senterlinjen med to flagg og en flaggkjegle på tremetersmerket på vekslingssiden, mellom slalåmlinjene. Rytteren starter med et flagg.

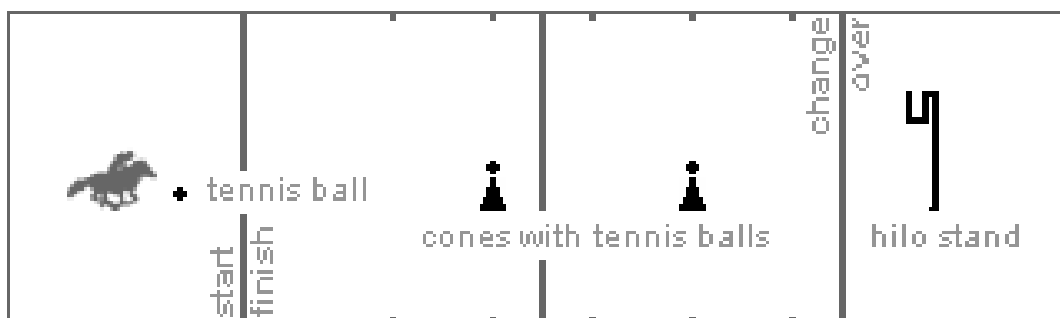


Rytteren rir til vekslingssiden og setter flagget i kjeglen, rir tilbake og plukker et flagg fra kjeglen på senterlinjen, rir til tremetersmerket og setter flagget i kjeglen, plukker siste flagget fra kjeglen på senterlinjen og avslutter med flagget i mål.

Dersom en flaggkjegle velter, må rytteren sette den tilbake på merket med riktig antall flagg i. Rytteren kan deretter fortsette med valgfritt flagg, ikke nødvendigvis det han startet med.

13. HiLo

To kjebler med tennisball på toppen, på linje med andre og fjerde stolperad. Et HiLo-stativ på tremetersmerket på vekslingssiden, mellom slalåmlinjene. Rytteren starter med en tennisball.

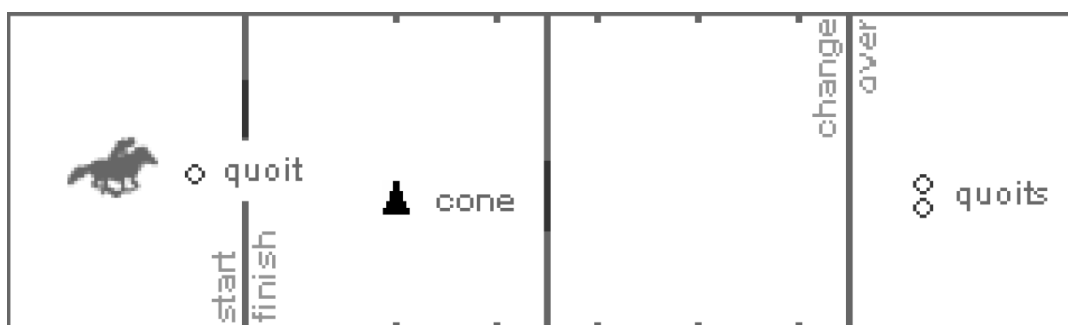


Rytteren rir til HiLo-stativet og legger tennisballen i nettet, rir og plukker opp en fritt valgt tennisball fra en av kjeplene og legger den også i nettet. Rytteren rir deretter og plukker opp siste tennisballen og avslutter med denne i mål.

Dersom tennisballen ikke treffer nettet, kan rytteren gå av hesten for å plukke opp ballen, men ballen må legges i nettet fra salen (§ 651.3 gjelder ikke for denne øvelsen). Dersom stativet velter og tennisballene faller ut, kan rytteren legge tilbake fra bakken de ballene som allerede har vært i nettet.

14. Hoopla

En kjegle på linje med første stolperad og to gummiringer på tremetersmerket på vekslingssiden liggende flatt på bakken uten å berøre hverandre, mellom slalåmlinjene. Rytteren starter med en ring.



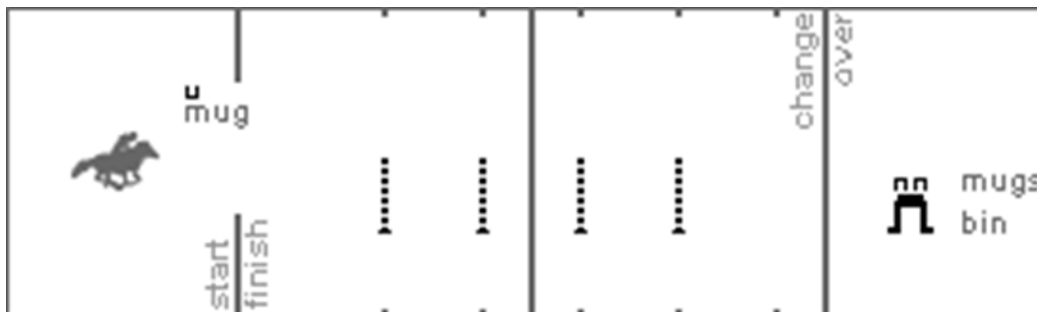
Rytteren rir til kjeglen, legger ringen på kjeglen, rir til vekslingssiden, plukker opp en ring og legger den på kjeglen. Rytteren rir deretter tilbake til vekslingssiden, plukker opp den siste ringen, legger den på kjeglen og rir over mållinjen.

Dersom en ring kommer over vekslingslinjen og inn på konkurransebanen, må rytteren krysse vekslingslinjen før eller etter at ringen er plukket opp.

Ringer må plasseres på kjeglen slik at toppen av kjeglen er synlig over ringene.

15. Hug-a-Mug

Fire slalåmstolper i de første fire posisjonene og en tønne med bunnen opp på tremetersmerket på vekslingssiden, i slalåmlinjen. To kopper (også med bunnen opp) plasseres på toppen av tønningen. Koppene settes på linje, parallelt med vekslingslinjen. Rytteren starter med en kopp.

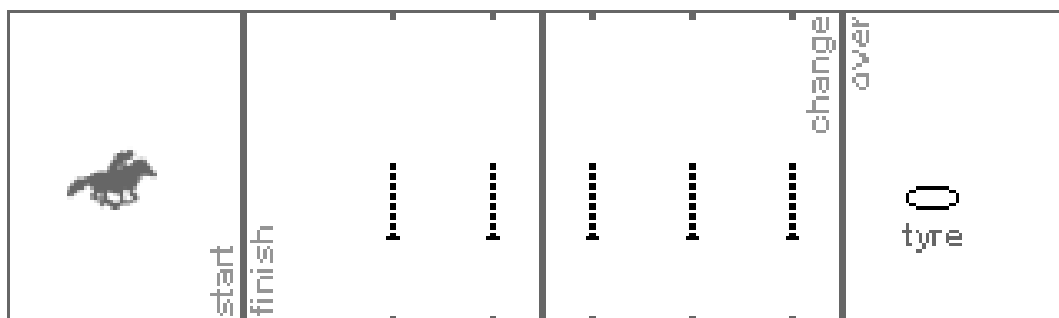


Rytteren rir fram og setter koppen på en av stolpene i posisjon 2, 3 eller 4. Rytter rir deretter til tønningen og plukker en kopp derfra, rir tilbake og plasserer også denne koppen på en av stolpene i posisjon 2, 3 eller 4. Rytter rir deretter til tønningen og plukker siste kopp derfra, rir tilbake og plasserer denne koppen på stolpene i posisjon 1 før rytteren rir i mål.

Det må være gjort et forsøk på å sette koppen på stolpen fra salen. Stolper som velter, må settes opp igjen på merket. Hvis kopper velter eller faller av tønningen, må de settes opp igjen på hodet på tønningen. Dersom tønningen velter, må rytteren sette den opp igjen på merket og med riktig antall kopper på. Rytteren kan deretter fortsette med en av koppene, ikke nødvendigvis den han startet med.

16. Hula Hoop

Et dekk på tremetersmerket, mellom stolpelinjene. Fem slalåmstolper i standard posisjoner.

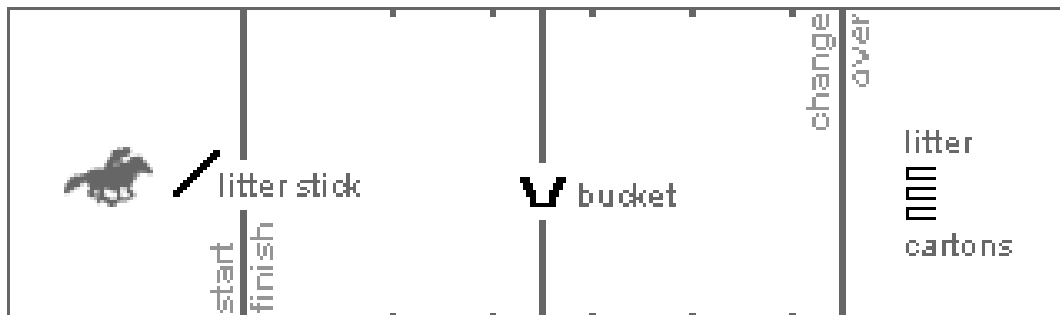


Rytteren rir til dekket på vekslingssiden, hopper av og går gjennom dekket, hopper på igjen og rir i mål.

Hele dekket må være bak femte stolpe på vekslingssiden gjennom øvelsen. Stolpe fem er derfor en del av utstyret og må stå oppe gjennom hele øvelsen.

18. Litter Lifters

En bøtte på senterlinjen og tre cartons (avskårne plastflasker) tett inntil hverandre på tremetersmerket på vekslingssiden, mellom slalåmlinjene. Cartonene skal ligge flatt på bakken, 90 grader på vekslingslinjen og med åpningen bort fra start/mållinjen. Rytteren starter med en søppelpinne.



Rytteren rir til vekslingssiden og plukker opp et carton med pinnen mens han sitter i salen, rir tilbake og slipper det i bøtten. Rir deretter og henter de to gjenværende cartonene og slipper dem i bøtten en etter en mens han sitter i salen. Rytteren avslutter deretter med søppelpinnen i mål.

Cartons kan bare berøres med hånden når

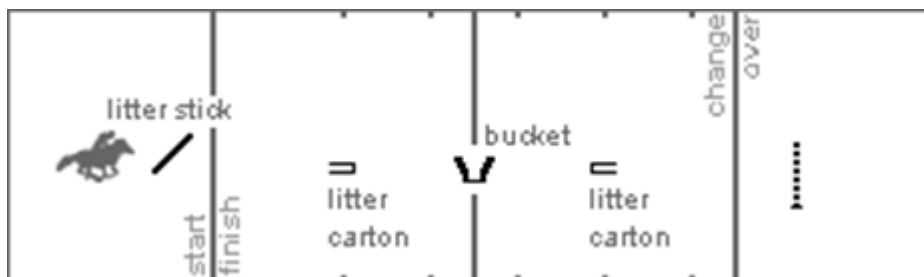
- 1) det har blitt stukket av søppelpinnen og rytteren må løsne det, men det må deretter slippes i tønne fra søppelpinnen
- 2) tønne har veltet og rytteren kan legge cartons som har falt ut tilbake i tønne
- 3) et carton har blitt tråkket flatt, og rytteren hopper av, utbedrer det, legger det tilbake, går i salen igjen og plukker det på normal måte.

Cartons som har blitt stukket eller tråkket flatt, anses ikke som ødelagt utstyr i henhold til § 651.7.

Cartons som slippes på utsiden av tønne, må rytteren plukke opp igjen og slippe i tønne med søppelpinnen, enten fra salen eller fra bakken.

19. Litter Scoop

En bøtte på senterlinjen, én carton på linje med stolpe 1 og én carton på linje med stolpe 4. En slalåmstolpe på tremetersmerket. Utstyret plasseres mellom slalåmlinjene. Cartonene skal ligge flatt på bakken og med den åpne enden vekk fra senterlinjen. Rytteren starter med en søppelpinne.



Rytteren rir til første stolperad og plukker opp en carton med pinnen, rir til senterlinjen og slipper cartonnet i bøtta, rir rundt stolpen på tremetersmerket, rir tilbake til fjerde stolperad og plukker opp en carton med pinnen, rir til senterlinjen og slipper cartonnet i bøtta og avslutter med søppelpinnen i mål.

Cartons kan bare berøres med hånden når

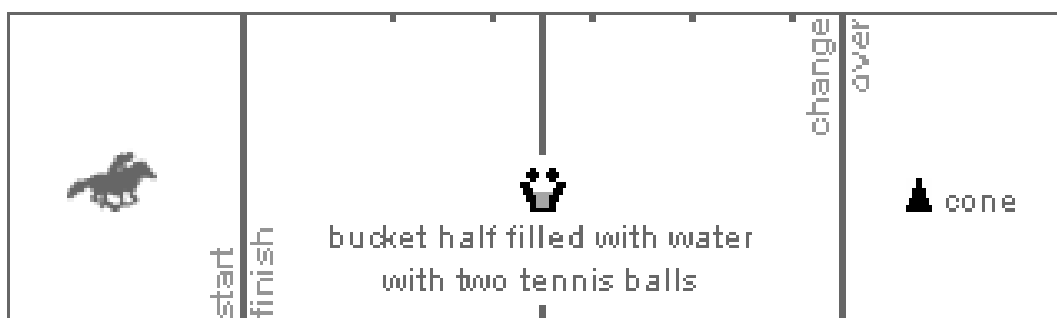
- 1) det har blitt stukket av søppelpinnen og rytteren må løsne det, men det må deretter slippes i bøtta fra søppelpinnen,
- 2) bøtta har veltet, og rytteren kan legge cartons som har falt ut tilbake i bøtta, eller
- 3) cartons har blitt tråkket flatt, og rytteren hopper av, utbedrer det, legger det tilbake, går i salen igjen og plukker det på normal måte.

Cartons som har blitt stukket eller tråkket flatt, anses ikke som ødelagt utstyr i henhold til § 651.7.

Cartons som slippes på utsiden av bøtta, må plukkes opp igjen og slippes i bøtta med søppelpinnen, enten fra salen eller bakken.

