



Der Oswald von Wolkenstein Ritt

Turnierregeln: 2026

Regeltafel I - Allgemeingültiges

Regel 1 - Grundregeln

1. Der Oswald von Wolkenstein Ritt (nachstehend auch einfach nur „Ritt“ genannt) ist ein nach den mittelalterlichen Gepflogenheiten abgeleitetes Turnierspiel mit Pferden und Reitern im Schlerngebiet, dem Ort des Wirkens des bekannten Ritters und Minnesängers Oswald von Wolkenstein. Geschicklichkeit und sportliche Leistung von Pferd und Reiter bestimmen den Turniersieger.
2. Der Oswald von Wolkenstein Ritt unterliegt den nachstehenden Turnierregeln.
3. Für alles, was nicht mit den gegenständlichen Turnierregeln bestimmt ist, entscheidet der Rat der Schiedsrichter nach Billigkeit und Gerechtigkeit im Interesse des Turniers selbst, sowie nach dem Prinzip der Gleichstellung aller Turnierteilnehmer und zum Schutze von Mensch und Tier.
4. Sämtliche Entscheidungen betreffend die Anwendung der gegenständlichen Regeln, sowie nach Absatz 3. der gegenständlichen Regel, müssen nicht begründet sein. Es muss lediglich auf die einzelne Regel Bezug genommen werden.

Regeltafel II – Die Entscheidungsorgane

Regel 2 – Das Organisationskomitee

1. Das Organisationskomitee setzt sich aus freiwilligen Interessierten zusammen, die den Oswald von Wolkenstein Ritt organisieren und leiten.
2. Das Organisationskomitee wählt aus seiner Mitte einen Präsidenten, der den Oswald von Wolkenstein Ritt nach Außen vertritt. Er leitet die Sitzungen.
3. Das Organisationskomitee ernennt die Schiedsrichter, die Spielleiter und überträgt andere Aufgaben an ausgewählte Personen.
4. Das technische Komitee ist ein vom Organisationskomitee ernanntes Gremium, das für die Ausrichtung der Spiele und deren Reglement zuständig ist. Diesem Gremium steht ein Koordinator vor, der dem Organisationskomitee angehört und als Bindeglied zu diesem fungiert.



Regel 3 – Der Rat der Schiedsrichter:

1. Das oberste Entscheidungsgremium besteht aus dem Rat der Schiedsrichter. Der Rat der Schiedsrichter setzt sich aus mindestens drei Schiedsrichtern des Turniers zusammen. Es gibt je zwei Schiedsrichter pro Spiel für insgesamt vier Turnierspiele.
2. Aus den Mitgliedern der Schiedsrichter wird ein Koordinator ernannt, der den Vorsitz bei den Besprechungen und Entscheidungen führt. Dieser Koordinator wird vom Organisationskomitee ernannt.
3. Soweit von den nachstehenden Regeln nicht näher bestimmt wird, wer im konkreten die Entscheidung zu treffen hat, entscheidet der Rat der Schiedsrichter.
4. Der Rat der Schiedsrichter entscheidet mit einfacher Mehrheit der Ratsmitglieder. Bei Stimmgleichheit wird die vom Koordinator abgegebene Stimme doppelt gewertet.

Regel 4 – Der Schiedsrichter:

1. Jedes Spiel wird von zwei Schiedsrichtern überwacht, die das Organisationskomitee wählt.
2. Sämtliche Entscheidungen betreffend die Anwendung der einzelnen Regeln des jeweiligen Spiels treffen die beiden Schiedsrichter gemeinsam. Bei Uneinigkeit entscheidet der an Dienstjahren ältere Schiedsrichter. Fällt ein Schiedsrichter aus, trifft der verbleibende Schiedsrichter die Entscheidungen alleine.
3. Werden beim einzelnen Spiel Regeln verletzt die in die Zuständigkeit des Rates der Schiedsrichter fallen, leiten die für das Spiel zuständigen Schiedsrichter gemeinsam das Problem an den Rat der Schiedsrichter weiter und erläutern dort den Tatbestand. Bis zur Entscheidung durch den Rat der Schiedsrichter darf die betroffene Mannschaft unter Vorbehalt am Turnier weiter teilnehmen.
4. Die Schiedsrichter werden bei der Überwachung der Spielregeln während des Spiels von Spielposten unterstützt. Diese haben keine Entscheidungsgewalt.

