

Anlage 3/1 - Schlüsselloch

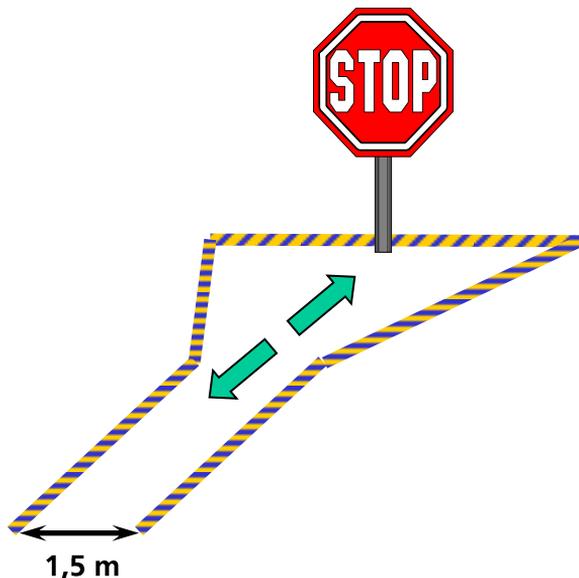
Level 1

Es werden 5 Springstangen in Form eines stilisierten Schlüssellockes auf den Boden gelegt. Der Einritt soll etwa 1,5 Meter breit sein.

Der Reiter muss in das Schlüsselloch hineinreiten. Dort muss das Pferd 10 Sekunden stillstehen. Anschließend ist das Schlüsselloch rückwärts zu verlassen.

Um die Aufgabe zu erschweren, kann vom Reiter das Absteigen und das Umrunden seines Pferdes außerhalb der am Boden liegenden Stangen verlangt werden.

Strafpunkte werden für das Berühren, Übertreten oder Überspringen der Stangen vergeben.

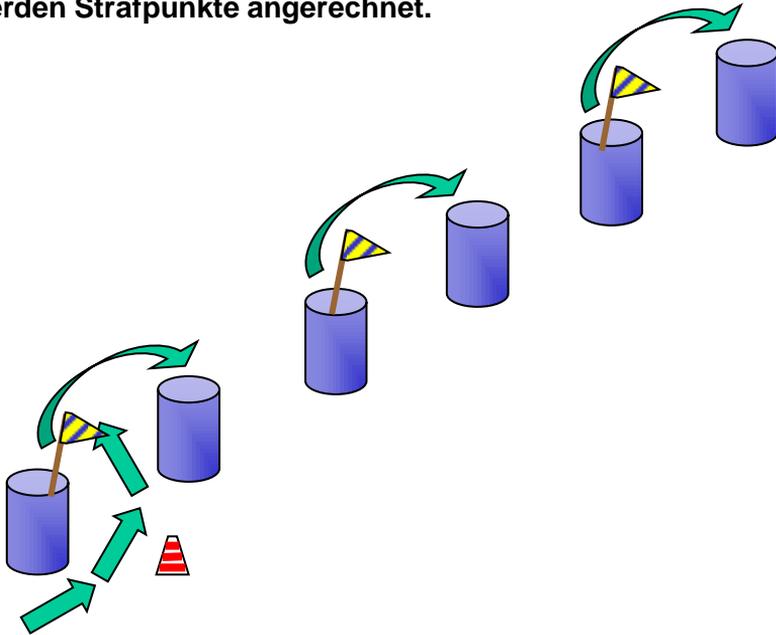


Die Station wird aus 4 oder 6 gereinigten Fässern, Futtertonnen oder Ähnlichem gebaut, die in einer Linie mit einem Abstand von 3 bis 5 Metern aufgestellt werden.

In die 1., 3. und 5. Tonne wird eine Flagge (Besen) gesteckt, die vom Reiter aus der Tonne genommen und in die nächste Tonne gesteckt wird.

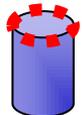
Sie müssen die Richtung, in der der Slalom zu beginnen ist, festlegen.

Für umgeworfene Tonnen und nicht korrekt versetzte Flaggen werden Strafpunkte angerechnet.



Sicherheitshinweis

Die verwendeten Hindernisse dürfen nicht scharfkantig sein.



