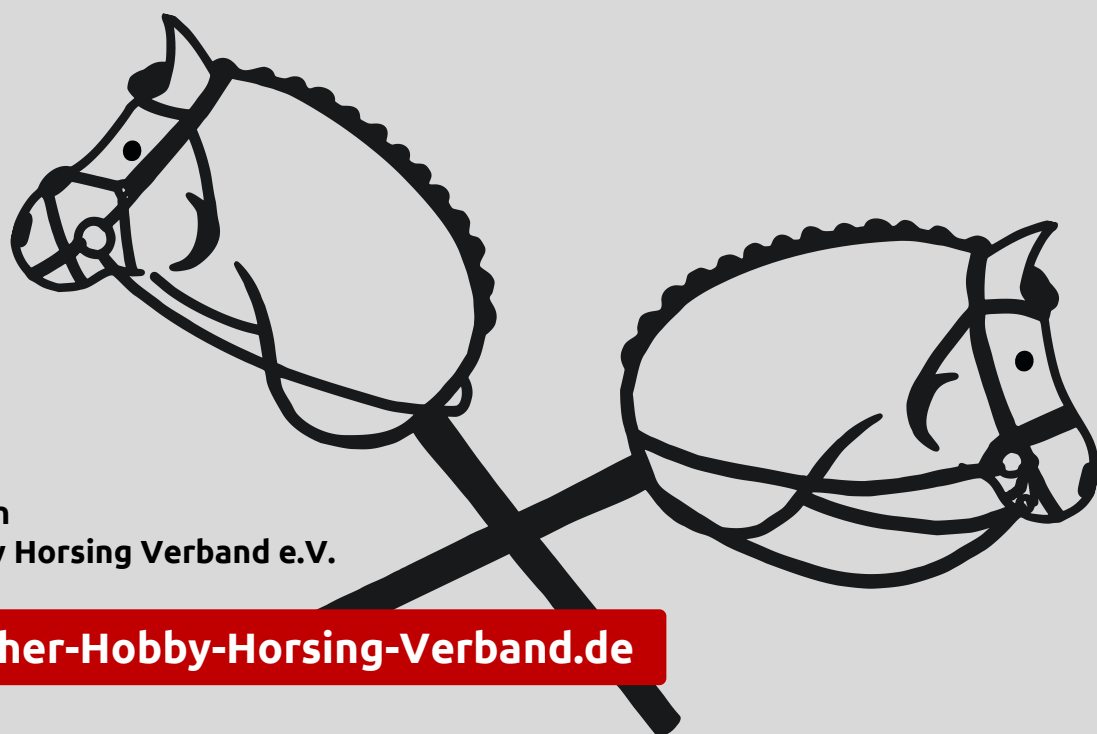




HOBBY HORsing

offizielles deutsches **Regelwerk**

Version 1.0



Erstellt durch den
Deutschen Hobby Horsing Verband e.V.

www.Deutscher-Hobby-Horsing-Verband.de

Inhaltsverzeichnis

In der PDF-Datei sind die Punkte des Inhaltsverzeichnisses anklickbar.

Gender-Hinweis	6
Vorwort	6
1. Einleitung	6
1.1 Gesundheit des Teilnehmers	6
1.2 Inklusion	7
1.3 Ausrüstung	7
1.3.1 Prüfungsteilnehmer	7
1.3.2 Hobby Horse	8
1.3.3 Hobby Horse Ausstattung	8
1.4 Haltung	9
1.4.1 Körperhaltung	9
1.4.2 Zügelhaltung	9
1.4.3 Hobby Horse-Haltung	12
1.4.4 Stellung und Drehung	12
1.5 Grundlagen	13
1.5.1 Reitrichtungen	13
1.5.2 Gangarten	13
1.5.2.1 Schritt	13
1.5.2.2 Trab	14
1.5.2.3 Galopp	15
1.5.3 Grüßen	16
1.6 Altersklassen	16
1.7 Hobby Horsing Plätze	17
1.7.1 Bahnregeln	17
1.7.2 Vorbereitungsplatz	17
1.7.3 Dressurplatz	18
1.7.4 Springplatz	21
1.7.5 Gelände	22
1.7.6 Rennbahn	23
2. Dressur	25
2.1 Bahnfiguren	25
2.1.1 Ganze Bahn	26
2.1.2 Halbe Bahn	27
2.1.3 Zirkel	28
2.1.4 Mittelzirkel / Halber Mittelzirkel	29
2.1.5 Durch die ganze Bahn wechseln	31
2.1.6 Durch die halbe Bahn wechseln	33



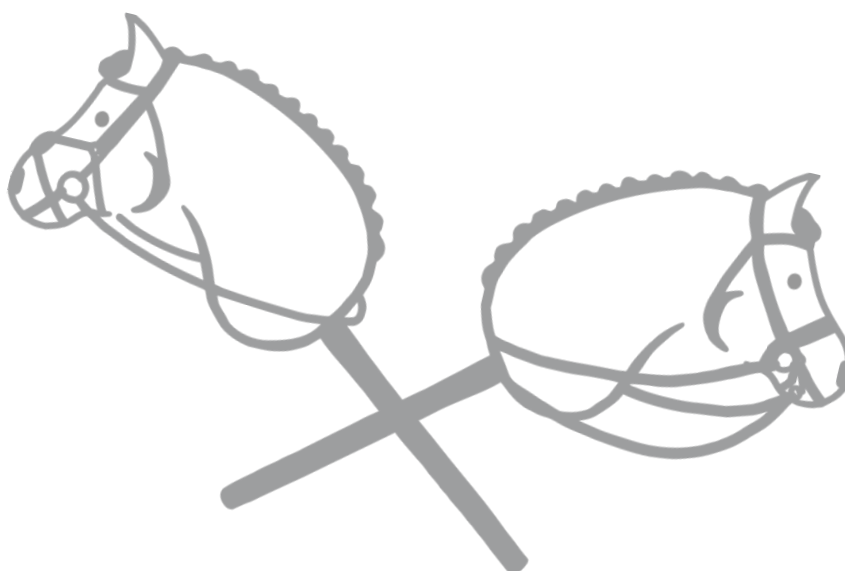
2.1.7 Durch die Länge der Bahn wechseln	37
2.1.8 Durch die Länge der Bahn geritten	38
2.1.9 Durch die Breite der Bahn wechseln	39
2.1.10 Aus dem Zirkel wechseln	40
2.1.11 Durch den Zirkel wechseln	42
2.1.12 Einfache Schlangenlinie	44
2.1.13 Doppelte Schlangenlinie	45
2.1.14 Schlangenlinie durch die Bahn 4 Bögen	46
2.1.15 Schlangenlinie durch die Bahn 3 Bögen	48
2.1.16 Volte / Halbe Volte	50
2.1.17 Halbe Volte rechts, halbe Volte links / Halbe Volte links, halbe Volte rechts	52 52
2.1.18 Aus der Ecke kehrt / In die Ecke kehrt	53
2.1.19 Kehrtvolte	54
2.1.20 Viertel Bahn	55
2.1.21 Über die kurze viertel Bahn gewechselt	56
2.1.22 Über die lange viertel Bahn gewechselt	57
2.1.23 Schlangenlinie 6 Bögen	58
2.2 Lektionen	59
2.2.1 Einreiten und Grüßen	59
2.2.2 Halten	59
2.2.3 Rückwärtsrichten	59
2.2.4 Schulterherein	60
2.2.5 Seitwärtsgehen	60
2.2.6 Viereck-Verkleinern-und-Vergrößern	60
2.2.7 Traversale	61
2.2.8 Vorhandwendung	61
2.2.9 Hinterhandwendung	61
2.2.10 Kurzkehrtwendung	61
2.2.11 Einfacher Galoppwechsel	61
2.2.12 Fliegender Galoppwechsel	62
2.2.13 Außengalopp	62
2.2.14 Pirouette	62
2.2.15 Passage	63
2.2.16 Piaffe	63
2.3 Dressurprüfungen	64
2.4 Dressurklassen	64
2.4.1 Hobby Horser Wettbewerb / Reiterwettbewerb	64
2.4.2 Dressur Leicht	65
2.4.3 Dressur Mittel	66
2.4.4 Dressur Schwer	66



2.4.5 Mannschaftsdressur	67
2.4.6 Kür (Freestyle Dressur)	67
2.4.7 Pas de Deux	68
2.4.8 Quadrille	68
3. Springen	69
3.1 Bewegungsablauf des Springens	69
3.2 Varianten der Sprungtechnik	69
3.3 Hindernisse	70
3.4 Hindernisarten	71
3.4.1 Bodenstangen für Schritt, Trab und Galopp	71
3.4.2 Cavaletti oder Bodenricks	71
3.4.3 Kreuz	71
3.4.4 Steilsprung	71
3.4.5 Oxe	72
3.4.6 Trippelbarre	72
3.4.7 Dach	72
3.4.8 Mauer	72
3.4.9 Graben	72
3.4.10 Wassergraben	73
3.4.11 Überbauter Wassergraben	73
3.4.12 Geländehindernisse	73
3.4.13 Kombination und Distanzen	73
3.4.14 Hobby Horsing Hochsprung	73
3.5 Die Parcoursskizze	74
3.6 Klasseneinteilung und Parcours Vorgaben	74
3.7 Richtverfahren beim Springen	75
3.7.1 Springen nach Wertnote	76
3.7.2 Springen nach Fehler/Zeit	77
3.7.3 Springen nach Strafsekunden	78
3.7.4 Richtverfahren im Verhältnis	79
3.8 Springprüfungen	80
3.8.1 Gelände-Springen	80
3.8.2 Junior-Spring-Wettbewerb	80
3.8.3 Springreiter-Wettbewerb	81
3.8.4 Caprilli-Wettbewerb	81
3.8.5 Springen leicht	81
3.8.6 Springen mittel	82
3.8.7 Springen schwer	82
3.8.8 Idealzeit-Springen	82
3.8.9 Barriere-Springen	83



3.8.10 Glücks-Springen	83
3.8.11 Punkte-Springen	84
3.8.12 Knock-Out-Springen	85
3.8.13 Synchron-Springen	85
3.8.14 Gruppen-Springen	86
3.8.15 Mannschafts-Springen	86
3.8.16 Stafetten-Springen	87
3.8.17 Wahl-Springen	88
3.8.18 Zwei-Phasen-Springen	88
3.8.19 Springquadrille	89
3.8.20 Vielseitigkeits-Wettbewerb	90
3.8.21 Hobby Horsing Hochsprung	90
4. Hobby Horse Rennen	92
5. Turniergeschehen	92
5.1 Allgemeine Regeln	92
5.2 Richterbeschluss	92
5.3 Platzierung	93
5.4 Disqualifikation	93
6. Doping	94
7. Rechtlicher Hinweis	94
8. Danksagung	94



Gender-Hinweis

Um eine leicht verständliche Lesbarkeit zu gewährleisten, wird in diesem Text die männliche Form als allgemeine Bezeichnung verwendet. Es ist wichtig zu betonen, dass diese sprachliche Entscheidung rein redaktioneller Natur ist und keinerlei Aussagen über Geschlechter impliziert.

Vorwort

Hobby Horsing ist eine äußerst vielfältige Sportart. Es ist ein Sport, der für jedermann zugänglich ist. Jeder kann seine individuellen Präferenzen entwickeln und stetig, zum Beispiel durch Beobachten, dazu lernen und so auch seine Fähigkeiten verbessern. Es hat sich gezeigt, dass dieser Sport sich nicht nur auf die körperliche Fitness fokussiert, sondern durchaus mehr zu bieten hat. Das Hobby Horsing kann das Selbstvertrauen stärken, die sozialen Kompetenzen, die Resilienz (psychische Widerstandskraft), sowie die Kreativität fördern.

1. Einleitung

Dieses Buch präsentiert das offizielle Regelwerk des Deutschen Hobby Horsing Verbandes e.V. (DtHHV), das auf den bisherigen Regelungen europäischer Länder sowie den Erfahrungen von Hobby Horsern und Trainern basiert. Es dient als Leitfaden, um zu verstehen, wie Hobby Horsing bei zukünftigen Turnieren von offiziellen Richtern bewertet wird, und kann für Trainingszwecke genutzt werden.

Die Turniere, die gemäß diesem Regelwerk ausgerichtet werden, sind auf unserer Website unter www.DtHHV.de im Terminkalender verzeichnet und tragen unser Logo als offizielles Siegel in der Ausschreibung und im Terminkalender. Es besteht jedoch keine zwingende Verpflichtung für Veranstalter, dieses Regelwerk zu verwenden.

1.1 Gesundheit des Teilnehmers

Alle Teilnehmer müssen körperlich fit sein, um am Sport teilnehmen zu können. Im Falle von Krankheit oder Verletzung ist es nicht gestattet, an einer Prüfung teilzunehmen. Zusätzlich muss jeder Teilnehmer mental in der Lage sein, die Herausforderungen der Prüfungen zu bewältigen, um mit dem Wettkampf Druck umgehen zu können. Obwohl Spaß und Fairness im Sport oberste Priorität haben, ist es unvermeidlich, dass Aufregung und ein gewisser Druck entstehen können.

1.2 Inklusion

Teilnehmer, die körperliche, geistige oder emotionale Einschränkungen haben, können durch einen Ausgleich oder Anpassungen an den meisten Prüfungen teilnehmen. Eine individuelle Bewertung der Fähigkeiten erfolgt durch ein Gespräch zwischen dem Teilnehmer und seinem Betreuer sowie dem Veranstalter und den Richtern Vor-Ort vor der jeweiligen Prüfung. Die Inklusion in einer entsprechenden Prüfung erfolgt unabhängig von der allgemeinen Altersklasse dieser Prüfung.

1.3 Ausrüstung

1.3.1 Prüfungsteilnehmer

Die Kleidung sollte sportlich, flexibel, leicht und eher enganliegend sein. Das Tragen von zu kurzen Hosen und Röcken, durch die das Gesäß sichtbar wird, ist nicht gestattet. Normale kurze Hosen, auch mit Rock darüber, sind allerdings erlaubt. Es ist grundsätzlich gestattet alle Farben zu tragen, jedoch sind Symbole politisch-extremistischer Gesinnung untersagt. Bei Jugendlichen ab 14 Jahren ist eine Handbreit Bauchfreiheit ab dem Hosenbund zulässig. In Sporthallen wird das Tragen von Sportschuhen mit abriebfester Schuhsohle bevorzugt. Reitschuhe und Reitstiefel sind auf allen Untergründen ungeeignet. In der Dressur und im Western sind Gymnastikschuhe (Schläppchen) erlaubt sowie hochwertige Anti-Rutsch-Socken mit ausreichendem Grip und dichtem Gummibesatz auf der gesamten Fußsohle. Eine Teilnahme in normalen Socken oder barfuß ist grundsätzlich nicht gestattet, es sei denn, gesundheitliche Gründe liegen vor, über die die Vor-Ort-Richter entscheiden können.

Haare ab Schulterlänge müssen entweder geflochten, gebunden oder hochgesteckt werden, wobei festsitzender Haarschmuck erlaubt ist. Schmuck wie Ketten, Armbänder, Ringe und lange Ohrringe sind nicht erlaubt, um Verletzungen durch Hängenbleiben zu vermeiden. Es sind jedoch Accessoires wie festsitzende Bandagen, weiche Gamaschen oder Western-Chaps (nur beim Western) an den Beinen sowie Handschuhe erlaubt.

Kopfbedeckungen wie Zylinder (nur in der Dressur), Westernhüte (nur beim Western) sind gestattet, während harte Reithelme oder Fahrradhelme (außer bei entsprechender körperlicher Einschränkung) nicht erlaubt sind. Witterungsbedingte Kopfbedeckungen sind erlaubt (zum Beispiel Stirnband, Mütze, Caps). Während einer Prüfung ist das Tragen jeglicher Art von Kopfhörern nicht gestattet, es sei denn, es liegt ein ärztliches Attest vor.

Sporen, Stollen und Spikes sind nicht gestattet. Noppensohle (Schuhe mit engen, flächigen Erhöhungen an der Sohle) als auch Gerten können in bestimmten Prüfungen zugelassen werden. Kleidung, die aufgrund einer Behinderung getragen werden muss,

ist erlaubt. Der Verzehr von Nahrungsmitteln und Getränken sowie das Kauen von Kaugummi während einer Prüfung ist nicht erlaubt.

1.3.2 Hobby Horse

Bis zur Klasse Mittel kann das Hobby Horse in beliebiger Größe, Form und Farbe gestaltet sein. Ab der Klasse Mittel muss das Hobby Horse in Prüfungen einem Pferdekopf entsprechen und einen Freiraum von mindestens 3 Fingern breit zwischen Maul und Hals vorweisen. Es besteht aus einem Stab mit einem Pferdekopf aus Stoff, der mit Watte, Schaumstoff oder Styropor gefüllt ist. Ein harter Pferdekopf zum Beispiel aus Kunstharz ist ebenfalls zulässig. Das Hobby Horse muss in allen Klassen ein Mindestgewicht von 300 g inklusive Prüfungsausstattung haben. Die Länge des Stabes vom Halsende bis zum Stabende muss mindestens 25 cm betragen. Diese Länge muss an den Hobby Horser angepasst sein, um sicherzustellen, dass sich der Stab jederzeit zwischen den Beinen des Hobby Horsers befindet. Beim Springen muss der Stab maximal kurz hinter dem Gesäß des Sportlers enden, um das Risiko von Verletzungen zu minimieren. Bei der Dressur kann der Stab auch länger sein.

Ein Schweif am Ende des Stabes ist in der Dressur und im Western erlaubt, wird jedoch aus Sicherheitsgründen beim Springen nicht gestattet. Seitliche Griffe am Kopf des Hobby Horses sind nicht erlaubt.

1.3.3 Hobby Horse Ausstattung

Für das Zaumzeug sind verschiedene Arten von Trensen (englisch, mexikanisch, kombiniert, etc.) aus beliebigem Material mit Gebiss sowie gebisslose Zäumungen erlaubt. Mit Ausnahme der Wettbewerbsklassen müssen Zügel verwendet werden.

In der Dressur ist ab der schweren Klasse auch die Verwendung eines Kandarenzaums mit zwei Zügeln gestattet. Ein Martingal und Vorderzeug sind im Springen erlaubt, jedoch nicht in der Dressur.

Weitere Hilfszügel sind nicht erlaubt. Accessoires wie Fliegenohren und Schmuck in der Mähne und an der Zäumung sind in allen Disziplinen erlaubt, solange sie keine Verletzungsgefahr darstellen.

Genauere Bestimmungen oder Beschränkungen können in der Turnierausschreibung festgelegt werden.

1.4 Haltung

1.4.1 Körperhaltung

Der Stab des Hobby Horses muss zwischen den Oberschenkeln des Sportlers gehalten werden. Die Fußspitzen werden während der Bewegung nach unten gestreckt und setzen zuerst auf.

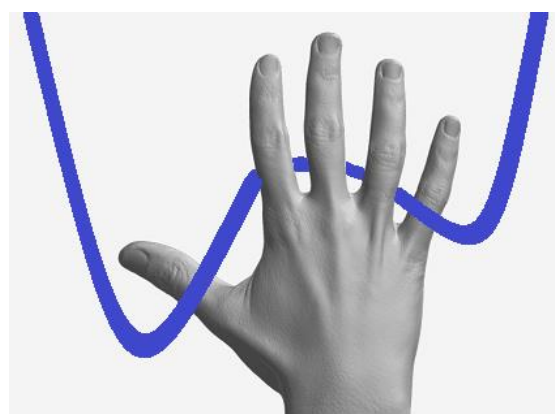
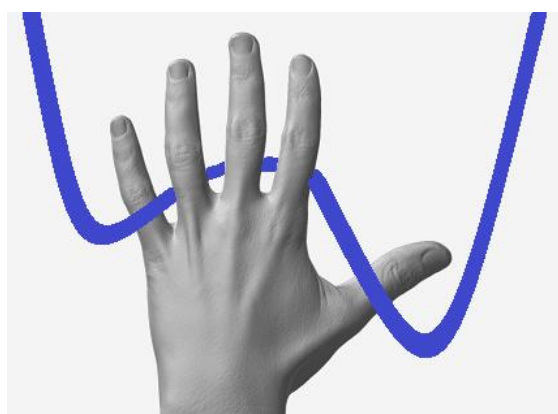
Der Ellenbogen der zügelführenden Hand wird so gebeugt, dass der Unterarm eine gerade Linie zum Gebiss bildet. Der stabführende Ellenbogen wird auf gleicher Körperposition gehalten.

Die Oberarme hängen locker herab, die Ellenbogen bleiben nah am Körper und werden weder angespannt noch überstreckt oder bewegt. Der Oberkörper bleibt aufrecht und leicht in Bewegungsrichtung gedreht, während die Schultern zurückgenommen werden. Der Blick ist stets nach vorne gerichtet. Beim Springen sollte der Blick rechtzeitig zum nächsten Hindernis gerichtet sein.

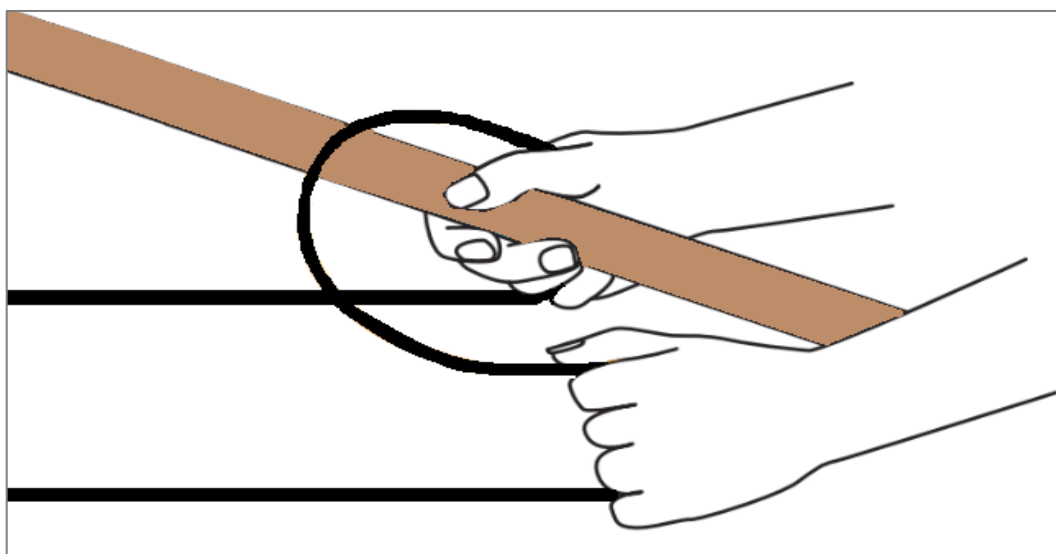
1.4.2 Zügelhaltung (einfacher Zügel)

Die Zügel werden mit beiden Händen gehalten, wobei jede Hand eine Seite des Zügels festhält.

Der Zügel verläuft bei beiden Händen zwischen dem kleinen und dem Ringfinger durch die Faust nach oben und zwischen Zeigefinger und Daumen hinaus. Der Daumen der frei beweglichen Zügelhand (die ausschließlich den Zügel hält) bildet dabei ein spitzes „Dach“ auf dem Zügel und liegt locker auf. Die äußere Hand hält sowohl den Zügel als auch den Stab, während die innere Hand nur den Zügel hält. Bei Richtungsänderungen / Handwechseln erfolgt ein möglichst unauffälliges Umgreifen.



Die Hände sind locker zu Fäusten geschlossen. Die Zügelhand, die den Zügel hält, bleibt aufrecht und bildet mit dem Unterarm eine gerade Linie. Sie sollte sich etwa eine Handbreit von der Hand entfernt befinden, die den Stab hält.



Es ist wichtig, darauf zu achten, dass die Zügel nicht durchhängen, es sei denn, es wird in einer Prüfung ausdrücklich verlangt. Beim Zeitspringen ist eine lockere Zügelhaltung erlaubt, um sicherzustellen, dass das Hobby Horse durch die Schwungbewegungen des Armes keinen Schaden nimmt.

Im Hochsprung beim Hobby Horsing ist es gestattet, die Zügel einhändig mit der Stabhand zu führen.

Zügelhaltung (doppelter Zügel)

Bei der Verwendung von zwei Zügeln verläuft der Trensenzügel identisch wie bei der Zügelhaltung mit nur einem Zügel. Die Handhabung des Stabs entspricht ebenfalls der, als hätte man nur einen Zügel in der Hand.

Variante 1 (Abbildung 1): Der Kandarenzügel (rot) kann außen um den kleinen Finger herum in die Hand geführt und zusammen mit dem Trensenzügel (schwarz) zwischen Daumen und Zeigefinger wieder herausgeführt werden.

Variante 2 (Abbildung 2): Der Kandarenzügel kann zwischen Ringfinger und Mittelfinger in die Hand geführt werden und dann zwischen Daumen und Zeigefinger mit dem Trensenzügel wieder heraus.

