



2. Turnierspiel (Vierergalopp mit Labyrinth in Seis)

Die vier Reiter/Innen stellen sich nebeneinander an der Start-Ziellinie auf.

Sie halten gemeinsam die Bannerstange, aus Sicherheitsgründen nach Möglichkeit quer über dem Kopf. In dieser Formation muss ein vorgezeichneter Weg von ca. 70 m Länge und 4 m Breite zurückgelegt werden.

Der Seite an Seite - Ritt endet bei einer Markierungslinie, hinter der eine geschlossene Festung beginnt. Erst in dieser Festung kann die Bannerstange losgelassen werden.

Jetzt reitet das erste Mitglied der Mannschaft mit der Bannerstange in der Hand durch ein Tor ins Labyrinth. Dieses Tor muss zu Pferde geöffnet werden. Bei zu weitem Öffnen desselben wird der Reiter von einer Staubwolke erfasst und erhält 5 Strafsekunden. Diese werden pro Mannschaftsmitglied nur einmal vergeben, es sei denn, der Reiter unterbricht das begonnene Spiel und setzt dieses erst fort, nachdem ein anderes Mannschaftsmitglied den Parcours durchritten hat.

Das Labyrinth (Breite ca. 1.20 m) wird mit 2 Rundhölzern begrenzt, die bei Berührung aus ihrer Verankerung fallen. Jeder der vier Reiter/Innen einer Mannschaft muss das Labyrinth durchreiten, wobei nach jedem Durchritt die herabgefallenen Rundhölzer in ihre Verankerungen gelegt werden. Bei jedem Abwurf der Rundhölzer wird die Mannschaft mit 5 Sekunden bestraft.

Überspringt ein Pferd die Begrenzungsstangen im Parcours, so muss der Reiter zurück bis zum Absprung und von dort an den Ritt fortsetzen. Es zählen die abgeworfenen Stangen.

Bei einer Übertretung der Begrenzungsstangen werden 10 Strafsekunden angerechnet, es sei denn, der/die Reiter/in kann den Fehler korrigieren.

Nach Bewältigung des Labyrinths reitet der Teilnehmer wieder in die Festung ein und übergibt die Bannerstange einem seiner Mannschaftskollegen usw. Entfällt die Stange bei der Übergabe in der Festung, muss der Übergabende eine neue Stange aus der Tonne nehmen und diese dann dem Startenden übergeben.

Sobald der vierte Reiter in die Festung eingeritten ist, muss die Mannschaft wieder Seite an Seite mit gemeinsam gehaltener Bannerstange die Strecke von der Festung zur Start-Ziellinie zurücklegen. Es gelten bei diesem Rückzug der Mannschaft dieselben Regeln und eventuelle Strafen wie beim Eintritt.

Der 4 m breite Ein- bzw. Ausritt ist durch mehrere Linien gekennzeichnet. Beim Überreiten derselben muss jedes Mannschaftsmitglied die Bannerstange festhalten, ansonsten werden der Mannschaft für jedes Nichthalten der Bannerstange pro Mann 20 Strafsekunden angerechnet. Hat ein Mannschaftskollege die Linie zur Burg oder die Ziellinie rechtmäßig passiert, kann er die Bannerstange auslassen. Es zählt die Überschreitung mit der Hand.

Wird eine Linie nicht ordnungsgemäß passiert, können die Reiter zurückreiten und die Linie korrekt passieren. Dabei entfallen die 20 Strafsekunden.



Entfällt oder bricht der Mannschaft beim Einritt zur Burg die Bannerstange, so muss die gesamte Mannschaft zurück zur Start-Ziellinie reiten, sich dort eine neue Bannerstange holen und von der Start-Ziellinie aus das Spiel neu beginnen, wobei die Zeit weiterläuft.

Entfällt oder bricht einem Reiter im Labyrinth die Bannerstange, so muss er die gebrochene Stange fallen lassen, bzw. ohne diese dasselbe durchreiten, sich in der Festung eine neue holen und das Labyrinth von neuem durchreiten. Es zählen in jedem Fall die abgeworfenen Stangen.

Entfällt oder bricht beim Rückritt der Mannschaft die Bannerstange, so muss diese geschlossen zurück zur Festung, sich dort eine neue holen und von der Festungslinie den Ritt neu beginnen. Das Turnierspiel endet mit Durchritt der Start-Ziellinie.

Die von der Mannschaft für den Durchritt des gesamten Parcours benötigte Zeit zuzüglich eventueller Strafsekunden ergibt die Gesamtzeit des Spieles von Seis. Es ist keine fremde Hilfe erlaubt.