

Lovasjátékok

Versenyszabályzat

Jelen versenyszabályzat a Nemzetközi Lovasjátékok Szövetség (International Mounted Games Association, IMGA) 2013-ban hatályos lovasjátékok (Mounted Games) szabálykönyve alapján készült.

Bevezető a 2012-es szabálykönyvhöz

Ez a 2012-es kiadású szabálykönyv tartalmazza valamennyi, a Nemzetközi Lovasjátékok Szövetség (IMGA) szabályzati bizottsága által jóváhagyott szabálymódosítást.

Ez a szabálykönyv lép a helyébe minden korábbi kiadásnak.

A szabálykönyv tartalmaz minden, a Nemzetközi Lovasjátékok Szövetség (International Mounted Games Association) valamennyi tagországának valamennyi versenyén érvényes szabálykönyvet.

www.mounted-games.org/imga

Norman Patrick

A lovasjátékok elnevezésű lovas sportágat Norman Patrick alkotta meg. Legfőbb célja e sportág rajongótáborának szélesítése volt – korábban csak a Póniklub versenyrendszerében, bizonyos életkori korlátozással űzték csak.

Ezen okból 1984-ben megalakította a Brit Lovasjáték Szövetséget (Mounted Games Association of Great Britain). A rákövetkező években atyai támogatásával és pártfogásával gondoskodott arról, hogy ez a sportág elterjedjen egész Nagy-Britanniában, illetve azon kívül is. 2001-ben bekövetkezett szomorú halála idején ez a szép sportágat már számtalan lovas űzte a világ négy kontinensén.

Napjainkban Norman Patrick víziója tovább él, a sportág egyre növeli népszerűségét, azonban mindig hű marad alapvető céljához, hogy előmozdítsa a különböző nemzetek lovasai közötti barátságot.

Általános szabályok (ÁSZ)

Csapatok, párok és egyéni versenyzők

ÁSZ 1.1 Egy csapat minimum négy lovasból és lóból, maximum 6 lovasból és lóból áll.

ÁSZ 1.2 Egy pár két lovasból és lóból áll.

ÁSZ 1.3 Az egyéni versenyszámban egy lovas és egy ló vesz részt.

ÁSZ 1.4 Ha egy verseny már elkezdődött (vagyis a kezdő zászlójelzés már megtörtént), akkor az adott versenyszám nevezési lapján megjelölt lovakat és lovasokat már nem lehet helyettesíteni (kivéve az ÁSZ 1.5 vagy ÁSZ 1.7 szerinti esetekben). Mindazonáltal a csapatverseny során – a játékvezető engedélyével – egy lovat vagy lovaszt hozzáadhatunk a csapathoz egészen addig, míg a lovak és lovasok száma nem haladja meg a maximális öt lovat vagy lovaszt.

ÁSZ 1.5 Nemzetközi csapatversenyek során bármely csapat lecserélhet egy lovat, amennyiben a kirendelt állatorvos megállapítja, hogy egy ló nem folytathatja a versenyt, vagy a játékvezető valamely lovat túlságosan veszélyesnek nyilvánít.

ÁSZ 1.6 Minden más csapatverseny során bármely csapat csak akkor cserélhet le egy lovat, amennyiben a kirendelt állatorvos megállapítja, hogy adott ló nem folytathatja a versenyt, a játékvezető túlságosan veszélyesnek tartja a lovat ÉS a ló kiállítása esetén az adott csapatban csupán három ló maradna.

ÁSZ 1.7 Bármely csapatverseny során egy csapat csak abban az esetben cserélheti le valamely lovasát, ha a kirendelt orvos megállapítja, hogy a lovas nem képes folytatni a versenyt ÉS az adott lovas kiállítása esetén az adott csapatban csupán három lovas maradna. A cserelovasnak teljesítenie kell azokat a feltételeket, hogy az adott csapat tagjaként versenyezzen. Amennyiben ezek nem teljesülnek, a csapatnak versenyen kívül kell folytatnia a játékot (Isd. ÁSZ 12.1) – amennyiben a verseny nem IMGA rendszerű verseny (Isd. ÁSZ 14.1).

ÁSZ 1.8 A páros és egyéni verseny során egy lovat le kell cserélni, két lehetőség van:

A: Amennyiben a verseny nem IMGA rendszerű (Isd. ÁSZ 14.1), a páros versenyen kívül folytatja a játékot (Isd. ÁSZ 12.1)

B: Továbbra is szerezhettek pontot, de nulláról indulnak újra.

Lovak

ÁSZ 2.1 IMGA rendszerű versenynél a lovak patkó nélkül nem lehetnek magasabbak 15,0 tenyérnél (152 cm-nél).

ÁSZ 2.2 A lovas méretének, súlyának és tapasztalatának passzolnia kell a ló méretéhez, testfelépítéséhez és rutinjához. Amennyiben a játékvezető egy lovast túlságosan súlyosnak tart lovához vagy a lovat a lovas számára veszélyesnek ítéli, adott lovast kizárhatja a versenyből.

Lovak felszerelése

ÁSZ 3.1 Valamennyi lófelszerelést (nyereg, kantár és más felszerelés) kizárólag eredeti céljára használható, nem alakítható át és nem módosítható semmilyen módon annak érdekében, hogy más célt szolgáljon.

ÁSZ 3.2 Teljes nyeregvázzal rendelkező bőr- vagy szintetikus nyereg használható. Komplet nyereggel kell megkezdeni a versenyt, kengyellel, hevederrel, mindkét oldalon két-két felrántószíjjal.

ÁSZ 3.3 Kizárólag csikózabla használható. A csikózabla olyan zabla, melynek mindkét végén karika található, melybe a szár csatlakozik és a ló szájában fekvő rész tört vagy egyenes kialakítású. A szárak húzásakor a lovas által kifejtett erővel megegyező erőhatás éri a ló száját, a zabla nem tartalmazhat a lovas által kifejtett erőt felerősítő mechanizmust. Az alábbiakban mutatjuk be az engedélyezett zablatípusokat:

A zabla legkisebb megengedett átmérője 1,4 inch (10 mm), a zablakarikánál mérve, a zablakarikán lévő pálca hossza pedig nem haladhatja meg a 3,54 inch- et (8,9 cm-t). Zabla nélküli kantár használata nem megengedett.

ÁSZ 3.4 Szemellenző használata nem megengedett.

ÁSZ 3.5 A játékvezető bármikor jogosult megvizsgálni bármely ló felszerelését. A játékvezető döntése a felszerelés biztonságáról/megfelelőségéről végleges.

A lovasok öltözete

ÁSZ 4.1 Valamennyi lovasnak szabályos lovaglónadrágot és lovaglósizmát kell viselnie.

ÁSZ 4.2 Valamennyi lovasnak szabályos és megfelelő méretű lovas kobakot kell viselnie. A kobakot állpánttal vagy egyéb, szabályos módon kell rögzíteni.

ÁSZ 4.3 A kobak állszíjának a verseny teljes ideje, illetve az arénában töltött teljes idő alatt becsatolva kell lennie. Amennyiben a kobak állszíja kikapcsolódna, a lovasnak azonnal ismét be kell kapcsolnia és onnan

folytatni a versenyt, ahol az állsík eredetileg kicsatolódt. Ennek elmulasztása esetén a lovast kizárják a versenyből.

ÁSZ 4.4 A Póni Expressz versenyszámban az ÁSZ 4.2 pontjában leírt kobakot kell viselni. Az ÁSZ 4.3 pontjában leírt előírás a postásra is vonatkozik.

ÁSZ 4.5 A verseny idejére valamennyi ékszert el kell távolítaniuk magukról a lovasoknak. Azokat az ékszereket, melyek nem távolíthatók el, le kell ragasztani.

Játékvezető

ÁSZ 5.1 Valamennyi versenyt a játékvezető felügyel, akinek döntései – valamennyi ügyben – véglegesek.

Óvás

ÁSZ 6.1 A versenyértekezletet követően a hivatalos személyek felé történő semmilyen jellegű tiltakozás (óvás), illetve lobbizás nem engedélyezett.

Hivatalos személyek

ÁSZ 7.1 A verseny kezdetét követően kizárólag az alábbi személyek léphetnek be az aréna területére: versenyrendezők, játékvezető, bíró, kommentátor, játékvezető asszisztens, felszerelés-ellenőr, pályaszemélyzet, versenyzők, és – kizárólag a csapatverseny során – a versenyző csapatok edzői. Bárki más, aki szeretne belépni az aréna területére, kizárólag a játékvezető engedélyével teheti meg azt.

ÁSZ 7.2 Bármely versenyző csapat, páros vagy egyéni versenyző, aki az engedélyezettnél több képviselővel lép az arénába (Isd. ÁSZ 7.1) – kivéve, ha ezt a játékvezető engedélyezte – a versenyből kizárásra kerül.

ÁSZ 7.3 Alkohol fogyasztása illetve dohányzás szigorúan tilos az arénában. A játékvezető jogosult bárkit, aki dohányzik vagy alkoholt fogyaszt, az aréna elhagyására utasítani.

Kobakpánt (Az IMGA minősítő versenyein)

ÁSZ 8.1 Minden csapat vagy páros utolsó versenyzőjének a kobakján jól látható – a kobaktól jól megkülönböztethető, kontrasztos színű, nem kevesebb, mint 1 inch (3,54 cm széles) – kobakpántot viselve kell befejeznie a versenyt.

ÁSZ 8.2 A kobakpántnak megfelelően a helyén kell lennie, a lovasok nem cserélhetik meg maguk között, miután a verseny elkezdődött. Ennek megszegése a versenyből történő kizárást vonja maga után.

ÁSZ 8.3 Amennyiben a kobakpánt a verseny során leesik a kobakról, a lovasnak vissza kell mennie érte, visszahelyezni a kobakjára és csak a kobakpánttal ismét a megfelelő helyen viselve haladhat át a célvonalon.

Sarkantyú és pálca

ÁSZ 9.1 Sarkantyú és pálca használata nem engedélyezett az egész versenyterületen.

ÁSZ 9.2 A verseny során a lovat semmi mással nem ösztökélheti a lovas, mint a

csizmáival, azokkal is csak nyeregből. Ez valamennyi, a lovas kezét vagy a pálcát helyettesítő eszközre is vonatkozik. Ezen szabály megsértése a versenyből való kizárást von maga után.

ÁSZ 9.3 Bármely eszköznek a ló oldala mellett történő meglendítése engedélyezett, azzal a feltétellel, hogy az eszköz nem érhet hozzá a ló oldalához.

Helytelen vagy sportszerűtlen viselkedés

ÁSZ 10.1 Bármely lovas, edző, csapattag vagy támogató személy sportszerűtlen viselkedése, mint például a hivatalos személyek fenyegetése az érintett egyéni versenyző, páros vagy csapat versenyből történő kizárását eredményezi.

ÁSZ 10.2 Azt, hogy mi minősül sportszerűtlen viselkedésnek, a játékvezető dönti el, de egyaránt jelenti a felszerelések szabálytalan használatát, káromkodást vagy támadó viselkedést.

Teljesítmény-növelők

ÁSZ 11.1 Bármilyen mesterséges teljesítmény-növelő szer használata tilos, mind a lovasok, mind a lovak tekintetében.

ÁSZ 11.2 Az ÁSZ 11.1 pontban említett mesterséges teljesítmény-növelők listáját minden évben a Nemzetközi Lovas Szövetség (FEI) publikálja.

Ingyenesen elérhető itt: www.mounted-games.org/imga/documentation

Versenyen kívül

ÁSZ 12.1 Ha egy csapat, páros vagy egyéni lovas versenyen kívül lovagol, a szokásos módon hajtja végre a feladatokat, de ezekért nem kap pontot.

Nemzetközi képviselet

ÁSZ 13.1 Valamelyik tagországot egy adott személy csak akkor képviselhet nemzetközi versenyen, amennyiben megfelel az alábbiak közül legalább egy vagy több feltételnek:

A: Az adott ország által kibocsátott, érvényes útlevelel rendelkezik

B: Legalább két éve az adott ország állandó lakosa

C: A személy születési anyakönyvi kivonata igazolja, hogy az adott országban született

D: Születése időpontjában legalább egyik szülője az adott ország által kibocsátott, érvényes útlevelel rendelkezett

E: Házastársa az adott ország által kibocsátott, érvényes útlevelel rendelkezett házasságkötésük időpontjában

ÁSZ 13.2 Továbbá, adott személynek jogában áll országot váltani, de egy versenyévi évadon belül egyetlen versenyző sem képviselhet két országot.

Korcsoportok

ÁSZ 15.1 Amennyiben egy verseny korcsoportos bontásban kerül megrendezésre, akkor az alábbi korcsoportokra bontjuk az indulókat:

- 12 éven aluliak
- 14 év alattiak
- 17 év alattiak
- Nyílt - Nincs életkori korlátozás

Versenyszabályok

Az alábbi szabályok minden versenyre érvényesek, kivéve, amennyiben az adott versenyre speciális szabályok vonatkoznak.

Versenypálya és jelölések

VSZ 1.1 A versenypálya azt a kordonnal vagy korláttal körülkerített területet jelenti, ahol a verseny zajlik, és amelyen belül a jelölések találhatóak.

VSZ 1.2 A jelölt terület a versenypályán belül található és a játékhoz nélkülözhetetlen jelöléseket tartalmazza.

VSZ 1.3 A játékterület a jelölt területen belül, a négy sarokjelző zászló által határolva helyezkedik el.

Amennyiben a játékosok feldöntik, a zászlókat vissza kell állítaniuk eredeti helyükre. Ennek megszegése adott versenyző versenyből történő kizárását eredményezi.

VSZ 1.4 A versenypályát az 1. számú ábra alapján kell kijelölni. A szlalom-oszlopoknak 6 inch-es átmérőjű jelölővel kell rendelkezniük, a többi pályafelszerelésnek 16 inch-essel. Ezt meg lehet változtatni a versenypálya méretének vagy a résztvevő csapatok számának függvényében. Minden ilyen módosítást a játékvezetőnek az eligazításon közölnie kell.

VSZ 1.5 Amennyiben bármely pályafelszerelést egy lovas feldönti, azt a jelölőn belülre vagy a jelölővel érintkezve kell visszahelyezni. Amennyiben ezt megszegik, adott lovas a versenyből kizárásra kerül.

VSZ 1.6 Amennyiben a jelölő megsérül, adott tárgy helyéről a játékvezető dönt, akinek döntése végleges.

VSZ 1.7 Egyetlen ló sem léphet be a 10-yardos területre a verseny kezdetét követően, kivéve a következő versenyzőt. Ennek megsértése kizárást von maga után.

VSZ 1.8 Az edző nem léphet be a 10-yardos területre. Ennek megsértése kizárást von maga után.

1.ábra: A versenypálya és jelölései Minden mértékegység yard-ban értendő (1yard=0.9144 méter)

Megrongálódott ló- és lovasfelszerelés

VSZ 2.1 Egy felszerelést tönkrementnek kell tekinteni, ha olyan mértékben megrongálódott, hogy már nem felel meg a pályafelszerelésekre vonatkozó előírásoknak és szabályoknak. Jelentéktelen sérülésnek tekintjük, ha a lovas képes folytatni a versenyt. Jelentős sérülésnek tekintjük, ha a lova számára lehetetlen a verseny folytatása. Veszélyes sérülésnek tekintjük, ha a megrongálódott felszerelés a lovat, lovast, hivatalos személyeket vagy nézőket veszélyeztet.

VSZ 2.2 A játékvezető állapítja meg a felszerelés megrongálódásának okát és a személyi felelősséget.

A hibás gyártású vagy nem megfelelően karbantartott felszerelés sérüléséért NEM a lovas felelős.

A lovas szándékos tetteiből bekövetkezett megrongálódás, az A LOVAS felelőssége.

Bármely más módon okozott rongálás, akár szándékosan vagy sem, A LOVAS felelős a károkozásért.

VSZ 2.3 Az egyetlen eset, amikor a játékvezető nem intézkedik, ha a felszerelés jelentéktelen mértékben rongálódott meg és a lovas képes folytatni a versenyt, a károkozásért pedig nem a lovas a felelős. A játékvezető dönt arról, hogy leállítsa-e a versenyt vagy sem, hogy kizárja-e vagy sem az érintett lovas és hogy újraindítsa-e vagy sem a versenyt.

A verseny leállítja, amennyiben a felszerelés veszélyes mértékben megrongálódott vagy a megrongálódás jelentős, az nem a lovas hibája, de megakadályozza az érintett lovas abban, hogy a versenyt folytassa.

Amennyiben a felszerelés sérüléséért a lovas hibáztatható, az érintett egyéni versenyzőt, párost vagy csapatot a játékvezető kizárja a versenyből.

Ebben az esetben a versenyt előlről kezdik újra, az immáron kizárt versenyző, páros vagy csapat nélkül.

Váltás

VSZ 3.1 A váltásban érintett lovak mind a négy lábának a start-/célvonal mögött kell lennie a váltás pillanatában. Ennek megszegése a versenyből történő kizárás vonja maga után kivéve, ha az érintett lovas visszatér a vonal mögé és ismét áthalad rajta.

VSZ 3.2 Amennyiben bármely játékkellék a játéktéren kívülre leesik a váltás közben, bármely, a váltásban érintett bármelyik lovas összeszedheti azt.

VSZ 3.3 Amennyiben bármely játékkellék a játéktéren belülre esik le a váltás közben, a pályát elhagyó lovas összeszedheti azt, de át kell haladnia a célvonalon, mielőtt vált a következő lovassal.

VSZ 3.4 Bármely játékkellék, amely a váltó- vagy rajt-/célvonalat érinti, a játéktéren belül lévőknek tekintendő.

VSZ 3.5 Minden olyan váltás, amelynek során valamely tárgyat kell átadnia az egyik lovasnak egy másiknak, kézből kézbe kell történjen.

Versenytávolság

VSZ 4.1 Minden lónak és lovasnak minden versenyszámban át kell haladnia a váltóvonalon, kivéve a „Fuss és lovagolj”, „Sebes takácsok”, „Három csésze” és „Három tölcsér és zászló” versenyekben.

Segítség

VSZ 5.1 Egyetlen lovas sem nyújthat segítséget egy másik lovasnak kivéve, ha mindketten részt vesznek az adott versenyszámban, vagy egy elszabadult ló befogásáról van szó. Azt tekintjük résztvevőnek, aki elstartolt, de még nem ért célba az adott versenyszámban.

Elejtett kellékek

VSZ 6.1 Ha bármely játékkelléket leejt a lovas, miközben be próbálja tenni a tartóba/tartályba vagy rúdba, vagy éppen ki szeretné venni onnan, a lovas leszállhat a lóról, hogy vissza tudja tenni az adott kelléket, illetve ki tudja venni a tartóból. A földről történő elvételt/visszahelyezést követően a lovasnak vissza kell szállnia a nyeregbe, hogy folytathassa a versenyt.

VSZ 6.2 A lovas adott esetben másik kellékkal is folytathatja a versenyt, mint amellyel eredetileg megkezdte.

VSZ 6.3 Amennyiben azt követően mozdul el helyéről egy játékkellék, hogy a lovas már áthaladt a célvonalon vagy a következő lovas már áthaladt a rajtvonalon, a már versenyben lévő lovas felelőssége, hogy megigazítsa azt. Ennek érdekében haladéktalanul a kellékhez kell lovagolnia és megigazítani, azt követően ismét áthaladnia a rajtvonalon, mielőtt folytatja saját versenyt.

VSZ 6.4 Ha egy játékkellék azt követően mozdul el helyéről, hogy az utolsó lovas is áthalad a célvonalon, az érintett csapat/páros/egyéni versenyző nem kerül kizárásra.

Elmozdult kellékek

VSZ 7.1 Ha egy egyébként a földön álló játékkellék (pl. zokni, vödör, stb.) a váltóvonalon belül, a játéktérre leesik, bármely soron következő lovas felveheti azt és gondoskodnia kell arról, hogy az adott kellék áthaladjon a váltóvonalon valamikor a verseny során.

VSZ 7.2 Amennyiben szükséges, a játékkellékeket kézzel tarthatják.

Elcserélt kellékek

VSZ 8.1 Ha egy lovas elmozdítja vagy tévedésből magához veszi egy másik lovas játékkellékét, a tévedő lovasnak azonnal vissza kell térnie saját pályájára és nem szabad megkísérelnie korrigálni a hibát.

VSZ 8.2 Amennyiben a VSZ 8.1-es pont szerint elmozdítanak egy kelléket, a játékvezető

asszisztens zászlófeltartással azonnal riasztja a játékvezetőt. A versenyt ilyenkor megállítják és előlről újraindítják – a játékvezető döntése alapján.

VSZ 8.3 Amennyiben egy játékot újrendeznek, azon csapat, páros vagy egyéni versenyző, aki a verseny megállításának pillanatában már célba ért, nem vesz részt a verseny újrafutásában és az eredeti célbeérkezési pozíciójuk marad érvényes. Az a csapat, páros vagy egyéni versenyző, aki behatolt a másik csapat pályájára és elmozdította annak kellékét, nem indulhat az újrafutott versenyszámban és adott játékért nulla pontot kap, kivéve, ha a pályatévesztés egy másik lovas hibájának közvetlen következménye volt. Bármely másik csapat, páros vagy egyéni versenyző, aki kizárásra került a verseny megállításának pillanatáig, szintén nem vehet részt az újrafutott versenyszámban.

Lóról esés

VSZ 9.1 Amennyiben egy lovas leesik lováról és elengedi azt, vissza kell térnie arra a pontra, ahol elengedte a lovat, mielőtt folytatja a versenyt.

VSZ 9.2 Egy elszabadult lovat bármely, az aréna területén tartózkodó személy befoghat, azonban a lovat a játéktéren kívül, megfogva kell tartani mindaddig, míg lovasa érte nem megy.

Kapcsolat

VSZ 10.1 Egy lovasnak mindig kapcsolatban kell lennie a lovával, kivéve, ha a lovat egy – adott versenyszámban is részt vevő – versenytársa fogja éppen.

VSZ 10.2 Ha egy lovas kapcsolata megszűnik lovával, vissza kell térnie arra a pontra, ahol elvesztette a lovat, mielőtt folytatja a versenyt.

Hibák korrigálása

VSZ 11.1 Minden lovas – még a célvonalon történő áthaladást követően is – visszatérhet a játéktérre, hogy valamely hibáját korrigálja, amennyiben a játékvezető még nem hirdette ki az adott versenyszám végét.

VSZ 11.2 A hibásan teljesített feladatokat először vissza kell állítani, aztán kell ismét végrehajtani a helyes sorrendben, mielőtt folytatódik a verseny.

VSZ 11.3 A játékvezető adott versenyszám végét sípszóval jelzi.

Akadályozás

VSZ 12.1 Ha egy lovas vagy lova letér pályájáról és akadályozza ellenfelét, azt a csapatot, párost vagy egyéni versenyzőt, aki akadályozza a másikat, a versenyből kizárják. Azt tekintjük akadályozásnak, ha egy ló vagy lovas meggátolja a másikat az előrehaladásban.

Kizárás

VSZ 13.1 Ha egy csapatot, párost vagy egyéni versenyzőt kizárnak egy versenyből, akkor adott versenyben nulla pontot szereznek.

VSZ 13.2 Ha egy csapat, páros vagy egyéni versenyző egy versenyszám befejezését követően követ el olyan kihágást, amely egyébként kizárással büntetendő, akkor az érintett csapat, páros vagy egyéni versenyző a soron következő versenyszámból kerül kizárássra.

VSZ 13.3 Ha egy csapat, páros vagy egyéni versenyző több mint egy – kizárással járó – kihágást követ el egy verseny során, csak az adott versenyből kerül kizárássra.

Szlalomoszlopok

VSZ 14.1 Amennyiben egy adott verseny szabályai a lovasoktól oszlopok közötti szlalomozást kíván meg, az alábbiak miatt kizárhatják a versenyzőt:

A: Ha egy oszlopot a rossz oldalról kerül.

B: Ledönt egy oszlopot és nem állítja vissza a helyére. Egy oszlopot eldőltnek kell tekinteni, ha az oszlop teteje megérinti a talajt vagy a földbe rögzített része egyértelműen elhagyja a talajt.

C: Ha egy oszlopot ledönt, a versenyzőnek vissza kell állítania azt eredeti helyére, ezt követően az érintett oszlop helyes oldalról történő megkerülésével folytathatja a versenyt.

Egyéb esetben NEM kell szlalomozni a szlalomoszlopok között.

Sérülések

VSZ 15.1 Sérülés esetén a játékvezető leállíthatja a versenyt és a sérülés ellátását követően újrátárolhatja azt.

VSZ 15.2 Ha a versenyt újrátárolják, valamennyi csapat, páros vagy egyéni versenyző, aki a verseny megállításának pillanatában már befejezte a versenyt, nem vesz részt az megismételt versenyben és megtartja eredeti helyezését. A sérülést elszenvedő csapat, páros vagy versenyző szintén nem vesz részt a megismételt versenyszámban és az adott játékban elérhető legalacsonyabb pontszámot szerzi meg, kivéve, ha a sérülés valamely másik csapat, páros vagy versenyző szabálytalan akadályozása miatt következett be. Valamennyi olyan csapat, páros vagy versenyző, aki kizárással járó kihágást követett el, szintén nem vesz részt a megismételt játékban és adott versenyszámban nem szerez pontot.

Kedvezőtlen időjárás

VSZ 16.1 A játékvezető dönt arról, hogy a bójákat, tartályokat, vödröket és egyéb kellékeket lesúlyozzák-e viharos időben. Amennyiben így tesznek, valamennyi soron következő versenyszámban ennek így kell maradnia.

VSZ 16.2 Amennyiben valamely játékkellékbe súlyt helyeznek, ezt a súlyt az adott kellék részének kell tekinteni a versenyszám során.

A játékkellékek befolyásolása

VSZ 17.1 A játékkellékek bármely módon történő megváltoztatása vagy a kellékek szabálytalan elhelyezése esetén, amely jogtalan előny szerzését vagy a konkurens csapatok, párosok vagy egyéni versenyzők hátrányba kerülését célozza (a játékvezető döntése szerint), a kelléket befolyásoló csapat, páros vagy egyéni versenyző az adott versenyszámból való kizárással, vagy a vétkes a verseny teljes hátralévő részére az arénából történő kizárásával büntethető.

Az aréna elhagyása

VSZ 18.1 Ha egy ló vagy lovas a verseny ideje alatt elhagyja az arénát, az érintett csapat, páros vagy egyéni versenyző kizárásra kerül.

VSZ 18.2 Ha egy játékkelléket kilök a pályáról valamely ló vagy lovas, az érintett csapat, páros vagy egyéni versenyző kizárásra kerül.

A játékkellékek elhelyezése

VSZ 19.1 A kellékbíró kötelessége gondoskodni róla, hogy a játékkellékek valamennyi versenyző csapat, páros és egyéni versenyző számára azonos módon kerüljenek elhelyezésre.

VSZ 19.2 A kellékbíró megállíthat vagy újrafuttathat egy versenyt, ha úgy találja, hogy a játékeszközök nem azonos módon voltak elhelyezve.

Videóbíró használata

VSZ 20.1 Minden olyan verseny, ahol videófelvétel készül a versenyzők célvonalon történő áthaladási sorrendjének rögzítésére, ez a felvétel a játékvezető bíró számára felhasználható minden olyan döntéshez, amely a rajt- és célvonalat érinti.

Start

VSZ 21.1 Valamennyi verseny startjelzése a zászló „ejtése” vagy bármely más jelzés, amelyet a játékvezető a versenyzőknek tartott eligazításon elmond.

VSZ 21.2 Kizárólagosan a játékvezető dönt arról, hogy a rajt megfelelő volt-e. Amennyiben nem volt megfelelő, megfújja a sípot és a versenyt újraindítják.

VSZ 21.3 A rajt pillanatában valamennyi lónak és lovasnak a 10-yardos vonal mögött kell lennie. A játékvezető felemeli a zászlót. A versenyzőket előreszólítja, „Állj”- t rendel el a startvonal mögött és a versenyt a zászló „ejtésével” indítja el.

VSZ 21.4 Azt a lovast, aki a zászlójelzést megelőzően halad át a startvonalon, a játékvezető visszaküldi a 10-yardos vonal mögé.

VSZ 21.5 Ha egy olyan lovas, akit egyszer már visszaküldtek a 10-yardos vonal mögé, ismét a zászlójelzés előtt halad át a startvonalon, a verseny végén kizárásra kerül.

VSZ 21.6 Az a lovas, aki a zászlójelzés előtt halad át a startvonalon, korrigálhatja a hibát és visszatérhet a vonal mögé, mint bármely más vonalhiba esetén.

VSZ 21.7 Ha a játékvezető visszaküld egy startjelzés előtt elrajtolt lovast a startvonal mögé, az érintett csapat edzőjének lehetősége van az érintett lovast egy másik csapattagra cserélni, akinek természetesen szintén a 10-yardos vonal mögöl kell indulnia.

VSZ 21.8 Minden lovasnak lóháton kell tartózkodnia a rajt pillanatában, kivéve, ha az adott játék szabályai erről másképp rendelkeznek.