20. Moat and Castle

En bøtte halvfull med vann på senterlinjen med to tennisballer flytende i den. En kjegele på tremetersmerket på vekslingssiden, mellom slalåmlinjene.

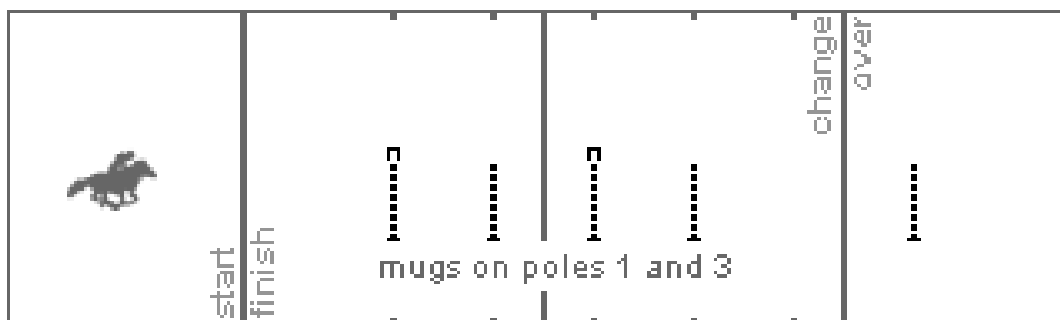


Rytteren rir til bøtten, plukker opp en ball, rir til kjeglen og setter ballen på toppen av den. Rytteren rir deretter til bøtten, plukker opp den andre ballen og rir i mål med ballen.

Ballene kan plukkes opp fra salen eller fra bakken. Dersom bøtten velter, må den settes opp igjen på merket av rytteren. Det må være igjen nok vann til at en ball kan flyte. Hvis ikke, blir rytteren eliminert.

21. Mug Shuffle

Fire slalåmstolper i de første fire posisjonene med en kopp på stolpe 1 og 3. En slalåmstolpe på tremetersmerket, i slalåmlinjen.



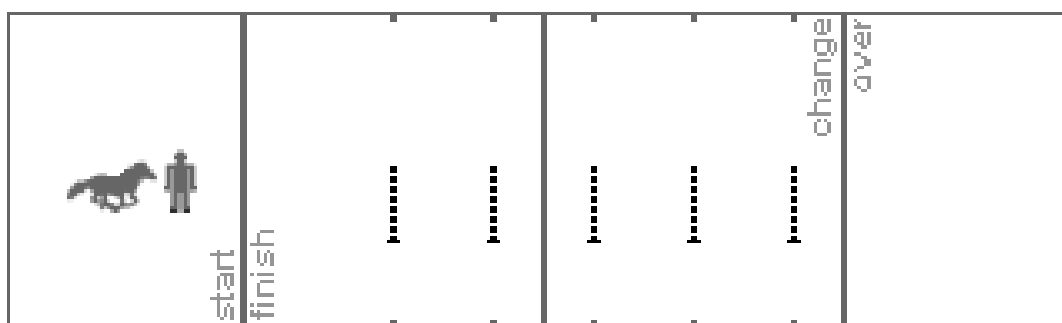
Rytteren rir til stolpe 1, tar med seg koppen og flytter den til stolpe 2, tar med seg koppen fra stolpe 3 og flytter den til stolpe 4, rir deretter over vekslingslinjen og runder femte stolpe, tar med seg koppen fra stolpe 4 og flytter den til stolpe 3, tar med seg koppen fra stolpe 2 og flytter den til stolpe 1 og rir deretter i mål.

Stolper som velter, må settes opp igjen på merket av rytteren, og kopper som faller av, må settes opp igjen på riktig stolpe av rytteren før han fortsetter. Rytteren kan rette feilen fra bakken bare etter å ha forsøkt å plukke en kopp fra en stolpe eller sette en kopp på en stolpe fra salen.

Stolpen på tremetersmerket er en del av utstyret og må derfor stå oppreist hele tiden.

24. Run and Ride

Fem slalåmstolper i standard posisjoner. Rytteren på startsidene, av hesten og holder denne i tøylene(e).

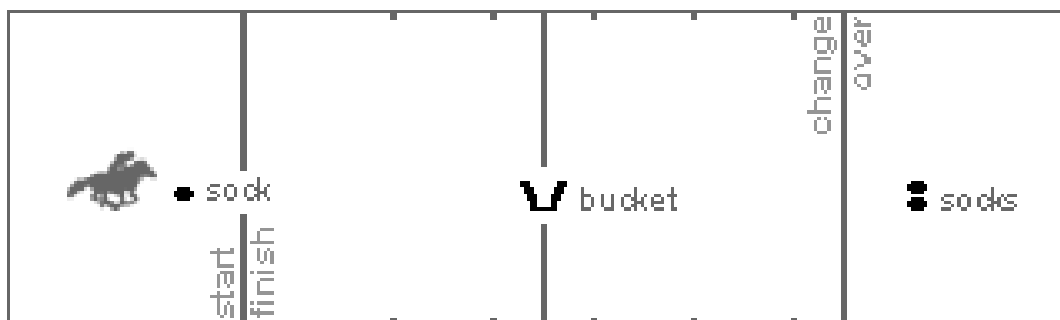


Rytteren løper mot vekslingssiden og holder hesten kun i tøylene(e), runder femte stolpe, hopper på og rir over mållinjen. Rytteren kan ikke være i salen før alle fire bena på hesten er forbi femte stolpe.

Femte stolpe er en del av utstyret i denne øvelsen og må stå oppreist hele tiden. Dersom stolpen faller eller velter, må den settes opp igjen av rytteren før han kan fortsette. Det er ikke tillatt å lene seg på eller mot hesten når man løper eller leier hesten.

25. Socks and Buckets

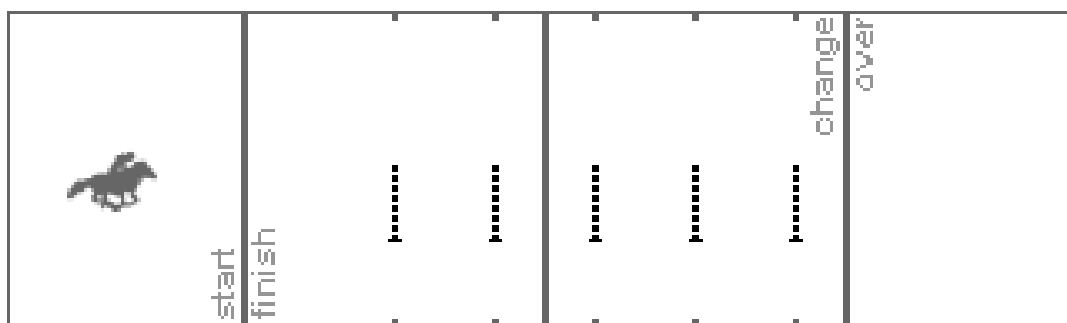
En bøtte på senterlinjen og to sokker på tremetersmerket på vekslingssiden, mellom slalåmlinjene. Rytteren starter med en sokk.



Rytteren rir til bøtten og slipper sokken i den, rir til vekslingssiden, hopper av og plukker opp en sokk, hopper på igjen, rir og slipper den i bøtten. Rytteren rir tilbake til vekslingssiden, hopper av og plukker opp den siste sokken, hopper på igjen, rir og slipper den i bøtten og avslutter i mål.

26. Speed Weavers

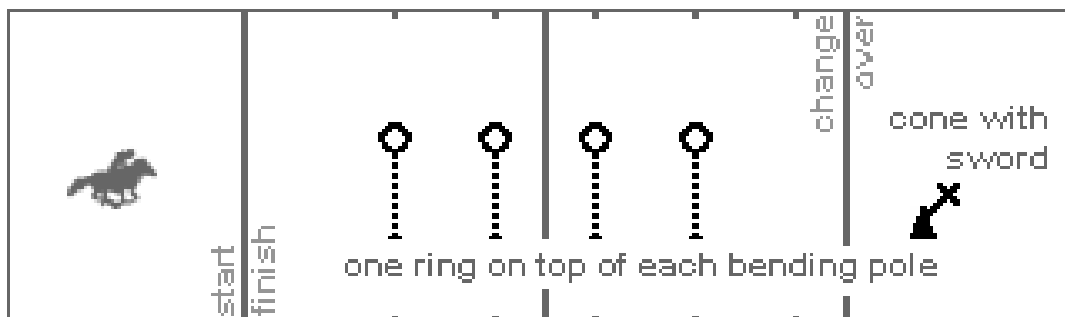
Fem slalåmstolper i standard posisjoner.



Rytteren rir slalåm mellom stolpene, vender rundt femte stolpe, rir slalåm tilbake og avslutter i mål.

27. Sword Lancers

Fire slalåmstolper i de første fire posisjonene med en sverdring festet med strikk til hver stolpe. Ringene skal vende mot startlinjen. Et sverd i en kjeGLE på tremetersmerket på vekslingssiden, på slalåmlinjen. Sverdet skal plasseres i kjeGlen, og håndtakene kan vendes i valgfri retning.



Rytteren rir til vekslingssiden, plukker opp sverdet fra kjeGlen, rir tilbake og holder sverdet i håndtaket mens han «lanser» (dvs. plukker opp med bladet på sverdet) alle ringene i fritt valgt rekkefølge og avslutter med sverdet i mål.

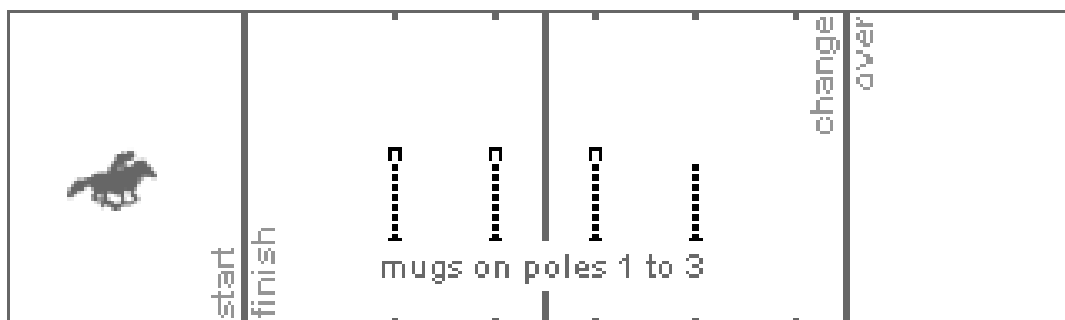
Dersom en eller flere ringer faller på bakken, kan rytteren plukke den eller dem opp igjen ved å holde ringene og sverdet hvordan han vil, fra salen eller fra bakken og i valgfri rekkefølge. § 654.1 gjelder ikke i denne øvelsen.

Rytteren må være i salen når mållinjen krysses, mens sverdet holdes i håndtaket og med ringene fritt hengende på sverdets blad, uten at de berøres av hånden. Dersom dette ikke er tilfellet, kan rytteren ri tilbake og krysse mållinjen på nytt. Brudd på dette medfører eliminasjon.

Stolpene kan falle overende i denne øvelsen.

28. Three Mug

Fire slalåmstolper i de første fire posisjonene med en kopp på hver av de tre første stolpene.

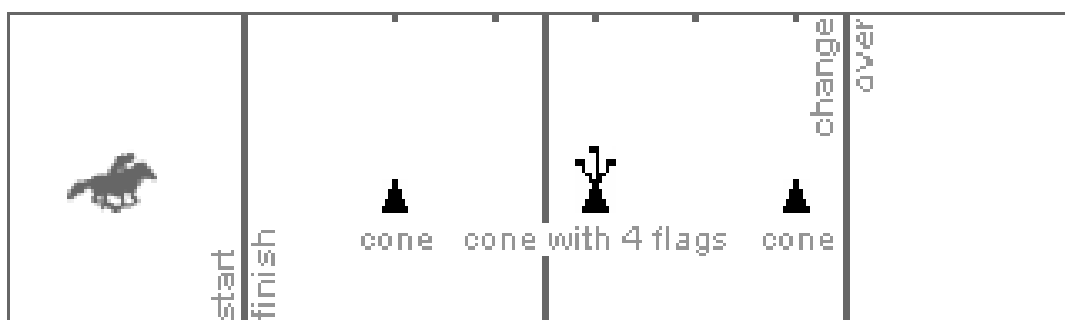


Rytteren rir til stolpe 3, tar med seg koppen og setter den på stolpe 4, tar med seg koppen fra stolpe 2 og setter den på stolpe 3, tar med seg koppen fra stolpe 1 og setter den på stolpe 2 og rir i mål.

Rytteren må sette opp igjen på merket stolper som velter, før han kan fortsette. Kopper kan settes på fra bakken bare hvis rytteren har gjort et forsøk på å sette dem på fra salen.

29. Three Pot Flag Race

En kjegele på linje med første, tredje og femte stolperad, mellom slalåmlinjene. Fire flagg i midterste kjegele.

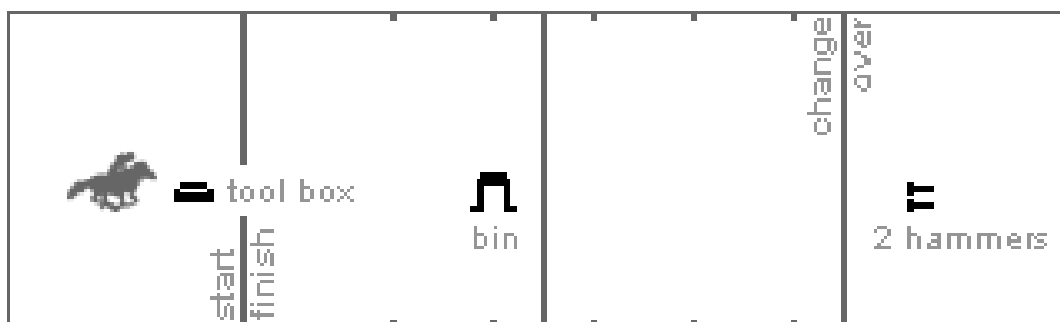


Rytteren rir til midterste kjegele, plukker et flagg og setter det i en av de andre kjeglene. De tre andre flaggene fra midterste kjegele plukkes en etter en på samme måte og settes enkeltvis i de andre kjeglene. Rytteren rir deretter i mål. Når øvelsen er ferdig, skal det stå to flagg i hver av kjeglene ved stolpe 1 og 5.

