

## Die fünf folgenden Spiele werden für die Kreisentscheide aufgebaut

1. Lanzenstoßen: Der Reiter muss die Lanze aus dem ersten Flaggenhalter herausnehmen, das Lanzenziel anreiten und umstoßen. Hat er nicht getroffen muss er das Lanzenziel ein zweites Mal anreiten. Trifft er das Lanzenziel wieder nicht, kann er weiterreiten, bekommt aber 20 Strafsekunden angerechnet. Danach muss er die Lanze in den zweiten Flaggenhalter stecken. Abstand zwischen den Flaggenhaltern: 10 Meter.
2. Becher versetzen: Der Reiter muss den Becher von der ersten Slalomstange (Ständer) auf die zweite Slalomstange setzen. Abstand zwischen den Slalomstangen: 10 Meter.
3. Flaggenrennen: Der Reiter muss die Flagge aus dem ersten Flaggenhalter herausnehmen und in den zweiten Flaggenhalter stecken. Abstand zwischen den Flaggenhaltern: 10 Meter.
4. Slalom: 5 Slalomstangen (Ständer), Abstand zwischen den Slalomstangen: 9 Meter.
5. Flinke Füße: Der Reiter reitet an die 6 umgedrehten Eimer heran und sitzt ab. Während er sein Pferd/Pony am Zügel neben sich führt, läuft er über die Eimer. Er muss dabei der Reihe nach auf alle sechs Eimer treten und darf den Boden zwischendurch nicht berühren. Tritt der Reiter zwischendurch auf die Erde, muss er von vorne anfangen. Vom Ende der Eimer bis zur Ziellinie wird das Pferd/Pony geführt. (Es wird zur Schonung der Rücken nicht wieder aufgesessen!)

## Spielgeräte

- |                      |   |
|----------------------|---|
| 1. Lanzenstoßen:     | 2 Flaggenhalter, Trainingsset Lanzenstoßen oder zwei Eimer mit Sand gefüllt; 1 Lanze  |
| 2. Becher versetzen: | 2 Slalomstangen oder Ständer; 1 Becher  |
| 3. Flaggenrennen:    | 2 Flaggenhalter oder zwei Eimer mit Sand gefüllt, 1 Flagge  |
| 4. Slalom:           | 5 Slalomstangen oder Ständer  |
| 5. Flinke Füße:      | 6 stabile Eimer, die 6 umgestülpten Eimer werden in kurzen Abständen (Auf die Größe der Teilnehmer achten!) aufgestellt. Durchmesser Öffnung: 23 cm, Höhe: 23 cm. |