VSZ 21.9 A játékvezető saját hatáskörben kinevezhet egy játékvezető asszisztens, akinek a rajtvonalon (vagy a 10-yardos vonalon) kell tartózkodnia, hogy gondoskodjon arról, hogy a start pillanatában valamennyi ló és lovas a start, illetve 10-yardos vonal mögött tartózkodik.

VSZ 21.10 Ha valamely lovas még nem kész a startra, ezt egyik karjának felemelésével jelezheti. A játékvezető nem indíthatja el a versenyt, míg valamely lovas ilyen karjelzése fennáll.

Célba érkezés

VSZ 22.1 A lovasoknak a nyeregben kell lenniük, lábak két oldalt, de nem feltétlenül kell a kengyelben lenniük a célvonalon, illetve váltóvonalon történő áthaladás pillanatában.

VSZ 22.2 Valamennyi versenyt az utolsó lovas lova fejének a célvonalon történő áthaladási sorrendje dönt el.

VSZ 22.3 A lovasoknak a játékterületet jelző zászlók között kell áthaladnia a célvonalon, illetve váltóvonalon.

VSZ 22.4 Ha az adott versenyen a lovasnak valamely játékkellékkel kell célba érkeznie, az érintett kelléket a lovasnak a kezében kell tartania.

VSZ 22.5 A verseny végén a váltóvonalon túl tartózkodó lovasok csak a játékvezető jelzésére térhetnek vissza a rajt-, illetve célvonalra. Ennek megsértése kizárást von maga után.

VSZ 22.6 Időmegtakarítás érdekében és kivételes esetekben a játékvezető sípjelzéssel véget vethet a versenynek még azelőtt, hogy valamennyi versenyző célba érkezett volna. Ebben az esetben a még célba nem érkezett csapatok, párosok vagy egyéni versenyzők egyenlő arányban részesednek a fennmaradt pontokból.

A játékvezető

HSZ 2.1 A játékvezetőnek gondoskodnia kell a fair play-ről a verseny teljes ideje alatt.

HSZ 2.2 A játékvezetőnek minden esetben egyeztetnie kell a játékvezető asszisztensek hibajelzéseit, mielőtt döntést hoz. Amennyiben elutasítja a hibajelzést, azt minden esetben meg kell indokolnia az érintett játékvezető asszisztens felé.

HSZ 2.3 A játékvezető minden döntése végleges és megkérdőjelezhetetlen.

HSZ 2.4 A játékvezetőnek joga van bármely lovat, lovast vagy pályát bármikor ellenőrizni.

HSZ 2.5 A játékvezető rajtoltatja a versenyzőket.

HSZ 2.6 A játékvezetőnek mindent meg kell tennie az egyenlő rajtfeltételek biztosításáért.

HSZ 2.7 A játékvezető – a verseny rendezőjével egyeztetve – bármikor lecserélhet egy versenyszámot, ha az bármely okból szükségessé válik.

HSZ 2.8 A játékvezetőnek a verseny időpontjában legalább 18 esztendősenek kell lennie.

Játékvezető asszisztensek

HSZ 3.1 Ajánlott legalább 6 játékvezető asszisztenssel dolgozni, akiknek egyenlő távolságra kell elhelyezkedniük a start- és középvonalon és a váltóvonalon. Ezt azonban a játékvezető megváltoztathatja az egyes futamokban részt vevő lovasok létszáma alapján és az alapján, hogy csapat-, páros- vagy egyéni versenyről van szó.

HSZ 3.2 A játékvezető asszisztenseknek nem szabad belefeledkezniük a verseny követésébe, azt kell figyelniük, hogy a fordulások a vonal mögött történjenek, és hogy a versenyzők minden szabályt betartsanak. A pálya középvonalán lévő asszisztenseknek a pálya közepén zajló folyamatokat kell figyelemmel kísérniük.

HSZ 3.3 Amennyiben valamely szabálysértést a lovasok nem korrigálnak, a játékvezető asszisztens a verseny végén zászlóval jelez a játékvezetőnek. Előadja a játékvezetőnek, hogy mi történt és a játékvezető dönt az esetről.

HSZ 3.4 A játékvezető asszisztensek a versenyszámok között segítenek a játékkellékek elhelyezésében.

HSZ 3.5 A játékvezető asszisztenseknek színes mellényt kell viselniük és egy piros zászlót (vagy karszalagot) kell tartaniuk, miközben szolgálatban vannak.

HSZ 3.6 A játékvezető asszisztenseinek legalább 18 évesnek kell lenniük a verseny

időpontjában.

Versenypálya kellékefelelős

HSZ 4.1 A kellékbíró felelőssége, hogy valamennyi játékkellék minden csapat, páros vagy egyéni versenyző részére azonos módon kerüljön elhelyezésre. A játékvezető addig nem indíthatja el a versenyt, míg a kellékefelelős nem jelzi, hogy milyen kellék rendben van.

HSZ 4.2 A kellékefelelősnek kell gondoskodnia arról, hogy az egyes versenyszámokban a versenyzők által elmozdított kellékek a következő versenyszámhoz megfelelően visszahelyezésre kerülnek.

A bíró és az írnok

HSZ 5.1 Legalább egy bírónak lennie kell.

HSZ 5.2 A bírónak kell rögzítenie valamennyi játék célba érkezési sorrendjét. A bírónak ezen kívül a játék semmilyen más aspektusával nem szabad foglalkoznia.

HSZ 5.3 Minden bíróhoz legalább egy írnoknak kell tartoznia, hogy lejegyezze a sorrendet, amelyben a bíró megnevezi a célba érkezéseket.

HSZ 5.4 A bírónak és az írnok(ok)nak közvetlenül a start-/célvonalon kell tartózkodnia.

Öltözködési irányelvek

HSZ 7.1 Valamennyi, az arénában tartózkodó személynek oly módon kell öltözködni, hogy kifejezze a lovasjátékok (mounted games) komoly és profi sport mivoltát.

HSZ 7.2 A játékvezetőnek és a játékvezető asszisztenseknek hivatalos személyekhez méltóan kell öltözködniük. A színes mellénynek egyértelműen azonosítania kell a játékvezető asszisztenseket.

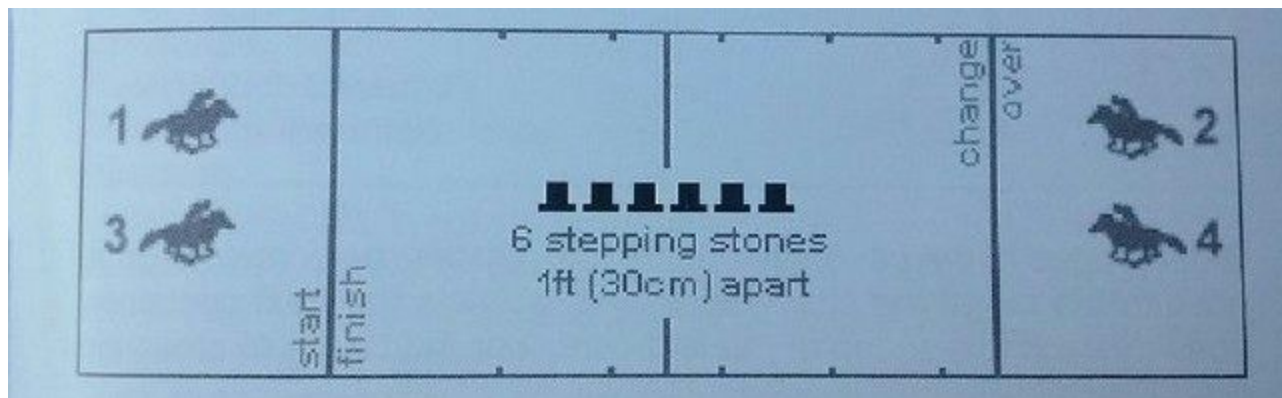
HSZ 7.3 Valamennyi kellékefelelősnek jól azonosíthatónak kell lennie, mindannyian egyforma pólót vagy dzsekit viseljenek.

HSZ 7.4 Az edzőknek a csapatukkal megegyező öltözetet kell viselniük annak érdekében, hogy a közönség jól azonosíthassa őket, vagy formálisabb öltözetet is viselhetnek.

Csapatjátékok

Ezek a szabályok kiegészítik az általános szabályokat (ÁSZ), ahol szükséges.

Agility-sztárok (Agility Aces)



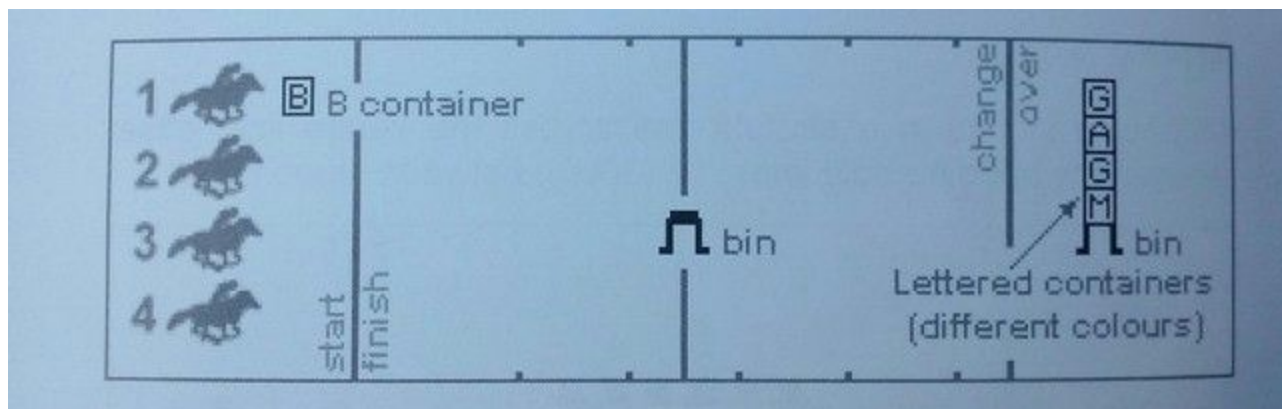
6 „lépcsőfok” egymástól egyenlő távolságra elhelyezve, a középvonalon, egyenletesen elosztva a szlalomoszlopok között. 1 lábnyi (30 cm-nyi) helyet hagyjunk a lépcsőtalapzatok között.

Az 1. lovas a lépcsőkhöz lovagol, leszáll a lóról és a lovat a száron vezetve (tilos a lónak támaszkodni vagy más módon, testsúllyal segíteni az irányítását), végiglépeget valamennyi lépcsőn, az utolsó lépcsőfok után legalább egy lépést megtéve a földön, mielőtt ismét lóra száll és átlovagol váltóvonalon.

A 2. lovas az előzővel megegyezően megy végig a pályán – ellenkező irányban. A 3. lovas az 1. lovassal megegyező módon hajtja végre a feladatot, a 4. lovas pedig a 2. lovassal megegyezően.

Amennyiben bármely lovas elmozdítja vagy fellöki valamely lépcsőfokot, vagy a lovas lába megérinti a talajt a lépcsőfokokon való végiglépkedés során, a lovasnak vissza kell tennie eredeti helyére a lépcsőfokot és előlről kezdve ismét végig kell lépkednie a lépcsőfokokon. Minden lovas bármely irányból végiglépkedhet a lépcsőfokokon.

Szövetségi játék (Association Race)



Ezt a játékot az adott országnak megfelelő betűkkel kell játszani, a betűkről a versenyt megelőző eligazító értekezleten döntenek. Jelen szabályzat az M, G, A, G és B betűket használja.

Egy fejére állított tartály a középvonalon és egy másik a 2-yardos (1,8 m-es) jelzésnél a váltóvonalon, a szlalomoszlopok között elhelyezve. 4 különböző színű, teli, G, A, G és M betűkkel jelölt doboz a váltóvonalon túl. Az 1. lovas a B betűvel jelölt fehér dobozzal kezd.

Az 1. lovas a középvonalon lévő tartályhoz lovagol, ráteszi a B dobozt, átlovagol a váltóvonalon túli tartályokhoz, elveszi a következő dobozt, visszaviszi és ráhelyezi azt az első dobozra, majd átlovagol a rajt-/célvonalon.

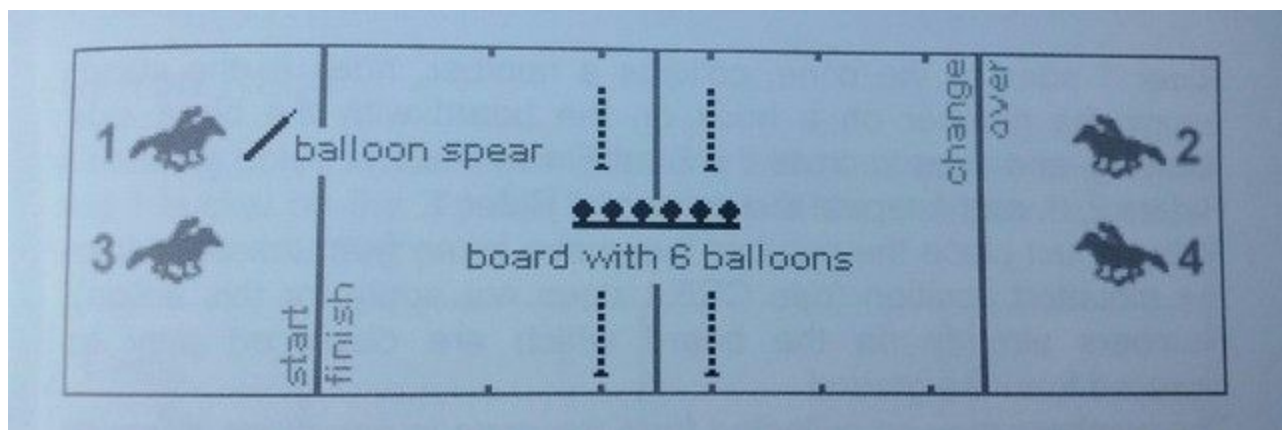
A 2. lovas ellovagol a váltóvonalon túli tartályhoz, elveszi a soron következőt, majd ráhelyezi azt a középvonalon lévő dobozokra, majd átlovagol a rajt-/célvonalon.

A 3. és 4. lovas a 2. lovassal megegyezően jár el.

A játék ideje alatt a középvonalon egymásra helyezett dobozoknak lentről felfelé mindenkor az alábbi sorrendben kell lenniük: B (fehér), G (piros), A (kék) G(sárga), M(zöld).

Valamennyi dobozt a talpával kell az alatta lévő tetejére helyezni, nem lehet az oldalukra fordítani őket (és a verseny teljes ideje alatt a talpukra állítva kell lenniük).

Lufipukasztás (Bang-a-Balloon)



1 lufiállvány (vízszintes rúd) 6 rögzített lufival, keresztezve a középvonalat, a szlalomoszlopok között elhelyezve. A kétoldalt található, sorrendben 2. és 3. szlalomoszlopok behatárolják a lufiállvány helyét. Az 1. lovas kezd a lándzsával.

Az 1. lovas a lufiállványhoz lovagol, kipukaszt egy lufit vagy a dárda hegyét, vagy ütőerejét használva, a váltóvonalhoz lovagol és átadja a dárdát a következő lovasnak.

A 2. lovas az 1. lovassal megegyezően hajtja végre a feladatot, ellentétes irányban.

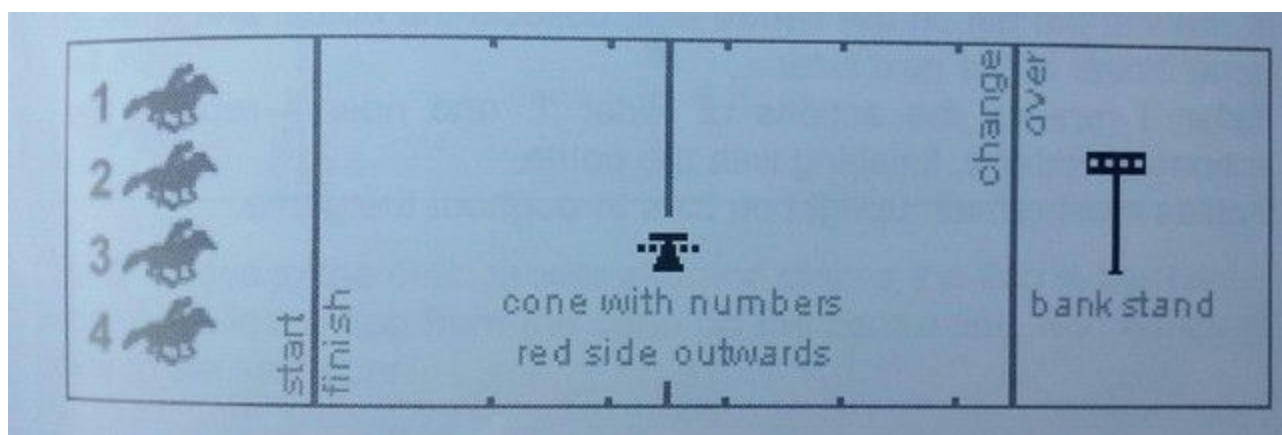
A 3. lovas az 1. lovassal megegyezően jár el, a 4. lovas pedig a 2. lovassal megegyezően.

Minden lovasnak legalább egy lufit ki kell pukkanasztania. Valamennyi lovas bármely irányból kipukkanaszthatja a lufit.

A dárdán elhajlott vagy eltört részek nem tekintendők sérült kelléknek.

A lufitartó állványnak teljes egészében az érintett pályán (sávban) kell maradnia, a 2. és 3. szlalomoszlop között a verseny teljes ideje alatt. Amennyiben kikerül erről a területről, azonnal vissza kell tenni. Ebből következően a lufiállvány helyét meghatározó szlalomoszlopokat a felszerelés részének kell tekinteni és azoknak eredeti helyükön, állva kell maradniuk.

Bankjáték (Bank Race)



1 bója számtartóval és 4 szám piros felükkel kifelé a középvonalon és egy bankállvány a 2-yardos (1,8 m-es) jelzésen a váltóvonalon túl, a szlalomoszlopok között elhelyezve.

Az 1. lovas a bójához lovagol, magához vesz egy számot, átlovagol a bankállványhoz, felakasztja a számot valamelyik kampóra, a fekete felével kifelé, majd átlovagol a start- /célvonalon.

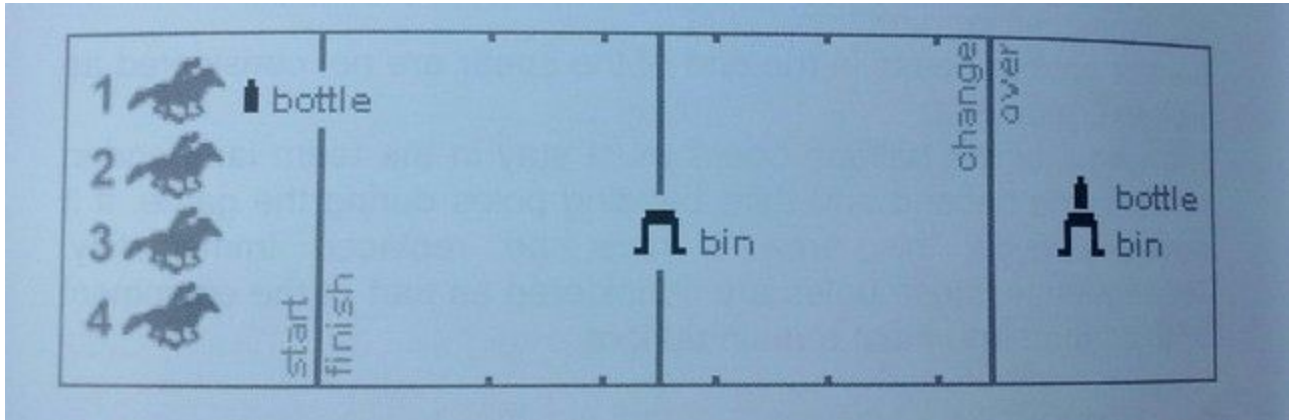
A 2., 3. és 4. lovas az 1. lovassal megegyező módon jár el.

A lovasoknak az állványra lóhátról kell feltenniük a számot (itt nem érvényes a VSZ 6.1 pont).

Az állványról esetlegesen leeső számokat földön állva is vissza lehet helyezni.

A számokat bármilyen sorrendben el lehet venni a bójáról, de a bankállványra a következő olvashatósági sorrendben kell elhelyezni: 1, 0, 0, 0, balról jobbra.

Palackozók (Bottle Shuttle)



1 fejre állított tartály a középvonalon és 1 fejre állított tartály tetejére helyezett palack a 2- yardos (1,8 m) jelzésnél a váltóvonalon túl, a szlalomoszlopok között elhelyezve. Az 1. lovas egy palackkal a kezében indul.

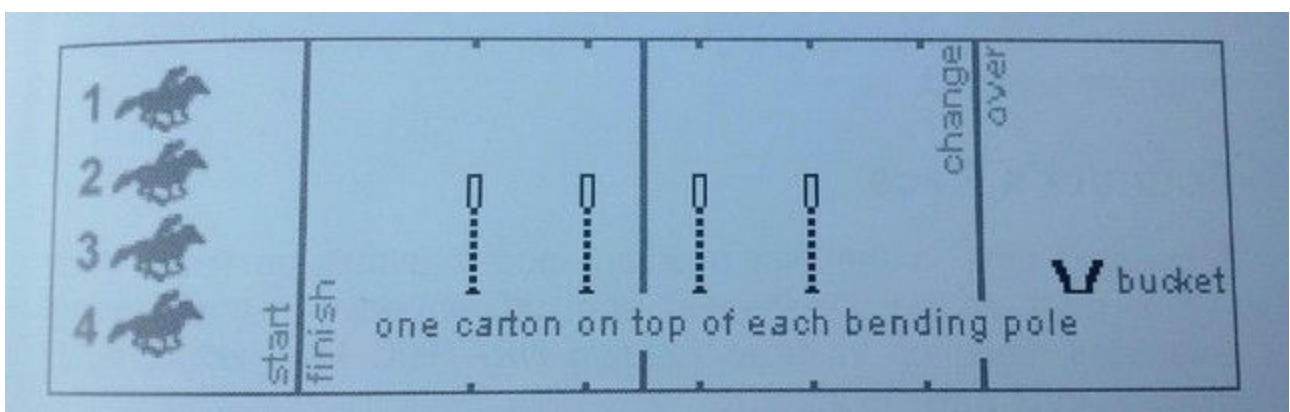
Az 1. lovas a középvonalon lévő tartályhoz lovagol, ráhelyezi a palackot, majd átlógol a váltóvonalon túli tartályhoz, elveszi róla a palackot és visszalovagol a rajt- /célvonalhoz, átadva az palackot a következő lovasnak.

A 2. lovas odalovagol a váltóvonalon túl lévő tartályhoz, ráhelyezi az palackot, majd átlógol a középvonalon lévő tartályhoz, elveszi róla az palackot, majd a rajt-/célvonalon átlógolva átadja azt a soron következő lovasnak.

A 3. lovas az 1. lovassal megegyező módon hajtja végre a feladatot, a 4. lovas pedig a 2. lovassal megegyező módon.

Az palackoknak a verseny teljes ideje alatt talpon állva kell maradniuk.

Dobozos játék (Carton Race)



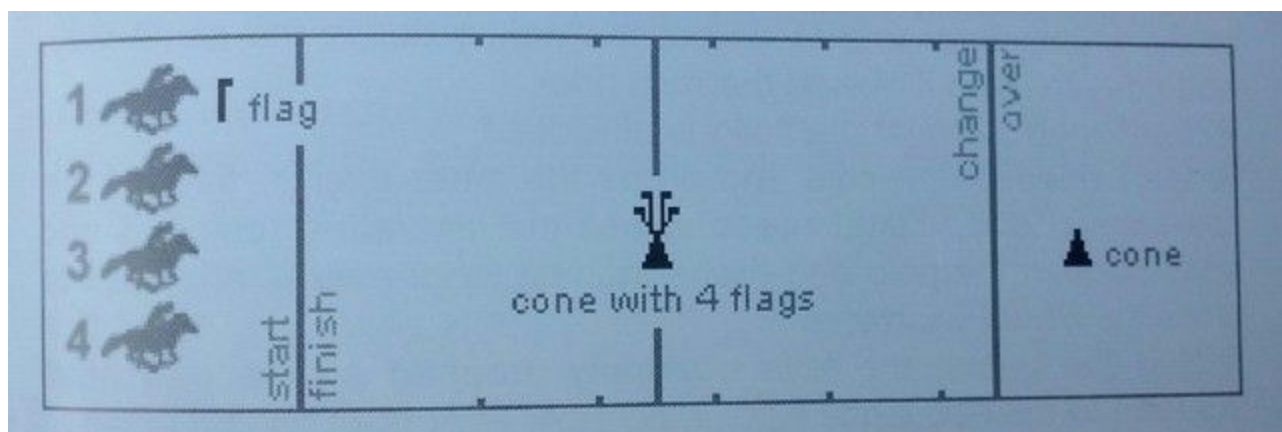
4 szlalomoszlop az első négy helyen, minden oszlopon egy dobozzal és egy vödör a 2- yardos (1,8 m) jelzésnél a váltóvonalon túl, a szlalomoszlopok vonalában.

Az 1. lovas elvesz bármely oszlopról egy dobozt, átlvogat a váltóvonalon túl lévő vödörhöz, beleteszi a dobozt a vödörbe és átlvogat a rajt-/célvonalon.

A 2., 3. és 4. lovas az 1. lovassal megegyezően hajtja végre a feladatot.

A játék során kidöntött oszlopokat a versenyzőknek azonnal vissza kell állítaniuk a helyükre, kivéve, ha a versenyt megelőző eligazításon a játékvezető máshogy nem rendelkezik.

Zászlólengetők (Flag Fliers)



1 darab, négy zászlót tartó bója a középvonalon, egy másik a 2-yardos (1,8 m) jelzésnél a váltóvonalon túl, a szalamoszlopok között elhelyezve. Az 1. lovas zászlóval a kezében indul.

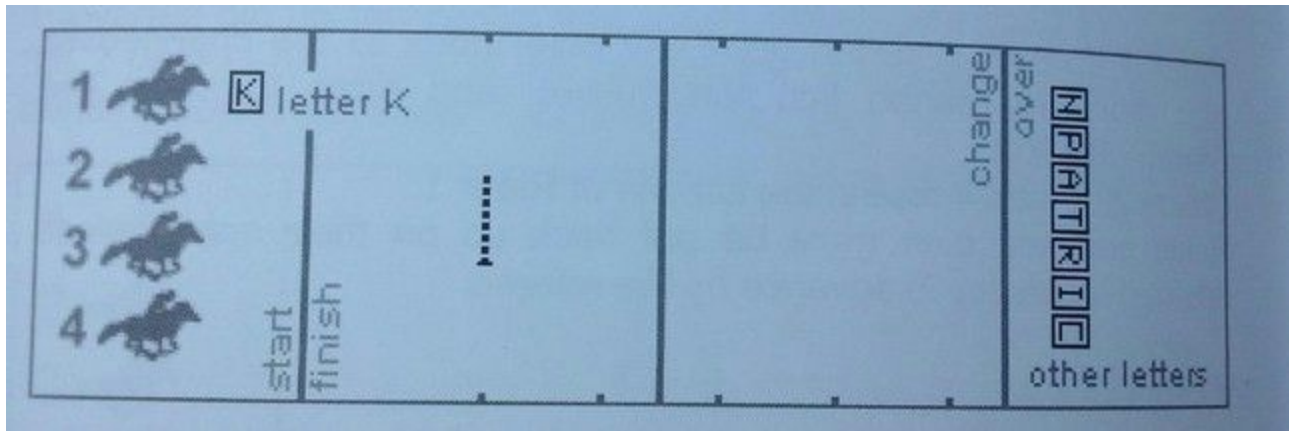
Az 1. lovas a váltóvonalhoz lovogol és beleállítja a zászlót a bójába, majd átlvogat a középvonalra, elvesz egy zászlót és azt adja át a következő lovasnak.

A 2. és 3. lovas az 1. lovassal megegyezően hajtja végre a feladatot.

A 4. lovas az előző lovasokkal megegyezően jár el, zászlóval a kézben fejezi be a versenyt.

Ha a verseny során egy zászlótartó bóját fellöknek, a lovasnak helyre kell állítania azt, úgy, hogy a megfelelő számú zászlót tartalmazza. Ezután a lovas bármely zászlóval a kezében folytathatja a versenyt, ennek nem muszáj az eredetileg kiválasztott zászlónak lennie.

Alapító versenye (Founder's Race)



Az 1. szlalomoszlop és 7 betű a 2-yardos (1,8 m) jelzésnél a váltóvonalon túl, a szlalomoszlopok között elhelyezve, balról jobbra ebben a sorrendben elhelyezve: NPATRIC. Az 1. lovas a K betűvel a kezében indul. A betűk praktikusán egy-egy hengerre vannak helyezve (pl. cséve), úgy, hogy a lovas kezében kényelmesen elférjen.

