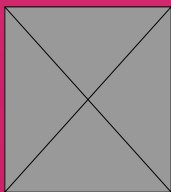


Tävlingsreglemente

Gäller från och med 1 januari 2017

VIII MOUNTED GAMES



CODE OF CONDUCT

- 1** Inom all hästsport är omsorgen om och omvårdnaden av hästen av yttersta vikt.
- 2** Hästens välbefinnande ska alltid komma i första hand, före krav från uppfödare, tränare, ryttare, ägare, hästhandlare, organisatör, sponsorer, media och funktionärer.
- 3** Hästens hälsa och välfärd måste garanteras vid all hantering av hästen och vid all veterinär behandling.
- 4** Högt ställda kvalitetskrav på fodermedel, hygien, hälsa och säkerhet för hästen måste uppfyllas.
- 5** Hästens närmiljö måste alltid beaktas. Ventilation, utfodring och vattning måste fungera tillfredsställande. Detta gäller också under transport av hästen.
- 6** Det är viktigt att ständigt verka för ökad utbildning och ökade kunskaper om hästhållning och träning.
- 7** För hästens bästa är det viktigt att ryttaren är kompetent och kunnig och dessutom i god fysisk kondition.
- 8** Hästen är en levande varelse och detta måste beaktas vid all ridning och träning. Metoder som FEI och Svenska Ridsportförbundet anser olämpliga får inte användas.
- 9** Svenska Ridsportförbundet ska på ett lämpligt sätt kontrollera att medlemmar, ridklubbar och distrikt värnar om hästens välfärd.
- 10** Nationella och internationella bestämmelser inom ridsporten beträffande hästens hälsa och välfärd måste följas såväl under tävlingar som träning. Tävlingsregler och bestämmelser måste ständigt granskas för att säkerställa hästens välbefinnande.

TÄVLINGSREGLEMENTE MOUNTED GAMES

(INNEHÅLLSFÖRTECKNING INTE UPPDATERAD 161231/RS)

MOMENT	SIDA
Kapitel 1 Grenbeskrivning	
800 Utformning	7
801 Ryttarens ansvar	7
802 Ryttarens ålder	7
803 Ryttarens klädsel	7
804 Ryttarens utrustning.....	7
805 Ponnyer	8
806 Utrustning ponny.....	8
807 Tävlingsformer.....	9
Kapitel 2 Anmälan och deltagare	
810 Anmälan	11
811 Åldersgrupper	11
812 Ponny	11
813 Startordning	11
Kapitel 3 Tävling	
815 Tävlingsarena och markeringar	12
816 Tävlingsarena.....	14
817 Hattband	14
818 Start.....	14
819 Växlingar	15
820 Målgång.....	16
821 Prisutdelningar/Ceremonier	17
822 Utom tävlan.....	17
823 Poängberäkning	17
Kapitel 4 Regler	
830 Djurskydd.....	19
831 Dopning.....	19
832 Dåligt eller osportsligt uppträdande	19
833 Hjälp	20
834 Fel och korrigerigering av fel	20
835 Sönderslaget material.....	20

836	Flyttat material.....	21
837	Omkullvävt material.....	21
838	Tappat material	22
839	Kontakt	22
840	Avfallning	22
841	Omridning av gren	23
842	Obstruktion	23
843	Korrigerig av fel.....	23
844	Lämnande av tävlingsarenan.....	23
845	Uteslutning och avstängning	24
846	Ogynnsamt väder.....	24
847	Manipulering av material.....	25
848	Användande av videospelning.....	25

Kapitel 5 Säkerhet

850	Avfallning	26
851	Skadad häst.....	26
852	Olycka under pågående gren	26
853	Avspärningar	26

Kapitel 6 Arrangör

860	Ansvar	27
861	Meddelande till ryttare.....	27
862	Videoupptagning.....	27

Kapitel 7 Funktionärer

870	Allmänt	28
871	Överdomare	28
872	Huvuddomare.....	28
873	Linjedomare	29
874	Måldomare och domarsekreterare	30
875	Speaker.....	30
876	Banchef.....	31
877	Arenapersonal och material	31

Bilagor

Grenregler	32
Materialspecifikation.....	73

OBS!

Detta är en "mark-up-version" för texten i TR VIII, som publiceras på www.ridsport.se. Den kommer att kompletteras med en "ren" version med bilder och grafiskt korrekta tabeller när den rena versionen trycks. Alla textändringar gäller från 1 januari 2017.

Innehållsförteckning, bilder och sakregister är inte definitiva.

Läs TR VIII 2017 så här:

Röd text = ny text 2017.

Överstruken text = borttagen text 2017.

Svenska Ridsportförbundets hemsida har följande adress www.ridsport.se

© Copyright Svenska Ridsportförbundet. Alla Tävlingsreglementen med tillhörande dokument skyddas av lagen om upphovsrätt. Eftertryck eller annan kopiering utan Svenska Ridsportförbundets godkännande är förbjuden. Observera att uppdatering sker kontinuerligt. Information om ändringar publiceras på hemsidan www.ridsport.se och ryttare och annan användare ansvarar själv för att hålla sig informerad om aktuella bestämmelser.

INLEDNING

Detta tävlingsreglemente kommer att gälla från och med den 1 januari 2017 och ersätter samtliga tidigare versioner av TR VIII. Från och med ovan nämnda datum kommer alla tidigare regler samt eventuella tillägg till dessa daterade före detta datum att makuleras.

Tävlingsreglementet revideras vartannat år.

Detta reglemente innehåller detaljerade regler för samtliga nationella tävlingar i mounted games och ska läsas i förbindelse med:

- ♦ TR I Gemensamma bestämmelser
- ♦ Jordbruksverkets anvisningar
- ♦ **Kompletteringar publicerade på www.ridsport.se**

Vid tillfälle av att en inträffad händelse inte kan tolkas inom ramen för detta TR, **TR I eller efter ordalydelsen i MGA:s internationella reglemente ska tolkning ske efter andemeningen i de avsnitt som har närmast beröring med den uppkomna situationen. Åligger det överdomaren vid respektive tävling att i linje med TR I samt Svenska Ridsportförbundets anda att fälla ett avgörande.**

Mounted games visionsuttryck

Mounted games utgör ett spännande och utmanande test av ryttarens ridförmåga samt horsemanship inom en accepterad och godtagbar risknivå för såväl ryttare som häst.

Alla ryttare måste ta ansvar för att de deltar med hästar som är utbildade för den nivå de tävlas i och att de inte utsätts för större risk än vad som ligger i tävlingens natur.

KAPITEL 1 GREN BESKRIVNING

Moment 800

♦ TR ska vara normgivande vid all form av ridning och träning inklusive hantering av hästen i djurskyddshänseende.

♦ Reglementets användning

♦ Utformning

Reglementet omfattar samtliga nationella tävlingar i gymkhana arrangerade i Sverige.

Med ryttare avses i tillämpliga delar även ansvarig person, målsman, annan vuxen medhjälpare eller dylikt.

Moment 801 Ryttarens ansvar

Ryttaren är ytterst ansvarig för att känna till och följa de regler vilka omfattar den tävling vid vilken ryttaren deltar.

Moment 802 Ryttarens ålder

Tävlingar i mounted games är öppna för alla ryttare från och med 8 års ålder, oavsett ålder förutsatt att ekipaget i fråga är att betrakta som proportionerligt och arrangeras för seniorer respektive juniorer.

Moment 803 Ryttarens klädsel

1. Ryttare ska vid ridning bära ridbyxor, lång- eller kortärmad tröja samt ridskor med klack.

2. Smycken är endast tillåtet att bära vid tävling förutsatt att de är tejpade.

Smycken vilka kan medföra en säkerhetsrisk, så som till exempel stora örhängen, kraftiga halskedjor etcetera får inte bäras under tävling.

3. Tröjor eller jackor med luvor är inte tillåtna.

2. Vid lagtävling bör lagledaren vara proppert klädd alternativt klädd

i kläder vilka överensstämmer med dem som hans lag bär. Underlåtelse i detta avseende kan medföra avvisning från tävlingsbanan.

Moment 804 Ryttarens utrustning

1. Godkänd och korrekt tillpassad hjälm med hakbandet i funktion ska användas vid all ridning inom tävlingsområdet.
2. Om hakbandet går upp under pågående gren måste ryttaren direkt knäppa det och sedan fortsätta grenen från den plats där hakbandet gick upp. Om så inte sker medför det uteslutning ur grenen.
3. I grenen Ponny Express ska en hjälm enligt ovan nämnda beskrivning bäras av brevbäraren.
4. Spö och/eller sporrar är inte tillåtet att bära eller använda.

Moment 805 Ponnier

1. För att få delta i tävlingar i mounted games får ponnyns mankhöjd inte överstiga 148 centimeter.
2. Ryttarens storlek och vikt ska vara i proportion till ponnyns storlek, exteriör och erfarenhet.
3. Ekipage kan, oavsett ålder, om det anses vara oproportionerligt avstängas från vidare tävlan i enlighet med TR I moment 174.5.
4. Hingstar får inte delta.

Moment 806 Utrustning ponny

1. Sadling

Sadel av engelsk modell tillverkad i läder eller av syntetmaterial ska användas. Sadeln ska vid varje grens start vara komplett med stigbyglar samt gjord med två spännen på var sida.

2. Bett

2.1. Betsling är tillåten i enlighet med TR III, hoppning TR II, dressyr ponny. Även hackamore beskrivet i TR III är tillåtet.

2.2. Ponnyn ska på hela tävlingsområdet hållas och ledas i huvudlag med bett enligt moment 806.2.1.

3. Övrigt

1. All utrustning ska användas på det sätt den ursprungligen tillverkats för. Ingen utrustning, eller del av utrustning, får således modifieras eller användas på annat sätt än den ursprungligen tillverkats för.
2. Huvuddomaren och överdomaren har under tävlingens gång alltid möjlighet att inspektera ponnyernas utrustning.
3. Blinkers är inte tillåtna.
4. Martingal med löpande ringar samt fast martingal med utlösningssfunktion är tillåtet.
5. Inga andra hjälptyglar än den i punkt 4 är tillåtna.
6. Benskydd tillåtna enligt TR III moment 306, punkterna tillämpliga för ponnyer.

Moment 807 Tävlingsformer

1. Tävlingar i mounted games kan ridas enligt följande;

- 1.1. Individuellt, ett ekipage (en ryttare och en ponny).
2. Par, två ekipage licensierade för samma klubb.
3. Lag, minst fyra och maximalt fem ekipage licensierade för samma klubb.

2. Förändringar i laguppställning

1. Förändringar i laguppställning kan ske intill 30 minuter före respektive klass start.

1. Vid lagtävlingar kan, efter godkännande av överdomaren, en ryttare eller ponny före klassens första start tillåtas att inträda i ett lag förutsatt att det inte innebär att laget överskrider gränsen för det maximala antalet deltagare per lag.
3. Under pågående lagtävling får en ponny endast bytas ut under förutsättning att förlusten av ponny innebär att laget endast består av **tre fyra** ekipage samt att tävlingsveterinären anser fortsatt deltagande vara medicinskt olämpligt för aktuell ponny, eller huvuddomaren anser att ponnyen utgör en säkerhetsrisk.

4. Under pågående lagtävling får en ryttare endast bytas ut under förutsättning att läkare intygar att ett fortsatt genomförande av tävlingen medför en hälsorisk för ryttaren samt att förlusten av nämnda ryttare medför att laget endast består av ~~tre~~ **fyra** ekipage. Eventuellt ersättningsekipage måste vara kvalificerat att tävla på aktuell nivå. Om ett ekipage enligt ovan nämna specifikation inte står att finna äger resterande deltagare i laget rätt att slutföra tävlingen utom tävlan.

5. Vid byte av ponny vid individuella och partävlingar kan ryttaren välja att antingen fortsätta tävlingen och då förlorar samtliga poäng vilka erhållits med den tidigare ponnyn alternativt fullfölja tävlingen utom tävlan.

3. Lån av ryttare

Lagsammansättningen är fri. Föreningar tillåts vid lagtävling att låna max två ekipage från en annan förening vilken deltar med fulltaligt lag eller som inte deltar med lag vid den aktuella tävlingen.

Begäran om lån tillställs och beviljas av mounted games-kommittén.

Lån beviljas endast om laget inte har egna ryttare samt förutsatt att lånet inte innebär "toppning". ~~Mounted games-kommittén avgör vad som är att betrakta som "toppning".~~

Om undantag från denna regel ska beviljas ska samtliga lag eller par vilka deltar vid den aktuella tävlingen godkänna förändringen. Lån enligt ovan ska tillstyrkas av ordförande i de båda berörda föreningarna samt skriftligen tillställas arrangören samt Svenska Ridsportförbundets mounted games-kommitté innan anmälingstidens utgång för respektive tävling.

Allianser är tillåtna i partävlingar. Vid partävlingar är allianser tillåtna endast om ekipage från de respektive deltagande föreningarna inte kan bilda par inom ramen för klubbtilhörighet.

Moment 808 - 809 Reservmoment

KAPITEL 2 ANMÄLAN

Moment 810 Anmälan

Anmälan ska ske i Tävlingsdatabasen (TDB) när **mounted games finns med i TDB. Innan des sker anmälan enligt respektive proposition.**

Anmält ekipage betraktas som startanmält. Anmälningsavgift till tävling återbetalas endast mot uppvisande av läkarintyg/veterinärintyg.

Efteranmälan till en klass kan ske i enlighet med arrangörens önskemål dock senast en timma före respektive klass start.

Lag, par eller individuella ryttare som inte avanmält till klass och inte kommer till start ska, utöver anmälningsavgiften, erlagga en straffavgift motsvarande anmälningsavgiften till klassen.

Moment 811 Åldersgrupper

Tävlingar i mounted games arrangeras för seniorer respektive juniorer.

Som junior räknas ryttare **från och med början av det kalenderår ryttaren fyller 8 år** till och med utgången av det kalenderår ryttaren fyller 17 år.

För seniorer finns ingen övre åldersgräns. Klasser för juniorer och seniorer får endast i undantagsfall slås samman.

Ekipaget ska oavsett ålderskategori alltid vara proportionerligt.

Moment 812 Ponny

Ponnyer får tidigast det år de fyller fem år delta vid tävlingar i mounted games.

Vid Svenskt Mästerskap är den lägsta tillåtna åldern sex år.

Moment 813 Startordning

Startordningen ska bestämmas genom lottning.

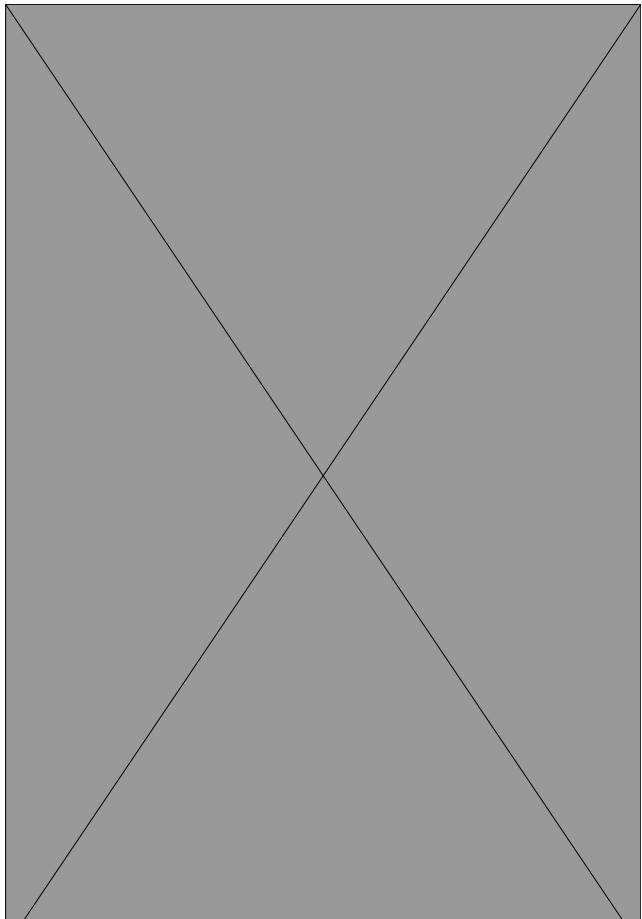
Moment 814 Reservmoment

KAPITEL 3 TÄVLING

Moment 815 Tävlingsarena och markeringar

1. Med tävlingsarena menas det inhägnade området inom vilket tävlingen avhålls och den markerade banan är placerad.
2. Tävlingsarenan ska vara inhägnad på ett ur säkerhetssynpunkt tillfredsställande sätt. ~~Rep får inte användas.~~
3. Med tävlingsbana menas det markerade området innanför de fyra hörnflaggorna. Om en hörnflagga välts måste den återställas. Om så inte sker medför det uteslutning.
4. Tävlingsarenan ska märkas ut enligt skissen på nästa sida. Plats för stolpar markeras med en **minst** 15 cm² stor markering. Plats för övrig utrustning markeras med en cirka 30 cm² stor markering. Beroende på tävlingsarenans storlek och antalet deltagare lag kan variationer tillåtas, vilka ska godkännas av överdomare och huvuddomare samt meddelas vid breifingen.
5. Tävlingar i mounted games, oavsett nivå, får arrangeras på gräs, sand, grus eller annat ridhusunderlag. Banornas underlag ska meddelas i propositionen.
6. Framridningsbanans underlag ska så långt möjligt efterlikna tävlingsbanans. Storleken på framridningsbanan ska anpassas efter det antal lag, par eller individuella ryttare vilka kommer att starta i respektive heat på tävlingsbanan. Framridningsbanans underlag ska meddelas i propositionen.
7. På framridningsbanan ska, för de deltagande ryttarna, tillhandahållas någon form av material att växla med.