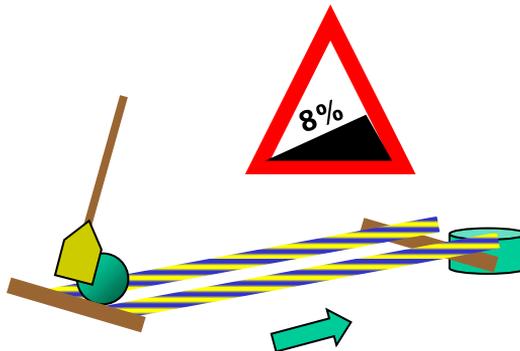
Es werden 2 Cavalettis parallel zueinander derart aufgestellt, dass sie in Reitrichtung eine geringfügige Steigung aufweisen. Sie können auch Springstangen dafür benutzen, die an einem Ende leicht angehoben werden (z.B. durch einen kleinen Sandhaufen).

An den Beginn der Stangen wird ein Ball gelegt. Am Ende der Stangen wird als Ziel ein Kübel, ein Korb, eine Schüssel o.Ä. gestellt bzw. eingegraben.

Der Reiter erhält einen (weichen) Besen, mit dem er den Ball vom Pferd aus den Stangen entlang rollen muss, bis er ins Ziel fällt.

Verfehlen des Ziels bringt Strafpunkte.

Erschwert wird die Aufgabe dadurch, dass der Ball durch das Gefälle zurückrollt.



Sicherheitshinweis
Die verwendeten Bauteile dürfen nicht scharfkantig sein.



Sicherheitshinweis
Der Besen darf keinesfalls mit jener Hand gehalten werden, mit welcher die Zügel geführt werden (Zügel in eine Hand!).

Bei dieser Aufgabe muss der Reiter mit einem Gefäß (vorzugsweise weicher Plastikbecher) Wasser aus einem Behälter schöpfen, über eine vorgegebene Strecke transportieren und schließlich in einen Behälter leeren.

Die Aufgabe gilt als erfüllt, wenn die festgelegte Strecke durchritten und das Wasser ins Ziel gebracht wurde.

Strafpunkte werden für das Verschütten von Wasser (zur Hälfte, zur Gänze) und das Verlieren des Gefäßes angerechnet.



Sicherheitshinweis

Sie müssen bei der Anlage dieser Station berücksichtigen, dass diese Aufgabe einhändig zu reiten ist und dadurch ein erhöhter Platzbedarf ausgelöst werden kann!



Sicherheitshinweis

Verwenden Sie nur Gefäße aus nicht splitterbarem Material.

Anlage 3/5 - Cavaletti balancieren

Level 2

Es wird ein Cavaletti derart aufgestellt, dass die Stange die größtmögliche Entfernung vom Boden aufweist.

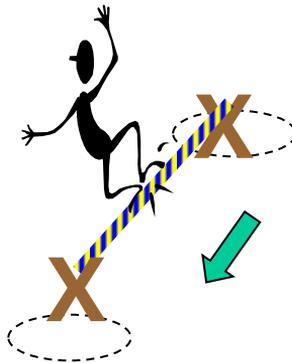
Der Reiter muss vor dem Cavaletti anhalten, absteigen und über das Cavaletti balancieren.

Dabei hält er das Pferd am Zügel. Anhalten am Pferd ist erlaubt.

Das Betreten des Bodens ist nur in einem Kreis vor dem Cavaletti und nach dem Cavaletti erlaubt.

Heruntersteigen vom Cavaletti bringt Strafpunkte.

Die Aufgabe kann dadurch erschwert werden, dass das Wiederaufsteigen auf das Pferd von rechts verlangt wird.



Sicherheitshinweis

Die Tragfähigkeit der Cavalettis ist im vorhinein zu überprüfen (Stangen aus Holz!)

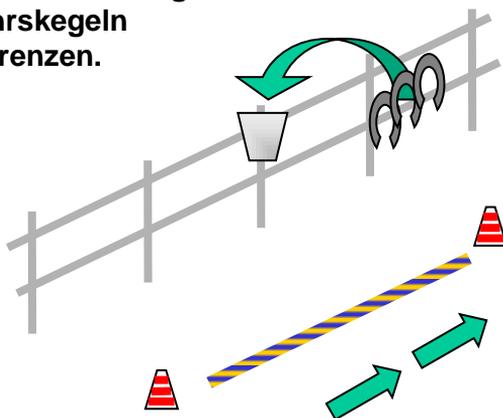
Diese Station besteht aus einem Kübel aus Blech, der entweder am Boden stehend oder an einem Koppelsteher (Zaun, Mast) befestigt wird.