Dersom en flaggkjegele velter, må rytteren sette den tilbake på merket med riktig antall flagg i. Rytteren kan deretter fortsette med valgfritt flagg, ikke nødvendigvis det han startet med.

30. Tool Box Scramble

En tønne med bunnen opp på nivå med andre stolperad og to verktøy på tremetersmerket på vekslingssiden, mellom slalåmlinjene. Rytteren starter med en verktøykasse.



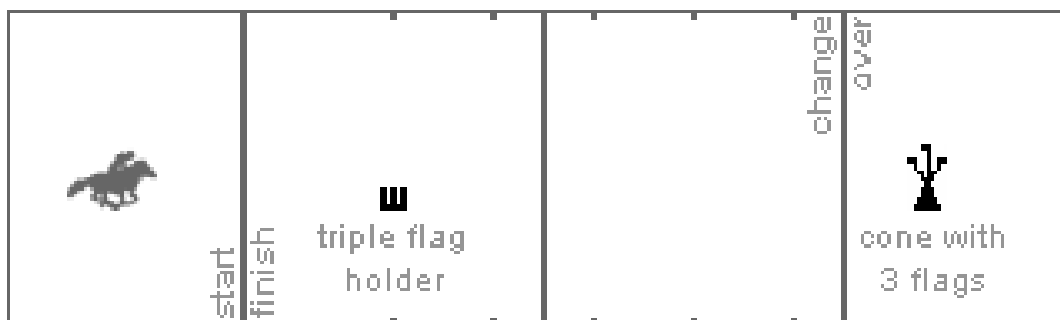
Rytteren rir til tønnen og setter verktøykassen på den, rir til vekslingssiden, hopper av og tar med seg et verktøy, hopper på igjen, rir og legger verktøyet i verktøykassen, rir til vekslingssiden, hopper av og henter siste verktøy, hopper på igjen, rir og legger verktøyet i verktøykassen, tar med seg verktøykassen og rir i mål. Siste verktøy må være plassert i verktøykassen før denne tas med fra tønnen.

Ved sterk vind kan det legges ekstra lodd i verktøykassen for å hindre at den blåser av tønnen. Loddet anses da som en del av utstyret og må legges tilbake hvis det faller ut.

Verktøyet anses å være i verktøykassen kun dersom det er støttet av denne, og ikke av noe annet objekt eller noen person.

31. Triple Flag

En Triple Flag-holder på linje med første stolperad og en flaggkjegle med tre flagg på tremetersmerket, mellom slåmlinjene. Flaggene skal ha hvit, rød og blå farge.



Rytteren rir til flaggkjeglen, tar med seg et flagg, rir tilbake til flaggholderen og setter flagget i holderen med samme farge. De to gjenværende flaggene hentes og plasseres i holderen ett og ett før rytteren rir i mål.

Flagg kan bli hentet i fritt valgt rekkefølge.

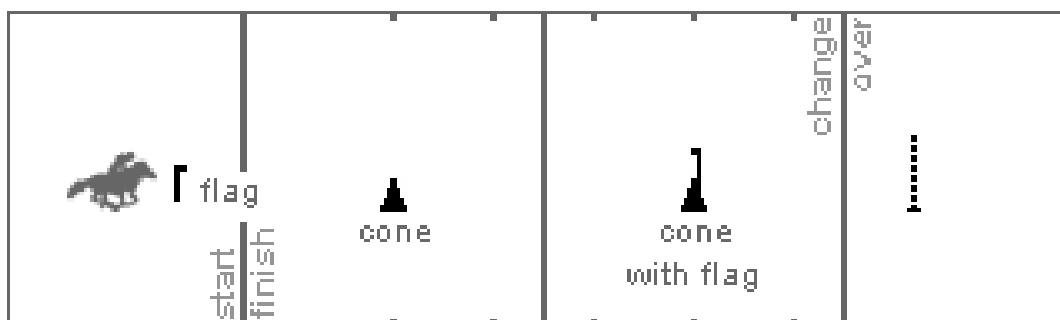
Rytteren må være i salen når flaggene blir satt i holderen (§ 651.3 gjelder ikke denne øvelsen). Men dersom flaggholderen velter, kan rytteren sette inn alle flaggene som allerede var satt i holderen, på nytt fra bakken eller fra salen, inkludert sitt eget, forutsatt at det allerede stod i holderen da den veltet.

Det må hele tiden være samsvar mellom fargen på holder og flagg.

Under hele øvelsen skal hvit sylinder på flaggkjeglen peke i retning start.

32. Two Flag

En flaggkjegle på nivå med første stolperad og en flaggkjegle med et flagg på nivå med fjerde stolperad. En slalåmstolpe på tremetersmerket, mellom slalåmlinjene. Rytteren starter med et flagg.

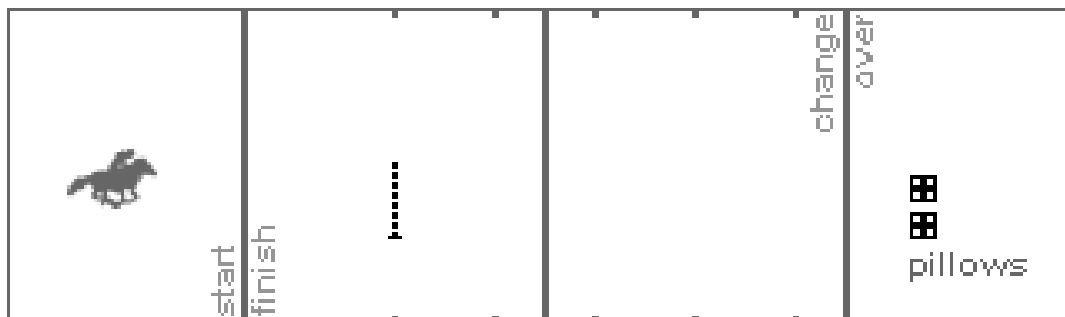


Rytteren rir til kjeglen på første stolperad og setter flagget i den, rir til kjeglen på fjerde stolperad, plukker flagget, rir over vekslingslinjen og runder stolpen på tremetersmerket, rir tilbake til kjeglen på fjerde stolperad og setter flagget i den, rir til kjeglen på første stolperad og plukker flagget, rir over mållinjen og avslutter med flagget i mål.

Stolpen på tremetersmerket er en del av utstyret i denne øvelsen og må stå oppreist hele tiden. Dersom den faller ned eller slås overende, må rytteren sette den opp igjen før han fortsetter.

33. Victoria Cross

En slalåmstolpe på første stolperad mellom slalåmlinjene (første stolpe kan flyttes ut) og to puter på tremetersmerket på vekslingssiden på linje med første stolpe og mellom slalåmlinjene. Putene skal ligge på linje ved siden av hverandre, parallelt med vekslingslinjen.



Rytteren rir til vekslingssiden, hopper av og plukker opp en pute, hopper i salen igjen og rir mot mållinjen med puten. Rytteren må ri rundt første stolpe og slippe puten i området mellom mållinjen og første stolperad. Puten må helt og holdent være innenfor dette området.

Rytteren rir deretter til vekslingssiden, hopper av og plukker opp den andre puten, hopper i salen igjen og tar med seg puten i mål. Den andre puten må helt og holdent være bak mållinjen.

Første stolpe er en del av utstyret i denne øvelsen og må derfor stå oppreist hele tiden. Dersom den faller ned eller slås overende, må rytteren sette den opp igjen før han fortsetter.

KAP 5 - BEDØMMELSEN

§ 650 – Generelt om bedømmelse

1. Poengtildeling skjer etter prinsippet om at første lag, par eller ekvipasje som fullfører og passerer mållinjen feilfritt, får flest poeng, andre får nest flest poeng, osv. Med feilfri riding menes at man gjør momentene riktig og i riktig rekkefølge slik det er beskrevet i kapittel 4. Det er også regler for hindring, behandling av utstyr, osv. som har betydning for poenggiving, beskrevet nedenfor i dette kapitlet.
2. Hvis en rytter gjør en feil, kan han normalt ri tilbake dit feilen skjedde, rette opp og deretter fullføre sin del av øvelsen. Eksempel på slike feil er stolper som faller, utstyr som ikke blir stående på markeringen, utstyr som faller på bakken, rytter som ikke er i salen når mållinjen passerer, osv. Dersom rytteren ikke rir tilbake og korrigerer, elimineres ekvipasjen, paret eller laget fra øvelsen og får null poeng.
3. Regelbrudd som ikke kan rettes opp, medfører eliminering fra øvelsen. Dette kan for eksempel være hindring av konkurrent og utstyr som blir ødelagt.
4. Hvis en rytter eller hest blir skadet og ikke kan fullføre øvelsen, skal øvelsen blåses av, og ekvipasjen tildeles laveste tilgjengelige poengsum. Øvrige ekvipasjer som ikke har fullført øvelsen og som ikke har brutt reglementet, skal starte øvelsen på nytt. Omstart skjer i hht § 653.2.g.

§ 651 – Utstyr og plassering av utstyr

1. Plassering av utstyr

Den utstyrsansvarlige må sikre at utstyret blir plassert likt for alle deltakerne, og gir dommeren klarsignal når dette i orden. Dommeren skal ikke starte øvelsen før alle utstyrsassistenter er ferdige med byggingen og ute av banen. Dommeren skal blåse av og starte øvelsen på nytt dersom noe av utstyret ute på banene mangler, er plassert feil eller ikke er plassert likt.

2. Oppretting av utstyr

Dersom en ekvipasje slår utstyr overende og skal sette det opp igjen, må utstyret settes opp innenfor eller i kontakt med markeringen. Brudd på dette medfører eliminering.

Dersom markeringen er slitt bort, fjernet eller slettet, er det opp til dommeren å avgjøre om plasseringen av utstyret er godkjent.

3. Mistet utstyr

a) Hvis en rytter mister utstyr under et genuint forsøk på å plassere det på eller i, eller ta det ut av eller av en tønne, bølge, stativ, kjele eller stolpe, kan rytteren gå av hesten og fra bakken plassere utstyret på eller i, eller ta det ut av eller av tønne, bøtten, stativet, kjeglen eller stolpen. Rytteren må imidlertid i salen igjen for å fortsette øvelsen. Rytteren kan fortsette med hvilket som helst utstyr, ikke nødvendigvis utstyret han eller hun hadde opprinnelig.

b) Det regnes som et genuint forsøk når det har vært samtidig kontakt mellom rytterens hånd, utstyret som skal plukkes eller settes, og utstyret dette skal plukkes fra eller settes på eller i. Utstyr som skal legges i en beholder (for eksempel carton og sokker), kan slippes forut for kontakt med beholderen, men dette må skje rett over beholderen.

c) Dersom utstyr kommer ut av stilling etter at en rytter har passert mållinjen og neste rytter har krysset startlinjen, er det den aktive rytters ansvar å sette utstyret på plass igjen. Dette gjør han ved å ri til utstyret, rette opp og så ri tilbake og krysse startlinjen/vekslingslinjen på nytt før han fortsetter med sin del av øvelsen.

d) Utstyr som kommer ut av stilling etter at siste rytter på denne linjen har passert mållinjen, behøver ikke settes på plass igjen og medfører ikke eliminering.

4. Forskjøvet utstyr

Dersom utstyr (sokk, carton, verktøy, etc.) som er plassert på tremetersmerket utenfor konkurransebanen, blir sparket over vekslingslinjen og inn på konkurransebanen, kan en påfølgende rytter plukke det opp forutsatt at denne ekvipasjen krysser vekslingslinjen i løpet av øvelsen, enten før eller etter at han har plukket opp utstyret.

Utstyr kan støttes og plasseringen justeres, om nødvendig med hånden. Dette gjelder for eksempel hvis en stolpe eller boksene i Association Race holder på å falle overende.

5. Fjernet utstyr

Dersom en rytter forstyrrer eller fjerner utstyret til en annen, skal den fornærmende rytteren returnere til sin egen linje umiddelbart og ikke gjøre noe forsøk på å rette feilen. Assistentdommeren skal varsle dommeren ved å heve flagget. Øvelsen kan bli stoppet og kjørt på nytt etter dommernes avgjørelse. Omstart skjer i hht § 653.2.g.

6. Manipulering med utstyr

Dersom en utstyrsassistent plasserer eller påvirker utstyr i den hensikt å oppnå en urettmessig fordel eller påføre ulempe for andre ekvipasjer, kan det etter dommerens skjønn medføre eliminering fra øvelsen av gjeldende deltaker(e). Deltakeren(e) kan ilegges sanksjon i hht KR I § 184.1. Utstyrsassistenten(e) kan vises bort.

7. Ødelagt utstyr

a) Utstyr er å betrakte som ødelagt dersom det er skadet på en slik måte at det ikke lenger fyller vilkårene i spesifikasjonen og aktuelle standarder. Dette gjelder også stolper når disse ikke inngår som utstyr i øvelsen.

b) Skaden kan vurderes som *liten*, som tillater rytteren å fortsette øvelsen. Skaden kan vurderes som *stor*, som gjør at rytteren ikke kan fortsette øvelsen. Skaden kan vurderes som *farlig* og true sikkerheten til ryttere, hester, teknisk personell eller tilskuere.

c) **Dommeren avgjør** omfanget av og årsaken til skaden og hvem som er ansvarlig. Skade som kommer av konstruksjonsfeil eller dårlig vedlikeholdt utstyr, er ikke rytterens ansvar. Skade som skjer ved hånd-til-hånd veksling, er ikke rytterens ansvar. All annen skade som ufrivillig eller med vilje forårsakes av rytteren, er rytterens ansvar.

Hvis skaden er liten og ikke rytterens ansvar, får det ingen følger. I øvrige tilfeller avgjør dommeren om øvelsen skal stoppes eller ikke, om rytteren skal elimineres eller ikke, og om øvelsen skal kjøres på nytt eller ikke.

Øvelsen skal stoppes dersom skaden er farlig eller dersom det er en stor skade som ikke er rytterens ansvar, men som hindrer rytteren fra å fullføre øvelsen.

