

Mounted Games Regel Bok

Introduksjon til 2008 regel bok

Denne 2008 versjonen av regel boken inkluderer alle regelendringer vedtatt av International Mounted Games Association regelkomite.

Den erstatter alle tidligere versjoner, og er gjeldende fra 2008.

Dette er konkurranse reglene for Mounted Games, gjeldende for alle konkurranser i alle land til enhver tid.

www.mounted-games.org/imga

NORMAN PATRICK

Sporten Mounted Games ble grunnlagt av Norman Patrick. Hans hensikt var å utvide denne sporten, som tidligere var aldersbegrenset innenfor Pony Club, til en mer utstrakt deltakelse.

Av den grunn, i 1984, grunnla han the Mounted Games Association of Great Britain. I årene som fulgte utviklet sporten seg, takket være hans entusiasme og økonomisk støtte, over hele Storbritannia og utenfor landegrensene. Ved hans bortgang i 2002 var sporten vel etablert og praktiseres av utallige ryttere over hele verden.

Norman Patricks visjon videreføres i dag ved at sporten Mounted Games fortsetter sin utvikling, alltid tro mot målet om å fremme vennskap mellom individer på tvers av nasjoner.

INNHALDSREGISTER

Introduksjon til regelbok 2008	s 1
Generelle regler	s 2
Konkurranse regler	s 7
Arena personell og prosedyrer	s 16
Alle konkurranser	s 18
Lag konkurranser	s 19
Par konkurranser	s 44
Individuelle konkurranser	s 63
Spesifikasjoner for utstyr	s 76
Britiske – metriske mål	s 80
Regelendringer 2008	s 81

GENERELLE REGLER

Lag, Par og Individuell

- GR1.1 Lag består av minimum fire ryttere og ponnier, og maksimum fem ryttere og ponnier.
- Gr1.2 Par består kun av to ryttere og to ponnier.
- GR1.3 Individuell består kun av en rytter og en ponni.
- GR1.4 Når en konkurranse har startet så kan man ikke endre på/erstatte ryttere og ponnier som har blitt skrevet ned på startlisten ("declaration form") (unntaket er under regel GR 1.5 eller GR 1.7). men, i lagkonkurranser, kan en rytter eller ponni til enhver tid, med tillatelse fra dommerne, bli lagt til et lag etter at konkurransen har startet så lenge maksimum deltakere (5 ryttere/5 ponnier) ikke overskrides.
- GR1.5 I internasjonale lagkonkurranser kan et lag erstatte en ponni under konkurranse hvis en veterinær bekrefter at det vil være farlig for ponnier å fortsette, eller hvis dommeren anser det som risikabelt at ponnien fortsetter.
- GR1.6 I alle andre lagkonkurranser kan et lag erstatte en ponni under konkurranse hvis en veterinær bekrefter at det vil være farlig for ponnien å fortsette, eller hvis dommeren anser det som risikabelt at ponnien fortsetter OG tapet av den ponnien resulterer i at laget bare har tre ponnier.
- GR1.7 I lagkonkurranser kan et lag erstatte en rytter hvis en godkjent lege bekrefter at rytteren ikke er i stand til å fortsette OG tapet av rytteren resulterer i at laget bare har tre ryttere. Den erstattende rytteren må være kvalifisert til å ri for laget. Hvis den erstattende rytteren ikke er det så må laget fortsette å ri Hors Concours (se regel GR 12.1)
- GR1.8 Hvis en ponni erstattes i par og individuell konkurranse kan paret eller personen fortsette konkurransen hvis de rir Hors Concours (se regel GR 12.1), eller fortsette å få poeng, men starter da på nytt med null poeng.

Ponnier

- GR2.1 Ponnier kan ikke overskride 1,52 m uten sko.
- GR2.2 Størrelse, vekt og erfaring av rytter må samsvare med størrelsen, beinbygging og erfaring til ponnien. Hvis dommeren anser en rytter som for tung eller risikabel kan den rytteren bli utelukket fra konkurransen.

Seletøy

- GR3.1 Sal av lær eller syntetisk materiale med hel bom må benyttes. Salen må være komplett med stigbøyle, og salgjord med to spenner på hver side.
- GR3.2 Følgende bitt er tillatt: En-ring leddet bitt, Fulmer bitt, Hanging Cheek bitt (lengden av kinnstangen på Hanging Cheek bittet skal ikke være lengre enn 8,9 cm.)
- GR3.3 Dommeren kan inspisere seletøyet til ponnien til enhver tid. Han/hennes kjennelse ihht sikkerhet og/eller strenghet kan ikke påklages.
- GR3.4 Skylapper er ikke tillatt.

Bekledning

- GR4.1 Godkjent ridebukse og rideskotøy må benyttes av alle ryttere.
- GR4.2 Godkjent og korrekt tilpasset ridehjelms må brukes av alle ryttere. Hjelmen må ha hakestropp eller godkjent feste.
- GR4.3 Hakestroppen eller festet på hjelmen må være festet hele tiden under racet eller når man sitter til hest på arenaen. Hvis hakestroppen eller festet løsner under et race må rytteren umiddelbart feste stroppen eller festet, og fortsette racet fra det punktet hvor stroppen eller festet løsnet. Hvis man ikke følger denne regelen blir ekvipasjen eliminert.
- GR4.4 I Ponni Express racet, hvis postmannen er en rytter, en hjelm tilsvarende beskrevet i regel GR 4.2 må benyttes. Regel GR 4.3 gjelder også postmannen.

Dommere

- GR5.1 Alle konkurranser er under samlet styring av dommeren. Dommerens avgjørelser er til enhver tid gjeldene og endelig.

Protester

- GR6.1 Ingen protester eller saksfremlegg til funksjonærene på konkurransen er tillatt etter orienteringen ("briefing").

Funksjonærer

- GR7.1 Når en konkurranse har startet kan kun følgende personer gå inn på arenaen: konkurransefunksjonærer, dommer ("referee"), meddommere ("judges"), kommentator, linjedommere, banemannskap, startende ekvipasjer, og i lagkonkurranser, en trener per konkurrerende lag.
- GR7.2 Alle lag, par eller individuell rytter som tar med seg andre representanter inn i arenaen enn de som er tillatt under GR7.1 (unntatt hvis godkjent av dommer) blir diskvalifisert.
- GR7.3 Røyking, og drikking av alkoholholdige drikker inne på arenaen er strengt forbudt. Dommeren kan, etter forgodtbefinnende, bortvise de som bryter forbudet fra arenaområdet.

Hatt/hjelm bånd

- GR8.1 Den siste rytteren på hvert lag eller par må avslutte racet med et klart synlig hattebånd i en tydelig kontrastfarge fra fargen til hjelmen. Båndet skal ikke være bredere enn 3,8 cm.
- GR8.2 Hattebåndet må være på plass og må ikke byttes mellom ryttere etter at racet har startet. Brudd på regelen innebærer diskvalifikasjon.
- GR8.3 Hvis hattebåndet løsner under et race kan rytteren stoppe for å sette det på plass. Rytteren må krysse mållinjen med båndet på plass.

Sporer og pisk

- GR9.1 Det er til enhver tid, og overalt på området hvor konkurransen holder sted, ikke tillatt å bruke sporer og pisk på ponnien.
- GR9.2 Det er overhodet ikke tillatt i konkurransen å berøre en ponni med noe annet enn benet til rytteren, og da bare når man sitter til hest. Dette inkluderer også bruk av utstyr som erstatter pisk eller en utøvers hånd. Brudd på reglene innebærer diskvalifikasjon.
- GR9.3 Vifting med gamesutstyr ved siden av ponnien er tillatt, så lenge ponnien ikke blir truffet av utstyret.

Dårlig eller usportslig opptreden

- GR10.1 Usportslig opptreden av en rytter, trener og supportere, inkludert trakassering av arrangører og stevnepersonell, innebærer diskvalifikasjon av laget, paret eller den individuelle rytteren det gjelder.
- GR10.2 Dommeren bestemmer hva som kvalifiseres som usportslig opptreden, men det inkluderer blant annet misbruk av utstyr, og bruk av stygt/grovt språkbruk eller truende atferd.

Stimulerende midler

- GR11.1 Bruk av stimulerende midler for ryttere eller ponnier er strengt forbudt.
- GR11.2 Listen over stimulerende midler for ponnier referert til i GR11.1 blir utgitt årlig av International Federation for Equestrian Sports (FEI). Denne listen kan finnes på:
www.mounted-games.org/imga/documentation

Hors Concours

- GR12.1 Når et lag, par eller individuell rytter rir hors concours så kan de ri som normalt men vil ikke motta poeng.

Internasjonal representasjon

- GR13.1 En person er kvalifisert til å representere et land i International Mounted Games konkurranser hvis de innfrir en eller flere av følgende kriterier:
- A: De er innehavere av et gyldig pass utstedt i deres navn til det landet de skal representere.
- B: De har bodd på heltid på en registrert adresse i det landet de skal representere i minimum 2 år.
- C: Hvis fødselsattesten bekrefter de er født i landet de skal representere.
- D: Minimum en av foreldrene hadde gyldig pass i sitt navn for det landet som skal representeres når personen ble født.
- E: Ektefellen hadde et gyldig pass i sitt navn for landet som skal representeres når dere ble gift.
- GR13.2 Videre er det tillatt for ryttere å bytte landet de representerer, men ingen ryttere kan ri for to land innenfor den samme sesongen.

- GR13.3 For England, Skottland, Wales og Nord Irland tolkes reglene litt annerledes siden disse landene ikke er rettslig egne land som utsteder pass. For disse landene må en person oppfylle en eller flere av de følgende kriterier:
- A: De må ha bodd fulltid på en registrert adresse i det landet de skal representere i minimum 2 år.
 - B: Hvis fødselsattesten bekrefter at de er født i det landet.
 - C: Hvis en av foreldrene kan bekrefte med fødselsattest at de er født i det landet.
 - D: Hvis ektefellen kan bekrefte med fødselsattest at han/hun er født i det landet.
- GR13.4 Personer født utenfor England, Skottland, Wales og Nord Irland men som innehar et gyldig pass fra Storbritannia har rett til å konkurrere for en av de fire landene i tillegg til landet de er født i.
- GR13.5 Ved uvanlige omstendigheter kan et medlems land søke om dispensasjon fra disse kravene (se prosedyre 7 i IMGAs prosedyre manualen).

KONKURRANSE REGLER

Disse reglene gjelder for alle race, dersom de ikke er modifisert for enkelte race.

Arena og merking

- CR1.1 Arenaen er definert som det området hvor konkurransen foregår, og som er merket og avgrenset med tau eller gjerde.
- CR1.2 Markeringsområdet er innenfor arenaen. Disse markeringene er de som er nødvendig for konkurransen.
- CR1.3 Spill/konkurransen området er innenfor det markerte området og er avgrenset med fire hjørneflagg. Hvis flaggene blir slått overende må de settes på plass. Brudd på reglene innebærer diskvalifikasjon.
- CR1.4 Arenaen bør markeres i samsvar med diagrammet i figur 1. Slalåm stenger må ha ett 15 cm diameter merke, annet utstyr må ha ett 40 cm diameter merke. Variasjoner/avvik kan være nødvendig på grunn av størrelsen på arena eller på grunn av antall konkurrerende lag. Variasjoner/avvik blir opplyst av dommeren på orienteringsmøtet.
- CR1.5 Utstyr som blir dyttet over ende av en rytter, og som må settes på plass, må settes innenfor markeringene eller i berøring med markeringene. Avvik medfører diskvalifikasjon.
- CR1.6 Om en markering blir ødelagt, så er det dommeren som har det avgjørende ordet om hvor utstyret skal plasseres.
- CR1.7 Ingen ponni kan gå inn i 10 yard boksen etter at racet har startet, bortsett fra neste ponni i startrekkefølgen. Brudd på regelen innebærer diskvalifikasjon.
- CR1.8 Trenerne kan overhodet ikke gå inn i 10 yard boksen under et race. Brudd på regelen innebærer diskvalifikasjon.