Abbildung 1

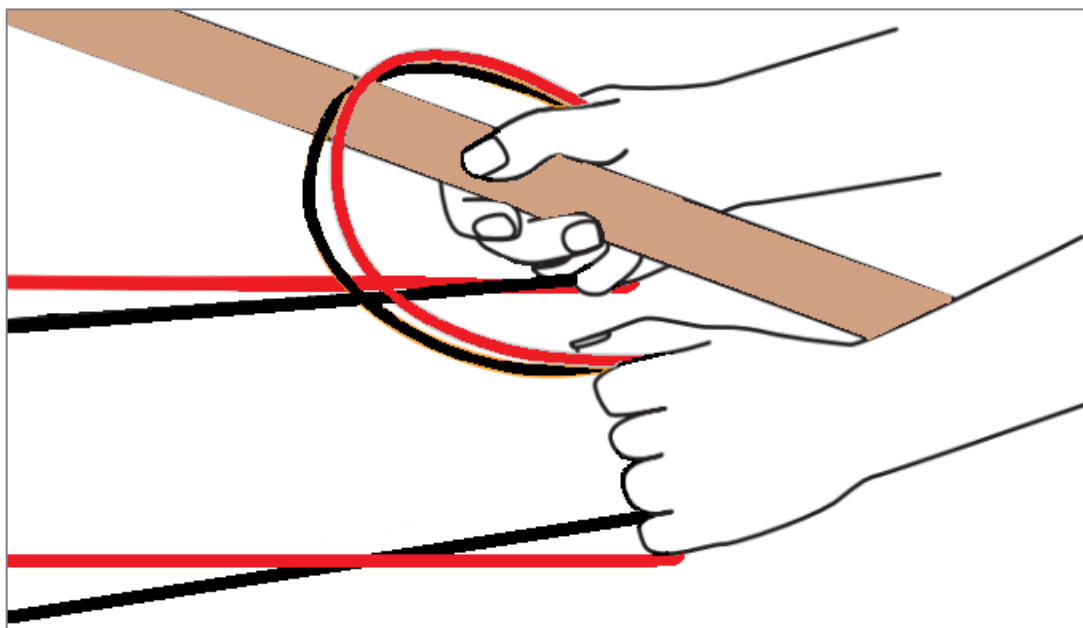
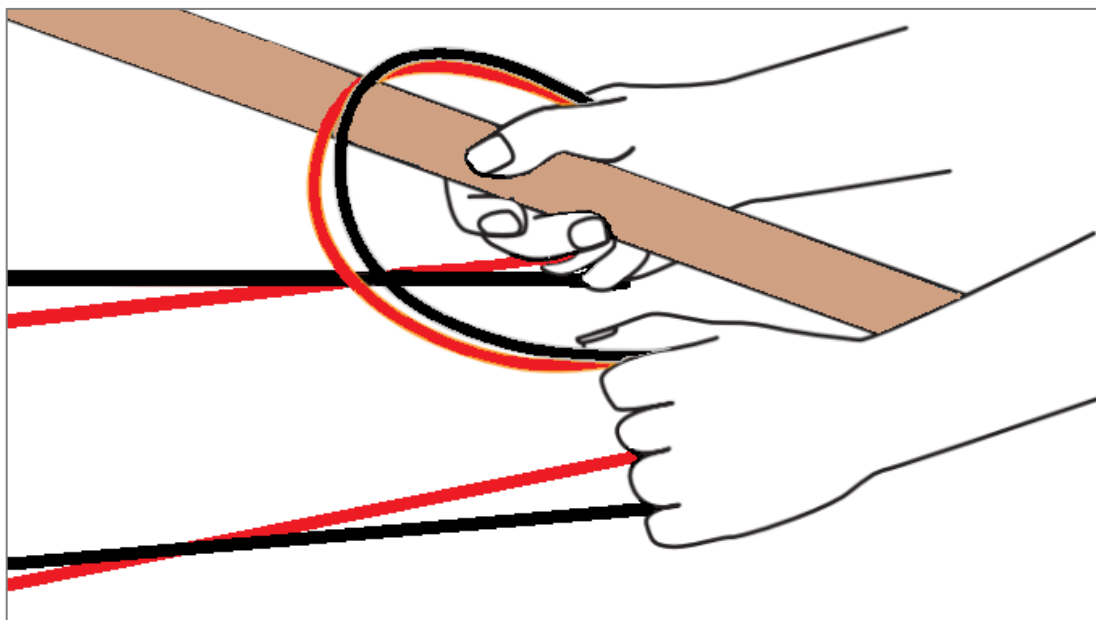


Abbildung 2:



1.4.3 Hobby Horse-Haltung

Der Stab des Hobby Horses wird zwischen den Oberschenkeln gehalten. Der Kopf des Hobby Horses ist nach vorne gerichtet und wird stets höher gehalten als das Stabende. Bei der Dressur richtet sich der Neigungswinkel nach den jeweiligen Tempi*.

In Springprüfungen muss während der Sprungphase kein direkter Kontakt mit den Oberschenkeln bestehen. Wird der Stab jedoch komplett vor dem Hobby Horser gehalten (körperfern), führt dies zur Disqualifikation.

Nickbewegung:

Im Schritt und Galopp ist eine leichte und gleichmäßige Nickbewegung dem Tempi entsprechend gewünscht. Im Trab soll das Hobby Horse jedoch so ruhig wie möglich gehalten werden.

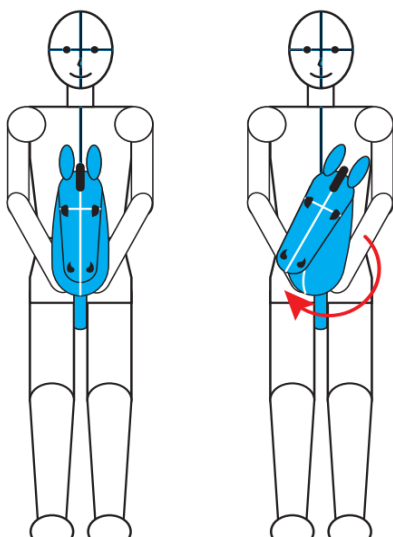
*Als Tempi bezeichnet man die unterschiedlichen Geschwindigkeiten, in denen eine Gangart geritten werden kann.

1.4.4 Stellung und Drehung

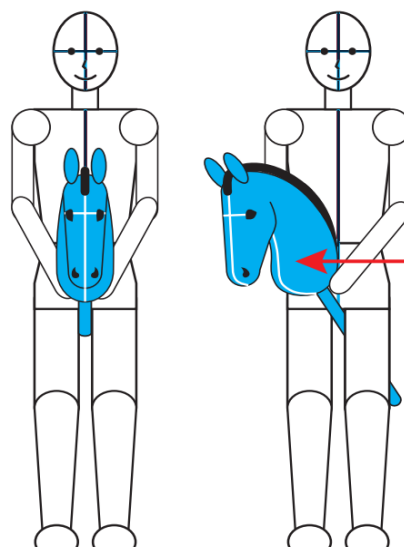
In allen Dressur- und Springprüfungen, in denen Wertnoten vergeben werden, wird auch die Stellung und Drehung gefordert. Dabei bezieht sich die Stellung auf die Ausrichtung des Hobby Horse Kopfes und die Drehung auf die Ausrichtung des Hobby Horse Stabs sowie des Oberkörpers des Hobby Horsers.

Bei gebogenen Linien wird der Kopf des Hobby Horses nach innen gestellt, sodass die innere Nüster sichtbar ist. Bei engen Wendungen und Seitengängen sollte sich der Hobby Horser zusätzlich leicht mit dem Oberkörper in die geforderte Richtung drehen, ohne jedoch seinen gesamten Körper zu verdrehen.

Stellung:



Drehung:



1.5 Grundlagen

1.5.1 Reitrichtungen

Die Begriffe "rechte Hand" und "linke Hand" dienen grundsätzlich zur Angabe der Richtung. Bei der Angabe "rechte Hand" bewegt sich der Hobby Horser im Uhrzeigersinn auf der Bahn, wobei seine rechte Hand in Richtung Bahnmitte zeigt. Bei "linke Hand" erfolgt die Bewegung entgegen dem Uhrzeigersinn.

Entsprechend ist der Galopp auf der linken Hand der Linksgalopp und auf der rechten Hand der Rechtsgalopp.

1.5.2 Gangarten

Zu den Grundgangarten gehören der Schritt, der Trab und der Galopp. Es existieren auch weitere, spezielle Gangarten, jedoch behandelt dieses Regelwerk ausschließlich die zuvor genannten.

In sämtlichen Gangarten beim Hobby Horsing ist es wichtig, dass die Fußspitzen nach unten gestreckt werden und als Erstes aufsetzen. Der Fuß rollt über den Ballen ab, bis er komplett aufsetzt.

1.5.2.1 Schritt

Der Schritt bezeichnet eine schreitende Fortbewegung. Er kann in verschiedenen Tempi ausgeführt werden: Mittelschritt, versammelter Schritt und starker Schritt.

Mittelschritt

Der Mittelschritt repräsentiert das übliche Grundtempo. Der Hobby Horser streckt seine Beine entspannt nach vorne aus, wobei das Tempo ruhig bleibt und der Rhythmus gleichmäßig ist. Der Kopf des Hobby Horses wird entspannt in einer mittleren Position gehalten, und die normale Nickbewegung eines Pferdekopfes wird vom Hobby Horser mit dem Hobby Horse nachgeahmt: Bei jedem Aufsetzen eines Fußes neigt sich der Hobby Horse-Kopf einmal leicht nach vorne.

Versammelter Schritt

Im versammelten Schritt sind die Schritte kürzer, langsamer und etwas höher, wobei der Kopf des Hobby Horses eine erhöhte Position einnimmt. Der Hobby Horser versucht, dem Schritt mehr Eleganz zu verleihen, und es wird eine höhere Körperspannung erwartet.

Starker Schritt

Beim starken Schritt wird das Tempo leicht erhöht, die Knie noch etwas höher gehoben und angewinkelt, um dann die Beine noch weiter nach vorne zu strecken. Der Kopf des Hobby Horses wird durch leicht gestreckte Arme in eine etwas niedrigere Position gebracht.

1.5.2.2 Trab

Der Trab, als zweite der drei Grundgangarten, zeichnet sich durch ein schnelleres Lauf-tempo mit einer Schwebephase aus und ähnelt dem Joggen. Es werden verschiedene Tempi des Trabs unterschieden: Arbeitstrab, versammelter Trab, Tritte verlängern, Mitteltrab und starker Trab.

Arbeitstrab

Der Arbeitstrab wird in einem fleißigen Tempo und gleichmäßigem Takt geritten, ohne übermäßige Eile. Der Kopf des Hobby Horses befindet sich in einer entspannten Mittelposition, oberhalb der Waagerechten.

Versammelter Trab

Der versammelte Trab ist eine hoch aufgerichtete, langsamere und dennoch intensive Bewegung. Dabei wird der Kopf des Hobby Horses in einer erhöhten Position getragen, die Tritte sind kürzer, jedoch erhabener und ausdrucksstärker. Der Hobby Horser versucht bei jedem Tritt etwas nachzufedern und es wird eine gesteigerte Körper-spannung erwartet.

Tritte verlängern

Beim Tritte verlängern, einer Vorstufe zum Mitteltrab, werden die Beine etwas weiter nach vorne gestreckt, wobei der Takt unverändert bleibt. Der Kopf des Hobby Horses wird in einer entspannten Mittelposition gehalten.

Mitteltrab

Der Mitteltrab stellt eine Steigerung des Tritte verlängern dar, wobei die Beine noch etwas weiter nach vorne oben gestreckt werden und das Tempo leicht erhöht wird. Der Kopf des Hobby Horses wird durch leichtes Strecken der Arme leicht nach unten gebracht.

Starker Trab

Beim starken Trab werden die Tritte energisch und länger. Die Bewegungen bleiben ausbalanciert und gleichmäßig im Takt, während der Kopf des Hobby Horses leicht nach unten gebracht wird, indem die Arme leicht gestreckt werden.

1.5.2.3 Galopp

Der Galopp, die schnellste der drei Grundgangarten, zeichnet sich durch eine Abfolge von Sprüngen aus. Beim Galoppieren soll der Hobby Horser bergauf springen, was bedeutet, dass er seine Knie stärker anhebt als im Schritt oder Trab. Die Unterscheidung zwischen Links- und Rechtsgalopp erfolgt je nachdem, welches Bein weiter vorwärts greift; sofern nicht anders angegeben, wird der Innengalopp bevorzugt, wobei der innere Fuß weiter vorgreift und der andere leicht dahinter aufsetzt.

Der Galopp umfasst ebenfalls fünf Tempi: den Arbeitgalopp, den versammelten Galopp, Galoppsprünge verlängern, den Mittelgalopp und den starken Galopp.

Arbeitgalopp

Beim Arbeitgalopp bewegt sich der Reiter fleißig vorwärts, ohne überhastet zu wirken, während der Kopf des Hobby Horses in einer entspannten Mittelposition gehalten wird.

Versammelter Galopp

Im versammelten Galopp verlangsamt sich das Tempo, die Sprünge werden kürzer und höher und die Knie werden etwas stärker nach oben gebeugt. Der Kopf des Hobby Horses wird in erhöhter Position gehalten, und es wird eine erhöhte Körperspannung erwartet.

Galoppsprünge verlängern

Beim Galoppsprünge verlängern, der Vorstufe zum Mittelgalopp, werden die Beine etwas weiter nach vorne gestreckt, wobei der Takt unverändert bleibt. Der Kopf des Hobby Horses wird in einer entspannten Mittelposition gehalten.

Mittelgalopp

Im Mittelgalopp sollen sich die Beine verstärkt nach vorne oben strecken, während die Sprünge kontrolliert und im Takt bleiben. Der Kopf des Hobby Horses wird durch leichtes Strecken der Arme leicht nach unten gebracht.

Starker Galopp

Der starke Galopp ist energischer und die Sprünge sind länger, jedoch ohne Hast. Der Kopf des Hobby Horses wird dabei etwas niedriger positioniert, indem die Arme leicht gestreckt werden.

1.5.3 Grüßen

Die Aufstellung zum Gruß erfolgt mit Blickrichtung zum Richter/Hauptrichter. Beim Grüßen wird ein Arm nach unten hinten ausgestreckt, während die Hand des anderen Arms sowohl das Hobby Horse als auch beide Zügel hält. Gleichzeitig erfolgt ein Kopfnicken nach unten. In Prüfungen, in denen Wertnoten vergeben werden, endet die Prüfung mit einem erneuten Gruß an den Richter. Das Unterlassen des Grußes oder das Beginnen der Prüfung ohne vorherigen Gruß wird als Respektlosigkeit gegenüber dem Richter betrachtet. Der Richter kann in einem solchen Fall über eine entsprechende Maßnahme entscheiden. Diese Maßnahme kann zum Beispiel eine Abwertung der Bewertung oder eine Disqualifikation zur Folge haben.

1.6 Altersklassen

Es wird empfohlen, die Teilnehmer in den Wettbewerben in verschiedene Altersklassen einzuteilen. Bei Meisterschaften ist die Einteilung in Altersklassen vorgeschrieben.

Wenn ein Teilnehmer im laufenden Jahr die nächste Altersklasse erreicht, wird er für das gesamte Sportjahr (vom 01.01. bis zum 31.12.) in dieser Altersklasse eingestuft.

Altersklasse	Alter, das in dem Sportjahr erreicht wird
U6	4-5 Jahre
U9	6-8 Jahre
U12	9-11 Jahre
U15	12-14 Jahre
U21	15-20 Jahre
U31	21-30 Jahre
U99	ab 31 Jahren

Beispiel:

Wenn am 18.09. ein Teilnehmer 12 Jahre alt wird und an einem Turnier am 02.03. teilnimmt, wird er in die U15-Altersklasse (12-14 Jahre) eingeteilt.

1.7 Hobby Horsing Plätze

1.7.1 Bahnregeln

In Prüfungen ist üblicherweise nur ein Hobby Horser auf dem Wettkampfpplatz vertreten, es sei denn, die Prüfung ist für mehrere Hobby Horser ausgeschrieben. Auf dem Vorbereitungsplatz bewegen sich die Hobby Horser oft gemeinsam. Um potenzielle Unfälle zu verhindern, gelten hier folgende Bahnregeln:

- » Die linke Hand hat Vorrang.
- » Die schnellere Gangart befindet sich auf der ersten Außenbahn, während die langsameren Gangarten (z.B. Schritt und auch Halten) auf der zweiten oder dritten Außenbahn geritten werden.
- » Es ist wichtig, einen angemessenen Abstand zu halten. Faustregel: sieht man die Füße des Vordermannes zwischen den Ohren des eigenen Hobby Horses ist der Abstand richtig.
- » Alle Hobby Horser zeigen Rücksichtnahme und achten aufeinander.

Für Prüfungen gelten zusätzliche Regeln:

- » Während einer Prüfung darf niemand außer dem/die Teilnehmer die Bahn, den Dressurplatz oder den Springplatz betreten, es sei denn, es ist aufgrund einer körperlichen Einschränkung des Teilnehmers erforderlich, dass ein Begleiter dabei sein muss. Parcoursshelfer eines Springplatzes dürfen sich aus Sicherheitsgründen nicht auf dem Springplatz aufhalten, es sei denn, es ist für sie ausreichend sicher und die Wege von außerhalb des Platzes zu den Hindernissen sind zu lang. Ein Beispiel hierfür ist, wenn ein Hindernis mehrfach im Parcours übersprungen werden muss und ein Abwurf das nächste Überspringen verhindert.
- » Helfer sind dazu verpflichtet, sicherzustellen, dass für den nächsten Teilnehmer dieselben Bedingungen gewährleistet sind.
- » Eine Siegerehrenrunde wird stets im Uhrzeigersinn (rechte Hand) absolviert.

1.7.2 Vorbereitungsplatz

Für jedes Turnier ist es erforderlich, dass mindestens ein Vorbereitungsplatz zur Verfügung steht, um den Teilnehmern die Möglichkeit zum Aufwärmen zu bieten. Bei Springprüfungen sollten auf diesem Platz mindestens zwei Hindernisse aufgebaut sein. Eins sollte für die anfängliche Aufwärmphase niedriger sein als die Hindernisse im eigentlichen Parcours, während das andere in etwa auf der gleichen Höhe wie die Hindernisse im Parcours liegen sollte. Zusätzlich kann vom Hilfspersonal eine Kombination und/oder ein Oxe, welche im Parcours zu springen sind, aufgebaut werden.

Bei zeitgleichen Prüfungen muss für jede Disziplin ein separater Vorbereitungsplatz zur Verfügung gestellt werden. Die Beschaffenheit des Vorbereitungsplatzes sollte dem Wettkampfplatz entsprechen. Er sollte eine Mindestgröße von 4 x 6 Metern haben (größer wird empfohlen), wobei die Anzahl der Hobby Horser, die sich warm machen, an die Platzgröße so angepasst sein muss, dass das Verletzungsrisiko minimiert ist. Hierfür muss eine Aufsichtsperson dauerhaft das Geschehen überwachen und ihren Anweisungen ist Folge zu leisten.

1.7.3 Dressurplatz

Maße des Platzes

Für Dressurplätze existieren zwei gängige Standardgrößen: 7 x 14 Meter und 7 x 21 Meter. Ab der schweren Klasse können die Prüfungen auf dem großen Dressurplatz durchgeführt werden, während die leichten und mittleren Dressurprüfungen auf dem kleinen Platz abgehalten werden. Die Abmessungen für einen Dressurplatz sollten nicht unter 6 x 12 Meter und nicht über 8 x 24 Meter liegen. Bei einem größeren Feld muss berücksichtigt werden, dass dies eine erhöhte Anforderung an die Kondition der Teilnehmer darstellt.

Kleiner Dressurplatz:

Die Länge der langen Seite entspricht 2x der kurzen Seite
Beispiele: 6 x 12 m, 7 x 14 m (Standard) , 8 x 16 m

Großer Dressurplatz:

Die Länge der langen Seite entspricht 3x der kurzen Seite
Beispiele: 6 x 18 m, 7 x 21 m (Standard) , 8 x 24 m

Beschaffenheit des Dressurplatzes

Bei Wettkämpfen ist es erforderlich, den Dressurplatz abzugrenzen. Dies kann mittels niedriger Planken, Pylonen, Blumenkästen oder alternativ mit einem Absperrband erfolgen. Der Eingang für den Hobby Horser zum Dressurplatz kann frei platziert werden. Es ist wichtig, dass der Platz symmetrisch (rechtwinklig) ist. Der Boden muss gerade, eben und stabil sein, um die korrekte Ausführung des Sports zu gewährleisten und Verletzungen vorzubeugen.

Besonders geeignet sind:

- » gepflegter und gewalzter Rasen- oder Kunstrasenplatz
- » Sand (eher fest, nicht zu tief) oder andere spezielle Reitplatzböden (z.B. Ebbe-Flutboden)
- » Turnhallenböden
- » Andere Sportböden, beispielsweise auf Freiluftsportanlagen



Bedingt geeignet sind:

- » Gewachste Hallenböden
- » Sand mit Kies
- » Teppichschnipsel-Reitplatzboden

Nicht geeignet sind:

- » Gepflasterte Flächen
- » Gesteuerte Straßen oder Plätze
- » Kies
- » Böden mit Rollsplitt
- » Glatte Böden mit erhöhter Rutschgefahr, wie Parkett, Fliesen
- » Unebene Böden, beispielsweise durch hohes Gras, Maulwurfshügel oder Löcher im Boden
- » Weiche Böden, wie tiefer Sand

Die Bahn- und Wechsellpunkte

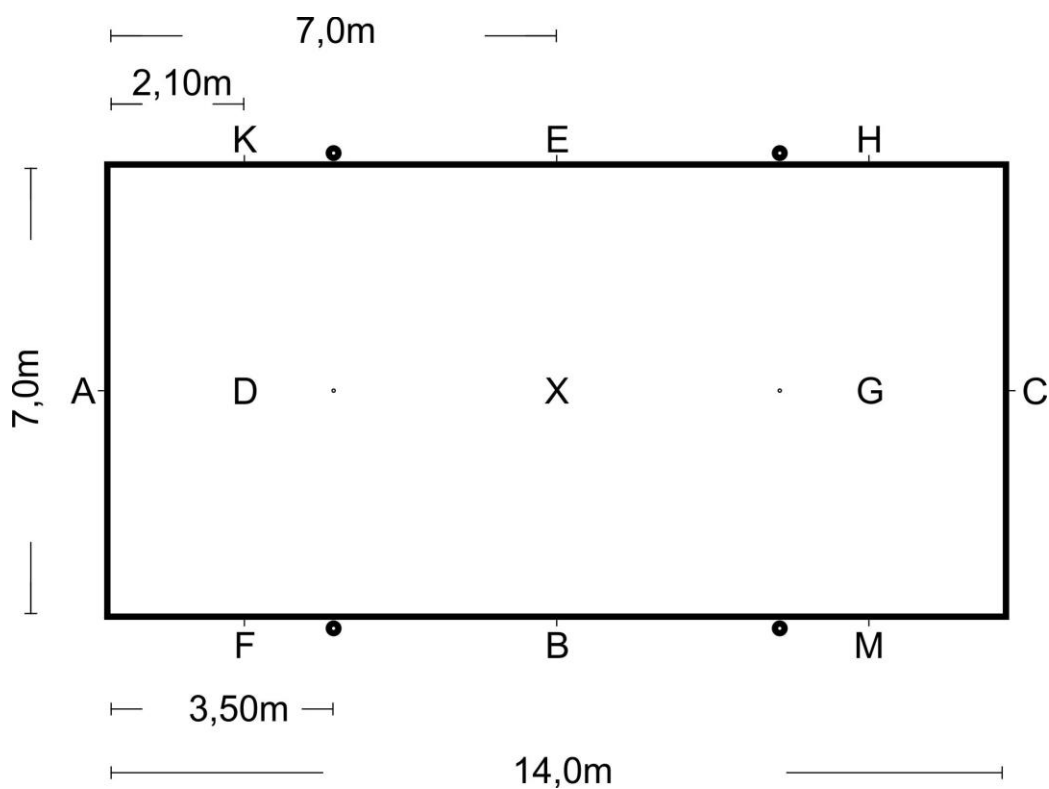
Die Bahn- und Wechsellpunkte bei den Standardgrößen werden wie folgt verteilt (bei anderen Platzgrößen muss umgerechnet werden):

	KLEINES VIERECK	GROßES VIERECK
Von der Ecke zum ersten Wechsellpunkt (M,F,K,H)	2,10 m	2,10 m
Von der Ecke zum zweiten Wechsellpunkt (R,P,V,S)		6,30 m
Von der Ecke zum Zirkelpunkt	3,50 m	3,50 m
Von der Ecke zum Mittelpunkt der langen Seite	7,00 m	10,50 m
Von der Ecke zum Mittelpunkt der kurzen Seite	3,50 m	3,50 m

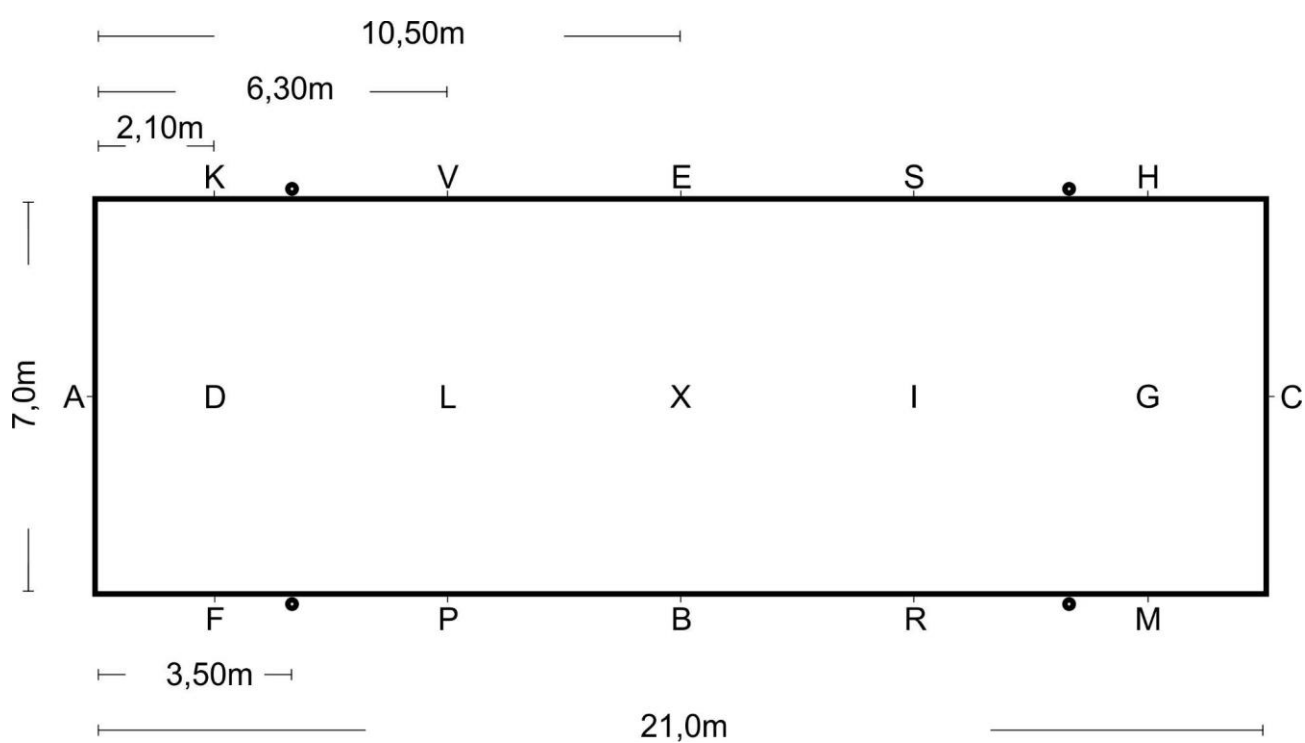
Die Aufstellung der Zirkelpunkte wird als Hilfestellung mindestens in der Dressur leicht empfohlen. Die Bahnpunkte werden am Dressurplatz positioniert und sind durch Tafeln, Schilder, Pylonen, Blumentöpfe oder ähnliche Gegenstände markiert, auf denen die entsprechenden Buchstaben angebracht sind. Diese Markierungen dürfen nicht in den Platz hineinragen und dienen gleichzeitig als Teil der Platzbegrenzung. Die Buchstaben "D", "L", "X", "I", "G" auf der Mittellinie zwischen den Punkten "A" und "C" werden nicht angegeben, um nicht zu stören. Sie können jedoch in kleinerer Schrift auf den jeweiligen Markierungen der Bahnpunkte abgebildet sein, zwischen denen sie liegen, z.B. "B/x". Der Haupttrichter befindet sich üblicherweise mittig an der kurzen Seite bei "C". Zusätzlich zu den Haupttrichtern können auch weitere Nebenrichter an verschiedenen Positionen rund um den Wettkampfbereich positioniert werden.