Skiss över tävlingsarena



Moment 816 Tävlingsarena

1. När en tävling har startat har endast följande personer tillträde till tävlingsarenan; tävlingsarrangören, huvuddomare, överdomare, linjedomare, domarassistenter, banpersonal, tävlande samt vid lagtävlingar en tränare per lag.
2. Om ett lag, ett par eller en individuell ryttare inträder på tävlingsarenan, medför andra än de personer vilka ovan nämnts eller fler representanter än de som ingår i respektive kategori utan att en dispens medgivits från överdomaren medför det uteslutning. Under pågående gren får lagledaren inte beträda startfällan. Övertredelse medför uteslutning ur den aktuella grenen.
3. Rökning och förtäring av alkoholhaltiga drycker är förbjudet på tävlingsarenan.

Moment 817 Hattband

1. Den sista ryttaren i varje lag eller par ska bära ett väl synligt hattband inte mindre än **fyra** ~~tre~~ ⁽³⁾ centimeter brett. Brott mot denna regel medför uteslutning ur aktuell gren.
2. Efter att en gren startat får hattbandet inte tas av eller bytas till någon annan ryttare. Hattbandet måste ~~således~~ bäras av rätt ryttare vid respektive grens start. Brott mot denna regel medför uteslutning ur aktuell gren.
3. Om en ryttare tappar hattbandet under pågående gren får han återvända till den plats där hattbandet förlorades och därifrån fortsätta grenen. Underlåtelse att ~~korrigera denna felaktighet~~ medför uteslutning ur aktuell gren.
4. Vid individuella tävlingar används inte hattband. Ryttarna kan **äläggas att använda färgade hjälmöverdrag för att underlätta för domarna. Att en individuell ryttare tappar ett sådant hjälmöverdrag under pågående gren är inget fel och ryttaren kan fortsätta grenen utan hjälmöverdraget.**

Moment 818 Start

1. Startsignal ges genom att huvuddomaren fäller startflaggan. Om annan form av start ska ske ska detta meddelas vid briefingen. Beslut härom fattas av huvuddomaren.
2. När huvuddomaren höjer startflaggan, då samtliga ekipage ska befinna sig bakom startfällan eller startlinjen, innebär detta att ekipagen tillåts närma sig startlinjen.
3. Samtliga ryttare, vilka rider den aktuella grenen, måste vara uppsuttna vid grenens start förutom i de grenar där regelverket specificerar annat.
4. Om ett ekipage korsar startlinjen innan huvuddomaren fäller flaggan, tjuvstart, medför det omstart av grenen. Det felande ekipaget startar då den aktuella grenen utanför startfällan. Om det aktuella ekipaget eller dess ersättare innan starten inträder i startfällan medför det uteslutning.
5. Om huvuddomaren har dömt ett ekipage att starta utanför startfällan har tränaren, vid lagtävlingar, rätta att byta ut den felande ryttaren mot en annan lagmedlem. Även det nya ekipaget måste starta bakom startfällan.
6. En ryttare som inträder i startfällan innan starten har rätt att korrigera sitt fel.
7. Huvuddomaren avgör om starten är rättvis. Om så inte är fallet blåser huvuddomaren i visselpipan för att meddela omstart.
8. Om en ryttare vid tidpunkten för starten inte är redo har ryttaren möjlighet att höja sin hand för att påkalla domarens uppmärksamhet. Huvuddomaren ska då inte starta grenen.
9. Inget ekipage, utöver det som står näst på tur att starta, äger rätt att inträda i startfällan efter att en gren har startat. Överträdelse medför uteslutning ur den aktuella grenen.
10. Huvuddomaren har möjlighet att utse en assisterande starter vilken placeras vid startlinjen och eller vid startfällan. Huvud-

domarens/starternas uppgift är att säkerställa att samtliga ekipage befinner sig bakom respektive linje vid grenarnas start.

Moment 819 Växlingar

1. Vid växlingar ska de båda involverade ponnyernas samtliga hovar befinna sig innanför start/mållinjen alternativt växlingslinjen. Förutsatt att ett växlingsfel inte korrigeras, det vill säga att det felande ekipaget passerar den aktuella linjen på ett korrekt sätt, medför en överträdelse uteslutning ur den aktuella grenen.
2. Om material tappas utanför tävlingsbanan vid en växling har båda de involverade ryttarna möjlighet att plocka upp det tappade materialet.
3. Om materialet tappas inne på tävlingsbanan har den utgående ryttaren möjlighet att plocka upp materialet men ryttaren måste då passera startlinjen innan ryttaren fortsätter grenen.
4. Material anses vara inne på tävlingsbanan om det ligger på eller nuddar antingen start/mållinjen eller växlingslinjen.
5. Alla växlingar som involverar ett utbyte av material mellan två ryttare ska ske hand till hand.

Moment 820 Målgång

1. Ett ekipage anses ha gått i mål när ponnyns mule har passerat mållinjen.
2. Mållinjen måste passeras mellan tävlingsbanans hörnflaggor.
3. I de grenar där ryttaren ska passera målgången avsutten anses målgången passerad när ryttaren har passerat mållinjen.
4. Ryttaren måste vara uppsutten i **sadeln** med ett ben på var sida av sin ponny när ryttaren korsar en växlings- eller mållinje under sin del av en gren.
Fötterna måste inte vara i stigbyglarna.
5. När en ryttare avslutar en gren i vilken ryttaren ska medta någon form av material i mål måste ryttaren hålla i materialet vid

passerandet av mållinjen.

7. Gren betraktas som avslutad när huvuddomaren genom signal i visselpipa meddelar så.

8. Innan en gren avslutats får ryttare som inte är aktiva i aktuell gren inte inträda i start/målområdet eller på tävlingsbanan.

Överträdelse medför uteslutning ur den aktuella grenen.

8. Huvuddomaren har möjlighet att blåsa av en gren innan samtliga lag, par eller individuella ekipage har avslutat sin ritt. Om så sker erhåller de lag, par eller individuella ryttare vilka inte slutfört grenen lika del av de poäng vilka återstår att dela ut i den aktuella grenen.

Moment 821 Prisutdelningar/ceremonier

Samtliga lag i A-finalen ska stanna på banan under prisutdelningen. Endast det segrande laget rider ärevarv. Övriga ekipage lämnar tävlingsbanan innan ärevarvet inleds.

Vid partävlingar deltar endast A-finalisterna vid prisutdelningen samt eventuellt ärevarv.

Ryttare som deltar vid prisutdelningen till fots ska göra så på en av överdomaren anvisad plats och lämna tävlingsbanan innan eventuellt ärevarv rids.

Om en prisutdelning skulle kunna medföra en säkerhetsrisk ska den, för samtliga deltagare ske till fots.

Överdomaren kan besluta att annan ordning vid prisutdelningen ska gälla.

Om ett ekipage underlåter att delta i prisutdelning, utan givet tillstånd från överdomaren, döms ryttaren till böter om lägst 150 kronor eller högst 500 kronor samt förlorar eventuellt hederspris, rosett och plakett.

Moment 822 Utom tävlan

Lag, par och individuella ryttare äger rätt att, i mån av plats, delta

vid en tävling utom tävlan.

Samtliga regler är tillämpliga undantaget att poäng inte utdelas.

Moment 823 Poängberäkning

Vid tävlingar i mounted games utdelas poäng efter placering i heat och finaler enligt följande.

Det segrande laget, paret eller den individuella ryttaren erhåller poäng motsvarande antalet startande lag, par eller individuella ryttare i det aktuella heatet eller finalen.

Det andra placerade laget erhåller ett poäng mindre än det segrande laget, paret eller den individuella ryttaren och så vidare.

Vid likaplacering i en gren fördelas totalsumman för de två aktuella placeringarna emellan de båda placerade lagen, paren eller ryttarna. De erhåller alltså samma poäng.

Efter grundomgångarna rangordnas lagen, paren och de individuella ryttarna efter högst uppnådda poängsumma och fördelas därefter mellan de olika finalerna. De lag, par och individuella ryttare vilka erhållit högst poäng berättigas en plats i A-final, de därefter i B-final och så vidare.

Antalet platser i respektive final regleras av antalet banor på den aktuella tävlingsplatsen.

Avstår ett lag, par eller en individuell ryttare sin plats i någon av finalerna går platsen till det lag, par eller den individuella ryttare som placerat sig efter det avstående laget, paret eller den individuella ryttaren i enlighet med resultatet efter grundomgångarna.

Moment 824–829 Reservmoment

KAPITEL 4 REGLER, STRAFFSKALA

Moment 830 Djurskydd

1. Ponnyernas välbefinnande ska vid all tävling i mounted games prioriteras före sportsliga, ekonomiska eller övriga intressen.
2. Deltagande ryttare får ~~inte under inga omständigheter förutsättningar~~ använda tävlingsmaterial eller andra tillhyggen i syfte att driva ponnyn framåt som ersättning för ett spö eller sporrar. ~~Att skaka eller vifta med material vid sidan av ponnyn är inte tillåtet.~~
3. Deltagande ryttare får med eller utan hjälpmedel aldrig slå sin ponny.
4. Kraftiga och eller upprepade skänkelslag är inte tillåtet.
5. All form av fysisk framåtdrivning av ponnyn från marken är otillåten.
6. Om en ponny blöder ur munnen medför det avstängning. Brott mot dessa regler medför avstängning från tävlingen.
7. Hästbesiktning minst i enlighet med Jordbruksverkets direktiv.

Moment 831 Dopning

1. Ponny som tränas för eller deltar i tävling får inte utsättas för dopning eller andra otillbörliga åtgärder som kan påverka aktuell prestationsförmåga eller temperament.
2. Ponny i behov av substitutionsbehandling kan inte anses vara i ett tävlingsmässigt skick och får därmed inte delta i tävling.
3. Ponny med kronisk sjukdom som är i behov av kontinuerlig behandling anses inte vara i tävlingsmässigt skick och får inte delta i tävling.
4. En lista över otillåtna ämnen finns på FEI:s hemsida. I TR I finns ytterligare föreskrifter avseende dopingregler.

Moment 832 Dåligt eller osportsligt uppträdande

1. Osportsligt uppträdande, inklusive användande av ett fult språk så som svordomar och liknande, samt kränkande uppförande, av en ryttare, tränare eller supporter, inklusive hot mot officiella funktionärer, **medtävlade eller annan funktionär**, medför avstängning av laget, paret eller den individuella ryttaren.
2. Huvuddomaren och eller överdomaren avgör vad som utgör dåligt eller osportsligt uppträdande.

Moment 833 Hjälp

Ingen ryttare får hjälpa någon annan ryttare förutsatt att den aktuella ryttaren inte själv är aktiv i grenen eller att hjälpen innebär ett försök att fånga en lös ponny.

Med aktiv menas att ryttaren har startat i grenen men ännu inte slutfört den.

Moment 834 Fel och korrigerig av fel

1. Om ett material, vilket måste återställas, välts av en ryttare måste det ställas tillbaka på aktuell markering eller i kontakt med den.

Underlåtelse att göra så medför uteslutning.

2. Om en markering har suddats ut avgör huvuddomaren om materialet står i en korrekt position.

Moment 835 Sönderslaget material

1. Material betraktas som söndrigt om det inte längre uppfyller de respektive kravspecifikationerna vilka uppsatts för respektive material.

Är materialet allvarligt skadat eller kan utgöra en säkerhetsrisk för ponnyer, ryttare eller funktionärer får grenen inte fullföljas.

Om materialet anses ha en mindre skada kan ryttaren fullfölja grenen.

2. Skador vilka orsakats av ett dåligt konstruerat material ska inte belastas ryttaren.

Skador vilka uppkommit på annat sätt, uppsåtligen eller inte, ska belastas ryttaren.

3. Huvuddomaren avgör hur skadat materialet är samt vem som bär ansvar för skadan och om grenen ska avbrytas.

4. Huvuddomaren ska avbryta grenen om materialet utgör en säkerhetsrisk eller om materialet är befäst med en större skada för vilken ryttaren inte kan belastas vilken medför att ryttaren inte kan fullfölja grenen.

5. Laget, paret eller den individuella ryttaren utesluts om ansvaret för det sönderslagna materialet bedöms åvila dem efter att en gren avbrutits.

6. Efter att en gren har avbrutits rids den om utan eventuellt uteslutna lag, par eller individuella ryttare samt de lag, par och individuella ryttare vilka vid tiden för avbrytandet av grenen redan fullföljt densamma.

Moment 836 Flyttat material

1. Om material som normalt sett ligger på marken, till exempel sockar eller skräp, på något vis förflyttas från dess plats bakom växlingslinjen in på tävlingsbanan får efterföljande ryttare plocka upp det aktuella materialet förutsatt att ekipaget passerar växlingslinjen någon gång under grenen.

2. Material får, när så krävs, stabiliseras genom lämplig åtgärd för att hålla det på plats. Stabiliserande delar betraktas i sådant fall som del av materialet. Beslut härom fattas av huvuddomaren.

Moment 837 Omkullvält material

1. Om ett ekipage välter omkull material för en annan ryttare måste ekipaget direkt återvända till sin egen bana utan att åtgärda misstaget.

När så sker ska linjedomaren uppmärksamma huvuddomaren på händelsen genom att höja sin flagga. Huvuddomaren kan då

besluta att grenen ska avbrytas och ridas om.

2. Vid en omridning ska lag, par eller individuella ryttare vilka före grenen avbrutits avslutat densamma inte deltaga.

Det lag, par eller den individuella ryttare vilken begått överträdel- sen samt de vilka uteslutits före grenens avbrytande deltar inte vid omridningen och erhåller o poäng.

Moment 838 Tappat material

1. Om någon del av ett material tappas av en ryttare då ryttaren försöker att sätta det på/i eller av/ut ur en tunna, hållare eller stolpe måste ryttaren av eller uppsutten korrigera felet. Sker korrigeringen avsuttet måste ryttaren sitta upp innan rytta- ren fortsätter grenen.

2. Om inte annat anges i grenspecifikationen måste ryttaren inte nödvändigtvis fortsätta grenen med just det material ryttaren ursprungligen bar med sig.

3. Om ett material har förflyttats efter att den sista ryttaren har passerat mållinjen medför det inte uteslutning.

Moment 839 Kontakt

1. En ryttare måste alltid ha kontakt med sin ponny förutsatt att ponnyn inte hålls av en annan medryttare som är aktiv i grenen.

2. Om en ryttare förlorar kontakten med sin ponny måste ryttaren återvända till den plats där kontakten förlorades för att därifrån fortsätta grenen. Underlåter ryttaren detta medför det uteslutning ur aktuell gren.

Moment 840 Avfallning

1. Om en ryttare vid avfallning tappar sin ponny måste ryttaren efter infångandet fortsätta grenen från den plats där ryttaren tappade ponnyn.

2. En lös ponny får infångas av samtliga individer som befinner

sig på tävlingsarenan. Ryttaren måste dock hämta ponnyn på den plats där den infångats. Ponnyn får således inte ledas till ryttaren.