Ødelagt utstyr

- CR2.1 Ødelagt utstyr defineres som utstyr som ikke egner seg for videre bruk.
- CR2.2 Hvis ødeleggelsen av utstyr er ubetydelig, og ikke forhindrer videre konkurranse så stoppes ikke racet.
- CR2.3 Hvis man med vilje ødelegger utstyr, kan dette resultere i diskvalifisering (samt utestenging fra eventuell omkjøring av racet) av den individuelle rytteren, paret eller laget grunnet usportslig opptreden. (Se GR 10).
- CR2.4 Hvis det, pga ødelagt utstyr, er fare for rytterne, ponniene, funksjonærer eller tilskuere så skal dommeren øyeblikkelig stoppe konkurransen.
- CR2.5 Hvis utstyr blir ødelagt gjelder følgende:
- A: Ødeleggelse ved uhell- racet kan fortsette- ingen fare for sikkerhet
Resultat: racet fortsetter, ingen affære tas.
- B: Ødeleggelse med vilje- racet kan fortsette- ingen fare for sikkerhet
- C: Ødeleggelse med vilje- racet kan ikke fortsette- ingen fare for sikkerhet
Resultat: Racet fortsetter, individuell rytter, par eller laget blir diskvalifisert etter at racet er ferdig.
- D: Ødeleggelse ved uhell- racet kan ikke fortsette- ingen fare for sikkerhet
- E: Ødeleggelse ved uhell- racet kan fortsette- med fare for sikkerhet
- F: Ødeleggelse ved uhell- racet kan ikke fortsette- med fare for sikkerhet
Resultat: Racet stoppes, ødelagt utstyr blir erstattet og racet kjøres/starter på nytt (omstart).
- G: Ødeleggelse med vilje- racet kan fortsette- med fare for sikkerhet
- H: Ødeleggelse med vilje- racet kan ikke fortsette- med fare for sikkerhet
Resultat: Racet stoppes og kjøres på nytt (omstart) uten vedkommende individuelle rytter, par eller lag som påførte skaden

Veksling

- CR3.1 Alle fire ben til ponnier involvert i vekslingen må være bak start/mål eller vekslingslinjen når vekslingen skjer. Brudd på reglene innebærer diskvalifikasjon hvis ikke rytteren, når feil oppstår, returnerer til linjen og krysser den igjen.
- CR3.2 Hvis noe utstyr/tilbehør faller på utsiden av banen mellom linjene ("playing area") ved veksling kan enhver rytter involvert plukke opp/hente utstyret/tilbehøret.
- CR3.3 Hvis noe utstyr/tilbehør faller innenfor banen mellom linjene ved veksling så kan en rytter på vei ut plukke opp utstyret, men denne rytteren må krysse over start/mål/vekslelinjen med utstyret før han/hun fortsetter.
- CR3.4 Utstyr/tilbehør anses å være innenfor banen mellom linjene hvis det er på eller rører enten vekslingslinjen eller start/mål linjen.
- CR3.5 Alle vekslinger som innebærer å overleve utstyr/tilbehør fra en rytter til en annen kan kun skje ved hånd til hånd avlevering.

Figur 1 - banetegning

Assistanse

- CR4.1 Ingen rytter kan hjelpe en annen rytter med mindre de begge er aktivt involvert i det racet eller hvis det er for å hjelpe til å få tak i en løs ponni. For å være aktiv, må en rytter ha startet men ikke avsluttet sin del av racet.

Mistet utstyr

- CR5.1 Hvis en rytter mister utstyr/tilbehør under forsøk på å ta det på/legge det i en tønne/holder/påle eller ta det av/ut av en tønne/holder/påle så kan rytteren gå av hesten for så å legge utstyret/tilbehøret inn i/på eller ta det ut/av tønne/holderen/pålen. Rytteren må deretter sette seg opp på ponnien igjen for å fortsette racet.
- CR5.2 Rytteren kan fortsette med hvilket som helst utstyr, ikke nødvendigvis det utstyret han/hun opprinnelig startet med.

- CR5.3 Hvis noe utstyr blir forskjøvet etter at en rytter har krysset målstreken, og dette skjer etter at neste rytter har ridd ut over startlinjen, så er det den aktive rytteren som har ansvar for å korrigere utstyret. Det gjøres ved at han/hun rir umiddelbart til det utstyret som er forskjøvet og gjør korrigeringen som trengs, deretter krysser over startlinjen igjen før han/hun kan fortsette med sitt egen del av racet.
- CR5.4 Hvis utstyr blir forskjøvet etter at siste rytter har krysset mållinjen så innebærer dette ikke diskvalifikasjon.

Forskjøvet utstyr

- CR6.1 Hvis noe utstyr/tilbehør som normalt ligger på bakken (feks sokker, søppel ol) blir slått/flyttet inn på banen mellom linjene fra bak vekslingslinjen, kan påfølgende rytter plukke opp dette utstyret/tilbehøret under forutsetning av at rytteren på et eller annet tidspunkt under racet krysser vekslingslinjen.
- CR6.2 Utstyr/tilbehør kan sikres ved behov med bruk av hånden.

Veltet utstyr

- CR7.1 Hvis en rytter velter eller tar vekk utstyret/tilbehøret til en annen rytter/par/lag så skal den fornærmede rytteren returnere til sitt felt uten å forsøke å korrigere feilen.
- CR7.2 Hvis utstyr veltes ifølge CR7.1 så skal linjedommeren varsle dommeren ved å heve flagget. Racet kan stoppes, og startes om igjen avhengig av dommerens avgjørelse.
- CR7.3 Hvis et race må startes igjen, så skal lag, par eller individuelle ryttere som allerede hadde avsluttet sitt race på dette tidspunktet ikke delta i omstarten og deres opprinnelige plassering beholdes. Det laget, paret eller individuelle rytteren som utøvde forseelsen skal ikke delta i omstarten og vil få tildelt null poeng med mindre forseelsen skjedde på grunn av en direkte hindring av en annen rytter. Alle andre lag, par eller individuelle ryttere som deltar i elimineringsforseelser når racet stoppes kan heller ikke delta i omstarten og vil ikke bli tildelt poeng.

Fall

- CR8.1 Hvis en rytter faller av og han/hun mister ponnien sin, må rytteren returnere til det stedet han/hun falt av og mistet ponnien før rytteren kan fortsette konkurransen.
- CR8.2 En løs ponni kan bli fanget av hvilken som helst person innenfor arenaen, men må holdes utenfor banen mellom linjene etter den blir fanget og vente der til den blir hentet av sin rytter.

Kontakt

- CR9.1 En rytter må til enhver tid være i kontakt med sin egen ponni hvis ikke ponnien blir holdt av en lagkamerat som er aktiv i konkurransen.
- CR9.2 Hvis en rytter mister kontrollen/grepet på ponnien må han/hun returnere til det stedet hvor han/hun mistet grepet på ponnien før hun/han kan fortsette konkurransen.

Korrigering av feil

- CR10.1 En rytter kan gå tilbake for å korrigere hans/hennes feil, selv etter at mållinjen er krysset, så lenge dommeren ikke har erklært at racet er over.
- CR10.2 Feil må bli korrigert i riktig rekkefølge før man kan fortsette (spole tilbake).
- CR10.3 Dommeren kan erklære at racet er over ved å blåse i fløyten.

Hindring/obstruksjon

- CR11.1 Hvis en rytter og/eller ponnien forlater sin bane og hindrer en motstander, blir laget, paret eller den individuelle rytteren som forårsaker hindringen diskvalifisert. Det anses som en hindring dersom en rytter eller ponni hindrer den påtenkte fremdriften til en annen rytter.

Diskvalifikasjon/eliminering

- CR12.1 Hvis et lag, par eller individuell rytter blir diskvalifisert får de ingen poeng for det racet.
- CR12.2 Hvis en forseelse, alvorlig nok til diskvalifikasjon, skjer etter at racet er ferdig og før neste race har startet, vil laget, paret eller den individuelle rytteren bli eliminert fra det neste racet.
- CR12.3 Hvis et lag, par eller individuell rytter utfører mer enn en forseelse, alvorlig nok til diskvalifikasjon, innefor samme race vil de bare bli eliminert fra det racet.

Slalåmstenger

- CR13.1 Når reglene for et race krever at rytterne skal flette inn og ut mellom slalåmstengene vil følgende forseelser, hvis ikke korrigert, innebære eliminering:
- A. Passering på feil side av stangen
 - B. Hvis man ikke setter på plass en stang hvis man velter den. En stang anses som veltet når toppen av stangen rører bakken/gresset eller hvis spissen av stangen ikke sitter nede i bakken.
 - C. Hvis en stang veltes må rytteren sette stangen på plass og fortsette racet ved å passere på hvilken som helst side av stangen som blir satt på plass.

Skader

- CR14.1 Hvis en skade skjer kan dommeren velge å stoppe racet for deretter å starte på nytt etter at skaden har blitt tatt hånd om.
- CR14.2 Når racet omstartes skal ikke lag, par eller individuelle ryttere som allerede hadde avsluttet racet når skaden skjedde ri på nytt, og de beholder sin opprinnelige slutt plassering. Laget, paret eller individuell rytter som ble skadet skal heller ikke delta i omstarten og vil bli tildelt lavest mulig poengsum for det racet, så lenge skaden ikke skjedde pga hindring/obstruksjon av en rytter fra et annet lag, par eller individuell. Lag, par eller individuell rytter som var innblandet i elimineringsforseelsen når racet ble stoppet skal heller ikke delta i omstarten og vil ikke bli tildelt poeng.

Dårlig vær

- CR15.1 Dommeren bestemmer om det er nødvendig med vekter/lodd i kjepler, beholdere eller bøtter pga sterk vind. Hvis dette er nødvendig så skal alle "heat" i den seksjonen ("session") kjøres med vekter/lodd.
- CR15.2 Hvis vekter/lodd legges på utstyr pga dårlig vær så blir vekten/loddet en del av det utstyret i det racet.

Tukling med utstyr

- CR16.1 Tukling med utstyr, eller tukling med plassering av utstyr av trenere, ryttere eller deres banemannskap innebærer diskvalifikasjon for det laget, paret eller individuell rytter i den racet.

Forlate arenaen

- CR17.1 Hvis en ponni eller rytter forlater arenaen under et race innebærer dette eliminering av laget, paret eller den individuelle rytteren i racet.
- CR17.2 Hvis utstyr/tilbehør blir slått ut av arenaen av en hest eller rytter blir det laget, paret eller den individuelle rytteren eliminert i det racet.

Plassering av utstyr

- CR18.1 Det er dommerens ansvar å påse at utstyret er identisk plassert for alle lag, par eller individuelle ryttere.
- CR18.2 Dommeren kan stoppe og restarte konkurransen hvis utstyret ikke er identisk plassert.
- CR18.3 I de konkurransene som bruker bøtter, for eksempel "Socks and Buckets", "Carton Race", så må håndtaket på bøttene stå samme vei.

Bruk av videoavspilling

- CR19.1 I konkurranser hvor videokamera benyttes for å dokumentere hvilken rekkefølge utøvere krysser mållinjen så kan dette opptaket også benyttes for å hjelpe dommeren med avgjørelser som involverer start eller mållinjen.

Start

- CR20.1 Signalet som starter racet er at flagget senkes, eller et annet signal som er informert om på orienteringsmøtet.
- CR20.2 Dommeren alene bestemmer om starten er gyldig. Hvis den ikke er det så blåser dommeren i fløyten og racet startes på nytt.
- CR20.3 Alle ryttere og ponnier må være bak 10 yard linjen før racet kan startes. Dommeren hever flagget. Ryttere kalles fram, står bak start linjen og racet starter når flagget senkes.
- CR20.4 Ponnier som krysser startlinjen før flagget er senket sendes bak 10 yard linjen av dommeren.
- CR20.5 Hvis en ponni som har blitt sendt tilbake krysser 10 yard linjen før racet starter, kan den bli diskvalifisert når racet er slutt.
- CR20.6 En rytter som krysser 10 yard linjen før starten (se CR 20.5) kan korrigere denne feilen på samme måte som andre linjefeil.
- CR20.7 Hvis dommeren beordrer en ponni tilbake pga tjuvstart så kan lagtreneren bytte ut denne ponningen med et annet medlem av laget. Men, rytteren må allikevel starte fra 10 yard linjen.
- CR20.8 Alle ryttere må sitte til hest når racet starter så fremt reglene i det racet ikke tilsier noe annet.
- CR20.9 Dommeren kan utøve skjønn og utpeke en startmedhjelper ("Starters Assistant") til å være på startlinjen (og/eller 10 yard linjen) for å sikre at alle ryttere og ponnier er bak startlinjen (eller 10 yard linjen) før racet starter.
- CR20.10 Hvis en rytter ikke er klar så kan rytteren heve hånden. Så lenge en rytter har en hånd hevet så vil ikke dommeren starte racet.

Mål

- CR21.1 Rytterne må sitte i salen med ett ben på hver side av ponningen, men ikke nødvendigvis med beina i stigbøylen, når de krysser start/mållinjen eller vekslingslinjen under deres del av racet.
- CR21.2 Alle plasseringer i racet avgjøres av rekkefølgen når hodene til laget/parets siste ponni krysser mållinjen, bortsett fra i 3 Legged Sack hvor det er avgjørende når siste rytter krysser mållinjen.

- CR21.3 Ryttere må passere mellom flagg markeringene som markerer banen for å fullføre deres del av racet.
- CR21.4 Når en rytter avslutter konkurransen med utstyr/tilbehør så må utstyret/tilbehøret holdes i hånda når mållinjen krysses.
- CR21.5 På slutten av konkurransen så kan ryttere som oppholder seg i vekslingsområdet kun returnere til start/mål området når dommeren gir tegn til dette. Brudd på regelen innebærer diskvalifikasjon.
- CR21.6 Hvis et lag eller rytter fremdeles konkurrerer når alle andre lag eller ryttere er ferdig med racet så kan dommeren blåse i fløyten for å avslutte racet. I dette tilfellet mottar laget, paret eller den individuelle rytteren den laveste poengsummen for det racet.