Kleiner Dressurplatz



Großer Dressurplatz



1.7.4 Springplatz

Maße des Platzes

Die empfohlene Größe eines Springplatzes beträgt üblicherweise 10 x 20 Meter, wobei ein Mindestmaß von 6 x 12 Meter nicht unterschritten werden sollte. Ein größerer Platz ermöglicht größere Abstände zwischen den Hindernissen, was den Teilnehmern höhere Geschwindigkeiten erlaubt. Dies verlangt allerdings auch mehr Kondition.

Der Platz muss nicht zwingend rechteckig sein, es können auch andere Formen verwendet werden, solange er klar abgegrenzt ist. Dies kann durch niedrige Planken, Pylonen, Blumenkästen oder alternativ mit Absperrband erfolgen.

Ein- und Ausgänge können frei platziert werden.

Obwohl Bahn- und Wechsellpunkte auf einem Springplatz nicht unbedingt erforderlich sind, können sie bei Ausschreibungen zur Orientierung und zum Üben hilfreich sein.

Die Richter können je nach Bedarf platziert werden, befinden sich jedoch in der Regel in der Mitte der kurzen Seite bei "C".

Beschaffenheit des Springplatzes:

Um eine korrekte Ausführung des Sports zu gewährleisten und Verletzungen vorzubeugen, muss der Boden eben und stabil sein.

Besonders geeignet:

- » gepflegter und gewalzter Rasen- oder Kunstrasenplatz
- » Sand (eher fest, nicht zu tief) oder andere spezielle Reitplatzböden (z.B. Ebbe-Flutboden)
- » Turnhallenboden
- » Sonstige Sportböden z.B. auf Freiluftsportanlagen

Bedingt geeignet:

- » Gewachste Hallenböden
- » Sand mit Kies
- » Teppichschnipsel-Reitplatzboden

Nicht geeignet:

- » Gepflasterte Flächen
- » Gesteuerte Straßen oder Plätze
- » Böden mit Kies oder Rollsplitt
- » Glatte Böden mit erhöhter Rutschgefahr, wie Parkett, Fliesen

- » Unebene Böden, beispielsweise durch hohes Gras, Maulwurfshügel oder Löcher im Boden
- » Weiche Böden, wie tiefer Sand

1.7.5 Gelände

Beschaffenheit des Platzes

Idealerweise findet eine Geländeprüfung entlang einer gekennzeichneten Strecke statt, wie beispielsweise einem Feldweg. Es ist hierbei wichtig, dass der Parcours klar abgegrenzt ist. Alternativ kann der Parcours auf einem Geländeplatz aufgebaut werden. Dieser sollte ein Mindestmaß von 10 x 20 Metern haben und muss nicht zwangsläufig rechteckig sein; es sind auch andere Formen erlaubt. Ein größeres Feld ermöglicht größere Abstände zwischen den Hindernissen, was höhere Geschwindigkeiten ermöglichen kann. Dies verlangt allerdings auch mehr Kondition.

Um zu verhindern, dass Zuschauer während einer Prüfung den Platz betreten oder die Reiter versehentlich den Parcours verlassen, ist eine Abgrenzung erforderlich. Die Abgrenzung kann mit niedrigen Planken, Pylonen, Blumenkästen oder alternativ mit Absperrband erfolgen.

Ein- und Ausgänge können frei platziert werden, während Start und Ziel klar erkennbar sein müssen. Bei einem Parcours durch Feld oder Wald steht an jedem Hindernis ein Streckenposten, die den Richter über Fehler am Hindernis informieren. Die Richter müssen Start und Ziel überwachen können. Alternativ kann am Start ein Streckenposten positioniert werden.

Um eine sichere Durchführung zu gewährleisten und Verletzungen vorzubeugen, muss der Boden gerade, eben und stabil sein. Vor Beginn des Turniers muss die Strecke inspiziert und eventuelle Gefahrenstellen wie Löcher identifiziert und beseitigt oder gekennzeichnet werden.

Besonders geeignet

- » gepflegter und gewalzter Rasen- oder Kunstrasenplatz
- » Sand (eher fest, nicht zu tief) oder andere Reitplatzböden (z.B. Ebbe-Flutboden)
- » Turnhallenboden
- » Sonstige Sportböden z.B. auf Freiluft Sportanlagen
- » Feld- und Waldwege

Bedingt geeignet:

- » Gewachste Hallenböden
- » Sand mit Kies
- » Teppichschnipsel-Reitplatzboden

Nicht geeignet:

- » Gepflasterte Flächen
- » Gesteuerte Straßen oder Plätze
- » Böden mit Kies oder Rollsplitt
- » Glatte Böden mit erhöhter Rutschgefahr, wie Parkett, Fliesen
- » Unebene Böden, beispielsweise durch hohes Gras, Maulwurfshügel oder Löcher im Boden
- » Weiche Böden, wie tiefer Sand

1.7.6 Rennbahn

Beschaffenheit der Bahn

Das empfohlene Mindestmaß von 20 x 40 Metern sollte nicht unterschritten werden. Um Verletzungsgefahren in zu engen Kurven zu vermeiden, wird ein Oval für die Bahn markiert oder mit ausreichender Bahnbreite abgesperrt.

Die Rennstrecke muss deutlich abgegrenzt sein, um zu verhindern, dass Zuschauer während eines Rennens den Platz betreten oder die Reiter versehentlich die Bahn verlassen. Dies kann durch niedrige Planken, Absperrwände, Absperrbänder, Pylonen, Blumenkästen oder Ähnliches erfolgen.

Ein- und Ausgänge können frei platziert werden, während Start und Ziel klar erkennbar sein müssen.

Die Richter müssen Start und Ziel überwachen können. Alternativ kann am Start ein Streckenposten positioniert werden.

Um die richtige Ausführung des Hobby Horsing zu gewährleisten und Verletzungen vorzubeugen, muss der Boden gerade, eben und stabil sein.

Besonders geeignet

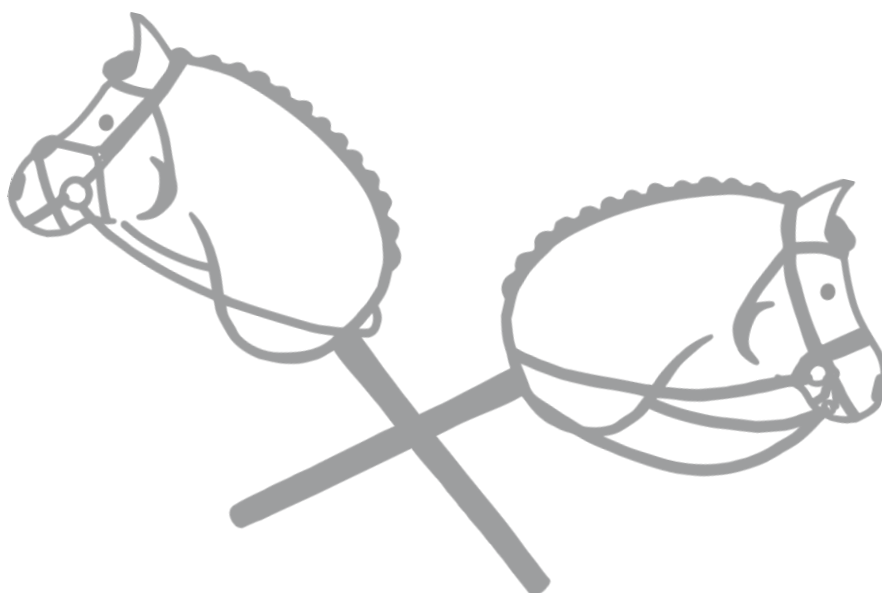
- » gepflegter und gewalzter Rasen- oder Kunstrasenplatz
- » Sand (eher fest, nicht zu tief) oder andere Reitplatzböden (z.B. Ebbe-Flutboden)
- » Turnhallenböden
- » Sonstige Sportböden z.B. auf Freiluft Sportanlagen

Bedingt geeignet:

- » Gewachste Hallenböden
- » Sand mit Kies
- » Teppichschnipsel-Reitplatzboden

Nicht geeignet:

- » Gepflasterte Flächen
- » Gesteuerte Straßen oder Plätze
- » Böden mit Kies oder Rollsplitt
- » Glatte Böden mit erhöhter Rutschgefahr, wie Parkett, Fliesen
- » Unebene Böden, beispielsweise durch hohes Gras, Maulwurfshügel oder Löcher im Boden
- » Weiche Böden, wie tiefer Sand



2. Dressur

Dressur ist die Grundlage aller Hobby Horsing Disziplinen. Der Hobby Horser bewegt sich mit seinem Hobby Horse leichtfüßig, geschmeidig, elegant und nahezu mühelos. Der Hobby Horser stellt dabei mit seinen Beinen die Bewegungen der Pferdebeine dar, während der Oberkörper die Haltung des Reiters übernimmt.

2.1 Bahnfiguren

Die Bahnfiguren dienen der Abwechslung in den Dressuraufgaben und bestimmen den Schwierigkeitsgrad der Aufgabe. Einige führen zu einem Handwechsel (Richtungswechsel), hierbei ist auf den Stabwechsel zu achten. Der korrekte Punkt für den Stabwechsel (Handwechsel) ist in den nachfolgenden Skizzen mit einem Symbol markiert.

Ist eine Bahnfigur nur in einer bestimmten Richtung zu reiten, sind Richtungspfeile eingezeichnet, andernfalls kann in beide Richtungen geritten werden. Teilweise sind Abbildungen mit dem großen Dressurplatz vorhanden, um Unterschiede darzustellen.



Dieses Symbol für den Stab- und Richtungswechsel wird in den folgenden Zeichnungen verwendet, wenn die Position für beide Richtungen gleich ist.



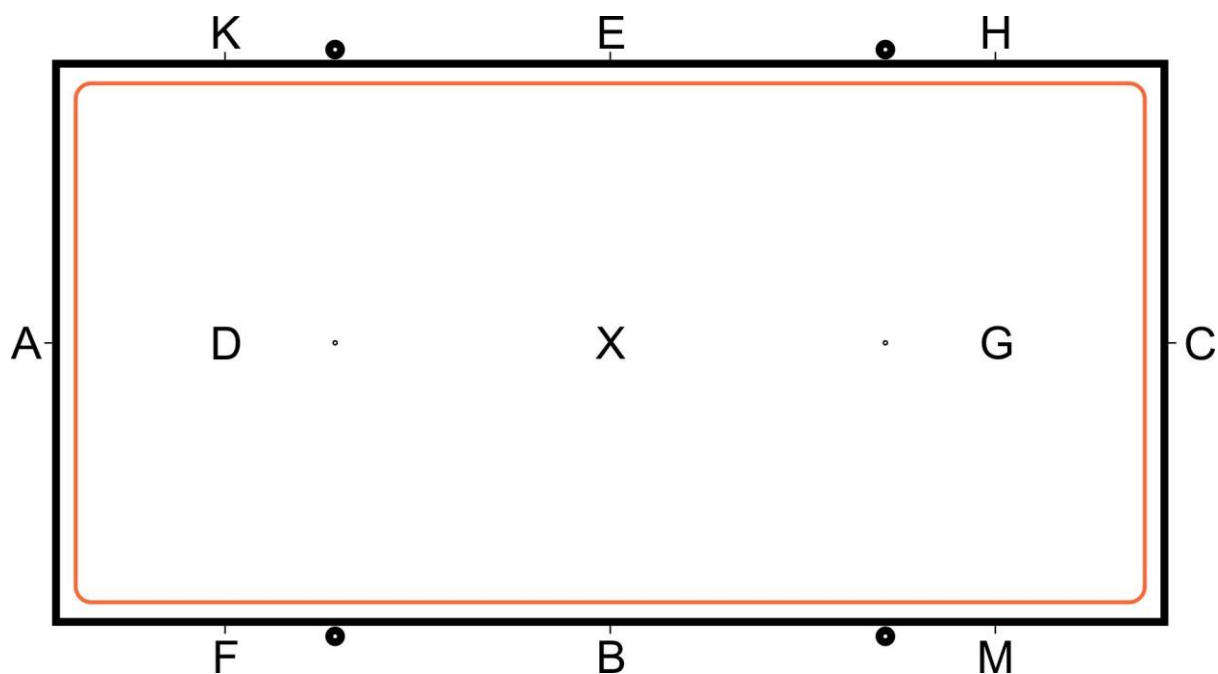
Dieses Symbol für den Stab- und Richtungswechsel wird in den folgenden Zeichnungen verwendet, wenn die Position für die gezeichnete orangefarbene, einpfeilige Bahnfigur angegeben wird.



Dieses Symbol für den Stab- und Richtungswechsel wird in den folgenden Zeichnungen verwendet, wenn die Position für die gezeichnete blaue, doppelpeilige Bahnfigur angegeben wird.

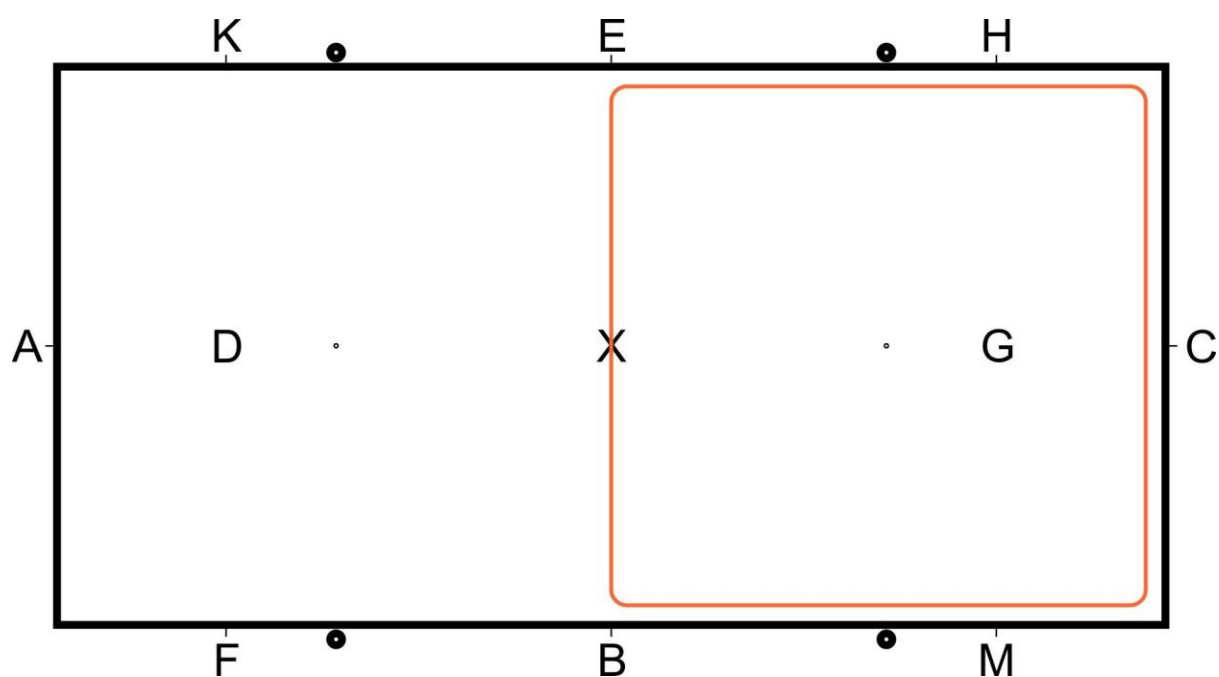
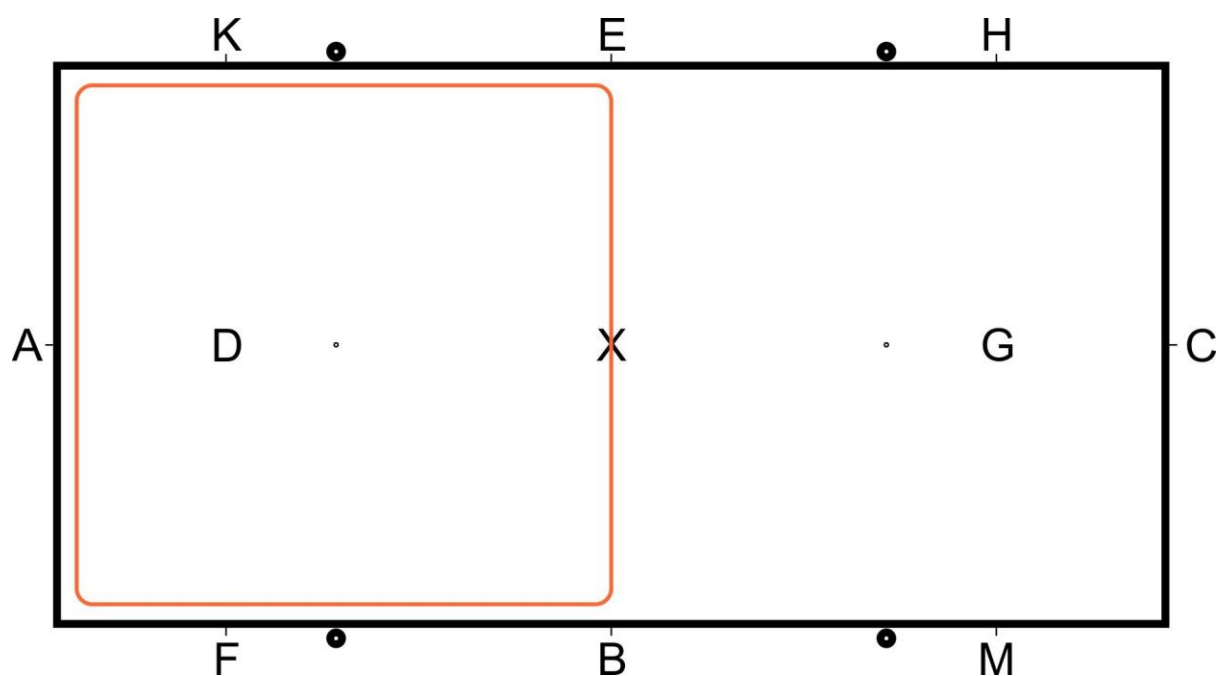
2.1.1 Ganze Bahn

Diese Bahnfigur führt innerhalb des Dressurplatzes ganz außen entlang und kann sowohl auf der linken Hand, als auch auf der rechten Hand geritten werden. Die Ecken werden hierbei so weit wie möglich ausgeritten und nicht durch einen großen Bogen abgekürzt.



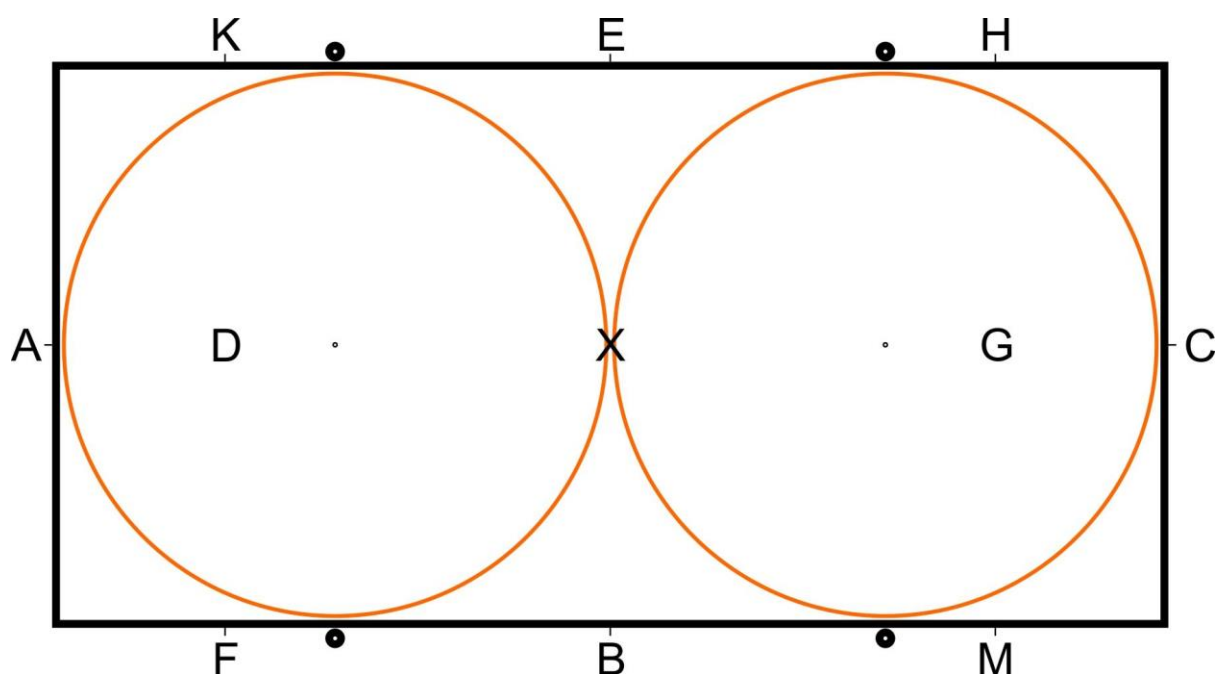
2.1.2 Halbe Bahn

Diese Bahnfigur halbiert den Dressurplatz zu "A" (Bild 1) oder zu "C" (Bild 2) und kann auf der linken sowie der rechten Hand geritten werden. Die Linienführung sollte gerade angelegt sein und es sollte zudem möglichst weit in die Ecken geritten werden.