Moment 841 Omridning av gren

1. Vid omridning av en gren ska inga av de lag, par eller individuella ryttare vilka innan den aktuella grenens avbrytande slutfört densamma delta. Deras placeringar och grenpoäng kvarstår. Övriga ekipage rider om grenen om återstående placeringar och grenpoäng.
2. Lag, par eller individuella ryttare som före den aktuella grenens avbrytande begått förseelser vilka medför uteslutning är inte berättigade att delta vid en omridning och erhåller inte några poäng.
3. Om en gren avbrutits till följd av ett olycksfall äger inte det lag, par eller den individuella ryttaren vilken olyckan drabbat rätt att delta förutsatt att avbrytandet inte förorsakats av en obstruktion.

Moment 842 Obstruktion (störning)

Med obstruktion menas att en ryttare eller en ponny hindrar en annan ryttares planerade ridväg under genomförandet av en gren eller i samband med start- eller målgång av densamma.

Alltså att en ryttare och/eller dennes ponny lämnar sin bana och stör en konkurrent på deras bana.

Obstruktion medför uteslutning från den aktuella grenen för laget, paret eller den individuella ryttaren.

Moment 843 Korrigering av fel

1. Alla ryttare har möjlighet att korrigera sina fel, även efter det att de har passerat mållinjen, förutsatt att huvuddomaren inte har blåst av grenen.
2. Fel måste först, av den felande ryttaren, korrigeras så att grenen kan genomföras i rätt ordning innan ryttaren samt nästföljande ryttare kan fortsätta grenen.

Moment 844 Lämnande av tävlingsarenan

1. Om en ryttare och/eller ponny lämnar tävlingsarenan under pågående gren medför det uteslutning ur den aktuella grenen av det felande laget, paret eller den individuella ryttaren.
2. Om en ryttare och/eller ponny förflyttar material eller del av material utanför tävlingsarenan medför det uteslutning av laget, paret eller den individuella ryttaren ur den aktuella grenen.

Moment 845 Uteslutning och avstängning

Uteslutning är inget straff utan en åtgärd som domaren dömer på grund av ett inträffat tävlingstekniskt fel under tävlingsmomentet

1. Vid uteslutning erhåller det aktuella laget, paret eller den individuella ryttaren inga poäng.
2. Om en förseelse, vilken bestraffas med uteslutning, inträffar efter att en gren har avslutats men innan nästa gren har börjat, medför det att laget, paret eller den individuella ryttaren blir utesluten från den närmast efterföljande grenen.
3. Om ett lag, par eller en individuell ryttare begår mer än en förseelse, vilken bestraffas med uteslutning, under en och samma gren blir de endast uteslutna från den gren under vilken förseelsen inträffat.
4. Om inget annat anges avses uteslutning från den aktuella grenen.

Avstängning är en bestraffning **enligt TR I, exempelvis** för att ha brutit mot viss regel eller moment före, under eller efter tävlingsmomentet, till exempel ha behandlat ponnyn på ett otillåtet sätt.

Moment 846 Ogyynnsamt väder

1. Huvuddomaren avgör om konor, tunnor, hinkar med mera ska utrustas med vikter vid kraftiga vindar.
Om så sker ska förändringen kvarstå i samtliga efterföljande heat.

2. Om vikter anbringas på materialet till följd av ogynnsamma väderförhållanden betraktas dessa som en del av materialet.

Moment 847 Manipulering av material

Om en tränare, ryttare eller någon till dem associerad **person part** hanterar material på tävlingsbanan eller förändrar materialets position medför det uteslutning för laget, paret eller den individuella ryttaren.

Moment 848 Användande av videoinspelning

Vid tävling där en videokamera, vilken tillhandahålls av arrangören, används för att filma den ordning i vilken tävlingsdeltagarna passerar mållinjen får inspelningen även användas som hjälpmedel vid andra beslut vilka involverar start eller mållinjen.

Moment 849 Reservmoment

KAPITEL 5 SÄKERHET

Moment 850 Avfallning

Vid avfallning äger utöver sjukvårdsansvarig även överdomare rätt att förbjuda fortsatt deltagande i tävling för ryttare.

Moment 851 Skadad häst

Veterinär, överdomare och/eller huvuddomare kan förbjuda fortsatt deltagande i tävling för häst vilken varit inblandad i olycka, inte anses vara i tävlingsmässigt skick eller vars deltagande kan uppfattas som stötande.

Moment 852 Olycka under pågående gren

Huvuddomaren äger rätt att avbryta en pågående gren i händelse av att en olycka inträffar.

Moment 853 Avspärningar

Samtliga avspärningar på tävlingsplatsen ska vara konstruerade på ett säkerhetsmässigt vedertaget och accepterat vis.

~~Rep får inte användas som avspärning.~~

Om staket används måste mellanrummet mellan slanorna anpassas så att en ponnys hovar inte kan fastna.

Avspärningar ska vara konstruerade på så vis att de inte inbjuder en ponny att springa under eller emellan dem.

Moment 854 – 859 Reservmoment

KAPITEL 6 ARRANGÖR

Moment 860 Ansvar

Arrangör av tävling i mounted games är i god tid före tävlingen skyldig att tillse att

- ♦ Samtliga funktionärsposter är tillsatta av behöriga funktionärer.
- ♦ Tävlingsmaterialet till samtliga grenar är av fullgod kvalitet.
- ♦ Tävlingen kan genomföras på ett säkerhetsmässigt acceptabelt vis.
- ♦ Tävlingsledare samt övriga ansvariga funktionärer är pålästa och införstådda med de delar i TR I samt TR VIII som berör tävlingsarrangören.

Moment 861 Meddelade till ryttare

Se TR I.

Moment 862 Videoupptagning

Utrustning för videoupptagning av målgång ska finnas vid Svenskt Mästerskap. Vid övriga tävlingar bör nämnda utrustning finnas.

Domaren får som stöd för sina beslut endast använda de av arrangören tillhandahållna officiella kamerorna och får inte ta i beaktande material från andra kameror.

Moment 863 – 869 Reservmoment

KAPITEL 7 FUNKTIONÄRER

Moment 870 Allmänt

Samtliga officiella funktionärer måste vara införstådda med aktuella regler och procedurer samt med materialets placering. Officiella funktionärer ska vara propert klädda.

Med officiella funktionärer menas huvuddomare samt överdomare.

Följande funktionärer ska finnas

- ◆ Tävlingsledare
- ◆ Överdomare
- ◆ Huvuddomare
- ◆ Linjedomare
- ◆ Måldomare
- ◆ Domarsekreterare
- ◆ Kommentator
- ◆ Banchef
- ◆ Arenafunktionärer

Samtliga funktionärer ska vara propert klädda. Underlåtelse i detta avseende kan medföra avvisning från tävlingsbanan.

Moment 871 Överdomare

Se TR I.

Moment 872 Huvuddomare

1. Huvuddomarens uppgift är att tillse att tävlingarna är rättvisa och följer gällande TR.
2. Huvuddomaren måste konferera med de linjedomare vilka noterat eventuella överträdelse innan huvuddomaren fattar beslut.
3. Huvuddomaren har rätt att när huvuddomaren så önskar besiktiga de deltagande ryttarnas klädsel och utrustning samt ponnyernas utrustning.

4. Huvuddomaren ansvarar för starten av respektive gren.
5. Huvuddomaren ska göra sitt yttersta för att bereda tävlingsdeltagarna en rättvis start.
6. Huvuddomaren har efter samråd med tävlingsledare och överdomare möjlighet att byta ut en tävlingsgren om omständigheterna kräver det.
7. Huvuddomaren ska vara propert klädd.
8. Huvuddomaren ska vid tävlingstillfället ha uppnått en ålder av minst 25 år.
9. Huvuddomaren ska vara utbildad och behörig.

Jäv

Huvuddomare får inte:

- ◆ Samtidigt vara tävlingsledare.
- ◆ Vara närstående till tävlande.
- ◆ Döma ryttare som huvuddomaren under de närmast föregående tre månaderna regelbundet instruerat. Som regelbundet räknas minst en gång per vecka.
- ◆ Döma sin tränare.

Moment 873 Linjedomare

1. Vid tävlingar i mounted games bör sex, dock minst fyra, linjedomare användas.

Linjedomarna ska vara jämt fördelade mellan startlinjen, centerlinjen och växlingslinjen.

Efter beslut av huvuddomaren och överdomaren kan ett mindre antal linjedomare nyttjas beroende på den specifika tävlingens förutsättningar.

2. Linjedomarna ska under tiden för sitt uppdrag bära tydligt utmärkande kläder, till exempel reflexvästar, samt en röd flagga vilka båda tillhandahålles av arrangören.

3. Linjedomarna ska kontrollera att växlingar sker bakom respektive linje samt att relevanta regler följs.

4. Linjedomare placerade på centerlinjen ska kontrollera händelser i centerlinjens närhet samt förbindelsen mellan par.
5. Om en linjedomare noterar en överträdelse ska linjedomaren höja sin flagga för att påkalla sig huvuddomarens uppmärksamhet. Linjedomaren förmedlar sin iakttagelse, efter grenens avslutande, till huvuddomaren som fattar beslut.
6. Linjedomarna ska fokusera på sin uppgift.
7. Linjedomare ska ha uppnått en ålder av minst 18 år.
8. Linjedomaren ska, förutsatt att specifika omständigheter inte omöjliggör det, under pågående gren befinna sig utanför tävlingsarenans avspärrningar.
9. Linjedomare ska vara utbildade och behöriga.

Moment 874 Måldomare och domarsekreterare

1. Vid alla tävlingar ska finnas minst en måldomare.
2. Måldomaren ansvarar för att uppta den ordning i vilken de deltagande lagen, paren eller individuella ryttarna avslutar sina respektive grenar.
3. Varje måldomare ska ha minst en domarsekreterare vars uppgift är att anteckna den ordning i vilken måldomaren förmedlar att tävlingsekipagen passerar mållinjen.
4. Måldomaren och domarsekreteraren ska vara placerade i direkt anslutning till mållinjen utanför tävlingsarenan.

Moment 875 Speaker

1. Speakern ska för tävlingsdeltagare och publik på ett tydligt vis förmedla aktuella resultat och ställningar i klassen.
2. Speakern ska sträva efter att inte uppmärksamma händelser vilka skulle kunna påverka någon av de officiella funktionärerna.

Moment 876 Banchef

1. Banchefens uppgift är att ansvara för och leda arenapersonalens arbete samt att vara dem behjälplig.
2. Banchefen ansvarar för att tävlingsmaterialet på samtliga banor är identiskt uppställt.
2. Det faller inom ramen för banchefens ansvar att så snart tävlingsbanan iordningställts meddela huvuddomaren detta så att huvuddomaren kan starta den aktuella grenen.

Moment 877 Arenapersonal och material

1. Allt material ska placeras identiskt på samtliga tävlingsbanor.
2. Arenapersonal måste säkerställa att tävlingsmaterial vilket har förflyttats av en ryttare under en gren återställs inför nästkommande gren.
3. Arenapersonal bör bära kläder eller markeringar vilka utmärker dem från övriga.
4. Arenapersonal ska under pågående gren befinna sig utanför tävlingsarenans avspärningar förutsatt att specifika omständigheter inte omöjliggör det.
5. Arenapersonal ska ha uppnått lämplig ålder för den uppgift de ska utföra.

Moment 878 – 899 Reservmoment

GRENREGLER

Grundregler

Om reglerna för en gren innebär att en ryttare ska rida slalom mellan stolpar medför följande förseelser uteslutning, förutsatt att de inte korrigeras;

1. Passerande av stolpe på fel sida.
2. Att välta en stolpe utan att återställa den.
3. En stolpe anses vält när dess topp nuddar marken eller gräset eller om foten har lämnat marken.
4. Om en stolpe välts måste ryttaren ställa tillbaka stolpen och därefter fortsätta grenen efter att ha passerat stolpen på någon av dess sidor.

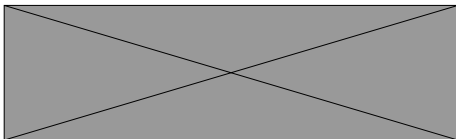
Material

1. Samtliga hinkars handtag ska vara borttagna.
2. Huvuddomaren kan stoppa och starta om en gren om det visar sig att material på de respektive tävlingsbanorna inte är identiskt uppställt.

LAGGRENAR

Ballonger/Bang-A-Balloon

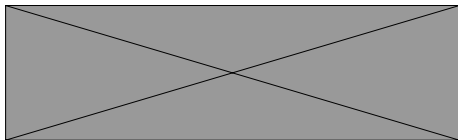
- ♦ En ballongbräda med sex uppblåsta ballonger placerad över mittlinjen i linje med slalomstolparna.
- ♦ Det är tillåtet att låta den andra och tredje slalomstolpen på respektive bana att stå kvar på tävlingsbana.
Ryttare 1 startar med en ballongpinne



- ♦ Ryttare 1, vilken inför starten erhållit en ballongpinne, rider mot ballongbrädan där ryttaren ska smälla en ballong, fortsätta mot växlingslinjen för att där lämna över ballongpinnen till ryttare nummer 2.
- ♦ Ryttare 2, 3 och 4 genomför grenen på samma vis.
- ♦ Ballongerna får smällas antingen direkt av ballongpinnens spets eller genom att slå på dem med densamma.
- ♦ Varje ryttare måste smälla minst en ballong.
- ♦ Böjda eller brutna ballongpinnar medför inte uteslutning.
- ♦ Ballongbrädan samt ovan nämnda slalomstolpar betraktas som grenmaterial. Hela ballongbrädan måste under grenens genomförande befinna sig på respektive lag, par eller individuella ryttares bana samt vid grenens avslutande vara belägen mellan den andra och tredje slalomstolpen. Om ballongbrädan förflyttas från detta område måste den omgående återställas till sin ursprungliga plats.

Bank Race

- ♦ En kon med nummerhållare och fyra nummerbrickor med den röda sidan utåt placerad på mittlinjen.
- ♦ En bankställning placerad på 1,8 tvåmetersmarkeringen på banan mellan slalomstolparna riktad mot startlinjen.



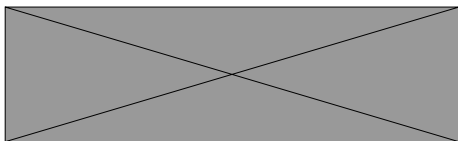
- ♦ Ryttare 1 rider till konen hämtar en nummerbricka och rider till ställningen på vilken ryttaren placerar nummerbrickan med den svarta sidan utåt. Ryttaren rider därefter till mållinjen.
- ♦ Ryttare 2, 3 och 4 fullföljer grenen på samma vis.
- ♦ När grenen avslutats ska det på bankställningen kunna utläsas

1 000 med den svarta sidan utåt.

- ✦ När nummerbrickorna hängs på ställningen ska ryttarna vara uppsuttna.
- ✦ Nummerbrickorna kan av ryttarna hängas på bankställningen i valfri ordning.

Däcket/Hula Hoop

- ✦ Ett däck placeras på mittlinjen.
- ✦ Fyra stolpar i linje med de andra och tredje slalomstolparnas position markerar inom vilket område däcket får vara beläget under grenens genomförande samt efter dess avslutande.



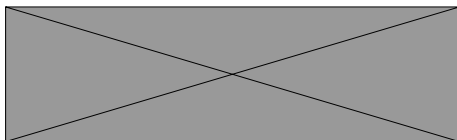
- ✦ Ryttare 1 och 2 rider mot däcket. Ryttare 1 hoppar av varvid ryttare 2 leder ryttaren 1:s ponny samtidigt som ryttare 1 går genom däcket för att därefter åter hoppa upp på sin ponny. Båda ryttarna rider därefter för att passera växlingslinjen.
- ✦ Ryttare 2 och 3 rider därefter mot däcket. Ryttare 2 hoppar av sin ponny för att genomföra grenen på samma vis som ryttare 1 tidigare gjorde.
- ✦ Ryttare 3 möter vid mållinjen upp ryttare 4 för att genomföra grenen enligt ovan.
- ✦ Ryttare 4 möter vid växlingslinjen upp ryttare 1 som håller den fjärde ryttaren ponny när ryttare 4 går genom däcket.
- ✦ Grenen är avslutad när de båda sista ekipagen har passerat mållinjen.
- ✦ Hela däcket måste under hela grenens genomförande vara beläget inom det markerade området mellan de andra och tredje stolparna. Om däcket skulle hamna utanför detta område måste

det omedelbart återbördas.