Arena funksjonærer og prosedyrer

Alle arenafunksjonærer må være grundig fortrolig med alle konkurranse regler, prosedyrer og plassering av utstyr, og må være medlem av Mounted Games foreningen i sitt hjemland.

Arenafunksjonærer

- AO1.1 Arena funksjonærene er:
- Dommer
 - Minimum 6 assistent/linjedommere jevnt fordelt på tvers av start, midt og vekslingslinjen.
 - Måldommer
 - Minimum 1 måldommer skribent
 - Kommentator
 - Banemannskap

Dommer

- AO3.1 Dommeren må påse rettferdig spill gjennom hele konkurransen.
- AO3.2 Dommeren må drøfte assistentdommernes avgjørelser om feil før dommeren avgir sin egen dom. Hvis dommeren forkaster avgjørelsen om feil, så må dommeren begrunne sin avgjørelse overfor vedkommende assistentdommer.
- AO3.3 Alle dommerens avgjørelser er endelige.
- AO3.4 Dommeren kan når som helst inspisere ryttere, ponnier eller seletøy.
- AO3.5 Dommeren starter racene.
- AO3.6 Dommeren bør alltid forsøke å få en rettferdig start.

Assistent/linjedommere

- AO4.1 Assistentdommere må ha full fokus til enhver tid. Linjedommere må sjekke at vekslinger foregår bak streken og at alle relevante regler overholdes. Midtlinjedommeren må sjekke prosedyrene midt på banen, og passe på tau/tøyletak i race hvor det er to ekvipasjer på banen samtidig.

- AO4.2 Hvis det er brudd på reglene som ikke korrigeres så skal en assistentdommer heve flagget på slutten av racet for å tiltrekke seg dommerens oppmerksomhet. Han eller hun forteller dommeren om regel bruddet til de(n) rytteren(e) det gjelder og dommeren bestemmer hva som skal skje.
- AO4.3 Assistentdommerene skal hjelpe til med utstyret mellom racene.
- AO4.4 Assistentdommeren må ha på seg fargerikt, gjenkjennelig tøy, og bære et rødt flagg mens han/hun dømmer.

Måldommer og måldommer skribent

- AO5.1 Det må være minimum en måldommer.
- AO5.2 Måldommeren har ansvar for å dokumentere plasseringene for hvert race. Måldommeren har ikke ansvar for noe annet i forbindelse med konkurransen.
- AO5.3 Hver måldommer må ha minimum en skribent som fortløpende skriver ned måldommerens avgjørelser.
- AO5.4 Måldommeren og skribenten(e) må stå akkurat på start/mål linjen.

Kommentator

- AO6.1 Kommentatoren skal forsøke å ikke påvirke dommer og assistentdommere ved å kaste lys over feil som blir gjort på banen.

Banemannskap

- AO2.1 Alt utstyr må plasseres likt på alle baner.
- AO2.2 Banemannskapet må påse at utstyr som blir flyttet på/revet ned av en rytter i løpet av et heat plasseres på korrekt sted før neste heat.

Alle konkurranser

LAG

Agility Aces
Association Race

Bang-a Balloon

Bank Race

Bottle Shuttle

Carton Race

Flag Fliers

Four Flag

Flunder's Race

HiLo

Hug-a-mug

Hula Hoop

Jousting

Litter Lifters

Mug Shuffle

Pony Express

Pony Pairs

Ride and Lead*

Socks and Buckets

Speed Weavers

Sword Lancers

Three Legged Sack*

Tool Box Scramble

Two Flag

Windsor Castle

PAR

Agility Aces

Ball and Cone

Bottle Shuttle

Carton Race

Flag Fliers

HiLo

Hug-a-mug

Hula Hoop

Litter Lifters

Mug Shuffle

Pony Pairs

Run and Ride

Socks and Buckets

Speed Weavers

Sword Lancers

Three Legged Sack

Three Mug

Tool Box Scramble

Two Flag

INDIVIDUELL

Association Race

Bank Race

Bottle Shuttle

Carton Race

Flag Fliers

HiLo

Hula Hoop

Litter Lifters

Moat and Castle

Mug Shuffle

Run and Ride

Socks and Buckets

Speed Weavers

Sword Lancers

Three Mug

Three Pot Flag Race

Tool Box Scramble

Triple Flag

Two Flag

Victoria Cross

*Begrensninger forekommer, se detaljer for hver konkurranse.

Lag konkurranser

Disse reglene skal brukes i samsvar med de gjeldende generelle reglene og konkurransereglene.

Agility Aces ("stepping stones", "balansebøtter")

Utstyr	6 bøtter
Plassering av utstyr	På linje tvers over midt linjen av arenaen med 30 cm mellom kanten av hver bøtte, og i en rett linje mellom banene av slalåm stengene.
Posisjon av ryttere	Rytter 1 og 3 ved start/mål enden. Rytter 2 og 4 ved vekslingslinjen
Konkurransen	Rytter 1 rir til bøttene, går av hesten, og mens rytteren holder ponnien i tøylene så trår rytteren på bøttene en etter en, deretter minimum ett steg på bakken før rytteren setter seg på ponnien igjen og krysser linjen. Rytter 2, 3 og 4 fullfører banen på samme måte. Hvis en rytter eller ponni flytter på en bøtte, eller om beina til rytteren er borti bakken når han/hun trækker på bøttene, så må rytteren sette på plass bøtten, og i begge tilfellene gå tilbake for å krysse bøttene på nytt.

Association Race ("isbokser")

Dette racet benytter bokstaver som passer det landet hvor konkurransen avholdes. Ryttere vil bli informert om hvilken bokstavboks som skal benyttes på orienteringen før konkurranse start. Disse reglene benytter seg av bokstavene I, M, G, A og N for å forklare.

Utstyr	2 tønner, 5 bokser i forskjellige fargerike farger med en bokstav som er malt på siden.
Plassering av utstyr	1 tønne som står opp ned på midtlinjen, 1 tønne som står opp ned på 2 yard (1,8 meter) i vekslings-enden. Denne tønne skal ha 4 bokser med bokstaver stablet oppå. Bokstaven I på toppen, og bokstaven A på bunnen. Begge tønnene skal stå mellom radene med slalåm stenger. Rytter 1 begynner med å ta med seg boksen med bokstav N.
Posisjon av ryttere	Alle ryttere er i start/mål området av arenaen.
Konkurransen	Rytter 1 starter med boksen som er merket med bokstav N og plasserer den på tønne på midtlinjen, rir til tønne i vekslingsområdet, plukker opp neste eske med bokstav, rir tilbake til tønne på midtlinjen og plasserer den der og krysser så start/mål linjen. Rytter 2 rir til vekslingsområdet, henter neste eske med bokstav, plasserer den på toppen av boksen på tønne på midtlinjen og krysser start/mål linjen. Rytter 3 og 4 fullfører på samme måte. Ved racets slutt så skal stabelen på midten stave I (grønn), M (gul), G (blå), A (rød), N (hvit).

Bang-A-Balloon ("ballonger")

Utstyr	1 ballongtavle med 6 ballonger festet på tavlen, 1 stang til å spreke ballongene, 4 slalåm stenger.
Plassering av utstyr	Tavlen plasserer på midtlinjen mellom radene av slalåmstenger. Rytter 1 begynner med stangen/pinnen som spreker ballongene.
Posisjon av ryttere	Rytter 1 og 3 er i start/mål området, rytter 2 og 4 er i vekslingsområdet.
Konkurransen	Rytter 1, som holder stangen/pinnen som skal brukes til å spreke ballongene, rir til ballongtavlen, spreker en ballong, rir til vekslingsområdet, gir stangen til rytter 2. Rytter 2,3 og 4 fullfører banen på samme måte som rytter 1. Ballongene må sprekes enten med tuppen av stangen eller ved å slå på ballongen med stanga. Hver rytter må spreke en ballong. Bøyde eller ødelagte stenger/pinner innebærer ingen straff. Ballongtavlen anses som utstyr. Hele ballong tavlen må stå igjen mellom den andre og tredje slalåm stangen og i lagbanen under hele konkurransen. Slalåm stengene anses som en del av utstyret for denne konkurransen og må stå oppreist.

Bank Race

Utstyr	1 bankstativ, 1 kjegele med nummer holder, 4 nummer: 1,0,0 og 0
Plassering av utstyr	Stativet plasseres på 2 yard (1,8 m) linjen i vekslingsområdet. Kjeglen, med nummer holder, plasseres på midtlinjen mellom radene med slalåm stenger. Numrene plasseres på holderne med den
Posisjon av ryttere	Alle rytterne er i start/mål området.
Konkurransen	Rytter 1 rir til kjeglen, plukker opp et nummer, rir til tavlen, henger opp nummeret på en krok på tavlen slik at den svarte siden av nummeret peker utover og returnerer deretter til mål/start linjen. Rytter 2, 3 og 4 fullfører racet på samme måte. Numrene skal plasseres på tavlen kun fra hesteryggen.

Bottle Shuttle ("flasker")

Utstyr	2 tønner, 2 flasker
Plassering av utstyr	1 tønne som står opp ned på midtlinjen, 1 tønne opp ned ved 2 yard (1,8 m) merket i vekslingsområdet. På denne tønne skal det stå en flaske. Rytter 1 starter med å holde en flaske. Begge tønnene skal stå imellom radene med slalåm stenger.
Posisjon av ryttere	Alle rytterne er i start/mål området.
Konkurransen	Rytter 1 rir med flasken til tønne ved midtlinjen, setter flasken på tønne, rir til vekslingsområdet, tar med seg en flaske fra tønne der og leverer flasken til rytter 2. Hver rytter veksler på å plassere flasken på den tomme tønne og henter en flaske fra tønne hvor det allerede står en flaske. Flaskene må stå oppreist på tønnene under hele racet.

Carton Race

Utstyr	4 flaskehylser, 4 slalåm stenger (stang 1-4), 1 bøtte
Plassering av utstyr	1 hylse på hver av de første slalåm stengene. Bøtta står på 2 yard (1,8m) merket i vekslingsområdet, på linje med raden av slalåm stengene.
Posisjon av ryttere	Alle rytterne er i start/mål området.
Konkurransen	Rytter 1 henter en hylse fra hvilken som helst stang, rir til vekslingsområdet, slipper hylsen oppi bøtta og krysser så start/mållinjen. Rytter 2, 3 og 4 fullfører racet på samme måte. Slalåmstenger som blir slått over ende må settes på plass.

Flag Fliers

Utstyr	2 kjebler, 5 flagg
Plassering av utstyr	1 kjeble på midtlinjen som holder 4 flagg, 1 kjeble på 2 yard (1,8m) merket i vekslingsområdet. Begge kjeblene skal stå mellom radene med slalåm stenger. Rytter 1 starter med 1 flagg.
Posisjon av ryttere	Alle rytterne er i start/mål området.
Konkurransen	Rytter 1 holder et flagg og rir til vekslingsområdet, plasserer dette flagget på kjeblen, returnerer til kjeblen på midten, plukker opp 1 flagg og rir tilbake for å gi dette flagget til rytter 2. Rytter 2, 3 og 4 fullfører konkurransen på samme måte. Hvis en kjeble meg flagg blir slått over ende så må rytteren sette den opp igjen med riktig antall flagg på kjeblen. Rytteren kan deretter fortsette racet med hvilket som helt flagg, ikke nødvendigvis det opprinnelige flagget.

Founder's Race

Utstyr	1 slalåm stang, 8 sylindrer
Plassering av utstyr	Stangen plasseres i linje med den første raden av slalåmstenger og mellom radene. 7 sylindrer plasseres på 2 yard (1,8 m) markeringen i vekslingsområdet. Rytter 1 begynner med en sylinder med bokstaven K malt på siden.
Posisjon av ryttere	Alle rytterne er i start/mål området.
Konkurransen	Rytter 1 holder sylindren med bokstaven K, rir til stangen og slipper sylindren på stangen, rir mot vekslingsområdet, går av ponnien, plukker opp neste bokstav C og setter seg på ponnien igjen. Han/hun rir til stangen slipper sylindren på stangen, returnerer til vekslingsområdet, går av ponnien, plukker opp neste bokstav og returnerer for å levere sylindren til rytter 2. Hver rytter fullfører racet på samme måte med "sine" bokstaver. På slutten av racet må sylindrene være plassert korrekt på stangen slik at sylindrene staver ut N PATRICK, lest fra øverst til nederst.

Four Flag

Utstyr	1 fire flagg holder, 1 flagg kjege, 4 flagg (1 rødt, 1 blått, 1 hvitt og 1 gult).
Plassering av utstyr	Fire flagg holderen plasseres på linje med den første raden av slalåm stenger mellom banene. Flagg kjege, med flaggene på, plasseres på 2 yard (1,8m) merket i vekslingsområdet mellom banene.
Posisjon av ryttere	Alle rytterne er i start/mål området.
Konkurransen	Rytter 1 rir til vekslingslinjen, henter ett flagg og returnerer for å plassere flagget i den matchende farge holderen. Rytter 2, 3 og 4 fullfører racet på samme måte. Flaggene kan hentes i hvilken som helst rekkefølge. Rytteren må sitte på ponnien når han/hun plasserer flagget han/hun har hentet i flagg holderen. Hvis kjege blir slått over ende så kan de gjenværende flaggene settes på plass på hvilken som helst måte.