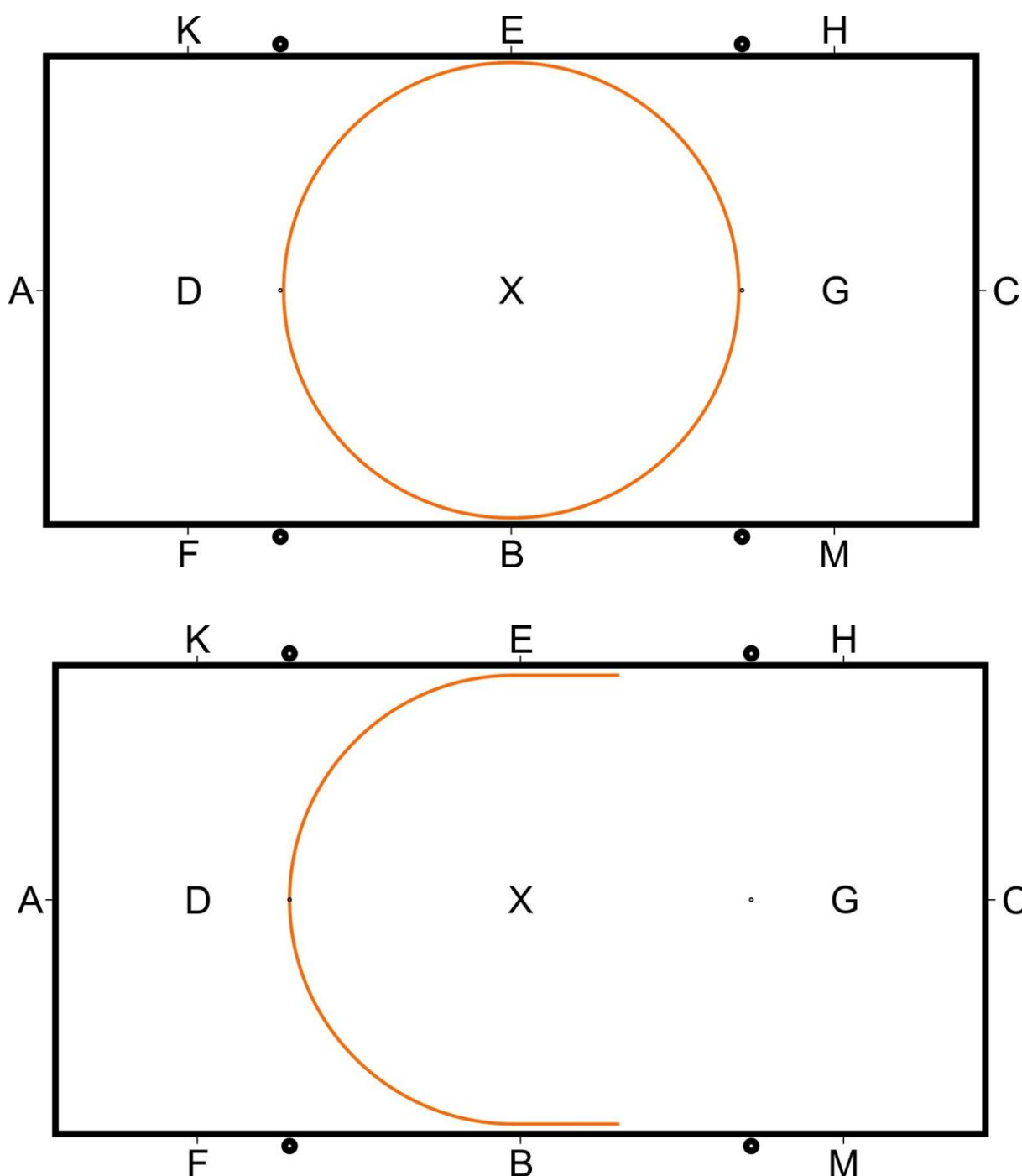
2.1.3 Zirkel

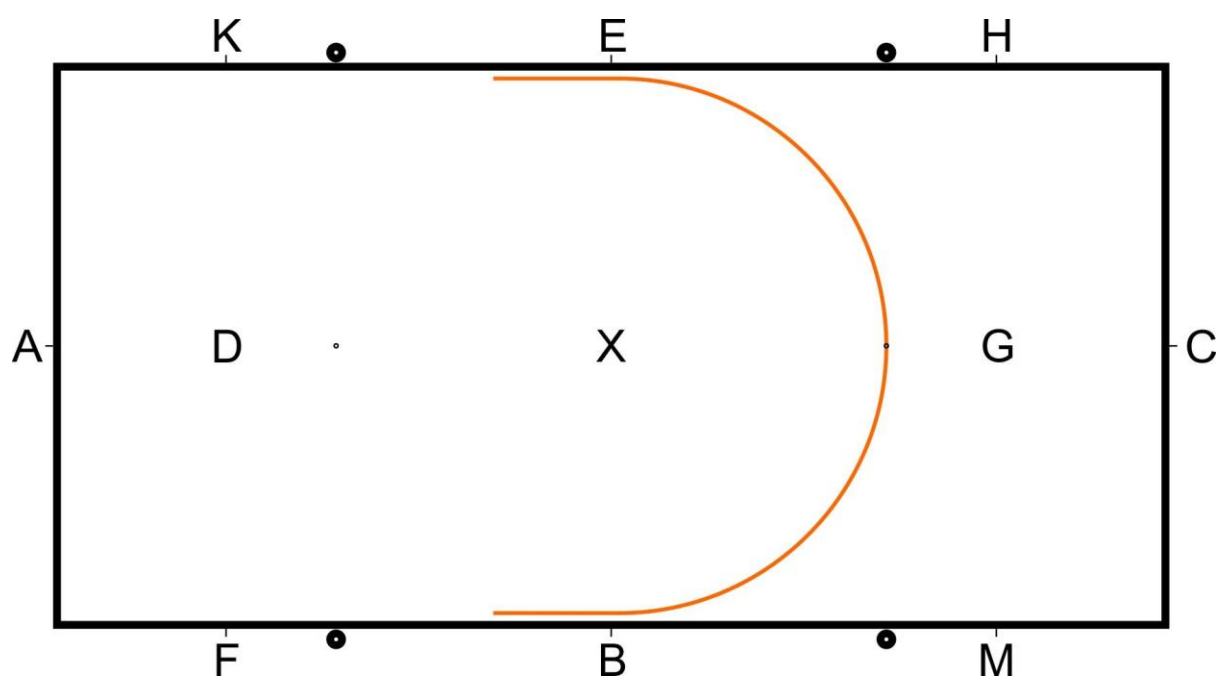
Diese Bahnfigur beschreibt einen runden Kreis auf der rechten oder linken Dressurplatz Hälfte und schneidet den Mittelpunkt "X" und führt entlang der 2 Zirkelpunkte und dem Bahnpunkt "A" oder "C" (Technisch bedingt gehen die folgenden Zeichnungen nicht direkt über X). Beide Zirkel können sowohl auf der linken Hand als auch auf der rechten Hand geritten werden. Hierbei ist eine saubere Linienführung in Kreisform wichtig.



2.1.4 Mittelzirkel / Halber Mittelzirkel

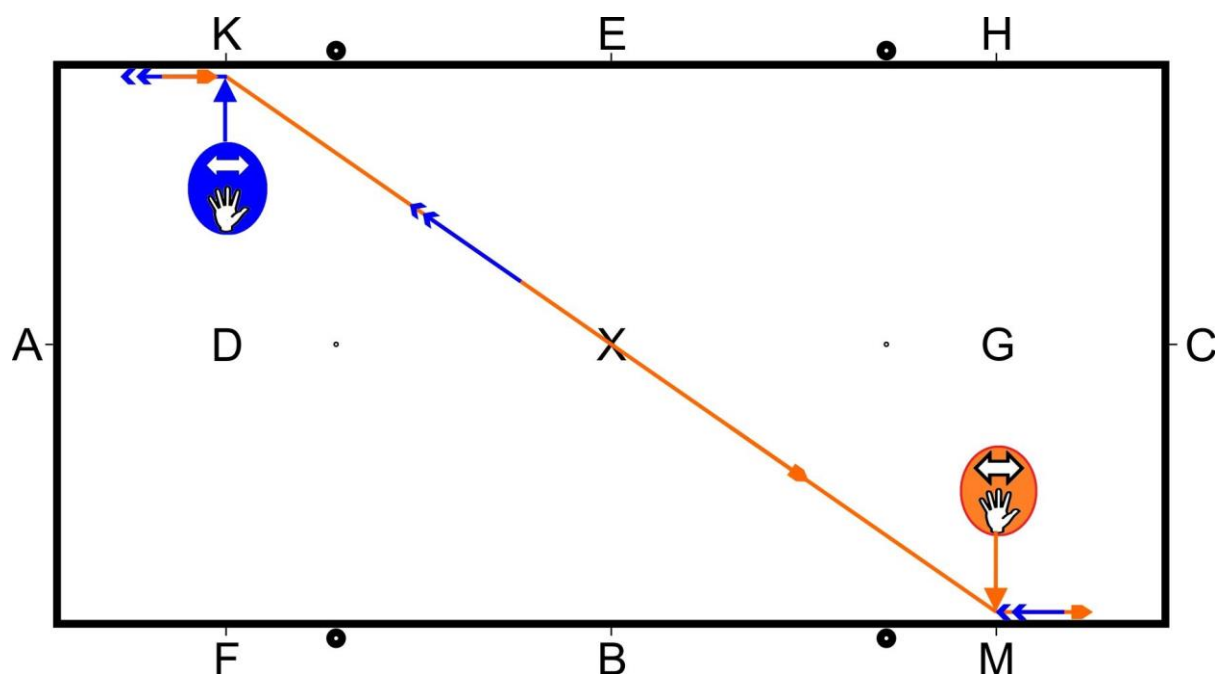
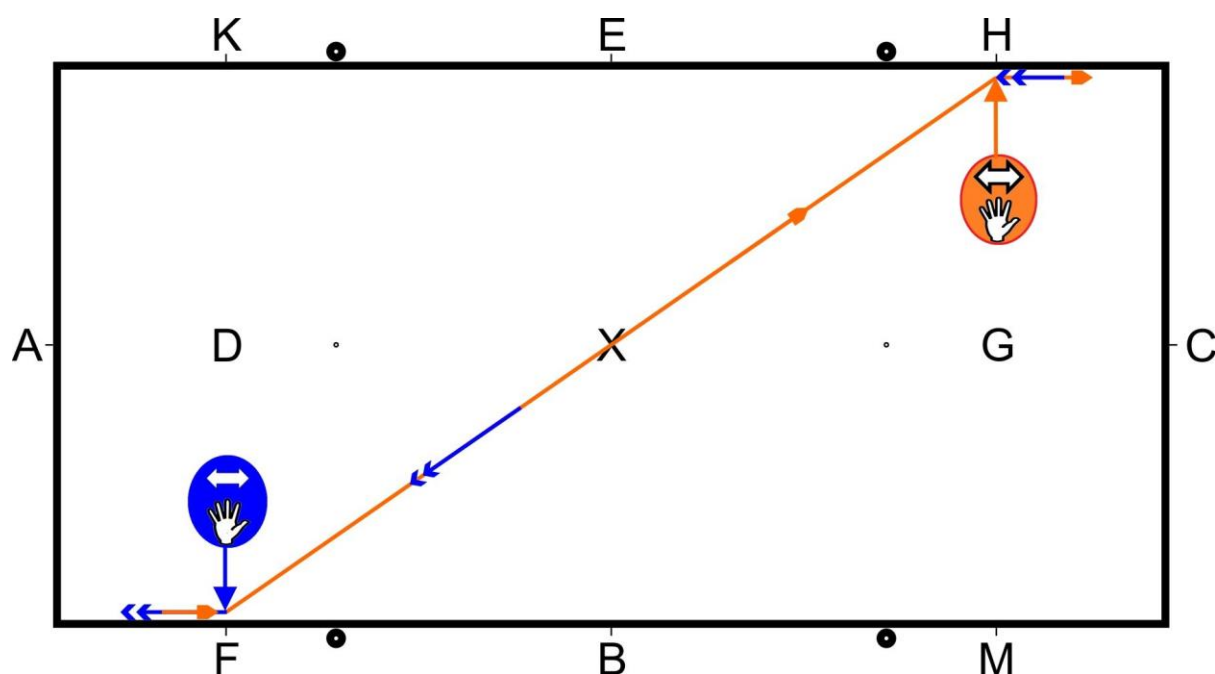
Diese Bahnfigur bildet einen gleichmäßigen Kreis um den Mittelpunkt "X" des Dressurplatzes bis an den Platzrand bei den Bahnpunkten "B" und "E". Als Orientierung auf der Mittellinie werden die Zirkelpunkte als gedachte Linie genutzt. Es kann auch ein halber Zirkel geritten werden, indem nach einer halben Runde wieder "Ganze Bahn" geritten wird. Diese Bahnfigur kann sowohl auf der linken Hand, als auch auf der rechten Hand geritten werden.

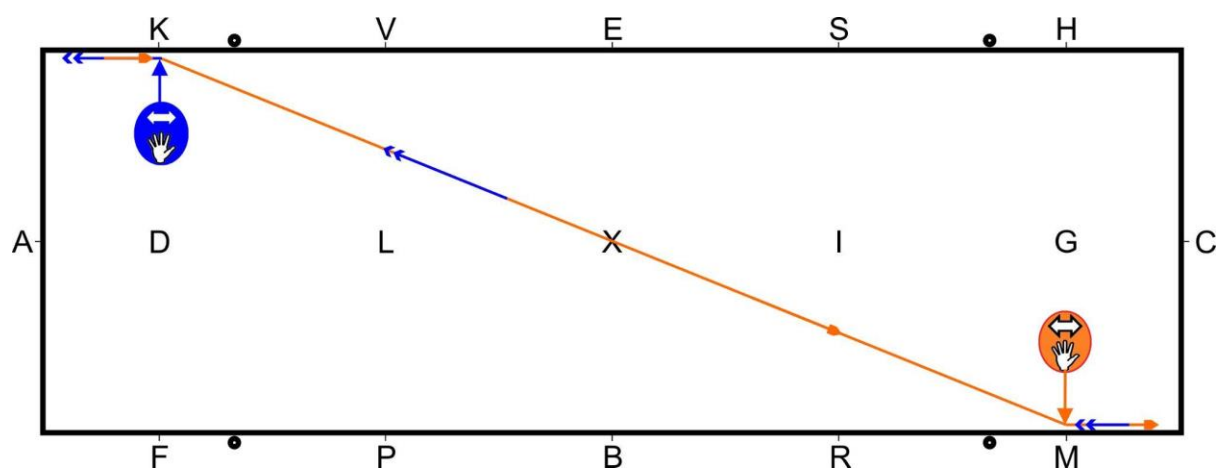
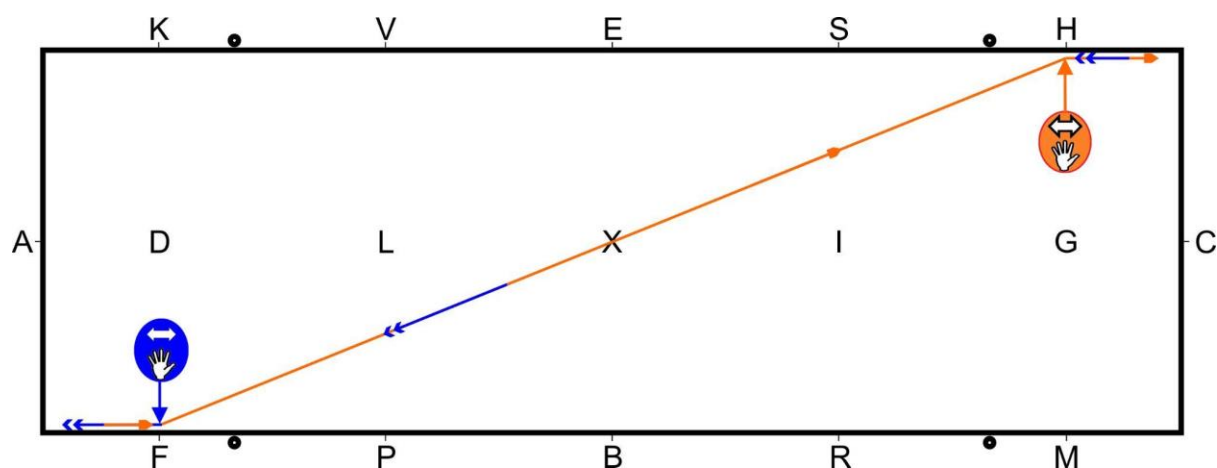




2.1.5 Durch die ganze Bahn wechseln

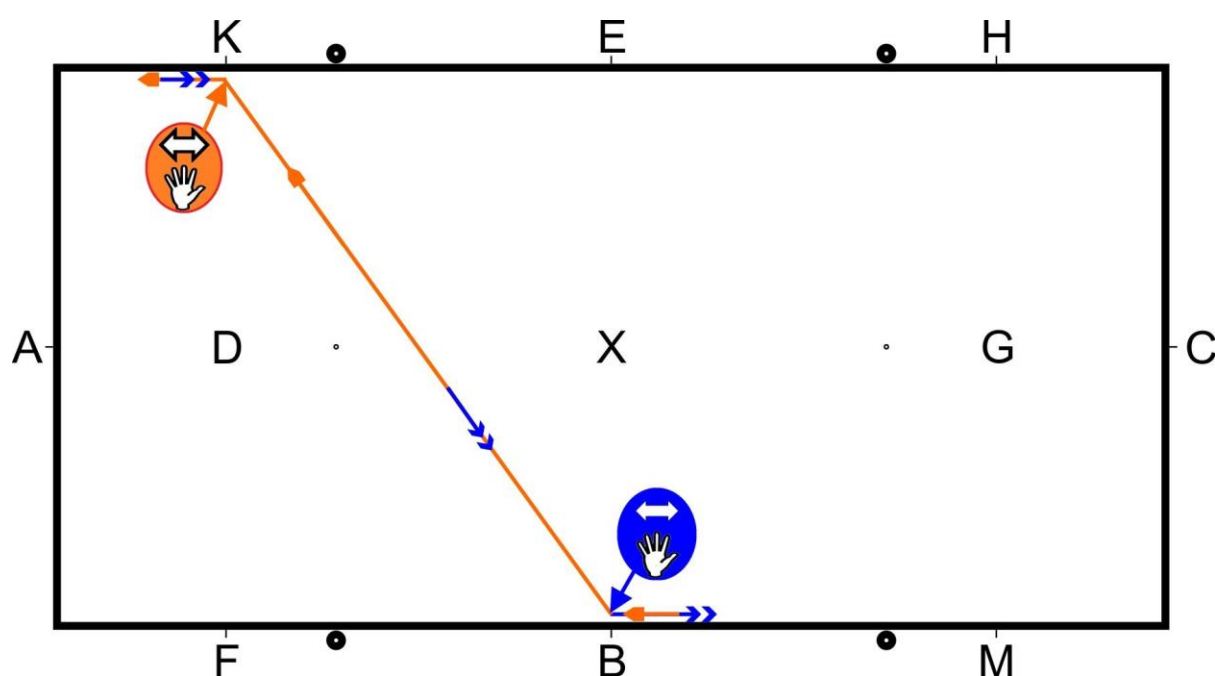
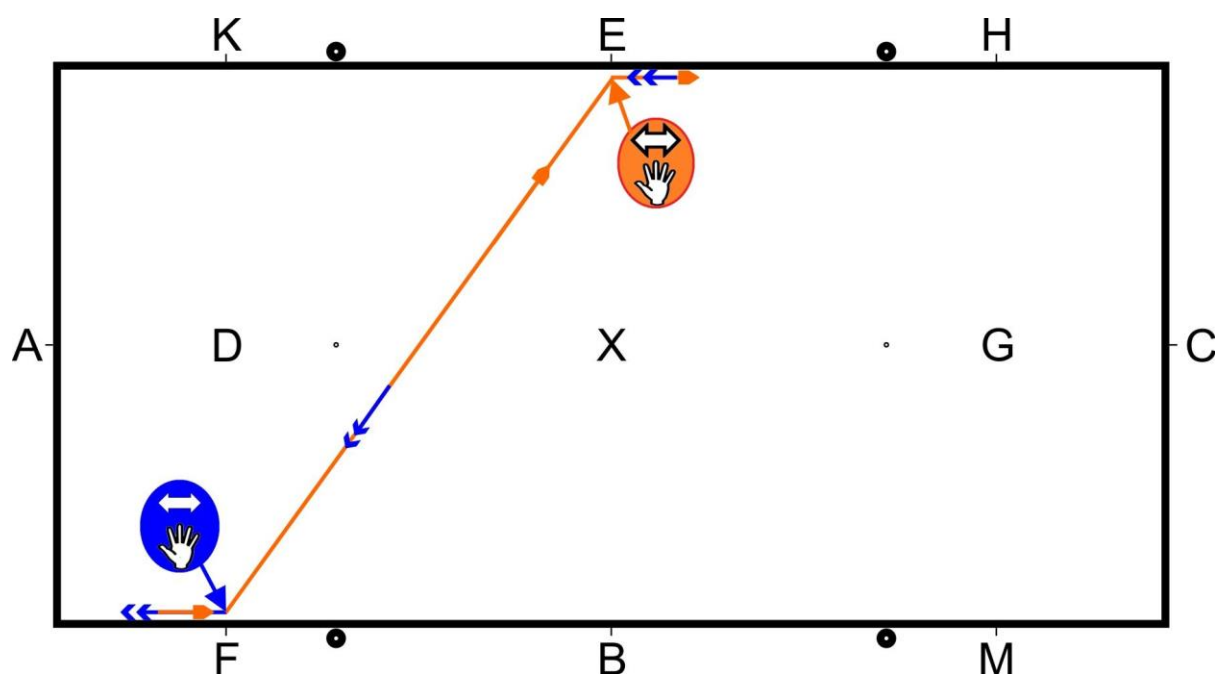
Bei dieser Bahnfigur wird jeweils am ersten Wechsellpunkt nach der kurzen Seite abgewendet und dann diagonal über "X" zum letzten Wechsellpunkt der gegenüberliegenden Seite geritten. Die Wechsellinie verläuft somit entweder von "K" nach "M" oder von "F" nach "H" bzw. jeweils andersherum, je nachdem ob linke oder rechte Hand geritten wird.

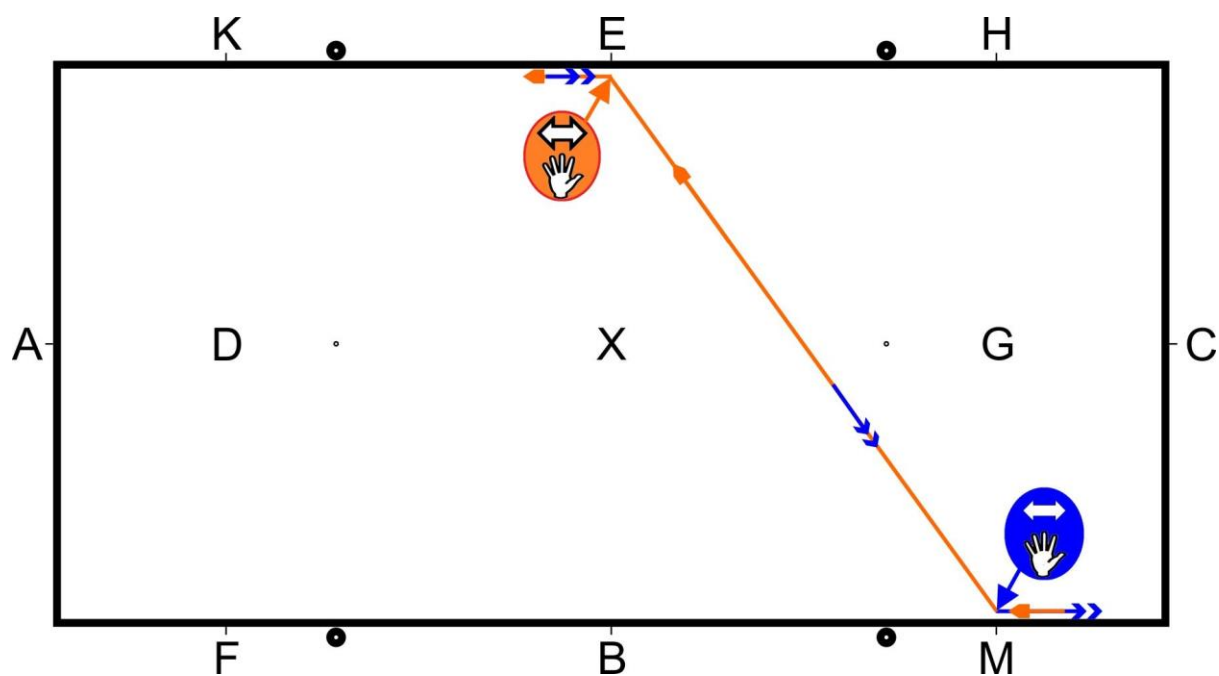
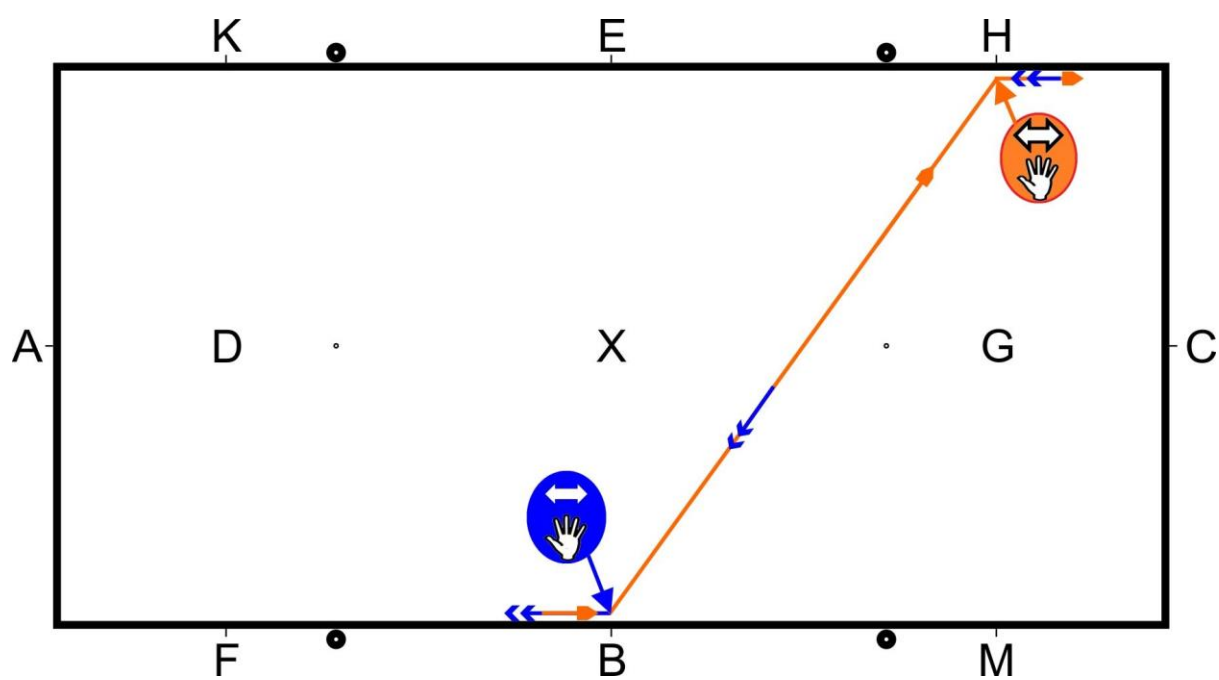