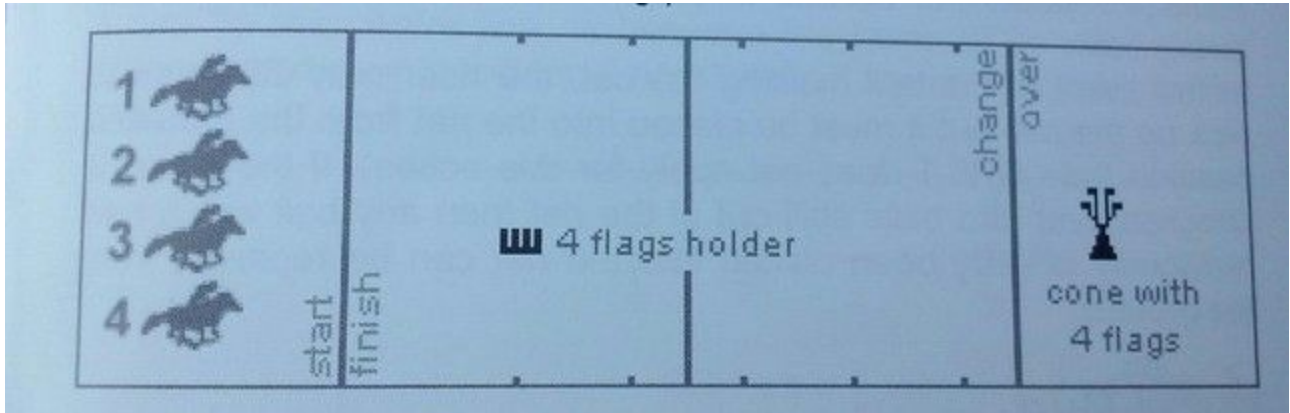
Az 1. lovas a szlalomoszlophoz lovagol, rádobja a betűt, átlovagol a váltóvonalon túli betűkhöz, leszáll a lóról, hogy magához vegye a következő betűt, ismét lóra száll és visszalovagol a szlalomoszlophoz, rádobja a következő betűt, majd megint visszalovagol a váltóvonalon túlra, hogy felvegye a következő betűt, amit átad a következő lovasnak.

A 2. é 3. lovas az 1. lovassal megegyező módon jár el.

A 4. lovas odalovagol a szlalomoszlophoz, rádobja a betűt, átlovagol a váltóvonalon túli oszlophoz, leszáll, hogy összeszedje az utolsó betűt, ismét nyeregbe száll, visszalovagol a szlalomoszlophoz, rádobja az utolsó betűt, majd átlovagol a rajt-/célvonalon.

A játék ideje alatt, az oszlopra már ráhelyezett betűknek alulról felfelé mindenkor a következő sorrendben kell lenniük: K, C, I, R, T, A, P, N. A betűket nem szabad ellenkező sorrendben felhelyezni.

Négy zászló (Four Flag)



1 négyes zászlótartó egy vonalban az első szlalomoszlopokkal és egy, négy zászlót tartó bója a 2-yardos (1,8 m)-es jelzésnél a váltóvonalon túl, a szlalomoszlopok között elhelyezve.

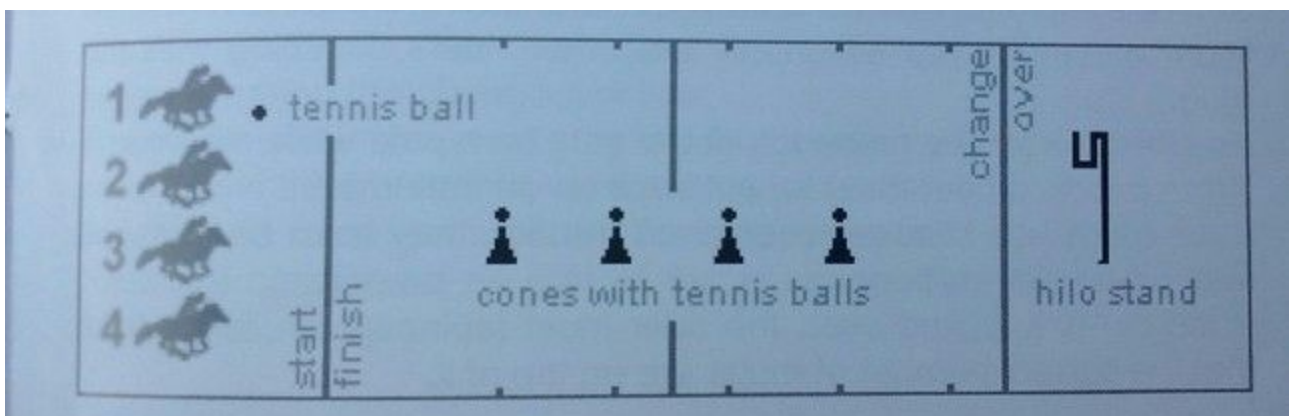
Az 1. lovas a váltóvonalon túl elhelyezett bójához lovagol és elvesz egy zászlót, majd odalovagol a zászlótartóhoz és beleteszi a zászló színével megegyező tartóba, majd átlovagol a start-/célvonalon.

A 2., 3. és negyedik lovas az 1. lovassal megegyezően hajtja végre a feladatot.

A zászlókat tetszőleges sorrendben lehet elvenni és elhelyezni a tartóban.

A lovasoknak lóháton kell tartózkodniuk a zászló tartóba helyezésének pillanatában (a VSZ 6.1. pont itt nem érvényes), de abban az esetben, ha a zászlótartót fellökik, valamennyi, már benne lévő zászlót is vissza kell helyezni a tartóba, akár lóhátról, akár a lóról leszállva, beleértve az éppen behelyezett zászlót is, amennyiben a zászlótartó fellökését megelőzően már a helyére került. Minden zászlónak mindenkor a saját színének megfelelő tartóban kell lennie.

Kosarazás (HiLo)



4 bója, tetején egy-egy teniszlabdával az első négy szlalomoszlop pozíciójában és egy kosárpalánk (vagy csak kosár) a 2-yardos (1,8 m) jelzésnél a váltóvonalon túl, a szlalomoszlopok között elhelyezve. Az 1. lovas egy teniszlabdával a kezében indul.

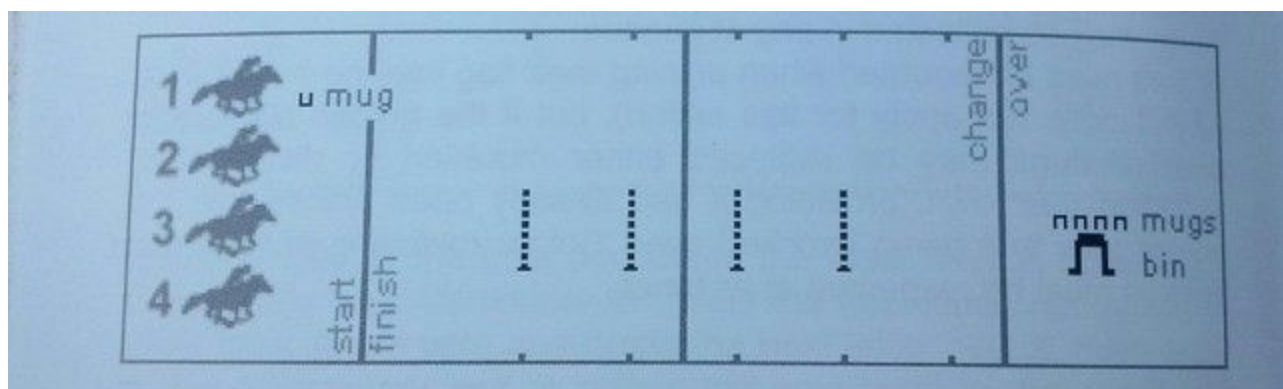
Az 1. lovas a kosárpalánkhoz lovagol, a hálóba teszi a teniszlabdát, majd valamely bójáról elvesz egy újabb teniszlabdát és azt átadja a soron következő lovasnak.

A 2. és 3. lovas az 1. lovassal megegyezően hajtja végre a feladatot.

A 4. lovas az előző lovasokkal megegyező módon jár el, majd a teniszlabdával a kezében átlvogat a rajt-/célvonalon.

Ha a lovas a labdát a háló mellé dobja, leszállhat a lóról, hogy összeszedje a mellément labdát, de csak nyeregből próbálhatja meg ismét a hálóba helyezni (a VSZ 6.1. pont itt nem érvényes). Ha a kosárpalánkot valamely lovas felborítja és emiatt a korábban beledobott labdák kiesnek belőle, ezeket a lóról leszállva is vissza lehet helyezni.

Ölelj meg egy bögrét! (Hug-a-Mug)



4 szlamoszlop az első négy pozícióban és egy fejére állított vödör, tetején 4 fejére állított bögrével/mély dobozzal a 2-yardos (1,8 m) jelzésnél a váltóvonalon túl, egy vonalban a szlamoszlopokkal. Az 1. lovas egy bögrével a kezében indul.

Az 1. lovas odalovagol egy tetszőleges szlamoszlophoz és fejfelé ráakasztja a bögrét, majd a váltóvonalon túli vödörhöz lovagol és elvesz egy tetszőleges bögrét, majd ezt átadja a következő lovasnak.

A 2. és 3. lovas az 1. lovassal megegyezően jár el.

A 4. lovas az előző lovasokkal megegyezően hajtja végre a feladatot és bögrével a kezében lovagol át a rajt-/célvonalon.

A lovasoknak a bögre a szlamoszlopra helyezését a nyeregből kell megkísérelniük.

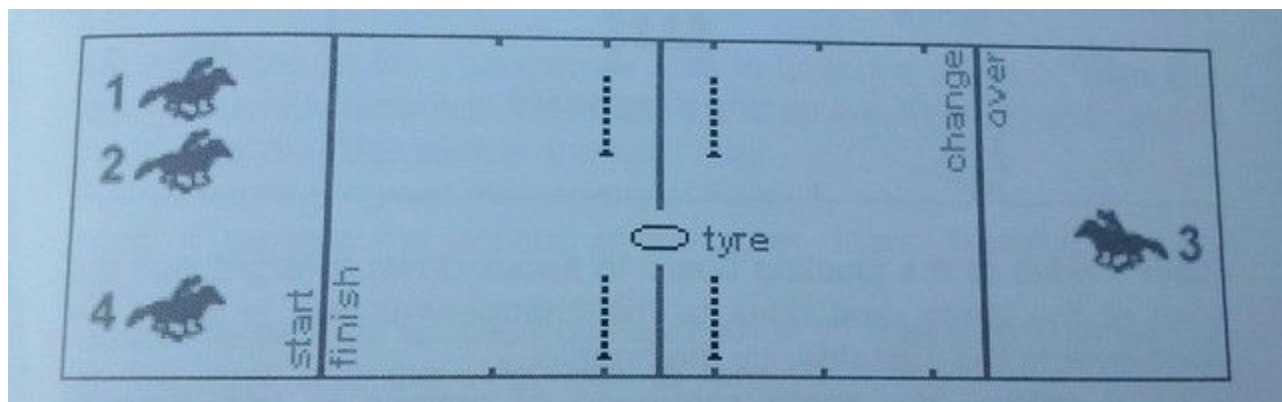
Az esetlegesen felborított szlamoszlopokat eredeti helyükre (a jelzéshez) kell visszaállítani.

Ha a bögrék a felborult oszloppal együtt leesnek, azokat fejfelé kell visszahelyezni az oszlopra (ahogyan korábban is voltak).

Ha a fejére állított vödört felborítják, azt úgy kell visszahelyezni, hogy tetején a megfelelő számú bögrét tartalmazza.

A vödör visszaállítását követően a lovas bármely bögrével folytathatja a versenyt, nem feltétlenül csak azzal, amelyiket korábban kiválasztotta.

Hula-hopp (Hula Hoop)



1 (bicikli) gumibroncs a középvonalon, a szlamoszlopok között, a 2. és 3. oszlop (kétoldalt) behatárolja a gumibroncs helyét.

Az 1. és 2. lovas a gumibroncshoz lovalog, az 1. lovas leszáll és átlépked a gumibroncson, mialatt a 2. lovas száron vezeti az 2. lovat, majd az 1. lovas visszaszáll a lóra és mindkét lovas átlovalog a váltóvonalon.

Ezután a 2. lovas és a 3. lovas odalovagol a gumibroncshoz, 2. lovas leszáll és átlépked az abroncson, míg 3. lovas száron vezeti a 2. lovat, ezután a 2. lovas visszaszáll lovára és mindkét lovas átlovalog a rajt-/célvonalon.

A 3. és 4. lovas odalovagol a gumibroncshoz, a 3. lovas leszáll és átlépked az abroncson, míg a 4. lovas száron vezeti a 3. lovat, ezután a 3. lovas visszaszáll lovára és mindkét lovas átlovalog a váltóvonalon.

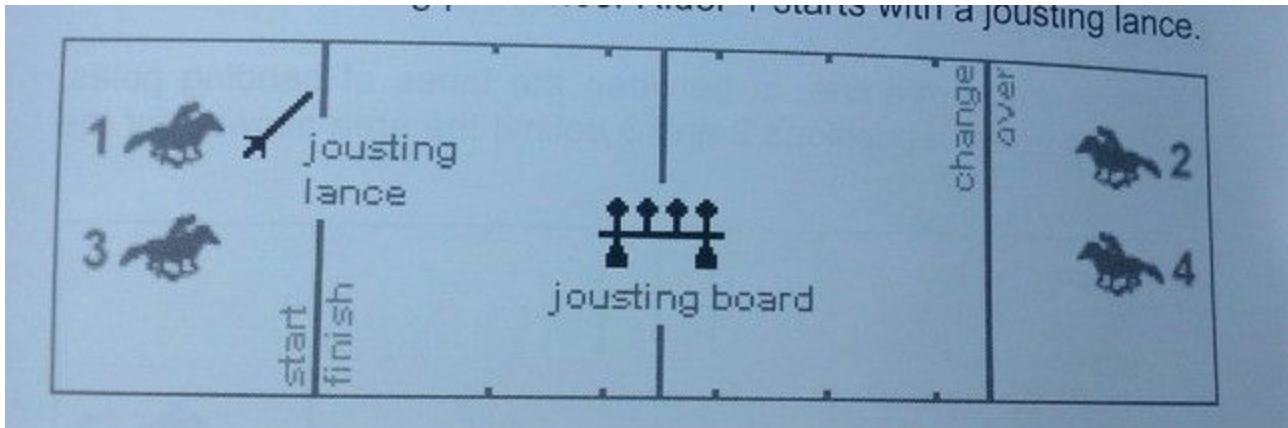
Ezután a 4. lovas és az 1. lovas odalovagol a gumibroncshoz, az 1. lovas leszáll és átlépked az abroncson, míg 4. lovas száron vezeti az 1. lovat, ezután a 1. lovas visszaszáll lovára és mindkét lovas átlovalog a rajt-/célvonalon.

Megengedett, hogy a 2. lovas az 1. számú lovat fogja és a 4. számú lovas a 3. lovat fogja, mielőtt áthaladnak a rajt-/célvonalon.

Megengedett, hogy a 3. lovas a 2. lovat fogja és az 1. számú lovas a 4. lovat fogja, mielőtt áthaladnak a váltóvonalon.

A gumibroncsnak a versenyszám teljes ideje alatt a csapatsávbán kell maradnia, a második és harmadik szlamoszlopok között. Amennyiben ezen területen kívülre kerül, azonnal vissza kell tenni helyére. Ebből következően a négy határoló szlamoszlop a kellékek részének kell tekinteni és a játék teljes ideje alatt a helyükön állva kell maradniuk.

Lovagi torna (Jousting)



1 bajvívótábla két nagyméretű bóján, keresztezve a középvonalat, a sávelválasztó szlalomoszlopok között. Az 1. lovas lándzsával a kézben indul.

Az 1. lovas a bajvívótáblához lovagol, hogy lelőjön egy célpontot a lándzsa hegyével, majd a váltóvonalon átlóvágolva (a markolatánál fogva) átadja a lándzsát a soron következő lovasnak.

A 2. lovas az 1. lovassal megegyező módon jár el, ellenkező irányban.

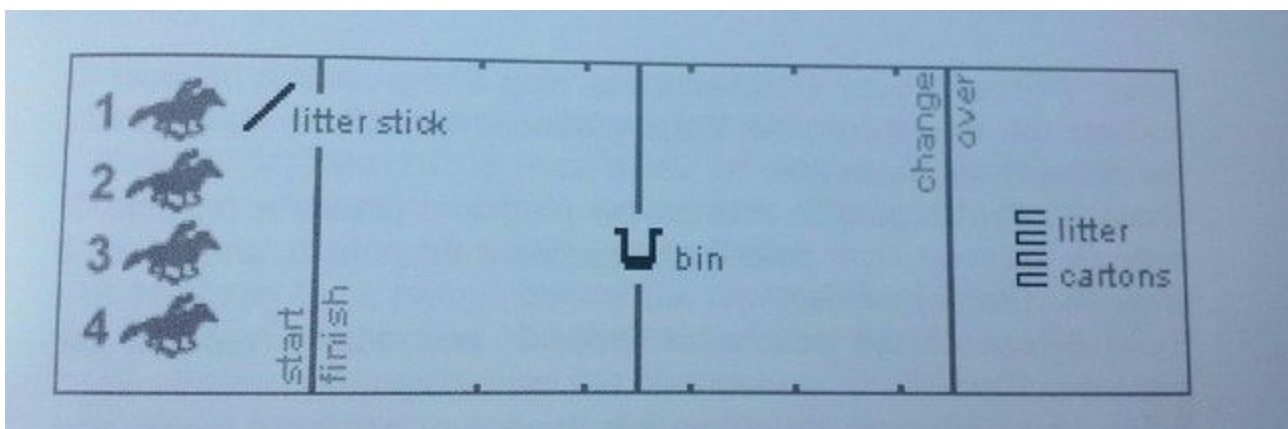
A 3. lovas az 1. lovassal megegyező, a 4. lovas a 2. lovassal megegyező módon jár el, lándzsával a kézben lovagolva át a rajt-/célvonalon.

A célpontokat a lándzsa hegyével kell lelőni, nem szabad a bajvívótábla mellett elhaladva oldalmozdulattal, a lándzsa nyelével lelőni azt, egyik irányból sem.

A lándzsát a markolatánál kell fogni, miközben a lovas lelöki a célt, miközben áthalad a rajt-/célvonalon, a váltóvonalon, illetve váltás közben is.

Annak a lovasnak, aki tévedésből több célpontot lök le, a tévedésből lelökött célpontot vissza kell helyeznie.

Szemétszedők (Litter Lifters)



1 tartály a középvonalon, négy szemétdoboz szorosan egymás mellett a 2-yardos (1,8 m) jelzésnél a váltóvonal mögött, a sávelválasztó szlalomoszlopok között. A dobozok oldalukkal a földön, a váltóvonalal 90°-os szöveg

bezárva, nyitott oldalukkal a rajt- /célvonalal ellentétes irányba. Az 1. lovas szemétszedő rúddal a kezében indul.

Az 1. lovas átlovagol a váltóvonalon, hogy a nyeregből a szemétszedő rúddal összeszedjen egy szemétdobozt, majd odalovagol a tartályhoz és beleejti a dobozt, majd a szemétszedő rudat átadja a következő lovasnak.

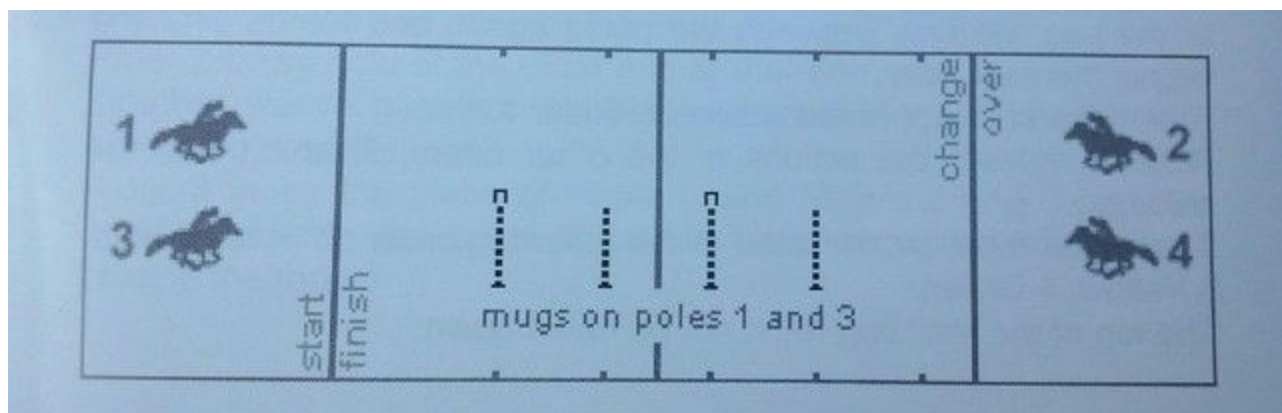
A 2. és 3. lovas az 1. lovassal megegyező módon hajtja végre a feladatot.

A 4. lovas a korábbi lovasokkal megegyező módon jár el, a szemétszedő rúddal a kezében fejezi be a versenyt.

A „szemetet” csak akkor érintheti meg kézzel a versenyző, ha 1. a szemétszedő rúd átszúrta a dobozt és valahogyan le kell választani róla vagy 2. ha a tartályt fellökték és a lovasnak vissza kell helyeznie bele a kiesett doboz(oka)t vagy 3. a dobozt ellökték, ebben az esetben bármely lovas leszállhat a lóról, hogy visszategye a dobozt eredeti helyzetébe, majd visszaszállva a nyeregbe a szokásos módon (a szemétszedő rúddal) felvegye azt. A szemetet jelképező doboz, ha ráragadt a rúdra vagy elmozdult helyéről, nem tekintendő a VSZ 21. pont szerinti sérült kelléknek.

Azon szemétdobozokat, melyet a lovas a tartályon kívülre ejtett (és nem bele), a rúddal kell ismét felvenni és a tartályba helyezni, akár lóhátról, akár földről.

Bögrevivők (Mug Shuffle)



4 szlalomoszlop az első 4 pozícióban, az 1. és 3. oszlopon egy-egy bögrével/ mély dobozzal.

Az 1. lovas az 1. oszlophoz lovagol, elveszi a bögrét és átteszi a 2. oszlopra, majd elveszi a 3. oszlopon lévő bögrét és átteszi azt a 4. oszlopra, majd átlovagol a váltóvonalon.

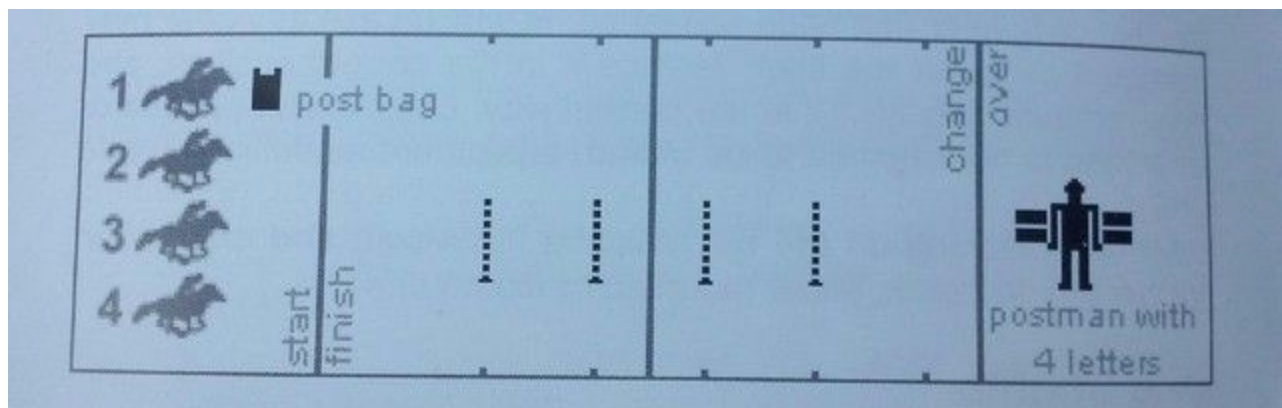
A 2. lovas a 4. oszlophoz lovagol, elveszi róla a bögrét és átteszi azt a 3. oszlopra, majd elveszi a 2. oszlopon lévő bögrét és átteszi azt az 1. oszlopra, majd átlovagol a rajt- /célvonalon.

A 3. lovas az 1. lovassal, a 4. lovas pedig a 2. lovassal megegyező módon hajtja végre a feladatot.

A játék során feldöntött oszlopokat vissza kell helyezni eredeti helyükre, a leejtett bögréket pedig vissza kell helyezni eredeti oszlopukra, mielőtt a csapat folytatja a versenyt.

A lovasoknak a nyeregből kell megkísérelniük elvenni az oszlopokról a bögréket, csak ennek megfiúsulása esetén van lehetőség leszállni a lóról és így korrigálni a hibát.

Póniexpressz (Pony Express)



Egy „postás” (személy) a váltóvonalon túl, egy vonalban az első 4 szlalomoszloppal. Az 2. lovas levéltáskával a kezében indul.

Az 1. lovas a négy szlalomoszlopot **kerülgetve** viszi a levéltáskát a váltóvonalig, elvesz egy levelet a postástól, beleteszi a levelet a táskába, visszafelé is kerülgeti a szlalomoszlopokat, majd átadja a levéltáskát a következő lovasnak.

A 2. és 3. lovas az 1. lovassal megegyező módon hajtja végre a feladatot.

A 4. lovas az öt megelőző lovasokkal megegyezően hajtja végre a feladatot, a levéltáskával a kezében haladva át a célvonalon.

A leveleket az alábbi sorrendben kell begyűjteni: 1. piros, 2. kék, 3. sárga, 4. zöld.

A levéltáska tetejét nem muszáj lehajtani.

A levél postástól történő elvételének pillanatában mind a lovasnak, mind a lónak a váltóvonalon túl kell tartózkodnia.

A postás megfoghatja a versenyző lovát, mialatt az a levelet a táskába teszi és felveheti a földről az esetlegesen leejtett levelet, de csak abban az esetben, ha a váltóvonalon túl van.

A postásnak mindenkor a váltóvonalon túl kell tartózkodnia. Ha a postást a lovasok a váltóvonalon belülré lökik, a versenyzőnek akkor is a váltóvonalon túl kell maradnia, illetve vissza kell térnie oda és megvárni, míg a postás és a levél is visszatér a vonalon túlra.

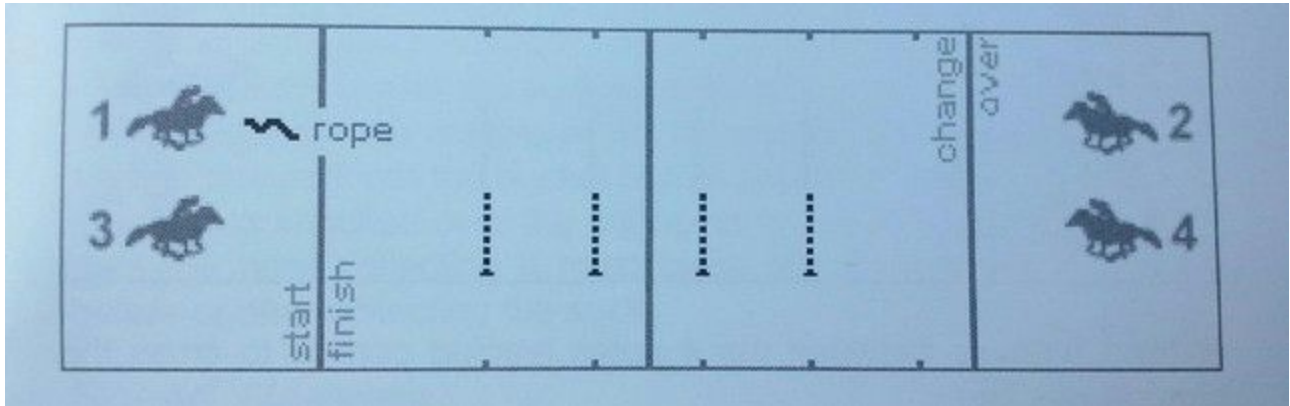
A postás nem segíthet a versenyzőknek a levél táskába helyezésében.

A levélnek a levéltáskába kell kerülnie, mielőtt a lovas áthalad a rajt-/célvonalon.

Alapesetben a csapat ötödik lovasa a postás, de ha egy csapat csak négy lovasból áll, bármely szövetségi tag vállalhatja a postás szerepét.

A postásnak szabályos, megfelelő méretű, állpánttal ellátott lovas kobakot kell viselnie, valamint biztonságos és megfelelő cipőt/csizmát.

Pónipáros (Pony Pairs)



4 szlalomoszlop az első 4 pozícióban. 1. lovas kötéllal a kezében indul.

Az 1. lovas a 4 oszlopot kerülgetve viszi a kötelet és átlógol a váltóvonalon.

A 2. lovas megfogja a kötélmásik végét és az 1. és 2. lovas együtt kerülgeti az oszlopokat, majd átlógol a rajt-/célvonalon, mindvégig a kötelet fogva.