Aus einer vorgegebenen Entfernung sind ein oder mehrere Hufeisen nacheinander in den Kübel zu werfen.

Beim Aufbau ist darauf Bedacht zu nehmen, dass die Pferde dem Lärm ausweichen wollen.

Sie müssen daher darauf achten, dass quer zur Reitrichtung zumindest auf einer Seite ein Halbkreis von mindestens 5 Metern Radius freigehalten wird. Die Entfernung zum Kübel ist durch Verkehrskegel oder Springstangen zu begrenzen.

Jedes nicht in den Kübel geworfene Hufeisen bringt Strafpunkte. Anhalten erlaubt, Absteigen verboten.



Sicherheitshinweis

Die Hufeisen dürfen keinesfalls mit jener Hand geworfen werden, mit welcher die Zügel geführt werden (Zügel in eine Hand!).

Anlage 3/7 - Nagel einschlagen

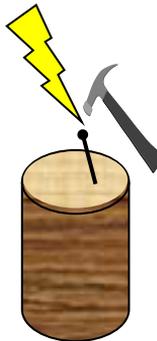
Level 2

Diese Station besteht aus einem Hackstock, sowie darauf bereitgelegtem Hammer und Nägeln.

Die Aufgabe besteht im vollständigen Einschlagen eines Nagels in den Hackstock durch den Reiter entweder vom Pferd aus, oder auch nach vorherigem Absteigen und Festhalten des Pferdes.

Jeder Teilnehmer hat 3 Versuche (Nägel) zur Verfügung.
Nichterfüllung der Aufgabe nach 3 Versuchen bringt Strafpunkte.

Zur Sicherstellung altersangepasster Anforderungen können für jüngere Teilnehmer leichtere Hämmer und kürzere Nägel bereitgestellt werden.



Sicherheitshinweis

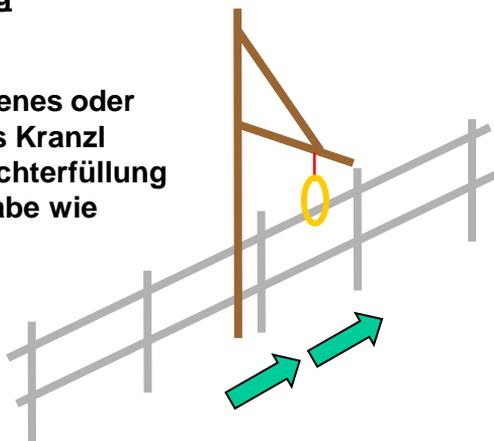
Sie müssen darauf achten, dass im Bereich des Hackstocks keine Nägel herumliegen -
Verletzungsgefahr für Pferd und Reiter!

Diese Station besteht aus einem festen Mast mit Querausleger („Galgen“) und einem davon herabhängenden Kranz. Die Befestigung des Kranzes muss ein leichtes Herabfallen in Bewegungsrichtung des Reiters ermöglichen.

Der Reiter erhält eine „Lanze“ (Besenstiel, Dressurgerte), mit der das Kranzlst zu „stechen“ ist.

Das Kranzlst muss mit der Lanze oder dem Arm des Beifahrers mitgeführt werden. Erlaubte Gangarten sind Trab und Galopp. Es muss hinreichend Auslaufstrecke in sinngemäß vorwärts strebender Richtung vorhanden sein.

Ein zu Boden gefallenes oder hängen gebliebenes Kranzlst bedeutet ebenso Nichterfüllung der gestellten Aufgabe wie Schritt gehen oder Anhalten.



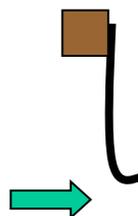
Sicherheitshinweis
Zur Bauart siehe auch Anlage 3/4!



Sicherheitshinweis
Das Kranzlst darf keinesfalls mit jener Hand gestochen werden, mit welcher die Zügel geführt werden (Zügel in eine Hand!).