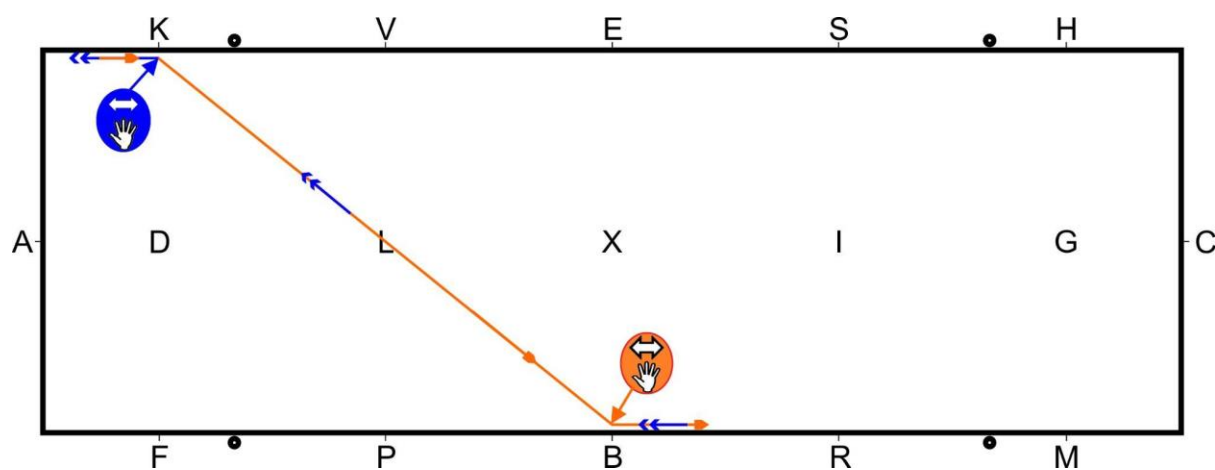
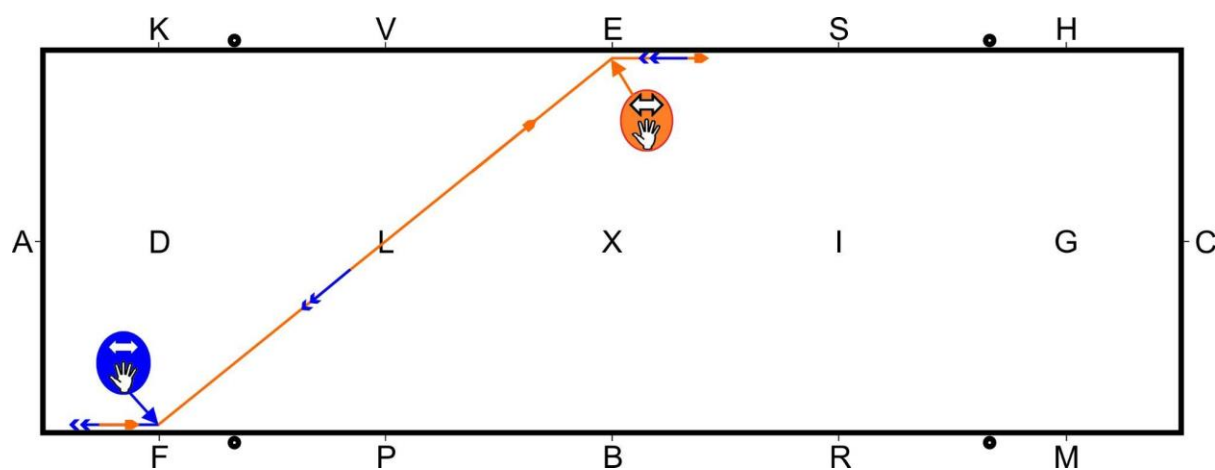


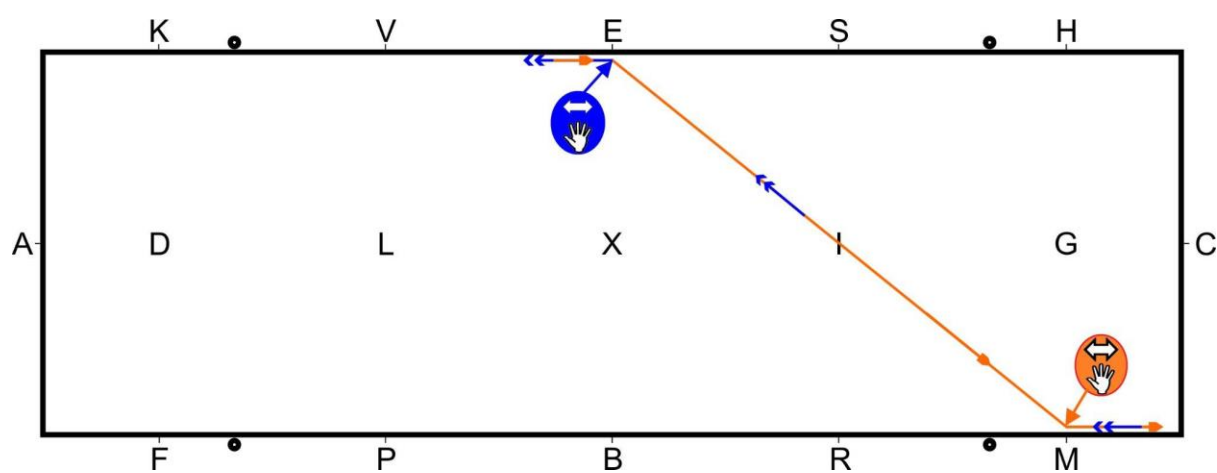
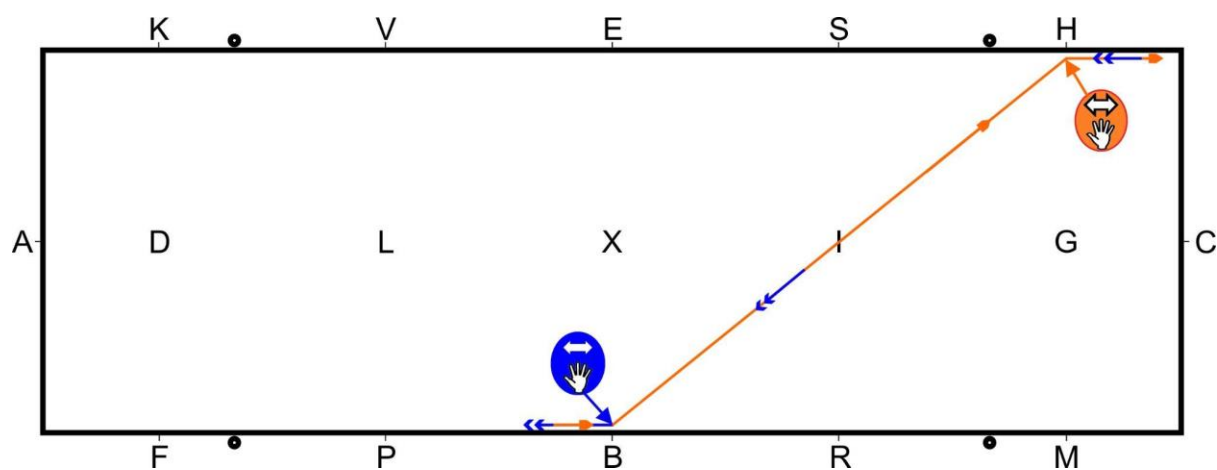
2.1.6 Durch die halbe Bahn wechseln

Bei dieser Bahnfigur wird beim ersten Wechsellpunkt nach der kurzen Seite abgewendet und bis zur Mitte der gegenüberliegenden langen Seite zum Bahnpunkt "B" oder "E" geritten. Vom Bahnpunkt "B" oder "E" ausgehend kann auch zu dem jeweils passenden Wechsellpunkt der gegenüberliegenden Seite geritten werden.



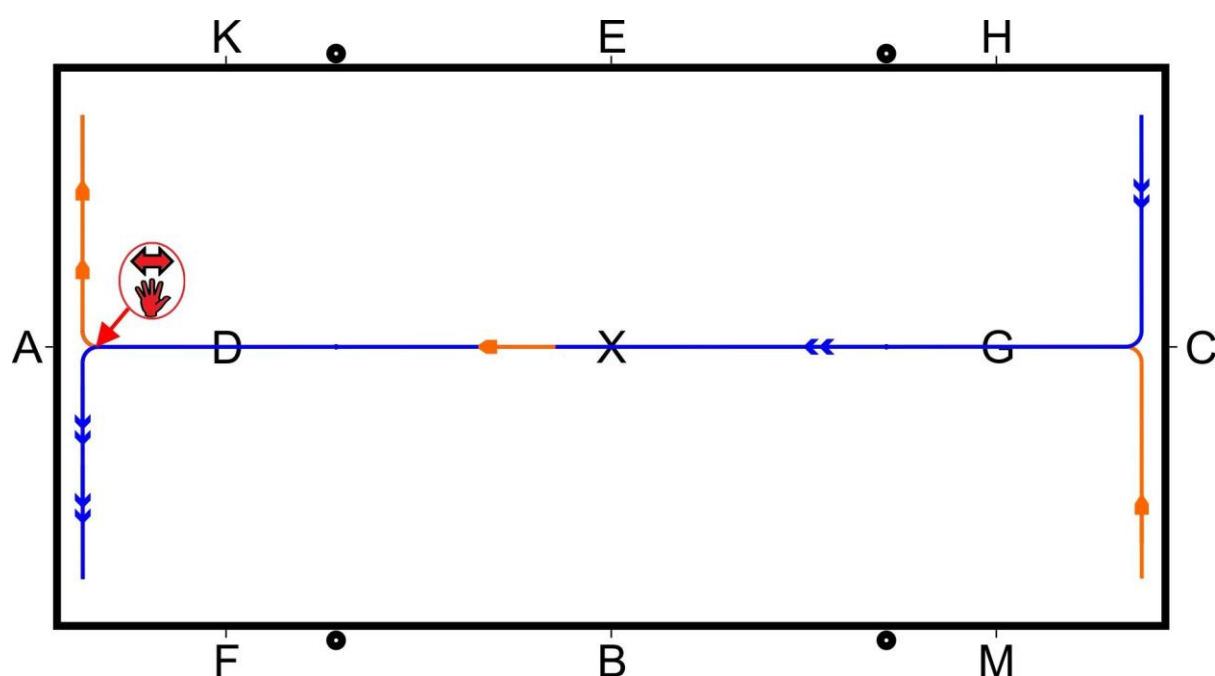
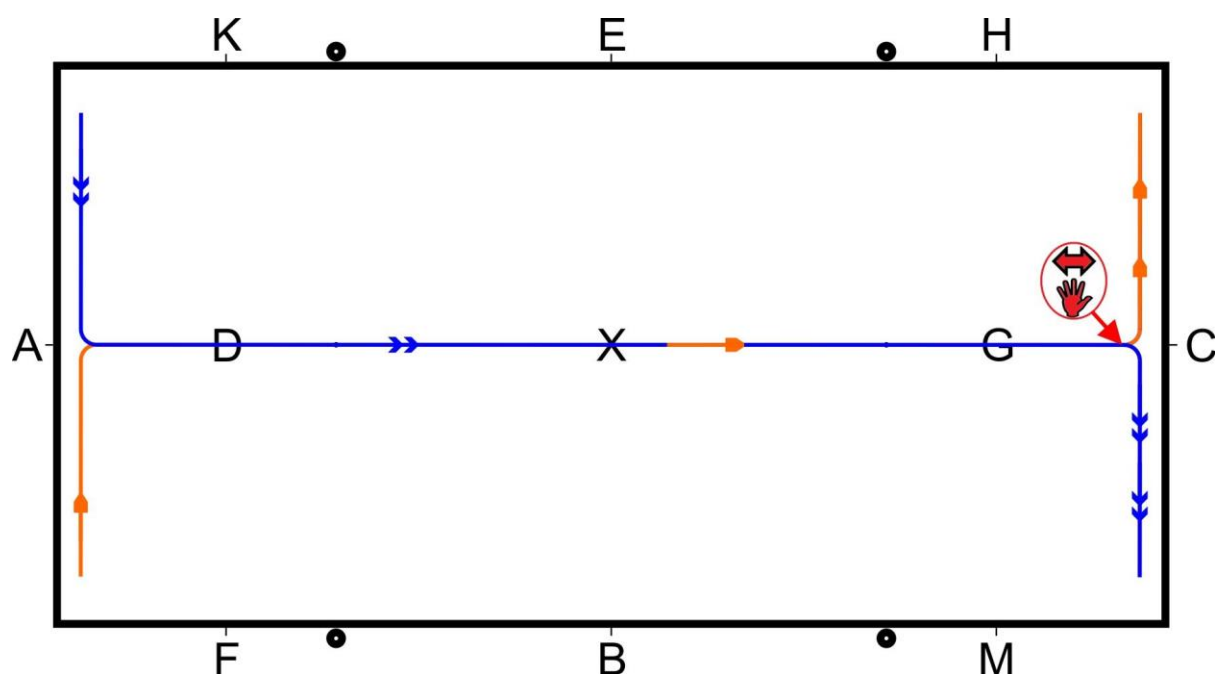






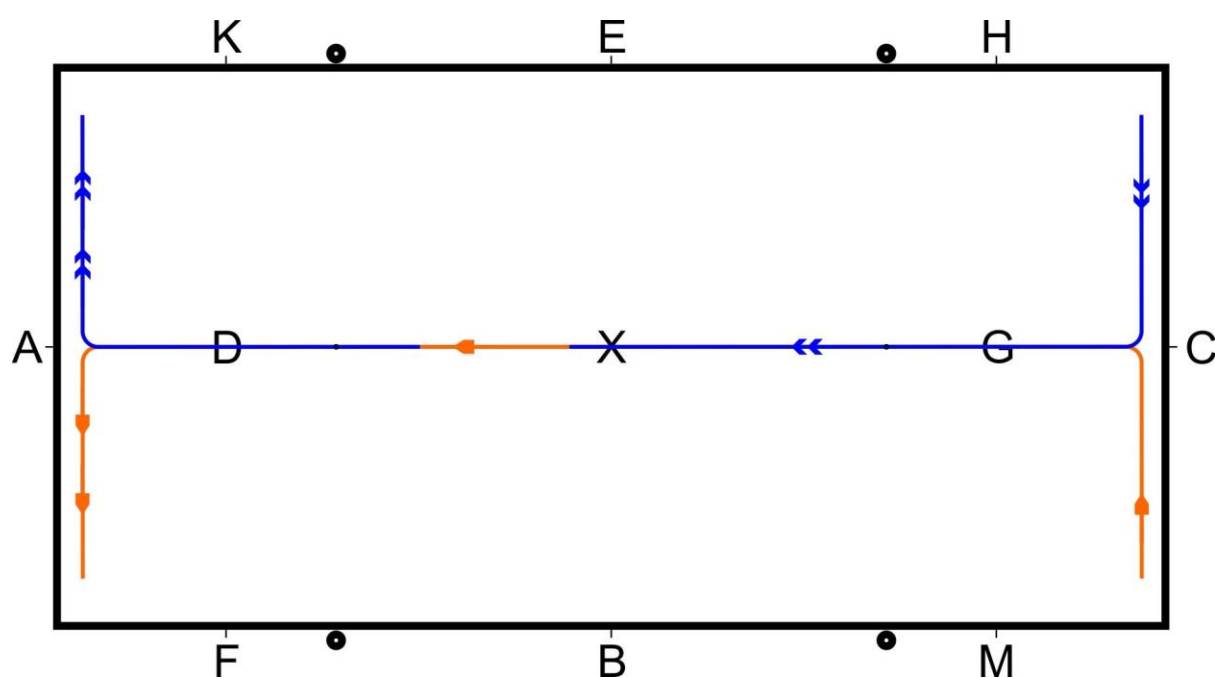
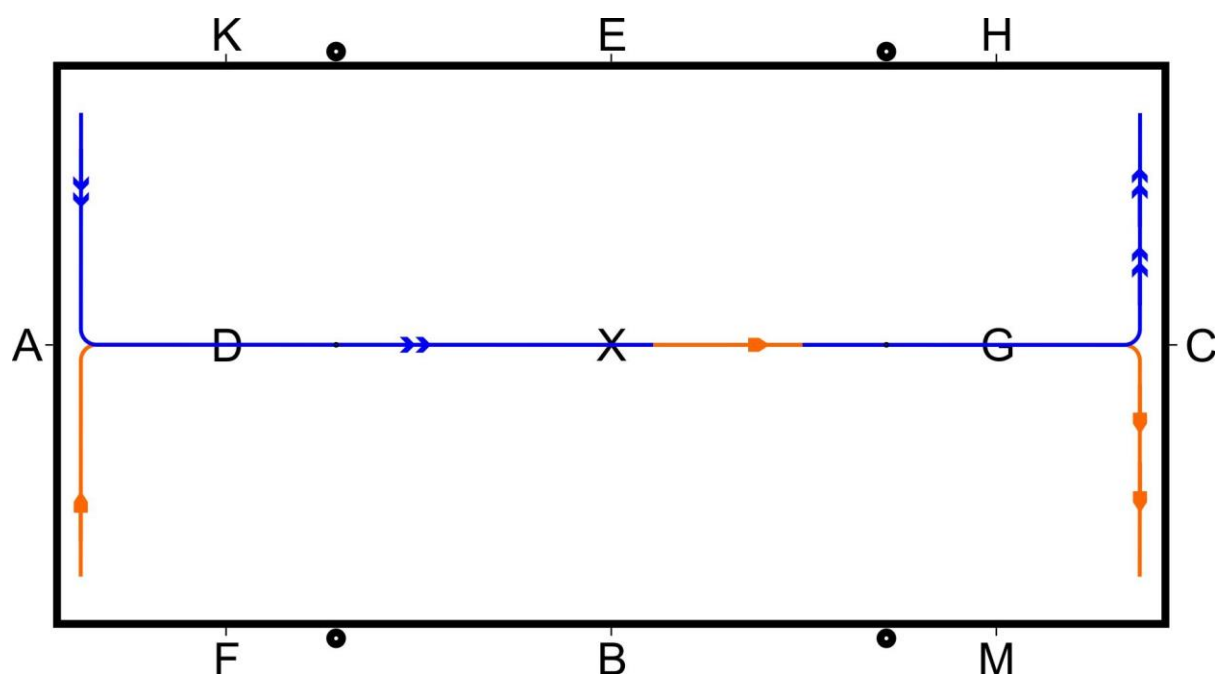
2.1.7 Durch die Länge der Bahn wechseln

Um durch die Länge der Bahn zu wechseln, wird an der Mitte der kurzen Seite bei Bahnpunkt "A" oder "C" auf die Mittellinie abgewendet. Es wird dann auf der Mittellinie bis zur Mitte der gegenüberliegenden kurzen Seite geritten und dort auf die neue Hand gewechselt.



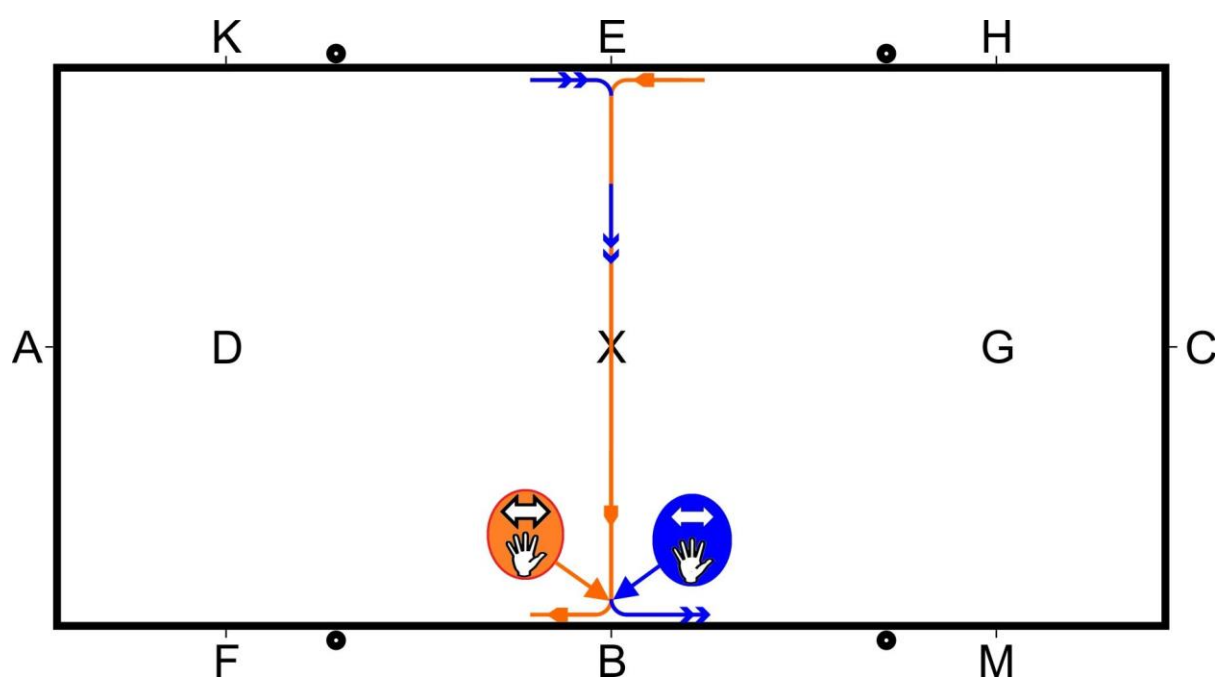
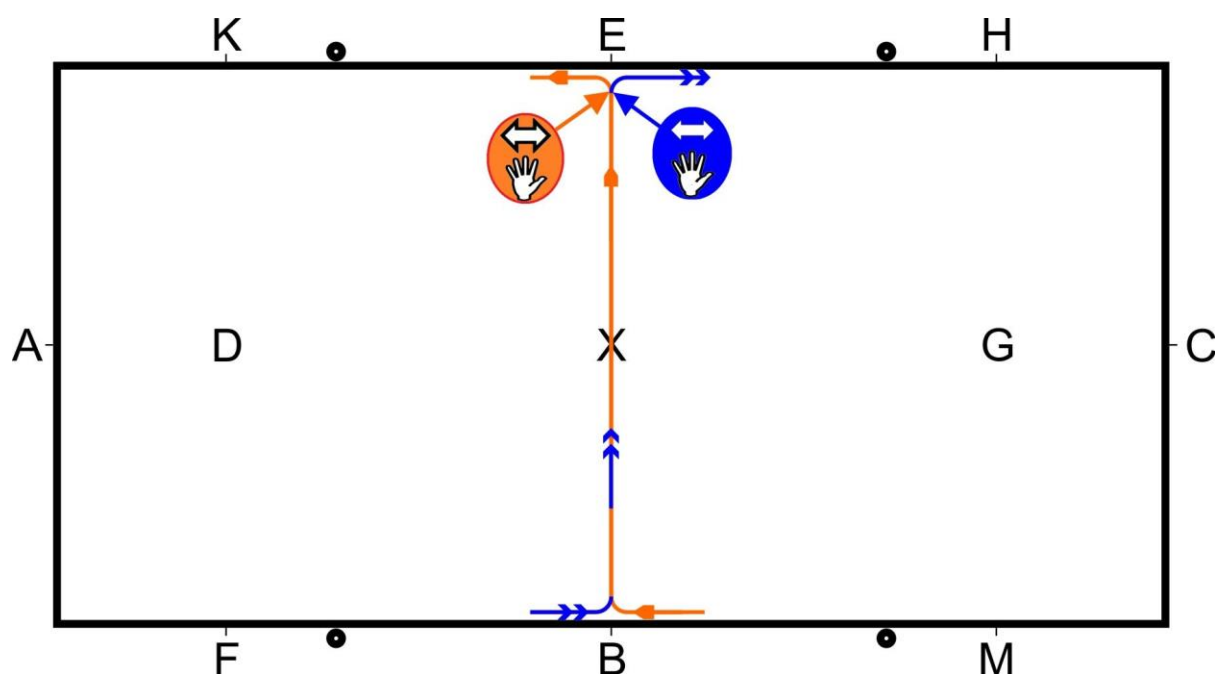
2.1.8 Durch die Länge der Bahn geritten

Bei dieser Bahnfigur wird Mitte der kurzen Seite bei "A" oder "C" abgewendet und sich auf der Mittellinie bewegt. An der gegenüberliegenden Seite wird dann auf die gleiche Hand abgewendet, somit wird die Hand nicht gewechselt.