Regel 5 – Der Spielleiter:

1. Bei jedem Spiel wird ein Spielleiter ernannt. Die Ernennung nimmt der Ausschuss des Oswald von Wolkenstein Ritts vor.
2. Der Spielleiter trifft alle Entscheidungen über den Aufbau des Spiels, sowohl vor wie auch während des Spielbetriebs. Spielbetrieb beinhaltet die Vorentscheidung, das Training und den Wettkampf. Der Spielleiter gibt das Spiel jeweils frei.



3. Der Spielleiter trifft auch die Entscheidung über notwendige Unterbrechungen während des Spielbetriebs, um den ordnungsgemäßen Aufbau des Spiels wiederherzustellen und zu garantieren.
4. Der Spielleiter hat auch sämtliche Vorkehrungen für die Sicherheit der Spielteilnehmer, des Hilfspersonals und der Zuschauer zu treffen.
5. Der Spielleiter wird für den Aufbau des Spiels, vor und während des Spielbetriebs von eigenen Mitarbeitern unterstützt.

Regeltafel III – Die Voraussetzungen für die Teilnahme am Ritt

Regel 6 – Die Voraussetzungen der Mannschaft

1. Von jeder Gemeinde Südtirols können sich eine oder mehrere Mannschaften, bestehend aus vier Reitern/innen, am Ritt einschreiben. Mindestens drei Reiter/innen davon müssen am Abgabetermin für die Einschreibung in derselben Gemeinde in Südtirol ihren meldeamtlichen Wohnsitz führen. Nachträgliche Wohnsitzänderungen, werden nicht akzeptiert.
Eine Mannschaft, die **beim letzten Ritt** am Oswald von Wolkensteinritt teilgenommen hat, kann in dieser Besetzung weiterhin daran teilnehmen, auch wenn einzelne Reiter/innen die Wohnsitzgemeinde **in Südtirol** gewechselt haben, sofern mindestens zwei Reiter/innen weiterhin der ursprünglichen Wohnsitzgemeinde angehören.
2. Bei der Einschreibung ist der Mannschaftsname bekannt zu geben. Dieser muss aus dem Gemeinamen bestehen. Bei der Teilnahme mehrerer Mannschaften aus derselben Gemeinde muss zur Unterscheidung zusätzlich ein Fraktions- oder Flurname aufscheinen. Eine Mannschaft, die bereits einmal am Oswald von Wolkenstein Ritt teilgenommen hat, kann ihren Mannschaftsnamen beibehalten, sofern mindestens zwei Reiter/innen von dieser Mannschaft dabei sind und in der ursprünglichen Gemeinde ansässig sind.
3. Die bestplatzierten Mannschaften einer jeden Gemeinde und die Siegermannschaft des Vorjahres, müssen die Vorentscheidung nicht bestreiten, wenn mindestens drei Reitern/innen des Vorjahres vertreten sind, die in ihrer ursprünglichen Gemeinde weiterhin ansässig geblieben sind.

Regel 7 – Die Voraussetzungen der Reiter/innen:

1. Alle Teilnehmer/innen müssen am Tag der Qualifikation oder, wenn diese entfällt, am Tag des Turniers 16 Jahre alt sein. Alle Teilnehmer/innen müssen im Besitz eines, am Tag der Veranstaltungen (Qualifikation und Ritt) gültigen, sportärztlichen Zeugnisses sein, oder eine entsprechende Selbsterklärung vorlegen, welche bestätigt, dass sie im Besitz eines sportärztlichen Zeugnisses sind, (mit Kopie des Personalausweises vorlegen).
2. Für alle Teilnehmer/innen welche am Tag der Qualifikation, bzw. beim Training und Tag des Turniers selbst noch nicht volljährig sind, besteht Helmpflicht.



3. Wenn sich ein/e Reiter/in verletzt oder erkrankt, kann er/sie durch eine/n andere/n Reiter/in ersetzt werden. Ein/e Reiter/in kann bis zum jeweiligen Start (Qualifikation und Ritt) getauscht werden. Die entsprechende Meldung muss mit den zur Anmeldung erforderlichen Unterlagen über die entsprechende Online-Anmeldeseite erfolgen.
4. Verletzt sich ein/e Reiter/in welche/r die Wohnsitzgemeinde gewechselt hat, so muss der/die Ersatzreiter/in aus der Gemeinde stammen, für welche die Mannschaft am Ritt teilnimmt.
5. Nach der Anmeldung können maximal zwei Reiter/innen im Sinne von Absatz 2 nachgemeldet werden. Jede Mannschaft muss auf jeden Fall auch nach der Nachmeldung die Voraussetzungen gemäß Regel 6 erfüllen. Für die Siegermannschaft des Vorjahres ist die Wirkung der Regel 19, Absatz 2 zu beachten. Ein/e Reiter/in der/die sich mit einer Mannschaft qualifiziert hat, muss mit dieser auch den Ritt bestreiten.