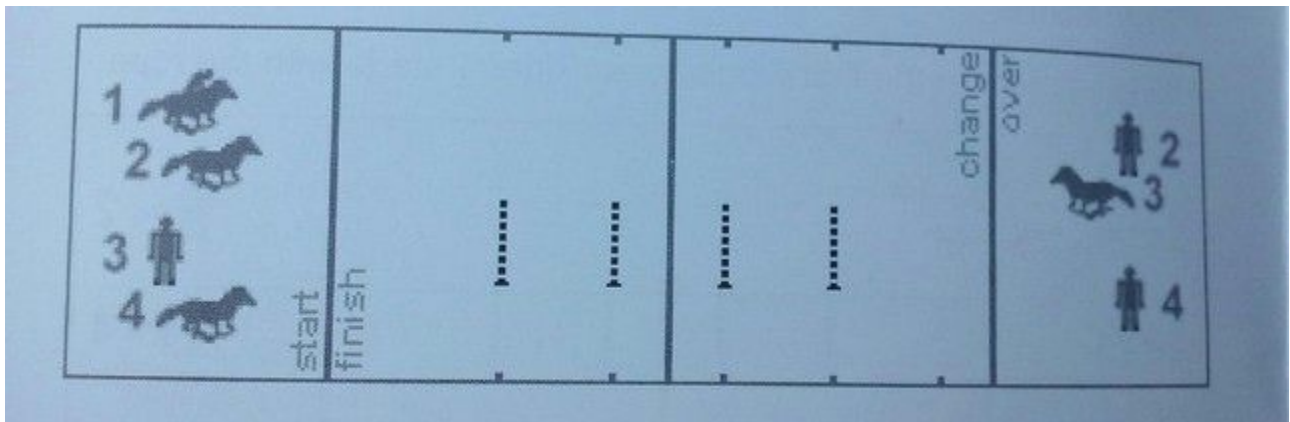
A 3. lovas átveszi az 1. lovas helyét és a 2. és 3. lovas együtt kerülgeti az oszlopokat, majd lovagol át a váltóvonalon, mindvégig a kötelet fogva.

A 4. lovas átveszi a 2. lovas helyét és a 3. és 4. lovas együtt kerülgeti az oszlopokat, majd lovagol át a rajt-/célvonalon, mindvégig a kötelet fogva.

Ha egy lovas elejti a kötélmásik végét, a párosnak vissza kell térnie oda, ahol ez megtörtént és onnan kell ismét folytatniuk.

A kötéltre nem lehet csomót kötni és a lovasok nem érinthetik meg egymás kezét vagy ujjait.

Lovagolj és vezess (Ride and Lead)



(Ezt a játékot nem ajánljuk olyan nemzetközi versenyeken, ahol a látogatók bérelt lovakkal is részt vehetnek a versenyen.)

4 szlalomoszlop az első 4 pozícióban. 1. lovas a rajt-/célvonalon lóháton, a 2. lovat fogva. 2. lovas a váltóvonalon túl, a 3. lovat fogva. 3. lovas a rajt-/célvonalon, a 4. lovat fogva. 4. lovas a váltóvonalon túl, ló nélkül.

Az 1. lovas a 4 oszlopot kerülgetve vezeti a 2. lovat, áthaladva a váltóvonalon.

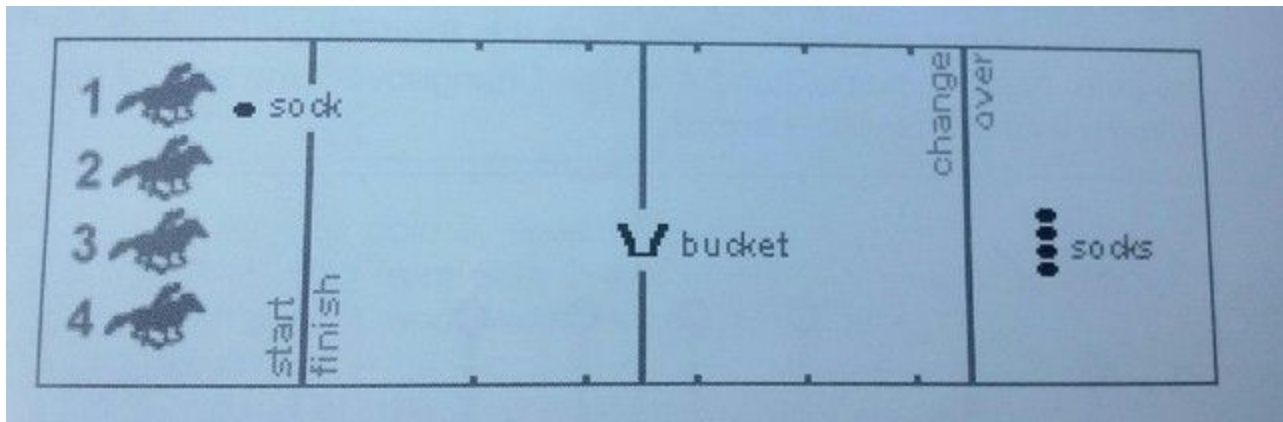
A 2. lovas felszáll a 2. lóra a váltóvonalon túl, majd az oszlopokat kerülgetve vezeti lóhátról a 3. lovat, áthaladva a rajt-/célvonalon.

A 3. lovas felszáll a 3. lóra a rajt-/célvonalon kívül, majd az oszlopokat kerülgetve vezeti a 4. lovat és áthalad a váltóvonalon.

Az 4. lovas felszáll a 4. lóra a váltóvonalon túl, majd az oszlopokat kerülgetve vezeti lóhátról a 1. lovat, áthaladva a rajt-/célvonalon.

A lovakat mindenkor a szárákkal kell vezetni és ha a lovas véletlenül elengedi a lovat, vissza kell térnie oda, ahol még a ló kézben volt és onnan kell folytatnia a feladatot.

Zoknik és vödörök (Socks and Buckets)



1 vödör a középvonalon és 4 zokni a 2-yardos (1,8 m) jelzésnél a váltóvonalon túl, a szlalomoszlop-sorok között. Az 1. lovas zoknival a kézben indul.

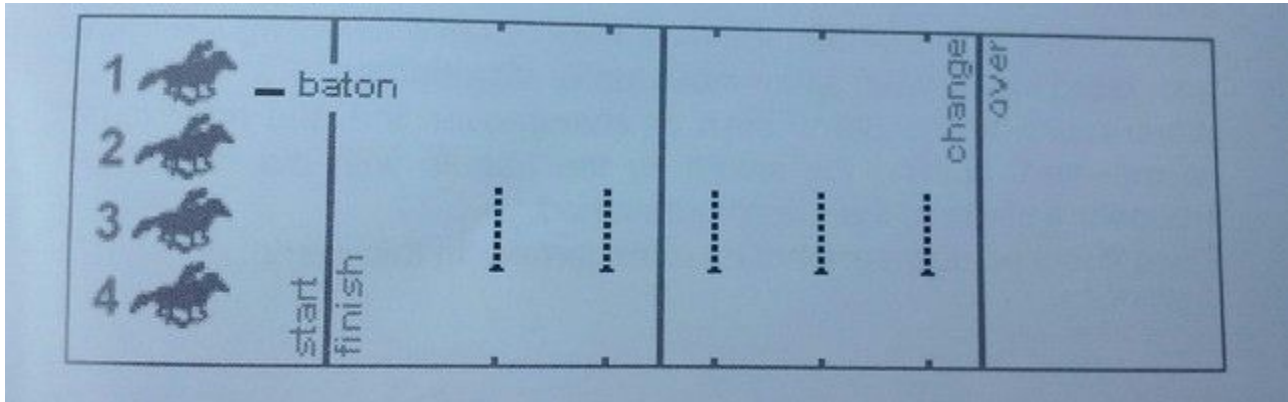
Az 1. lovas a középvonalon lévő vödörhöz lovagol, beledobja a zoknit, majd átlovagol a váltóvonalon, leszáll a lóról, elvesz egy zoknit, ismét lóra száll és a rajt-/célvonalon áthaladva átadja a zoknit a következő lovasnak.

A 2. és 3. lovas az 1. lovassal azonos módon hajtja végre a feladatot.

A 4. lovas a korábbi lovasokkal megegyező módon hajtja végre a feladatot, kivéve, hogy az utolsó zoknit a középvonalon lévő vödörbe kell tennie, mielőtt átlovagol a rajt- /célvonalon.

Ha egy – a váltóvonalon túl lévő – zoknit véletlenül a váltóvonalon belülré löknek, a lovasnak, aki felveszi azt, vissza kell vinnie a váltóvonalon túlra, mielőtt a középvonalon lévő vödörhöz lovagol vele.

Szalomverseny (Speed Weavers)



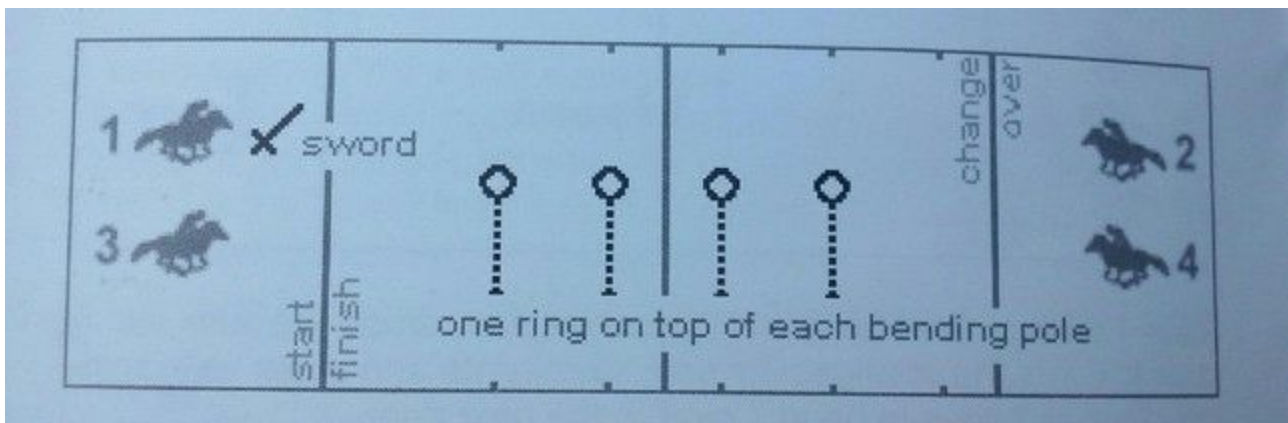
5 szalomoszlop a szokásos pozícióban. Az 1. lovas váltóbottal a kézben indul.

Az 1. lovas a szalomoszlopokat kerülgetve, az 5. oszlopot megkerülve visszafelé is kerülgeti az oszlopokat, majd átadja a váltóbotot a következő lovasnak.

A 2. és 3. lovas az 1. lovassal azonos módon hajtva végre a feladatot.

A 4. lovas az előző lovasokkal megegyező módon hajtja végre a feladatot, a váltóbotot a kezében lovagol át a rajt-/célvonalon.

Bajvívás (Sword Lancers)



4 szalomoszlop az első 4 pozícióban, mindegyik tetején egy karika. az 1. és a 2. oszlopon a karika a rajt-/célvonal felé néz, a 3. és 4. oszlopon a karika a váltóvonal felé néz. Az 1. lovas karddal a kezében indul.

Az 1. lovas a markolatánál fogva tartja a kardot és megpróbálja leverni a karikát az oszlop tetejéről, majd a váltóvonalon átlovagolva átadja a kardot a következő lovasnak.

A 2. lovas az 1. lovassal azonos módon hajtja végre a feladatot, csak ellenkező irányban, majd a rajt-/célvonalon átlovagolva átadja a kardot a következő lovasnak.

A 3. lovas az 1. lovassal, a 4. lovas pedig a 2. lovassal megegyező módon hajtja végre a feladatot, karddal a kézben lovagolva át a rajt-/célvonalon, a kardon a karikákkal.

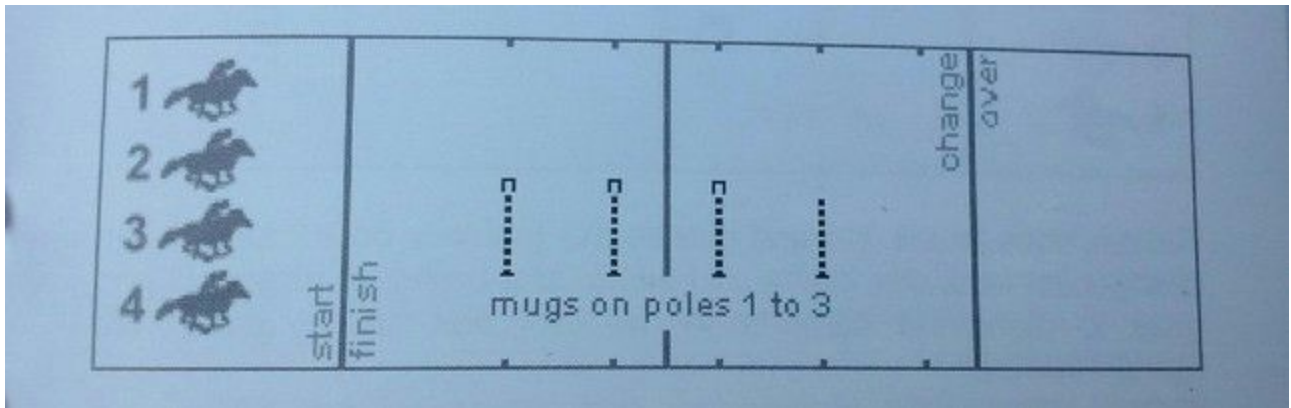
Minden váltásnak kézből kézbe kell történnie, kizárólag a kard markolata érinthető meg.

Ha egy karika leesik, a lovasnak fel kell vennie azt, akár lóhátról, akár leszállva.

A rajt-/célvonalon történő áthaladáskor a lovasnak lóháton kell lennie, a kardot kizárólag a markolatánál fogva, a karikákhoz nem hozzáérve, amelyeknek a kardon kell lenniük.

Az oszlopok feldöntése ebben a játékban nem számít szabálytalanságnak.

Három bögre (Three Mug)



4 szlalomoszlop az első 4 pozícióban, egy-egy bögrével az 1-3. oszlopokon.

Az 1. lovas a 3. oszlophoz lovagol, elveszi a bögrét és átteszi azt a 4. oszlopra, majd elveszi a bögrét a 2. oszlopról és átteszi azt a 3. oszlopra, majd elveszi a bögrét az 1. oszlopról, átteszi a 2. oszlopra, majd átlövagol a rajt-/célvonalon.

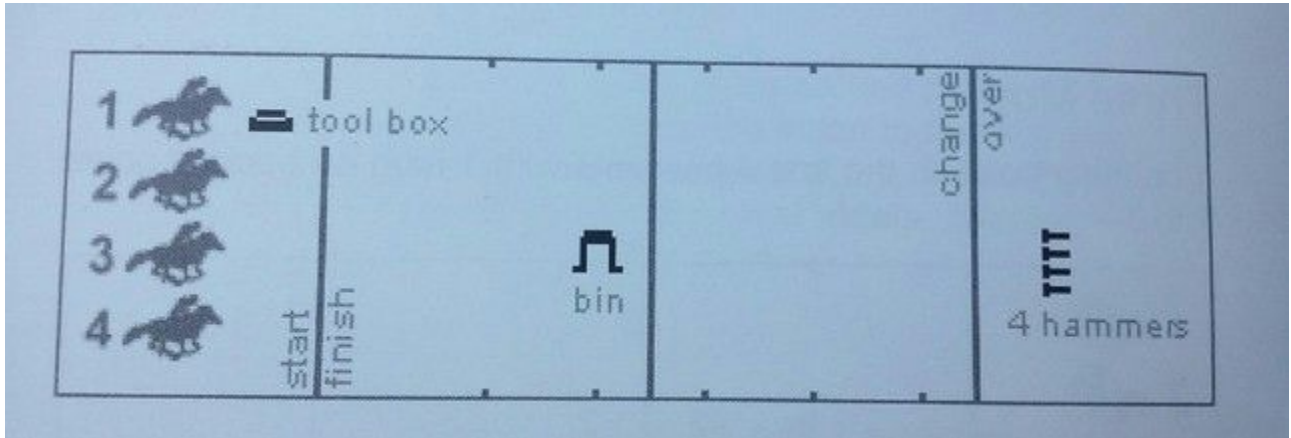
A 2. lovas a 2. oszlophoz lovagol, elveszi a bögrét és átteszi azt az 1. oszlopra, majd elveszi a bögrét a 3. oszlopról és átteszi azt a 2. oszlopra, majd elveszi a bögrét a 4. oszlopról, átteszi a 3. oszlopra, majd átlövagol a rajt-/célvonalon.

A 3. lovas az 1. lovassal, a 4. lovas a 2. lovassal megegyező módon hajtja végre a feladatot.

Az esetlegesen feldöntött oszlopokat a versenyzőnek azonnal vissza kell állítania eredeti helyükre, mielőtt folytatja a feladatot.

A bögrét csak akkor lehet a lóról leszállva rátenni az oszlopra, ha az előző kísérlet lóhátról kudarcba fulladt.

Szerszámoszláda (Tool Box Scramble)



1 fejére állított tartály a 2. szlalomoszlopok vonalában és 4 kalapács a 2-yardos (1,8 m) jelzésnél a váltóvonalon túl, a szlalomoszlopok között elhelyezve. Az 1. lovas szerszámoszládával a kézben indul.

Az 1. lovas a tartályhoz lovagol és ráteszi a szerszámoszládát, majd a váltóvonalon áthalad, leszáll és elvesz egy kalapácsot, ismét lóra száll, majd odalovagol a szerszámoszládához, beleteszi a kalapácsot, majd átlovagol a rajt-/célvonalon.

A 2. lovas átlovagol a váltóvonalon, leszáll és elvesz egy kalapácsot, ismét lóra száll, beleteszi a kalapácsot a szerszámoszládába, majd átlovagol a rajt-/célvonalon.

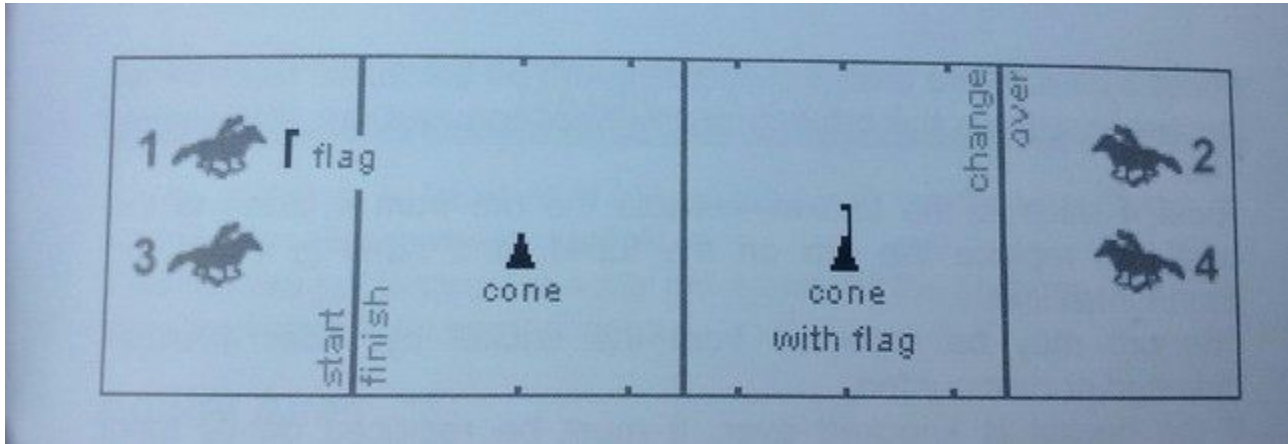
A 3. lovas a 2. lovassal megegyező módon hajtja végre a feladatot.

A 4. lovas átlovagol a váltóvonalon, leszáll a lóról, elvesz egy kalapácsot, ismét lóra száll és beleteszi a kalapácsot a szerszámoszládába, majd felveszi a szerszámoszládát és átlovagol vele a rajt-/célvonalon. Az utolsó kalapácsot a szerszámoszláda felvétele előtt a ládába kell tenni.

Szeles időben a szerszámoszládába súlyt lehet tenni annak megelőzésére, hogy elfújja a szél, ebben az esetben a súlyokat a felszerelés részének kell tekinteni és vissza kell helyezni a ládába, ha az felborul.

Egy kalapács akkor van a ládában, ha azt kizárólag csak a láda tartja, nem pedig bármely más tárgy vagy személy.

Két zászló (Two Flag)



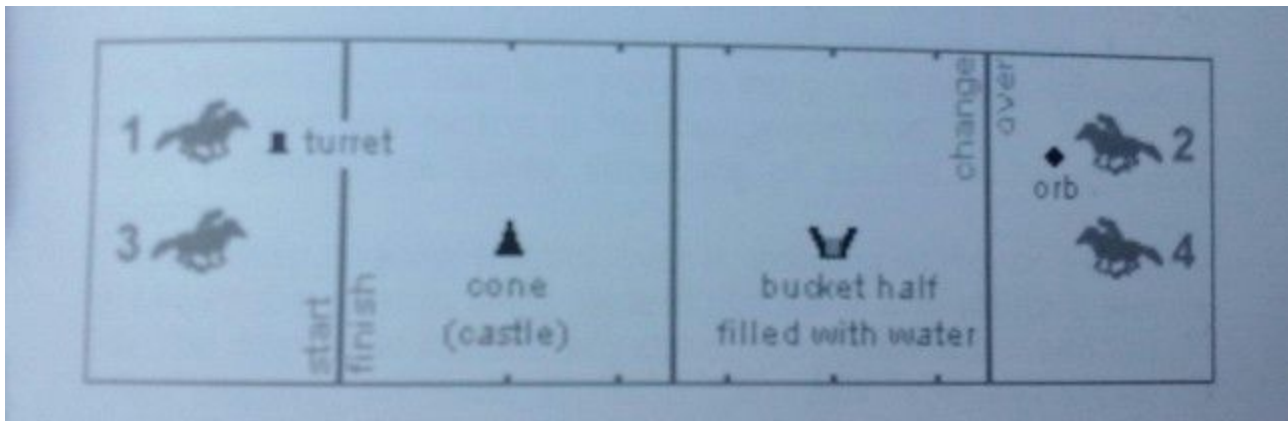
1 bója az 1. szlalomoszlopok vonalában és egy bója a 4. szlalomoszlopok vonalában egy zászlóval, a szlalomoszlop-sorok között elhelyezve. Az 1. lovas zászlóval a kézben indul.

Az 1. lovas az 1. oszlopnál lévő bójához lovagol, beleteszi a zászlót, átlovagol a 4. oszlopnál lévő bójához, ahonnan elveszi a zászlót, majd átlovagol vele a váltóvonalon, átadva azt a következő lovasnak.

A 2. lovas a 4. oszlopnál lévő bójához lovagol, beleteszi a zászlót, majd átlovagol az 1. oszlopnál lévő bójához, elveszi a zászlót, majd átlovagol a rajt-/célvonalon, átadva a zászlót a következő lovasnak.

A 3. lovas az 1. lovassal, a 4. lovas pedig a 2. lovassal megegyező módon hajtja végre a feladatot, zászlóval a kezében lovagol át a rajt-/célvonalon.

Windsor-kastély (Windsor Castle)



1 bója az 1. szlalomoszlopnál és egy vödör félig töltve vízzel, a 4. szlalomoszlop vonalában, a szlalomoszlop-sávok között elhelyezve. Az 1. lovas egy toronnyal a kezében indul.

Az 1. lovas a „kastélyhoz” (bója) lovagol, ráteszi a tornyot, majd átlovagol a váltóvonalon.

A 2. lovas a kastélyhoz lovagol, ráteszi a gömböt a torony tetejére, majd átlovagol a rajt-/célvonalon.

A 3. lovas a kastélyhoz lovagol, elveszi a tetejéről a gömböt, átlovagol a vödörhöz és beledobja a tornyot, majd átlovagol a rajt-/célvonalon.

A 4. lovas odalovagol a vödörhöz, kiveszi belőle a gömböt, átlovagol a kastélyhoz, ráteszi a torony tetejére a gömböt, majd átlovagol a rajt-/célvonalon.

A gömböt a 4. lovas akár lóhátról, akár a lóról leszállva a földről is elveheti.

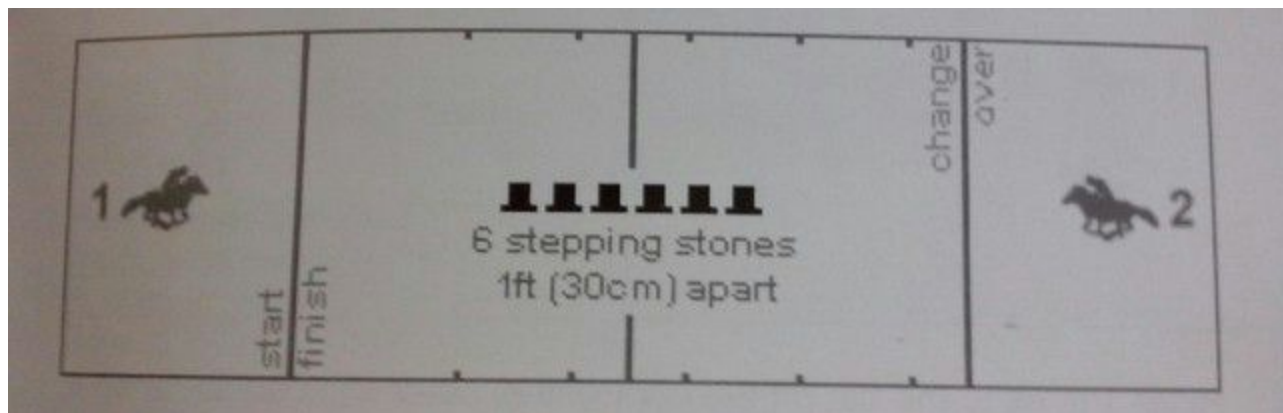
Ha a vödör felborul, vissza kell tenni eredeti helyére, elegendő vízzel ahhoz, hogy a golyó lebegjen rajta.

Páros játékok

Ezek a szabályok kiegészítik az általános szabályokat (ÁSZ), ahol szükséges.

Az edző nem léphet be a pálya területére edzés céljából a páros verseny teljes ideje alatt.

Agility-sztárok (Agility Aces)



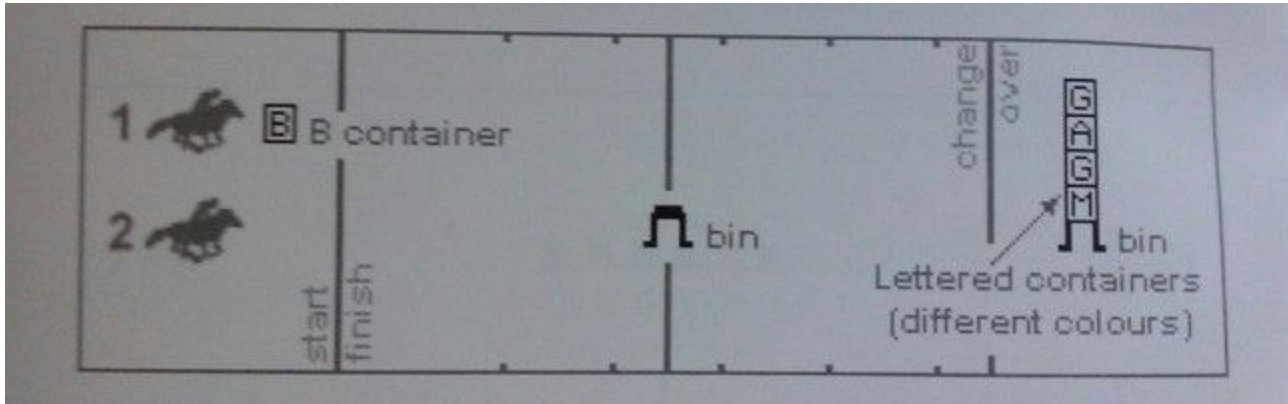
6 lépcsőfok egymástól egyenlő távolságra elhelyezve, a középvonalon, egyenletesen elosztva a szlalomoszlopok között. 1 lábnyi (30 cm-nyi) helyet hagyjunk a lépcsőtalapzatok között.

Az 1. lovas a lépcsőkhöz lovagol, leszáll a lóról és a lovat a száron vezetve (tilos a lónak támaszkodni vagy más módon, testsúllyal segíteni az irányítását), végiglépeget valamennyi lépcsőn, az utolsó lépcsőfok után legalább egy lépést megtéve a földön, mielőtt ismét lóra száll és átlovagol váltóvonalon.

A 2. lovas az előzővel megegyezően megy végig a pályán – ellenkező irányban.

Amennyiben bármely lovas elmozdítja vagy fellöki valamely lépcsőfokot, vagy a lovas lába megérinti a talajt a lépcsőfokokon való végiglépkedés során, a lovasnak vissza kell tennie eredeti helyére a lépcsőfokot és előlről kezdve ismét végig kell lépkednie a lépcsőfokokon. Minden lovas bármely irányból végiglépkedhet a lépcsőfokokon.