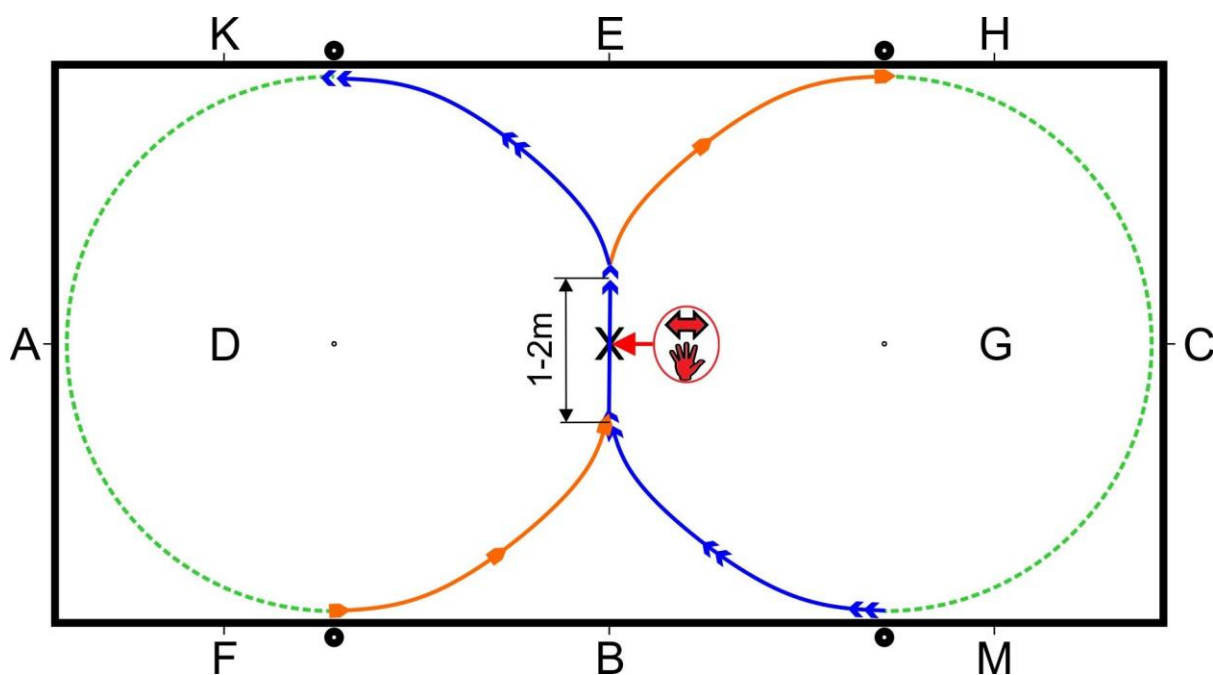
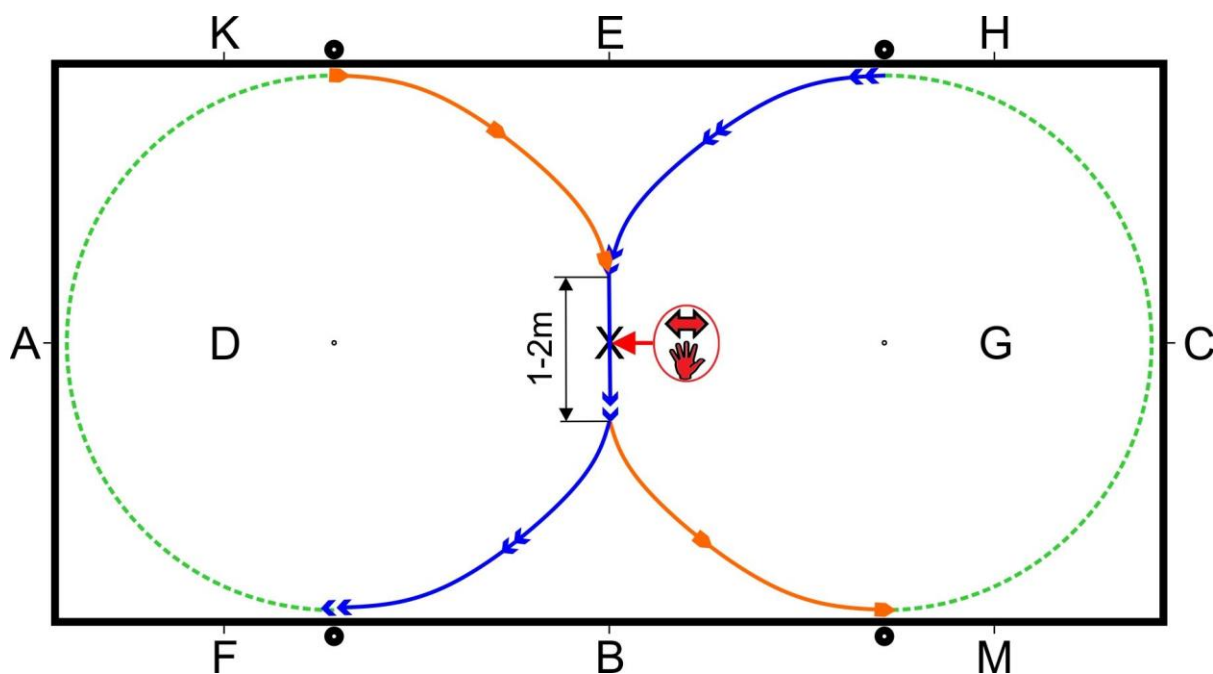
2.1.9 Durch die Breite der Bahn wechseln

Bei dieser Bahnfigur wird an der Mitte der langen Seite bei Bahnpunkt "E" oder "B" abgewendet und gerade bis zum gegenüberliegenden Bahnpunkt geritten, wo auf die neue Hand gewechselt wird.

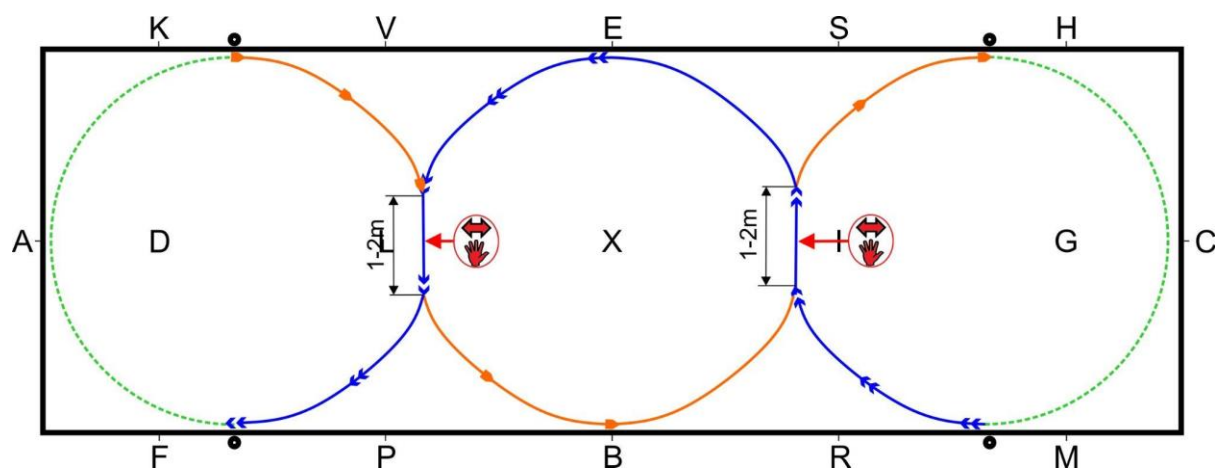


2.1.10 Aus dem Zirkel wechseln

Für die Ausführung dieser Bahnfigur sollte man sich bereits auf dem Zirkel befinden. Es wird dann über eine Strecke von 1-2 Metern bei „X“ geradeaus geritten, um dann auf die Linie des anderen Zirkels zu wechseln.

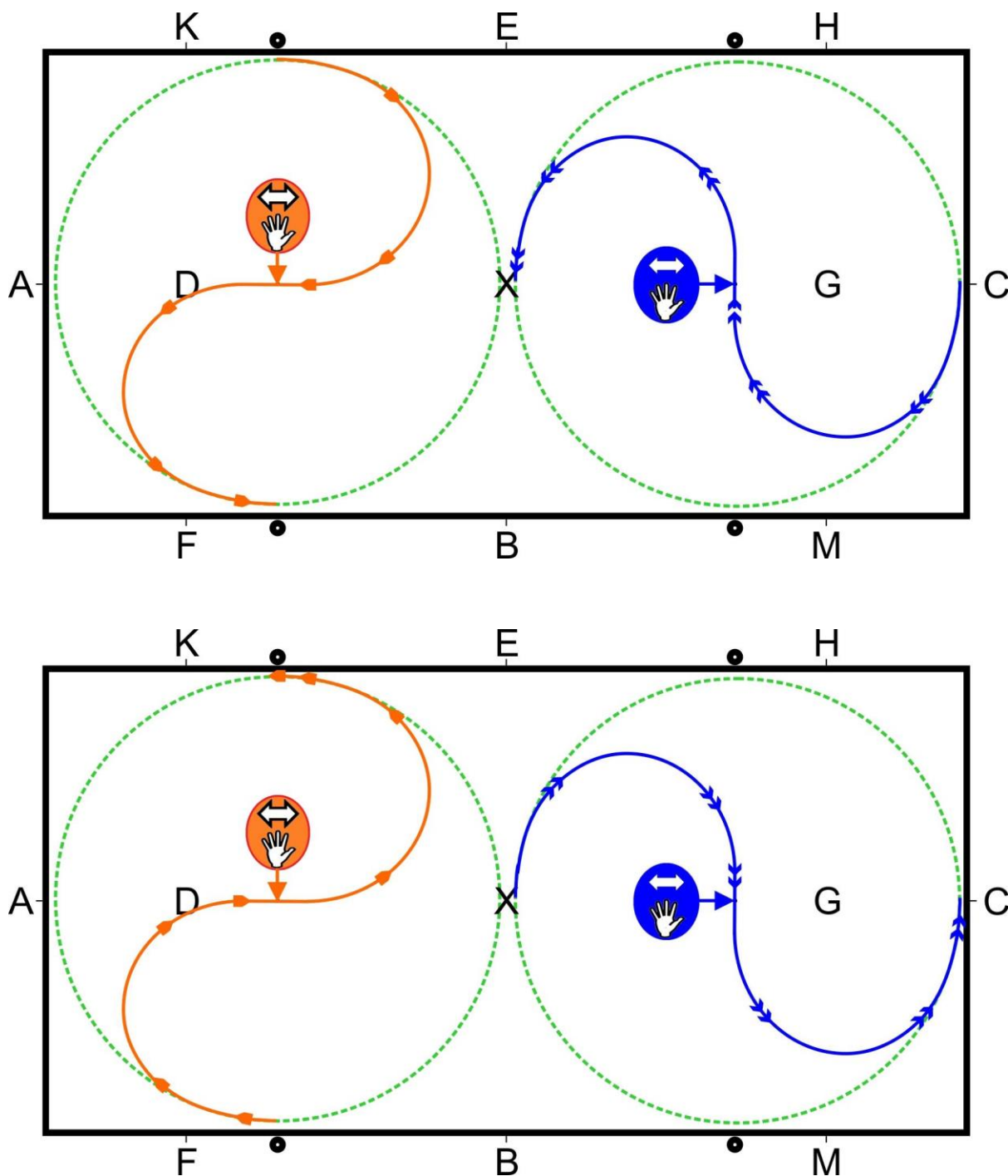


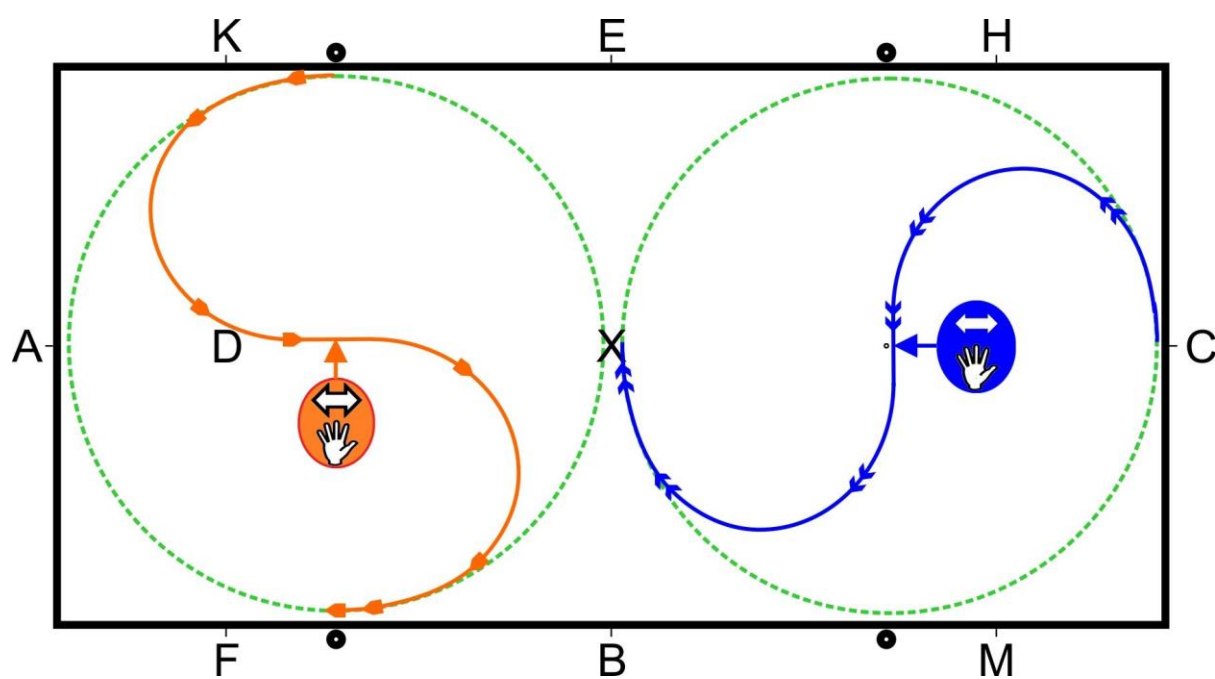
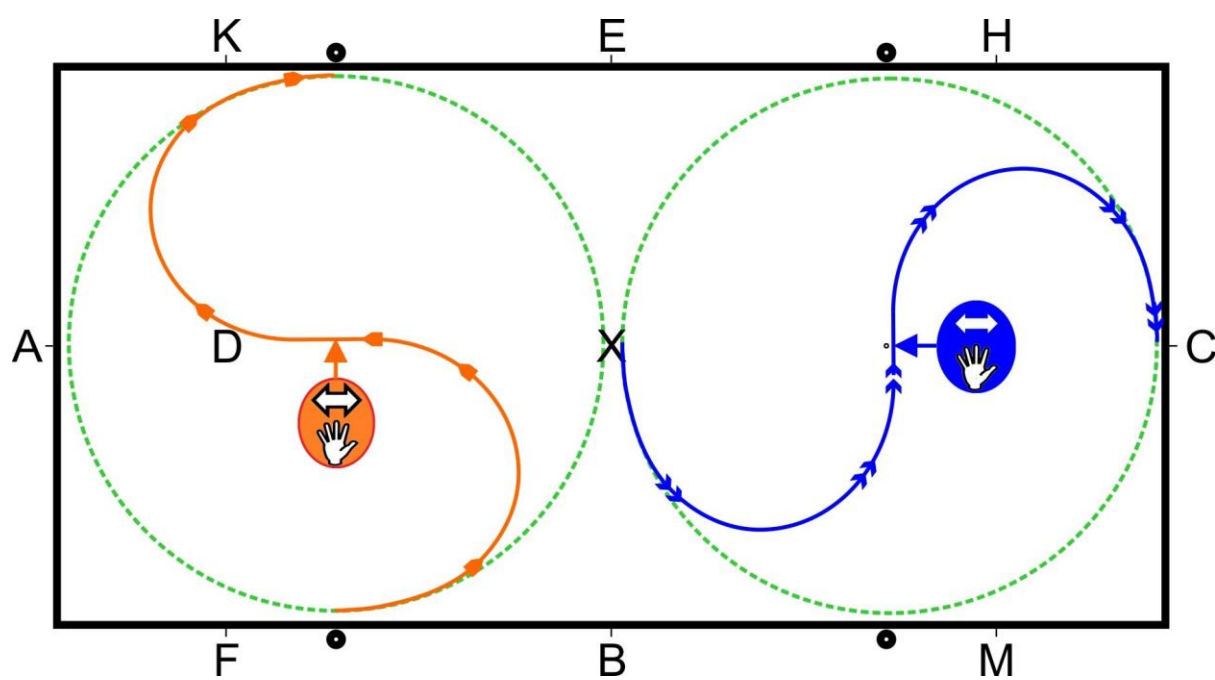
Beim großen Dressurplatz wird über den Mittelzirkel gewechselt, so dass ein halber Kreisbogen vom Mittelzirkel zum nächsten Kreisbogen geritten wird.



2.1.11 Durch den Zirkel wechseln

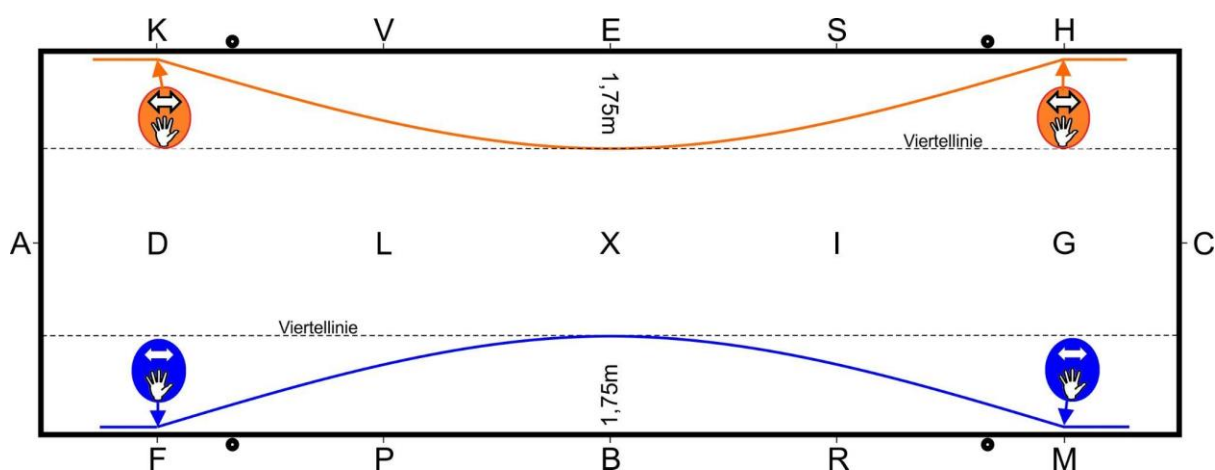
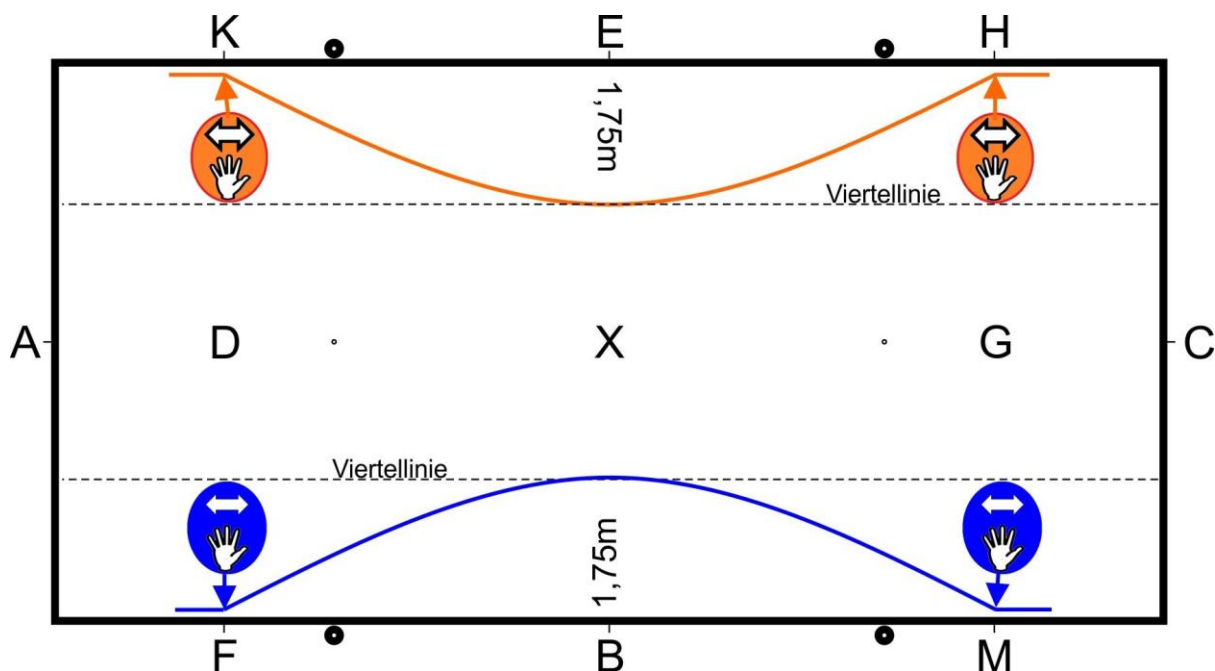
Um durch den Zirkel zu wechseln, verbindet man zwei halbe Volten mit einem Handwechsel. Kurz vor dem Erreichen des Zirkelpunktes beginnt man mit der ersten halben Volte, bewegt sich dann kurz geradeaus und führt anschließend die zweite halbe Volte auf der neuen Hand bis zum Zirkelpunkt auf der gegenüberliegenden Seite aus (linke Bahnfigur der Bilder). Der Wechsel ist aber auch um 90° gedreht in beide Richtungen möglich (siehe rechte Bahnfigur der Bilder).





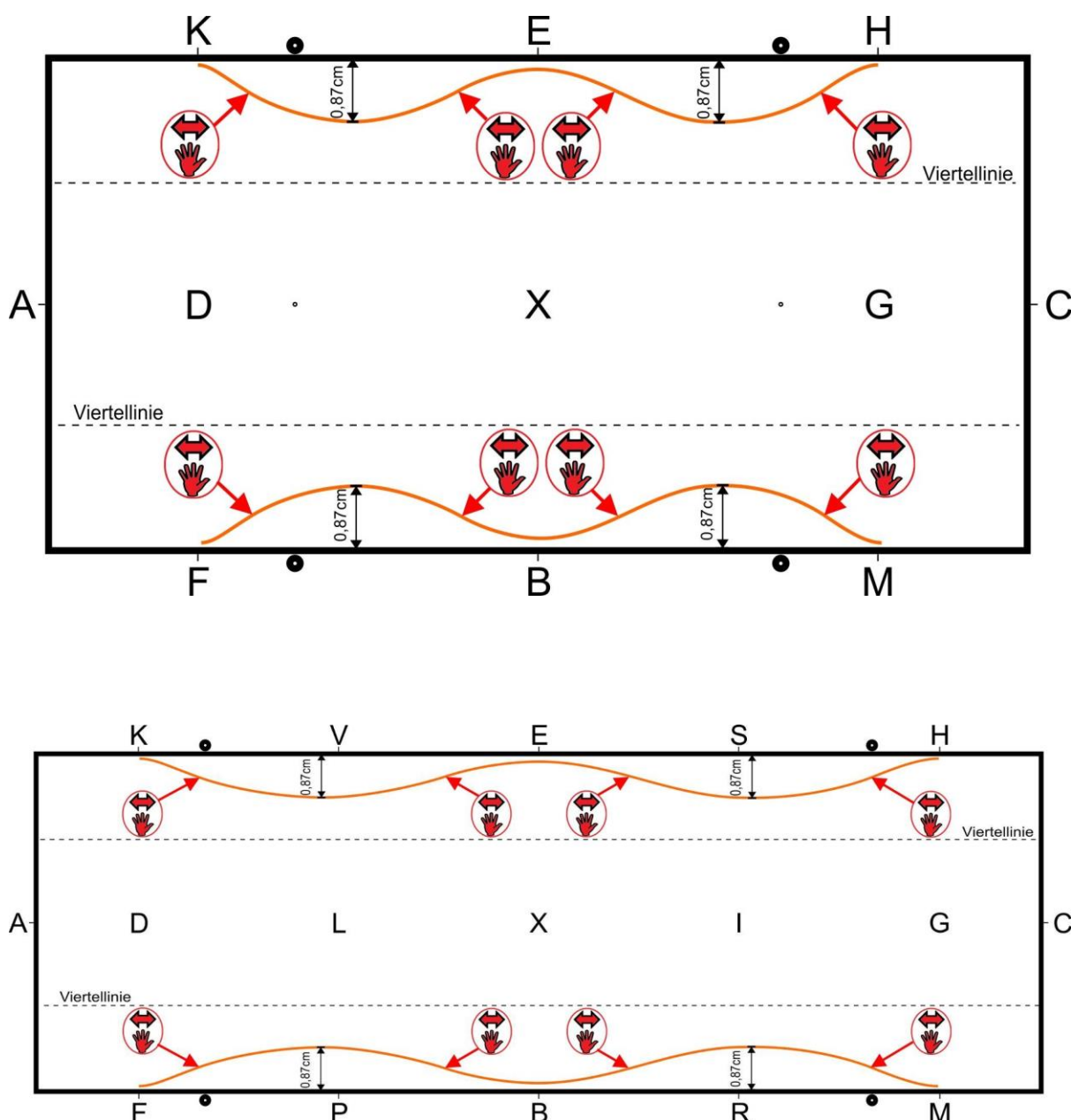
2.1.12 Einfache Schlangenlinie

Bei dieser Bahnfigur wendet man am ersten Wechsellpunkt der langen Seite ab und reitet in einem Bogen, der seinen höchsten Punkt in der Mitte der langen Seite, bei 1,75 m vom Rand, auf der Viertellinie hat und endet beim letzten Wechsellpunkt der langen Seite.