Regel 8 – Die Voraussetzungen der Pferde:

1. Zum Oswald von Wolkensteinritt sind alle Pferderassen zugelassen. Die Pferde müssen gesund und reittauglich sein und **im Rittjahr das 4. Lebensjahr vollenden**.
2. Die Pferde müssen eine **gültige Grippeimpfung** nachweisen. Diese muss im Pferdepass mit genauem Datum vermerkt sein. Sie gilt als verfallen, wenn sie mehr als 365 Tage ab vermerktem Datum zurückliegt. Die staatliche Veterinärbestimmung verpflichtet auch zu einem **Coggins-Test**. Er muss im Pferdepass vermerkt sein und hat eine Gültigkeit von drei Jahren. Der Herkunftsstall muss frei von ansteckenden Krankheiten sein.
3. Trächtige Stuten (ab dem 6. Trächtigkeitsmonat), laktierende Stuten und Stuten die im Kalenderjahr abgefohlt haben, dürfen weder bei der Ausscheidung, noch beim Training, noch beim Turnier teilnehmen.
4. Bis zum Start ist ein Austausch der Pferde möglich. Dabei bedarf es derselben Unterlagen wie bei der Einschreibung. Die Pferde jener Mannschaften, welche die Qualifikation bestanden haben, dürfen beim Ritt nicht von einer anderen Mannschaft verwendet werden.
5. Jeder Reiter muss alle vier Spiele mit dem gemeldeten Pferd bestreiten, bei der Qualifikation, beim Training und beim Turnier.

Regel 9 – Die Überprüfung der Voraussetzungen:

1. Die Frist für das Einreichen der Gesuche zur Teilnahme am Ritt wird alljährlich mit der Turniereinladung bekannt gegeben. Es handelt sich um einen Fristtermin, der den Verfall von verspätet eingereichten Gesuchen zur Folge hat.
2. Die Anmeldungen müssen fristgerecht über die Online-Anmeldeseite des Oswald von Wolkenstein Ritts eingehen.



3. Die Voraussetzungen der Regeln 6, 7 und 8 werden von Vertretern des Organisationskomitees geprüft. Der Verstoß einer der Regeln 6, 7 und 8 bedingt den Ausschluss vom Turnier.

Regel 10 – Die Ausstattung der Mannschaften:

1. Jede Mannschaft muss zu den Eröffnungszeremonien in ihrer Tracht teilnehmen.
Dies gilt auch für den Ritt am Sonntag, wobei toleriert wird, dass beim Turnier auf besonders wertvolle oder die Bewegung einschränkende Trachtenteile verzichtet werden darf (z. B. die „Fatsch“ und „Krax“ beim „Sarner Bairischn“).
Zur Festtagstracht unpassende Kleidungsstücke, wie Blue Jeans, Turnschuhe und Schildmützen (während der Spiele und Preisverteilung) dürfen nicht getragen werden.
Auch Schürzen beeinträchtigen den Festcharakter des Ritts, verdecken das Bild der schönen Trachten aus den Herkunftsgemeinden und sollten deshalb vermieden werden. Nur im Sarntal ist der blaue Schurz ein Bestandteil der „Niederfeirtig-Tracht“.
2. Das Satteln und Zäumen der Pferde muss fachgerecht erfolgen.
Bei der Zäumung sind für den Ritt Stoßzügel und Schlaufzügel nicht erlaubt, zulässig ist ein gleitendes Ringmartingal mit Wassertrense.
Die Pferde müssen turniertauglich beschlagen sein.
3. Jede Mannschaft muss einen Stoffbanner (40 x 60 cm) mit ihrem Gemeindewappen und eventueller Fraktionsbezeichnung, welcher auf einer 2,5 m langen und mindestens 2 cm dicken Massiv-Holzstange (nicht verleimt) befestigt ist, mitbringen. Der Banner muss während des ganzen Rittes mitgeführt werden.
4. Die Bannerstange und der Banner werden beim Start auf der Trostburg kontrolliert und gekennzeichnet. Die Spiele dürfen nur mit dieser Bannerstange oder mit den vom Organisationskomitee zur Verfügung gestellten Stangen durchgeführt werden.
5. Die Sponsorenwerbung ist auf die Satteldecken **beschränkt** und darf die Größe von 20 x 20 cm, 10 x 40 cm oder 400 cm² nicht überschreiten.
6. Der Verstoß gegen die Regeln nach Absatz 1, 2, 3 und 4 hat den Ausschluss vom Turnier zur Folge. Der Verstoß gegen die Regeln nach Absatz 1 und 5 hat nach einer vorhergehenden einmaligen mündlichen Verwarnung durch einen Schiedsrichter den Ausschluss vom Turnier zur Folge.