Szövetségi játék (Association Race)



Ezt a játékot az adott országnak megfelelő betűkkel kell játszani, a betűkről a versenyt megelőző eligazító értekezleten döntenek. Jelen szabályzat az M, G, A, G és B betűket használja.

Egy fejére állított tartály a középvonalon és egy másik a 2-yardos (1,8 m-es) jelzésnél a váltóvonalon, a szlalomoszlopok között elhelyezve. 4 különböző színű, teli, G, A, G és M betűkkel jelölt doboz a váltóvonalon túl. Az 1. lovas a B betűvel jelölt fehér dobozzal kezd.

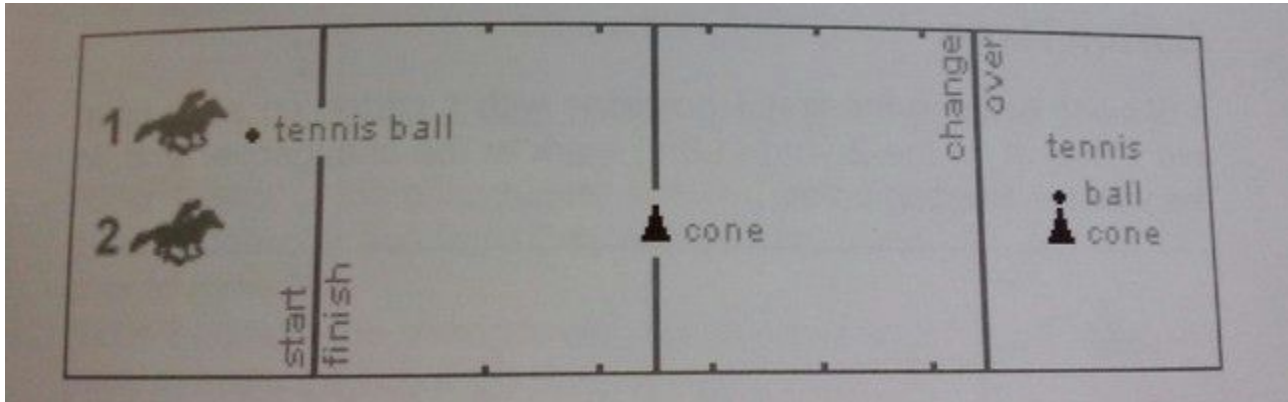
Az 1. lovas a középvonalon lévő tartályhoz lovagol, ráteszi a B dobozt, átlövagol a váltóvonalon túli tartályokhoz, elveszi a következő dobozt, visszaviszi és ráhelyezi azt az első dobozra, majd átlövagol a rajt-/célvonalon.

A maradék három dobozt egyesével kell elhozni a váltóvonalon túlról és a már a középvonalon elhelyezett dobozok tetejére tenni, ezt a két lovas bármelyike megteheti, de a második lovasnak kell az utolsó (minimálisan egy) dobozt a helyére tenni, mielőtt átlövagol a rajt-/célvonalon.

A játék ideje alatt a középvonalon egymásra helyezett dobozoknak letről felfelé mindenkor az alábbi sorrendben kell lenniük: B (fehér), G (piros), A (kék) G(sárga), M(zöld).

Valamennyi dobozt a talpával kell az alatta lévő tetejére helyezni, nem lehet az oldalukra fordítani őket (és a verseny teljes ideje alatt a talpukra állítva kell lenniük).

Labda és bója (Ball and Cone)

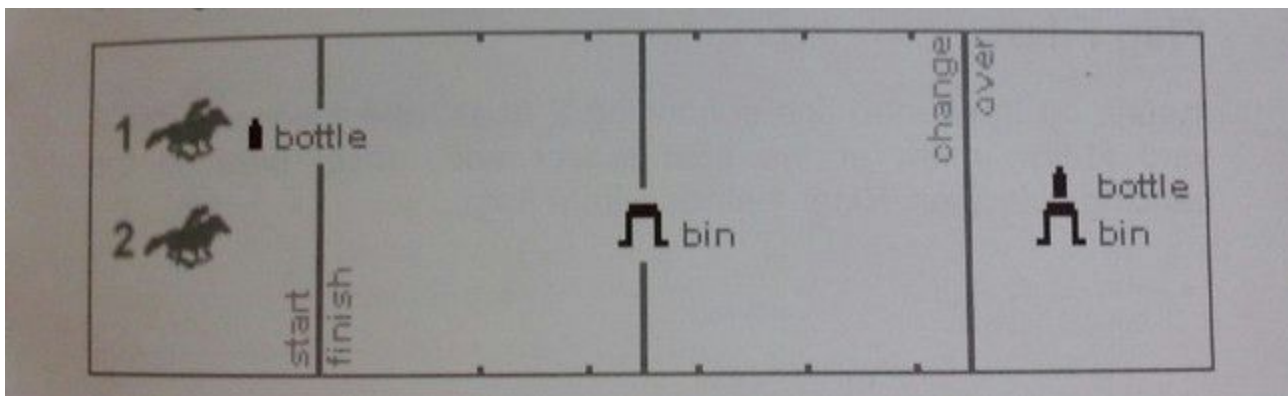


Egy bója a középvonalon, egy másik 1 teniszlabdával a 2-yardos (1,8 m) jelzésnél a váltóvonalon túl, a szlalomoszlop-sorok között. Az 1. lovas egy teniszlabdával a kezében indul.

Az 1. lovas a középvonalon lévő bójához lovagol, a tetejére teszi a teniszlabdát, majd átlövagol a váltóvonalon túl lévő bójához, elveszi róla a teniszlabdát, majd átlövagol a rajt-/célvonalon, a labdát átadva a 2. lovasnak.

A 2. lovas a váltóvonalon túl lévő bójához lovagol, ráteszi a labdát, majd átlövagol a középvonalon lévő bójához, elveszi róla a teniszlabdát és azzal a kezében lovagol át a rajt-/célvonalon.

Palackozók (Bottle Shuttle)

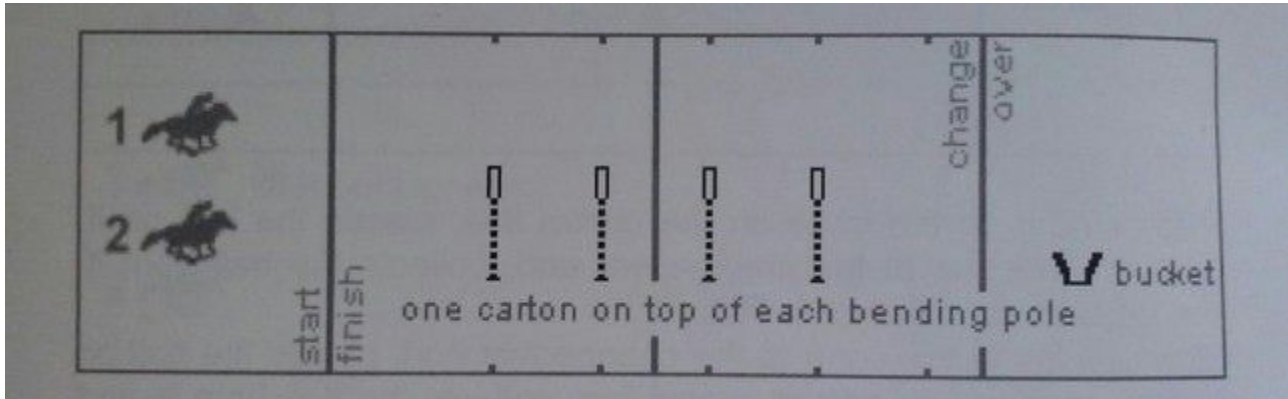


1 fejre állított tartály a középvonalon és 1 fejre állított tartály tetejére helyezett üveg a 2- yardos (1,8 m) jelzésnél a váltóvonalon túl, a szlalomoszlopok között elhelyezve. Az 1. lovas egy palackkal a kezében indul.

Az 1. lovas a középvonalon lévő tartályhoz lovagol, ráhelyezi az palackot, majd átlövagol a váltóvonalon túli tartályhoz, elveszi róla az palackot és azzal a kezében lovagol át a rajt- /célvonalon.

Az palacknak a verseny teljes ideje alatt talpon állva kell maradniuk.

Dobozos játék (Carton Race)



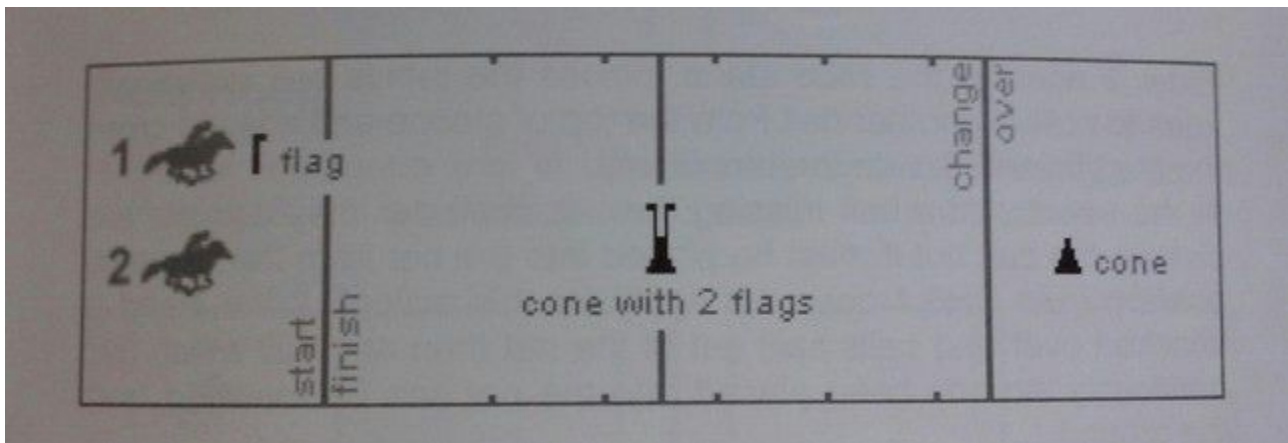
4 szlalomoszlop az első négy helyen, minden oszlopon egy dobozzal és egy vödör a 2- yardos (1,8 m) jelzésnél a váltóvonalon túl, a szlalomoszlopok vonalában.

Az 1. lovas elvesz bármely oszlopról egy dobozt, átlógol a váltóvonalon túl lévő vödörhöz, beleteszi a dobozt a vödörbe és átlógol a rajt-/célvonalon.

A 2. lovas az 1. lovassal megegyezően hajtja végre a feladatot a maradék három dobozzal.

A játék során kidöntött oszlopokat a versenyzőknek azonnal vissza kell állítaniuk a helyükre, kivéve, ha a versenyt megelőző eligazításon a játékvezető máshogy nem rendelkezik.

Zászlólengetők (Flag Fliers)



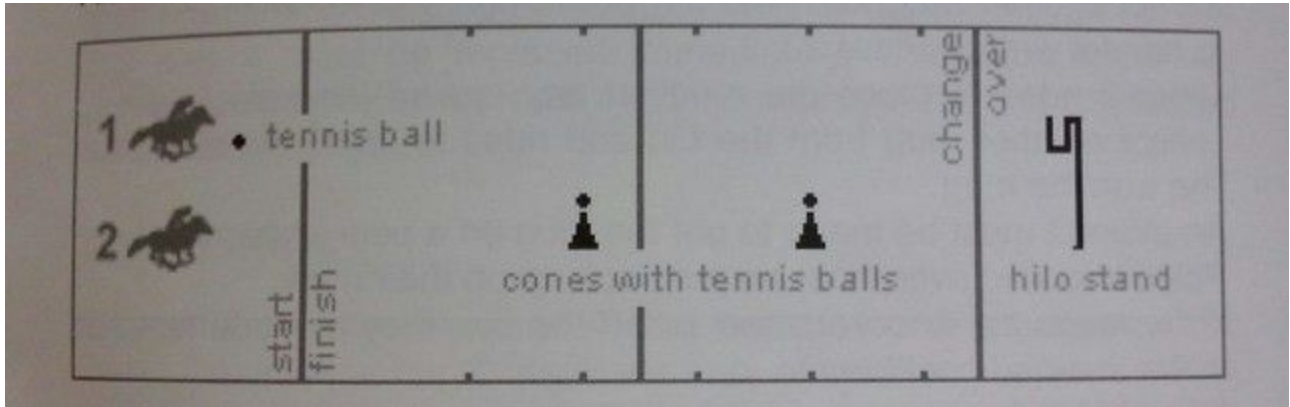
1 darab, négy zászlót tartó bója a középvonalon, egy másik a 2-yardos (1,8 m) jelzésnél a váltóvonalon túl, a szlalomoszlop-sorok között elhelyezve. Az 1. lovas zászlóval a kezében indul.

Az 1. lovas a váltóvonalon túlra lovagol és beleállítja a zászlót a bójába, majd átlógol a középvonalra, elvesz egy zászlót és azt adja át a 2. lovasnak.

A 2. lovas a váltóvonalon túlra lovagol, beleállítja a zászlót a bójába, átlógol a középvonalon lévő bójához, elvesz onnan egy zászlót, majd a zászlóval a kezében átlógol a rajt-/célvonalon.

Ha a verseny során egy zászlótartó bóját fellöknek, a lovasnak helyre kell állítania azt, úgy, hogy a megfelelő számú zászlót tartalmazza. Ezután a lovas bármely zászlóval a kezében folytathatja a versenyt, ennek nem muszáj az eredetileg kiválasztott zászlónak lennie.

Kosarazás (HiLo)



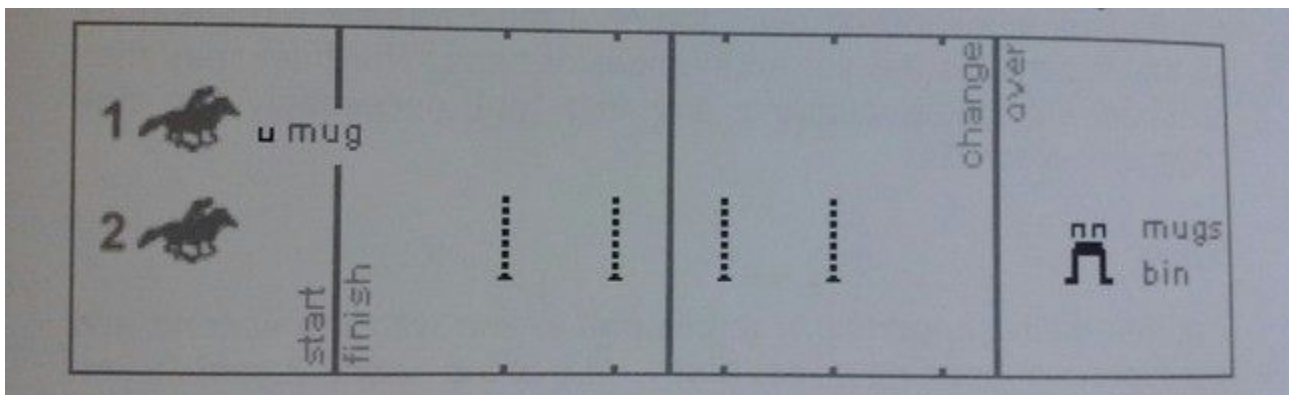
Két bója, tetején egy-egy teniszlabdával a második és negyedik szlalomoszlop pozíciójában és egy kosárpalánk a 2-yardos (1,8 m) jelzésnél a váltóvonalon túl, a szlalomoszlopok között elhelyezve. Az 1. lovas egy teniszlabdával a kezében indul.

Az 1. lovas a kosárpalánkhöz lovagol, a hálóba teszi a teniszlabdát, majd valamely bójáról elvesz egy újabb teniszlabdát és azt átadja a 2. lovasnak.

A 2. lovas a kosárpalánkhöz lovagol, a hálóba teszi a teniszlabdát, majd valamely bójáról elvesz egy másik teniszlabdát és azzal a kezében lovagol át a rajt-/célvonalon.

Ha a lovas a labdát a háló mellé dobja, leszállhat a lóról, hogy összeszedje a mellément labdát, de csak nyeregből próbálhatja meg ismét a hálóba helyezni (a VSZ 6.1. pont itt nem érvényes). Ha a kosárpalánkot valamely lovas felborítja és emiatt a korábban beledobott labdák kiesnek belőle, ezeket a lóról leszállva is vissza lehet helyezni.

Ölelj meg egy bögrét! (Hug-a-Mug)



4 szlalomoszlop az első négy pozícióban és egy fejére állított kosár, tetején 4 fejére állított bögrével a 2-yardos (1,8 m) jelzésnél a váltóvonalon túl, egy vonalban a szlalomoszlopokkal. Az 1. lovas egy bögrével a kezében indul.

Az 1. lovas odalovagol egy tetszőleges szlalomoszlophoz és fejfelé ráakasztja a bögrét, majd a váltóvonalon túli vödörhöz lovagol, elvesz egy tetszőleges bögrét, majd ezt átadja a 2. lovasnak.

A 2. lovas odalovagol egy másik tetszőleges szlalomoszlophoz és fejfelé ráakasztja a bögrét, majd a váltóvonalon túli vödörhöz lovagol, elvesz egy tetszőleges bögrét, majd ezzel a kezében átlovagol a rajt-/célvonalon.

A lovasoknak a bögre a szlalomoszlopra helyezésekor a nyeregben kell tartózkodniuk.

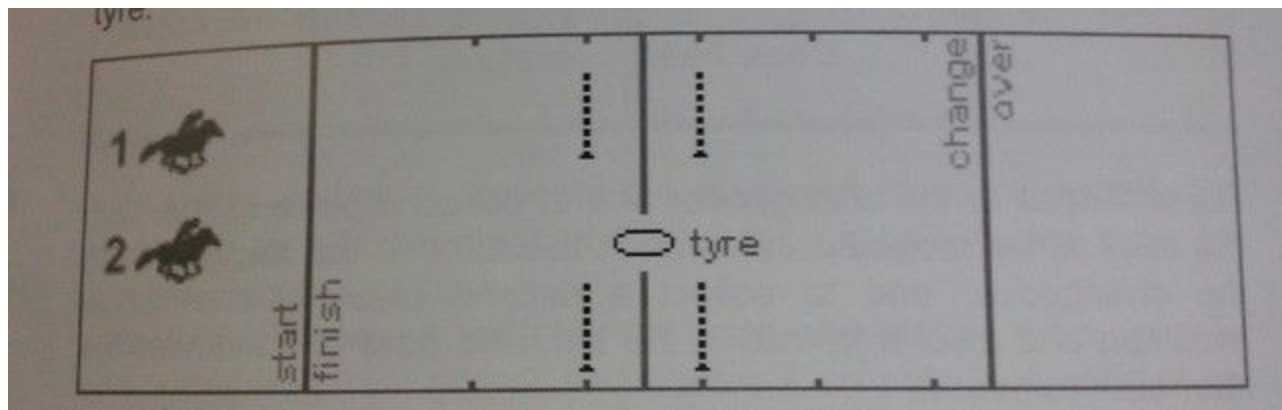
Az esetlegesen felborított szlalomoszlopokat eredeti helyükre (a jelzéshez) kell visszaállítani.

Ha a bögrék a felborult oszloppal együtt leesnek, azokat fejfelé kell visszahelyezni az oszlopra (ahogyan korábban is voltak).

Ha a fejre állított vödört feldöntik, azt úgy kell visszahelyezni, hogy tetején a megfelelő számú bögrét tartalmazza.

A vödör visszaállítását követően a lovas bármely bögrével folytathatja a versenyt, nem feltétlenül csak azzal, amelyiket korábban kiválasztotta.

Hula-hopp (Hula Hoop)



1 gumibroncs a középvonalon, a szlalomoszlopok között, a 2. és 3. oszlop (kétoldalt) behatárolja a gumibroncs helyét.

Mindkét lovas együtt a gumibroncshoz lovagol, az 1. lovas leszáll és átlépked a gumibroncson, mialatt a 2. lovas száron vezeti az 1. lovat, majd az 1. lovas visszaszáll a lóra és mindkét lovas átlovagol a váltóvonalon.

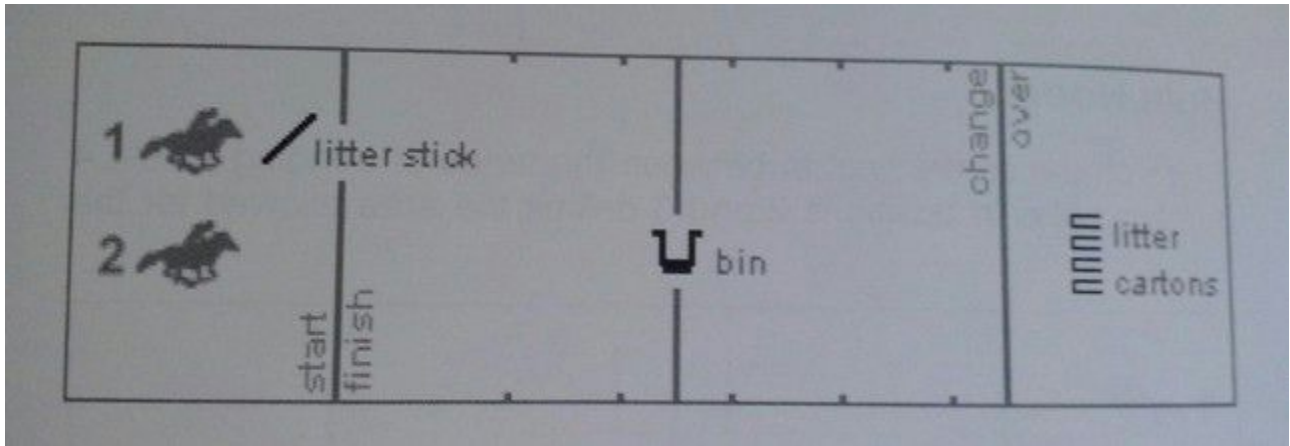
Mindkét lovasnak át kell haladnia a váltóvonalon.

Mindkét lovas visszalovagol az abroncshoz, a 2. lovas leszáll és átgyalogol az abroncson, mialatt az 1. lovas száron vezeti a 2. lovat, majd a 2. lovas ismét nyeregbe száll és együtt átlovagolnak a rajt-/célvonalon.

Megengedett, hogy a 2. lovas fogja az 1. lovat mielőtt áthaladnak a rajt-/célvonalon, illetve az 1. lovas fogja a 2. lovat, mielőtt áthaladnak a váltóvonalon.

A gumiabroncsnak a versenyszám teljes ideje alatt a csapatsávbán kell maradnia, a második és harmadik szlalomoszlopok között. Amennyiben ezen területen kívülre kerül, azonnal vissza kell tenni helyére. Ebből következően a négy határoló szlalomoszlopot a kellékek részének kell tekinteni és a játék teljes ideje alatt a helyükön állva kell maradniuk.

Szemétszedők (Litter Lifters)



1 tartály a középvonalon, négy szemétdoboz szorosan egymás mellett a 2-yardos (1,8 m) jelzésnél a váltóvonal mögött, a sávelválasztó szlalomoszlopok között. A dobozok oldalukkal a földön, a váltóvonallal 90°-os szöveg bezárva, nyitott oldalukkal a rajt- /célvonallal ellentétes irányba. Az 1. lovas szemétszedő rúddal a kezében indul.

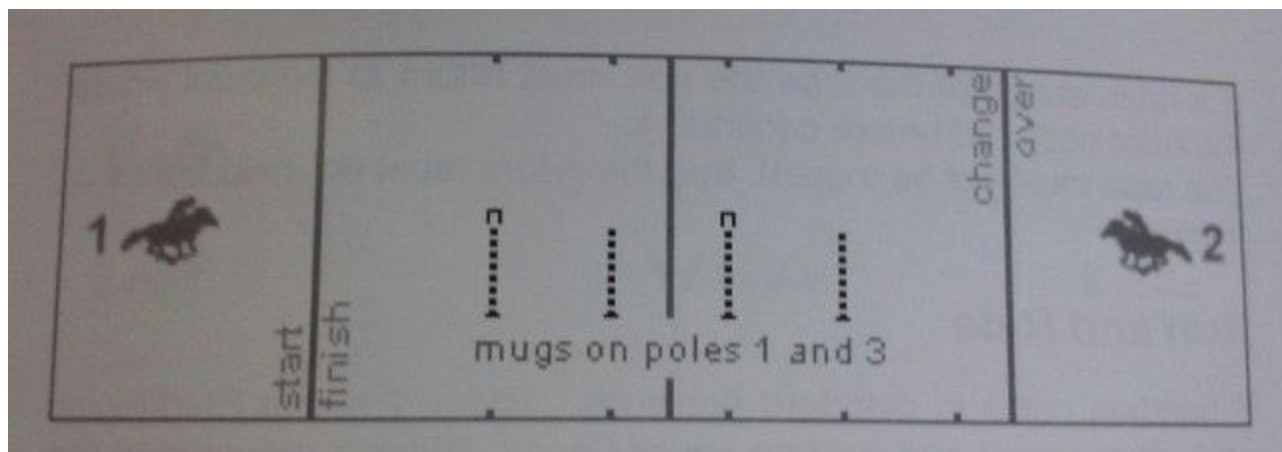
Az 1. lovas átlövagol a váltóvonalon, hogy a nyeregből a szemétszedő rúddal összeszedjen egy szemétdobozt, majd odalovagol a tartályhoz és beleejti a dobozt, majd ismét visszalovagol a váltóvonalon túlra, összeszed egy másik dobozt, átlövagolva a középvonalhoz beleejti azt a tartályba, majd a rajt-/célvonalon átlövagolva átadja a szemétszedő rudat a 2. lovasnak.

A 2. lovas átlövagol a váltóvonalon, hogy a nyeregből a szemétszedő rúddal összeszedjen egy szemétdobozt, majd odalovagol a tartályhoz és beleejti a dobozt, majd ismét visszalovagol a váltóvonalon túlra, összeszed egy másik dobozt, átlövagolva a középvonalhoz beleejti azt a tartályba, majd a szemétszedő rúddal a kezében átlövagol a rajt-/célvonalon.

A „szemetet” csak akkor érintheti meg kézzel a versenyző, ha 1. a szemétszedő rúd átszúrta a dobozt és valahogyan le kell választani róla vagy 2. ha a tartályt fellökték és a lovasnak vissza kell helyeznie bele a kiesett doboz(oka)t vagy 3. a dobozt ellökték, ebben az esetben bármely lovas leszállhat a lóról, hogy visszategye a dobozt eredeti helyzetébe, majd visszaszállva a nyeregbe a szokásos módon (a szemétszedő rúddal) felvegye azt. A szemetet jelképező doboz, ha ráragadt a rúdra vagy elmozdult helyéről, nem tekintendő a VSZ 21. pont szerinti sérült kelléknek.

Azon szemétdobozokat, melyet a lovas a tartályon kívülre ejtett (és nem bele), a rúddal kell ismét felvenni és a tartályba helyezni, akár lóhátról, akár földről.

Bögrekeverő (Mug Shuffle)



4 szlalomoszlop az első 4 pozícióban, az 1. és 3. oszlopon egy-egy bögrével.

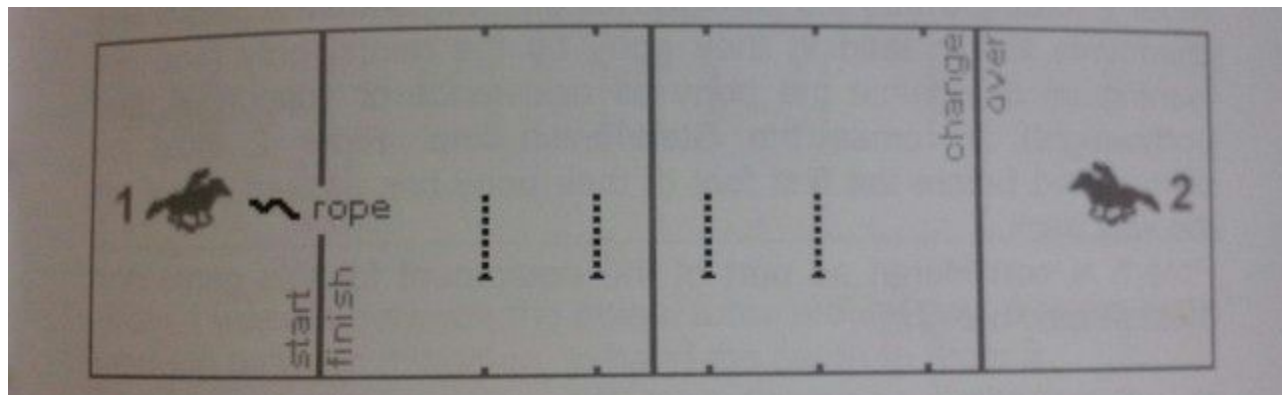
Az 1. lovas az 1. oszlophoz lovagol, elveszi a bögrét és átteszi a 2. oszlopra, majd elveszi a 3. oszlopon lévő bögrét és átteszi azt a 4. oszlopra, majd átlovagol a váltóvonalon.