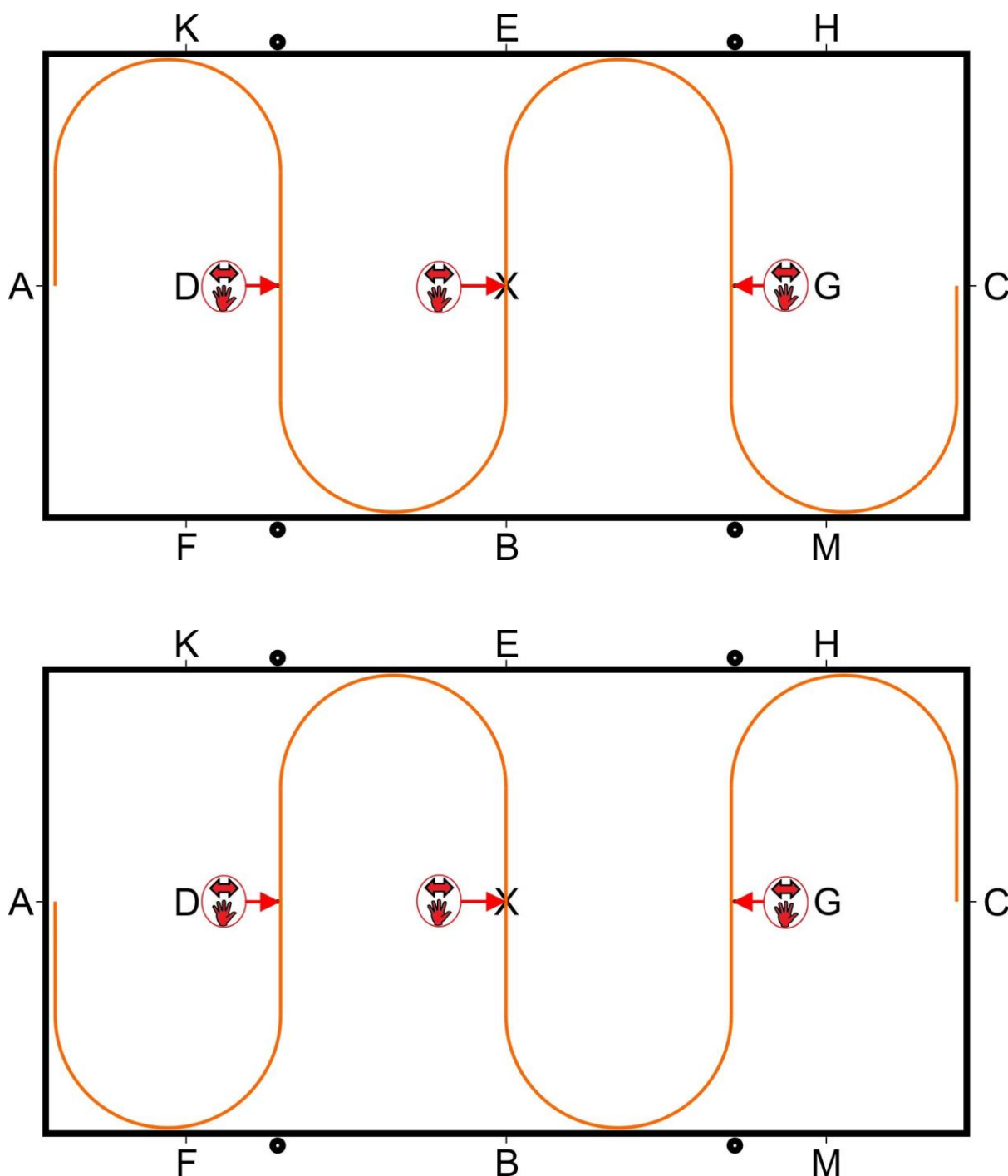
2.1.13 Doppelte Schlangenlinie

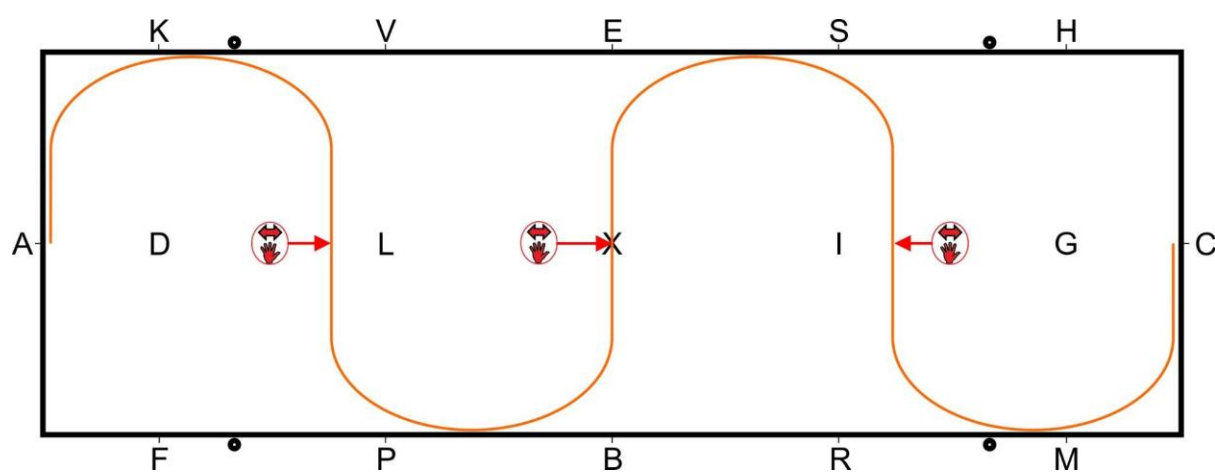
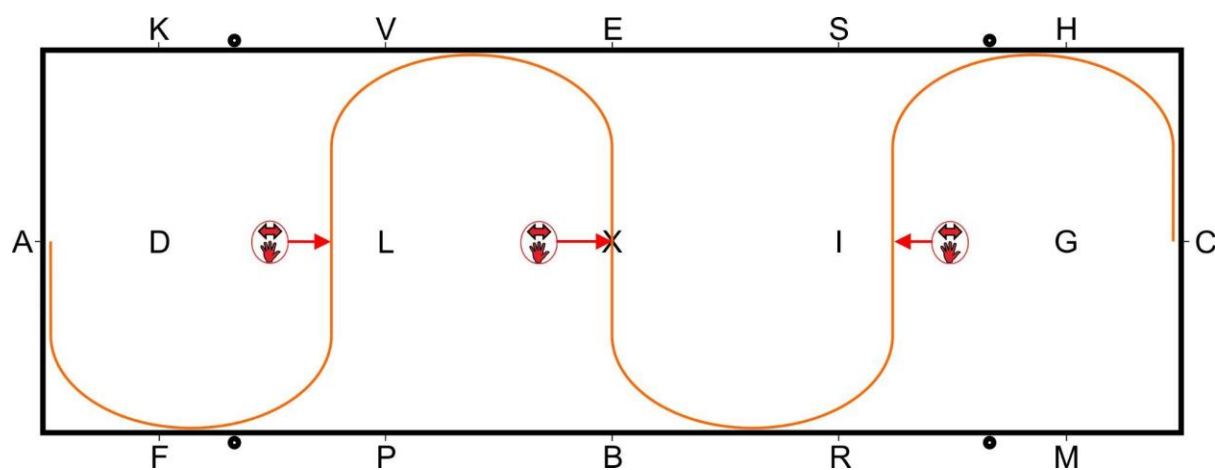
Bei dieser Bahnfigur wird am ersten Wechsellpunkt der langen Seite abgewendet und in einem Innenbogen, der seinen höchsten Punkt mittig zwischen dem Wechsellpunkt und dem mittleren Bahnpunkt bei ca. 1m Abstand zur Platzbegrenzung hat, geritten. Dann kommt man kurz vor der Mitte der langen Seite auf die Außenbahn zurück, um kurz nach der Mitte der langen Seite für den zweiten Bogen nach innen abzuwenden. Am letzten Wechsellpunkt der langen Seite endet die Bahnfigur.



2.1.14 Schlangenlinie durch die Bahn 4 Bögen

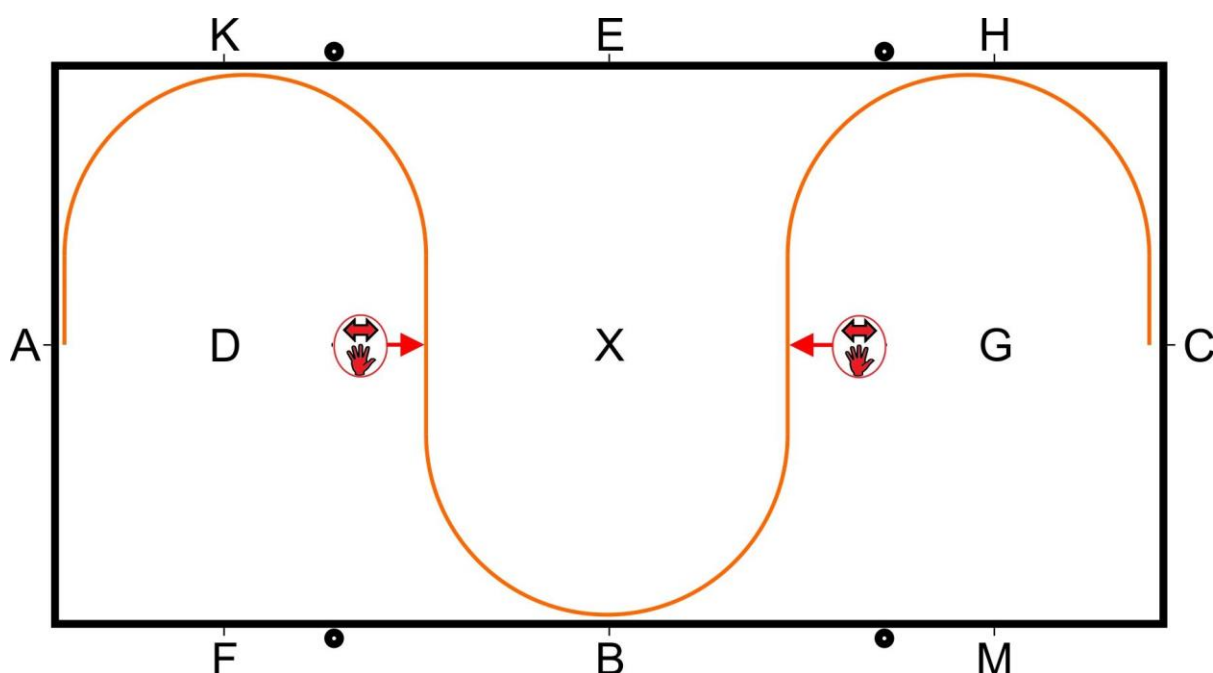
Bei dieser Bahnfigur ist es wichtig, dass alle 4 Bögen gleichmäßig sind. Dabei können die Bahnpunkte als Orientierung dienen. Der erste Bogen beginnt beim Bahnpunkt "C" oder "A", beim ersten Zirkelpunkt wird abgewendet und zum gegenüberliegenden Zirkelpunkt geritten. Bei Bahnpunkt "E" oder "B" wird wieder abgewendet und zur gegenüberliegenden Seite geritten. Abschließend wird vom zweiten Zirkelpunkt zum gegenüberliegenden Zirkelpunkt geritten, um bei "A" oder "C" den vierten Bogen zu beenden. Die Bögen enden bzw. beginnen jeweils auf der Mittellinie "A" - "C".

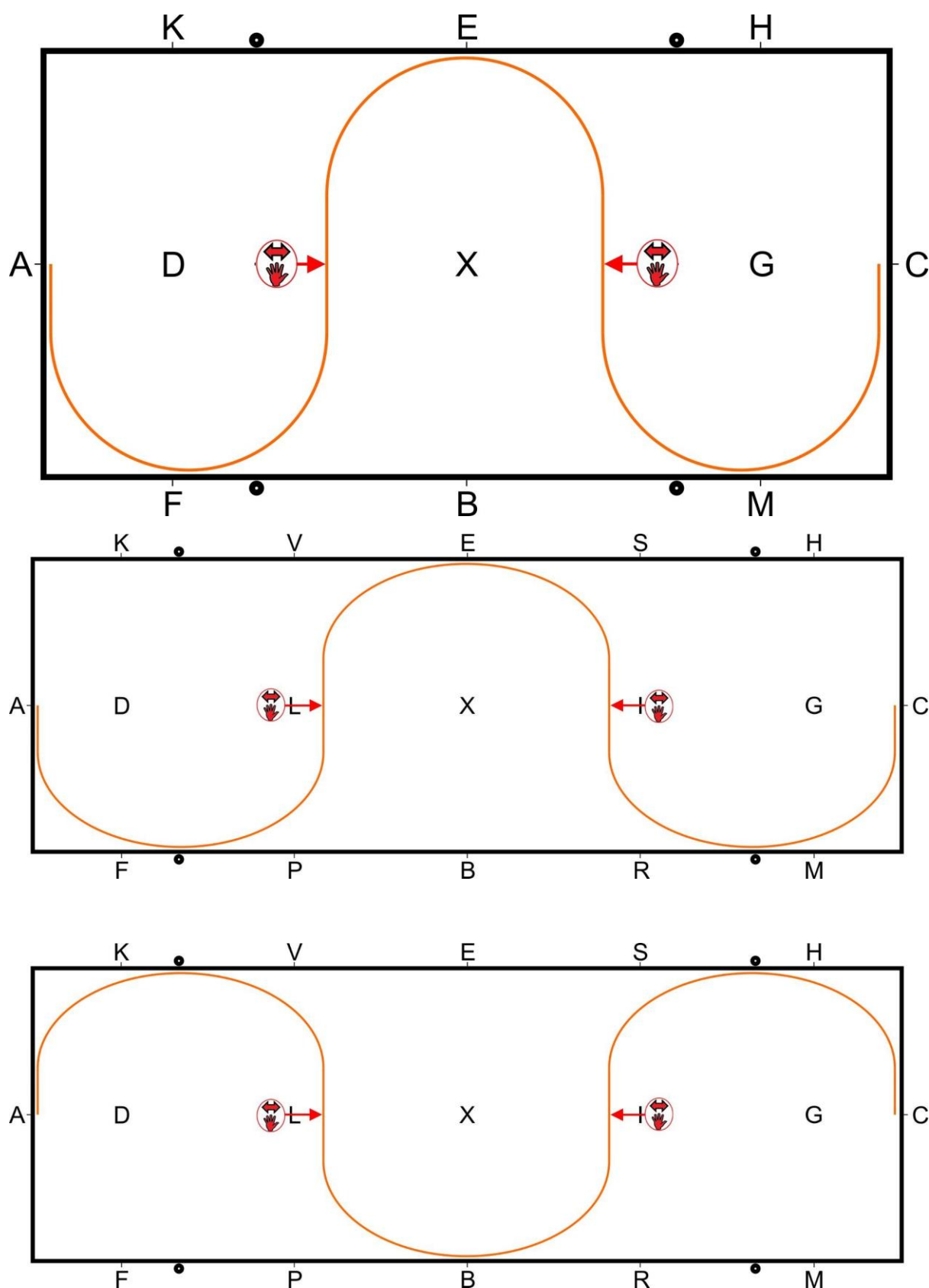




2.1.15 Schlangenlinie durch die Bahn 3 Bögen

Diese Bahnfigur ist etwas schwieriger als die Schlangenlinie durch die Bahn 4 Bögen. Hier ist es wichtig, dass alle 3 Bögen gleichmäßig sind. Dabei können die Bahnpunkte als Orientierung dienen. Der erste Bogen beginnt bei Bahnpunkt "C" oder "A", kurz nach dem ersten Zirkelpunkt wird abgewendet und gerade auf die gegenüberliegende Seite zugeritten. Kurz vor dem nächsten Zirkelpunkt wird wieder abgewendet und zum gegenüberliegenden Zirkelpunkt geritten, um bei "A" oder "C" den dritten Bogen zu beenden. Die Bögen enden bzw. beginnen jeweils auf der Mittellinie ("A" - "C").





2.1.16 Volte / Halbe Volte

Die Volte beschreibt einen Kreis mit einem Durchmesser von 3,5 m und wird normalerweise an den langen Seiten durchgeführt. Sie sollte rund sein, wobei der höchste Punkt auf der Mittellinie liegt. Alternativ kann sie von der Mittellinie aus geritten werden, dann liegt der höchste Punkt auf der Außenbahn (Bild 1). Die Volte kann auch an der kurzen Seite ausgeführt werden, wobei die Linie der gegenüberliegenden Zirkelpunkte den höchsten Punkt bildet (Bild 2). Es ist auch möglich, eine halbe Volte zu reiten, indem man nach einer halben Runde wieder geradeaus weiterreitet (Bild 3).

Bild 1

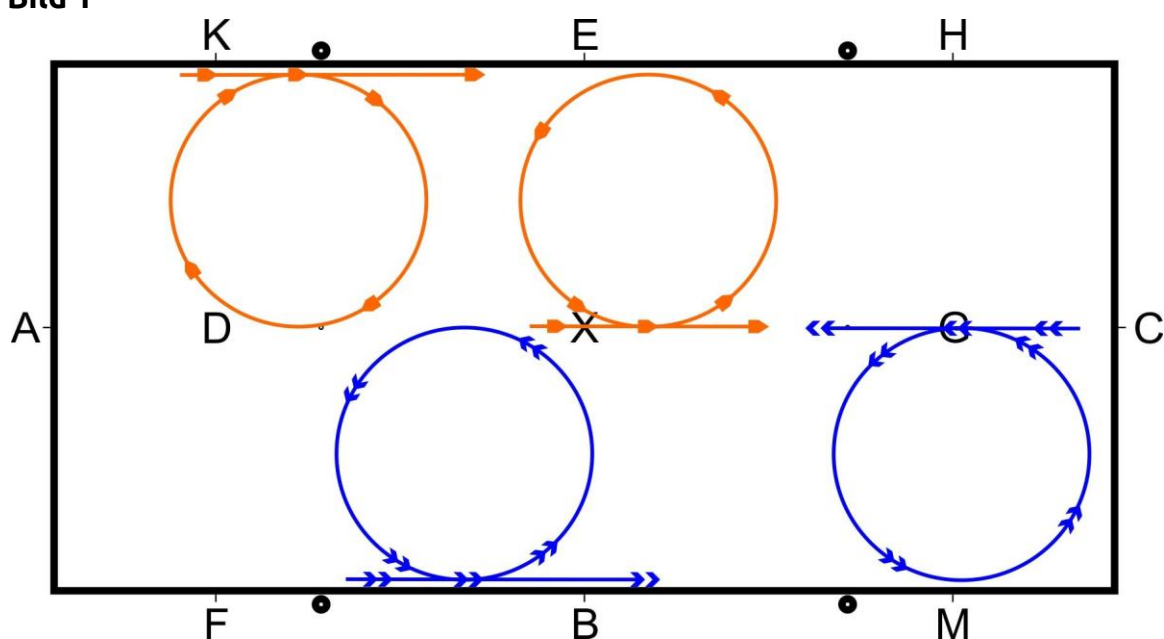


Bild 2

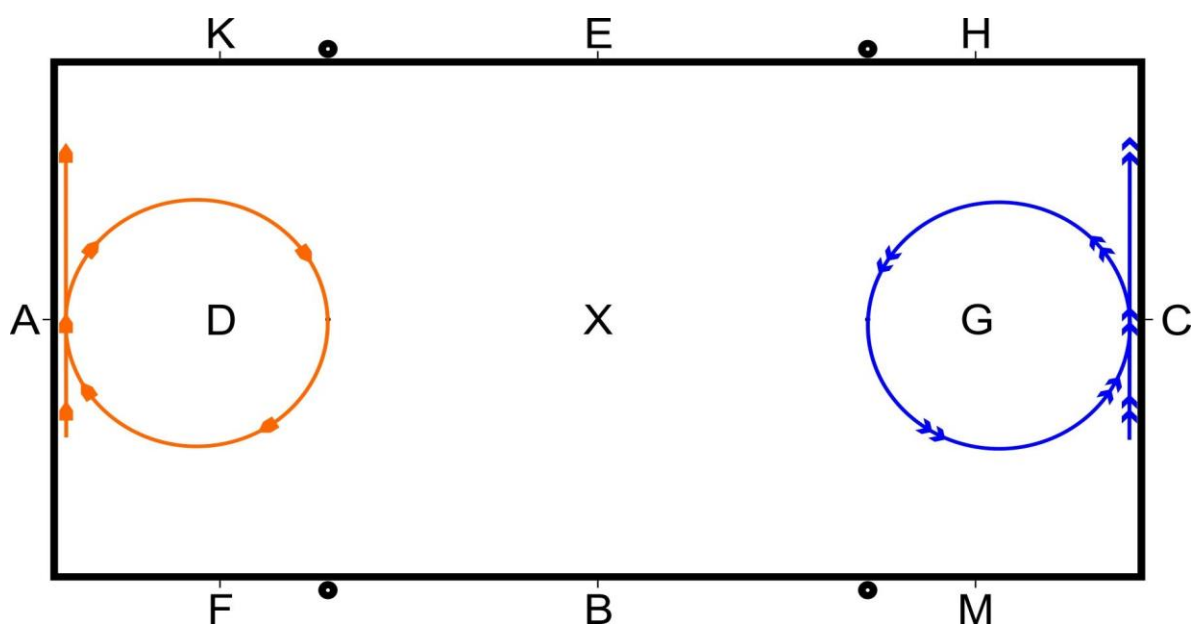
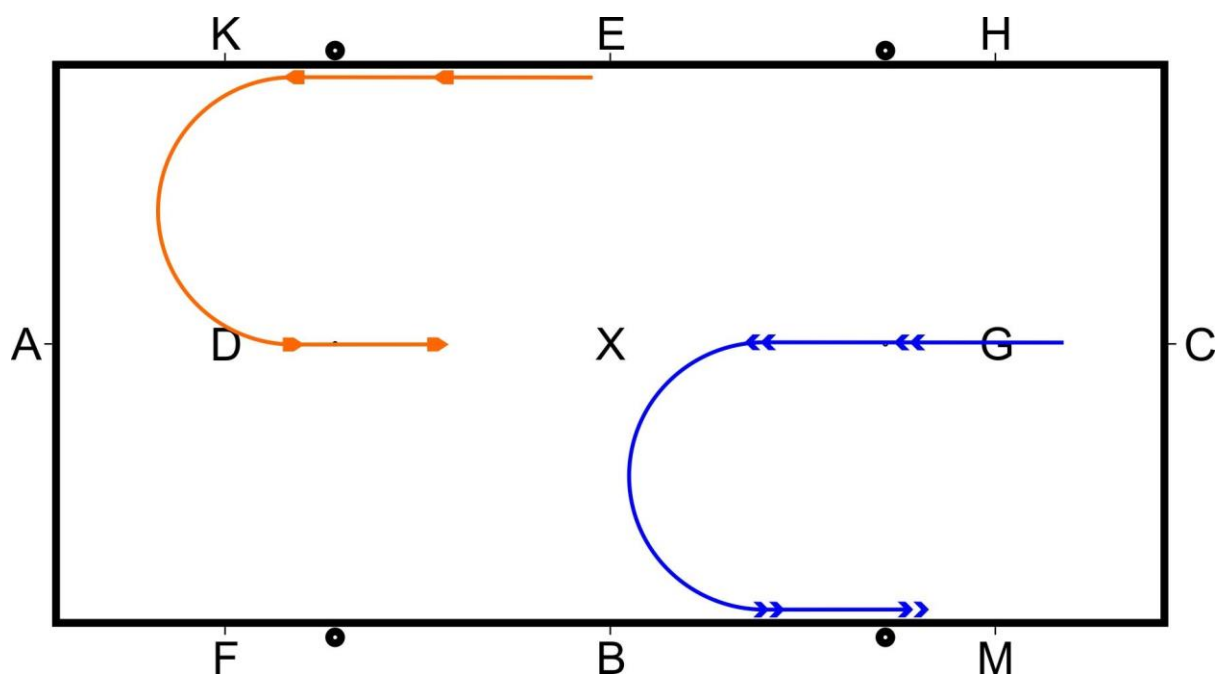
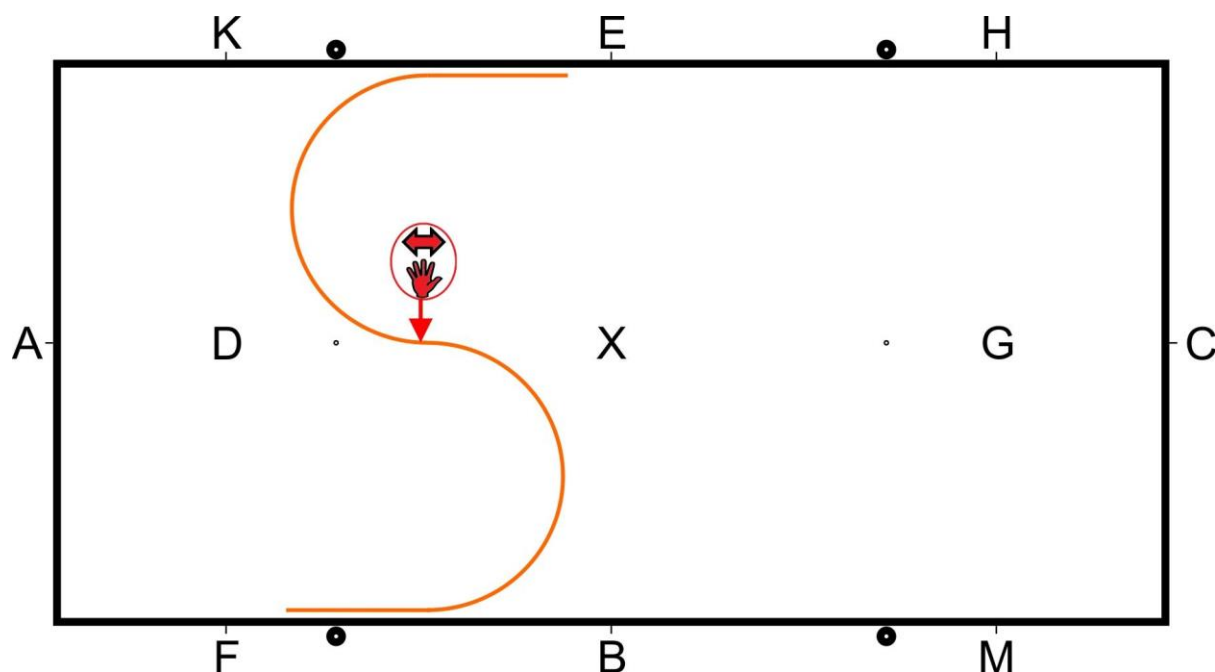


Bild 3



2.1.17 Halbe Volte rechts, halbe Volte links / Halbe Volte links, halbe Volte rechts

Diese Bahnfigur kann an beliebiger Stelle der langen Seite ausgeführt werden. Nach der ersten halben Volte wird auf der Mittellinie kurz geradeaus geritten, um dann die zweite halbe Volte auf der neuen Hand bis zur gegenüberliegenden Seite zu vollenden.