Laget, paret eller den individuelle ekvipasjen skal elimineres dersom skaden er rytterens ansvar.

Etter en avblåsning kjøres øvelsen på nytt, uten ekvipasjer som er eliminert i hht pkt 5.b.

8. Sterk vind / uvær

a) Dommeren avgjør om kjebler, tønner, bøtter eller lignende skal stabiliseres med ekstra vekt ved sterk vind. I så fall gjelder dette også for alle påfølgende heat i grunnomgangen/finalen. Ved bruk av vekter for slik stabilisering av utstyret regnes vekten som en del av utstyret.

b) Dersom sterk vind eller uvær gjør det umulig å gjennomføre en eller flere øvelser, skal dommeren avgjøre om øvelsen skal fjernes eller erstattes med en annen øvelse.

c) En øvelse blåses av ved sterk vind kun dersom utstyret som blåses ned, er plassert fullt ut på tønningen, i kjeblen eller lignende. Dersom bokser, etc. står delvis på utsiden av tønnekanten eller delvis på hverandre, har ikke ekvipasjen krav på omstart.

9. Glemt eller feil utstyr hos startende rytter

Rytter som starter en øvelse, er selv ansvarlig for å ha med riktig utstyr når øvelsen starter. Hvis utstyr mangler i startområdet, skal dommeren gjøres oppmerksom på dette før øvelsen starter. Dommeren skal da utsette starten til utstyret er på plass. Rytter som starter uten nødvendig utstyr, elimineres.

§ 652 – Ryttere og hester

1. Hjelp

Ingen person kan fysisk hjelpe en aktiv rytter med mindre de begge er ryttere på samme lag eller par og er aktivt involvert i pågående øvelse (aktuelt i Hula Hoop og Pony Pairs). For å være aktiv må rytteren ha startet, men ikke fullført sin del av øvelsen.

En løs hest kan fanges av enhver på banen, men må holdes i ro på det stedet den fanges under pågående øvelse til den blir hentet av rytteren.

2. Halthet

Dersom dommeren finner at en hest etter start viser tydelig halthet som ikke kan oppfattes som en mer eller mindre tilfeldig urenhet i gangen, eller andre klare forhold som går ut over hestevelferden, skal ekvipasjen elimineres fra konkurransen. Dommerens beslutning er endelig, og det kan ikke nedlegges protest.

3. Fall

Det regnes som fall hvis rytteren faller og mister kontakt med hesten.

4. Styrt

Det regnes som styrt hvis en hest faller slik at bog og bakpart samtidig berører bakken. Ved styrt skal dommeren blåse av øvelsen umiddelbart, og ekvipasjen skal forholde seg i ro. Dommeren eller stevneveterinæren skal sjekke hesten for halthet og skader før ekvipasjen eventuelt får fortsette. Omstart skjer i henhold til § 653.2.g. Ekvipasjen som var involvert i styrtet, skal ikke delta i omstarten. Ekvipasjen tildeles laveste tilgjengelige poengsum.

5. Forlate banen, utstyr ut av banen

Dersom en hest eller rytter forlater banen under en øvelse, blir ekvipasjen eliminert fra gjeldende øvelse.

Dersom en hest eller rytter sparker, kaster eller slår utstyr ut av banen, blir laget, paret eller den individuelle ekvipasjen eliminert fra gjeldende øvelse.

6. Kontakt

Rytteren må alltid være i kontakt med hesten sin, unntatt når den blir holdt eller leid i tøylene av en annen aktiv rytter på eget lag eller par. Dette betyr at rytteren sitter i salen, leier hesten i tøylene eller på annen måte har kontakt med hesten.

Å være i kontakt defineres som å ha mindre enn en armlengdes avstand til hvilken som helst del av hesten.

Dersom en rytter mister kontakt med hesten, må rytteren gjenopprette kontakten og returnere til stedet hvor kontakten ble brutt før andre feil kan rettes og rytteren kan fortsette øvelsen.

7. Friskt blod

Dersom dommeren mistenker friskt blod noe sted på en hest, skal han avbryte konkurransen på en vennlig, men bestemt måte for å kontrollere dette. Hvis dommeren ikke kan påvise noe friskt blod, får konkurransen fortsette. Dersom han finner friskt blod på en hest, skal ekvipasjen elimineres fra konkurransen. Hvis steward påviser friskt blod rett etter at ekvipasjen har avsluttet konkurransen, skal han straks melde fra til dommeren, som skal eliminere ekvipasjen.

Dommerens beslutninger etter denne bestemmelsen er endelig, og det kan ikke nedlegges protest.

8. Bytte av hest for par og lag

Ryttere som inngår i samme par eller lag, kan innbyrdes bytte hester som er starterklært for paret eller laget. Dette gjelder gjennom hele konkurransen.

§ 653 – Start, veksling og målgang

1. Adgang til startboksen

Når øvelsen har startet, kan ingen annen hest eller rytter gå inn i startboksen enn aktiv rytter og den neste som skal starte. Lagleder kan ikke gå inn i startboksen så lenge en øvelse pågår. Brudd på dette medfører eliminering.

2. Starten

a) Alle må være bak straffelinjen før start. Dommeren blåser i fløyten for å signalisere at alt er klart til å starte øvelsen.

b) Når dommeren hever flagget, kan ekvipasjene som skal starte, krysse straffelinjen, gå frem mot startlinjen og stanse bak den. Når dommeren senker flagget, kan ekvipasjene krysse startlinjen og ri øvelsen.

c) Dommeren avgjør om starten er rettferdig. Hvis starten ikke er rettferdig, skal dommeren blåse i fløyten og starte øvelsen på nytt.

d) Enhver ekvipasje som krysser startlinjen før startsignal er gitt, skal sendes bak straffelinjen av dommeren. Dersom ekvipasjen krysser straffelinjen igjen før startsignal er gitt, kan den bli eliminert.

En ekvipasje som krysser straffelinjen før start, kan rette opp dette ved å ri tilbake og krysse straffelinjen på nytt.

Dersom dommeren sender en ekvipasje tilbake på grunn av tyvstart, har laglederen anledning til å bytte den ut. Den nye ekvipasjen må også starte bak straffelinjen.

e) Dersom en rytter ikke er klar til start, kan rytteren holde hånden i været. Dette må ha en annen begrunnelse enn å få en best mulig start. Dommeren skal ikke heve flagget før alle ryttere er klare. Etter at flagget er hevet, er det kun dommeren som avgjør hvorvidt starten er rettferdig eller ikke, og rytterne skal ikke ta hånden i været.

f) Dommeren kan utnevne en assistent plassert på startlinjen eller straffelinjen som skal sikre at alle ryttere og hester er bak startlinjen eller straffelinjen ved start av øvelsen.

g) Ved omstart skal ekvipasjer som hadde fullført øvelsen da den ble avblåst, ikke starte på nytt. De beholder sine opprinnelige plasser og poeng. Lag, par eller individuell ekvipasje som har begått feil som fører til eliminering, skal ikke delta på nytt og får 0 poeng, med mindre feilen skjedde på grunn av en hindring fra en annen ekvipasje. Ekvipasje som er sendt tilbake til straffelinjen, skal starte bak denne.

3. Vekslinger

a) Alle vekslinger som omfatter å overlevere utstyr fra en rytter til neste, må skje fra hånd til hånd.

b) Alle fire ben på hestene som er involvert i en veksling, skal være bak start-/mållinjen eller vekslingslinjen når vekslingen skjer. Ethvert brudd på dette medfører eliminering, med mindre rytteren retter feilen ved å vende tilbake og passere linjen på nytt.

c) Dersom en rytter mister utstyr utenfor konkurranseområdet under en veksling, kan hvem som helst av rytterne som veksler, plukke opp utstyret.

d) Dersom en rytter mister utstyr inne på konkurranseområdet under en veksling, skal utgående rytter plukke det opp, men må vende tilbake og passere linjen på nytt før han fortsetter.

e) Utstyr som er på eller i kontakt med start-/mållinjen eller vekslingslinjen, skal bedømmes å være inne på konkurranseområdet.

4. Gjennomføring av øvelsene

a) Alle ryttere og hester må krysse vekslingslinjen med alle hestens fire ben i alle øvelser unntatt Run and Ride, Speed Weavers, Three Mug og Three Pot Flag Race.

b) Unntatt der det er beskrevet under enkeltøvelser, må alle forsøk på å plassere utstyr på eller i, eller hente av eller ut av en tønne, bøtte, holder eller stolpe først foretas fra salen.

c) Ved påhopp og avhopp er det alltid tillatt å bruke stighbøylene.

5. Målgang

a) Rytteren må være i salen med bena overskrevet, men ikke nødvendigvis med føttene i stighbøylene, når han passerer mållinjen og vekslingslinjen. Rytteren regnes å være i salen dersom knærne horisontalt er på nivå med salkappen eller lavere. Det regnes ikke som godkjent hvis rytteren befinner seg bak eller foran salen.

b) Målgang registres når hestens hode krysser mållinjen. Laget eller paret er i mål når hesten til det siste medlemmet på laget eller i paret krysser mållinjen.

Når en ekvipasje avslutter sin del av en øvelse med utstyr, må rytteren holde utstyret i hånden ved passering av start-/mållinjen eller vekslingslinjen.

c) Ekvipasjer som er på vekslingssiden av banen når øvelsen er ferdig, kan bare returnere når dommeren gir signal. Brudd på dette medfører eliminering.

d) For å spare tid kan dommeren avslutte en øvelse før alle deltakere er ferdige. Lagene, parene eller de individuelle utøverne som er igjen, deler da de gjenværende poengene.

6. Bruk av videoopptak

Hvis det blir brukt video til å kontrollere rekkefølgen ved målpassering, kan opptaket også brukes av dommeren til andre avgjørelser på start-/mållinjen. Kun videoopptak fra arrangørens kamera kan brukes til bedømming.

7. Sikkerhetszone

Sikkerhetssonen(e) i hver ende av banen er til for å la hester bremse ned og stanse etter målgang. Under en øvelse har ingen andre ryttere eller hester adgang til sonen, og ingen andre personer enn dem som skal stoppe hestene. Når hesten har stanset, skal ekvipasjen flytte seg ut av sonen. Brudd på dette kan føre til eliminering.

All nedbremsing etter en øvelse skal skje til høyre. Dette gjelder i begge ender av konkurranseområdet.

§ 654 – Feilretting, hindring og eliminering

1. Feilretting

Enhver rytter kan returnere for å rette opp egen feil, også etter at mållinjen er passert, forutsatt at dommeren ikke har blåst for fullført øvelse.

Feil må gjøres om og rettes i riktig rekkefølge før man kan fortsette. Sist begåtte feil skal korrigeres først.

2. Slalåmstolper

Når reglene for en øvelse krever at ryttere rir slalåm mellom stolper, medfører følgende feil eliminering dersom de ikke blir rettet opp:

- a) Passere på feil side av en slalåmstolpe.
- b) Slå en slalåmstolpe overende uten å sette den opp igjen. En stolpe dømmes til å være nede dersom toppen er i kontakt med underlaget eller hvis piggen er fri fra bakken.

Dersom stolpen er slått overende, kan rytteren passere på valgfri side etter å ha satt den opp igjen. Dersom stolpen ikke er slått overende, må rytterne fortsette i samme mønster som de startet, også når de rir tilbake for å korrigere.

3. Hindring

Dersom en rytter og/eller hest kommer utenfor sin linje og hindrer eller forstyrrer en konkurrent, skal laget, paret eller den individuelle ekvipasjen elimineres fra pågående øvelse. Dette gjelder også hvis utstyr, inkludert stolper, som ikke er en del av øvelsen, er årsak til hindringen. Det regnes som hindring når en rytter eller hest hindres fra å gjennomføre planlagt framdrift (retning og/eller hastighet) av en annen rytter eller hest.

Dommeren kan blåse av øvelsen og gjennomføre omstart i henhold til § 653.2.g hvis dommeren mener hindringen kan ha konsekvenser for plasseringen i øvelsen.

Det regnes som hindring bare dersom den som blir hindret, er på sin egen linje.

En hindring kan ikke rettes opp.

4. Eliminering for feil

Dersom et lag, et par eller en individuell utøver blir eliminert for feil, får de 0 poeng for den aktuelle øvelsen.

Dersom feilen skjer etter at øvelsen er avsluttet og før den neste har startet, medfører det eliminering fra neste øvelse.

Dersom laget, paret eller den individuelle utøveren har begått mer enn én feil som medfører eliminering i samme øvelse, medfører det eliminering bare fra denne øvelsen.

Eliminering kan også skje av andre årsaker enn feil gjennomføring av de enkelte øvelsene. Dette er omtalt andre steder i dette reglementet og i KR I.

5. Skader

Dersom en hest eller person blir skadet, kan dommeren velge å stoppe øvelsen og starte den på nytt etter at skaden har vært tatt hånd om. Omstart skjer i hht § 653.2.g. Den individuelle utøveren, paret eller laget der en hest eller person ble skadet, skal ikke ri på nytt. Den individuelle utøveren, paret eller laget får laveste tilgjengelige poengsum for øvelsen. Individuell utøver, par eller lag som ble eliminert før øvelsen ble stoppet, skal heller ikke starte på nytt. De får 0 poeng for den aktuelle øvelsen.

§ 655 – Poengtildeling

Det gis poeng for målplassering etter gjennomført øvelse. Den av de samtidig startende som kommer i mål først, får flest poeng. Ved eliminering for feil som beskrevet over, gis 0 poeng for aktuell øvelse. Det gis ikke stilpoeng eller andre korrigeringer i poengsum.

Ved poengtildeling settes høyeste poeng etter antall startende i det heatet som har flest startende i omgangen. Hvis det er seks startende, får første deltaker feilfritt i mål 6 poeng, andre får 5 poeng, osv.

Dersom to konkurrenter ikke kan skilles ved målgang, deler de poengene. Hvis man for eksempel ikke kan skille første plass med 6 poeng og andre plass med 5 poeng i en øvelse, gis begge 5,5 poeng i den aktuelle øvelsen.