A 2. lovas a 4. oszlophoz lovagol, elveszi róla a bögrét és átteszi azt a 3. oszlopra, majd elveszi a 2. oszlopon lévő bögrét és átteszi azt az 1. oszlopra, majd átlovagol a rajt- /célvonalon.

A játék során feldöntött oszlopokat vissza kell helyezni eredeti helyükre, a leejtett bögréket pedig vissza kell helyezni eredeti oszlopukra, mielőtt a csapat folytatja a versenyt.

A lovasoknak a nyeregből kell megkísérelniük elvenni az oszlopkról a bögrét, csak ennek megfiúsulása esetén van lehetőség leszállni a lóról és így korrigálni a hibát.

Pónipáros (Pony Pairs)



4 szlalomoszlop az első 4 pozícióban. 1. lovas kötéllal a kezében indul.

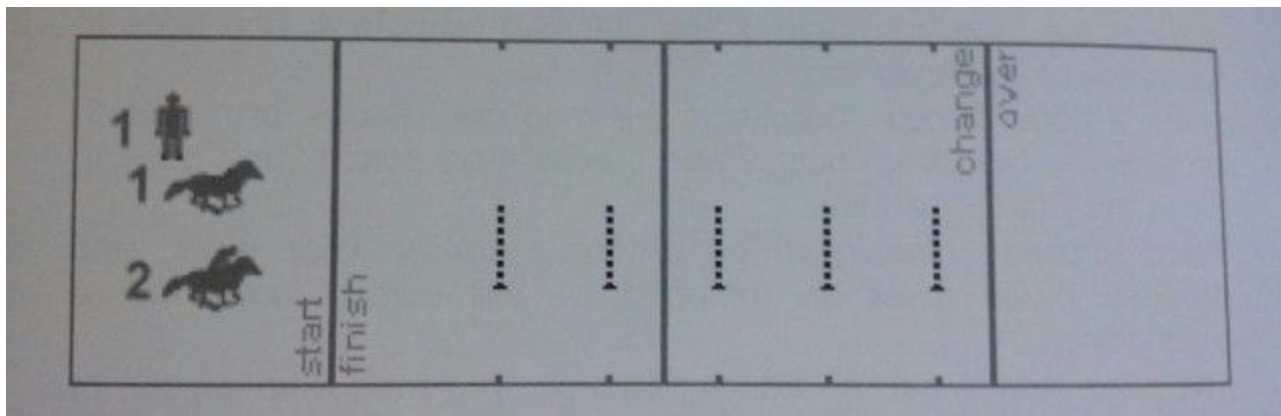
Az 1. lovas a 4 oszlopot kerülgetve viszi a kötelet és átlovagol a váltóvonalon.

A 2. lovas megfogja a kötél másik végét és az 1. és 2. lovas együtt kerülgeti az oszlopokat, majd átlovagol a rajt-/célvonalon, mindvégig a kötelet fogva.

Ha egy lovas elejti a kötél végét, a párosnak vissza kell térnie oda, ahol ez megtörtént és onnan kell ismét folytatniuk.

A kötéltre nem lehet csomót kötni és a lovasok nem érinthetik meg egymás kezét vagy ujjait.

Fuss és lovagolj (Run and Ride)



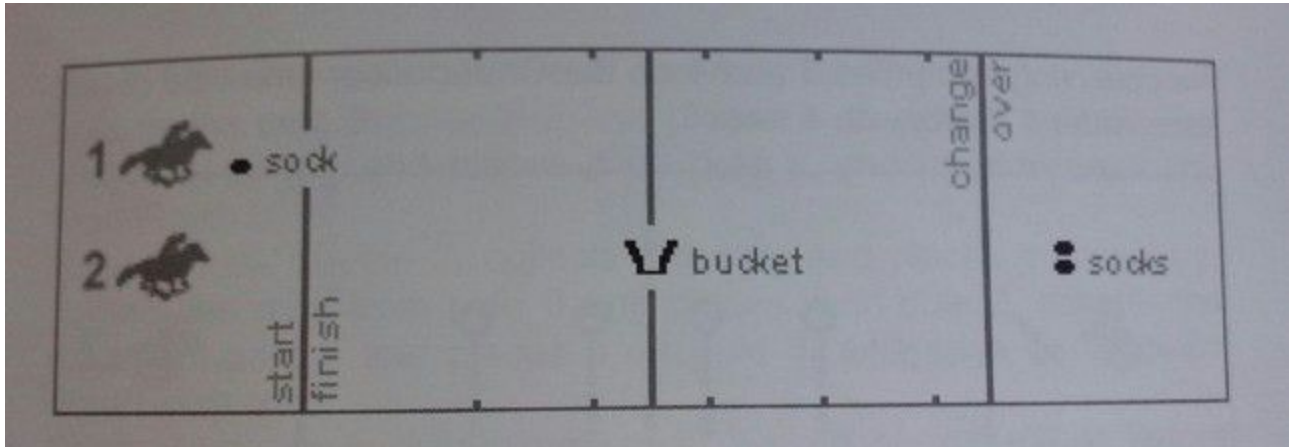
5 szlalomoszlop a szokásos helyén. Az 1. lovas a rajt-/célvonalnál a földön, lovát fogja. A 2. lovas nyeregben a rajt-/célvonalon.

Az 1. lovas a váltóvonal felé fut, kizárólag a szárral vezetve lovát (tehát tilos testsúllyal nekiveselkedni, nekidőlni), megkerüli az 5. oszlopot majd lóra száll és lóháton halad át a rajt-/célvonalon. Az 1. lovasnak nem feltétlenül kell a nyeregbe érnie, mikor a lovának négy lába elhalad az 5. szlalomoszlop mellett.

A 2. lovas a váltóvonal felé lovagol, megkerüli az 5. oszlopot és leszáll, hogy visszafelé a földről, csak a szárákkal vezesse lovát, tilos testsúllyal vagy bármely más módon segíteni, és így halad át a rajt-/célvonalon. A 2. lovasnak a földön kell lennie, mielőtt lovának 1. lába az 5. szlalomoszlop mellé ér a visszaúton.

Az 5. szlalomoszlopot a felszerelés részének kell tekinteni és a játék teljes ideje alatt függőleges helyzetben, állva kell maradnia.

Zoknik és vödörök (Socks and Buckets)



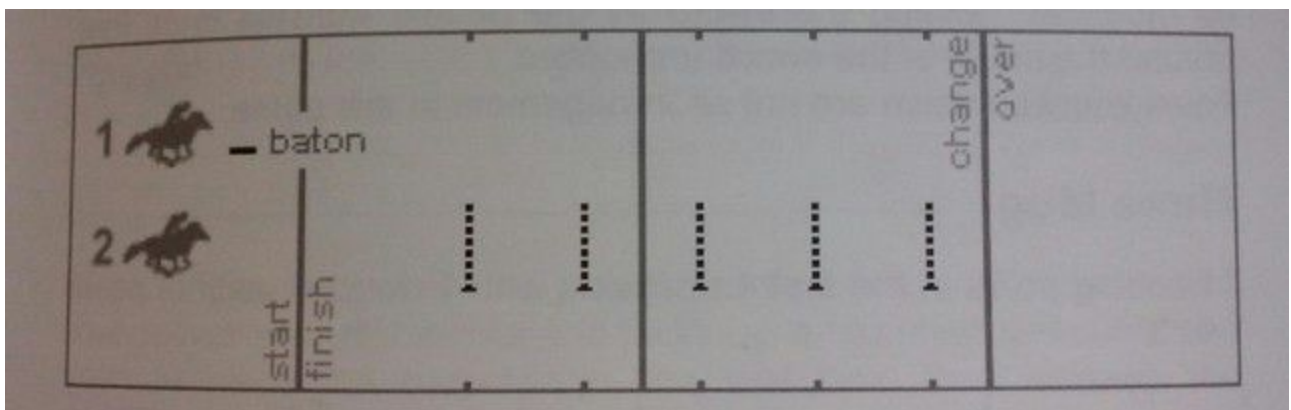
1 vödör a középvonalon és 2 zokni a 2-yardos (1,8 m) jelzésnél a váltóvonalon túl, a szlalomoszlop-sorok között. Az 1. lovas zoknival a kézben indul.

Az 1. lovas a középvonalon lévő vödörhöz lovagol, beledobja a zoknit, majd átlovagol a váltóvonalon, leszáll a lóról, elvesz egy zoknit, ismét lóra száll és a rajt-/célvonalon áthaladva átadja a zoknit a 2. lovasnak.

A 2. lovas az 1. lovassal azonos módon hajtja végre a feladatot, kivéve, hogy az utolsó zoknit is a vödörbe kell dobnia, mielőtt átlovagol a rajt-/célvonalon.

Ha egy – a váltóvonalon túl lévő – zoknit véletlenül a váltóvonalon belülré löknek, a lovasnak, aki felveszi azt, vissza kell vinnie azt a váltóvonalon túlra, mielőtt a középvonalon lévő vödörhöz lovagol vele.

Szlalomverseny (Speed Weavers)

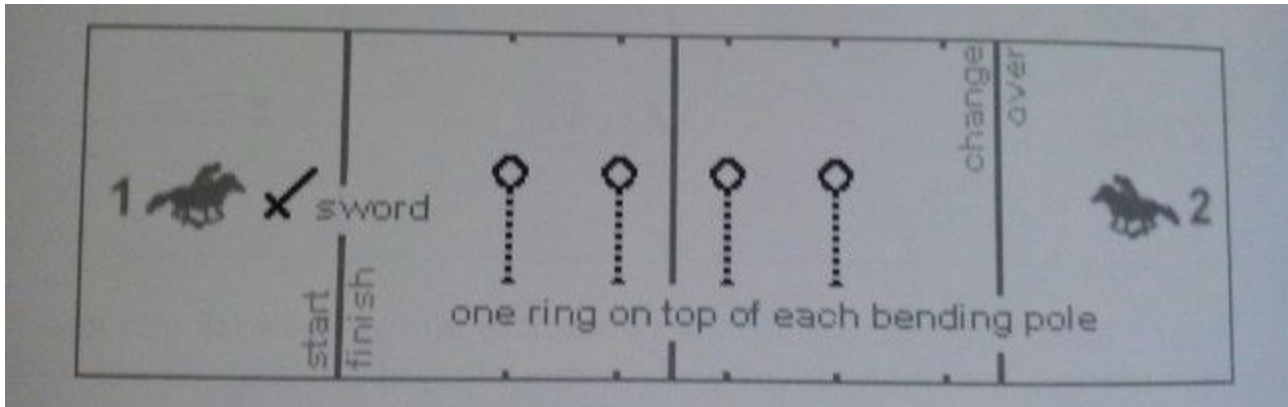


5 szlalomoszlop a szokásos pozícióban. Az 1. lovas váltóbottal a kézben indul.

Az 1. lovas a szlalomoszlopokat kerülgetve, az 5. oszlopot megkerülve visszafelé is kerülgeti az oszlopokat, majd átadja a váltóbottot a 2. lovasnak.

A 2. lovas az 1. lovassal azonos módon hajtva végre a feladatot, a váltóbottal a kezében lovagol át a rajt-/célvonalon.

Bajvívás (Sword Lancers)



4 szlalomoszlop az első 4 pozícióban, mindegyik tetején egy karika. az 1. és a 2. oszlopon a karika a rajt-/célvonal felé néz, a 3. és 4. oszlopon a karika a váltóvonal felé néz. Az 1. lovas karddal a kezében indul.

Az 1. lovas a markolatánál fogva tartja a kardot és megpróbál levetni 2 karikát az oszlopok tetejéről, majd a váltóvonalon átlovagolva átadja a kardot a 2. lovasnak.

A 2. lovas az 1. lovassal azonos módon hajtja végre a feladatot, csak ellenkező irányban, majd a rajt-/célvonalon átlovagolva átadja a kardot a következő lovasnak.

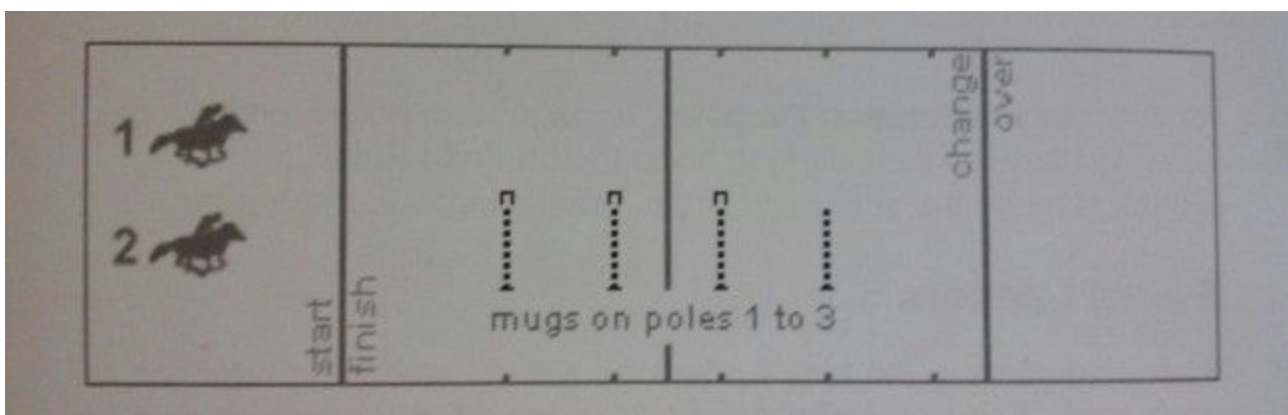
Minden váltásnak kézből kézbe kell történnie, kizárólag a kard markolata érinthető meg.

Ha egy karika leesik, a lovasnak fel kell vennie azt, akár lóhátról, akár leszállva.

A rajt-/célvonalon történő áthaladáskor a lovasnak lóháton kell lennie, a kardot kizárólag a markolatánál fogva, a karikákhoz nem hozzáérve, amelyeknek a kardon kell lenniük.

Az oszlopok feldöntése ebben a játékban nem számít szabálytalanságnak.

Három bögre (Three Mug)



4 szlalomoszlop az első 4 pozícióban, egy-egy bögrével az 1-3. oszlopokon.

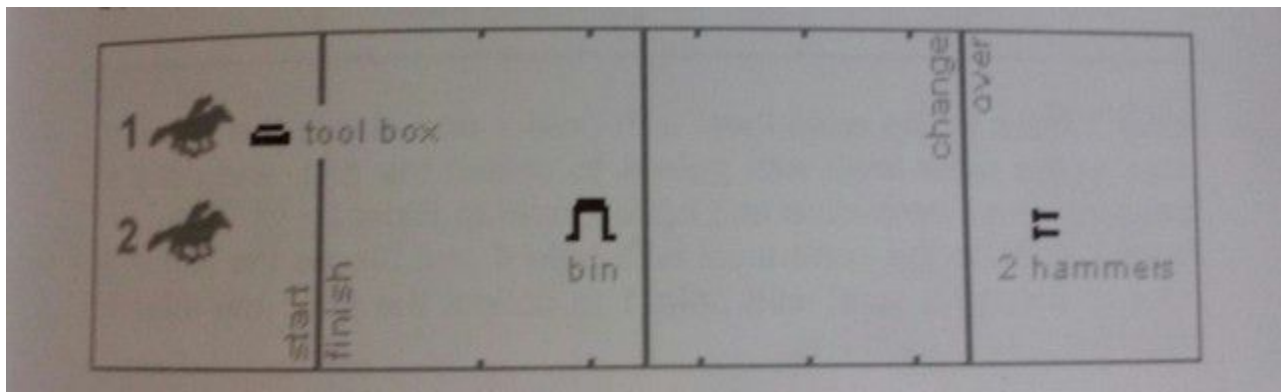
Az 1. lovas a 3. oszlophoz lovagol, elveszi a bögrét és átteszi azt a 4. oszlopra, majd elveszi a bögrét a 2. oszlopról és átteszi azt a 3. oszlopra, majd elveszi a bögrét az 1. oszlopról, átteszi a 2. oszlopra, majd átlovagol a rajt-/célvonalon.

A 2. lovas a 2. oszlophoz lovagol, elveszi a bögrét és átteszi azt az 1. oszlopra, majd elveszi a bögrét a 3. oszlopról és átteszi azt a 2. oszlopra, majd elveszi a bögrét a 4. oszlopról, átteszi a 3. oszlopra, majd átlavagol a rajt-/célvonalon.

Az esetlegesen feldöntött oszlopokat a versenyzőnek azonnal vissza kell állítania eredeti helyükre, mielőtt folytatja a feladatot.

A bögrét csak akkor lehet a lóról leszállva rátenni az oszlopra, ha az előző kísérlet lóhátról kudarcba fulladt.

Szerszámoszláda (Tool Box Scramble)



1 fejére állított tartály a 2. szlalomoszlopok vonalában és 2 kalapács a 2-yardos (1,8 m) jelzésnél a váltóvonalon túl, a szlalomoszlopok között elhelyezve. Az 1. lovas szerszámoszládjával a kézben indul.

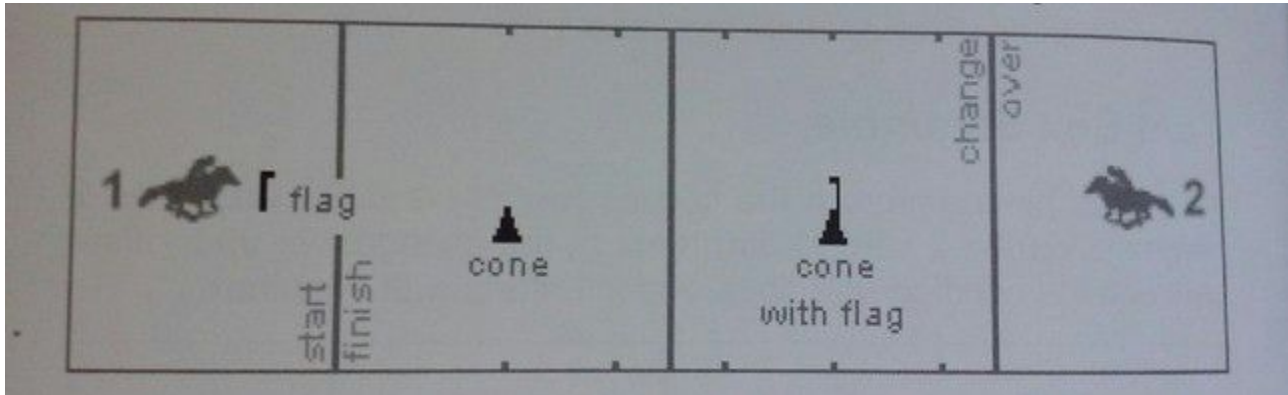
Az 1. lovas a tartályhoz lovagol és ráteszi a szerszámoszládját, majd a váltóvonalon áthalad, leszáll és elvesz egy kalapácsot, ismét lóra száll, majd odalovagol a szerszámoszládjához, beleteszi a kalapácsot, majd átlavagol a rajt-/célvonalon.

A 2. lovas átlavagol a váltóvonalon, leszáll és elvesz egy kalapácsot, ismét lóra száll, beleteszi a kalapácsot a szerszámoszládjába, felveszi a szerszámoszládját, majd átlavagol a rajt-/célvonalon.

Szeles időben a szerszámoszládjába súlyt lehet tenni annak megelőzésére, hogy elfújja a szél, ebben az esetben a súlyokat a felszerelés részének kell tekinteni és vissza kell helyezni a ládába, ha az felborul.

Egy kalapács akkor van a ládában, ha azt kizárólag csak a láda tartja, nem pedig bármely más tárgy vagy személy.

Két zászló (Two Flag)



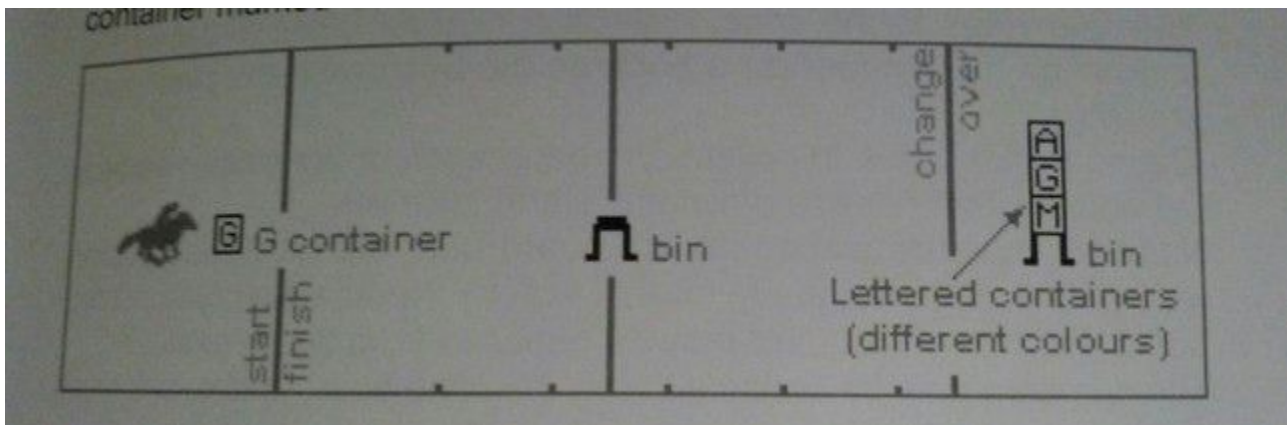
1 bója az 1. szlalomoszlopok vonalában és egy bója a 4. szlalomoszlopok vonalában egy zászlóval, a szlalomoszlop-sorok között elhelyezve. Az 1. lovas zászlóval a kézben indul.

Az 1. lovas az 1. oszlopnál lévő bójához lovagol, beleteszi a zászlót, átlovagol a 4. oszlopnál lévő bójához, ahonnan elveszi a zászlót, majd átlovagol vele a váltóvonalon, átadva azt a következő lovasnak.

A 2. lovas a 4. oszlopnál lévő bójához lovagol, beleteszi a zászlót, majd átlovagol az 1. oszlopnál lévő bójához, elveszi a zászlót, majd kezében a zászlóval átlovagol a rajt- /célvonalon.

Egyéni játékok

Szövetségi játék (Association Race)



Ezt a játékot az adott országnak megfelelő betűkkel kell játszani, a betűkről a versenyt megelőző eligazító értekezleten döntenek. Jelen szabályzat az M, G, A, G betűket használja.

Egy fejére állított tartály a középvonalon és egy másik a 2-yardos (1,8 m-es) jelzésnél a váltóvonalon, a szlalomoszlopok között elhelyezve. 3 különböző színű, A, G és M betűvel jelölt doboz a váltóvonalon túl. A lovas a G betűvel jelölt piros dobozzal a kezében indul.

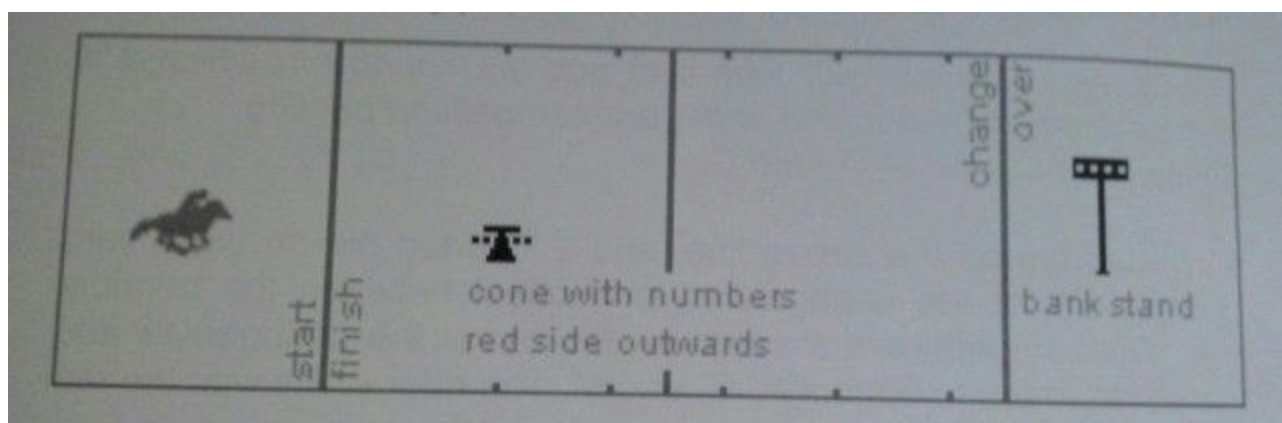
A lovas a középvonalon lévő tartályhoz lovagol, ráteszi a G dobozt, átlvagol a váltóvonalon túli tartályokhoz, elveszi a következő dobozt, visszaviszi és ráhelyezi azt az első dobozra, majd átlvagol a rajt-/célvonalon.

A maradék két dobozt egyesével kell elhozni a váltóvonalon túlról és a már a középvonalon elhelyezett dobozok tetejére tenni, mielőtt a játékos átlvagol a rajt- /célvonalon.

A játék ideje alatt a középvonalon egymásra helyezett dobozoknak lentről felfelé mindenkor az alábbi sorrendben kell lenniük: G (piros), A (kék), G(sárga), M (zöld).

Valamennyi dobozt a talpával kell az alatta lévő tetejére helyezni, nem lehet az oldalukra fordítani őket (és a verseny teljes ideje alatt a talpukra állítva kell maradniuk).

Bankjáték (Bank Race)



1 bója számtartóval és 4 szám piros felükkel kifelé a középvonalon és egy bankállvány a 2-yardos (1,8 m-es) jelzésen a váltóvonalon túl, a szlalomoszlopok között elhelyezve.

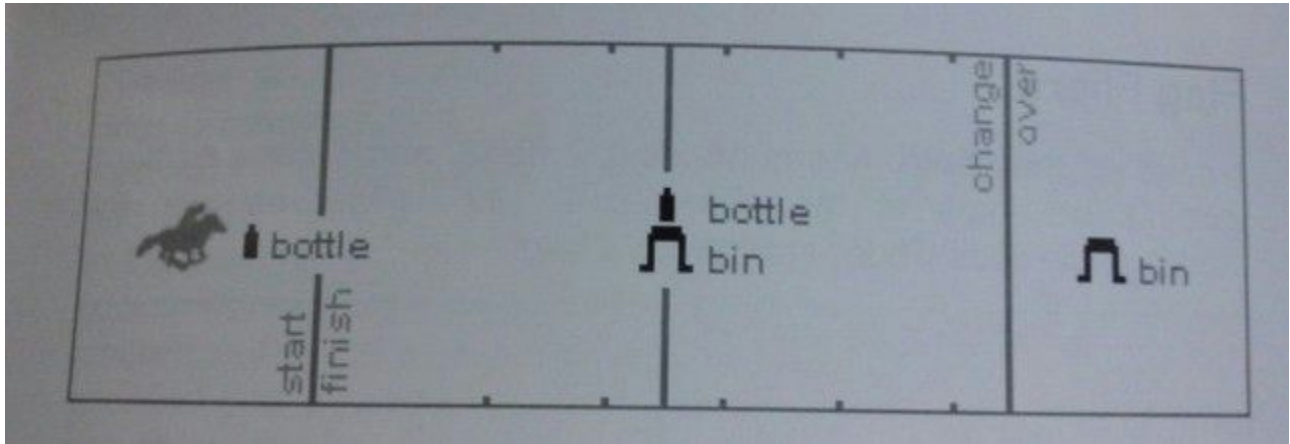
A lovas a bójához lovagol, magához vesz egy számot, átlvagol a bankállványhoz, felakasztja a számot valamelyik kampóra, a fekete felével kifelé, majd átlvagol a start- /célvonalon.

A lovas ezután egyenként minden betűvel ugyanígy tesz, majd átlvagol a rajt- /célvonalon.

A lovasoknak az állványra lóhátról kell feltenniük a számot (itt nem érvényes a VSZ 6.1 pont). Az állványról esetlegesen leeső számokat a lóról leszállva, a földről is vissza lehet helyezni.

A számokat bármilyen sorrendben el lehet venni a bójáról, de a bankállványra fekete felükkel kifelé, balról jobbra a következő olvashatósági sorrendben kell elhelyezni: 1, 0, 0, 0.

Palackozó (Bottle Shuttle)

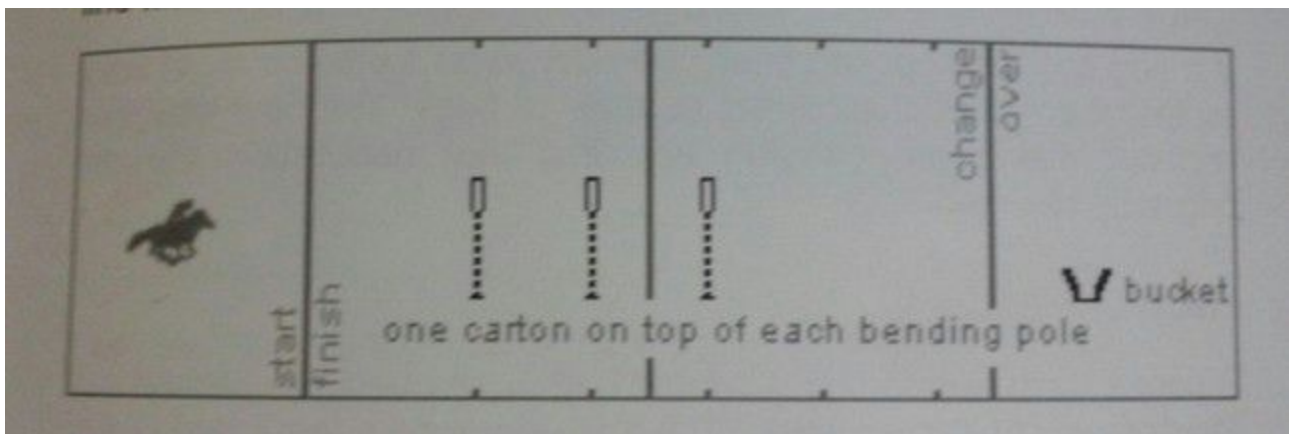


1 fejre állított tartály a középvonalon, tetején egy palackkal és 1 fejre állított tartály a 2- yardos (1,8 m) jelzésnél a váltóvonalon túl, a szlalomoszlopok között elhelyezve.