HiLo

Utstyr	1 hilo stativ, 4 hilo kjebler, 5 tennisballer.
Plassering av utstyr	Hilo stativet plasseres på 2 yard (1,8 m) merket i vekslingsområdet. 1 hilo kjeble plasseres mellom radene av slalåm stenger, på lik linje med hver av de første fire slalåm stengene. 1 tennisball plasseres på toppen av hver kjeble. Rytter 1 starter med 1 tennisball.
Posisjon av ryttere	Alle rytterne er i start/mål området.
Konkurransen	Rytter 1, som holder en tennisball, rir til Hilo stativet, legger tennisballen i nettet, returnerer inn i banen, henter en ball fra toppen av en kjeble og gir denne ballen til rytter 2. Rytter 2, 3, og 4 fullfører konkurransen på samme måte. Hvis rytteren ikke treffer nettet med ballen så kan rytteren gå av ponnien for å plukke opp ballen, men ballen må legges i nettet fra hesteryggen. Alle kjebler og stativ må stå oppreist under hele konkurransen.

Hug-A-Mug ("kopper")

Utstyr	1 tønne, 5 krus, 4 slalåm stenger (stang 1-4)
Plassering av utstyr	1 tønne opp ned på 2 yard (1,8 m) merket i vekslingsområdet plassert i linje med raden av slalåm stenger. 4 krus settes opp ned på tønna. Rytter 1 starter med ett krus.
Posisjon av ryttere	Alle rytterne er i start/mål området.
Konkurransen	Rytter 1 holder ett krus, rir for å plassere det kruset på hvilken som helst av slalåm stengene, plukker opp et annet krus fra tønna og rir tilbake til rytter 2 og gir kruset til han/henne. Rytter 2, 3 og 4 fullfører racet på samme måte. Hvis stenger blir slått overende og ikke rettet opp så innebærer det diskvalifisering. Hvis krusene blir slått av tønna så må de bli satt tilbake opp ned på tønna. Hvis tønna blir slått over ende når man plukker opp et krus, så må rytteren sette tønna på plass med det korrekte antall krus oppå. Rytteren kan deretter fullføre racet med ett krus, og dette kruset må ikke nødvendigvis være akkurat det samme kruset rytteren først valgte. Man må gjøre et forsøk på å plassere kruset på stanga mens man sitter til hest.

Hula Hoop ("dekket")

Utstyr	1 dekk, 4 slalåm stenger.
Plassering av utstyr	Dekket plasseres på midtlinjen, mellom radene med slalåm stenger
Posisjon av ryttere	Rytter 1,2 og 4 er i start/mål området. Rytter 3 er i vekslingsområdet.
Konkurransen	<p>Rytter 1 og 2 rir mot dekket, rytter 1 går av ponnien, og mens rytter 2 holder i tøylene til ponnien til rytter 1, klatrer rytter 1 gjennom dekket og setter seg på ponnien igjen. Begge rytterne krysser vekslingslinjen. Rytter 2 og 3 rir til dekket, rytter 2 går av ponnien, og mens rytter 3 holder tøylene til ponnien til rytter 2, klatrer rytter 2 gjennom dekket og setter seg på ponnien igjen. Begge rytterne krysser så start/mål linjen. Rytter 3 og rytter 4 rir mot dekket og rytter 3 klatrer gjennom dekket og deretter krysser de vekslingslinjen. Rytter 4 og 1 fullfører med rytter 4 som klatrer gjennom dekket. Det er tillatt for rytter 2 å holde tøylene til den andre ponnien ved starten av konkurransen. Likeså så er det tillatt at rytter 3 holder ponni 2, rytter 4 til å holde ponni 3 og rytter 1 til å holde ponni 4 før de krysser de respektive start/mål linja eller vekslingslinja. Hele dekket må ligge mellom den andre og tredje slalåm stanga og må ligge i lagbanen under hele konkurransen. Stengene regnes som en del av utstyret for denne konkurransen og må bli stående.</p>

Jousting

Utstyr	1 jousting tavle, 1 jousting lanse, 2 kjebler
Plassering av utstyr	Jousting tavla plasseres på de 2 kjeblene mellom radene med slalåm stenger på midtlinjen. Rytter 1 starter med jousting lanser.
Posisjon av ryttere	Rytter 1 og 3 er i start/mål området. Rytter 2 og 4 er i vekslingsområdet.
Konkurransen	Rytter 1, som holder jousting lanser, rir til jousting tavlen, slår ned en målskive med lanser og rir til vekslingsområdet hvor han/hun leverer lanser med håndtaket først til rytter 2. Rytter 2, 3 og 4 fullfører konkurransen på samme måte. Målskivene må bli slått med den spisse enden av lanser, og ikke slått fra siden i passering. Rytteren kan slå på tavlen fra begge sidene. Lanser må holdes i håndtaket når man slår på målskivene og når man krysser mål/start eller vekslingslinjene. Hvis en rytter slår ned mer enn en målskive må han/hun sette på plass de som ved feil ble slått ned. Alle overleveringer av lanse må skje fra hånd til hånd via håndtaket.

Litter Lifters ("søppel")

Utstyr	1 tønne, 1 stokk, 4 flaskehylser (søppel)
Plassering av utstyr	1 tønne plasseres på midtlinjen mellom raden av slalåm stengene. De 4 hylsene plasseres tett sammen på 2 yard (1,8m) merket i vekslingsområdet mellom stengene, hylsene plasseres i en 90 graders vinkel på vekslingslinjen, flatt på bakken og med den åpne siden av hylsene vekk fra start/mål linjen. Rytter 1 starter med stokken.
Posisjon av ryttere	Alle rytterne er i start/mål området.
Konkurransen	Rytter 1, som holder stokken, rir til vekslingsområdet hvor han/hun plukker opp en stk hylse (søppel), slipper det oppi tønnen, returnerer for å krysse start/mållinjen og gir stokken til rytter 2. Rytter 2, 3 og 4 fullfører racet på samme måte. Hylsene må ikke røres med hånden unntatt når hylsen sitter fast på stokken. Da kan hylsen tas av stokken med hånden og slippes oppi tønnen. Så fort en hylse bæres over vekslingslinjen må rytteren fortsette med den hylsen. Hvis en hylse har blitt slått over vekslingslinjen av en tidligere rytter så kan rytteren nå krysse over linjen enten før eller etter han/hun plukker opp hylsen. Hylser som mistes utenfor tønnen må plukkes opp og plasseres i tønnen med stokken, enten sittende til hest eller ikke til hest. Hylser kan plukkes opp med hånden kun hvis tønnen har veltet.

Mug Shuffle

Utstyr	4 slalåm stenger (stang 1-4), 2 krus
Plassering av utstyr	Ett krus plasseres på toppen av stang 1 og stang 3
Posisjon av ryttere	Rytter 1 og 3 i start/mål området. Rytter 2 og 4 i vekslingsområdet.
Konkurransen	Rytter 1 rir til slalåm stang 1 og flytter kruset til slalåm stang nummer 2, og flytter kruset fra stang 3 til stang 4 før rytteren krysser over vekslingslinjen. Rytter 2 flytter kruset fra stang 4 til stang 3 og flytter kruset fra stang 2 til stang 1 før rytteren krysser start/mål linjen. Rytter 3 rir på samme måte som rytter 1, og rytter 4 rir på samme måte som rytter 2. Krus som mistes på bakken må plasseres på riktig stang før du kan fortsette. Stenger som slås overende må rettes på før du kan fortsette. Man må prøve å sette kruset på stanga mens man sitter til hest.

Pony Express ("postmann")

Utstyr	4 slalåm stenger (stang 1-4), 1 post sekk, 4 brev
Plassering av utstyr	Rytter 1 starter med å bære post sekken. Rytter 5 står bak vekslingslinjen, på linje med raden av slalåm stengene, med de 4 brevene
Posisjon av ryttere	Rytter 1-4 er i start/mål området. Rytter 5 (postmannen) står, på bakken, bak vekslingslinjen.
Konkurransen	<p>Rytter 1 bærer postsekken og rir slalåm mellom slalåmstengene, henter det første brevet fra postmannen, legger brevet i postsekken og returnerer igjen ved å ri sikksakk mellom slalåmstengene og gir sekken til rytter 2. Brevet må være i postsekken før en rytter kan krysse mål linjen. Rytter 2, 3, og 4 fullfører racet på samme måte som rytter 1. Både rytter og ponni må krysse vekslingslinjen når en henter et brev fra postmannen. Postmannen kan holde ponnien mens rytteren putter brevet i postsekken, og postmannen kan plukke opp brev eller postsekk hvis den mistes på bakken, så lenge det ikke faller utenfor vekslingslinjen. Postmannen må ikke legge brevet i postsekken. Postmannen må ikke krysse over vekslingslinjen når han/hun overleverer et brev, selv om han/hun blir dyttet overende av ponnien. Hvis man ikke korrigerer en slik hendelse så blir man eliminert. Brevet må overleveres på følgende måte: 1. Rød, 2. Blå, 3. Gul, 4. Grønn. Alle MGA er kvalifisert til å erstatte rytter 5 hvis et lag bare har 4 ryttere. Hvis postmannen er et ridende medlem, må han/hun ha på seg godkjent ridehjelm med hakestroppen festet. Toppen av postsekken skal ikke rulles ned.</p>

Pony Pairs ("ponnipar")

Utstyr	4 slalåm stenger (stang 1-4), 1 tau
Plassering av utstyr	Rytter 1 starter med tauet
Posisjon av ryttere	Rytter 1 og 3 starter i start/målområdet. Rytter 2 og 4 starter i vekslingsområdet
Konkurransen	Rytter 1 holder tauet og rir sikk sakk mellom slalåmstengene og krysser vekslingslinjen hvor rytter 2 tar tak i tauet i den andre enden. Paret returnerer, rir sikk sakk mellom slalåm stengene, og holder hver sin ende av tauet. Rytter 1 slipper sin ende av tauet og rytter 3 overtar tauet. Rytter 2 og 3 rir sikk sakk mellom slalåmstengene og krysser vekslingslinjen. Rytter 2 slipper tauet og rytter 4 overtar tauet. Rytter 3 og 4 fullfører løpet ved å ri sikk sakk mellom slalåm stengene. Hvis en rytter mister tauenden, så må paret returnere til det stedet hvor tauet ble mistet. Tauet skal ikke være i en sløyfe. Man blir diskvalifisert hvis paret holder hender eller fingre.

Ride and Lead

Utstyr	4 slalåm stenger (stang 1-4)
Plassering av utstyr	Slik stengene er plassert på spill arenaen
Posisjon av ryttere	Rytter 1 i start/mål området, til hest og holder rytter 2s ponni. Rytter 2 i vekslingsområdet, stående og holder rytter 3s ponni. Rytter 3 i start/målområdet, stående og holder rytter 4s ponni. Rytter 4 står i vekslingsområdet
Konkurransen	Rytter 1 holder rytter 2s ponni og rir slalåm mellom stengene. Når rytter 1 når frem til rytter 2 overleverer han/hun ponnien til rytter 2 som setter seg på ponnien. Rytter 2 holder rytter 3s ponni og rir slalåm mellom stengene. Etter rytter 2 har startet så overleverer rytter 1 sin ponni til rytter 4. Når rytter 2 når frem til rytter 3 overleverer han/hun ponnien til rytter 3 som setter seg på ponnien. Rytter 3 holder rytter 4s ponni og rir slalåm mellom stengene. Rytter 3 overleverer ponnien til rytter 4 som setter seg på ponnien, rir slalåm mellom stengene mens rytter 4 holder rytter 1 sin hest. Hvis en rytter mister taket på ponnien han/hun holder så må den rytteren gå tilbake til stedet grepet ble mistet. Ponnien må holdes i tøylene til enhver tid. (<i>Denne konkurransen anbefales ikke i internasjonale konkurranser hvor ponnier lånes ut til gjester</i>)

Socks and Buckets ("sokker")

Utstyr	1 bøtte, 5 sokker
Plassering av utstyr	Bøtta er plassert på midtlinjen mellom banene. 4 sokker plasseres på 2 yard (1,8m) merket i vekslingsområdet. Rytter 1 starter med en sokk.
Posisjon av ryttere	Alle rytterne er i start/mål området.
Konkurransen	Rytter 1 starter med en sokk, rir til bøtta og slipper sokken oppi bøtta, fortsetter til vekslingsområdet, går av ponnien, plukker opp en sokk, setter seg på ponnien igjen og rir tilbake og gir sokken til rytter 2. Rytter 2, 3 og 4 fullfører racet på samme måte, men med rytter 4 som slipper sokken oppi bøtta på vei tilbake til start/mål området. Hvis en sokk mistes fra vekslingsområdet og inn i banen så må rytteren krysse vekslingslinjen enten før eller etter han/hun plukker opp sokken.