Regel 11 – Die Qualifikation:

1. Am Oswald von Wolkenstein Ritt nehmen höchstens 36 Mannschaften teil. Melden sich mehr als 36 Mannschaften an, werden die Teilnehmer durch eine Qualifikation ermittelt
2. Nicht an der Qualifikation teilnehmen müssen:



- ❖ Die Siegermannschaft des letzten Ritts;
- ❖ Die beim letzten Ritt bestplatzierte Mannschaft einer jeden Gemeinde;
- ❖ Die beim letzten Ritt zweitbestplatzierte Mannschaft aus jener Gemeinde, aus der die Siegermannschaft stammt;
- ❖ Die Mannschaft, die ihre Gemeinde als einzige vertreten;

Die restlichen Mannschaften werden durch die Qualifikation ermittelt, damit in der Summe 36 Mannschaften feststehen.

3. Die Qualifikation findet zwei Wochen vor dem Turnier, jeweils am Turnierplatz der Ortschaft statt, in welcher die Eröffnungszereemonie des Ritts abgehalten wird.
4. Für die Qualifikation gelten dieselben Spielregeln wie während des Turniers.

Regeltafel IV – Das Turnier

Regel 12 – Training

1. Jede Mannschaft darf jedes Turnierspiel zu den vor Ort veröffentlichten Terminen und Ausmaß trainieren.
2. Es gelten beim Training dieselben Regeln wie für das Turnier.
3. Der Verstoß der vorstehenden Regeln wird von den Verantwortlichen geahndet und hat den Ausschluss vom Turnier zur Folge.

Regel 13 - Start und Ziel:

1. Der Turniertag wird in der Einladung bekannt gegeben. Der Start für den Oswald von Wolkenstein Ritt findet auf der Trostburg in der Gemeinde Waidbruck statt, beginnend mit der ersten Mannschaft um 7.00 Uhr morgens.
2. Das Turnier besteht aus vier Spielen:
Am Kofel in Kastelruth, beim Matzlbödele unterhalb der Ruine Hauenstein in Seis am Schlern, am Völser Weiher und auf Schloss Prösels.
Die Regeln für das einzelne Spiel werden mit separatem Regelwerk bestimmt. Das Organisationskomitee behält sich das Recht vor, das Spiel und die Regeln dazu alljährlich zu ändern. Allfällige Änderungen müssen vor dem Einreichtermin beschlossen und veröffentlicht werden.
3. Das Turnier endet auf Schloss Prösels. Alle vier Reiter/innen samt Pferd müssen alle vier Spiele bestreiten und das Ziel erreichen, damit sie in die Wertung aufgenommen werden. Die Mannschaften bestehend aus vier Pferden und vier Reitern müssen die gesamte Turnierstrecke ohne fremde Hilfe zurücklegen. Fremde Hilfe ist die Hilfe einer nicht der Mannschaft zugehörigen Person.



4. Das Organisationskomitee übernimmt keinerlei Haftung für Unfälle oder Schadensfälle an Reiter/in und Pferd, die sich vor, während und nach dem Turnier ereignen.
5. Der Verstoß der Regel laut Absatz 4 wird vom Rat der Schiedsrichter geahndet und hat die Anrechnung der Maximalzeit von 5 Minuten zur Folge.

Regel 14 – Die Bestimmung der Reihenfolge:

1. Die Reihenfolge der teilnehmenden Mannschaften wird per Los ermittelt und vor oder nach der Eröffnungszereemonie bekanntgegeben.
2. Aufgrund der bestimmten Reihenfolge ergeben sich für jede Mannschaft die daraus abgeleiteten und bekannt gegebenen Start- und Spielzeiten.