A lovas a váltóvonalon túl lévő tartályhoz lovagol, ráteszi az palackot, majd átlövagol a középvonalon lévő tartályhoz, elveszi róla az palackot és azzal a kezében lovagol át a rajt- /célvonalon.

Az palackoknak a verseny teljes ideje alatt talpon állva kell maradniuk.

Dobozos játék (Carton Race)

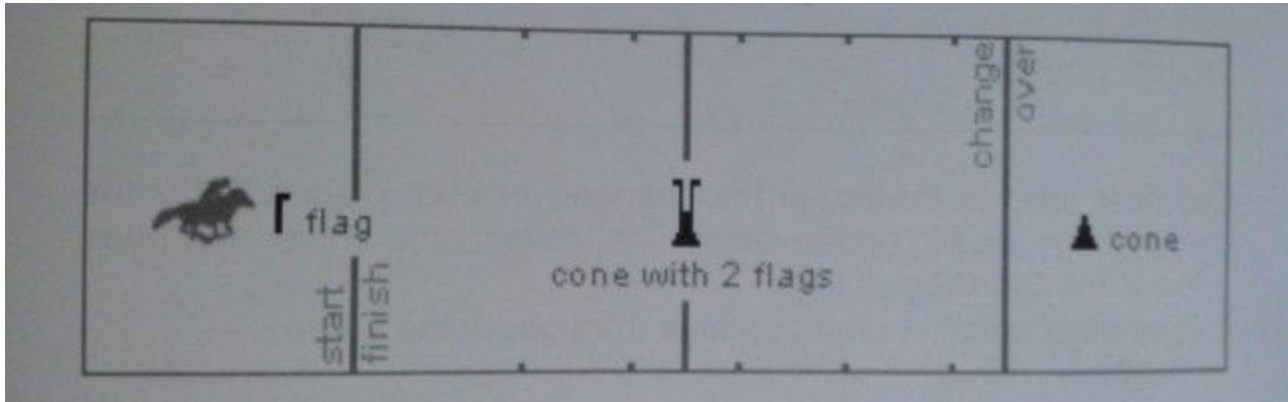


3 szlalomoszlop az első három helyen, minden oszlopon egy doboz és egy vödör a 2- yardos (1,8 m) jelzésnél a váltóvonalon túl, a szlalomoszlopok vonalában.

A lovas elvesz bármely oszlopról egy dobozt, átlövagol a váltóvonalon túl lévő vödörhöz, beleteszi a dobozt a vödörbe, visszalovagol a maradék dobozokhoz, melyeket egyenként szintén átvissz vödörbe, majd átlövagol a rajt-/célvonalon.

A játék során kidöntött oszlopokat a versenyzőnek azonnal vissza kell állítania a helyükre, kivéve, ha a versenyt megelőző eligazításon a játékvezető máshogy nem rendelkezik.

Zászló lengető (Flag Fliers)

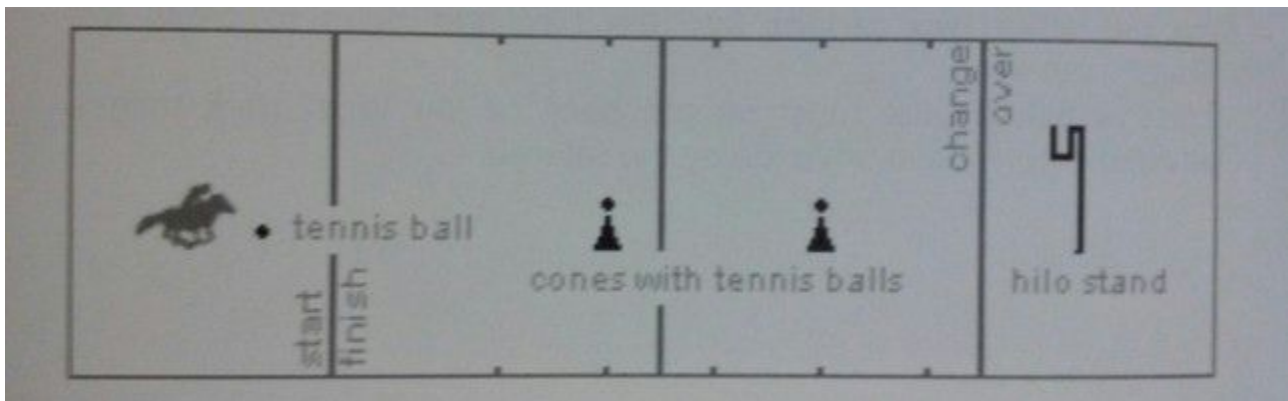


1 darab, két zászlót tartó bója a középvonalon, egy másik a 2-yardos (1,8 m) jelzésnél a váltóvonalon túl, a szlalomoszlop-sorok között elhelyezve. A lovas zászlóval a kezében indul.

A lovas a váltóvonalon túlra lovagol és beleállítja a zászlót a bójába, majd átlovagol a középvonalra, elvesz egy zászlót, azt ismét a váltóvonalon túl lévő bójába állítja, majd elveszi az utolsó zászlót a középvonalon lévő bójából és azzal a kezében átlovagol a rajt- /célvonalon.

Ha a verseny során egy zászlótartó bóját fellök, a lovasnak helyre kell állítania azt, úgy, hogy a megfelelő számú zászlót tartalmazza. Ezután a lovas bármely zászlóval a kezében folytathatja a versenyt, ennek nem muszáj az eredetileg kiválasztott zászlónak lennie.

Kosarazás (HiLo)

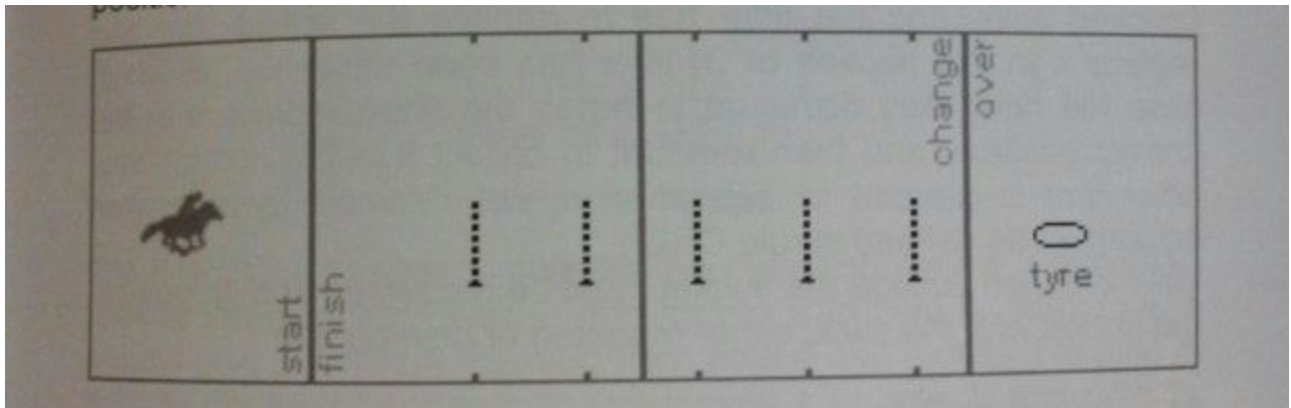


Két bója, tetején egy-egy teniszlabdával a második és negyedik szlalomoszlop pozíciójában és egy kosárpalánk a 2-yardos (1,8 m) jelzésnél a váltóvonalon túl, a szlalomoszlopok között elhelyezve. A lovas egy teniszlabdával a kezében indul.

A lovas a kosárpalánkhöz lovagol, a hálóba teszi a teniszlabdát, majd valamely bójáról elvesz egy újabb teniszlabdát, azt ismét a hálóba helyezi. A lovas ezután az utolsó többi labdát is elveszi és azzal a kezében lovagol át a rajt-/célvonalon.

Ha a lovas a labdát a háló mellé dobja, leszállhat a lóról, hogy összeszedje a mellément labdát, de csak nyeregből próbálhatja meg ismét a hálóba helyezni (a VSZ 6.1. pont itt nem érvényes). Ha a kosárpalánkot valamely lovas felborítja és emiatt a korábban beledobott labdák kiesnek belőle, ezeket a lóról leszállva is vissza lehet helyezni.

Hula-hopp (Hula Hoop)

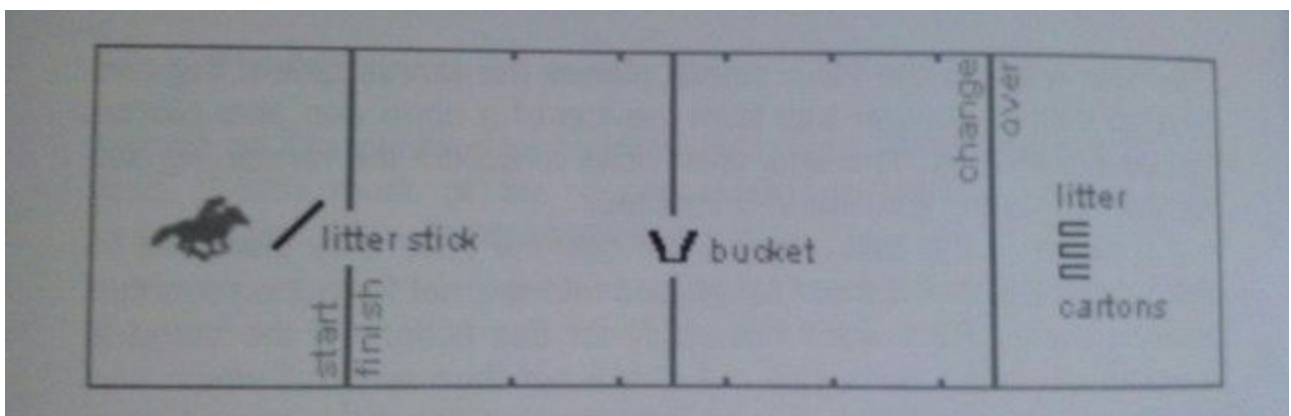


1 gumiabroncs a váltóvonalon túl, a szlalomoszlopok között. 5 szlalomoszlop a szokásos helyén.

A lovas a gumiabroncshoz lovagol, leszáll a lóról és átlépked a gumiabroncson, majd ismét lóra száll és átlövagol a rajt-/célvonalon.

A gumiabroncsnak a versenyszám teljes ideje alatt az 5. oszlop mögött kell maradnia. Amennyiben ezen a területen kívülre kerül, azonnal vissza kell tenni helyére. Ebből következően az ötödik szlalomoszlopot a kellék részének kell tekinteni és a játék teljes ideje alatt a helyén állva kell maradnia.

Szemétszedés (Litter Lifters)



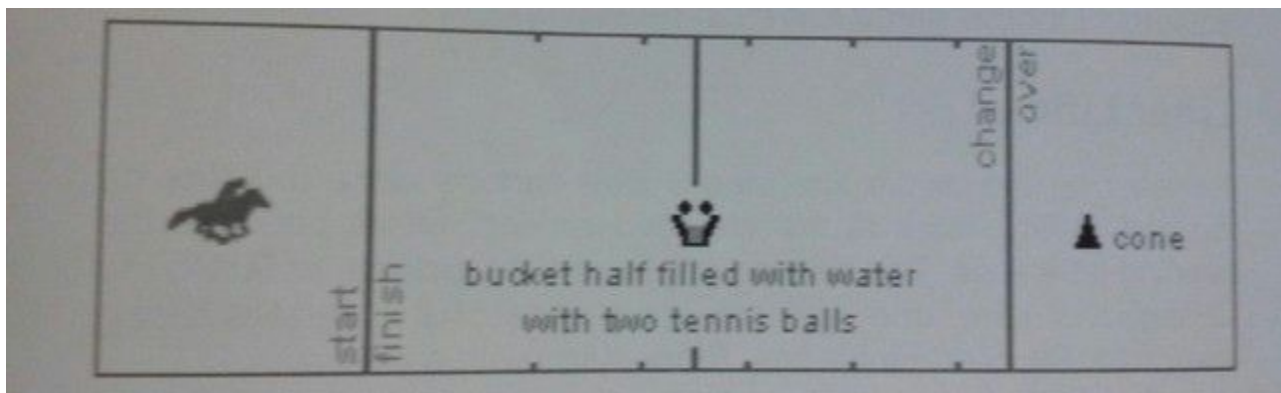
1 vödör a középvonalon, három szemétdoboz szorosan egymás mellett a 2-yardos (1,8 m) jelzésnél a váltóvonal mögött, a sávelválasztó szlalomoszlopok között. A dobozok oldalukkal a földön, a váltóvonallal 90°-os szöveg bezárva, nyitott oldalukkal a rajt- /célvonallal ellentétes irányba. A lovas szemétszedő rúddal a kezében indul.

A lovas átlovagol a váltóvonalon, hogy a nyeregből a szemétszedő rúddal összeszedjen egy szemétdobozt, majd odalovagol a vödörhöz és beleteszi a dobozt, majd ismét visszalovagol a váltóvonalon túlra, összeszed egy másik dobozt, átlovagolva a középvonalhoz beleejti azt a tartályba, ugyanígy jár el az utolsó dobozzal is, majd átlovagol a rajt-/célvonalon.

A „szemetet” csak akkor érintheti meg kézzel a versenyző, ha 1. a szemétszedő rúd átszúrta a dobozt és valahogyan le kell választani róla vagy 2. ha a vödört fellökte és a lovasnak vissza kell helyeznie bele a kiesett doboz(oka)t vagy 3. a dobozt ellökte, ebben az esetben a lovas leszállhat a lóról, hogy visszategye a dobozt eredeti helyzetébe, majd visszazállva a nyeregbe a szokásos módon (a szemétszedő rúddal) felvegye azt. A szemetet jelképező doboz, ha ráragadt a rúdra vagy elmozdult helyéről, nem tekintendő a VSZ 21. pont szerinti sérült kelléknek.

Azon szemétdobozokat, melyet a lovas a tartályon kívülre ejtett (és nem bele), a rúddal kell ismét felvenni és a tartályba helyezni, akár lóhátról, akár földről.

Várárok (Moat and Castle)

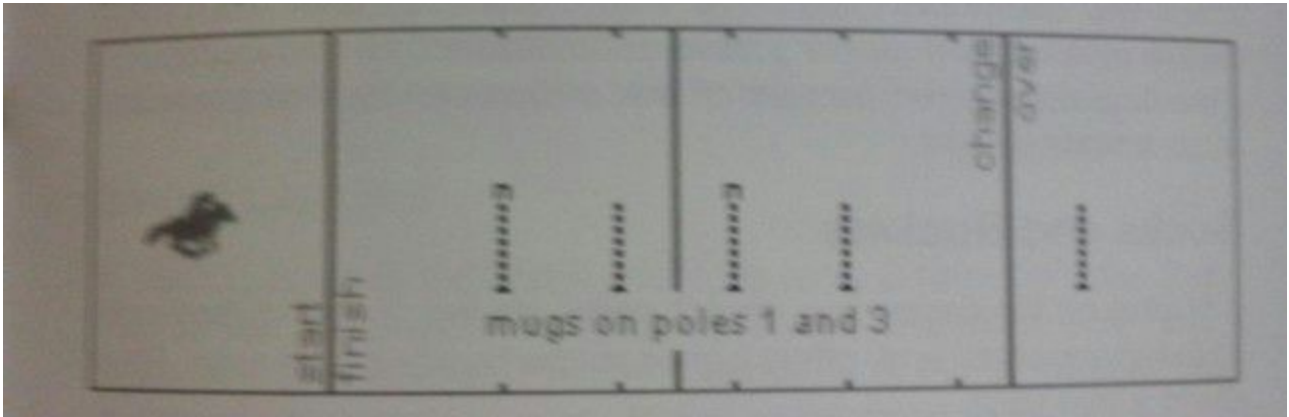


Egy vödör félig vízzel a középvonalon, a vízben két teniszlabda úszik és egy bója a 2- yardos(1,8 m) jelzésnél a váltóvonalon túl, a szlalomoszlopok között.

A lovas a középvonalon lévő vödörhöz lovagol, elvesz egy labdát, átlovagol a váltóvonalon túl lévő bójához és ráteszi a tetejére a labdát. A lovas ezután átlovagol a középvonalon lévő vödörhöz, elveszi a másik labdát és azzal a kezében átlovagol a rajt- /célvonalon.

Ha a lovas a vödört feldönti, vissza kell állítania azt eredeti helyére, benne elegendő vízzel ahhoz, hogy a labda lebegjen benne.

Bögrekeverés (Mug Shuffle)



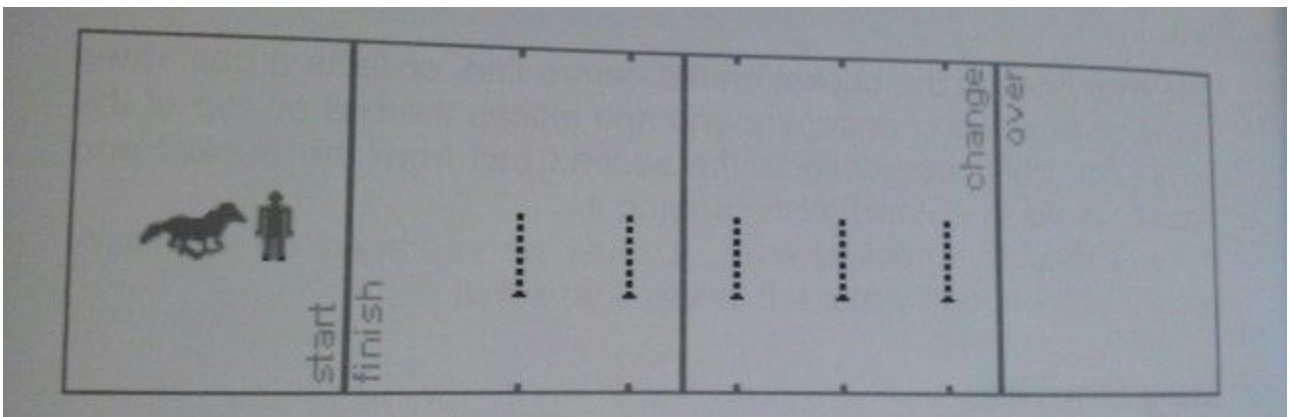
Négy szlalomoszlop az első 4 pozícióban, az 1. és 3. oszlopon egy-egy bögrével, az ötödik szlalomoszlop a 2-yardos (1,8 m) jelzésnél a váltóvonalon túl.

A lovas az 1. oszlophoz lovagol, elveszi a bögrét és átteszi a 2. oszlopra, majd elveszi a 3. oszlopon lévő bögrét és átteszi azt a 4. oszlopra, majd megkerüli az ötödik oszlopot, visszafelé elveszi a bögrét a 4. oszlopról, áthelyezi azt a 3. oszlopra, majd elveszi a bögrét a 2. oszlopról, áthelyezi azt az 1. oszlopra, majd átlövagol a rajt-/célvonalon.

A játék során feldöntött oszlopokat vissza kell állítani eredeti helyükre, a leejtett bögréket pedig vissza kell helyezni eredeti oszlopukra, mielőtt a lovas folytatja a versenyt.

A lovasnak a nyeregből kell megkísérelni elvenni az oszlopkról a bögrét, csak ennek megghiúsulása esetén van lehetőség leszállni a lóról és így korrigálni a hibát.

Fuss és lovagolj (Run and Ride)

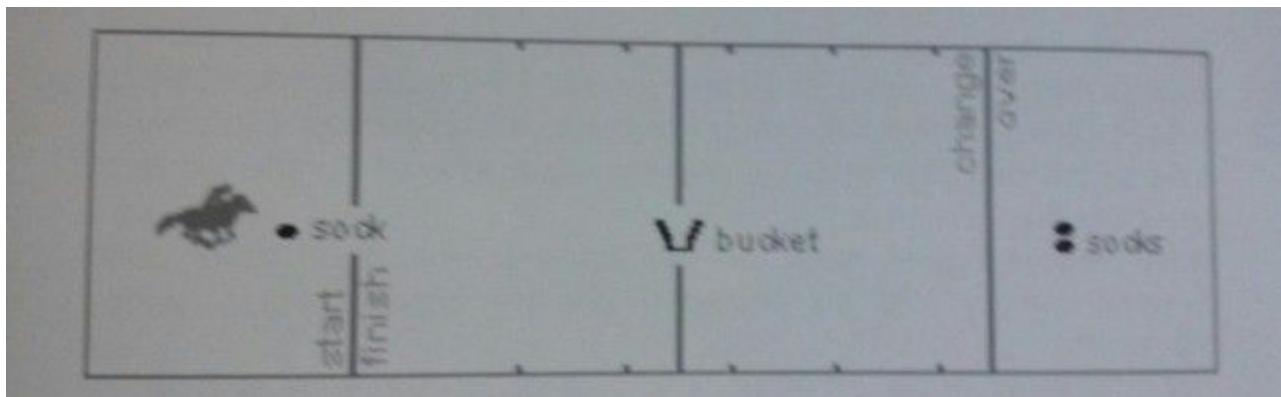


5 szlalomoszlop a szokásos helyén. A lovas a rajt-/célvonalnál a földön, lovát fogja.

A lovas a váltóvonal felé fut, kizárólag a szárral vezetve lovát (tehát tilos testsúllyal nekiveselkedni, nekidőlni), megkerüli az 5. oszlopot, majd lóra száll és lóháton halad át a rajt-/célvonalon. Az 1. lovasnak nem feltétlenül kell a nyeregbe érnie, mikor a lovának négy lába elhalad az 5. szlalomoszlop mellett.

Az 5. szlalomoszlopot a felszerelés részének kell tekinteni és a játék teljes ideje alatt függőleges helyzetben, állva kell maradnia.

Zoknik és vödörök (Socks and Buckets)



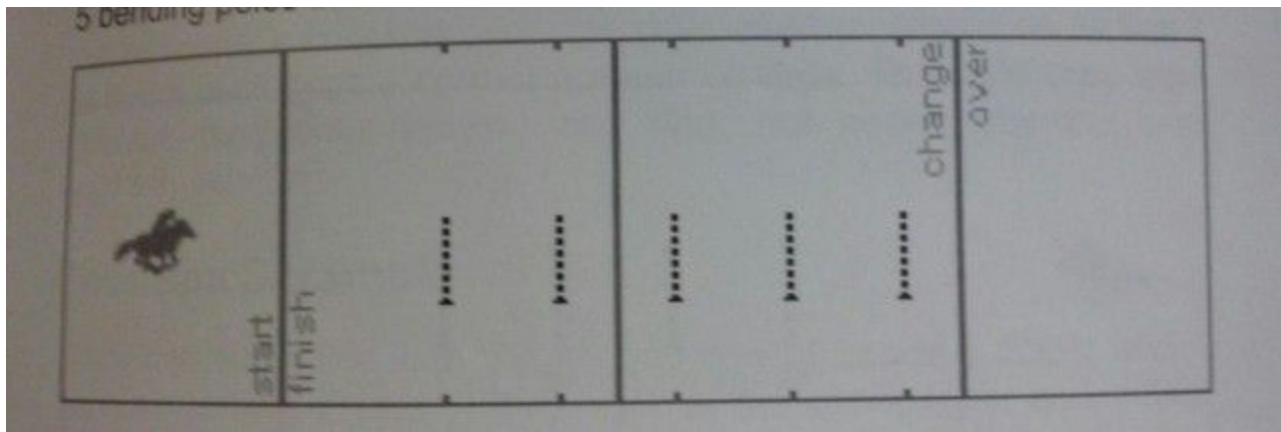
1 vödör a középvonalon és 2 zokni a 2-yardos (1,8 m) jelzésnél a váltóvonalon túl, a szlalomoszlop-sorok között. A lovas zoknival a kézben indul.

A lovas a középvonalon lévő vödörhöz lovagol, beledobja a zoknit, majd átlovagol a váltóvonalon, leszáll a lóról, elvesz egy zoknit, ismét lóra száll, majd bedobja azt a középvonalon lévő vödörbe.

A lovas ezután ismét a váltóvonalon túlra lovagol, leszáll, elveszi a másik zoknit, ismét lóra száll és bedobja azt a középvonalon lévő vödörbe, majd átlovagol a rajt-/célvonalon.

Ha a lovas egy – a váltóvonalon túl lévő – zoknit véletlenül a váltóvonalon belülrre ejt, a lovasnak először vissza kell vinnie azt a váltóvonalon túlra, mielőtt a középvonalon lévő vödörhöz lovagol vele.

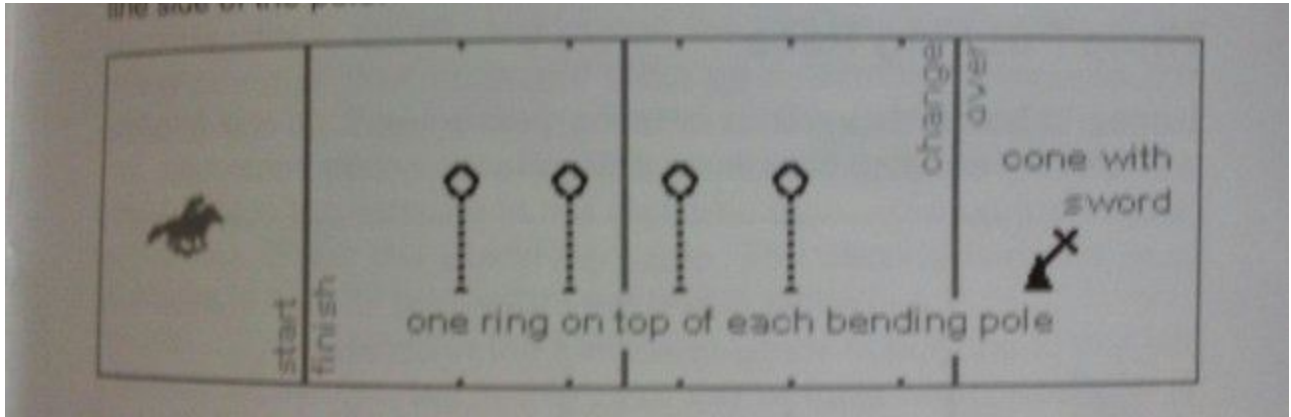
Szlalomverseny (Speed Weavers)



5 szlalomoszlop a szokásos pozícióban.

A lovas a szlalomoszlopokat kerülgetve, az 5. oszlopot megkerülve visszafelé is kerülgeti az oszlopokat, majd átlovagol a rajt-/célvonalon.

Bajvívás (Sword Lancers)



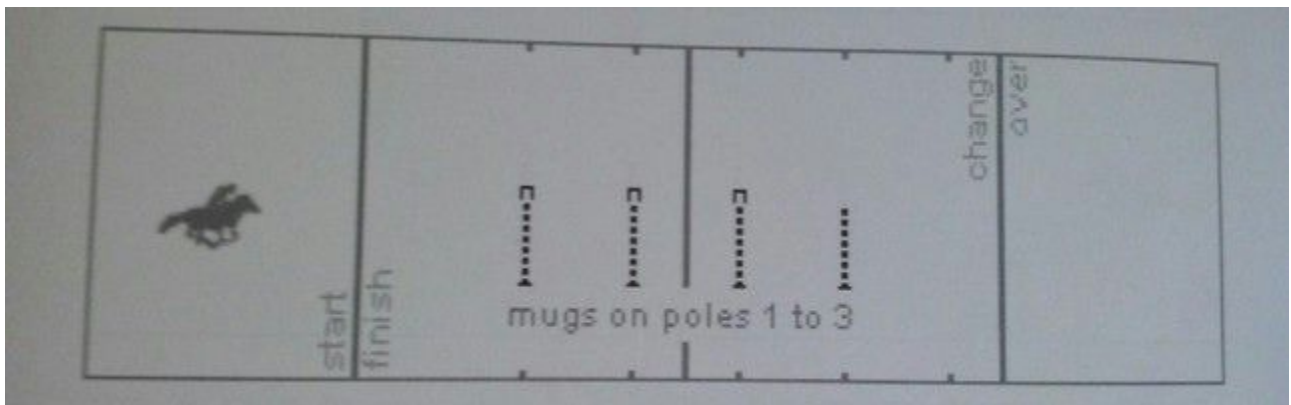
4 szlalomoszlop az első 4 pozícióban, mindegyik tetején egy karika (A 12 éven alattiak korcsoportjában csak a 2. és 3. oszlopon van karika) és egy kard egy bójába állítva a 2- yardos (1,8 m) jelzésnél a váltóvonalon túl, a szlalomoszlopokkal egy vonalban. A karikák minden oszlopon a rajt-/célvonal felőli oldalon vannak.