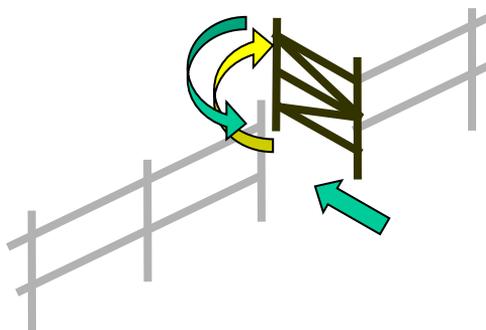
Sicherheitshinweis
Die Befestigung soll mit einem in Fahrtrichtung gebogenen Blech- oder Drahtstück erfolgen. Ein Hängenbleiben des Kranzls kann Armverletzungen des Reiters verursachen.



Diese Station soll den Freizeitreiter darauf vorbereiten, ein Tor in einem Weidezaun zu öffnen, ohne vom Pferd abzustiegen.

Das Tor ist vom Pferd aus zu öffnen, die Toröffnung zu durchreiten und anschließend wieder vom Pferd aus zu schließen.

Strafpunkte für Nichterfüllung der Aufgabe oder Öffnen/Schließen des Tores nach vorherigem Absteigen.

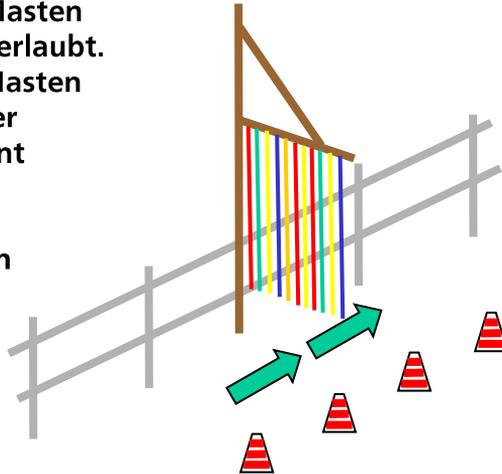


Sicherheitshinweis

**Es dürfen sich keine scharfkantigen Teile
im Torbereich befinden!**

Diese Station besteht aus einem festen Mast mit Querausleger („Galgen“) und bunten Bändern - z.B. von einem Küchenvorhang. Beim Aufbau ist darauf Bedacht zu nehmen, dass die Pferde den bunten Bändern ausweichen wollen. Sie müssen daher darauf achten, dass quer zur Reitrichtung zumindest auf einer Seite ein Halbkreis von mindestens 5 Metern Radius freigehalten wird. Der Durchlass durch den Vorhang ist durch Verkehrskegeln zu begrenzen. Auch das Anbringen des Vorhanges an einem zwischen 2 Masten gespannten Seil ist erlaubt. Dabei müssen die Masten mindestens 10 Meter voneinander entfernt sein.

Das Vorbeischlüpfen am Vorhang und das Umwerfen der Verkehrskegeln bringt Strafpunkte.



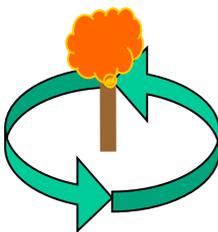
Sicherheitshinweis

Sie dürfen den Vorhang keinesfalls zwischen 2 Masten mit einem Abstand von weniger als 10 Metern montieren! Das Ausweichen des Pferdes kann das Hindernis zum Einsturz bringen und dabei Pferde und Reiter verletzen.



Für die Station „Watschenmann“ wird ein Pflock (Eisenbahnschwelle aus Holz) senkrecht stehend etwa einen Meter tief im Boden vergraben. Auf diesem Pflock wird ein Kürbis befestigt. Kreisförmig um den Pflock müssen mindestens 5 Meter annähernd ebenes Gelände freigehalten werden.

Der Reiter erhält eine schwere „Keule“ aus Holz, mit der solange auf den Kürbis geschlagen wird, bis er zu Boden fällt. Das Pferd ist dabei um den Pflock herum zu führen. Anhalten oder Absteigen bedeutet Nichterfüllung der gestellten Aufgabe.



Hinweis

Auf ausreichende Verankerung des Pflocks ist zu achten, damit er durch seitliche Schläge nicht umgeworfen werden kann.

Der lebensgroße Oberkörper des holzgeschnitzten, bemalten „Roland“ ist horizontal beweglich auf einem stabilen Unterbau angebracht. Seine waagrecht ausgebreiteten Arme befinden sich etwa in der Höhe des Oberkörpers eines Reiters auf einem mittelgroßen Pferd. Am rechten Arm hängt ein Sandsack. Stößt man gegen den linken Arm, dreht sich der „Roland“ um die eigene Achse.