- ♦ Ovan nämnda markeringsstolpar betraktas som del av materialet och får därför inte vältras.

Flaggor/Flag Fliers

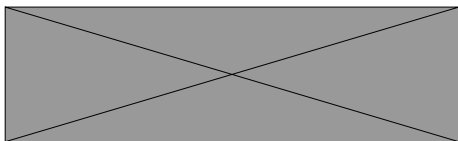
- ♦ En kon med fyra flaggor placerad på mittlinjen.
- ♦ En kon placerad på 1,8 tvåmetersmarkeringen.
- ♦ Båda placerade på banan mellan slalomstolparna.
- ♦ Ryttare 1 startar med en flagga.



- ♦ Ryttare 1 rider till 1,8 tvåmetersmarkeringen för att placera sin flagga i den där utställda konen. På sin väg mot mållinjen plockar ryttaren upp en flagga ur den kon vilken är placerad på mittlinjen för att överlämna den till ryttare 2.
- ♦ Ryttare 2, 3 och 4 genomför grenen på samma vis.
- ♦ Om en kon med flaggor välts måste den återställas med samma antal flaggor som innan den vältes. Ryttaren kan därefter fortsätta grenen med någon av flaggorna, det vill säga inte nödvändigtvis den flagga ryttaren ursprungligen försökte att ta.

Founders Race

- ♦ En slalomstolpe placerad i linje med de första slalomstolparna i slalom.
- ♦ Sju bokstäver, upplagda så att man från vänster till höger kan läsa N PATRIC, placerade på 1,8 tvåmetersmarkeringen.
- ♦ Ryttare 1 startar med bokstaven K.
- ♦ Ryttare 1 startar med materialet märkt med bokstaven K, rider till stolpen och släpper bokstaven över densamma. Ryttaren fortsätter därefter till 1,8 tvåmetersmarkeringen för att avsut-

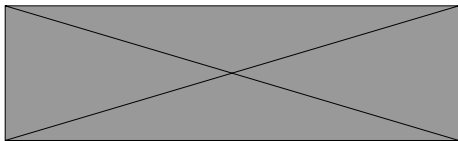


tet plocka upp materialet märkt med ett C och därefter hoppa upp på sin ponny. Detta material ska av ryttaren placeras på stolpen ovanför bokstaven K. Ryttaren rider därefter tillbaka till 1,8 tvåmetersmarkeringen för där hämta bokstaven I vilken överlämnas till ryttare 2.

- ♦ Ryttare 2,3 och 4 genomför därefter grenen på samma vis med deras respektive bokstäver.
- ♦ När grenen är avslutad ska man på stolpen, läst uppifrån och ned, kunna utläsa N PATRICK.

Fyr-flagg/Four Flag

- ♦ En fyr-flaggshållare placerad i höjd med den första radens slalomstolpar.
- ♦ En kon med fyra flaggor (en gul, en röd, en vit och en blå) placerad på 1,8 tvåmetersmarkeringen.

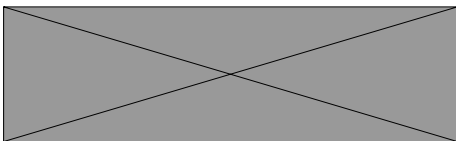


- ♦ Ryttare 1 rider till 1,8 tvåmetersmarkeringen, plockar upp en flagga vilken ryttaren sätter i det fyr-flaggshål vars färg överensstämmer med ryttarens flagga.
- ♦ Ryttare 2, 3 och 4 genomför grenen på samma vis.
- ♦ Ryttarna avgör själva i vilken ordning flaggorna hämtas.
- ♦ Ryttarna måste vara uppsuttna när de placerar flaggorna i fyr-flaggshållaren.

- ♦ Om fyr-flaggshållaren välts får de flaggor vilka redan placerats i densamma återställas på valfritt sätt.

Föreningspelet/Hippo/Association Race

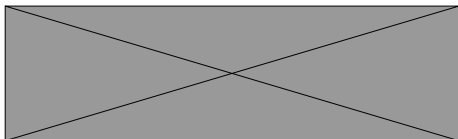
- ♦ En uppochnedvänd tunna placerad på mittlinjen.
- ♦ En uppochnedvänd tunna placerad på 1,8 tvåmetersmarkeringen. Båda placerade på banan mellan slalomstolparna.
- ♦ Fyra lådor markerade med bokstäverna H, I, P respektive P alternativt I, M, G respektive A, läst nedifrån och upp, placerade på den bortre tunnan.
- ♦ Ryttare 1 startar med en låda märkt med ett O, (HIPPO) alternativt ett S, (IMGAS).



- ♦ Ryttare 1 startar med lådan markerad med bokstaven O eller S vilken ryttaren placerar på tunnan på mittlinjen, fortsätter till tunnan vid växlingslinjen där ryttaren hämtar nästa låda vilken ryttaren på vägen tillbaka placerar på ovanpå lådan markerad med O eller S. Ryttaren rider därefter i mål.
- ♦ Ryttare 2 rider till växlingslinjen, hämtar nästa låda vilken ryttaren placerar på de övriga två vilka av ryttare 1 placerats på tunnan på mittlinjen.
- ♦ Ryttare 3 och 4 genomför grenen på samma vis som ryttare 2.
- ♦ När grenen avslutas ska man av lådorna på mittlinjen, läst uppi-från och ned, kunna utläsa HIPPO alternativt IMGAS.
- ♦ Lådorna ska placeras med botten ned och toppen upp.

Hi-Lo/HiLo

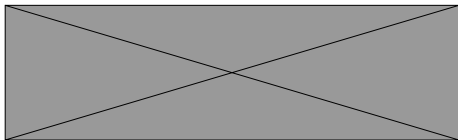
- ♦ Fyra koner med en tennisboll placerad på toppen av respektive kon utställda på motsvarande plats som de fyra första slalomstolparna.
- ♦ En Hi-Lo stolpe placerad på 1,8 tvåmetersmarkeringen.
- ♦ Ryttare 1 startar med en tennisboll.



- ♦ Ryttare 1 startar med en tennisboll, rider till Hi-Lo-korgen, placerar tennisbollen i korgen, återvänder mot mållinjen och plockar på vägen tillbaka upp en tennisboll från valfri kon, vilken ryttaren vid målgången överlämnar till ryttare 2.
- ♦ Ryttare 2, 3 och 4 genomför grenen på samma vis.
- ♦ Om en ryttare missar när ryttaren ska placera tennisbollen i korgen får ryttaren hoppa av för att plocka upp bollen men måste lägga i den från hästryggen. En ryttare får på valfritt sätt plocka upp och lägga tillbaka bollar i korgen vilka sedan tidigare placerats där av en annan ryttare och därefter fallit ur.
- ♦ Vid grenens avslutande får inga koner eller stolpar ligga ner.

Lansar/Jousting

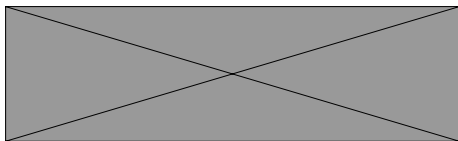
- ♦ En lansbräda på två stora koner placerad på mittlinjen.
- ♦ Ryttare 1 startar med en lans.



- ♦ Ryttare 1 startar med en lans vilken ryttaren håller i handtaget rider mot lansbrädan, fäller en av måltavlorna och rider mot växlingslinjen för att lämna över lansen till ryttare 2.
- ♦ Ryttare 2, 3 och 4 genomför grenen enligt ovan.
- ♦ Måltavlorna måste fällas med lansens spets.
- ♦ Ryttarna väljer själva vilken måltavla de ska fälla.
- ♦ Lansen måste hållas i handtaget när man fäller måltavlorna samt när man växlar.
- ♦ Om en ryttare fäller mer än en måltavla måste ryttaren återställa samtliga utom den ryttaren är berättigad att fälla.

Muggar/Hug-A-Mug

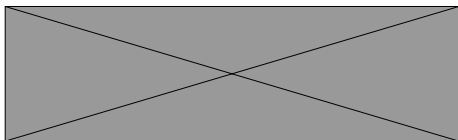
- ♦ Fyra slalomstolpar placerade på de fyra första positionerna. En uppochnedvänd tunna placerad i linje med stolparna på 1,8 tvåmetersmarkeringen med fyra uppochnedvända muggar.
- ♦ Ryttare 1 startar med en mugg.



- ♦ Ryttare 1 startar med en mugg, sätter den på valfri slalomstolpe, hämtar en mugg från tunnan, återvänder till mållinjen och växlar med ryttare 2.
- ♦ Ryttare 2, 3 och 4 genomför grenen i enlighet med beskrivningen för ryttare 1.
- ♦ Om en ryttare utan att korrigera det välter en stolpe medför det uteslutning.
- ♦ Om muggarna välts från tunnan ska de återställas. Om tunnan välts ska den och samtliga muggar återställas. Ryttaren får där efter fortsätta grenen med valfri mugg.
- ♦ Minst ett försök att sätta muggen på stolpen måste göras uppsatt.

Muggflytt/Mug Shuffle

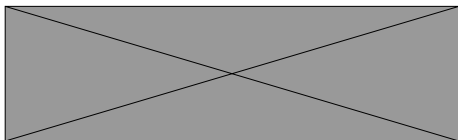
- ♦ Fyra slalomstolpar på de fyra första positionerna.
- ♦ En uppochnedvänd mugg placerad på den första respektive tredje stolpen.



- ♦ Ryttare 1 flyttar muggen från den första stolpen till den andra och därefter muggen på den tredje stolpen till den fjärde stolpen. Ryttare 2 flyttar därefter tillbaka muggarna.
- ♦ Ryttare 3 utför grenen på samma vis som ryttare 1.
- ♦ Ryttare 4 utför grenen på samma vis som ryttare 2.
- ♦ Tappade muggar måste placeras på korrekt stolpe.
- ♦ Stolpar som välts måste återställas.
- ♦ Ryttaren måste göra minst ett försök från hästryggen att sätta respektive mugg på plats.

Plastflaskrace/Cartron/Cartron Race

- ♦ Ett skräp En plastflaska på vardera av de fyra första stolparna.
- ♦ En hink placerad på 1,8 tvåmetersmarkeringen i linje med slalomstolparna.

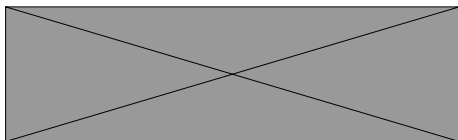


- ♦ Ryttare 1 hämtar en plastflaska ett skräp från valfri stolpe, rider till hinken i vilken ryttaren lägger plastflaskan skräpet och rider därefter till mållinjen.

- ♦ Ryttare 2,3 och 4 genomför grenen på samma vis.
- ♦ Slalomstolpar som välts måste återställas.

Ponnyexpress/Pony Express

- ♦ Fyra slalomstolpar placerade på de fyra därför första positionerna.
- ♦ En brevbärare med fyra brev bakom växlingslinjen i linje med slalomstolparna.



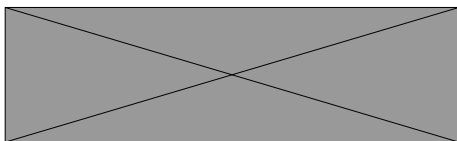
- ♦ Ryttare 1 startar med en postsäck.
- ♦ Ryttare 1 rider med postsäcken slalom till brevbäraren från vilken ryttaren erhåller ett brev som ska stoppas i denna och avslutar grenen genom att rida slalom tillbaka till mållinjen och där överlämna postsäcken till ryttare 2.
- ♦ Övriga ryttare genomför grenen på samma vis.
- ♦ Breven måste hämtas i följande ordning; 1 (röd), 2 (blå), 3 (gul), 4 (grön).
- ♦ Postsäckens överdel får inte vikas eller rullas ned.
- ♦ Ryttaren, ponnyn och brevbäraren måste finna sig bakom växlingslinjen när överlämnandet av brevet sker.
- ♦ Brevbäraren får hålla ponnyn när ryttaren ska lägga brevet i postsäcken. Brevbäraren får, förutsatt att brevbäraren befinner sig bakom växlingslinjen, även plocka upp brev samt postsäcken om en ryttare tappar någon eller båda dessa grentillbehör.
- ♦ Om brevbäraren knuffas ut på tävlingsbanan måste den aktiva ryttaren stanna bakom växlingslinjen eller återvända dit till dess att brevbäraren åter befinner sig bakom densamma.
- ♦ Brevbäraren får inte lägga några brev i postsäcken.
- ♦ Ryttarnas respektive brev måste ligga i postsäcken innan de

passerar mållinjen.

- ♦ Om ett lag endast består av fyra personer kan de efter godkännande av huvuddomaren använda annan lämplig person som brevbärare.
- ♦ Brevbäraren ska bära hjälm med hakbandet i funktion samt för ändamålet lämpliga säkra skor.

Ponnypar/Pony Pairs

- ♦ Fyra slalomstolpar placerade på de fyra första positionerna.

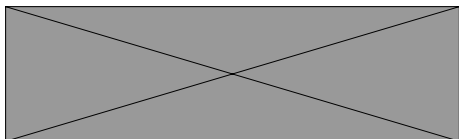


- ♦ Ryttare 1 startar med ett rep.
- ♦ Ryttare 1 rider med repet slalom mellan stolparna och över växlingslinjen där ryttaren hämtar upp ryttare 2. Båda ryttarna rider sedan slalom tillbaka till mållinjen hållandes repet emellan sig. Efter att mållinjen har passerats släpper ryttare 1 repet och ersätts av ryttare 3. Ryttare 2 och 3 rider därefter slalom tillbaka till växlingslinjen där ryttare 2 släpper repet för att ersättas av ryttare 4 vilken tillsammans med ryttare 3 avslutar grenen.
- ♦ Om någon av ryttarna förlorar greppet om repet måste paret återvända till den plats där det skedde och fortsätta grenen därifrån.
- ♦ Det får inte finnas några öglor eller knutar på repet.
- ♦ Ryttarna får under grenens genomförande inte hålla varandras händer eller fingrar. Underlåtelse att följa denna regel medför uteslutning.

Sandflaskor/Bottle Shuttle

- ♦ En uppochnedvänd tunna placerad på mittlinjen.
- ♦ En uppochnedvänd tunna med en sandflaska på dess mittpunkt placerad på 1,8 tvåmetersmarkeringen.

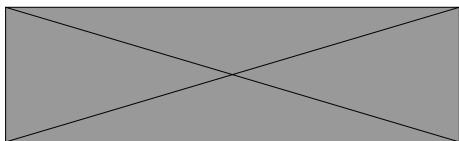
- ◆ Tunnorna placeras på banan mellan slalomstolparna.



- ◆ Ryttare 1 startar med en sandflaska.
- ◆ Ryttare 1 placerar sandflaska ryttaren startar med på den på mittlinjen belägna tunnan, fortsätter till nästa tunna där ryttaren plockar upp den där placerade sandflaskan, rider tillbaka till mållinjen och växlar med ryttare 2.
- ◆ De resterande ryttarna placerar sina sandflaskor på respektive tom tunna och hämtar därefter den sandflaska som återstår.
- ◆ Sandflaskorna måste under hela grenen stå upprätta på tunnorna.

Skräp/Litter Lifters

- ◆ En tunna placerad på mittlinjen.
- ◆ Fyra skräp placerade på 1,8 tvåmetersmarkeringen.
- ◆ Skräpen ska placeras liggandes på marken med botten riktad mot start/mållinjen.



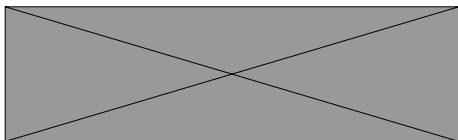
- ◆ Ryttare 1 startar med en skräppinne.
- ◆ Ryttare 1 rider till de utplacerade skräpen och plockar där med skräppinnen upp ett av skräpen, lägger det i tunnan på mittlinjen och växlar sedan med ryttare 2.
- ◆ Ryttare 2, 3 och 4 genomför därefter grenen på samma vis.
- ◆ Ryttaren får inte ta i skräpet med händerna förutom om skräpet

har spetsats med pinnen då det är tillåtet att lossa skräpet för att därefter fortsätta grenen. Om en ryttare välter tunnan och skräp som sedan tidigare placerats där faller ut får ryttaren med händerna lägga tillbaka skräpen.