Ved ulikt antall startende i ulike heat i en konkurranse settes maksimalt antall poeng etter grunnomgangen/finalen med flest startende. Dette betyr for eksempel at dersom tre heat i en konkurranse har 6, 6 og 5 startende, vil det også i omgangen med 5 deltakere tildeles 6 poeng for seier i en øvelse.

Poengene for hver enkelt øvelse summeres gjennom alle grunnomgangene og gir grunnlag for innplassering i finaler. De best plasserte etter grunnomgangene rir A-finale, osv. De høyeste finalene fylles opp i forhold til konkurransebanens kapasitet.

Dersom det kan unngås, skal det ikke planlegges med færre enn 3 deltakere i et heat eller en finale.

Ved lik poengsum etter grunnomgangene skal plassering i finale skje med en tiebreakøvelse. Valg av tiebreakøvelse kunngjøres i konkurranseprogrammet. Tiebreak kan gjennomføres før den laveste av de aktuelle finaler starter eller etter siste grunnomgang dersom de aktuelle konkurrenter deltar der.

I finalene starter man på 0 poeng igjen. Der det er kun ett heat i en klasse, beholder man poengene fra grunnomgangene videre til finalen, hvor det skal regnes doble poeng for hver øvelse.

§ 656 – Kunngjøring av resultater

Resultater registreres fortløpende på papir, ~~og i stevneprogrammet GamesPro. Ved avsluttet stevne lastes resultatene til nett, www.gamespro.org/info innen fristen som er angitt i KR I § 159.2.~~ Resultatene skal ~~også~~ lastes opp i NRYFs elektroniske stevnearrangørprogram innen ~~samme~~ fristen angitt i KR I § 159.2.

KAP 6 – TEKNISK PERSONELL

§ 660 – Generelt

Teknisk personell for en Mounted Games-konkurranse omfatter:

- Overdommer
- Teknisk delegat
- Steward
- Dommer
- Assistentdommere
- Utstyrsansvarlig
- Måldommer
- Skrivere

§ 661 – Overdommer

Oppnevnes i henhold til KR I.

§ 662 – Teknisk delegat

Oppnevnes i henhold til KR I.

§ 663 – Dommer

1. Ved alle stevner skal det være en autorisert dommer. Dommeren har som oppgave å dømme i konkurransen og sikre rettferdighet gjennom hele konkurransen. Dommeren er ansvarlig for at poeng blir korrekt registrert og skal godkjenne fullstendig resultatliste. Dommeren skal også kontrollere at funksjonærene i selve konkurransen er fullt innforstått med sine oppgaver. Se forøvrig KR I § 127 om habilitet og KR I § 173 om dommere.

2. Dommeren må konferere med assistentdommere om deres markering av feil før avgjørelse treffes. Hvis dommeren ikke tar hensyn til en markering av feil, må han forklare årsaken overfor assistentdommeren.

3. Dommeren er også den som starter øvelsene. Dommeren må anstrenge seg til det ytterste for å gi rettferdige starter.

4. Dommeren kan i samråd med OD/TD erstatte en øvelse dersom dette av noen årsak anses nødvendig, f.eks. på grunn av feil/mangelfullt utstyr eller sterk vind.

§ 664 – Assistentdommere

1. I Vanskelig klasse skal det være minst én assistentdommere for hver linje. I Lett klasse skal det være minst to assistentdommere fordelt rundt banen. Antallet bestemmes for hver konkurranse av dommeren, avhengig av antall ekvipasjer, linjer og klassenivå, og om det er lag-, par- eller individuell konkurranse. For plassering av assistentdommere, se Tillegg 3. Assistentdommere skal være minimum 18 år.

2. Assistentdommere skal bidra til å sikre at utstyret settes ut likt for alle linjer. Assistentdommer må heve flagger hvis det er avvik i plasseringa av utstyr i henhold til reglementet. Dommeren skal ikke starte øvelsen hvis noen av assistentdommere har hevet flagg.

3. Assistentdommerne må være fokusert på konkurransen. *Assistentdommere på start-/vekslingslinje* må passe på at vekslinger skjer korrekt, og at alle relevante regler følges. *Midtlinjedommere* må passe på midtfeltet av konkurranseområdet og

at ryttere holder sammen i parøvelser. *Assistentdommere på startlinjen* må gå til straffelinjen før start for å kontrollere at ryttere som er sendt tilbake til straffelinjen, forblir der til starten går, og i tillegg se etter mulige regelbrudd bak startlinjen gjennom øvelsen. *Assistentdommere på toppen av banen* må se spesielt etter forhindringer.

4. Ved overtredelse av reglene hever assistentdommeren flagget ved slutten av øvelsen for å påkalle dommerens oppmerksomhet. Assistentdommeren forklarer feilen, og dommeren avgjør hva som skal gjøres.

5. Assistentdommerne skal ha på seg fargede vester og bruke røde flagg.

6. Assistentdommere er omfattet av habilitetsbestemmelsene i KR I § 127, men har ikke besluttende myndighet. En assistentdommer bør ikke være aktiv på banen samtidig med en hest eller rytter som vedkommende har noen tilknytning til som nevnt i § 127.1. Under mesterskap skal ikke assistentdommeren ha slik tilknytning.

7. Alle enkeltequivasjer, par og lag skal stille med minst én assistentdommer og minst én banebygger hver. Arrangøren skal sette opp en tidsplan for assistentdommerne, som skal publiseres sammen med ryttermeldingen. Dersom en assistentdommer eller banebygger ikke møter til oppsatt tid, trekkes det 5 poeng fra ekvipasjens, parets eller lagets oppsamlede poengsum.

§ 665 – Steward

Ved alle stevner utover klubb- og rekrutteringsstevne nivå skal det være oppnevnt en chief steward. Se forøvrig KR I § 175.

§ 666 – Funksjonærer og øvrige forhold

1. Utstyersansvarlig

Utstyersansvarlig har ansvar for å merke opp banen korrekt og sørge for at det til enhver tid er godt synlige merker på banen.

Utstyersansvarlig skal sørge for at det er nok tilgjengelig utstyr i henhold til øvelsene som skal ris og antall linjer som skal benyttes.

Utstyersansvarlig skal veilede utstyersassistenterne ved behov.

2. Måldommer og skrivere

a) Det skal være minimum én måldommer. Måldommeren er ansvarlig for å observere rekkefølgen for målgang i hver øvelse. I tillegg kan måldommeren gjøre dommeren oppmerksom dersom et par eller lag har hjelmbåndet på feil rytter. Måldommeren har ingen befatning med noen andre deler av konkurransen.

b) Hver måldommer må ha minimum én skriver som noterer ned rekkefølgen for målgang og poengene. Måldommer og skrivere må være plassert direkte ved mållinjen.

3. Banebyggere

Hver ekvipasje/par/lag skal stille med banebygger i henhold til invitasjon. Banebyggerne skal sette opp utstyr i sin ekvipasje/par/lag sin linje i henhold til øvelsen som skal ris.

Banebyggerne må sikre at ethvert utstyr som har blitt feilplassert av en rytter i en øvelse, blir korrekt plassert for påfølgende øvelser.

4. Poengskrivere

Det skal være to poengskrivere under konkurransen. Normalt registrerer den ene på PC og den andre på papir.

5. Kommentator

Kommentatoren skal så langt det er mulig lese opp poengene etter hver øvelse. Kommentatoren skal bestrebe seg på ikke å kommentere eller påpeke feil som kan påvirke ryttere eller teknisk personell. Vedkommende skal heller ikke forstyrre de som dømmer eller skriver poeng under konkurransen.

KAP 7 – MESTERSKAP

§ 670 – Generelt

1. Det henvises til bestemmelsene i KR I kapittel 6 og dette reglements kapittel 3 om baner, startrekkefølge, mm.
2. Det kan arrangeres følgende Norgesmesterskap i Mounted Games:
 - a) NM-MG-Lag er åpent for lag bestående av alle rytterkategorier. Rytterne trenger ikke komme fra samme klubb.
 - b) NM-MG-Lag-J er åpent for lag bestående av juniorryttere. Rytterne trenger ikke komme fra samme klubb.
 - c) NM-MG-Par er åpent for par bestående av alle rytterkategorier.
 - d) NM-MG-Par-J er åpent for par bestående av juniorryttere.
 - e) NM-MG er åpent for individuelle ryttere av alle rytterkategorier.
 - f) NM-MG-J er åpent for individuelle juniorryttere.
3. Norgesmesterskap avholdes over to dager med tre grunnomganger og avsluttende finaler.
4. For hver NM-klasse må det være minimum tre startende lag/par/individuelle, og klassene må ha adskilte omganger. Klassene er lukket for deltakere som ikke starter i mesterskapet.
5. For poengtildeling, se § 655.
6. Finalene skal inneholde fartsøvelser, tekniske øvelser og minst to påhoppøvelser i en balansert sammensetning. Konkurransesystemet til NM skal være godkjent av overdommer.
7. Trekningen skal foretas med overdommeren tilstede.

§ 671 – Kvalifisering

Det henvises til KR I § 160.2 og dette reglementets § 622.

For å delta i NM skal rytter og hest sammen eller hver for seg ha gjennomført med gyldig resultat minimum tre klasser i løpet av foregående og inneværende kalenderår. Minst en klasse må være på vanskelig klassenivå.

Det gis ikke dispensasjon fra denne paragrafen.

§ 672 – Norgesmesterskap for lag

NM-MG-Lag og NM-MG-Lag-J skal ha tre innledende grunnomganger med 10 øvelser i hver, og finaler med 12 øvelser.

A-finalen skal ha minimum fem linjer dersom ikke spesielle hensyn tilsier noe annet.

§ 673 – Norgesmesterskap for par

NM-MG-Par og NM-MG-Par-J skal ha tre innledende grunnomganger med 8 øvelser i hver, og avsluttende finaler med 10 øvelser.

A-finalen skal ha minimum seks linjer dersom ikke spesielle hensyn tilsier noe annet.

§ 674 – Norgesmesterskap individuelt

NM-MG og NM-MG-J skal ha tre innledende grunnomganger med 8 øvelser i hver, og avsluttende finaler med 10 øvelser.

A-finalen skal ha minimum seks linjer dersom ikke spesielle hensyn tilsier noe annet.

TILLEGG

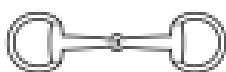
Tillegg 1. Tillatte bitt

Følgende typer av trinsebitt er tillatt. Alle tillatte munnstykker kan brukes sammen med alle tillatte bittringer. Bitt som ikke er avbildet, er ikke tillatt brukt.

Trinsebitt med løse ringer



Tredelt trinsebitt med faste ringer



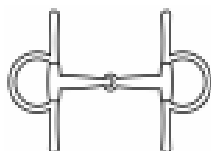
med D-trinsebitt



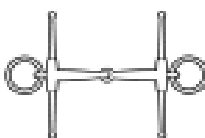
Tredelt trinsebitt med løse ringer



Leddett fullsjekk

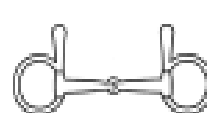


Trinsebitt med rette eller parerstenger



buede

Trinsebitt med stenger



øvre

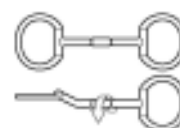
Baucher bitt



Trinsebitt med roterende midtstykke



Trinsebitt med roterende munnstykke



Roterende trinsebitt med roterende midtstykke



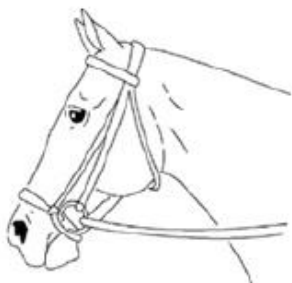
Rett trinsebitt med løse ringer



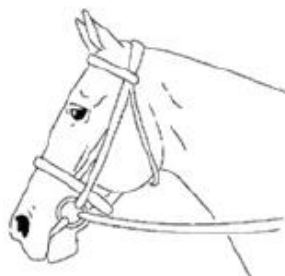
Tillegg 2 – tillatte neseremmer til hodelag med bitt

Neserem kan kun være en av typene som er illustrert nedenfor, eller er tillatt etter FEIs reglement for dressurridning.