Speed Weavers ("slalåm")

Utstyr	5 slalåm stenger, 1 stafettpinne
Plassering av utstyr	Slalåm stengene er satt opp iht til vanlig konkurranseregler. Rytter 1 starter med stafettpinnen.
Posisjon av ryttere	Alle rytterne er i start/mål området.
Konkurransen	Rytter 1 starter med stafettpinnen, rir slalåm mellom stengene, snur ved den 5 stanga og returnerer igjen ved å rir slalåm, leverer stafettpinnen til rytter 2. Rytter 2, 3 og 4 fullfører konkurransen på samme måte.

Sword Lancers ("sverd")

Utstyr	4 slalåm stenger (stang 1-4), 1 sverd, 4 sverd ringer, strikker.
Plassering av utstyr	1 sverd ring settes på plass med en strikk på stang 1-4. Alle sverd ringene må sitte like godt festet. Ringene må festes slik at ring håndtakene er bak stanga (i retning vekslingsområdet) på stang 1 og 2, og foran stanga (i retning start/mål området) på stang 3 og 4. Rytter 1 starter med sverdet.
Posisjon av ryttere	Rytter 1 og 3 i start/mål området. Rytter 2 og 4 i vekslingsområdet.
Konkurransen	Rytter 1 starter med sverdet som må holdes i håndtaket, plukker (tar vekk) en ring fra en stang og rir til vekslingsområdet og gir sverdet til rytter 2 via håndtaket. Rytter 2, 3 og 4 fullfører racet på samme måte. Hvis en ring faller på bakken så kan rytteren hente ringen mens rytteren holder sverd og ringer på hvilken måte som helst, rytteren kan enten gå av ponnien eller sitte på ponnien. Derimot, når rytteren krysser mål/startlinjen eller vekslingslinjen, så må rytteren sitte på ponnien og holde sverdet i håndtaket med ringene hengende fritt på sverdet uten å røre de med hendene. Det har ingen betydning hvis stenger blir slått over ende. Alle overleveringer må skje fra hånd til hånd via håndtaket.

Three-Legged Sack

Utstyr	1 sekk
Plassering av utstyr	Rytter 1 starter med sekken.
Posisjon av ryttere	Rytter 1 og 3 sitter til hest i start/mål området. Rytter 2 og 4 står på bakken i vekslingsområdet mens de holder ponniene sine.
Konkurransen	Rytter 1 starter med sekken og rir mot vekslingslinjen, går av ponnien, leverer sekken til rytter 2. Rytter 1 og 2 setter ett bein hver i sekken og mens de leder ponniene sine går de til start/mållinjen. Når de krysser start/mållinjen tar de beina ut av sekken og leverer sekken til rytter 3 som rir til vekslingslinjen og fortsetter med rytter 4 som beskrevet over. Rytter 1 og 3 kan gå av ponnien når som helst etter passering av start/mållinjen men må passere vekslingslinjen før de kan sette beina i sekken. Rytter 1 og 3 kan leverer sekken til rytter 2 og 4 før de krysser vekslingslinjen hvis det er ønskelig. Sekken må være over kne høyde når man løper. Ryttere og ponnier må være bak linjen før du kan sette av gårde med beina i sekken, og ved vekslingen mellom rytter 1 / 2 og 3. (<i>Denne konkurransen benyttes ikke i World Team Championships</i>)

Tool Box Scramble ("verktøykasse")

Utstyr	1 verktøykasse, 1 tønne, 4 verktøy
Plassering av utstyr	1 tønne plasseres opp ned mellom banene på linje med den andre raden av slalåm stenger. Verktøyet plasseres på 2 yard (1,8m) merket i vekslingsområdet. Rytter 1 starter med verktøykassen.
Posisjon av ryttere	Alle rytterne er i start/mål området.
Konkurransen	Rytter 1 bærer verktøykasse, rir til tønne, setter verktøykasse på tønne, rir videre til vekslingsområdet, går av ponnien, henter et verktøy, setter seg på ponnien igjen og returnerer til tønne for å legge verktøyet i verktøykasse før han/hun krysser start/mållinjen. Rytter 2, 3 og 4 fullfører racet på samme måte, med rytter 4 som tar med seg verktøykasse over start/mållinjen. Verktøykassen må holdes i håndtaket når rytteren krysser start/mållinjen. Rytter 4 må slippe verktøyet i verktøykasse før han/hun plukker opp verktøykasse på vei til mål. Vekter kan plasseres i verktøykasse ved sterk vind. Hvis dette skjer, så er vektene å betrakte som en del av utstyret og må settes på plass igjen hvis verktøykassen går over ende.

Two Flag

Utstyr

2 flagg kjegler, 2 flagg

Plassering av utstyr

1 kjegele settes på linje med første rad av slalåm stengene. 1 kjegele settes på linje med den fjerde raden av slalåm stengene. Denne kjegele har et flagg. Begge kjegele skal settes mellom banene. Rytter 1 starter med et flagg.

Posisjon av ryttere

Rytter 1 og 3 i start/mål området.
Rytter 2 og 4 i vekslingsområdet.

Konkurransen

Rytter 1 holder flagget og rir til den første kjegele, setter flagget i kjegele, rir til kjegele nummer to og tar flagget der og gir dette flagget til rytter 2. Rytter 2, 3 og 4 fullfører racet på samme måte med rytter 4 holder flagget mens han/hun krysser start/mållinjen..

Windsor Castle

Utstyr	1 slott, 1 tårn, 1 kule, 1 bøtte halvfull med vann.
Plassering av utstyr	Kjeglen settes på linje med første rad av slalåm stengene mellom banene. Bøtta settes på linje med fjerde rad av slalåm stenger mellom banene. Rytter 1 starter med å bære tårnet. Rytter 2 starter med å bære kulen
Posisjon av ryttere	Rytter 1 og 3 i start/mål området. Rytter 2 og 4 i vekslingsområdet.
Konkurransen	Rytter 1 holder tårnet og rir til slottet/kjeglen, plasserer tårnet på slottet og rir for å krysse vekslingslinjen. Rytter 2 bærer kulen, rir til slottet, plasserer kulen på toppen av tårnet og rir for å krysse start/mållinjen. Rytter 3 rir til slottet, tar kulen av tårnet, slipper den i bøtta og rir for å krysse vekslingslinjen. Rytter 4 rir til bøtta, tar ut kulen enten sittende på ponnien eller ikke, rir videre til slottet og setter kulen på plass på tårnet for så å ri for å krysse start/mållinjen. Hvis bøtten velter så må den inneholde nok vann til at kulen flyter. Hvis kulen faller av etter forsøk på å plassere den på tårnet, så kan rytter, enten sittende på ponnien eller på bena, sette kulen på plass igjen.

Par konkurranser

Disse reglene skal brukes i samsvar med de gjeldende generelle reglene og konkurranse reglene.

Trenere er ikke tillatt i arenaen under par-konkurransen.

Agility Aces

Utstyr	6 bøtter
Plassering av utstyr	I en rett linje mellom banene av slalåm stengene, på linje tvers over midt linjen av arenaen med 30 cm mellom kanten av hver bøtte.
Posisjon av ryttere	Rytter 1 ved start/mål enden. Rytter 2 ved vekslingslinjen
Konkurransen	Rytter 1 rir til bøttene, går av hesten, og mens rytteren holder ponnien i tøylene så trår rytteren på bøttene en etter en, deretter minimum ett steg på bakken før rytteren setter seg på ponnien igjen og krysser vekslingslinjen. Rytter 2 fullfører banen på samme måte. Hvis en rytter eller ponni flytter på en bøtte, eller om beina til rytteren er borti bakken når han/hun trækker på bøttene, så må rytteren sette på plass bøtten, og i begge tilfellene gå tilbake for å krysse alle bøttene på nytt.

Association Race

Denne konkurransen benytter bokstaver som passer det landet hvor konkurransen avholdes. Ryttere vil bli informert om hvilken bokstavboks som skal benyttes på orienteringen før konkurranse start. Disse reglene benytter seg av bokstavene I, M, G, A og N for å forklare.

Utstyr	2 tønner, 5 bokser i forskjellige fargerike farger med en bokstav som er malt på siden.
Plassering av utstyr	1 tønne som står opp ned på midtlinjen, 1 tønne som står opp ned på 2 yard (1,8 meter) merket i vekslingsområdet. Denne tønne skal ha 4 esker med bokstaver stablet oppå. Bokstaven A på toppen, og bokstaven I på bunnen. Begge tønnene skal stå mellom radene med slalåm stenger. Rytter 1 begynner med å ta med seg esken med bokstav N.
Posisjon av ryttere	Begge rytterne er i start/mål området av arenaen.
Konkurransen	Rytter 1 rir til tønne på midtlinjen og plasserer boksen der og krysser så vekslingslinjen, henter neste eske og returnerer til tønne for å sette denne boksen oppå den boksen på midtlinjen. De siste gjenstående boksene hentes en og en av hvilken som helst rytter, så lenge hver rytter henter minimum en boks. Ved racets slutt så skal stabelen på midten stave I (grønn), M (gul), G (blå), A (rød), N (hvit), fra topp til bunn.

Ball and Cone

Utstyr	2 store kjebler, 2 tennis baller
Plassering av utstyr	1 kjeble plasseres på midtlinjen mellom banene. 1 kjeble på 2 yard (1,8m) merket i vekslingsområdet. Denne kjeblen har en tennisball på toppen. Rytter 1 starter med en tennisball.
Posisjon av ryttere	Begge rytterne er i start/mål området.
Konkurransen	Rytter 1 rir til kjeblen på midtlinjen, setter tennisballen på toppen av kjeblen, rir til vekslingsområdet, plukker opp tennisballen fra kjeblen og rir tilbake for å overlevere ballen til rytter 2. Rytter 2 plasserer ballen på kjeblen i vekslingsområdet, plukker opp tennisballen fra kjeblen på midtlinjen før han/hun krysser mållinjen.

Bottle Shuttle

Utstyr	2 tønner, 2 flasker
Plassering av utstyr	1 tønne som står opp ned på midtlinjen, 1 tønne opp ned ved 2 yard (1,8m) merket i vekslingsområdet. På denne tønne skal det stå en flaske. Begge tønnene skal stå imellom radene med slalåm stenger. Rytter 1 starter med å holde en flaske.
Posisjon av ryttere	Begge rytterne er i start/mål området.
Konkurransen	Rytter 1 rir med flasken til tønne ved midtlinjen, setter flasken på tønne, rir til vekslingsområdet, tar med seg en flaske fra tønne der og leverer flasken til rytter 2. Rytter 2 setter flasken på tønne i vekslingsområdet og plukker opp flasken fra tønne på midtlinjen før han/hun krysser mållinjen. Flaskene må stå oppreist på tønnene under hele konkurransen.

Carton Race

Utstyr	1 bøtte 4 slalåmstenger (stang 1-4), 4 flaskehylser ("carton").
Plassering av utstyr	1 flaskehylse på toppen av hver av de første slalåm stengene. Bøtta står på 2 yard (1,8m) merket i vekslingsområdet, på linje med raden av slalåm stengene.
Posisjon av ryttere	Begge rytterne er i start/mål området.
Konkurransen	Hver rytter henter 2 flaskehylser, en av gangen, og slipper de oppi bøtta. Stenger som blir slått over ende på settes på plass.

Flag Fliers

Utstyr	2 kjebler, 3 flagg
Plassering av utstyr	1 kjeble på midtlinjen som holder 2 flagg, 1 kjeble på 2 yard (1,8m) merket i vekslingsområdet. Begge kjeblene skal stå mellom radene med slalåm stenger. Rytter 1 starter med 1 flagg.
Posisjon av ryttere	Begge rytterne er i start/mål området.
Konkurransen	Rytter 1 rir over vekslingslinjen, plasserer flagget i kjeblen, plukker opp 1 flagg fra kjeblen på midten og rir tilbake for å gi dette flagget til rytter 2. Rytter 2 fullfører racet på samme måte og tar med seg det siste flagget over målstreken.

HiLo

Utstyr	1 HiLo stativ, 4 HiLo kjebler, 3 tennisballer.
Plassering av utstyr	Hilo stativet plasseres på 2 yard (1,8m) merket i vekslingsområdet mellom radene av slalåm stenger. 1 kjeble plasseres på linje med rad 2 av slalåm stengene. 1 kjeble plasseres på linje med rad 4 av slalåm stengene. Begge kjeblene står mellom banene og har 1 tennisball plassert på toppen av hver kjeble. Rytter 1 starter med 1 tennisball.
Posisjon av ryttere	Begge rytterne er i start/mål området.
Konkurransen	Rytter 1 rir til Hilo stativet, plasserer tennisballen i nettet, henter en ball fra hvilken som helst kjeble og gir denne ballen til rytter 2. Rytter 2 fullfører racet på samme måte. Hvis rytteren ikke treffer nettet med ballen så kan rytteren gå av ponnien for å plukke opp ballen, men ballen må legges i nettet fra hesteryggen. Alle kjebler og stativ må stå oppreist under hele konkurransen.