- ♦ Om ett eller flera skräp av föregående ryttare har förflyttats över växlingslinjen måste den aktiva ryttaren någon gång innan skräpet läggs i tunnan passera växlingslinjen.
- ♦ Om ryttaren missar tunnan ska skräpet plockas upp med skräppinnen och därefter placeras i tunnan antingen från marken eller från hästryggen.

Slalom/Speed Weavers

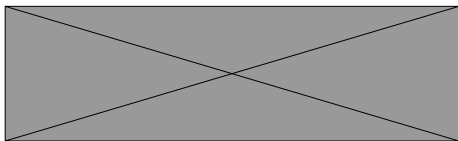
- ♦ Fem slalomstolpar på för dem utsatta markeringar.



- ♦ Ryttare 1 startar med en växlingspinne.
- ♦ Ryttare 1 rider med växlingspinnen slalom mellan stolparna. Efter att ha rundat den femte stolpen rider ryttaren slalom tillbaka och växlar med ryttare 2.
- ♦ Ryttare 2, 3 och 4 genomför grenen på samma vis.

Sockar/Socks and Buckets

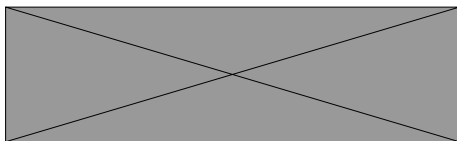
- ♦ En hink placerad på mittlinjen.
- ♦ Fyra sockor placerade på 1,8 tvåmetersmarkeringen.



- ♦ Ryttare 1 startar med en socka.
- ♦ Ryttare 1 placerar den socka ryttaren startar med i hinken på mittlinjen, rider mot växlingslinjen, hoppar av, plockar upp en socka, hoppar upp igen och rider i mål där ryttaren växlar med ryttare 2. Ryttare 2, 3 och 4 genomför grenen på samma sätt undantaget att ryttare 4 på sin väg tillbaka placerar den socka ryttaren har plockat upp i hinken på tillbakavägen.
- ♦ Om någon socka förflyttas över växlingslinjen måste ryttaren som plockar upp denna passera växlingslinjen antingen före eller efter ryttaren återvänder till mållinjen.

Spänner/Agility Aces

- ♦ Sex spänner på en rät linje med 30 centimeters mellanrum pla-



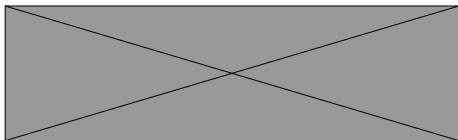
cerade över mittlinjen.

- ♦ Ryttare 1 rider mot spännerna, hoppar av och leder sin ponny i tyglarna samtidigt som ryttaren går på samtliga spänner varefter ryttaren tar minst ett steg på marken innan ryttaren hoppar upp på sin ponny och korsar växlingslinjen uppsutten.
- ♦ Ryttare 2, 3 och 4 genomför grenen på samma vis.
- ♦ Om någon ryttare eller ponny välter någon eller några av spännerna eller om en ryttares fot någon gång trampar ned i marken från de spänner ryttaren ska gå på måste ryttaren återställa materialet och i båda fallen börja om vid den första spänner.

Svärd/Sword Lancers

- ♦ Fyra slalomstolpar med en svärdring fäst i toppen utställda på de fyra första positionerna.
- ♦ Ringarna på de två första stolparna ska vara fästa på den sida av

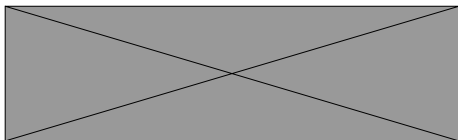
stolpen vilken är riktad mot start/mållinjen. Ringarna på stolpe tre och fyra ska fästas på den sida vilken är riktad mot växlingslinjen.



- ♦ Ryttare 1 startar med ett svärd.
- ♦ Ryttare 1 plockar, hållandes svärdet i handtaget, av en svärd-ring från någon av stolparna och växlar därefter med ryttare 2 bakom växlingslinjen.
- ♦ Ryttare 2, 3 och 4 genomför grenen på samma vis.
- ♦ Om en ring faller till marken måste ryttaren plocka upp den med svärdet. Ryttaren måste hålla i svärdets handtag men får med fingrarna hålla kvar de ringar vilka redan är "fångade".
- ♦ Ryttaren måste passera växlingslinjen samt mållinjen uppsutten, hållandes svärdet i dess handtag utan att hålla i ringarna.
- ♦ Vålts stolparna måste de inte återställas.

3-mugg/Three Mug

- ♦ Fyra slalomstolpar placerade på de fyra första positionerna med en uppochnedvänd mugg placerad på var och en av de tre första



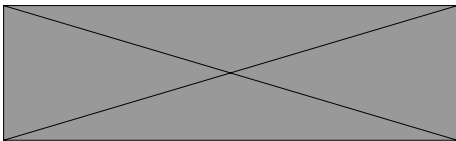
stolparna.

- ♦ Ryttare 1 hämtar muggen på den tredje stolpen och flyttar den till den fjärde stolpen. Hämtar därefter muggen på den andra stolpen och flyttar den till den tredje och avslutar med att flytta muggen

- på den första stolpen till den andra för att därefter rida i mål.
- ♦ Ryttare 2 flyttar muggen på den andra stolpen till den första stolpen, muggen på den tredje stolpen till den andra, muggen på den fjärde stolpen till den tredje för att därefter rida i mål.
 - ♦ Ryttare 3 genomför grenen på samma vis som ryttare 1. Ryttare 4 genomför grenen på samma vis som ryttare 2.
 - ♦ Om ryttaren välter någon stolpe måste den resas och återställas på sin ursprungliga plats.
 - ♦ Efter att ryttaren uppsutten har gjort ett försök att sätta en mugg på en specifik stolpe och misslyckats med detta får ryttaren avsutten sätta muggen på den aktuella stolpen.

Verktyglådan/**Tool Box Scramble**

- ♦ En uppochnedvänd tunna placerad i höjd med den andra radens slalomstolpmarkeringar.
- ♦ Fyra verktyg placerade på 1,8 tvåmetersmarkeringen.



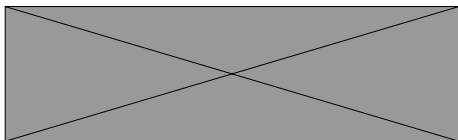
- ♦ Ryttare 1 startar med en verktyglåda.
- ♦ Ryttare 1 placerar uppsutten verktyglådan på tunnan, plockar avsutten upp ett verktyg vilket ryttaren uppsutten placerar i verktyglådan.
- ♦ Ryttare 2, 3 och 4 genomför grenen på samma vis undantaget ryttare 4 som på vägen mot mållinjen har med sig verktyglådan i mål.
- ♦ Verktyglådan måste vid passerandet av mållinjen bäras i handtaget.
- ♦ Ryttare 4 måste placera verktyget i verktyglådan innan ryttaren tar den med sig.
- ♦ Om det blåser mycket kan huvuddomaren besluta att det ska placeras vikter i verktyglådan. Vikterna betraktas då som en del

av materialet.

- ♦ Verktygen anses ligga i verktygslådan om den endast hålls på plats av densamma och således inte stötts av något annat objekt eller person.

Två-flagg/Two Flag

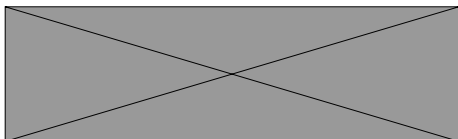
- ♦ En kon placerad i höjd med den första raden av slalomstolpar.
- ♦ En kon med en flagga placerad i höjd med den fjärde raden av slalomstolpar.



- ♦ Ryttare 1 startar med en flagga.
- ♦ Ryttare 1 placerar flaggan i den första konen sett från ryttarens startposition, hämtar flaggan i den andra och växlar därefter till nästa ryttare.
- ♦ Ryttare 2, 3 och 4 genomför grenen på samma vis.

Windsor Castle

- ♦ En kon (slottet) placerad i höjd med den första raden av slalomstolpar.
- ♦ En hink, till hälften fylld med vatten, placerad i höjd med den fjärde raden av slalomstolpar.
- ♦ Ryttare 1 startar med ett torn.



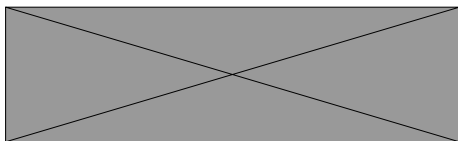
- ♦ Ryttare 2 startar med ett klot

- ♦ Ryttare 1 placerar tornet på slottet och avslutar därefter grenen genom att passera växlingslinjen.
- ♦ Ryttare 2 placerar klotet på tornet och avslutar därefter grenen genom att passera mållinjen.
- ♦ Ryttare 3 flyttar klotet till hinken med vatten och avslutar grenen genom att passera växlingslinjen.
- ♦ Ryttare 4 plockar upp klotet ur hinken, upp- eller avsutten, placerar det på tornet och avslutar grenen genom att passera mållinjen.
- ♦ Om hinken välts måste den efter korrigerande av felet innehålla tillräckligt med vatten för att klotet ska kunna flyta. Är så inte fallet medför det uteslutning av laget.
- ♦ Om tornet välter under ett försök att sätta klotet på detsamma är det tillåtet att korrigera felet av- eller uppsutten.

PARGRENAR

Boll på kon/**Ball and Cone**

- ♦ En kon placerad på mittlinjen.
- ♦ En kon med en tennisboll på toppen placerad på 1,8 tvåmeter-smarkeringen.

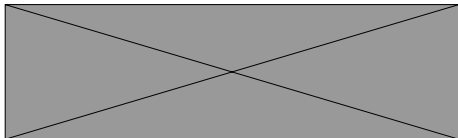


- ♦ Ryttare 1 startar med en tennisboll.
- ♦ Ryttare 1 placerar tennisbollen på den första konen, hämtar bollen på den andra konen, rider tillbaka till mållinjen och växlar med ryttare 2.
- ♦ Ryttare 2 placerar sin tennisboll på den bortre konen, plockar på tillbakavägen upp bollen på den första konen och rider därefter

i mål.

Däcket/Hula Hoop

- ◆ Ett däck placerat på mittlinjen.
- ◆ Fyra stolpar i höjd med slalomstolparnas andra och tredje posi-

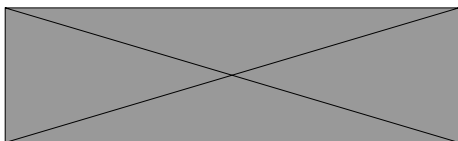


tion vilka markerar inom vilket område däcket får ligga.

- ◆ Båda ryttarna rider mot däcket. Ryttare 1 hoppar av varvid ryttare 2 uppsutten leder ryttare 1:s ponny emedan ryttare 1 går igenom däcket för att därefter hoppa upp på sin ponny. Båda ryttarna rider därefter över växlingslinjen där de vänder och rider tillbaka mot däcket där ryttare 2 hoppar av sin ponny för att upprepa samma förfarande som ryttare 1 tidigare genomförde.
- ◆ Grenen är avslutad när båda ryttarna har passerat mållinjen.
- ◆ Hela däcket måste under hela grenens genomförande vara beläget inom det markerade området mellan den andra och tredje stolpen.
- ◆ Markeringsstolparna betraktas som en del av materialet och får därför inte vältras.

Flaggor/Flag Fliers

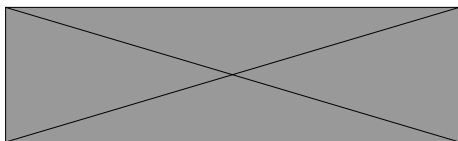
- ◆ En kon med två flaggor placerad på mittlinjen.
- ◆ En tom kon på 1,8 tvåmetersmarkeringen.
- ◆ Båda placerade på banan mellan slalomstolparna.



- ♦ Ryttare 1 startar med en flagga.
- ♦ Ryttare 1 placerar flaggan i den tomma konen, hämtar en flagga i konen på mittlinjen och växlar med ryttare 2.
- ♦ Ryttare två genomför grenen på samma vis.
- ♦ Om en kon med flaggor välts måste den återställas med detsamma antal flaggor som innan den välts. Ryttaren kan därefter fortsätta grenen, det vill säga inte nödvändigtvis den flagga ryttaren ursprungligen försökt att ta.

Föreningsspelet/Hippo/Association Race

- ♦ En uppochnedvänd tunna placerad på mittlinjen.
- ♦ En uppochnedvänd tunna placerad på 1,8 tvåmetersmarkeringen.
- ♦ Båda placerade på banan mellan slalomstolparna.
- ♦ Fyra lådor markerade med bokstäverna H,I,P respektive P alternativt I,M,G respektive A, läst nedifrån och upp, placerade på den bortre tunnan.



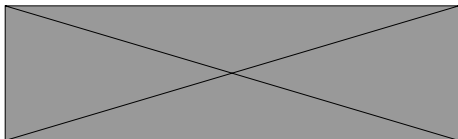
- ♦ Ryttare 1 startar med en låda märkt med ett O, (HIPPO) alternativt ett S, (IMGAS).
- ♦ Ryttare 1 placerar den första lådan på den första tunnan, rider till nästa tunna, hämtar den där överst placerade lådan vilken ryttaren ställer ovanpå den låda vilken ryttaren tidigare ställt på den första tunnan.
- ♦ Fritt valt antal lådor hämtas var för sig av de två ryttarna.
- ♦ Båda ryttarna måste delta i grenen.
- ♦ Deltagande ryttare måste hämta minst en låda.
- ♦ När grenen avslutas ska man av lådorna på mittlinjen, läst uppi-

från och ned, kunna utläsa HIPPO alternativt IMGAS.

- ♦ Lådorna ska placeras med botten ned och toppen upp.

Hi-Lo/HiLo

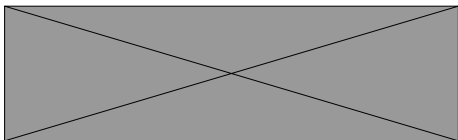
- ♦ Två koner med en tennisboll på vardera topp placerade på motsvarande plats som de två första slalomstolparna.



- ♦ En Hi-Lo-stolpe placerad på 1,8 tvåmetersmarkeringen.
- ♦ Ryttare 1 startar med en tennisboll.
- ♦ Ryttare 1 rider till Hi-Lo-korgen där ryttaren placerar den tennisboll med vilken ryttaren startade, återvänder mot mållinjen och plockar, uppsutten, på sin väg tillbaka upp en tennisboll från valfri kon, vilken ryttaren vid målgången överlämnar till ryttare 2.
- ♦ Ryttare 2 genomför grenen på samma vis.
- ♦ Om en ryttare missar när ryttaren ska lägga tennisbollen i Hi-Lo-stolpens korg får ryttaren hoppa av för att plocka upp den men måste lägga i bollen från hästryggen. Bollar vilka sedan tidigare lagts i korgen och därefter fallit ur får återbördas upp eller avsuttet.
- ♦ Hi-Lo-stolpen samt konerna måste stå upprätta vid grenens avslutade.

Muggar/Hug-A-Mug

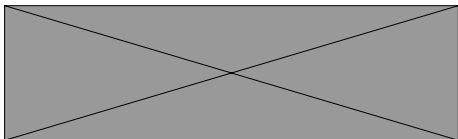
- ♦ Fyra slalomstolpar på de fyra första positionerna.
- ♦ En uppochnedvänd tunna placerad i linje med stolparna på 1,8 tvåmetersmarkeringen med två uppochnedvända muggar.
- ♦ Ryttare 1 startar med en mugg.
- ♦ Ryttare 1 sätter sin mugg på någon av de fyra stolparna, hämtar en



mugg på tunnan, återvänder till mållinjen och växlar med ryttare 2.

- ✦ Ryttare 2 genomför grenen på samma vis.
- ✦ Om en ryttare välter en stolpe utan att korrigera det medför förseelsen uteslutning.
- ✦ Om tunnan och eller muggarna välts ska de återställas. Ryttaren får därefter fortsätta grenen med valfri mugg.
- ✦ Minst ett försök att sätta respektive mugg på någon stolpe måste genomföras.