Regel 15 - Veterinärärztliche Kontrollen:

1. Während der Qualifikation, des Trainings, der Eröffnungszereemonie, sowie vor, während und nach dem Turnier werden bei den teilnehmenden Pferden veterinärärztliche Kontrollen durchgeführt. Gemäß den geltenden gesetzlichen Bestimmungen können die Pferde dabei auch einem Dopingtest nach den Bestimmungen der FISE und FEI unterzogen werden.
2. Bei den veterinärärztlichen Kontrollen werden die Zulassung und die Tauglichkeit der Pferde gemäß diesem Regelwerk überprüft. Die Reiter/innen müssen nach mündlicher Aufforderung durch die Tierärzte das Pferd augenblicklich für die Kontrolle zur Verfügung stellen. Wird der Aufforderung nicht unverzüglich Folge geleistet, wird das jeweilige Pferd nicht mehr zum Turnier zugelassen.
3. Werden vom veterinärärztlichen Dienst Unregelmäßigkeiten festgestellt, so leitet dieser seinen Befund umgehend an einen Schiedsrichter weiter. Der Turniertierarzt muss bei akuter Gefährdung der Gesundheit eines Pferdes, dieses vom Turnier ausschließen. Bei fehlender Anwesenheit eines Tierarztes trifft diese Entscheidung der Schiedsrichter.
4. Bei festgestellter Unzulässigkeit oder Untauglichkeit eines Pferdes gilt die Regel 8 samt der bei Regel 9, Absatz 3 enthaltenen Sanktionen.

Regel 16 – Unsportliches Verhalten:

1. Beim Training, bei der Qualifikation, vor, während und nach dem gesamten Ritt dürfen die Reiter/innen keinerlei unsportliches Verhalten an Mensch und Tier an den Tag legen. Dies zu kontrollieren werden vom Organisationskomitee Fachleute nominiert. Stellen diese Vergehen der Reiter fest, so werden diese an den Rat der Schiedsrichter weitergeleitet. Dieser entscheidet über die Sanktionen.



2. Stellen Schiedsrichter ein unsportliches Verhalten, einschließlich das unnötig grobe Einwirken auf die Pferde, bei einem Reiter/innen fest, kann bei Wiederholung dieses Verhaltens nach einer einmaligen Verwarnung diese Reiter/innen vom Turnier ausschlossen werden. Die Verletzung eines Pferdes durch Einwirkung des Reiters führt zum sofortigen Ausschluss.
3. Bei besonders unsportlichem Verhalten ist es dem Rat der Schiedsrichter vorbehalten, den Reiter/innen auch für mehrere zukünftige Turniere auszuschließen.
Auf alle Fälle muss die gefällte Entscheidung gemäß Art. 16, Abschnitt 3 noch vom Präsidenten des Organisationskomitees bestätigt werden.

Regel 17 – Wertung der Spiele:

1. Die Start- und Etappenzeiten müssen von den Mannschaften vollzählig eingehalten werden.
2. Der/die Mannschaftsführer/in muss vor dem Antritt zum jeweiligen Spiel seine Mannschaft anmelden und die Startkarte abgeben.
3. Jedes Turnierspiel muss von jedem/r Teilnehmer/in korrekt und vollständig sowie ohne fremde Hilfe bestritten werden. Fremde Hilfe ist die Hilfe einer nicht der Mannschaft zugehörigen Person oder eines Mannschaftskollegen/in zu Fuß. Abweichungen zu dieser Regel können mit Spielregeln bei den einzelnen Spielen eingeführt werden.
4. Das Spiel darf nicht von einem oder mehreren Reitern/innen so beschädigt werden, dass die korrekte Durchführung des Spieles nicht mehr möglich ist.
5. Stürzt ein Pferd samt Reiter/in, kann der Reiter/in die entfallene Bannerstange selbst aufheben, wieder aufsteigen und das Spiel korrekt fortsetzen, soweit sich Pferd und Reiter keine ernsthaften Verletzungen zugezogen haben.
6. Start- und Ziellinien sind durch weiße Linien am Boden gekennzeichnet.
7. Bei den einzelnen Spielen wird für jede Mannschaft die benötigte Zeit gestoppt. Entfällt die Zeitnehmung, muss die Mannschaft das Spiel wiederholen. Die Schiedsrichter entscheiden sofort nach Beendigung des Spiels jeder Mannschaft, gegebenenfalls nach Anhören der betroffenen Strecken- bzw. Linienrichter über die zu verhängenden Strafsekunden.
8. Die Spielzeit, einschließlich der verhängten Strafsekunden, wird sofort bekannt gegeben. Die Schiedsrichter entscheiden auch über den Ausschluss vom Spiel.
9. Für die Turnierspiele steht jeder Mannschaft eine Maximalzeit von 4 Minuten zur Verfügung. Nach Ablauf derselben muss die Mannschaft den Turnierplatz unverzüglich verlassen. Bei Überschreitung der Maximalzeit von 4 Minuten werden der betreffenden Mannschaft 5 Minuten angerechnet.



