1. Turnierspiel (Ringstechen auf dem Kofel in Kastelruth)

Die Mannschaft nimmt Aufstellung vor dem Startraum.

Der Startraum, der durch 2 Linien gekennzeichnet ist (Startraumlinie und Kontrolllinie), wird aus Sicherheitsgründen in 2 Räume unterteilt: in den Startraum A und B.
Der 1. Reiter begibt sich in den Startraum A und startet **nach der Freigabe des Spiels**; in der Zwischenzeit begibt sich der 2. Reiter in den Startraum B und wartet dort auf die Übergabe der Bannerstange. Der 3. und 4. Reiter setzt das Spiel in derselben Weise fort.
Es ist möglich, dass sich der 2. Reiter bereits vor dem Start des 1. Reiters in den Startraum B begibt. Im Startraum B darf sich jeweils nur ein Reiter aufhalten.

Es sind drei Ringe aufgehängt.
Der erste ist auf der Hälfte der Strecke, der zweite und der dritte jeweils in einem Abstand von ca. 20 m aufgehängt.
Alle Ringe haben einen Durchmesser von 28,50 cm und sind ca. auf 2,50 m Unterkante Ring angebracht und müssen von diesem mit der Bannerstange durchstoßen werden.
Die Übergabe der Bannerstange muss vor der Kontrolllinie erfolgen. Bei der Übergabe zählt die Hand.
Die Übergabe nach der Kontrolllinie wird mit einer Zeitstrafe von 20 Sekunden bestraft. Wird die Übergabe korrekt wiederholt, wird die Strafe aufgehoben.
In diesem Falle können die beiden Reiter, auch nach Übertreten der Kontrolllinie, zurückreiten.

Jeder Reiter, der sein Spiel beendet hat, muss sofort zur gekennzeichneten Stelle „P“ reiten und dort auf seine Mannschaftskameraden warten.

Die Zeitschranke wird vom ersten Reiter ausgelöst und schließt elektronisch beim Überreiten der Ziellinie durch den letzten Reiter.

Fällt einem Reiter beim Reiten des Parcours oder beim Durchstoßen eines Ringes die Bannerstange zu Boden, so muss er vor dem Startraum eine neue Stange nehmen und das Spiel wieder vom ersten Ring an wiederholen, so oft bis er alle drei Ringe hintereinander fehlerfrei durchstoßen hat.
Die Startraumlinie darf nicht in der entgegengesetzten Richtung überschritten werden, andernfalls erhält die Mannschaft 20 Strafsekunden.

Verfehlt ein Reiter den Ring, kann aber die Bannerstange halten, kann er umkehren und vom verfehlten Ring an wieder beginnen.
Verfehlt ein Reiter den Ring, kann die Bannerstange halten, ist aber nicht imstande sein Pferd zu parieren und überschreitet dabei die Startraumlinie, muss er die Übung vom ersten Ring an fehlerfrei wiederholen.

Bricht eine Bannerstange, so muss diese sofort fallengelassen werden. Der Reiter holt sich eine

Der Oswald von Wolkenstein Ritt
Dorfstr. 15 - 39050 Völs am Schlern
info@ovwitt.com - www.ovwritt.com
MwSt. Nr. 01352950214

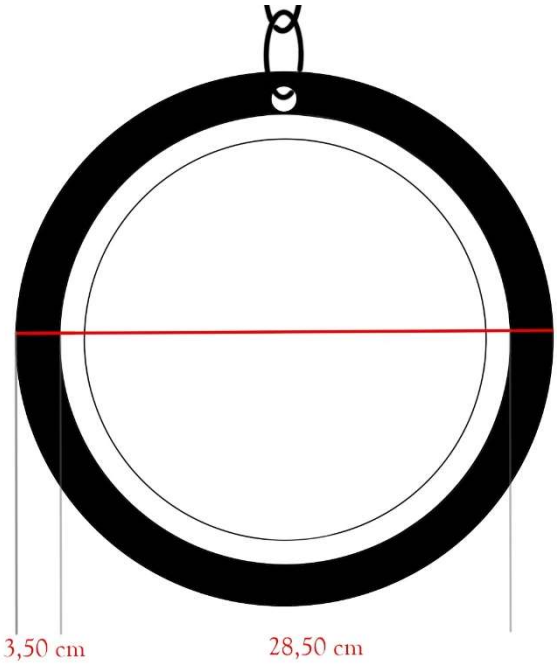
Raiffeisen

neue und bestreitet das Spiel von neuem.

Entfällt bei der Übergabe eine Bannerstange, so muss der Startende ohne Bannerstange eine „Ehrenrunde“ drehen, sich bei den bereitstehenden Reservestangen eine neue holen und das Spiel fortsetzen.

Es ist keine fremde Hilfe erlaubt.

Nach Beendigung des Spiels macht die geschlossene Mannschaft mit ihrem Banner eine Ehrenrunde im Schritt oder langsamen Trab (kein Galopp) und verlässt den Turnierplatz; andernfalls kann die Mannschaft disqualifiziert werden.



Der Oswald von Wolkenstein Ritt
Dorfstr. 15 - 39050 Völs am Schlern
info@ovwitt.com - www.ovwritt.com
MwSt. Nr. 01352950214