Hug-A-Mug

Utstyr	1 tønne, 4 slalåm stenger (stang 1-4), 3 krus
Plassering av utstyr	1 tønne opp ned på 2 yard (1,8m) merket i vekslingsområdet plassert i linje med raden av slalåm stenger. 2 krus settes opp ned på tønningen. Rytter 1 starter med ett krus.
Posisjon av ryttere	Begge rytterne er i start/mål området.
Konkurransen	Rytter 1 rir for å plassere kruset på hvilken som helst av slalåmstengene, plukker opp et annet krus fra tønningen og rir tilbake til rytter 2 og gir kruset til han/henne som fullfører racet på samme måte. Hvis stenger blir slått overende og ikke rettet på så innebærer det diskvalifisering. Hvis krusene blir slått av tønningen så må de bli satt tilbake opp ned på tønningen. Man må gjøre et forsøk på å plassere kruset på stanga mens man sitter til hest.

Hula Hoop

Utstyr	1 dekk, 4 slalåm stenger.
Plassering av utstyr	Dekket plasseres på midtlinjen, mellom radene av slalåm stenger
Posisjon av ryttere	Begge rytterne er i start/mål området.
Konkurransen	Rytter 1 og 2 rir mot dekket, rytter 1 går av ponnien, og mens rytter 2 holder i tøylene til ponnien til rytter 1, klatrer rytter 1 gjennom dekket og setter seg på ponnien igjen. Begge rytterne krysser vekslingslinjen snur og rir tilbake til dekket. Rytter 2 går av ponnien, og mens rytter 1 holder tøylene til ponnien til rytter 2, klatrer rytter 2 gjennom dekket og setter seg på ponnien igjen. Begge rytterne krysser så start/mål linjen. Det er tillatt for rytter 2 å holde tøylene til den andre ponnien ved starten av racet. Likeså så er det tillatt at rytter 1 holder ponni 2 før de krysser vekslingslinja. Hele dekket må ligge mellom den andre og tredje slalåm stanga og må ligge i lagbanen under hele konkurransen. Stengene regnes som en del av utstyret for dette racet og må bli stående.

Litter Lifters

Utstyr	1 tønne, 4 flaskehylser (søppel), 1 pinne.
Plassering av utstyr	1 tønne plasseres på midtlinjen mellom raden av slalåm stengene. De 4 flaskehylsene plasseres tett sammen på 2 yard (1,8m) merket i vekslingsområdet mellom banene, hylsene plasseres i en 90 graders vinkel på vekslingslinjen, flatt på bakken og med den åpne siden av hylsen vekk fra start/mål linjen. Rytter 1 starter med pinnen.
Posisjon av ryttere	Begge rytterne er i start/mål området.
Konkurransen	Rytter 1 rir til vekslingsområdet hvor han/hun plukker opp en flaskehylse, slipper den oppi tønne, returnerer, plukker opp hylse nummer 2, slipper den oppi tønne og krysser start/mållinjen og gir stokken til rytter 2. Rytter 2 fullfører racet på samme måte. Hylsene må ikke røres med hånden unntatt når hylsen sitter fast på pinnen. Da kan hylsen tas av pinnen med hånden og slippes oppi tønne. Så fort en hylse bæres over vekslingslinjen må rytteren fortsette med den hylsen. Hvis en hylse har blitt slått over vekslingslinjen så må rytteren krysse over linjen enten før eller etter han/hun plukker opp hylsen. Hylser som mistes utenfor tønne må plukkes opp og plasseres i tønne med stokken, enten sittende til hest eller ikke til hest. Hylser kan plukkes opp med hånden kun hvis tønne har veltet.

Mug Shuffle

Utstyr	4 slalåm stenger (stang 1-4), 2 krus
Plassering av utstyr	Ett krus plasseres på toppen av stang 1 og stang 3
Posisjon av ryttere	Rytter 1 i start/mål området. Rytter 2 i vekslingsområdet.
Konkurransen	Rytter 1 rir til slalåmstang 1 og flytter kruset til slalåmstang nummer 2, og flytter kruset fra stang 3 til stang 4 før rytteren krysser over vekslingslinjen. Rytter 2 flytter kruset fra stang 4 til stang 3 og flytter kruset fra stang 2 til stang 1 før rytteren krysser start/mål linjen. Stenger som slås overende må rettes på før du kan fortsette. Man må prøve å sette kruset på stanga mens man sitter til hest.

Pony Pairs

Utstyr	4 slalåm stenger (stang 1-4), 1 tau
Plassering av utstyr	Rytter 1 starter med tauet
Posisjon av ryttere	Rytter 1 starter i start/målområdet. Rytter 2 starter i vekslingsområdet
Konkurransen	Rytter 1 holder tauet og rir sikk sakk mellom slalåm stengene og krysser vekslingslinjen hvor rytter 2 tar tak i tauet i den andre enden. Paret returnerer, rir sikk sakk mellom slalåm stengene, og holder hver sin ende av tauet. Hvis en rytter mister tau enden, så må paret returnere til det stedet hvor tauet ble mistet. Tauet skal ikke være i en sløyfe. Man blir diskvalifisert hvis paret holder hender eller fingre.

Run and Ride

Utstyr	5 slalåm stenger
Plassering av utstyr	Slik stengene er plassert på konkurranse området.
Posisjon av ryttere	Begge rytterne i start/målområdet. Rytter 1 står på bakken og holder sin ponni, rytter 2 sitter på ponnien.
Konkurransen	Rytter 1 holder ponnien i tøylene og løper nedover raden av slalåm stengene, snur ved den 5 stangen, setter seg på ponnien og rir tilbake for å krysse start/mållinjen. Rytter 2 rir nedover banen, går av hesten, snur rundt den 5 stanga og løper tilbake mens han/hun holder ponnien i tøylene og krysser mållinjen. Den 5 stangen må stå oppreist hele tiden.

Socks and Buckets

Utstyr	1 bøtte, 3 sokker
Plassering av utstyr	Bøtta er plassert på midtlinjen mellom banene. Sokkene plasseres på 2 yard (1,8m) merket i vekslingsområdet, mellom radene av slalåm stengene. Rytter 1 starter med en sokk.
Posisjon av ryttere	Begge rytterne er i start/mål området.
Konkurransen	Rytter 1 rir til bøtta og slipper sokken oppi bøtta, fortsetter til vekslingsområdet, går av ponnien, plukker opp en sokk, setter seg på ponnien igjen og rir tilbake og gir sokken til rytter 2. Rytter 2 fullfører racet på samme måte men slipper den siste sokken oppi bøtta på vei tilbake til start/mål området. Hvis en sokk mistes over vekslingslinjen og inn i banen må rytteren krysse vekslingslinjen enten før eller etter han/hun plukker opp sokken.

Speed Weavers

Utstyr	5 slalåm stenger, 1 stafettpinne
Plassering av utstyr	Slalåm stengene er satt opp iht vanlig konkurranseregler. Rytter 1 starter med stafettpinnen.
Posisjon av ryttere	Begge rytterne er i start/mål området.
Konkurransen	Rytter 1 starter med stafettpinnen, rir slalåm mellom stengene, snur ved den 5 stanga og returnerer igjen ved å ri slalåm, leverer stafettpinnen til rytter 2 som fullfører racet på samme måte.

Sword Lancers

Utstyr	4 slalåm stenger (stang 1-4), 1 sverd, 4 sverd ringer, strikker.
Plassering av utstyr	1 sverd ring settes på plass med en strikk på stang 1-4. Alle sverdringene må sitte like godt festet. Ringene må festes slik at ring håndtakene er bak stanga (i retning vekslingsområdet) på stang 1 og 2, og foran stanga (i retning start/mål området) på stang 3 og 4. Rytter 1 starter med sverdet.
Posisjon av ryttere	Rytter 1 i start/mål området. Rytter 2 i vekslingsområdet.
Konkurransen	Rytter 1 starter med sverdet som må holdes i håndtaket, tar vekk to ringer fra to selvvalgte stenger og rir til vekslingsområdet og gir sverdet til rytter 2 via håndtaket. Rytter 2 henter de to siste ringene og krysser mållinjen. Hvis en ring faller på bakken så kan rytteren hente ringen mens rytteren holder sverd og ringer på hvilken måte som helst, rytteren kan enten gå av ponnien eller sitte på ponnien. Derimot, når rytteren krysser mål/startlinjen eller vekslingslinjen, så må rytteren sitte på ponnien og holde sverdet i håndtaket med ringene hengende fritt på sverdet uten å røre de med hendene. Det har ingen betydning hvis stenger blir slått over ende. Alle overleveringer må skje fra hånd til hånd via håndtaket.

Three-Legged Sack

Utstyr	1 sekk
Plassering av utstyr	Rytter 1 starter med sekken.
Posisjon av ryttere	Rytter 1 sitter til hest i start/mål området. Rytter 2 står på bakken i vekslingsområdet og holder ponnien sin.
Konkurransen	Rytter 1 starter med sekken og rir mot vekslingslinjen, går av ponnien, leverer sekken til rytter 2. Rytter 1 og 2 setter ett bein hver i sekken og mens de leder ponniene sine går de til start/mållinjen. Rytter 1 kan gå av ponnien når som helst etter hun forlater startlinjen men må passere vekslingslinjen før han/hun kan sette beina i sekken. Rytter 1 kan leverer sekken til rytter 2 før han/hun krysser vekslingslinjen hvis det er ønskelig. Sekken må være over knehøyde når man løper. Ryttere og ponnier må være bak linjen før de kan sette av gårde med beina i sekken

Three Mug

Utstyr	4 slalåm stenger (stang 1-4), 3 krus
Plassering av utstyr	1 krus plasseres på toppen av stang 1, 2 og 3.
Posisjon av ryttere	Begge rytterne er i start/mål området.
Konkurransen	Rytter 1 flytter kruset fra stang 3 og setter den på stang 4, flytter kruset fra stang 2 til stang 3 og kruset fra stang 1 til stang 2 før han/hun rir og krysser start/mållinjen. Rytter 2 setter alle krusene tilbake til sin opprinnelige plassering. Stenger som blir slått overende må settes på plass. Man må prøve å sette kruset på stanga mens man sitter til hest.

Tool Box Scramble

Utstyr	1 verktøykasse, 1 tønne, 2 verktøy
Plassering av utstyr	1 tønne plasseres opp ned mellom banene på linje med den andre raden av slalåm stenger. Verktøyet plasseres på 1,8 m merket i vekslingsområdet. Rytter 1 starter med verktøykassen.
Posisjon av ryttere	Begge rytterne er i start/mål området.
Konkurransen	Rytter 1 bærer verktøykasse, rir til tønningen, setter verktøykasse på tønningen, rir videre til vekslingsområdet, går av ponnien, henter et verktøy, setter seg på ponnien igjen og returnerer til tønningen for å legge verktøyet i verktøykasse før han/hun krysser start/mållinjen. Rytter 2 fullfører racet på samme måte, men etter han/hun legger verktøyet i verktøykasse plukker han/hun opp verktøykasse i håndtaket og krysser start/mållinjen. Det siste verktøyet må slippes i verktøykasse før kassen kan plukkes opp. Vekter kan plasseres i verktøykasse ved sterk vind. Hvis dette skjer, så er vektene å betrakte som en del av utstyret og må settes på plass igjen hvis verktøykassen går over ende.

Two Flag

Utstyr

2 flagg kjegler, 2 flagg

Plassering av utstyr

1 kjegele settes på linje med første rad av slalåm stengene. 1 kjegele settes på linje med den fjerde raden av slalåm stengene. Denne kjegele har et flagg. Begge kjegele skal settes mellom banene. Rytter 1 starter med et flagg.

Posisjon av ryttere

Rytter 1 i start/mål området.
Rytter 2 i vekslingsområdet.

Konkurransen

Rytter 1 holder flagget og rir til den første kjegele, setter flagget på kjegele, rir til kjegele nummer to og tar flagget der og gir dette flagget til rytter 2. Rytter 2 fullfører racet på samme måte men krysser mållinjen med det siste flagget.

Individuell konkurranse

Disse reglene skal brukes i samsvar med de gjeldende generelle reglene og konkurranse reglene.

Trenere er ikke tillatt i arenaen under individuell konkurransen.

Association Race

Denne konkurransen benytter bokstaver som passer det landet hvor konkurransen avholdes. Ryttere vil bli informert om hvilken bokstavboks som skal benyttes på orienteringen før konkurranse start. Disse reglene benytter seg av bokstavene I, M, G og A for å forklare.