10. Gegen das bekannt gegebene Wertungsergebnis kann innerhalb von 30 Minuten nach Bekanntgabe des Ergebnisses des jeweiligen Spieles schriftlich und mit beigelegter Rekursgebühr von **50,00 Euro** pro Mannschaft bei den Schiedsrichtern Rekurs eingelegt werden. Der eingereichte Rekurs muss von allen vier Mannschaftsmitgliedern leserlich unterschrieben werden. Der Rekurs wird von den Schiedsrichtern an Ort und Stelle unverzüglich behandelt, und die Entscheidung wird sofort bekannt gegeben.
11. Die Ergebnisse und Wertungen der einzelnen Spiele bleiben bis zur Endbewertung inoffiziell.
12. Die detaillierten Regeln zu den einzelnen Spielen finden sich in „Regeln der Turnierspiele“.
13. Bei Verstoß der Regeln nach Absatz 1, 2, 3, 4 und 5 darf die Mannschaft das betreffende Spiel nicht bestreiten, bzw. fortsetzen. Der Mannschaft werden in diesem Fall 5 Minuten für das betreffende Spiel angerechnet. Die Entscheidung darüber treffen die beiden für das Spiel zuständigen Schiedsrichter.

Regel 18 – Wertung des Turniers:

1. Turniersieger wird jene Mannschaft, welche das Turnier vollständig bestritten hat und die geringste Zeit bei den vier Spielen benötigt hat.
2. Die offizielle Wertung wird nach dem Turnier vom Rat der Schiedsrichter bekannt gegeben.
3. Wenn das Turnier aufgrund einer Entscheidung des Rates der Schiedsrichter vorzeitig beendet werden muss, oder ein Spiel gestrichen werden muss, wird das Turnier gewertet und der Sieger bestimmt, wenn alle Mannschaften mindestens drei Turnierspiele bestritten konnten.
4. Kann ein Spiel nicht von allen Mannschaften bestritten werden, so wird die Wertung aller Mannschaften für dasselbe Spiel gestrichen.
5. Über den Abbruch des Turniers entscheidet der Rat der Schiedsrichter. Über den Abbruch oder das Streichen eines Spiels entscheidet der Spielleiter.
6. Sollten Mannschaften zeitgleich den 1. Platz belegen, so werden beide Mannschaften auf der Standarte vermerkt. Bei allen Zeitgleichheiten teilen sich die Mannschaften die Siegerprämie.

Regel 19 – Standarte:

1. Der Hauptpreis des Oswald von Wolkenstein Rittes ist die Standarte. Sie wird dem Gesamtsieger des Rittes jeweils für ein Jahr übergeben.
2. Die Siegermannschaft muss mit mindestens drei Reitern/innen des letzten Teilnahmejahres vertreten sein. Müssen aus irgendwelchen Gründen mehr als ein Mitglied dieser Mannschaft pro Jahr ausgetauscht werden und sie erringen einen weiteren Gesamtsieg, so beginnt die Zählung um den endgültigen Besitz der Standarte



von neuem. Dies ist auch der Fall, wenn in einem auf das Siegerjahr nachfolgendem Jahr zwei Reiter/innen oder mehr als zwei Reiter/innen ausgetauscht werden und auf die vom Siegerjahr nachfolgenden Jahr bis zum entsprechenden Turnierjahr summierten Jahre aufgeteilt die nämliche Mannschaft durchschnittlich mehr als eine/n Reiter/innen pro Jahr ausgetauscht hat.

3. Die Namen der Siegermannschaft eines jeden Jahres werden auf der Tragestange der Standarte vermerkt. Nach 3maligem Sieg derselben Mannschaft geht die Standarte in das endgültige Eigentum der Mannschaft über.

Der Präsident des Organisationskomitees

Gez. Marmsoler Klaus