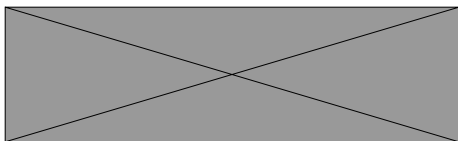
Muggflytt/Mug Shuffle



- ✦ Fyra slalomstolpar på de fyra första positionerna.
- ✦ En uppochnedvänd mugg placeras på den första och tredje stolpen.
- ✦ Ryttare 1 flyttar den första muggen till den andra stolpen och den andra muggen till den fjärde stolpen.
- ✦ Ryttare 2 flyttar muggen på den fjärde stolpen till den tredje stolpen och muggen på den andra stolpen till den första stolpen.
- ✦ Tappade muggar måste placeras på den stolpe de senast suttit på eller avsett att sättas på.
- ✦ Stolpar som välts måste återställas.

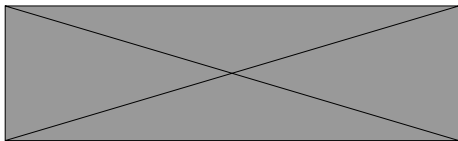
Plastflaskrace/Cartron/Cartron Race

- ✦ Ett skräp **En plastflaska** placeras uppochnedvänt på var och en av de fyra första stolparna.



- ♦ En hink på 1,8 tvåmetersmarkeringen i linje med stolparna
- ♦ Respektive ryttare tar två plastflaskor skräp-var, ett åt gången, från slalomstolparna och lägger dessa i hinken.
- ♦ Slalomstolpar som välts måste resas.

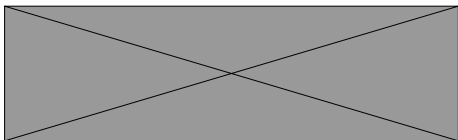
Ponnypar/Pony Pairs



- ♦ Fyra slalomstolpar på de fyra första positionerna.
- ♦ Ryttare 1 startar med ett rep.
- ♦ Ryttare 1 rider slalom mellan stolparna och över växlingslinjen där ryttaren plockar upp ryttare 2 vilken fattar grepp om det rep som ryttare 1 håller i. Paret rider därefter slalom tillbaka mellan stolparna utan att släppa repet.
- ♦ Om någon av ryttarna förlorar greppet om repet måste paret återvända till den plats där felet begicks.
- ♦ Det får inte finnas några öglor på repet.
- ♦ Ryttarna får inte hålla i varandras händer eller fingrar under grenen. Underlåtelse medför uteslutning.

Sandflaskor/Bottle Shuttle

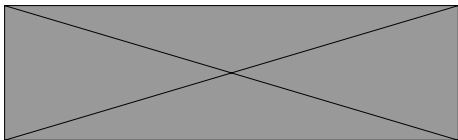
- ♦ En uppochnedvänd tunna placerad på mittlinjen.
- ♦ En uppochnedvänd tunna placerad på 1,8 tvåmeterslinjen.
- ♦ Båda placerade på banan mellan slalomstolparna.
- ♦ Ryttare 1 startar med en sandflaska.



- ♦ Ryttare 1 placerar den sandflaska ryttaren startar med på den på mittlinjen belägna tunnan, fortsätter till nästa tunna där ryttaren plockar upp den där placerade sandflaskan, rider tillbaka till mållinjen och växlar med ryttare 2.
- ♦ Ryttare 2 sätter sandflaskan på den bortre tunnan och plockar på sin väg mot mål med sig sandflaskan på tunnan närmst målområdet.
- ♦ Sandflaskorna måste under hela grenen stå uppräta på tunnorna.

Skräp/Litter Lifters

- ♦ En uppochnedvänd tunna på mittlinjen.
- ♦ Fyra skräp på 1,8 tvåmetersmarkeringen.
- ♦ Skräpen ska placeras liggande på marken med botten riktad mot



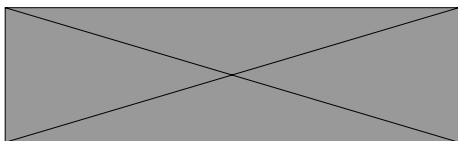
start/mållinjen.

- ♦ Ryttare 1 startar med en skräppinne.
- ♦ Ryttare 1 rider till de utplacerade skräpen och plockar där med skräppinnen upp ett av skräpen, lägger det i tunnan på mittlinjen för att sedan upprepa proceduren och därefter växla med ryttare 2 som genomför grenen på samma vis.
- ♦ Ryttaren får inte ta i skräpet med händerna förutom om skräpet har spetsats med pinnen då det är tillåtet att lossa skräpet för att därefter fortsätta grenen. Om en ryttare välter tunnan och

skräp som sedan tidigare placerats där faller ut får ryttaren med händerna lägga tillbaka skräpen.

- ♦ Om ett eller flera skräp av föregående ryttare har förflyttats över växlingslinjen måste den aktiva ryttaren någon gång innan skräpet läggs i tunnan passera växlingslinjen.
- ♦ Om ryttaren missar tunnan ska skräpet plockas upp med skräppinnen och därefter placeras i tunnan antingen från marken eller från hästryggen.

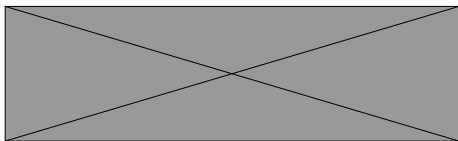
Slalom/Speed Weavers



- ♦ Fem slalomstolpar.
- ♦ Ryttare 1 startar med en växlingspinne.
- ♦ Ryttare 1 rider med växlingspinnen slalom mellan stolparna och växlar därefter med ryttare 2 som genomför grenen på samma vis.
- ♦ Ryttaren väljer själv på vilken sida av stolparna ryttaren först rider.

Sockar/Socks and Buckets

- ♦ En hink på mittlinjen.



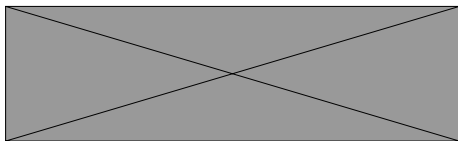
- ♦ Två sockar på 1,8 tvåmetersmarkeringen.
- ♦ Ryttare 1 startar med en socka.
- ♦ Ryttare 1 placerar den socka ryttaren startar med i hinken på mittlinjen, rider mot växlingslinjen, hoppar av, plockar upp en

socka, hoppar upp igen och rider i mål där ryttare 1 växlar med ryttare 2.

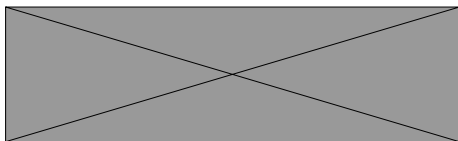
- ♦ Ryttare 2 genomför grenen på samma sätt med undantaget att ryttare 2 på sin väg tillbaka placerar den socka ryttaren har plockat upp i hinken på tillbakavägen.
- ♦ Om någon socka förflyttas över växlingslinjen måste ryttaren som plockar upp denna passera växlingslinjen antingen före eller efter ryttaren återvänder till mållinjen.

Spring och Rid/Run and Ride

- ♦ Fem slalomstolpar på ordinarie platser.



- ♦ Ryttare 1 avsutten vid start/mållinjen.
- ♦ Ryttare 2 uppsutten vid start/mållinjen.
- ♦ Ryttare 1 leder sin ponny till den femte slalomstolpen vilken ryttaren rundar och därefter hoppar upp på ponnyn och rider tillbaka.
- ♦ Ryttare 2 rider till den femte stolpen, hoppar av och springer därefter tillbaka.
- ♦ Ryttare 1 får inte sitta i sadeln innan ryttaren har passerat den femte stolpen.
- ♦ Ryttare 2 måste hoppa sin ponny innan ryttaren passerar den femte stolpen på sin väg tillbaka.
- ♦ Den femte stolpen får inte vältras under grenens gång.

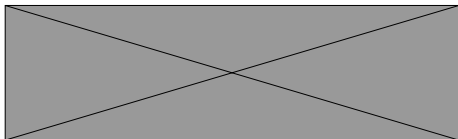


Spänner/Agility Aces

- ◆ Sex spänner på en rät linje med 30 centimeters mellanrum placerade över mittlinjen.
- ◆ Ryttare 1 rider mot spännerna, hoppar av och leder sin ponny i tyglarna samtidigt som ryttaren går på samtliga spänner varefter ryttaren tar minst ett steg på marken innan ryttaren hoppar upp på sin ponny och korsar växlingslinjen uppsutten.
- ◆ Ryttare 2 genomför grenen på samma vis.
- ◆ Om någon ryttare eller ponny välter någon eller några av spännerna eller om en ryttares fot någon gång trampar ned i marken från de spänner ryttaren ska gå på måste ryttaren återställa materialet och i båda fallen börja om vid den första spannen.

Svärd/Sword Lancers

- ◆ Fyra slalomstolpar med en svärdring fäst i toppen utställda på de fyra första positionerna.
- ◆ Ringarna på de två första stolparna ska vara fästa på den sida av stolpen vilken är riktad mot start/mållinjen. Ringarna på stolpe tre

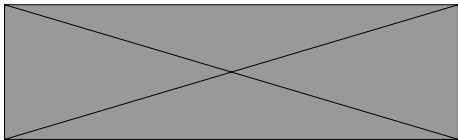


- och fyra ska fästas på den sida vilken är riktad mot växlingslinjen.
- ◆ Ryttare 1 startar med ett svärd.
 - ◆ Ryttare 1 plockar, hållandes svärdet i handtaget, av två svärd-ringar från någon av stolparna och växlar därefter med ryttare 2 bakom växlingslinjen.
 - ◆ Ryttare 2 genomför grenen på samma vis.
 - ◆ Om en ring faller till marken ryttaren måste ryttaren plocka upp den med svärdet. Ryttaren måste hålla i svärdets handtag men får med fingrarna hålla kvar de ringar vilka redan är "fångade".

- ✦ Ryttaren måste passera växlingslinjen samt mållinjen uppsutten, hållandes svärdet i dess handtag utan att hålla i ringarna.
- ✦ Välts stolparna måste de inte återställas.

Tre-mugg/Three Mug

- ✦ Fyra slalomstolpar placerade på de fyra första positionerna med

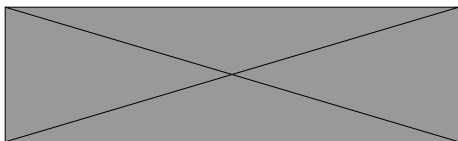


en uppochnedvänd mugg placerad på var och en av de tre första stolparna.

- ✦ Ryttare 1 hämtar muggen på den tredje stolpen och flyttar den till den fjärde stolpen. Hämtar därefter muggen på den andra stolpen och flyttar den till den tredje och avslutar med att flytta muggen på den första stolpen till den andra för att därefter rida i mål.
- ✦ Ryttare 2 flyttar muggen på den andra stolpen till den första stolpen, muggen på den tredje stolpen till den andra, muggen på den fjärde stolpen till den tredje för att därefter rida i mål.
- ✦ Om ryttaren välter någon stolpe måste den resas och återställas på sin ursprungliga plats.
- ✦ Efter att ryttaren uppsutten har gjort ett försök att sätta en mugg på en specifik stolpe och misslyckats med detta får ryttaren avsutten sätta muggen på den aktuella stolpen.

Två-flagg/Two Flag

- ✦ En kon placerad i höjd med den första raden av slalomstolpar.
- ✦ En kon med en flagga placerad i höjd med den fjärde raden av slalomstolpar.
- ✦ Ryttare 1 startar med en flagga.
- ✦ Ryttare 1 placerar flaggan i den första konen sett från ryttarens

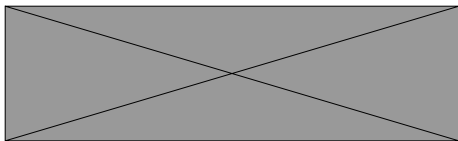


startposition, hämtar flaggan i den andra och växlar därefter till nästa ryttare.

- ♦ Ryttare 2 genomför grenen på samma vis.

Verktyglådan/Tool Box Scramble

- ♦ En uppochnedvänd tunna i höjd med den andra radens slalomstolpmarkeringar.



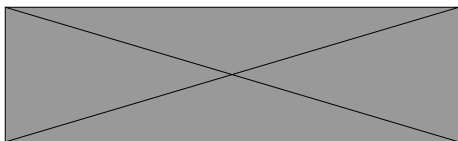
- ♦ Två verktyg placerade på 1,8 tvåmetersmarkeringen.
- ♦ Ryttare 1 startar med en verktyglåda.
- ♦ Ryttare 1 placerar uppsutten verktyglådan på tunnan, plockar avsutten upp ett verktyg vilket ryttaren uppsutten placerar i verktyglådan.
- ♦ Ryttare 2 genomför grenen på samma vis med undantaget att ryttaren på vägen mot mållinjen har med sig verktyglådan i mål.
- ♦ Verktglådan måste vid passerandet av mållinjen bäras i handtaget.
- ♦ Ryttare 2 måste placera verktyget i verktyglådan innan ryttaren tar den med sig.
- ♦ Om det blåser mycket kan huvuddomaren besluta att det ska placeras vikter i verktyglådan. Vikterna betraktas då som en del av materialet.
- ♦ Verktygen anses ligga i verktyglådan om den endast hålls på

plats av densamma och således inte stöttas av något annat objekt eller person.

INDIVIDUELLA GRENAR

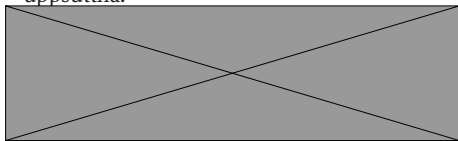
Bank Race

- ◆ En kon med nummerhållare och fyra tre nummerbrickor med



den röda sidan utåt placerad på mittlinjen. Nummerhållaren med siffran 1 ska hänga mot startlinjen och nummerhållarna med siffrorna 0 på var sida om ställningen.

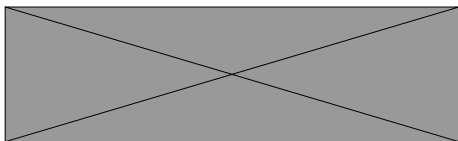
- ◆ En bankställning placerad på 1,8 tvåmetersmarkeringen på banan mellan slalomstolparna med en nummerbricka med siffran 0 hängandes på den fjärde positionen.
- ◆ Ryttaren rider till konen, hämtar en nummerbricka och rider till ställningen på vilken ryttaren placerar nummerbrickan med den svarta sidan utåt. Ryttaren fullföljer därefter grenen genom att var för sig hämta de återstående siffrorna från nummerställningen. Ryttaren rider därefter till mållinjen.
- ◆ När nummerbrickorna hängs på ställningen ska ryttarna vara uppsuttna.



- ◆ På bankställningen ska när grenen är avslutad kunna utläsas 1000 med den svarta sidan utåt innan ryttaren passerar mållinjen.

Däcket/Hula Hoop

- ♦ Ett däck placerat på 1,8 tvåmetersmarkeringen.
- ♦ Fem slalomstolpar på ordinarie positioner.
- ♦ Ryttaren rider till däcket, hoppar av ponnyn, går igenom däcket, hoppar upp på ponnyn och rider mot mållinjen.
- ♦ Hela däcket måste vid grenens avslutande ligga bakom den femte stolpen.
- ♦ Den femte stolpen betraktas som en del av materialet och får därför inte vältras.



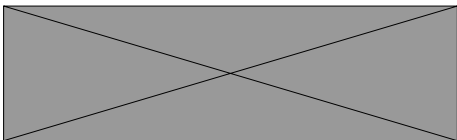
Flaggor/Flag Fliers

- ♦ En kon med två flaggor placerad på mittlinjen.
- ♦ En tom kon på 1,8 tvåmetersmarkeringen.
- ♦ Båda placerade på banan mellan slalomstolparna.
- ♦ Ryttaren startar med en flagga.
- ♦ Ryttaren placerar flaggan i den tomma konen, hämtar en flagga i konen på mittlinjen vilken även den placeras i konen på 1,8 tvåmetersmarkeringen för att därefter hämta den återstående flaggan på mittlinjen med vilken ryttaren avslutar grenen genom att passera mållinjen.
- ♦ Om en kon med flaggor välts måste den återställas med samma antal flaggor som innan den vältes. Ryttaren kan därefter fortsätta grenen med valfri flagga, det vill säga inte nödvändigtvis den flagga ryttaren ursprungligen försökt att ta.

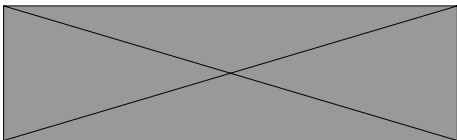
Föreningspelet/Hippo/Association Race

- ♦ En uppochnedvänd tunna placerad på mittlinjen.
- ♦ En uppochnedvänd tunna på 1,8 tvåmetersmarkeringen.