Utstyr	2 tønner, 4 bokser i forskjellige fargerike farger med en bokstav som er malt på siden.
Plassering av utstyr	1 tønne som står opp ned på midtlinjen, 1 tønne som står opp ned på 2 yard (1,8 meter) merket i vekslingsområdet. Denne tønne skal ha esker med bokstavene I, M, G stablet oppå. Bokstaven G på toppen, og bokstaven I på bunnen. Begge tønnene skal stå mellom radene med slalåm stenger. Rytter 1 begynner med å ta med seg esken med bokstav A.
Konkurransen	Rytteren rir til den første tønne, plasserer boksen med bokstaven A på tønne, rir til vekslingsområdet, henter neste boks og setter den oppå den første boksen på tønne på midtlinjen. Rytteren henter boksene en og en og stabler de på tønne på midtlinjen til alle de 4 boksene står stablet og krysser så mållinjen. Hvis esker faller ned må de settes på plass umiddelbart, men ikke nødvendigvis i riktig rekkefølge. Men, når rytteren krysser start/mållinjen må stabelen på midten stave I(grønn), M (gul), G (blå), A (rød) fra topp til bunn.

Bank Race

Utstyr	1 bank stativ, 1 vei kjegele med nummer holder, 4 tall 1, 0, 0 og 0
Plassering av utstyr	Bank stativet står på 2 yard (1,8m) merket mellom radene av slalåm stenger. Kjeglen plasseres mellom banene i linje med første rad av slalåm stengene. Tallene henges på kroken på holderen med den røde siden utover.
Konkurransen	Rytteren rir til kjegele, henter et tall, rir til tavlen og henger tallet på en krok på tavlen. Han/hun henter deretter tallene en etter en til sjekken viser £1000 før han/hun krysser mållinjen. Tallene trenger ikke nødvendigvis hentes i korrekt rekkefølge eller henges på den svarte tavla med den svarte siden utover, men rytteren må påse at sjekken viser £1000 og med svart skrift ut før konkurransen er over. Tallene må henges på tavlen fra hesteryggen.

Bottle Shuttle

Utstyr	2 tønner, 2 flasker
Plassering av utstyr	1 tønne som står opp ned på midtlinjen mellom radene med slalåm stenger, med en flaske oppå. 1 tønne opp ned ved 2 yard (1,8m) merket i vekslingsområdet. Rytteren starter med å holde en flaske.
Konkurransen	Rytteren rir til tønne i vekslingsområdet, setter en flaske på bøtta og henter deretter en flaske fra bøtta ved midtlinjen før han/hun krysser mållinjen. Flaskene må stå oppreist på tønnene under hele konkurransen.

Carton Race

Utstyr	3 slalåm stenger (stang 1-3), 3 hylser, 1 bøtte.
Plassering av utstyr	1 hylse på toppen av hver av de første tre slalåm stengene. Bøtta står på 2 yard (1,8m) merket i vekslingsområdet, på linje med raden av slalåm stengene.
Konkurransen	Rytteren henter 1 hylse fra en av stengene, rir til bøtta og slipper hylsen oppi bøtta fra hesteryggen. Han/hun fortsetter og henter hylsene en av gangen, og slipper de oppi bøtta og krysser deretter mållinjen. Stenger som blir slått over ende på settes på plass.

Flag Fliers

Utstyr	2 kjebler, 3 flagg
Plassering av utstyr	1 kjeble på 2 yard (1,8m) merket i vekslingsområdet. 1 kjeble på midt linjen som holder 2 flagg, Begge kjeblene skal stå mellom radene med slalåm stenger. Rytteren starter med 1 flagg.
Konkurransen	Rytteren rir til kjeblen i vekslingsområdet, plasserer flagget på kjeblen, plukker opp 1 flagg fra kjeblen på midten og setter dette flagget på kjeblen i vekslingsområdet. Han/hun returnerer, plukker opp det siste flagget fra kjeblen på midtlinjen og krysser målstreken.

HiLo

Utstyr	1 HiLo stativ, 2 HiLo kjepler, 3 tennisballer.
Plassering av utstyr	Hilo stativet plasseres på 2 yard (1,8m) merket i vekslingsområdet. 1 HiLo kjeple plasseres på linje med rad 2 av slalåm stengene. 1 HiLo kjeple plasseres på linje med rad 4 av slalåm stengene. Begge kjeplene står mellom banene og har 1 tennisball plassert på toppen av hver kjeple. Rytteren starter med 1 tennisball.
Konkurransen	Rytteren rir til Hilo stativet, plasserer tennisballen i nettet, henter en ball fra hvilken som helst kjeple og slipper den i nettet. Han/hun henter den gjenværende ballen fra kjeplen og krysser mållinjen med ballen. Hvis rytteren ikke treffer nettet med ballen så kan rytteren gå av ponnien for å plukke opp ballen, men ballen må legges i nettet fra hesteryggen. Alle kjepler og stativ må stå oppreist under hele konkurransen.

Hula Hoop

Utstyr	1 dekk, 5 slalåm stenger.
Plassering av utstyr	Dekket plasseres på 2 yard (1,8m) merket i vekslingsområdet og mellom banene.
Konkurransen	Rytteren rir mot vekslingsområdet, går av ponnien, klatrer gjennom dekket, setter seg på ponnien igjen og krysser mållinjen. Hele dekket må ligge bak den femte slalåmstangen i vekslingsenden av arenaen. Den femte slalåmstangen anses som en del av utstyret for denne konkurransen og må stå oppreist til enhver tid.

Litter Lifters

Utstyr	1 bøtte, 3 flaskehylser, 1 pinne.
Plassering av utstyr	1 bøtte plasseres på midtlinjen mellom raden av slalåmstengene. De 3 flaskehylsene plasseres tett sammen på 2 yard (1,8m) merket i vekslingsområdet mellom banene, hylsene plasseres i en 90 graders vinkel på vekslingslinjen, flatt på bakken og med den åpne siden av hylsene vekk fra start/mål linjen. Rytteren starter med pinnen.
Konkurransen	Rytteren rir til vekslingslinjen området hvor han/hun plukker opp en hylse, slipper det oppi bøtten. Han/hun plukker opp alle hylsene en etter en, slipper det ned i bøtta og krysser mållinjen. Hylsene må ikke røres med hånden unntatt når hylsen sitter fast på pinnen. Da kan hylsen tas av pinnen med hånden og slippes oppi bøtten. Så fort en hylse bæres over vekslingslinjen må rytteren fortsette med denne hylsen. Hvis en hylse har blitt slått over vekslingslinjen må rytteren krysse over linjen enten før eller etter han/hun plukker opp hylsen. Hylser som mistes utenfor bøtta må plukkes opp og plasseres i bøtta med pinnen, enten sittende til hest eller ikke til hest. Hylser kan plukkes opp med hånden kun hvis bøtten har veltet.

Moat and Castle

Utstyr	1 kjege, 1 bøtte halvfull med vann, 2 tennisballer
Plassering av utstyr	Kjeglen plasseres på 2 yard (1,8m) merket i vekslingsområdet mellom radene med slalåmstenger. Bøtta settes på midtlinjen mellom radene med slalåmstenger. De to tennisballene flyter i bøtta.
Konkurransen	Rytteren rir til bøtta, plukker opp en tennisball, rir til kjeglen og setter ballen på toppen av kjeglen. På returen plukker han/hun opp den andre tennisballen fra bøtta og rir til mållinjen med ballen. Hvis bøtta blir slått over ende så må det være nok vann igjen i bøtta til at tennisballene flyter. Hvis tennisballen faller på bakken når en prøver å sette den på kjeglen så kan feilen rettes enten til hest eller så kan man gå av hesten.

Mug Shuffle

Utstyr	5 slalåm stenger, 2 krus
Plassering av utstyr	Stang 5 settes på 2 yard (1,8m) merket i vekslingsområdet på linje med slalåm stengene. Ett krus settes på toppen av stang 1, og 1 krus på toppen av stang 3.
Konkurransen	Rytteren rir til stang 1, tar kruset og setter det på stang 2, rir deretter til stang 3, tar kruset og flytter det til stang 4. Han/hun rir rundt stang 5 og tilbake ned arenaen og setter krusene tilbake på sin opprinnelige plass, dvs kruset på stang 4 flyttes til stang 3, kruset på stang 2 flyttes til stang 1. Krus som mistes må plasseres på korrekt stang før konkurransen kan fortsettes. Stenger som slås overende må settes på plass før konkurransen kan fortsette. Man må forsøke å sette krusene på stengene mens man sitter til hest. Den 5 stangen anses som en del av utstyret og må stå oppreist til enhver tid.

Run and Ride

Utstyr	5 slalåm stenger
Plassering av utstyr	Slik stengene er plassert på konkurranse området.
Konkurransen	Rytteren starter med å stå på bakken. Når han/hun får signal om å starte så tar han/hun ponnien i tøylene og løper nedover banen, løper rundt den 5 stangen, setter seg på ponnien og rir tilbake for å krysse mållinjen. Alle ponnien sine fire bein og begge beina til rytteren må være forbi den 5. stanga før rytteren kan sette seg på ponnien. Den 5 stangen må stå oppreist hele tiden.

Socks and Buckets

Utstyr	1 bøtte, 3 sokker
Plassering av utstyr	Bøtta er plassert på midtlinjen mellom banene. 2 sokker plasseres på 2 yard (1,8m) merket i vekslingsområdet. Rytteren starter med en sokk.
Konkurransen	Rytteren rir til bøtta og slipper sokken oppi bøtta, fortsetter til vekslingsområdet, går av ponnien, plukker opp en sokk, setter seg på ponnien igjen og slipper sokken i bøtta. Han/hun rir tilbake og , går av hesten, plukker opp den siste sokken, setter seg på hesten igjen og slipper sokken oppi bøtta før han/hun krysser mållinjen. Hvis en sokk mistes fra bak vekslingslinjen og inn i banen må rytteren krysse vekslingslinjen enten før eller etter han/hun plukker opp sokken.

Speed Weavers

Utstyr	5 slalåm stenger
Plassering av utstyr	Slik som stengene står på konkurransen arenaen.
Konkurransen	Rytteren rir slalåm mellom stengene, snur ved den 5 stanga og returnerer igjen ved å ri slalåm og krysser mållinjen.

Sword Lancers

Utstyr	4 slalåm stenger (stang 1-4), 1 sverd, flagg kjegle, 4 sverd ringer, strikker.
Plassering av utstyr	1 sverd ring settes på plass med en strikk på stang 1-4. Alle sverd ringene må sitte like godt festet. Ringene må festes slik at ring håndtakene er foran stanga (i retning startlinja) på alle stengene. Sverdet plasseres i kjeglen som står på 2 yard (1,8m) merket i vekslingsområdet. Kjeglen står på linje med raden av slalåm stenger.
Konkurransen	Rytteren rir til vekslingsområdet og plukker opp sverdet fra kjeglen og rir tilbake, tar vekk alle ringene før han/hun krysser mållinjen. Når rytteren krysser mållinjen må rytteren sitte på ponnien og holde sverdet i håndtaket med ringene hengende fritt på sverdet uten å røre de med hendene. Hvis noen av ringene faller på bakken så kan rytteren plukke de opp på hvilken som helst måte, enten av eller på hesten. Det har ingen betydning hvis stenger blir slått over ende. Men, kjeglen må stå oppreist på slutten av konkurransen.

Three Mug

Utstyr	4 slalåm stenger (stang 1-4), 3 krus
Plassering av utstyr	1 krus plasseres på toppen av stang 1, 2 og 3.
Konkurransen	Rytteren rir til stang 3, plukker opp kruset og setter kruset på stang 4, flytter deretter kruset fra stang 2 til stang 3 og kruset fra stang 1 til stang 2. Stenger som blir slått overende må settes på plass.

Three Pot flag Race

Utstyr	3 flagg kjepler, 4 flagg
Plassering av utstyr	1 kjeple mellom banene på linje med den første raden av slalåm stenger, 1 kjeple mellom banene på linje med den tredje raden av slalåm stenger, og 1 kjeple mellom banene på linje med den femte raden av slalåm stenger. De 4 flaggene settes i den midterste kjeplen.
Konkurransen	Rytteren rir til den midterste kjeplen og tar vekk et flagg og setter det i en av de tomme kjeplene. Han/hun må fortsette å ta vekk flaggene en etter en og må plassere de i kjeplene slik at det ved konkurransens slutt er 2 flagg i kjeplen ved den første stanga, og 2 flagg i kjeplen ved den femte stanga.

Tool Box Scramble

Utstyr	1 verktøykasse, 1 tønne, 2 verktøy
Plassering av utstyr	1 tønne plasseres opp ned mellom banene på linje med den andre raden av slalåm stenger. Verktøyet plasseres på " yard (1,8m) merket i vekslingsområdet. Rytteren starter med verktøykassen.
Konkurransen	Rytteren rir til tønningen, setter verktøykasse på tønningen, rir videre til vekslingsområdet, går av ponnien, henter et verktøy, setter seg på ponnien igjen og returnerer til tønningen for å legge verktøyet i verktøykasse. Rytteren henter deretter verktøy nummer to og legger det i verktøykassen. Rytteren plukker deretter opp verktøykasse i håndtaket og krysser mållinjen. Verktøy nr 2 må slippes i verktøykasse før kassen kan plukkes opp. Vekter kan plasseres i verktøykasse ved sterk vind. Hvis dette skjer, så er vektene å betrakte som en del av utstyret og må settes på plass igjen hvis verktøykassen går over ende.