Die auf den „Roland“ zugaloppierenden Teilnehmer sind mit einer Lanze bewaffnet und sollten damit den linken Arm so heftig treffen, dass sich die Figur möglichst oft dreht - die Drehungen werden gezählt. Ist der Reiter dabei zu langsam oder sonst wie ungeschickt, kann es passieren, dass der Sandsack - zum Gaudium der Zuschauer - mehr oder weniger kräftig gegen seinen Rücken schlägt.

Die Anzahl der zu erreichenden Umdrehungen ist vorher festzulegen (z.B. 3). Die dafür benötigte Zeit wird gemessen. Je angefangene 5 Sekunden wird ein Strafpunkt vergeben.

Es ist verboten, den „Roland“ am Arm festzuhalten und im Kreis zu drehen.



Hinweis

Auf ausreichende Verankerung ist zu achten, damit der „Roland“ durch seitliche Schläge nicht umgeworfen werden kann.

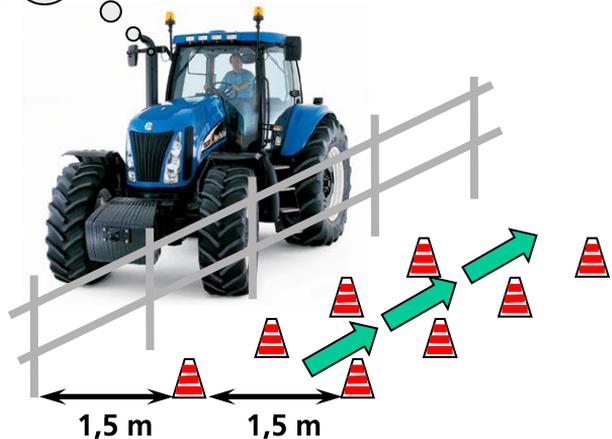
Eine der häufigsten Ansprüche an ein Freizeitpferd ist ein einschätzbares Verhalten bei der Begegnung mit Kraftfahrzeugen im Straßenverkehr. Diese Station simuliert derartige Anforderungen.

Ein Traktor wird mit laufendem Motor aufgestellt und muss im Schritt passiert werden. Beim Aufbau ist darauf Bedacht zu nehmen, dass die Pferde dem Motorengeräusch ausweichen wollen.

Sie müssen daher darauf achten, dass quer zur Reitrichtung auf der dem Traktor gegenüberliegenden Seite ein Halbkreis von mindestens 5 Metern Radius freigehalten wird.

Der erlaubte Weg wird durch Verkehrskegeln begrenzt.

Das Umwerfen der Verkehrskegeln, Verlassen der markierten Gasse und Gangartfehler bringen Strafpunkte.



Sicherheitshinweis

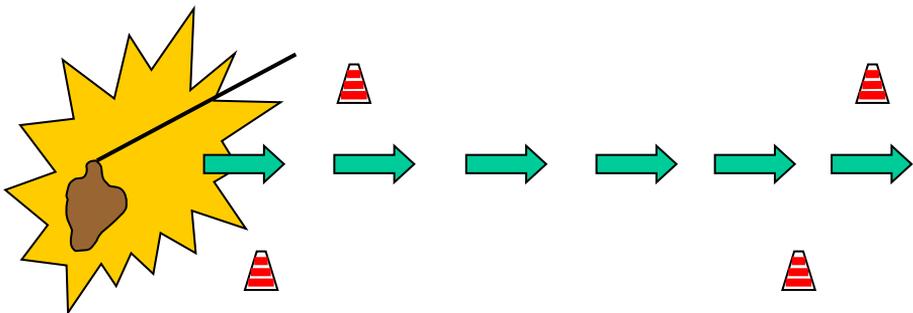
Scharfkantige Ausrüstungsteile des Traktors sind zu entfernen oder abzusichern (Strohballen, Koppelzaun)

Bei dieser Station muss der Reiter einen mit leeren Blechdosen gefüllten Sack an einem etwa 5 Meter langen Seil über eine festgelegte Strecke hinter sich herziehen.

Die Start- und Ziellinie wird durch Verkehrskegel gekennzeichnet. Die Strecke darf in Reitrichtung kein Gefälle aufweisen und soll gerade sein.

Es muss hinreichend Auslaufstrecke in sinngemäß vorwärts strebender Richtung vorhanden sein.

Die Aufgabe ist erfüllt, wenn der Sack über die Ziellinie transportiert wurde.