A lovas a váltóvonalon túlra lovagol, elveszi a kardot a bójából, a rajt-/célvonal felé lovagolva, a kardot kizárólag a markolatánál fogva minden karikát elveszi az oszlopok tetejéről, majd átlövogol a rajt-/célvonalon.

A rajt-/célvonalon történő áthaladáskor a lovasnak lóháton kell lennie, a kardot kizárólag a markolatánál fogva, a karikákhoz nem hozzáérve, amelyeknek a kardon szabadon mozogva kell lenniük.

Az oszlopok feldöntése ebben a játékban nem számít szabálytalanságnak.

Három bögre (Three Mug)



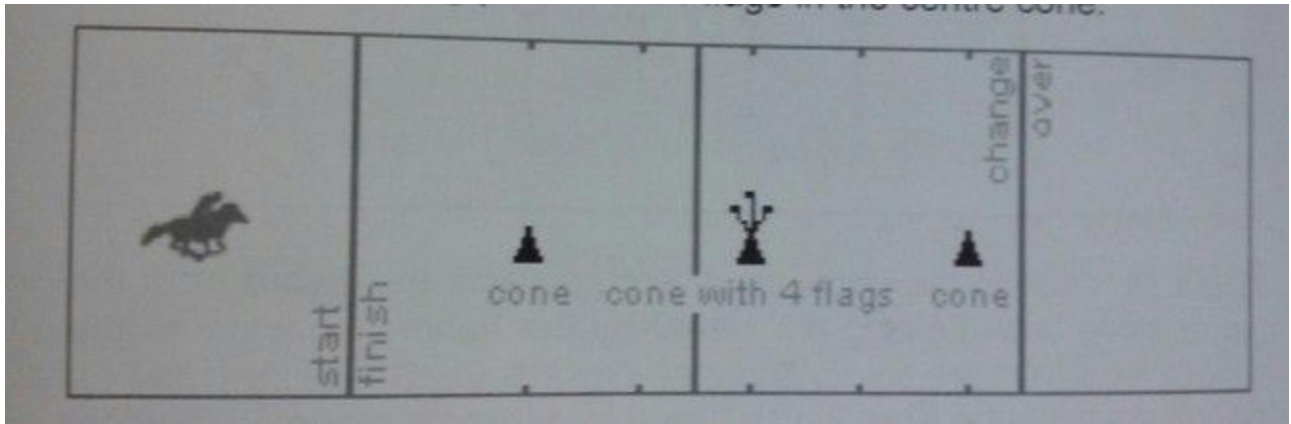
4 szlalomoszlop az első 4 pozícióban, egy-egy bögrével az 1-3. oszlopokon.

A lovas a 3. oszlophoz lovagol, elveszi a bögrét és átteszi azt a 4. oszlopra, majd elveszi a bögrét a 2. oszlopról és átteszi azt a 3. oszlopra, majd elveszi a bögrét az 1. oszlopról, átteszi a 2. oszlopra, majd átlövogol a rajt-/célvonalon.

Az esetlegesen feldöntött oszlopokat a versenyzőnek azonnal vissza kell állítania eredeti helyükre, mielőtt folytatja a feladatot.

A bögrét csak akkor lehet a lóról leszállva rátenni az oszlopra, ha az előző kísérlet lóhátról kudarcba fulladt.

Három fazék és zászló (Three Pot Flag Race)

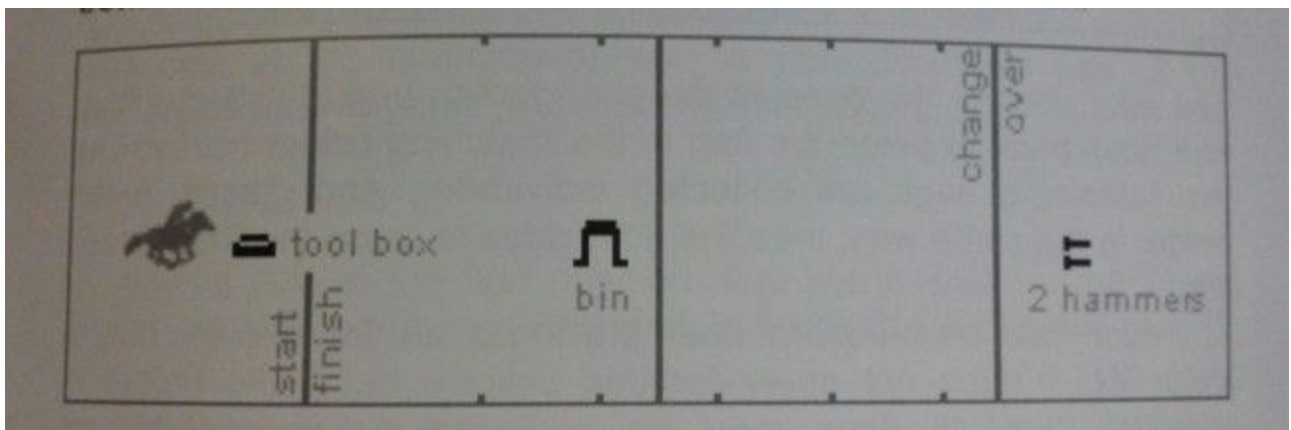


1 bója az 1., 3. és 5. szlalomoszlop pozíciójában, a szlalomoszlop-sorok között. A középső bójában 4 zászló.

A lovas a középvonalon lévő bójához lovagol, elvesz belőle egy zászlót, amelyet a másik két bója egyikébe tesz. A maradék három zászlót egyenként kell kivennie a középső bójából és áthelyezni valamelyik másik bójába. Ezután a lovas átlovagol a rajt- /célvonalon. A játék végén az 1. és 5. oszlopok helyén lévő bóják mindegyikében 2-2 zászlónak kell lennie.

Ha egy zászlótartó bóját fellök, a lovasnak azonnal vissza kell állítania azt a helyére olyan módon, hogy a megfelelő számú zászlót tartalmazza. A lovas ezután bármely zászlóval folytathatja a versenyt, nem kizárólag az eredetileg kiválasztott darabbal.

Szerszámoszláda (Tool Box Scramble)



1 fejére állított tartály a 2. szlalomoszlopok vonalában és 2 kalapács a 2-yardos (1,8 m) jelzésnél a váltóvonalon túl, a szlalomoszlopok között elhelyezve. A lovas szerszámoszládával a kézben indul.

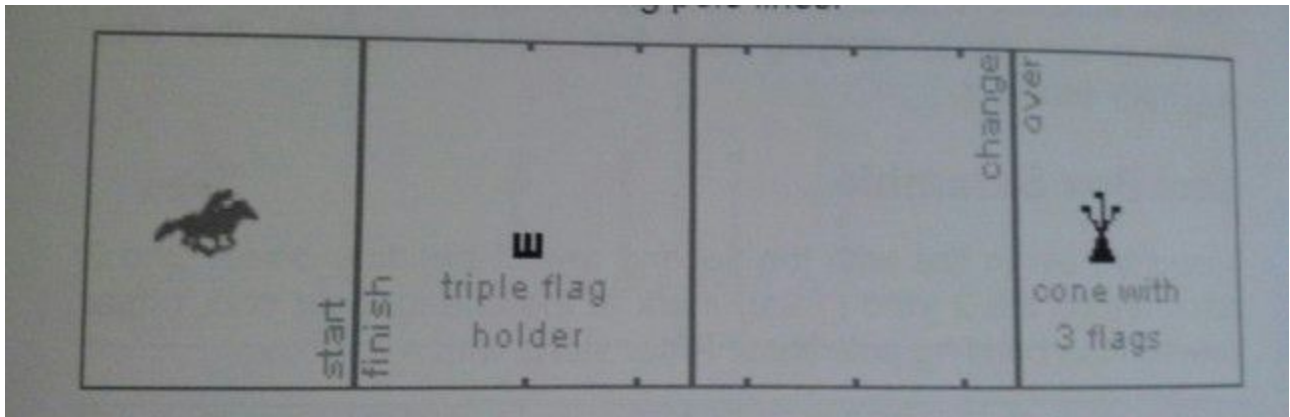
A lovas a tartályhoz lovagol és ráteszi a szerszámoszládát, majd a váltóvonalon áthalad, leszáll és elvesz egy kalapácsot, ismét lóra száll, majd odalovagol a szerszámoszládához, beleteszi a kalapácsot, visszalovagol a váltóvonalon túlra, leszáll a lóról, elveszi a második kalapácsot is, visszaszáll a lóra, beleteszi a kalapácsot a

szerszámosládába, felveszi a szerszámosládát, majd átlovagol a rajt-/célvonalon. A második kalapácsnak a szerszámosládában kell lennie, mielőtt a lova felveszi a ládát.

Szeles időben a szerszámosládába súlyt lehet tenni annak megelőzésére, hogy elfújja a szél, ebben az esetben a súlyokat a felszerelés részének kell tekinteni és vissza kell helyezni a ládába, ha az felborul.

Egy kalapács akkor van a ládában, ha azt kizárólag csak a láda tartja, nem pedig bármely más tárgy vagy személy.

Három zászló (Triple Flag)

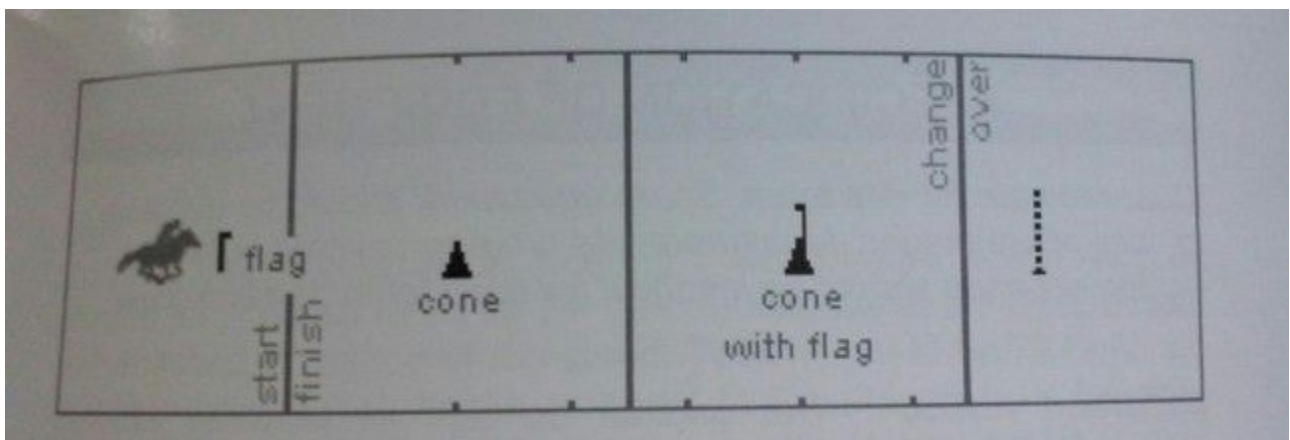


1 hármas zászlótartó az első szlalomoszlopok helyén és egy bója, benne 3 zászlóval a 2- yardos (1,8 m) jelzésnél a váltóvonalon túl, a szlalomoszlop-sorok között elhelyezve.

A lovas a váltóvonalon túlra lovagol, hogy elvegyen egy zászlót, majd visszalovagol a középvonalra, hogy a megfelelő színű tartóba helyezze azt. A maradék két zászlót hasonló módon, egyenként viszi át a zászlótartóba, majd a lovas átlovagol a rajt- /célvonalon.

A lovasnak a nyeregben kell lennie a zászló tartóba helyezésének pillanatában (a VSZ 1.6-es pont itt nem érvényes), de ha a zászlótartót fellöki, a kiesett zászlókat lóhátról vagy a földről is visszahelyezheti, ha már korábban a tartóba kerültek. A zászlókat mindig az azonos szín tartóba kell beletenni.

Két zászló (Two Flag)

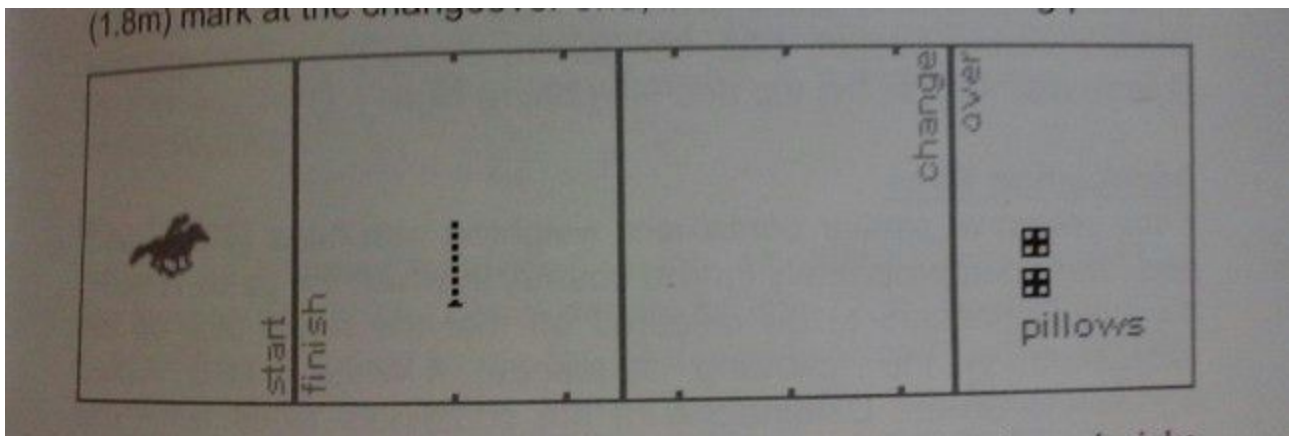


1 bója az 1. szlalomoszlopok vonalában és egy bója a 4. szlalomoszlopok vonalában egy zászlóval, a szlalomoszlop-sorok között elhelyezve és egy szlalomoszlop az 5. pozícióban a 2-yardos (1,8 m) jelzésnél a váltóvonalon túl. A lovas zászlóval a kézben indul.

A lovas az 1. oszlopnál lévő bójához lovagol, beleteszi a zászlót, átlovagol a 4. oszlopnál lévő bójához, ahonnan elveszi a zászlót, majd átlovagol vele a váltóvonalon, megkerülve az 5. oszlopot, visszafelé beleteszi a zászlót a 4. bójába, átlovagol az 1. helyen lévő bójához, elveszi belőle a zászlót, majd azzal a kezében átlovagol a rajt-/célvonalon.

A váltóvonalon túl lévő szlalomoszlopot a felszerelés részének kell tekinteni és a játék teljes ideje alatt a helyén állva kell maradnia.

Viktória-kereszt (Victoria Cross)



1 szlalomoszlop az első pozícióban és két párna a 2-yardos (1,8 m) jelzésnél a váltóvonalon túl, egy vonalban a szlalomoszlopokkal.

A lovas a váltóvonalon túlra lovagol, leszáll a nyeregből és felvesz egy párnát, ismét lóra száll, ismét a rajt-/célvonal felé lovagol, az 1. oszlopot megkerülve ledobja a párnát az 1. szlalomoszlop és a rajt-/célvonal közé. A párna valamennyi darabjának ezen a területen kell maradnia.

A lovas ezután visszalovagol a váltóvonalon túlra, leszáll és felveszi a második párnát, ismét lóra száll és átlovagol vele a rajt-/célvonalon.

Az 1. szlalomoszlopot a felszerelés részének kell tekinteni és a játék teljes ideje alatt a helyén állva kell maradnia.

A felszerelések részletezése játékonként

Az itt leírt mennyiségek egy csapatra érvényesek. Szükség van tartalék-felszerelésre, amely a kellékek sérülése esetén bevethető. A méretek csak hozzávetőlegesek, a fontos, hogy minden csapat/páros/egyéni versenyző számára teljesen egyforma kellékeket kell biztosítani.

Fontos: a lovasjátékok megalkotójának eredeti koncepciója az volt, hogy a kellékek olcsók és könnyen kezelhetők legyenek, de – ahogyan a sportág idővel keményebb és gyorsabb lett –, a felszerelések is változtak. A Szabálykönyvnek ez a része biztos, hogy elavult.

Egy új kellék-meghatározás van előkészületben, de ez még nem véglegesedett a 2012-es szabálykönyv kiadásakor. Addig is, míg az új leírás elfogadásra kerül, az alábbiakban található leírás marad érvényben, amely azonban csupán általános iránymutatásnak tekintendő.

Agility-sztárok (Agility Aces)

6 üres alumínium, vas, vagy strapabíró műanyag tartály, benne egy-egy fejére állított vödör. Átmérője a talpánál 9 inch (22 cm), 6 inch (15 cm) a tetején, magassága 9 inch (22 cm).

Szövetségi játék (Association Race)

5 jégkrémes- vagy hasonló műanyag doboz, 14 oz (400 g) homokkal lesúlyozva, az érintett ország – ahol játsszák – betűivel ellátva. A tartályokat úgy kell megszínezni, hogy a lovasoknak a következő sorrendben kell elvenniük azokat: 1. fehér, 2. piros, 3. kék, 4. sárga, 5. zöld. A tartályok méretei lehetnek: 7 inch átmérőjű és 4 inch mély (18 cm átmérőjű és 10 cm mély) vagy 8 inch hosszú, 6 inch széles és 4 inch mély (20 cm hosszú, 15 cm széles és 10 cm mély).

2 vödör – melyeknek minimális átmérője 2 láb (60 cm), maximális magassága 2 láb (68 cm). A vödör nyitott oldalának átmérője ne legyen nagyobb 19 inch-nél (48 cm).

Lufipukkasztás (Bang-a-Balloon)

6 lufi, felfújva kerek formájú, minimális átmérője 4 inch (10 cm). A lufikat 1 láb (30 cm) távolságra kell rárögzíteni egy faalapra, amely 6 inch (2 m) hosszúságú, 1 inch (2,5 cm) vastagságú és 5 inch (12,5 cm) magas. A lándzsa egy masszív rúd legyen, 4 láb (1,23 m) hosszú, a végén a szúrós rész ne hajoljon el egykönnyen.

Bankjáték (Bank Race)

A bankállvány fémből készüljön, melyre egy fatáblát erősítenek, amelyre egy bankjegyet rajzoljanak. A fatábla 2 láb 2 inch (66 cm) hosszú és 1 láb 2 inch (36 cm) magas legyen, a bankállvány tetejére erősítve. Együttes magassága 7 láb (2,13 m) legyen.

A fatáblára 4 bögretartó kampót erősítsenek, a tetejétől 6 inch (15 cm) távolságra.

A számok: 1, 0, 0, 0. A számok mérete 4 inch (10 cm) –szer 2 inch (5 cm), pirossal festve az egyik oldalukra, fekete hátoldallal. A számtartónak egy 8 inch (20 cm) –es négyszögletes táblának kell lennie, 1/2 inch (3,8 cm) vastagsággal, közepén egy lyukkal, melybe egy 30 inch (76 cm) magas útjelző bóját erősítsünk. A tartóban lévő lyuknak 4 inch (10 cm)-esnek kell lennie.

Palackozók (Bottle Shuttle)

2 műanyag tartály, mint a szövetségi játékban 2 műanyagpalack, bennünk egyenként 14 oz (400 g) homok.

Dobozos játék (Carton Race)

4 egyforma, 1 literes mosószeres flakon, melynek a nyakát levágták. 1 masszív műanyag vagy gumivödör, amely elég erős ahhoz, hogy megtartsa 3 gallon (13,63 liter) vizet. 4 szlalomoszlop, ugyanúgy, mint a szlalomversenyben.

Zászlóreptetők (Flag Fliers)

A zászlókat egyenként egy-egy jó minőségű, 4 láb (30 cm) hosszú rúdra erősítjük. A zászlóknak vagy 9 inch (22 cm) oldalú négyszögeknek kell lenniük vagy 9 inch (22 cm) alapú háromszög alakúnak. A zászlótartó bójáknak strapabíró műanyagból vagy gumiból kell készülniük, a tetejüket le kell vágni úgy, hogy egy 4 inch (10 cm) átmérőjű lyuk legyen rajtuk. A bójáknak 15 inch (38 cm) magasnak kell lenniük. A bóják nem lehetnek nehezebbek 5 pound (2,26 kg) –nál vagy könnyebbek 4 pound (1,8 kg) –nál.

Alapító versenye (Founder's Race)

1 szlalomoszlop, mint a szlalomversenyben. 8 darab műanyag, egyenként 4 inch (10 cm) hosszú és 2 1/2 inch (6 cm) átmérőjű lefolyócső minden csapatnak. A csődarabokat a következő betűkkel kell ellátni: N, P, A, T, R, I, C, K.

Négy zászló (Four Flag Race)

A zászlótartó bója, mint a zászlóreptetőknél, 4 zászló, mint a zászlóreptetőknél, 1 piros, 1 kék, 1 fehér és egy sárga színű, hogy passzoljanak a zászlótartó bóják színeihez. 1 négyes zászlótartó, 4 inch (10 cm) –szer 6 inch (15 cm) magas, 1 inch (2,5 cm) átmérőjű cső a bóján a középső tartó körül háromszög alakban elhelyezve. A középső tartót sárgára kell festeni. A másik hármat pirosra, fehérre és kékre kell festeni. A tartókat egymástól 6 inch (15 cm) távolságra kell elhelyezni egy fémtüskével együtt, amely a talajhoz rögzíti a zászlótartó bóját.

Ölelj meg egy bögrét! (Hug-a-Mug)

4 szlalomoszlop, mint a szlalomversenyben. 1 tartály, mint a szövetségi játékban. 5 darab 1 pintes (0,57 literes) mázas bögre, melyeknek eltávolították a fülét.

Kosarazás (HiLo)

A kosárpalánknak a normál kosárpalánkhhoz kell hasonlítania, egy 8 inch (20,32 cm) átmérőjű fémkarikával és hálóval, melyek a talajtól 7 láb (2,13 m) magasságban kell

lennie. 4, egyenként 18 inch (45,7 cm) magasságú útjelző bója. 5 teniszlabda csapatonként.

Hula hopp (Hula Hoop)

1 motorbicikli-kerék. A kerék belső átmérője nem lehet kisebb 16 inch (40,6 cm) –nél.

Lovagi torna (Jousting)

Két darab 30 inch (76,2 cm) magas, nehéz újtjelző bója, melyek egy 6 láb (1,83 m) magas táblát tartanak. A tábla 12 inch (30 cm) széles legyen, 1 inch (2,5 cm) vastagsággal, mindkét végén egy-egy 4 inch (10 cm) átmérőjű bevágással, melyek a bójákon nyugszanak. Két 5 1/2 inch (14 cm) átmérőjű célpont mindkét végén, mindkettő egy 16 inch (42 cm) magas műanyag tengelyen.

A lándzsa 1 inch (2,5 cm) átmérőjű műanyagcsőből készüljön, végén egy műanyag tölcsérrel, amely egy 18 inch (46 cm) –es markolatot ad. Mindkét végén gumivéget kell kialakítani. A lándzsa teljes hossza 4 láb 8 inch (1,42 inch) legyen.

Vezess és lovagolj (Lead & Ride)

5 szlalomoszlop, mint a szlalomversenyben.

Szemétszedés (Litter Lifters)

1 tartály, mint a szövetségi játékban. 4 papírdoboz, mint a dobozos játékban. Egy 4 láb (1,23 m) hosszúságú vaskos bambuszrúd.

Várak (Moat and Castle)

1 újtjelző bója, mint a kosarazásban. 1 vödör, mint a dobozos játékban, félig vízzel. 2 teniszlabda.

Bögrevivők (Mug Shuffle)

4 szlalomoszlop, mint a szlalomversenyben. 2 mázas bögre, mint az „ölelj meg egy bögrét” játékban.

Póniexpressz (Pony Express)

Postaszákok, melyek erős zsákvászonzóból vagy hasonló anyagból készültek, 24 inch (61 cm) mélyek és 15 inch (38 cm) szélesek. A betűk fából készülnek, 6 inch (15 cm) –szer 4 inch (10 cm) –esek, lekerekített sarkokkal. A betűket a következő sorrendben kell elkészíteni: 1. piros, 2. kék, 3. sárga, 4. zöld.

Lovagolj és vezess (Ride and Lead)

4 szlalomoszlop, mint a szlalomversenyben.

Zoknik és vödrök (Socks and Buckets)

Vödrök, mint a dobozos játékban. 5 gombócba hajtott zokni, összevarrva úgy, hogy egy 3 inch (8 cm)-es gombócot adjon.

Szlalomverseny (Speed Weavers)

5 szlalomoszlop. Az oszlopok fából készüljenek, 1 1/4 inch (3 cm) minimális átmérővel, ha kerek vagy 1 1/2 inch (3,8 cm) oldallal, ha négyszögletesek, 5 láb (1,52 m) magasak, egyik végén egy fémtüskével.

Egy 1 láb (30 cm) hosszú és 1 1/2 inch (3,8 cm) átmérőjű gumibot.

Bajvívás (Sword Lancers)

4 szlalomoszlop, mint a szlalomjátékban. A kardok 24 inch (61 cm) hosszúak legyenek, egy 9 inch (23 cm) –es markolattal. Egy keresztben ráerősített plusz darab akadályozza meg a karika markolatra csúszását. 4 karikát gumiszalaggal egy-egy szlalomoszlopra erősítünk. A karikák belső átmérője 4 inch (10 cm), külső átmérője 7 inch (18 cm). A karikákat egy 2 1/2 inch (6 cm) hosszú rúddal erősítjük az oszlophoz.

Szerszámoszláda (Tool Box Scramble)

1 műanyag szerszámoszláda. 4 puha műanyag kalapács. 1 szemetesvödör, mint a szövetségi játékban.

Három zászló (Triple Flag Race)

1 útjelző bója, mint a zászlóreptetőben.

3 különböző színű, négyszögletes zászló, 1 piros, 1 fehér és egy kék, melyek színben passzolnak a zászlótartó színéhez.

1 hármás zászlótartó, 3 inch (7,5 cm) –szer 6 inch (15 cm) –es, 1 inch (2,5 cm) átmérőjű műanyag csövekkel, egy piros, egy fehér és egy kék. A csöveket egy fémtartóba helyezük háromszög alakzatban, egymástól 6 inch (15 cm) távolságra, egy-egy tüskével, mely a földre rögzíti a tartót.

Két zászló (Two Flag)

2 zászlótartó bója, mint a zászlóreptetőben. 2 zászló, mint a zászlóreptetőben.

Viktória-kereszt (Victoria Cross)

2, egyenként 2 láb 6 inch (76 cm) –szer 1 láb 6 inch (46 cm) –es párna.

Windsor-kastély (Windsor Castle)

1 strapabíró útjelző bója, mint a lovagi tornában. 1 fatorony (ezüstre festve), amely 6 inch (15 cm) magas, 3 inch (8 cm) átmérőjű, talpzata olyan alakú, hogy passzoljon az útjelző bója tetejére, a csúcsa pedig homorú, hogy behelyezhessék a gömböt.

1 fagömb (aranyra festve), 3 inch (8 cm) átmérőjű.

1 műanyag vödör, mint a dobozos játékban, félig töltve vízzel.

Mértékegységek

Angolszász	Metrikus
100 yard	91,44 m
50 yard	45,72 m
25 yard	22,86 m
20 yard	18,29 m
15 yard	13,72 m
10 yard	9,14 m
5 yard	4,57 m
4 yard	3,66 m

3 yard	2,74 m
2 yard	1,83 m
1 yard	0,91 m
6 láb	1,83 m
5 láb	1,52 m
4 láb	1,22 m
3 láb	0,91 m
2 láb	0,61 m
1 láb	0,30 m

Angolszász	Metrikus
12 inch	30,48 cm
11 inch	27,94 cm
10 inch	25,40 cm
9 inch	22,86 cm
8 inch	20,32 cm
7 inch	17,78 cm
6 inch	15,24 cm
5,5 inch	13,97 cm
5 inch	12,70 cm
4,5 inch	11,43 cm
4 inch	10,16 cm
3,5 inch	8,89 cm
3 inch	7,62 cm
2,5 inch	63,5 mm
2 inch	50,8 mm
1,5 inch	38,1 mm
1 inch	25,4 mm
0,5 inch	12,7 mm

Lovas	Angolszász	Metrikus
12,3 kéz	51 inch	1,2954 m
13,0 kéz	52 inch	1,3208 m
13,1 kéz	53 inch	1,3462 m
13,2 kéz	54 inch	1,3716 m
13,3 kéz	55 inch	1,3970 m
14,0 kéz	56 inch	1,4224 m
14,1 kéz	57 inch	1,4478 m
14,2 kéz	58 inch	1,4732 m
14,3 kéz	59 inch	1,4986 m
15,0 kéz	60 inch	1,5240 m