Triple Flag

Utstyr	1 tre-flagg holder/stativ, 3 flagg, 1 flagg kjegle
Plassering av utstyr	3-flagg holderen/stativet settes mellom banene på linje med første rad av slalåm stengene. Flaggekjeglen, med flaggene, settes på 2 yard (1,8m) merket mellom banene i vekslingsområdet.
Konkurransen	Rytteren rir til kjeglen, plukker opp et flagg og rir tilbake for å sette det i riktig farge i flaggstativet. Rytteren henter de andre 2 flaggene, en etter en, og setter de i riktig farge på stativet og krysser så mållinjen. Flaggene må kun settes på flagg holderen fra hesteryggen.

Two Flag

Utstyr

2 flagg kjegler, 2 flagg, 1 slalåm stang

Plassering av utstyr

1 flagg kjegle settes på linje med første rad av slalåm stengene. 1 kjegle settes på linje med den fjerde raden av slalåm stengene. Denne kjeglen har et flagg. Slalåm stanga plasseres på 2 yard (1,8m) merket i vekslingsområdet.

Konkurransen

Rytteren holder flagget og rir til den første kjeglen, setter flagget i kjeglen, rir til kjegle nummer to og tar flagget fra kjeglen. Rytteren rir deretter rundt slalåm stanga i vekslingsområdet og returnerer ned banen, samtidig som han/hun setter flaggene tilbake på sin opprinnelige plass, og fullfører racet med å krysse mållinjen med det siste flagget. Kjeglene må stå oppreist under hele racet. Slalåm stangen i vekslingsområdet anses som en del av utstyret og må stå oppreist.

Victoria Cross

Utstyr	2 puter, 1 slalåm stang (stang 1).
Plassering av utstyr	Putene plasseres på 2 yard (1,8m) merket i vekslingsområdet mellom radene av stenger.
Konkurransen	Rytteren rir til vekslingsområdet, går av ponnien, plukker opp en pute, setter seg på ponnien igjen, rir nedover banen med puten, slipper den på start/mållinje siden av den første slalåm stanga. Han/hun rir rundt den første slalåm stanga, rir tilbake til vekslingsområdet, går av ponnien, plukker opp pute nr 2, setter seg på ponnien igjen og krysser mållinjen med pute nummer 2. Hele pute nr 1 må være forbi slalåm stang nr 1, og tilsvarende, hele pute nr. 2 må være forbi start/mållinjen. Stang nr 1 må stå oppreist under hele racet.

Spesifikasjon av utstyr

Mengdene er for et lag. Reserveutstyr bør være tilgjengelig i tilfellet noe blir ødelagt. Mål er omtrentlig men alt utstyr som brukes skal være identisk for hvert lag/par eller individuell rytter.

Agility Aces

6 hule aluminium, stål eller tunge plastikk kasser som ligner en liten, opp ned bøtte. Diameter mål er 22 cm i bunn, 15 cm diameter på toppen og 22 cm høy.

Association Race

5 iskremformet, eller lignende, esker som er vektet med 400 gram sand og med bokstaver som tilsvarer det landet som konkurransen holdes i. Eskene skal være i farger som tilsvarer at rytterne plukker opp eskene i følgende rekkefølge: 1.Hvit 2.Rød 3.Blå 4.Gul 5.Grønn. Dimensjonene på eskene må enten være 18 cm kvadrat og 10 cm dyp eller 20 cm lengde, 15 cm bredde og 10 cm dyp. 2 tønner – minimum høyde på bøttene er 60 cm. Maksimum høyde er 68 cm. Diameter i den åpne enden av tønner skal ikke være større enn 48 cm.

Bang A Balloon

6 runde ballonger som oppblåst har en minimumsdiameter på 10 cm. Ballongene plasseres med 30 cm avstand på en tretavle som er 2 meter lang, tverrsnitt er 2,5 cm ganger 12,5 cm. Pinnen er en kraftig stokk, 1,23 m lang, med en spiss i enden som ikke lett blir butt (sløv).

Bank Race

Et stativ som lages av metall, med påmontert tretavle som er malt i sjakk mønster. Tavlen skal være 66 cm lang, 36 cm høy. Tavlen skal sitte fast på toppen av stativet. Total høyde er 2,13 m. Tavlen skal ha 4 kroker skrudd fast 15 cm fra toppen. Tallene skal være 1, 0, 0, 0. Tallene skal være 10 cm ganger 5 cm, malt rød på den ene siden og svart på den andre siden. Nummer holderen/esken skal være en kvadrat på 20 cm, 3,8 cm dyp med et hull i midten som passer på en 76 cm høy kraftig vei kjegle. Diameteren på hullet i holderen/esken skal være 10 cm.

Bottle Shuttle

2 tønner – identisk til målene for tønner forklart under Association Race. 2 plastikk flasker vektet med 400 gram sand.

Carton Race

4 identiske hylser med bunn laget av 1 liters vaskemiddelflasker (eks. grønnsåpe) med halsen (toppen av flasken) kuttet av. 1 kraftig plastikk/gummi bøtte som kan romme 13,63 liter med vann. 4 slalåm stenger identisk til spesifikasjonen under Speed Weavers.

Flag Fliers

Flagg festes til en 30 cm lang stokk av god kvalitet. Flagget må være enten et kvadrat på 22 cm eller 22 cm trekantflagg (nederst på flagget) som er godt festet til toppen av stokken. Veikjegler, som brukes som flagg holdere, skal være lagd av kraftig plastikk eller gummi, med toppen kuttet av. Diameter av hullet skal være 10 cm. Total høyden av kjeglen skal være 38 cm. Vekten av kjeglen skal ikke være mer enn 2,26 kg og ikke mindre enn 1,80kg.

Founder's Race

1 slalåm stang, spesifikasjon forklart under Speed Weavers. 8 kvadratiske biter av plastikk avløpsrør i størrelsen 10 cm ganger 6 cm for hver bane. Bitene skal ha bokstavene N, P, A, T, R, I, C og K.

Four Flag Race

1 flagg kjegle, spesifikasjon forklart under Flag Fliers, 4 flagg også forklart under Flag Fliers, 1 rød, 1 blå, 1 hvit og 1 gul som matcher fargene på holderne. 1 Four Flag holder: rør som er 10 cm ganger 15 cm høyt, med diameter på 2,5cm, formes som en trekant rundt et rør som står i midten. Midtrøret skal være malt gul. De andre tre rørene skal være malt henholdsvis rød, hvit og blå. Rørene skal stå 15 cm fra hverandre med en metall spiss som holder røret forsvarlig festet i bakken.

HiLo

HiLo stativet skal være en nett ball type stang med en metallring (med nett) i en diameter på 20,32 cm festet i en høyde av 2,13 meter over bakken. 4 vei kjegler 45,7cm høye. 5 tennisballer per lag.

Hug A Mug

4 slalåm stenger, spesifikasjon forklart under Speed Weavers. 1 tønne, spesifikasjon forklart under Association Race. 5 stk 0,57 liter emaljerte krus/kopper med håndtakene fjernet.

Hula Hoop

1 motorsykkel dekk. Diameter på innsiden av dekket skal ikke være mindre enn 40,6 cm.

Jousting

To stk 76,2 cm høye solide vei kjebler som støtter en 1,83 m høy tavle. Tavlen skal være 30 cm bred og 2,5 cm tykk, med et 10cm hull på hver side som skal sitte på vei kjeblene. To målskiver med 14 cm diameter på hver side som sitter på en 41 cm høy plastikk hengsel. Lansen/spydet skal være av plastikk, 2,5cm diameter, med en plastikk trakt som lager et håndtak på 46 cm. Gummi festes i begge endene av lansen. Total lengden av lansen skal være 1,42 m.

Lead & Ride

5 slalåm stenger, spesifisert under Speed Weavers.

Litter Lifters

1 tønne som spesifisert under Association Race. 4 hylser som spesifisert under Carton Race. 1 kraftig bambus stokk 1,23m lang.

Moat And Castle

1 veikjele som spesifisert under HiLo. 1 bøtte som spesifisert under Carton Race, halvfull med vann. 2 tennisballer.

Mug Shuffle

4 slalåm stenger spesifisert under Speed Weavers. 2 emalje/porselens krus/kopper spesifisert under Hug-A-Mug

Pony Express

Post sekkene skal være lagd av grov jutemateriale eller lignende materiale i størrelse 61 cm dyp, 38 cm bred. Bokstaver skal være lagd av tre, 15 cm ganger 10 cm i størrelse med avrundede hjørner. Bokstavene skal være malt og nummerert slik: 1 rød, 2 blå, 3 gul, 4 grønn.

Pony Pairs

4 slalåm stenger spesifisert under Speed Weavers. 1 tau 91 cm langt, med en diameter som ikke er mindre enn 1,25 cm og ikke større enn 2,5cm.

Ride And Lead

4 slalåm stenger som spesifisert under Speed Weavers.

Socks and Buckets

Bøtter som spesifisert under Carton Race. 5 sammenrullede sokker, sydd sammen som gir en diameter på 8 cm.

Speed Weavers

5 slalåm stenger. Stengene skal være av tre, 3 cm minimum diameter eller 3,8cm firkantede. 1,52 cm lange, spisse eller med tilpasset metall spiss i enden. 1 stafettpinne 30 cm lang, diameter 3,8 cm.

Sword Lancers

4 slalåm stenger spesifisert under Speed Weavers. Sverd bladene skal være 61 cm lange, med et 23 cm langt håndtak. Et tverrstykk stopper ringene fra å skli fra bladet ned på håndtaket. 4 ringer skal festes til slalåm stengene med strikk. Ringene skal ha en indre diameter på 10 cm og en ytre diameter på 18 cm med en 6 cm lang stang/stolpe for å feste til slalåm stangen.

Three Legged Sack

1 jute sekk som holder 63,5 kg.

Tool Box Scramble

1 plastikk verktøykasse. 4 myke plastikk hammere, 1 tønne som spesifisert under Association Race.

Triple Flag Race

1 veikjgle som spesifisert under Flag Fliers. 3 firkantete flagg i forskjellige farger, 1 rød, 1 hvitt og 1 blå som matcher fargene til holderen. 1 trippel flagg holder 7,5 cm ganger 15 cm høy rør med en diameter på 2,5 cm, 1 farget rød, 1 hvit og 1 blå. Disse rørene sitter fast i et trekant mønster på en metall holder med en avstand på 15 cm mellom rørene, holderen har en spiss som settes fast i bakken.

Two Flag

2 flagg kjegler som spesifisert under Flag Fliers. 2 flagg som under Flag Fliers.

Victoria Cross

2 puter, 76 cm ganger 46 cm.

Windsor Castle

1 kraftig veikjgle som spesifisert under Jousting. 1 tårn laget av tre (malt sølv) 15 cm høy og 8 cm diameter, formet ved basen slit at den kan festes på toppen av veikjeglen og med en innbuet/konkav topp som kulen skal plasseres på. 1 trekule (malt i gullfarge) i 8 cm diameter. 1 bøtte som spesifisert under Carton Race, halvfull med vann.

Britiske - metriske mål

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

Britisk	Metrisk
100 yds	91,44 m
50 yds	45,72 m
25 yds	22,86 m
20 yds	18,29 m
15 yds	13,72 m
10 yds	9,14 m
5 yds	4,57 m
4 yds	3,66 m
3 yds	2,74 m
2 yds	1,83 m
1 yd	0,91 m
6 ft	1,83 m
5 ft	1,52 m
4 ft	1,22 m
3 ft	0,91 m
2 ft	0,61 m
1 ft	0,30 m

Equine	Britisk	Metrisk
12,3 hh	51 in	1,2954 m
13,0 hh	52 in	1,3208 m
13,1 hh	53 in	1,3462 m
13,2 hh	54 in	1,3716 m
13,3 hh	55 in	1,3970 m
14,0 hh	56 in	1,4224 m
14,1 hh	57 in	1,4478 m
14,2 hh	58 in	1,4732 m
14,3 hh	59 in	1,4986 m
15 hh	60 in	1,5240 m

2008 Regelendringer

De følgende endringer er endringer som har skjedd siden 2007 Regel boken og er inkludert i denne versjonen:

- GR1 har blitt endret for å tillate erstatning av ryttere under spesielle omstendigheter.
- GR9.1 har blitt endret for å gjøre det tydelig at sporer og pisk overhodet ikke er tillatt noen steder hvor konkurransen holdes.

- CR7 har blitt endret slik at straffen for å velte utstyr i en annen bane er klarere og tryggere.
- Four Flag konkurranse regelen har blitt endret slik at hvis flaggholderen velter så trenger du ikke lenger sette alle flaggene på plass mens du fremdeles sitter på hesten.
- Hula Hoop konkurranse regelen for lag og par har blitt oppdatert og følger nå standard praksis.
- Jousting konkurranse regelen har blitt endret for å gjøre det tydeligere at målene/skyteskivene kan bli slått ned fra begge sider.