Sicherheitshinweis

Die Reiter sind anzuweisen, im Gefahrsfalle den Sack sofort fallen zu lassen.

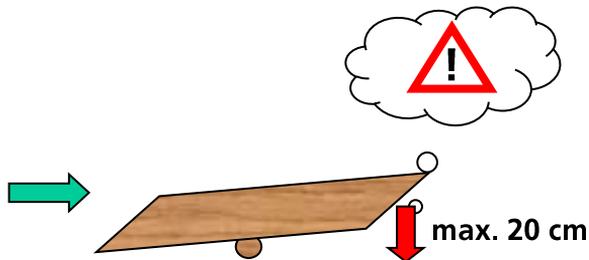
Diese Station besteht aus einer einfachen Wippe, die aus einem Holzstück (z.B. Eisenbahnschwelle) und einem tragfähigen Bretterboden errichtet wird.

Der Bretterboden muss mindestens 2 Meter breit und 4 Meter lang sein.

Das Holzstück wird außermittig derart unter den Bretterboden gelegt, dass die so entstandene Wippe auf einer Seite fest auf dem Boden aufliegt. Dabei darf die andere Seite der Wippe nicht mehr als 20 cm vom Boden entfernt sein.

Die Aufgabe besteht darin, die Wippe von der aufliegenden Seite her im Schritt zu überqueren.

Strafpunkte werden für das Nichtbetreten der Wippe (10 Punkte) bzw. das unvollständige Passieren der Wippe (5 Punkte für ein Wegtreten oder -springen während die Wippe kippt) vergeben.



Sicherheitshinweis

Die verwendeten Bauteile dürfen nicht scharfkantig sein - keine hervorstehenden Nägel oder Schrauben!



Sicherheitshinweis

Bei einsetzendem Regen oder nassem Boden darf die Wippe wegen der erhöhten Rutschgefahr nicht verwendet werden.

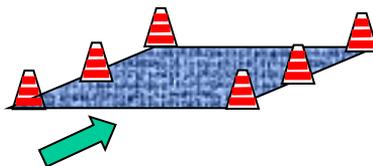
Diese Station dient der Simulation von Wassereintritten mittels geeigneter Hilfsmittel.

Geeignet sind alle Arten von rutschfesten Gummimatten, Teppichen oder Planen (mindestens 2,5 x 4 Meter), die durch ihr Eigengewicht flächendeckend auf dem Boden aufliegen. Sie sollen sich durch Oberfläche oder Farbe erheblich vom umliegenden Boden abheben.

Die Aufgabe besteht im Überqueren der Plane im Schritt. Beim Aufbau ist darauf Bedacht zu nehmen, dass die Pferde dem Hindernis ausweichen wollen.

Sie müssen daher darauf achten, dass um das Hindernis eine kreisförmige Fläche von mindestens 5 Metern Radius freigehalten wird. Die Plane wird durch Verkehrskegeln oder Springstangen begrenzt.

Strafpunkte werden für das Nichtbetreten der Plane (10 Punkte) bzw. das unvollständige Passieren der Plane durch das Pferd (5 Punkte für ein Wegtreten oder -springen und für Umwerfen von Kegeln) vergeben.



Sicherheitshinweis

Sie müssen dafür sorgen, dass die Plane immer gut auf dem Boden aufliegt, um ein Stolpern der Pferde zu verhindern. Zerrissene Planen müssen ersetzt oder repariert werden.



Sicherheitshinweis

Die Reiter sind davor zu warnen, dass die Pferde die Plane möglicherweise überspringen wollen.

Es werden 2 parallele Slalomstrecken aus jeweils 5 Verkehrskegeln aufgebaut. Aus den Teilnehmern sind Teams mit je 2 ReiterInnen zu bilden. Die Teams bekommen ein etwa 2 Meter langes Seil, dessen Enden die Reiter festhalten müssen.

Die Teams haben die Slalomstrecke bis zum Ende und zurück schnellstmöglich zu durchreiten. Es starten immer 2 Teams gleichzeitig.

Auslassen von Toren (5 Punkte), Umwerfen von Kegeln (2 Punkte) und das Auslassen des Seils (5 Punkte) bringen Strafpunkte. Ebenso wird für die benötigte Zeit je angefangene 5 Sekunden ein Strafpunkt vergeben.

Jenes Team mit weniger Strafpunkten qualifiziert sich für die nächste Runde bis zum Finale.