1. Lav neserem



2. Cavesson neserem



3. Underneserem



4a. Lav kryssneserem



4b. Kryssneserem



5. Kombinert neserem



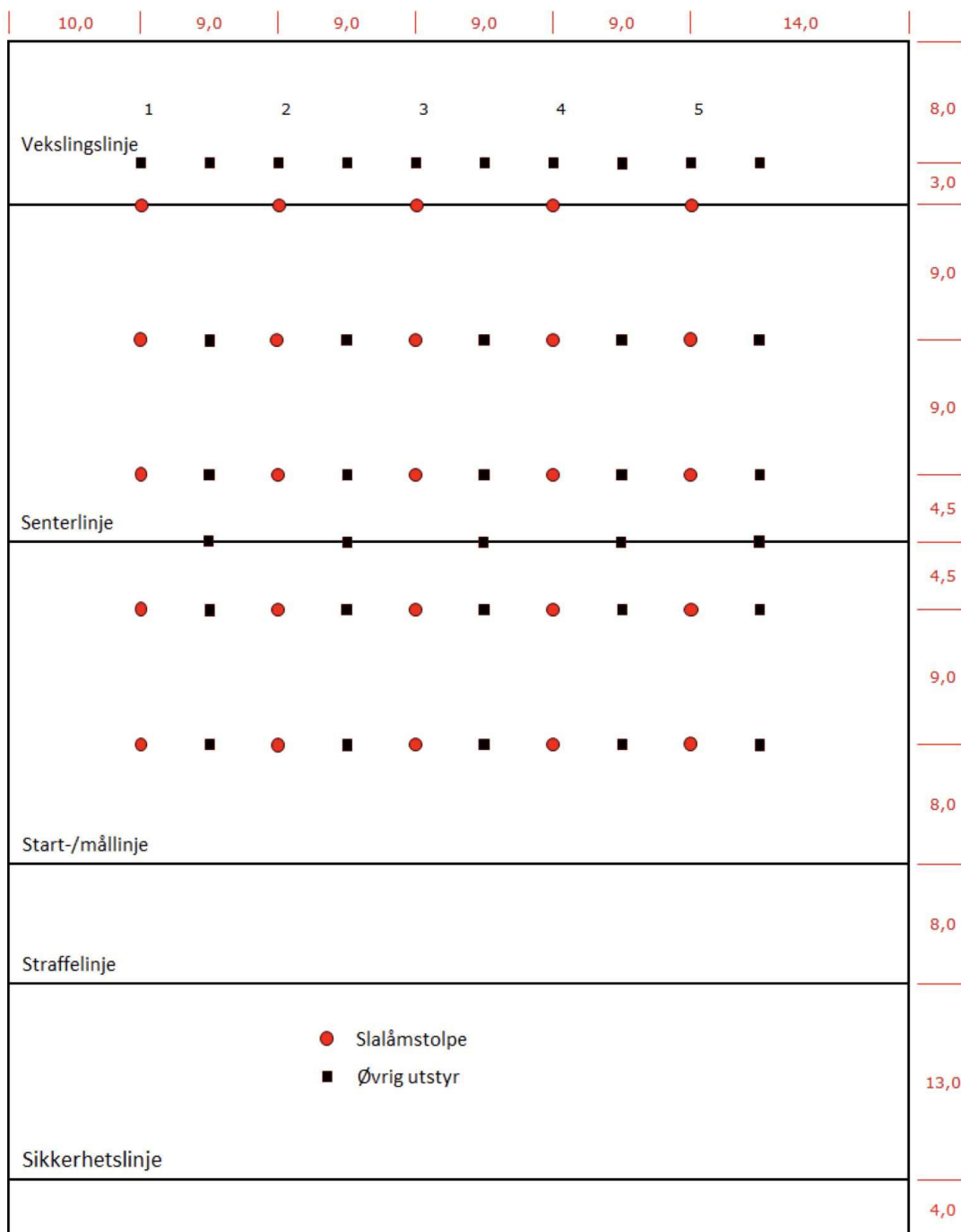
6. Micklem hodelag



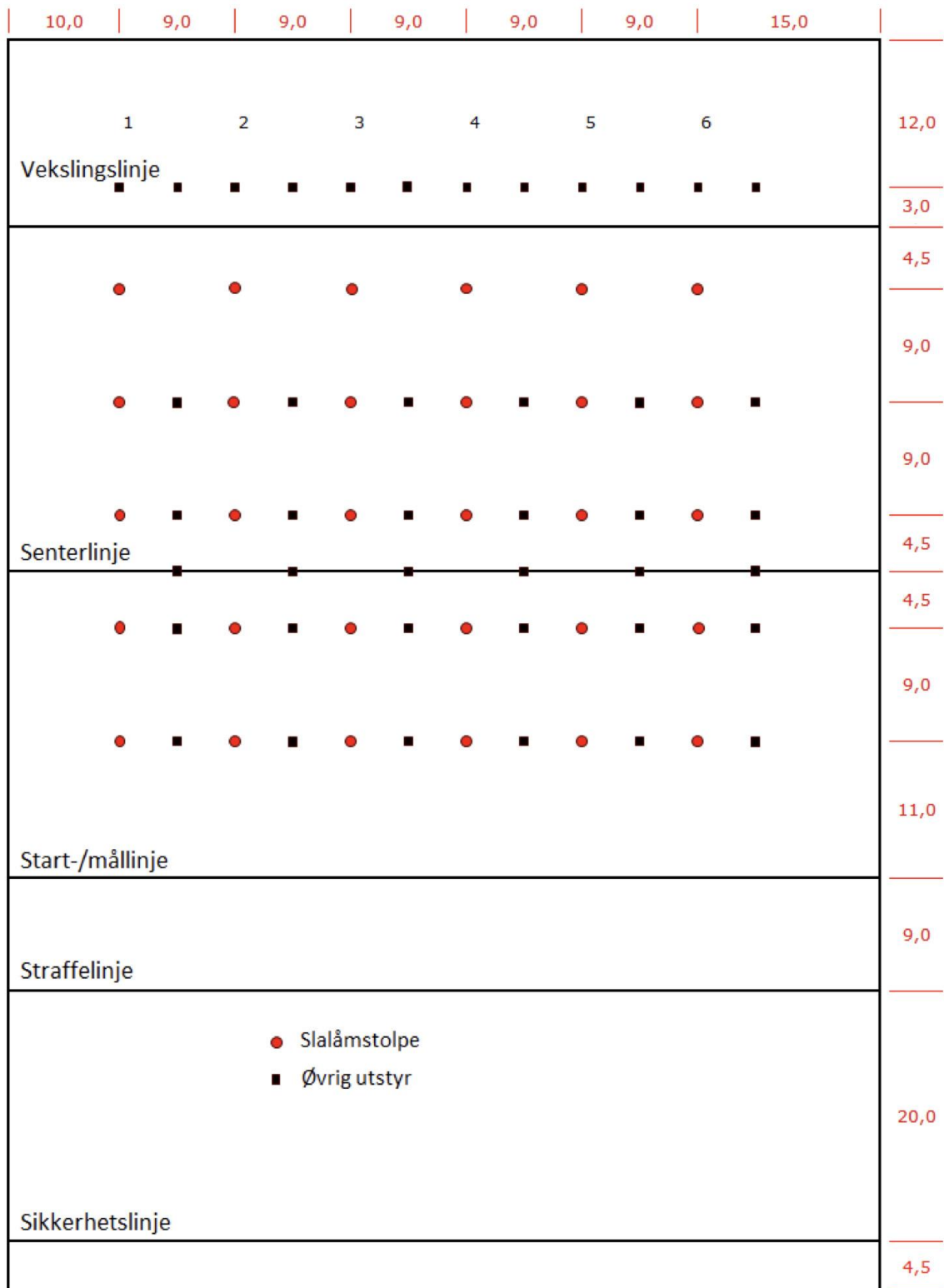
Tillegg 3. Eksempler på baner med oppmerking

Se § 630 om anbefalte minste banemål for ulike klasser, nivåer og baneunderlag. På små baner kan stolpene med fordel tas ned når de ikke er i bruk.

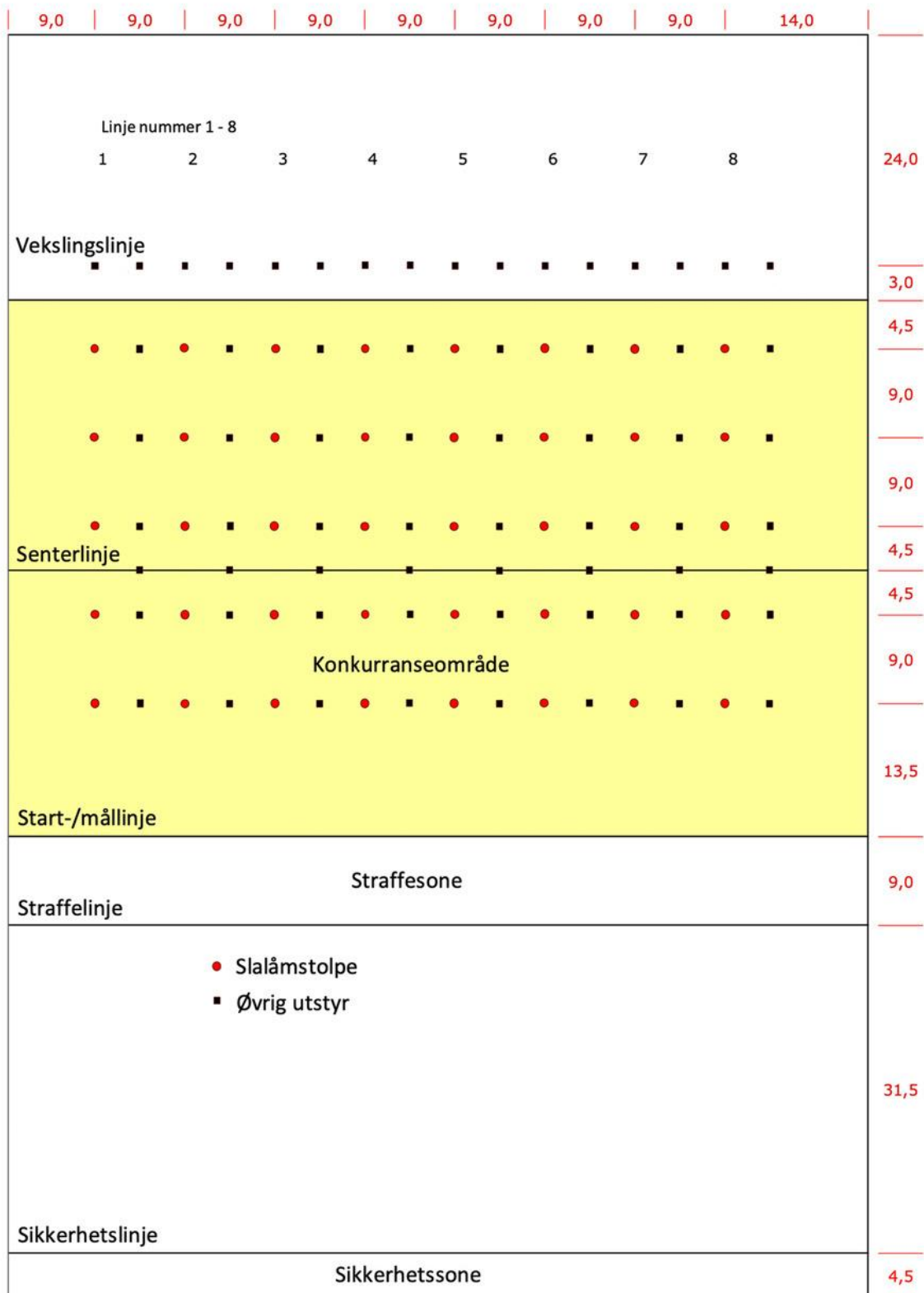
20 x 40 m, 2 linjer. MiniGames / Lett klasse (i ridehall)



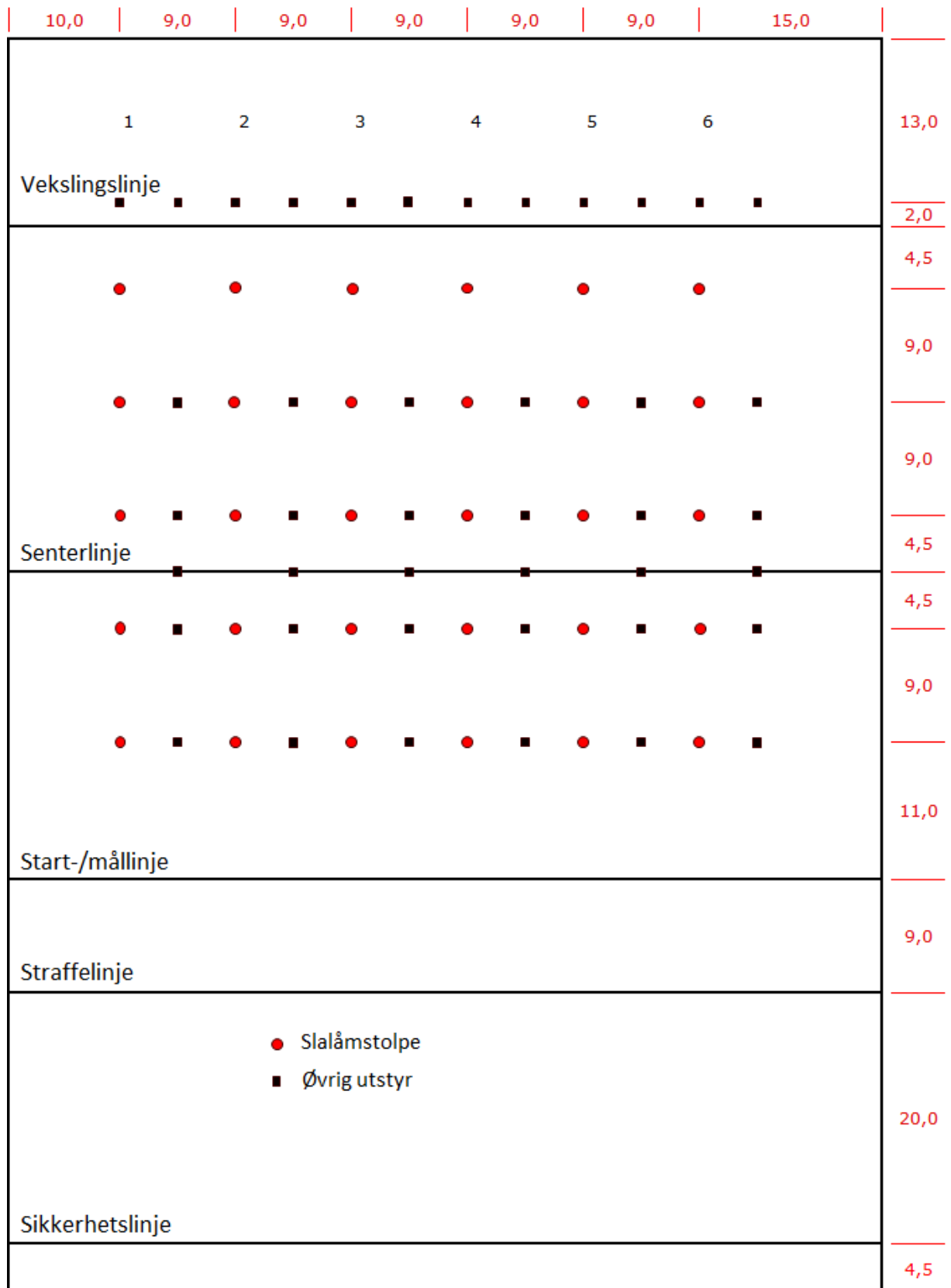
40 x 60 m, 3 linjer. MiniGames. Individuell Lett klasse på grus.