- ◆ Båda placerade på banan mellan slalomstolparna.



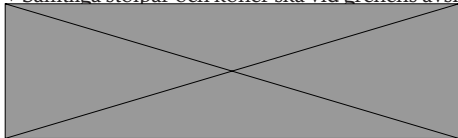
- ◆ Fyra **Tre** lådor markerade med bokstäverna H, I, P respektive P alternativt M, G, A, respektive G, läst nedifrån och upp, placerade på den borte tunnan.
- ◆ Ryttaren startar med en låda märkt med ett **P**, (HIPP) alternativt ett G, (MGAG).
- ◆ Ryttaren rider till den första tunnan, placerar lådan på den, rider vidare till den andra tunnan där ryttaren hämtar nästa box vilken även den förflyttas till tunnan på mittlinjen. Grenen fortsätter till dess samtliga lådor har hämtats var för sig och förflyttats från den borte tunnan till tunnan på mittlinjen.
- ◆ Om en låda faller till marken eller står felaktigt måste felet omgående korrigeras.
- ◆ När grenen avslutas ska man av lådorna på mittlinjen, läst uppifrån och ned, kunna utläsa HIPP alternativt MGAG.
- ◆ Lådorna ska placeras med botten ned och toppen upp.



Hi-Lo/HiLo

- ◆ Två koner med en tennisboll på vardera topp placerade på motsvarande positioner som slalomstolpe nummer två och fyra.
- ◆ En Hi-Lo-stolpe placerad på **1,8 två** metersmarkeringen.

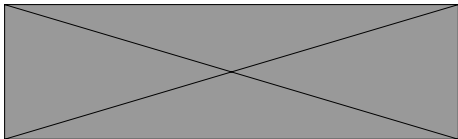
- ♦ Ryttare 1 startar med en tennisboll.
- ♦ Ryttaren rider till Hi-Lo-korgen där ryttaren placerar den tennisboll med vilken ryttaren startade, återvänder mot mållinjen och plockar uppsutten, upp en tennisboll från valfri kon, vilken även den placeras i Hi-Lo-korgen. Ryttaren avslutar grenen genom att plocka upp den återstående tennisbollen och med den passera mållinjen.
- ♦ Om ryttaren missar när ryttaren ska lägga tennisbollen i Hi-Lo-stolpens korg får ryttaren hoppa av för att plocka upp den, men måste lägga i bollen från hästryggen. Bollar vilka sedan tidigare lagts i korgen och därefter fallit ur får återbördas upp- eller avsuttet.
- ♦ Hi-Lo-stolpen samt konerna måste stå upprätta vid grenens avslutade.
- ♦ Samtliga stolpar och koner ska vid grenens avslutande stå upprätt.



Muggflytt/Mug Shuffle

- ♦ Fyra slalomstolpar på de fyra första positionerna.
- ♦ En slalomstolpe på 1,8 tvåmetersmarkeringen
- ♦ En uppochnedvänd mugg på den första och tredje stolpen.
- ♦ Ryttaren flyttar den första muggen till den andra stolpen och den andra muggen till den fjärde stolpen.
- ♦ Efter att ha rundat det femte stolpen flyttar ryttaren muggen på den fjärde stolpen till den tredje stolpen och muggen på den andra stolpen till den första stolpen.
- ♦ Tappade muggar måste placeras på den stolpe de senast suttit på eller avsett att sättas på.
- ♦ Stolpar som välts måste återställas.

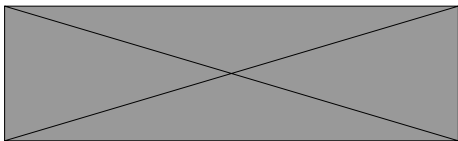
- ✦ Ryttaren måste från hästryggen göra minst ett försök att sätta muggen på respektive stolpe.
- ✦ Den femte stolpen betraktas som en del av materialet och får därför inte vältras.



Plastflaskrace/Cartron/Cartron Race

- ✦ Ett skräp En plastflaska placeras uppochnedvänt på var och en av de tre första stolparna.
- ✦ En hink på 1,8 tvåmetersmarkeringen i linje med stolparna
- ✦ Ryttaren hämtar ett skräp en plastflaska från valfri stolpe, rider till hinken i vilken ryttaren lägger plastflaskan skräpet och fortsätter grenen till dess samtliga plastflaskor skräp var för sig har förflyttats från stolparna till hinken.
- ✦ Slalomstolpar som välts måste resas.

Sandflaskor/Bottle Shuttle



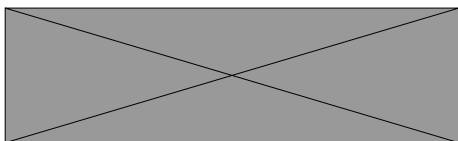
- ✦ En uppochnedvänd tunna på mittlinjen med en sandflaska.
- ✦ En uppochnedvänd tunna på 1,8 tvåmetersmarkeringen.
- ✦ Båda placerade på banan mellan slalomstolparna.
- ✦ Ryttaren startar med en sandflaska.
- ✦ Ryttaren placerar den sandflaska ryttaren startar med på tunnan på 1,8 tvåmetersmarkeringen, fortsätter till nästa tunna där

ryttaren plockar upp den där placerade sandflaskan och rider tillbaka till mållinjen.

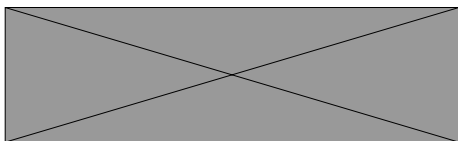
- ◆ Sandflaskorna måste under hela grenen stå upprätta på tunnorna.

Skräp/Litter Lifters

- ◆ En hink på mittlinjen.
- ◆ Tre skräp på 1,8 tvåmetersmarkeringen.



- ◆ Skräpen ska placeras liggande på marken med botten riktad mot start/mållinjen.
- ◆ Ryttaren startar med en skräppinne.
- ◆ Ryttaren rider till de utplacerade skräpen och plockar där med skräppinnen upp ett av skräpen, lägger det i hinken på mittlinjen för att sedan upprepa proceduren. Grenen avslutas när samtliga skräp har förflyttats från dess ursprungliga placering till hinken på mittlinjen och ryttaren därefter passerar mållinjen.
- ◆ Ryttaren får inte ta i skräpet med händerna förutom om skräpet har spetsats med pinnen, då det är tillåtet att lossa skräpet för att därefter fortsätta grenen. Om ryttaren välter hinken och skräp som sedan tidigare placerats där faller ut får ryttaren med händerna lägga tillbaka skräpen.
- ◆ Om ryttaren missar hinken ska skräpet plockas upp med skräppinnen och därefter placeras i hinken antingen från marken

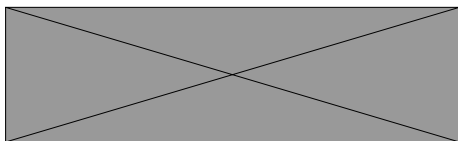


eller från hästryggen.

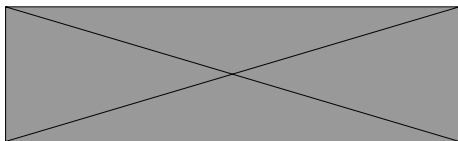
Slalom/Speed Weavers

- ✦ Fem slalomstolpar.
- ✦ Ryttaren startar med en växlingspinne.
- ✦ Ryttaren rider med växlingspinnen slalom mellan stolparna. Efter att ha rundat den femte stolpen rider ryttaren slalom tillbaka för att därefter passera mållinjen.
- ✦ Ryttaren väljer själv på vilken sida av stolparna ryttaren först rider.

Sockar/Socks and Buckets



- ✦ En hink på mittlinjen.
- ✦ Två sockar på 1,8 tvåmetersmarkeringen.
- ✦ Ryttaren startar med en socka.
- ✦ Ryttaren placerar den socka ryttaren startar med i hinken på mittlinjen, rider mot växlingslinjen, hoppar av, plockar upp en socka, hoppar upp igen för att uppsutten lägga även denna socka i hinken. Grenen avslutas efter att samtliga sockor på ovan nämnda vis placerats i hinken och ryttaren passerat mållinjen.
- ✦ Om någon socka förflyttas över växlingslinjen måste ryttaren plocka upp denna och passera växlingslinjen antingen före eller efter ryttaren återvänder till mållinjen.

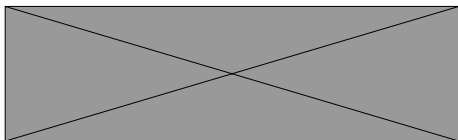


Spring och Rid/**Run and Ride**

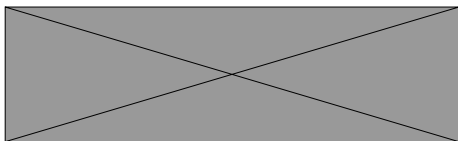
- ✦ Fem slalomstolpar placerade på ordinarie positioner.
- ✦ Ryttaren startar avsutten.
- ✦ Ryttaren leder ponnyn till den femte slalomstolpen, vilken ryttaren rundar, och därefter hoppar upp på ponnyn för att rida tillbaka. Både ponnyn och ryttaren måste passera den femte stolpen innan ryttaren får hoppa upp på ponnyn.

Svärd/**Sword and Lancers**

- ✦ Fyra slalomstolpar med en svärdring fäst i toppen utställda på de fyra första positionerna.



- ✦ Ringarna ska på samtliga stolpar sitta på den sidan som vetter mot start/mållinjen.
- ✦ En kon med ett svärd på 1,8 tvåmetersmarkeringen.
- ✦ Ryttaren hämtar svärdet och fångar på sin väg mot mållinjen upp samtliga svärdringar.
- ✦ Om en ring faller till marken ryttaren måste ryttaren plocka upp den med svärdet. Ryttaren måste hålla i svärdets handtag men får med fingrarna hålla kvar de ringar vilka redan är "fångade".
- ✦ Ryttaren måste passera växlingslinjen samt mållinjen uppsutten, hållandes svärdet i dess handtag utan att hålla i ringarna.
- ✦ Det är tillåtet att välta slalomstolparna, men inte konen, vilken

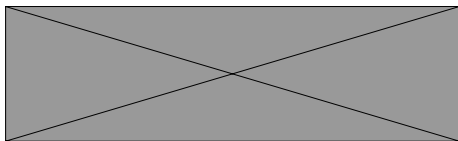


måste stå upprätt vid grenens avslutande.

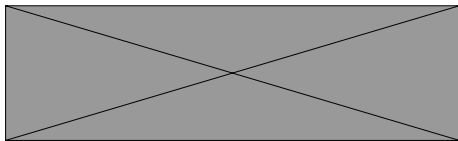
Three Pot Flag Race

- ◆ Koner placerade på platserna för slalomstolpe ett, tre och fem.
- ◆ Fyra flaggor i mitten konan.
- ◆ Ryttaren rider till konen för att hämta upp en flagga. Flaggan placerar ryttaren i valfri av de två övriga konerna. Övriga flaggor ska därefter var för sig hämtas ur mittenkonen så att det vid grenens avslutande finns två flaggor i den övre konen och två flaggor i den nedre konen.

Tre-flagg/Triple Flag



- ◆ En tre-flaggshållare på markeringen för den första slalomstolpen.
- ◆ En kon med tre flaggor , en vit, en röd och en blå, på 1,8 tvåmetersmarkeringen.
- ◆ Ryttaren rider till konen och hämtar där en flagga. Rider till tre-flaggshållaren för att där placera flaggan i hålet med matchande färg som flaggan. Ryttaren hämtar sedan var för sig de andra två flaggorna för att på samma vis sätta dem i tre-flaggshållaren.
- ◆ Ryttaren måste vara uppsutten när ryttaren sätter flaggorna i tre-flaggshållaren. När grenen avslutas ska samtliga flaggors färg

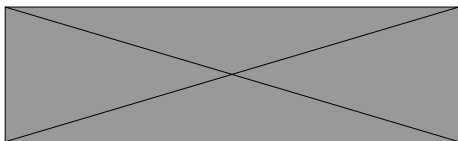


matcha respektive färg på hålet i tre-flaggshållaren.

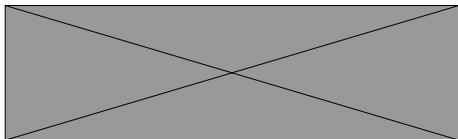
Tremugg/Three Mug

- ♦ Fyra slalomstolpar, på de fyra första positionerna, med en upp- och nedvänd mugg på de tre första stolparna.
- ♦ Ryttaren flyttar muggen från stolpe tre till stolpe fyra, muggen på stolpe två till stolpe tre och muggen på stolpe ett till stolpe två. Stolpar som välts måste återställas.
- ♦ Minst ett uppsatt försök att sätta muggen på korrekt stolpe måste göras.

Två-flagg/Two Flag

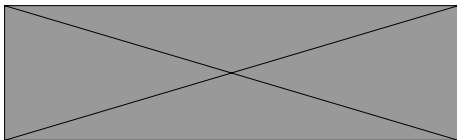


- ♦ En kon placerad i höjd med den första raden av slalomstolpar.
- ♦ En kon med en flagga placerad i höjd med den fjärde raden av slalomstolpar.
- ♦ En kon på tvåmetersmarkeringen.
- ♦ Ryttaren startar med en flagga.
- ♦ Ryttaren placerar flaggan i den första konen sett från ryttarens startposition, hämtar flaggan i den andra konen och rundar slalomstolpen för att därefter återställa flaggorna till dess ursprungliga positioner.
- ♦ Båda konerna samt slalomstolpen betraktas som del av materialet och får därmed inte välts.



Vallgrav och slott/**Moat and Castle**

- ◆ En hink till hälften fylld med vatten och två tennisbollar placerad på mittlinjen.
- ◆ En kon på 1,8 tvåmetersmarkeringen.
- ◆ Ryttaren rider till hinken, plockar upp en av bollarna, fortsätter mot konen och placerar bollen ovanpå konen. Därefter rider ryttaren tillbaka och plockar på vägen upp den återstående bollen i hinken, vilken ryttaren tar med sig över mållinjen.
- ◆ Om hinken välts måste det finnas tillräckligt med vatten kvar för en tennisboll ska kunna flyta.
- ◆ Om tennisbollen faller till marken när ryttaren har försökt att sätta den på konen får ryttaren korrigera felet av- eller uppsutten.

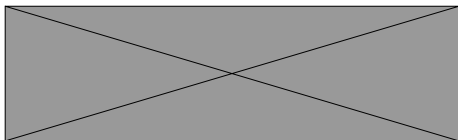


Verktyglådan/**Tool Box Scramble**

- ◆ En uppochnedvänd tunna i höjd med den andra radens slalomstolpmarkeringar.
- ◆ Två verktyg placerade på 1,8 tvåmetersmarkeringen.
- ◆ Ryttaren startar med en verktyglåda.
- ◆ Ryttaren placerar uppsutten verktyglådan på tunnan, plockar avsutten upp ett verktyg vilket ryttaren uppsutten placerar i verktyglådan.
- ◆ Ryttaren återvänder sedan för att hämta det återstående verktyget vilket även det placeras i verktyglådan. Grenen avslutas när ryttaren med verktyglådan passerar mållinjen.
- ◆ Verktyget måste läggas i verktyglådan innan denna lyfts upp för att medtagas in i mål.
- ◆ Om det blåser mycket kan huvuddomaren besluta att det ska

placeras vikter i verktygslådan. Vikterna betraktas då som en del av materialet.

- ♦ Verktygen anses ligga i verktygslådan om den endast hålls på



plats av densamma och således inte stötts av något annat objekt eller person.

Victoria Cross

- ♦ En slalomstolpe på dess första position.
- ♦ Två kuddar på 1,8 tvåmetersmarkeringen.
- ♦ Ryttaren rider mot växlingslinjen, hoppar av, plockar upp en kudde och hoppar därefter upp på ponnyn igen. Kudden lämnar ryttaren mellan start/mållinjen och slalomstolpen och rider därefter upp till växlingslinjen igen för att på samma vis som ovan hämta den sista kudden vilken ryttaren sedan passerar mållinjen med.
- ♦ De båda kuddarna måste i sin helhet befinna sig innanför respektive linjer när grenen avslutas. Slalomstolpen betraktas som en del av materialet och får inte vältras.