Sicherheitshinweis

Teilnehmer mit schlagenden Pferden dürfen an diesem Bewerb nicht teilnehmen!

Anlage 3/18 - Einfache Dressuraufgabe Level 3

Zeige Dein Dressurpferd.

In der Ausschreibung wird angeführt welche Dressuraufgabe zu reiten ist.

Bewertungskriterien:

Gänge des Pferdes

Schwung des Pferdes

Gehorsam des Pferdes

Sitz und Einwirkung des Reiters, Korrektheit in der Anwendung der Hilfen.

Wertnoten 10 bis 0

Getrennte Bewertung für Inhaber von
Dressurreiterqualifikationen gemäß ÖTO §§ 1400 ff!

Zeige Dein Westernpferd.

In der Ausschreibung wird angeführt welche Aufgabe zu reiten ist.

Bewertungskriterien:

Gehorsam des Pferdes

Sitz und Einwirkung des Reiters, Korrektheit in der Anwendung der Hilfen.

Wertnoten 10 bis 0

**Getrennte Bewertung für Inhaber von
Westernreiterqualifikationen gemäß ÖTO §§ 1400 ff!**

Ausrüstung:

Zäumung auf Snaffle Bit (Westerntrense)

beidhändige Zügelführung für Pferde jeden Alters

Western Boots

Reithelm

runde Westernsporen erlaubt

Zeige Geschicklichkeit und Geländesicherheit von Dir und Deinem Westernpferd.

Ein Trail aus den Aufgaben laut Anlage 3/1 bis 3/16 (Anzahl und damit verbundene Levels frei wählbar) ist zu bewältigen.

Bewertungskriterien:

Strafpunkte für Zeitbedarf (1 Strafpunkt je angefangene 5 Sekunden) und für nicht erfüllte Aufgaben.

Getrennte Bewertung für Inhaber von
Westernreiterqualifikationen gemäß ÖTO §§ 1400 ff!

Ausrüstung:

Zäumung auf Snaffle Bit (Westerntrense)

beidhändige Zügelführung für Pferde jeden Alters

Western Boots

Reithelm

runde Westernsporen erlaubt

Anlage 3/21 - Einfacher Springreiterbewerb Level 3

Zeige Dein Springpferd über 60 cm hohe Hindernisse.

Bewertungskriterien:

Strafpunkte für Abwürfe und Verweigerungen

ohne Zeitwertung!

**Getrennte Bewertung für Inhaber von Springreiter-
Qualifikationen gemäß ÖTO §§ 1400 ff!**

Ausrüstung:

Zäumung auf Trense; Ringmartingal, Bandagen, Gerte erlaubt.

Zeige Dein Pferd in einer Caprilliprüfung.

In der Ausschreibung wird angeführt, welche Caprilliaufgabe zu reiten ist.

Bewertungskriterien:

Wertnoten 10 bis 0.

Getrennte Bewertung für Inhaber von Reiterqualifikationen gemäß ÖTO §§ 1400 ff!

Ausrüstung:

Zäumung auf Trense; Ringmartingal, Bandagen, Gerte erlaubt.

Siehe auch ÖTO § 803!

Führe vom Sattel aus ein reiterloses Handpferd im Schritt und Trab.

Bewertungskriterien:

Rittigkeit des gerittenen Pferdes

Gehorsam des Handpferdes

Einwirkung des Reiters auf Führpferd und Handpferd

Wertnoten 10 bis 0

Ausrüstung:

Zäumung des Reitpferdes auf Trense; Ringmartingal, Bandagen, Gerte nicht erlaubt.

Handpferd mit gebisslosem Halfter und Führzügel, ohne Sattel.

**Führe vom Sattel aus ein zweites, vor Dir gehendes Pferd mit Hilfe einer Einspännerleine in Schritt und Trab.
Einfache Hufschlagfiguren werden vorgegeben.**

Bewertungskriterien:

**Einwirkung des Reiters auf beide Pferde
Harmonie im Bewegungsablauf beider Pferde
Korrektheit der ausgeführten Hufschlagfiguren**

Wertnoten 10 bis 0

Ausrüstung:

**Zäumung des Reitpferdes auf Trense; Ringmartingal, Bandagen,
Gerte nicht erlaubt.**

**Fahrpferd mit Reit- oder Fahrzaum, Fahrleine, Bauchgurt mit Ösen
für Leine.**

Eine einfache Dressurprüfung ist von zwei Reiter-Pferde-Paaren zu reiten. Dabei werden dieselben Aufgaben von beiden gleichzeitig ausgeführt.