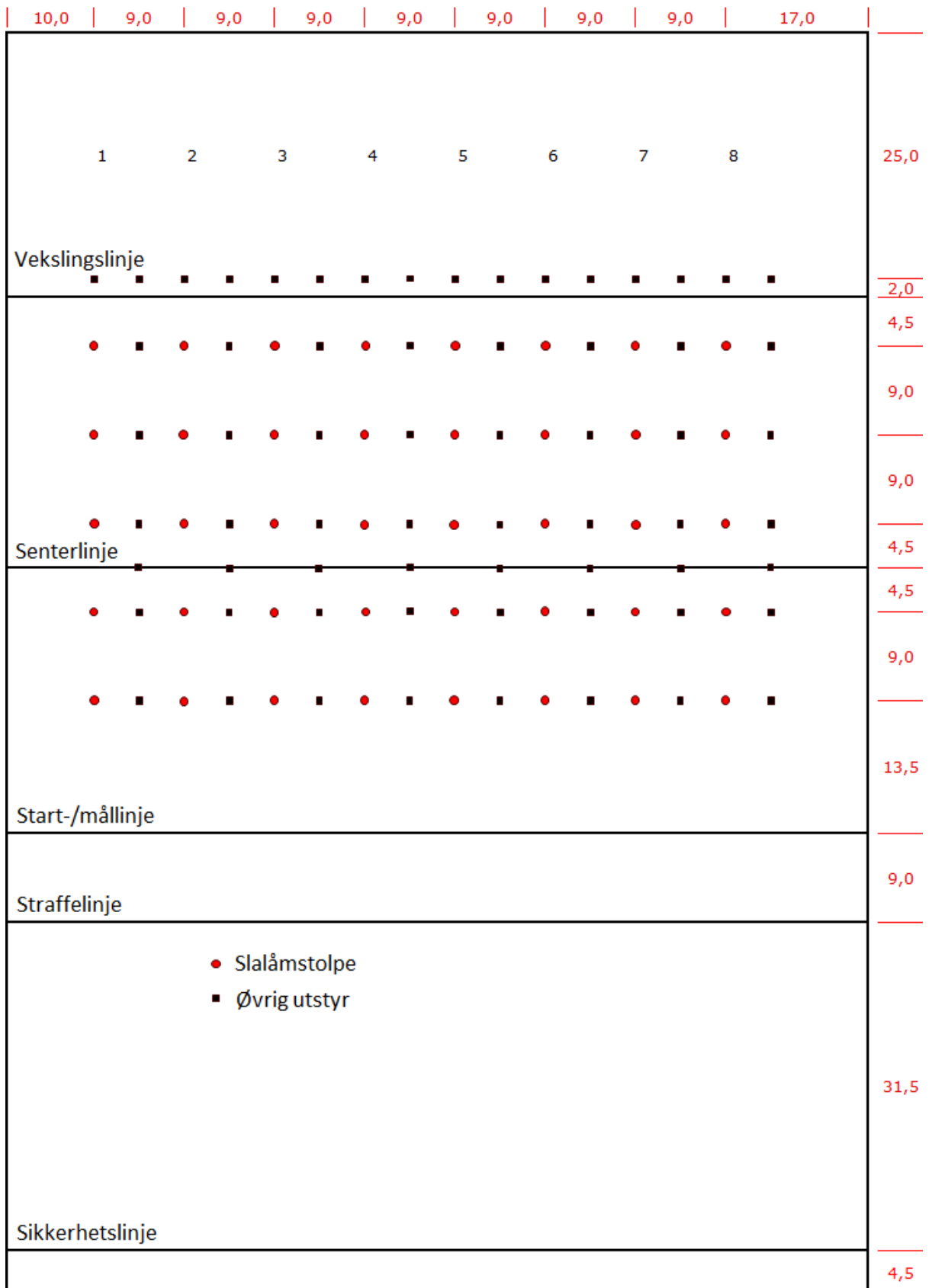
60 x 80 m, 5 linjer. Par og Individuell Vanskelig på grus.



70 x 100 m, 6 linjer. Lag, Par og Individuell Vanskelig på grus, Par og Individuell Vanskelig på gress.

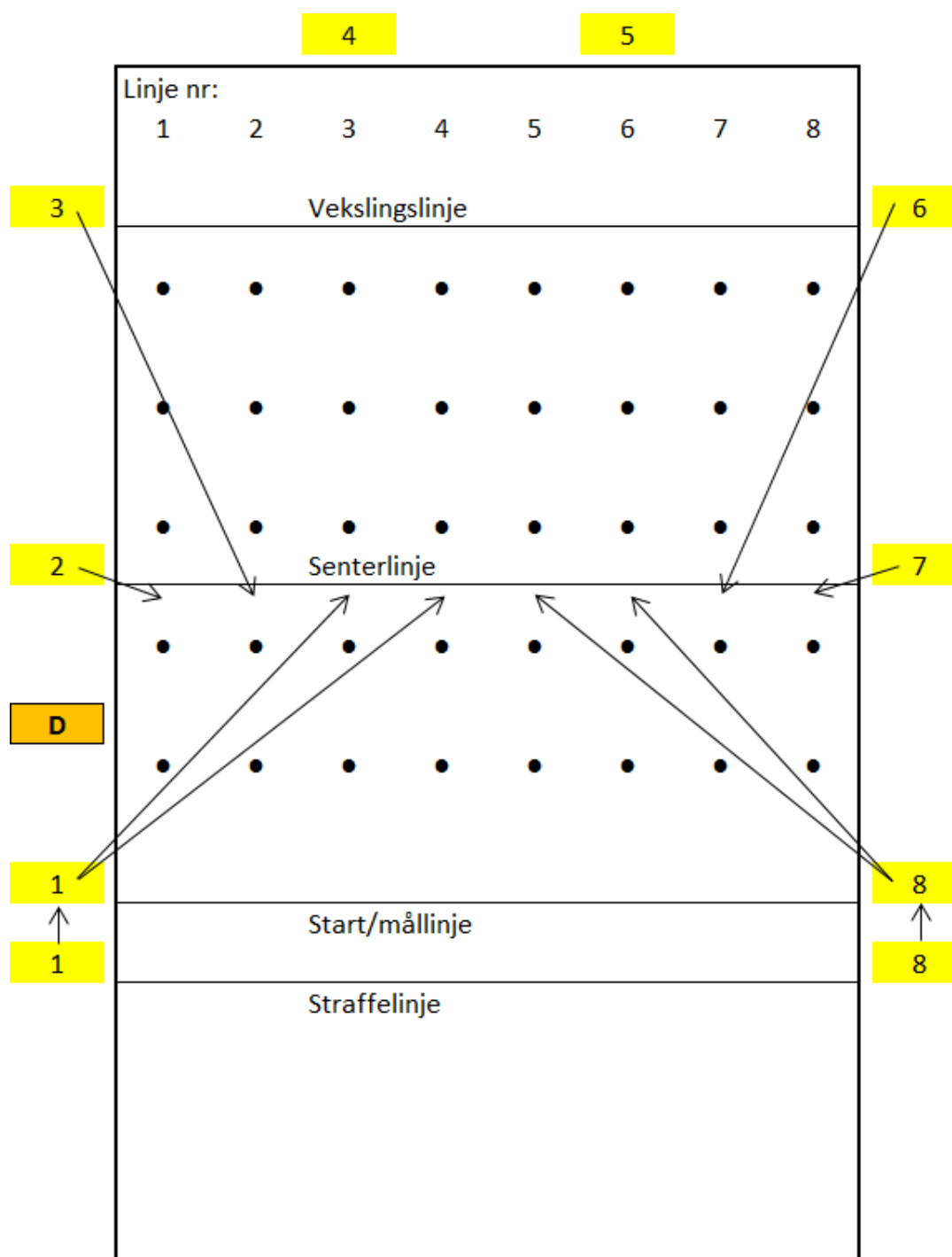


90 x 126 m, 8 linjer. Internasjonale mål. Alle klasser, klassenivå og underlag.



- Slalåmstolpe
- Øvrig utstyr

Tillegg 4. Plassering av assistentdommere.



Assistentdommere er nummerert fra 1 til 8 og fordelt rundt banen. Dommeren er markert med D. Assistentdommerne ved start/mållinje (nummer 1 og 8) står på straffelinjen når starten går, i tilfelle noen blir sendt bak. De går fram til startlinjen etter godkjent start. Pilene viser hvor hver enkelt skal følge med på midten av banen når det er momenter som skal utføres der.

Tillegg 5. Spesifikasjoner for utstyr

Utstyret kan lages eller kjøpes. Spesifikasjoner er sortert pr øvelse og presenteres i det følgende under første øvelsen hvor det brukes.

<u>Øvelse</u>	<u>Utstyr (antall varierer mellom lag/par/individuelle)</u>
Agility Aces	6 bøtter (Stepping stones)
Association Race	5 bokser, 2 tønner
Ball and Cone	2 kjegler, 2 baller
<u>Ball Swap</u>	<u>1 stolpe, 1 kjegele, 1 tennisball</u>
Bang-a-Balloon	4/6 ballonger, 1 ballongbrett, 1 ballongspyd
Ballon and Cone	4/6 ballonger, 1 ballongbrett, 1 ballongspyd, 1 stor kjegele.
Bank Race	1 Bankstativ, 4/3 siffer, 1 ring (sifferholder)
Bottle Shuttle	2 tønner, 2 flasker
Carton Race	4/3 cartons, 4/3 stolper
Flag Fliers	2 flaggkjegler, 5/3 flagg
Founders Race	7 bokstaver, 1 stolpe
Four Flag	1 Four Flag holder, 4 flagg, 1 flaggkjegele
HiLo	1 HiLo stativ, 5/3 tennisballer, 4/2 kjegler
Hoopla	1 kjegele, 5/3 ringer
Hug-a-Mug	1 tønne, 5/3 kopper, 4 stolper
Hula Hoop	1 dekk, 4/1 stolpe(r)
Jousting	1 Jousting brett, 1 lanse
Joust and Cone	1 Jousting brett, 1 lanse, 1 stor kjegele
Litter Lifters	4/2 cartons (søppel), 1 søppelpinne, 1 tønne/bøtte
Moat and Castle	1 bøtte, 1 kjegele, 2 tennisballer
Mug Shuffle	4/5 stolper, 2 kopper
Pony Express	4 brev, 1 postsekk
Pony Pairs	1 tau, 4 stolper
Run and Ride	5 stolper
Socks and Buckets	1 bøtte, 5/3 sokker
Speed Weavers	5 stolper, 1 vekslingspinne
Sword Lancers	1 sverd, 4 sverdringer, 4 stolper
Three Mug	3 kopper, 4 stolper
Three Pot Flag Race	4 flaggkjegler, 4 flagg
Tool Box Scramble	1 verktøyboks, 4/2 verktøy, 1 tønne
Triple Flag	1 Triple Flag holder, 3 flagg, 1 kjegele
Two Flag	2 flaggkjegler, 2 flagg
Victoria Cross	2 puter
Windsor Castle	1 bøtte, 1 tårn, 1 kule

Agility Aces bøtter (Stepping Stones)



Sett med 6 sterke plastbøtter, 28 cm diameter i bunnen, 15 cm diameter på toppen, uten kant eller leppe. 20 cm høye.

Association bokser

Plastboks med 16,5 – 19,5 cm kvadratiske sider og 8,5 – 11,5 cm høyde eller rektangulær grunnflate med sider på 20 – 24 cm og 15 – 18,5 cm og 8,5 – 11,5 cm høyde. Det skal være en kant på toppen som muliggjør stabling oppå hverandre. Hver boks er fylt med 400 gram tørr sand og lukket tett med tape/lim.



Boksene er i sett á 5 stk. og med følgende farger og bokstaver:
M = grønn, G = gul, A = blå, N = rød, O = hvit.

Kjegler

Fire typer kjegler brukes:

Flaggkjegle

Standard kjegle med øverste del fjernet slik at innvendig toppdiameter er 10 cm. Høyde 33 – 38 cm.



Standard kjegle

Høyde 45,5 cm.

Stor kjegle

Høyde 76 cm.

Kjegle for lanse og ballongspyd («stor flaggkjegle»)

Stor kjegle med øverste del fjernet slik at innvendig toppdiameter er 15 cm. Brukes i øvelsene «Ballon and cone» og «Joust and cone».

Foten på kjeglen må være tung nok til at den er stabil.

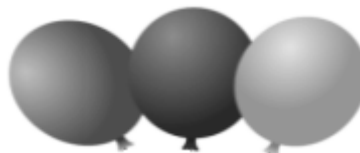
Tennisball



Gul og med diameter 6,5 – 6,9 cm. Vekt 56 – 60 gram. (Type 2 tennisball)

Ballonger

Ballonger som blir runde når de blåses opp til en diameter mellom 25 – 30 cm.

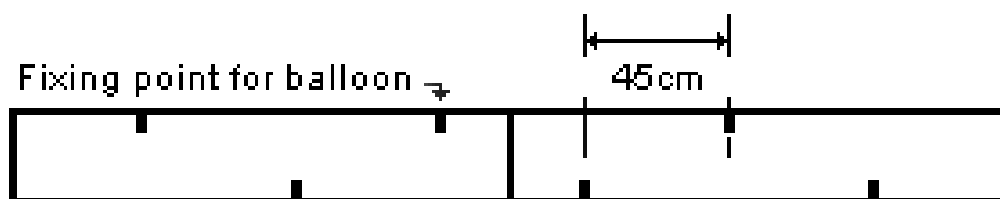


Ballongbrett

Brett i tre eller kryssfiner som kan hengsles på midten. Total lengde ca. 245 cm, bredde 10 – 15 cm og ca. 2,5 cm tykk.

Seks ballonger er festet til brettet med klips eller i spor som er skjært inn fra kanten i henhold til tegningen.

Ballongene skal festes med 45 cm avstand.



Ballongspyd

Et sterkt spyd av plast eller kompositt. Lengde 122 cm, diameter 16 mm. En spiss pigg godt festet i ene enden med maksimal lengde 12,5 mm.

Enden med spissen bør merkes med farget tape.