BILAGOR MATERIALSPECIFIKATION

Hippo 5 rektangulär öppningsbara plastlådor.

Bredd: 15–18,5 cm

Längd: 20–24 cm

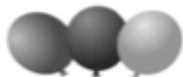
Djup: 8,5–11,5 cm

Vikt: 400 g



Ballonger. Runda ballonger.

Diameter: 25–30 cm



Ballongbräda. Träbräda

Längd: 2,45 m med gångjärn på mitten

Bredd: 10–15 cm

Tjocklek: 2,5 cm

Ballongfästen: 6 st (3 på var sida med 45 cm mellanrum)



Ballongsvärd. Pinne tillverkad av stark plast eller kompositmaterial.

Längd: 1,22 m

Diameter: 1,6 cm

Spets: 1,25 cm lång vass spets i en av ändarna

Den sida i vilken spetsen är placerad skall markeras med färg.



Bankrace. Ställning. Skiva representerande en check fäst på en stolpe.

Skiva

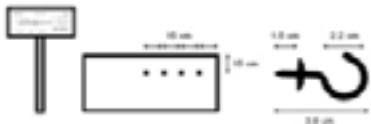
Bredd: 60 cm

Höjd: 30 cm

Krokar: 4 st enligt skiss

Stolpe

Höjd: 2,13 m

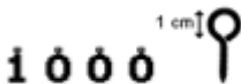


Banksiffror. 4 stycken plattor men en röd och en svart sida med siffrorna 1,0,0 och 0.

Höjd: 10 cm

Bredd: 5 cm

Öglor: 4 st enligt skiss



Banknummerhållare. Fyrkantig hållare med hål i mitten.

Höjd: 20 cm

Bredd: 20 cm

Tjocklek: 4 cm

Höjd över marken: 58 cm

Krokar: 4 st av samma modell som på ställningen fästa enligt skiss

Kona: Stor



Växlingspinne. Pinne av trä, plast eller annat starkt kompositmaterial med rundade ändar.

Längd: 30 cm

Tjocklek: 4 cm



Slalomstolpar. Rund stolpe av starkt trä, till exempel ask.

Diameter: 2,5–3,5 cm

Höjd: 1,52 m

Stolpen fästs i en platt eller spetsig metallfot.



Tunnor. Runda tunnor av plast.

Höjd: 60–70 cm

Diameter (toppen): 46–51 cm

Diameter (botten): 37,5–45,5 cm

Botten skall vara platt



Plastflaskor. Runda plastflaskor.

Höjd: 20–30 cm

Diameter: 6,5–8,5 cm med avsmalnande topp

Vikt: 400 g

Botten skall vara platt

Spänner. Runda spänner utan handtag av plast eller hård gummi.

Höjd: 25 cm

Diameter (toppen): 35,5 cm

Diameter (botten): minst 23 cm



Koner. Kon med stabil botten.

Koner

Höjd: 45 cm

Flaggkoner

Vanlig kon där toppen avlägsnats.

Höjd: 33–38 cm

Stora koner

Höjd: 76 cm



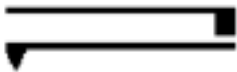
Flaggor. Triangelformade eller fyrkantiga tillverkade av tyg eller nylon.

Längd: 22,5 cm.

Flaggpinne av plast eller starkt kompositmaterial.

Längd: 1,22 m

Diameter: 1,6 cm



Founders Race. Lätta rörbitar av flexibel tunn plast med två öppna ändar.

Antal: 8

Längd: 15 cm

Diameter: 6,5–8,5 cm

Märkning: N, P, A, T, R, I, C och K



Fyr-flagghållare. Hållare med fyra rör färgade i gult (mitten), rött, vitt och blått.

Rör

Längd: 20–30 cm

Höjd (gult rör): 30 cm

Vinkel (övriga rör): 15°

Avstånd mellan rör: 7 cm

Diameter (inner): 2,3 cm

Diameter (yttre): 3 cm



Bas

Vikt: ca. 4 kg

Diameter: ca. 25 cm

Verktyg. Leksaksverktyg av gummi eller mjukplast.

Längd: ca. 15 cm

Bredd: ca. 8 cm

Greppyta: 6 cm

Verktygen får ej pipa eller låta.



Hi-Lo-ställning. Korg på ställning med nät stängt i botten.

Djup: 30 cm

Diameter: 20 cm

Höjd: 2,13 m

Korgen skall riktas mot start-mållinjen.



Lansbräda. Bräda med fyra måltavlor.

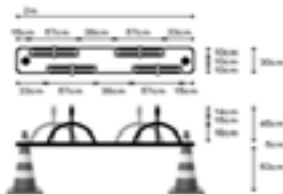
Längd: 2 m

Bredd: 30 cm

Tjocklek: 5 cm

Höjd: 53 cm

Runda hål i ändarna. Konorna får ej stå i vägen för måltavlorna.



Måltavlor

Diameter: 14 cm

Arm: 45 cm

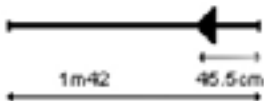
Lans. Pluggat plaströr med fixerat handskydd.

Längd: 1,42 m

Diameter: 2,5 cm

Diameter (handskydd): 15–20 cm

Placering enligt bild.



Brev. Brev med rundade hörn tillverkade av trä eller plast.

Bredd: 15 cm

Höjd: 10 cm

Tjocklek: 1 cm

Antal: 4

Text: ett rött med siffran 1, ett blått med siffran 2, ett gult med siffran 3, ett grönt med siffran 4.



Skräppinne. En rund pinne av plast eller starkt kompositmaterial.

Längd: 1,22 m

Diameter: 1,6 cm



Postväska. Påse av filt eller kraftigt tyg.

Djup: 45–60 cm

Bredd: 35–40 cm

Öppning på en av kortsidorna.



Muggar. Emaljerade muggar utan handtag.

Höjd: 7,5–9 cm

Diameter (inner): 7,5–9 cm



Klot. Runt guldmålat träklot.

Diameter: 7,5 cm



Kuddar. Kudde stoppad med dun eller skum.

Längd: 60–80 cm

Bredd: 40–50 cm



Rep. Oelastiskt rep utan knutar.

Längd: 90 cm

Diameter: 1,25–2,5 cm



Sockar. Mjuka bollar representerandes ihoprullade strumpor.

Diameter: 5–7 cm

Vikt: 80–100 g

Material: Tyg

Fyllning: Icke vattenabsorberande material.



Spänner. Spann av starkt plastmaterial.

Diameter (botten): 28 cm

Diameter (toppen): 15 cm

Höjd: 20 cm



Svärd. Svärd tillverkat av trä, plast eller annat starkt kompositmaterial.

Längd (blad): 60 cm

Längd (handtag): 22,5 cm

Längd (handskydd): 20–30 cm

Diameter (topp): minst 1 cm

Diameter (handtag): max 5 cm



Svärdringar. Svärdring tillverkad i plast eller starkt kompositmaterial.

Diameter (yttre): 17–20 cm

Diameter (inre): 10 cm

Fästblad: 5–7 cm



Bollar. Gula tennisbollar.

Diameter: 6,54–6,86 cm

Vikt: 56–59 g



Verktyslåda. Verktögs- eller plastlåda av plast.

Längd: 35–40 cm

Bredd: 25–30 cm

Djup: 10–12 cm

Vikt: 550–600 g



Tre-flagghållare. Fyr-flagghållare utan det gula mittenröret.

Däck. Cykeldäck.

Diameter (inner): 45–51 cm

Bredd: 7,5–10 cm



Torn. Runt trätorner i silver.

Höjd: 15 cm

Diameter: 7,5 cm

Diameter (topp): 5 cm

Djup (topp): 1,25 cm

Djup (botten): 4 cm



Botten skall passa på toppen av en stor kona.

Skräp. Rör av lätt, tunn flexibel plast med botten.

Längd: 15–20 cm

Diameter: 6–10 cm



LEDSTJÄRNOR

HÄST

- ♦ Jag hanterar hästen på ett sätt som jag kan stå för och som jag är stolt över inför omvärlden.
- ♦ Jag behandlar alla hästar med respekt.
- ♦ Jag ser till att hästen finns i en trygg- och säker miljö och jag reagerar om den far illa.
- ♦ Jag tränar och tävlar i samspel med hästen och kräver inte mer än vad vi har förutsättningar att klara av.

MÄNNISKA

- ♦ Jag ansvarar själv för att öka min kunskap och kompetens om hästen.
- ♦ Jag visar respekt för alla människor.
- ♦ Jag bekräftar och berömmar andra.
- ♦ Jag berättar öppet och tydligt om jag har olika uppdrag och roller.
- ♦ Jag är en god förebild för ridsporten.
- ♦ Jag tar ansvar och agerar om någon bryter mot våra regler.

KAPITEL 8 GRENNAR (**FLYTTAS TILL SIDAN 32**)

Laggrenar

Agility Aces	Association Race	Balls and Cone
Bang-a-Balloon	Bank Race	Bottle Exchange
Bottle Shuffle	Carton Race	Flag Fliers
Founder's Race	Four Flag	HiLo
Hug-a-Mug	Hula Hoop	Jousting
Litter Lifters	Mug Shuffle	Pony Express
Pony Pairs	Socks and Buckets	Speed Weavers
Sword Lancers	Three Mug	Tool Box Scramble
Two Flag	Windsor Castle	

Pargrenar

Agility Aces	Association Race	Ball and Cone
Bank Race	Bottle Exchange	Bottle Shuffle
Bottle Swap	Carton Race	Flag Fliers
Four Flag	HiLo	Hug-a-Mug
Hula Hoop	Litter Lifters	Mug Shuffle
Pony Pairs	Run and Ride	Socks and Buckets
Speed Weavers	Sword Lancers	Three Mug
Tool Box Scramble	Two Flag	

Individuella grenar

Association Race	Bank Race	Bottle Exchange
Bottle Shuffle	Bottle Swap	Carton Race
Flag Fliers	HiLo	Hula Hoop
Litter Lifters	Moat and Castle	Mug Shuffle
Run and Ride	Socks and Buckets	Speed Weavers
Sword Lancers	Three Mug	Three Pot Flag Race
Tool Box Scramble	Triple Flag	Two Flag
Victoria Cross Boll och Kona/Ball and Cone		

(Nya laggrenar)

Boll och kon/Ball and Cone

En kon placerad på mittlinjen.

En kon med en tennisboll på toppen placerad på tvåmetersmarkeringen mellan slalomstolparna.

Ryttare 1 startar med en tennisboll.

Ryttare 1 placerar tennisbollen på konen på mittlinjen, hämtar tennisbollen på konen på tvåmeterslinjen och lämnar därefter över bollen till ryttare 2.

Ryttare 2 placerar tennisbollen på konan vid 2 meterslinjen, hämtar bollen på konen på mittlinjen och lämnar därefter över tennisbollen till nästa ryttare.

Ryttare 3 genomför grenen på samma vis som ryttare 1.

Ryttare 4 genomför grenen på samma vis som ryttare 2, men lämnar inte över tennisbollen vid passerandet av mållinjen.

Bottle Exchange

En uppochnedvänd tunna placerad i höjd med linjen för den andra raden av slalomstolparna.

En uppochnedvänd tunna med en sandflaska på tunnans mitt placerad i höjd med linjen för de fjärde slalomstolparna.

En slalomstolpe på tvåmeterslinjen.

Ryttare 1 startar med en sandflaska.

Ryttare 1 ställer sandflaskan på den första tunnan, hämtar sandflaskan på den andra tunnan, rundar slalomstolpen, ställer

sandflaskan på den tunna vilken är närmst växlingslinjen, hämtar sandflaskan på tunnans närmst mållinjen och växlar sedan med nästa ryttare.

Ryttare 2 och 3 genomför grenen på samma vis.

Ryttare 4 genomför grenen på samma vis, men avslutar grenen genom att passera mållinjen med sandflaskan.

Sandflaskorna måste stå på tunnorna under hela grenen.

Slalomstolpen vid tvåmeterslinjen betraktas som en del av materialet och måste förbli stående under hela grenens genomförande.

(Nya pargrenar)

Bottle Exchange

En uppochnedvänd tunna placerad i höjd med linjen för den andra raden av slalomstolparna.

En uppochnedvänd tunna med en sandflaska på tunnans mitt placerad i höjd med linjen för de fjärde slalomstolparna.

En slalomstolpe på tvåmeterslinjen.

Ryttare 1 startar med en sandflaska.

Ryttare 1 ställer sandflaskan på den första tunnans, hämtar sandflaskan på den andra tunnans, rundar slalomstolpen, ställer sandflaskan på den tunna vilken är närmst växlingslinjen, hämtar sandflaskan på tunnans närmst mållinjen och växlar sedan med nästa ryttare.

Ryttare 2 genomför grenen på samma vis men avslutar grenen genom att passera mållinjen med sandflaskan.

Sandflaskorna måste stå på tunnorna under hela grenen.

Slalomstolpen vid tvåmeterslinjen betraktas som en del av materialet och måste förbli stående under hela grenens genomförande.

Bottle Exchange

En uppochnedvänd på mittlinjen.

En slalomstolpe på tvåmeterslinjen.

Ryttare 1 startar med en sandflaska.

Ryttare 1 placerar sandflaskan på tunnan på mittlinjen, rundar slalomstolpen på 2 meterslinjen, plockar sandflaskan och växlar med ryttare 2.

Ryttare 2 genomför grenen på samma vis som ryttare 1, men växlar inte vid passerandet av mållinjen.

Sandflaskorna måste stå på tunnan under hela grenen.

Slalomstolpen betraktas som en del av materialet och måste därför förbli stående under hela grenen.

4-flagg/Four Flag

En fyrflaggshållare i höjd med de första slalomstolparna.

En kon med fyra flaggor på 2 metersmarkeringen.

Ryttare 1 hämtar en flagga i konen på tvåmeterslinjen och sätter därefter flaggan i det med flaggan matchande hålet i flagghållaren. Resterande flaggor hämtas var och en för sig och sätts i respektive matchande hål i flagghållaren.

Ryttare 2 måste hämta och sätta den sista flaggan.

Flaggorna däremellan väljer ryttarna själva i vilken ordning och hur många var och en av dem hämtar och sätter i flagghållaren.

Ryttarna väljer själva i vilken ordning de hämtar flaggorna.

Ryttarna måste vara uppsuttna när de sätter flaggorna i flagghål-

larna.

Om flagghållaren välts får ryttaren från marken sätta i de flaggor vilka innan flagghållaren vältes satt på plats.

Rätt flagga, exempelvis blå flagga i blå flagghållare, måste alltid sitta i rätt flagghållare.

(Nya individuella grenar)

Bottle Exchange

En uppochnedvänd tunna placerad i höjd med linjen för den andra raden av slalomstolparna.

En uppochnedvänd tunna med en sandflaska på tunnans mitt placerad i höjd med linjen för de fjärde slalomstolparna.

En slalomstolpe på tvåmeterslinjen.

Ryttaren startar med en sandflaska.

Ryttaren ställer sandflaskan på den första tunnans, hämtar sandflaskan på den andra tunnans, rundar slalomstolpen, ställer sandflaskan på den tunna vilken är närmst växlingslinjen, hämtar sandflaskan på tunnans närmst mållinjen och avslutar grenen genom att passera mållinjen.

Sandflaskorna måste stå på tunnorna under hela grenen.

Slalomstolpen vid 2 meterslinjen betraktas som en del av materialet och måste förbli stående under hela grenens genomförande.

Bottle Shuttle

En uppochnedvänd tunna med en sandflaska i mitten på mittlinjen.

En uppochnedvänd tunna på tvåmeterslinjen.

Ryttaren startar med en sandflaska.

Ryttaren placerar sandflaskan på tunnan vid tvåmeterslinjen, hämtar flaskan på mittlinjen och avslutar grenen genom att passera mållinjen med sandflaskan.

Sandflaskorna måste stå upprätta på tunnorna under hela grenens genomförande.

Bottle Swap

En uppochnedvänd tunna på mittlinjen.

En slalomstolpe på tvåmeterslinjen.

Ryttaren startar med en sandflaska.

Ryttaren placerar sandflaskan på tunnan, rundar slalomstolpen, hämtar sandflaskan på tunnan och avslutar grenen genom att passera mållinjen med sandflaskan.

Sandflaskan måste stå upprätt på tunnan under hela grenen.

Slalomstolpen betraktas som en del av materialet och får därför inte vältras.