In der Ausschreibung wird angeführt, welche Dressuraufgabe zu reiten ist (z.B.: R1, R2 oder R3)

Bewertungskriterien:

Gänge des Pferdes

Schwung des Pferdes

Gehorsam des Pferdes

Sitz und Einwirkung des Reiters, Korrektheit in der Anwendung der Hilfen

Gleichklang der beiden Reiter-Pferd-Paaren

Wertnoten 10 bis 0

Getrennte Bewertung für Inhaber von Dressurreiterqualifikationen gemäß ÖTO §§ 1400 ff!

Paarreiten ist im Rahmen einer PS&S - Veranstaltung auch als Showbewerb zulässig. Diesfalls erfolgt die Beaufsichtigung durch einen Bewerter ohne Angabe von Wertnoten.

Anlage 3/26 - Formationsreiten (Team) Level 3

Zwei oder mehrere Pferd-Reiter-Paare präsentieren nach einer frei wählbaren Musik die Stärken ihrer Dressurarbeit, wobei schöpferischer Einfallsreichtum, origineller Aufbau und wirkungsvolle Musik erwartet werden.

Zu Beginn und am Schluss der Kür muss das Richterkollegium im Halten begrüßt werden.

Das gesamte Viereck soll ausgenützt werden.

Der Aufbau der Kür soll dem Leistungsniveau von Pferd und Reiter entsprechen.

Die Auswahl der Musik (klassisch, volkstümlich, modern,...) bleibt den Bewerbern überlassen, soll jedoch zur Präsentation passen.

Musik und reiterliche Darbietung müssen einen harmonischen Zusammenhang erkennen lassen.

Bewertungskriterien:

Gänge des Pferdes

Schwung des Pferdes

Gehorsam des Pferdes

Sitz und Einwirkung des Reiters, Korrektheit in der Anwendung der Hilfen

Choreographie (gleichmäßige Ausnutzung des Vierecks, klare Linienführung, Originalität, ideenreicher Inhalt)

Schwierigkeitsgrad

Musik, Gesamteindruck (Übereinstimmen der Bewegungs-abläufe und Übergänge mit der Musik, Gesamteindruck der musikalischen Darbietung und dressurmäßigen

Leistung)

Wertnoten 10 bis 0

Getrennte Bewertung für Inhaber von

Dressurreiterqualifikationen gemäß ÖTO §§ 1400 ff!

Formationsreiten ist im Rahmen einer PS&S - Veranstaltung auch als Showbewerb zulässig. Diesfalls erfolgt die Beaufsichtigung durch einen Bewerter ohne Angabe von Wertnoten.

Ausrüstung: Kostüme erlaubt.

Anlage 3/27 - Trabrennen, Galopprennen Level 3

Der Bewerb wird auf einer geraden, möglichst ebenen Bahn ausgetragen.

Die Anzahl der gleichzeitig startenden Teilnehmer richtet sich nach der Breite der vorhandenen Bahn, wobei je Teilnehmer mindestens 2 Meter Breite erforderlich sind. Auch Einzelstart ist möglich.

Die Rennbahn muss in sinngemäß vorwärtsstrebender Richtung mindestens die doppelte Länge als Auslaufstrecke aufweisen.

Bewertungskriterien:

**benötigte Zeit oder Geschwindigkeit (Radar!)
Gangartfehler bedeuten den Ausschluss.**

Zur Ermittlung von Tages- oder Cupsiegern Umrechnung in Strafpunkte möglich.

**Ausrüstung:
Gerte nicht erlaubt**

Es werden Teams gebildet, die aus je einem Pferd mit 2 Reitern bestehen.

Beim Start begeben sich die Teilnehmer, 1 Reiter zu Fuß, der andere zu Pferd, auf die markierte Strecke.

Es wird ein Kontrollpunkt festgelegt, bei dem der Reiterwechsel zu absolvieren ist. Dort übergibt der Reiter das Pferd persönlich an den Läufer.

Bewertungskriterien:

Die benötigte Zeit wird gestoppt, wenn alle Teammitglieder (Pferd, Reiter und Läufer) das Ziel erreicht haben.

Ausrüstung:

Gerte nicht erlaubt