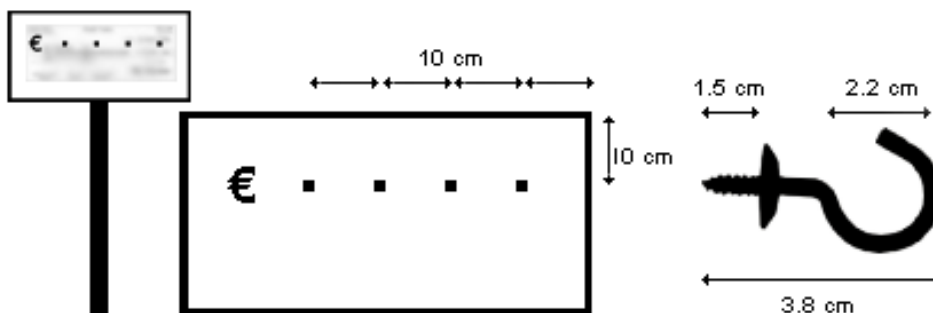
Bankstativ

Skal forestille en sjekk malt på en tavle på 60 x 30 cm. Tavlen er festet til et vertikalt stativ slik at toppen er 213 cm over bakken. Stativet er festet på en pigg eller støttet med kjege for å sikre at det blir stående oppe og vendt mot rytteren.

Fire kroker for å henge sifrene på er festet til tavlen 10 cm fra toppen og med 10 cm innbyrdes horisontal avstand.

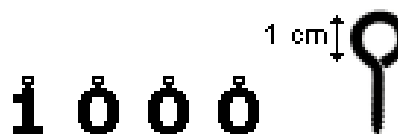
Krokene har total lengde 38 mm og en krokdiаметer på 22 mm, med glatt overflate.

For klassen juniorer U 12 reduseres stativhøyden fra 213 cm til 170 cm.



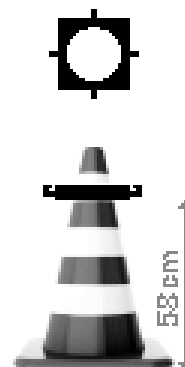
Banksiffer

Sifrene er 1, 0, 0, 0. Røde på baksiden og svarte på framsiden. Størrelse 5 x 10 cm. Sifferet har en øyekrok på toppen med diameter 10 mm og med glatt overflate.



Bank sifferholder (ring)

Kvadratisk med 20 cm sider, 4 cm tykkelse. Hullet i midten skal være så stort at holderen står 58 cm over bakken på en stor kjege. Fire kroker med samme dimensjon og samme materiale som for bankstativet.



Tønner

Laget i kraftig plast, runde, 60 – 70 cm høyde, innvendig diameter i åpen ende 46 – 51 cm, utvendig diameter i lukket ende 37 – 46 cm. Håndtakene kan fjernes.

Siden tønnene også brukes på hodet, må bunnen være slett. Dette gjelder f.eks. når flasker, kopper eller isbokser skal settes på. En plate av kryssfiner eller lignende kan skrus fast for å oppnå dette.



Flasker



Runde plastflasker med høyde 20 – 30 cm, diameter 6,5 – 8,5 cm i bunnen og smalere i toppen. De er fylt med 400 gram tørr sand og er flate i bunnen.

Cartons



Rør /avskåret plastflaske av lett, tynn og fleksibel plast. Lukket i ene enden, 15,5 – 20 cm lengde, 8 – 10 cm diameter.

Stolper

Stolpe i sterkt tre med diameter 2,5 – 3,5 cm. Høyde fra bakken er 152 cm. Stolpen må være festet til underlaget med en pigg på 12,5 – 17,5 cm lengde og diameter 1 – 2 cm eller annen form for støtte, f.eks. en fot eller kjegele der underlaget ikke er fast.



Flagg

Flaggene er laget av bomull eller nylonduk kvadratisk med 22,5 cm sider eller trekantet med 22,5 sider, sikkert festet til flaggpinnen laget i sterk plast eller kompositt.

For noen øvelser har ikke fargen på flaggene noen betydning, men for andre øvelser, f.eks. Four Flag er fargen viktig. Her skal da flagget ha samme farge som flaggpinnen.



Founders Race bokstaver og stolpe

Rør av lys, fleksibel og tynn plast, åpen i begge ender, 15 cm lang og med diameter mellom 6,5 cm og 8,5 cm. Bokstavene er i sett á 8 stk, merket rundt med bokstavene N, P, A, T, R, I, C, K. En slalåmstolpe som beskrevet annet sted.



Four Flag holder

En holder med fire rør. Senterrøret er gult med rødt, hvitt og blått rør fordelt rundt. Hvert rør er laget i plast, 20 – 30 cm langt, innvendig diameter 2,3 cm og utvendig diameter 3 cm.

Rørene er festet i en konisk fot på ca 4 kg uten skarpe kanter eller hjørner. Nedre diameter ca. 26 cm.

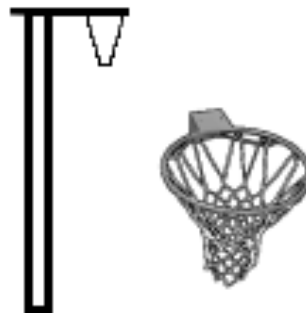
Senterrøret står loddrett og går 30 cm over bakken. Hver av de andre rørene står ca 10 grader ut til siden og slik at senteravstanden til senterrøret er 15 cm øverst og ca. 7 cm nede.



HiLo stativ

Et 30 cm dypt nett festet til en ring med 20 cm diameter i toppen og lukket i bunnen. Nettet er festet til et vertikalt stativ slik at toppen av nettet er 213 cm over bakken. Stativet er festet på en pigg eller støttet med kjegele for å sikre at det blir stående oppe og vendt mot rytteren.

For klassen juniorer U 12 reduseres stativhøyden fra 213 cm til 170 cm.



Kopper

Emaljerte kopper uten håndtak. 7,5 – 9 cm høye og 7,5 – 9 cm innvendig diameter.



Dekk

Bredde 7,5 – 10 cm og innvendig diameter 45 – 51 cm.

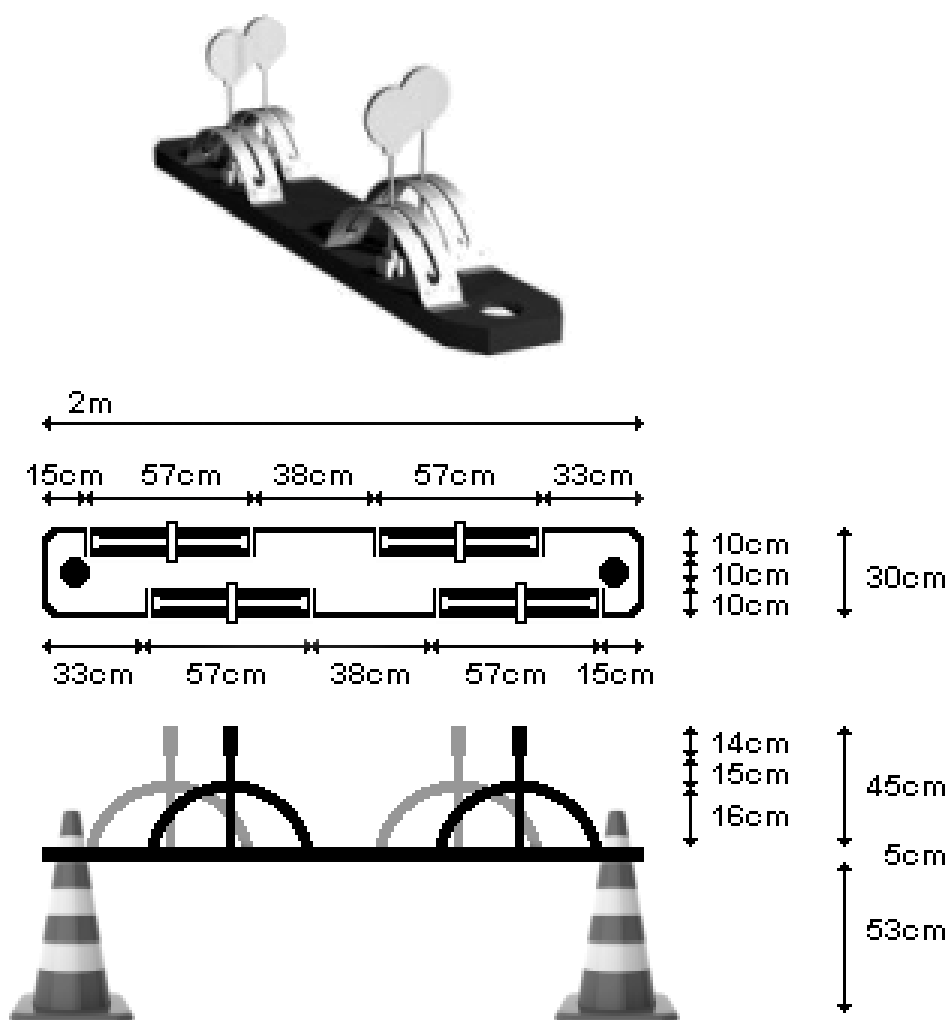
Joustingbrett

Brettet støtter fire blinker.

Brettet er 200 cm langt, 30 cm bredt og 5 cm tykt. Det har et rundt hull i hver ende for å settes på to store kjepler. Hullene skal ha størrelse slik at brettet står 53 cm over bakken. Den delen av kjeglene som stikker opp, må ikke forstyrre bevegelsen av blinkene.

Hver blink har en 14 cm diameter rund plastplate på 45 cm stang, som er hengslet i senter av en bue og slik at blinken kan bevege seg gjennom buen i et spor. Sporet er formet slik at blinken er støttet i midtstilling og i hver ende, så den ikke skal sprette opp igjen når den blir slått ned.

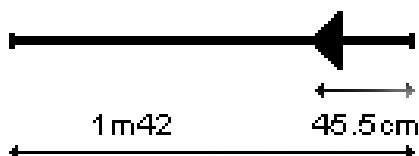
Stedet hvor blinken er festet til stangen, blir utsatt for store krefter og må være solid nok til ikke å knekke under bruk.



Jousting lanse

142 cm langt plastrør med 2,5 cm utvendig diameter og med plugger i hver ende av røret. Plastrøret må være fast nok til å tåle å treffe blinken og fleksibelt nok til å tåle en veksling i høy hastighet.

En fleksibel trakt med diameter 15 – 20 cm festes 45,5 cm fra enden fungerer som beskyttelse for rytterens hånd. Den er laget av myk plast eller gummi og må være sterk nok til å beskytte rytterens hånd og fleksibel slik at den ikke sprekker om den treffer blinken eller en annen gjenstand. Den festes til røret uten å svekke dette.



Søppelpinne

En sterk pinne i plast eller kompositt, lengde 122 cm, diameter 1,6 cm.



Bøtter

Laget i kraftig plast eller gummi, runde, mellom 20 – 25 cm høye, øvre diameter ikke over 35,5 cm og nedre diameter ikke under 23 cm. Håndtakene fjernes.



Brev

Brevene er i kryssfiner eller hard plast, 15 x 10 cm og 0,5 – 1 cm tykke med avrundede hjørner.

De er i sett á fire, nummerert og farget som følger:
1: rød, 2: blå, 3: gul, 4: grønn.



Postsekk

Bomull- eller striesekk 45 – 60 cm dyp og 35 – 40 cm vid. Åpen på en av kortendene.



Tau

Ikke elastisk materiale. 90 cm lengde, diameter 1,25 – 2,5 cm. Endene må ikke knytes, men kan tapes for å forhindre frynsing.

Sokker

Myk ball som forestiller et par opprullede sokker. Diameter 5 – 7 cm, lengde 7 – 10 cm. Tørr vekt 80 – 100 gram. Overflaten bør være i vaskbart materiale. Fyllet bør bestå av ikke absorberende materiale som polystyrenstrimler, som ikke øker vekten når det blir bløtt.



Vekslingspinne

I tre, plast eller kompositt med lengde 30 cm og diameter 2,5 – 3,5 cm.



Sverd

Består av blad og håndtak lagd av tre, plast eller andre sterke komposittmaterialer. Krysset som skiller blad og håndtak er av plast eller kompositt.

Bladet og håndtaket har en diameter på 2,5 cm, men dette kan smalnes av mot tuppen av bladet ned til 1 cm og øke inn mot krysset opp til 5 cm. Bladet er 60 cm langt, og håndtaket er 22,5 cm. Kryssbeskyttelsen er 1 cm i diameter og 20 – 30 cm lang.



Sverdringer



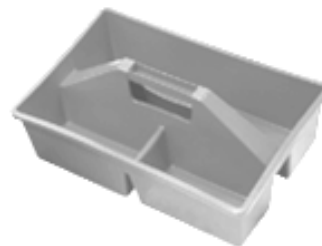
Ringer med utvendig diameter 17 – 20 cm og innvendig diameter 10 cm, og med en tapp for feste til stolpe på 5 – 7 cm.

Ringene må være av plast eller komposittmateriale. Hvis mulig kan tappen være kurvet for å passe rundt slalåmstolpen. Alle ringer bør være i samme farge, men tappene kan være i ulik farge for å skille linjene fra hverandre.

Tool Box verktøykasse

Plastboks/utstyrsboks med håndtak. Lengde 35 – 40 cm, bredde 25 – 30 cm, høyde 10 – 12 cm. Håndtaket (se bildet) er hevet over boksen, men ikke mer enn 10 cm.

Vekter kan festes til bunnen innvendig, slik at boksen er balansert og veier 550 – 600 gram.



Verktøy (hammere) til Toolbox Scramble



Verktøy av gummi eller myk plast, f.eks. hammer, skrutrekker og lignende. Ca 15 cm lang og 8 cm bred på det bredeste. Det skal være et gripehåndtak med maksimal bredde på 6 cm som ikke klemmes flatt når det blir presset på.

Triple Flag-holder

Samme som «Four Flag-holder», men uten det gule senterrøret.



Puter

60 – 80 cm lange og 40 – 50 cm brede, fylt med dun eller kunststoff



Tårn (Windsor Castle Turret)

Rundt og av tre. 15 cm høyt, 7,5 cm i diameter, malt i sølvfarge. Bunnen har et senterhull med stor nok diameter til å kunne settes på toppen av en stor kjegle og med dybde 4 cm. Toppen har et senterhull med 5 cm diameter og 1,25 cm dybde hvor kula skal ligge.



Kule (Windsor Castle Orb)

Av tre, 7,5 cm diameter, malt i gullfarge.

Ringer (Hoopla Quoits)

Gummiringer med innvendig diameter 11 – 12 cm og utvendig diameter 15 – 17 cm. Vekt 220 – 250 g.