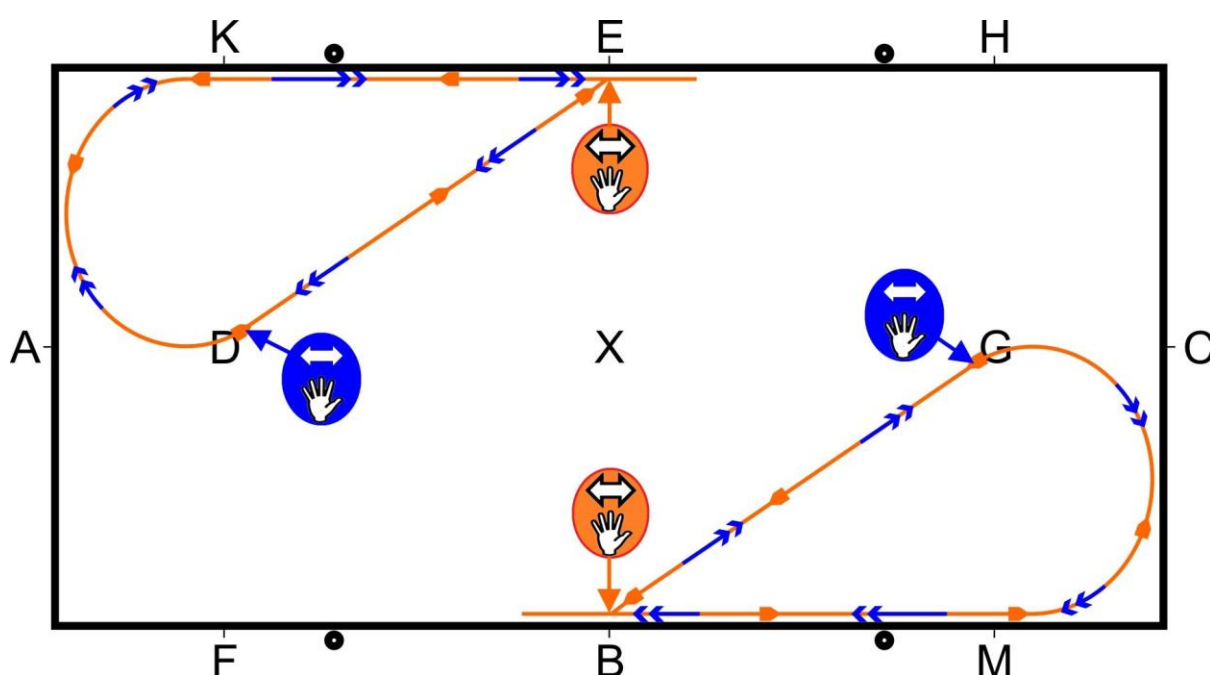


2.1.18 Aus der Ecke kehrt / In die Ecke kehrt

Diese Bahnfigur bietet eine Möglichkeit die Hand zu wechseln. Aus der Ecke kehrt wird immer am Ende der langen Seite ausgeführt.

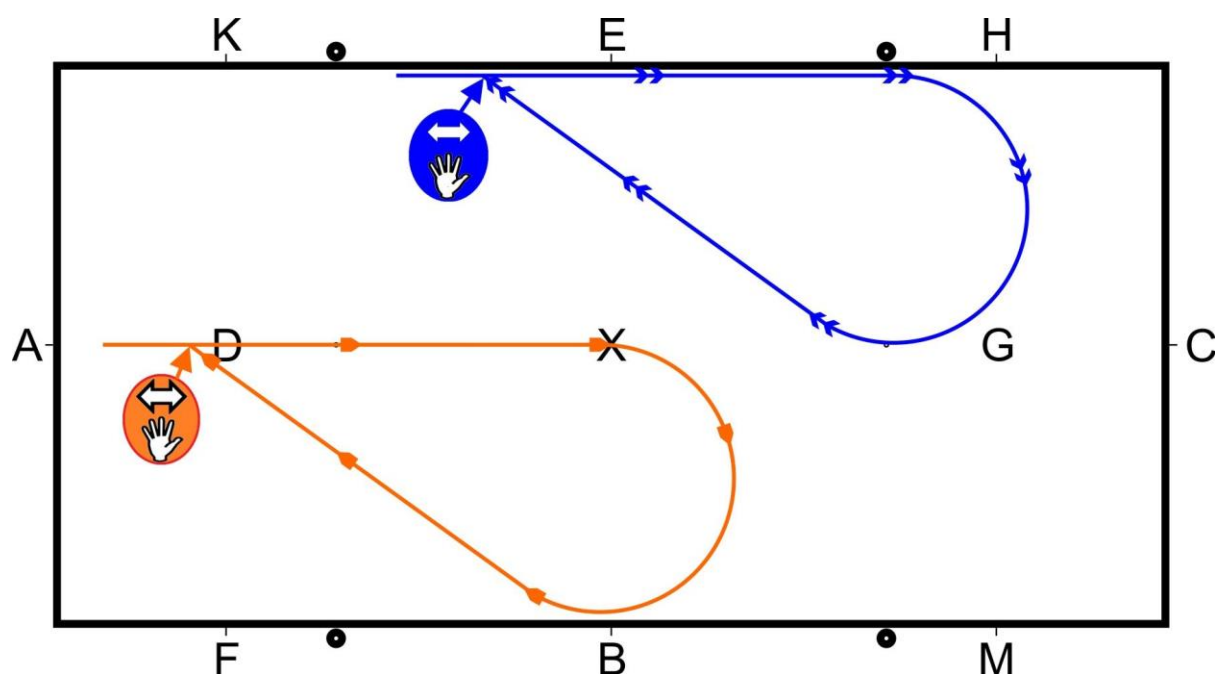
Die Figur beginnt an einem Wechsellpunkt je nach Richtung und Position bei F, M, H oder K (s. Bild: einfacher Pfeil "orange"). Hier wird eine halbe Volte angesetzt, durch die Ecke durch und von der kurzen Seite weg. Am Ende der halben Volte wird schräg zur Mitte der langen Seite zurückgeritten.

In die Ecke kehrt beginnt bei E oder B und wird bei D oder G mit einer halben Volte zur Außenbahn geritten (s. Bild: doppelter Pfeil "blau").



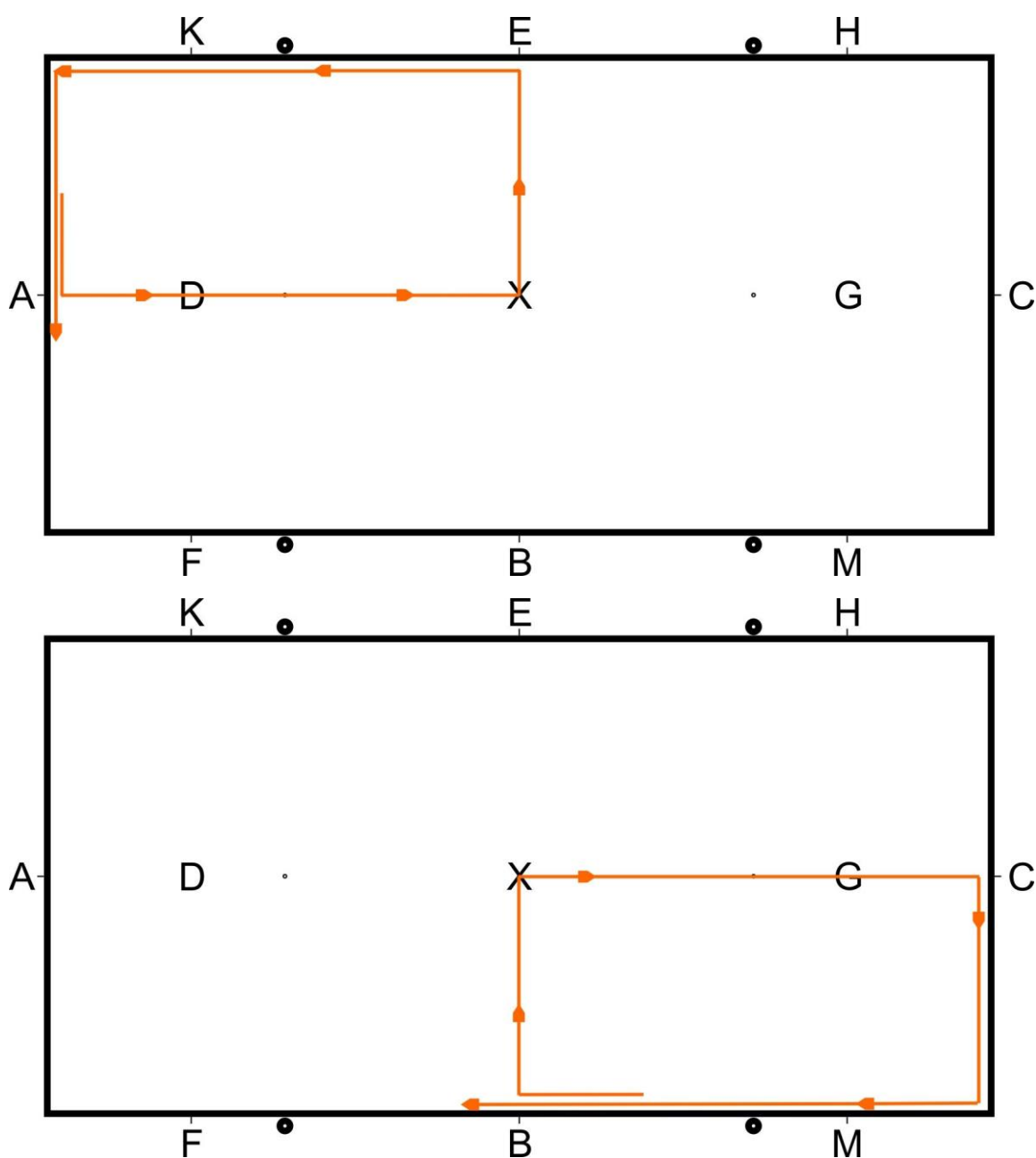
2.1.19 Kehrtvolte

Diese Bahnfigur kann an jeder Stelle der Bahn eingesetzt werden, um die Hand zu wechseln. Sie wird genauso ausgeführt wie "Aus der Ecke kehrt" – ist nur nicht an einen festen Ort gebunden. Sie kann auf der langen Seite oder der Mittellinie an jeder Position durchgeführt werden.



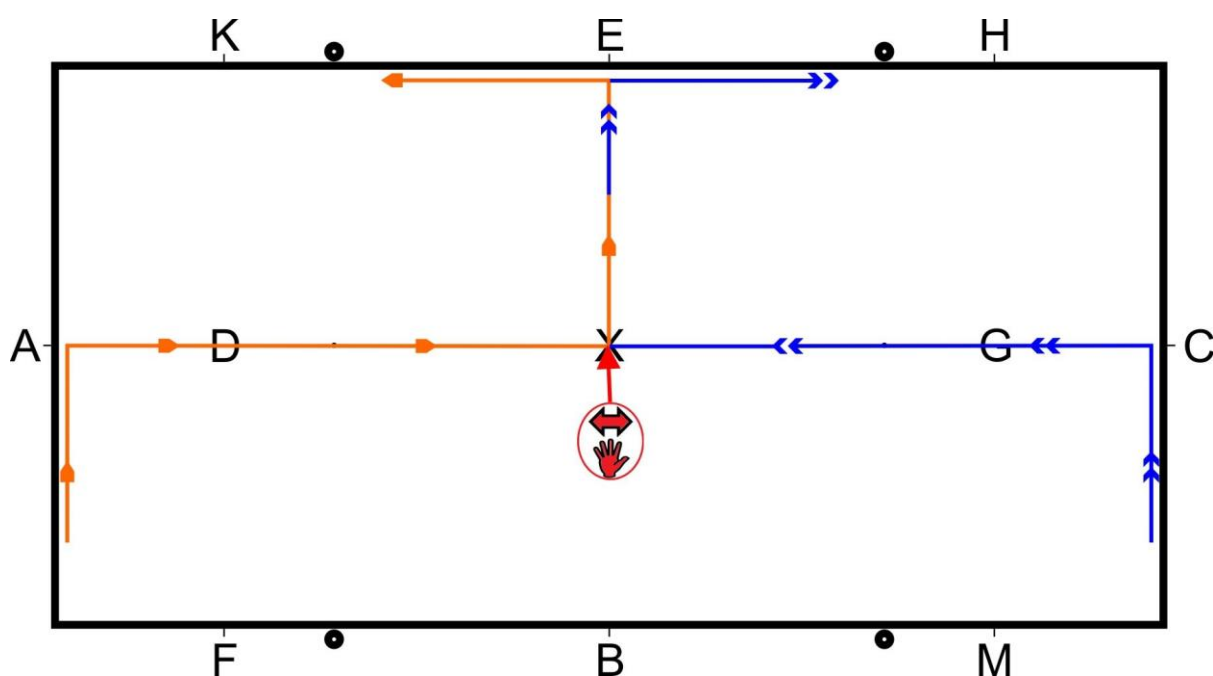
2.1.20 Viertel Bahn

Diese Bahnfigur beschreibt ein Rechteck bzw. ein Viertel des gesamten Dressurplatzes. Hierbei wird immer auf der gleichen Hand geritten und die Bahnfigur endet erst kurz nach dem Startpunkt, der an jedem mittleren Bahnpunkt einer Seite liegen kann. Bei dieser Figur wird in der Mitte der kurzen Seite (bei A oder C) (Bild 1) oder auf der langen Seite (bei B oder E) (Bild 2) in Richtung X abgewendet, woraufhin zur Mitte der langen oder kurzen Seite auf die Außenbahn geritten wird. Dieser wird bis kurz nach dem Startpunkt gefolgt.



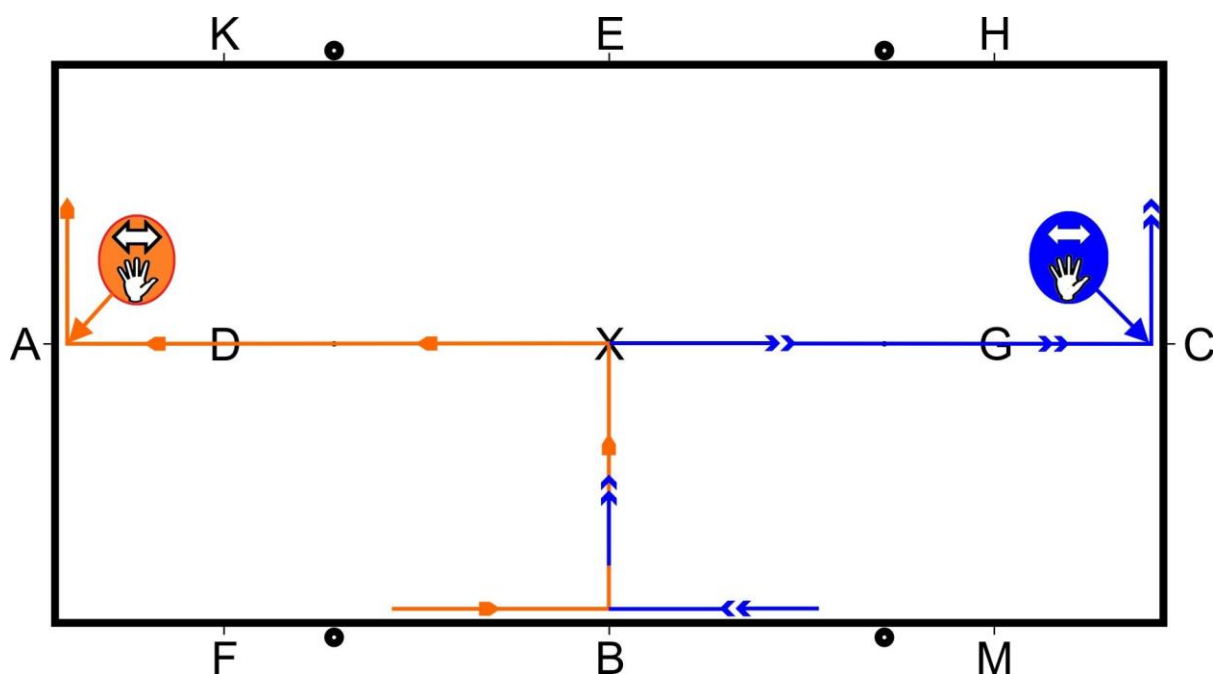
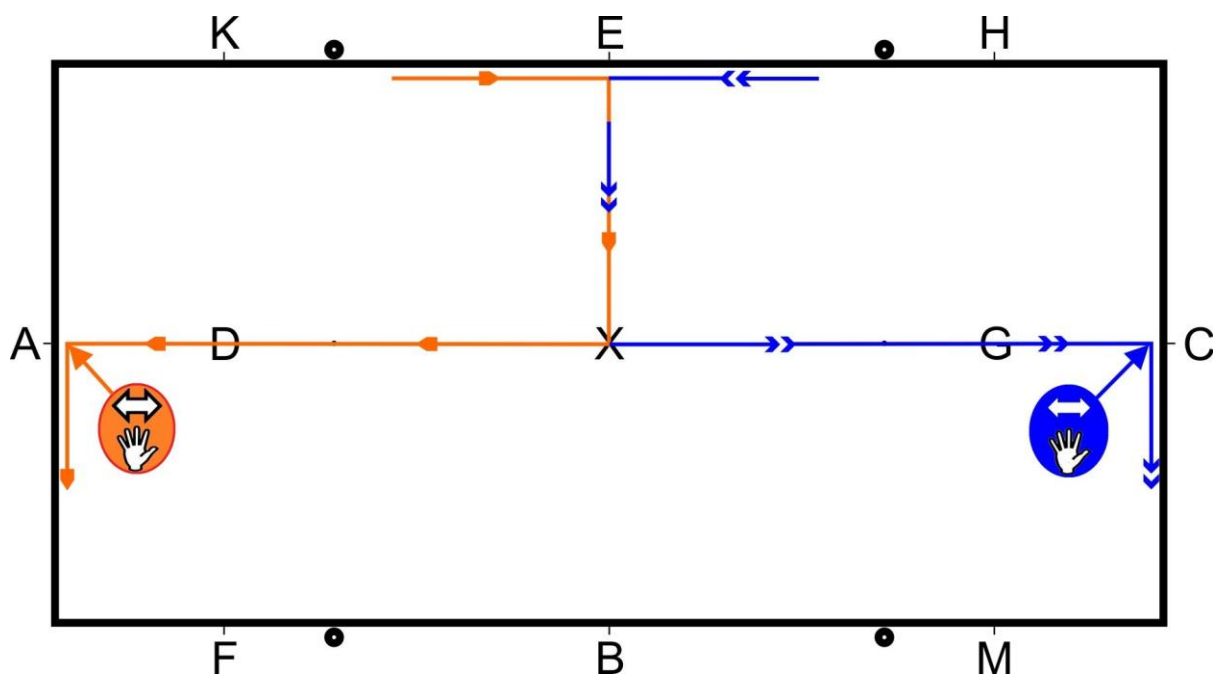
2.1.21 Über die kurze viertel Bahn gewechselt

Bei dieser Bahnfigur wird von der Mitte der kurzen Seite (bei A oder C) abgewendet, bis in die Mitte zu "X" geritten, wo ein Handwechsel vollzogen wird, und dann wird wieder zur Mitte der gegenüberliegenden langen Seite (Bahnpunkt B oder E) geritten. Auf der Außenbahn wird in die weiterführende Richtung (gleiche Hand) abgewendet. Hierbei sind gerade Linienführungen und kleinste Bögen in den Ecken wichtig.



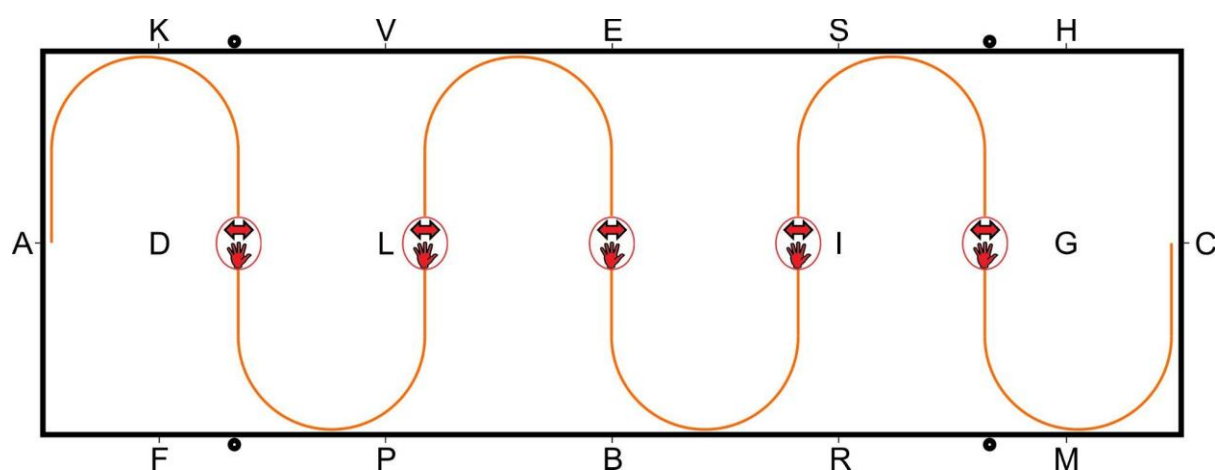
2.1.22 Über die lange viertel Bahn gewechselt

Bei dieser Bahnfigur wird von der Mitte der langen Seite (bei B oder E) abgewendet, bis in die Mitte zu "X" geritten und auf gleicher Hand bis zur kurzen Seite (Bahnpunkt A oder C) geritten, wo ein Handwechsel vollzogen wird und auf der neuen Hand an der kurzen Seite abgewendet wird. Hierbei sind gerade Linienführungen und kleinste Bögen in den Ecken wichtig.



2.1.23 Schlangenlinie durch die Bahn 6 Bögen (nur auf dem großen Dressurplatz)

Bei dieser Bahnfigur ist es wichtig, dass alle 6 Bögen gleichmäßig sind. Dabei können die Wechsel- und Bahnpunkte als Orientierung dienen. Der erste Bogen beginnt bei Bahnpunkt "C" oder "A". Die Bögen enden bzw. beginnen jeweils auf der Mittellinie, wo der Handwechsel durchgeführt wird. Die Bögen haben einen Durchmesser von 3,5 m und somit kann diese Bahnfigur nur auf dem großen Dressurplatz ausgeführt werden.



2.2 Lektionen

Dieser Abschnitt erläutert die verschiedenen Dressurlektionen im Detail. Die Bewegungsabläufe, die im Folgenden beschrieben werden, dienen als Bewertungsgrundlage für die Richter und ermöglichen es ihnen, das Leistungsniveau bei Wettbewerben einheitlich zu beurteilen.

Auch bei den Lektionen ist grundsätzlich ein Handwechsel an den richtigen Stellen durchzuführen.

2.2.1 Einreiten und Grüßen

Auf den Prüfungsplatz wird von A nach X eingeritten. Hierbei ist es wichtig, dass die Linienführung gerade auf der gedachten Linie erfolgt. Bei X wird angehalten und begrüßt. In höheren Klassen kann in der Aufgabenstellung festgelegt sein, dass das Halten und Grüßen bei D oder G stattfinden soll, anstelle von X.

Beim Springen bewegt sich der Hobby Horser auf die Richter zu, hält an und grüßt in deren Richtung.

2.2.2 Halten

Das Halten kann aus jeder Gangart erfolgen. Der Hobby Horser steht geschlossen, was bedeutet, dass beide Füße gleichmäßig belastet sind und mit geringem Abstand parallel nebeneinanderstehen, sodass von der Seite aus nur ein Bein zu erkennen ist. Der Kopf des Hobby Horses befindet sich auf der gleichen Höhe wie in den Arbeitstempi. Der Blick des Hobby Horsers ist nach vorne gerichtet, während die übrige Körperhaltung unverändert bleibt.

2.2.3 Rückwärtsrichten

Beim Rückwärtsrichten tritt der Hobby Horser mit gleichbleibender Trittlänge zurück, wobei eine bestimmte Anzahl von Schritten vorgegeben ist. Die Füße werden erkennbar angehoben und auf einer geraden Linie zurückgesetzt. Der Kopf des Hobby Horses sollte etwas höher gehalten werden als beim Mittelschritt. Wenn beispielsweise fünf Schritte gefordert sind und danach angehalten werden soll, muss der fünfte Schritt parallel zum anderen Fuß gesetzt werden, damit der Hobby Horser mit geschlossenen Beinen steht, was das Rückwärtsrichten abschließt. Wenn fünf Schritte Rückwärtsrichten gefordert sind und daraus direkt in die nächste Gangart übergegangen werden soll, wird der fünfte Schritt nur mit der Fußspitze auf den Boden gesetzt und startet danach direkt in die geforderte Gangart.

2.2.4 Schulterherein

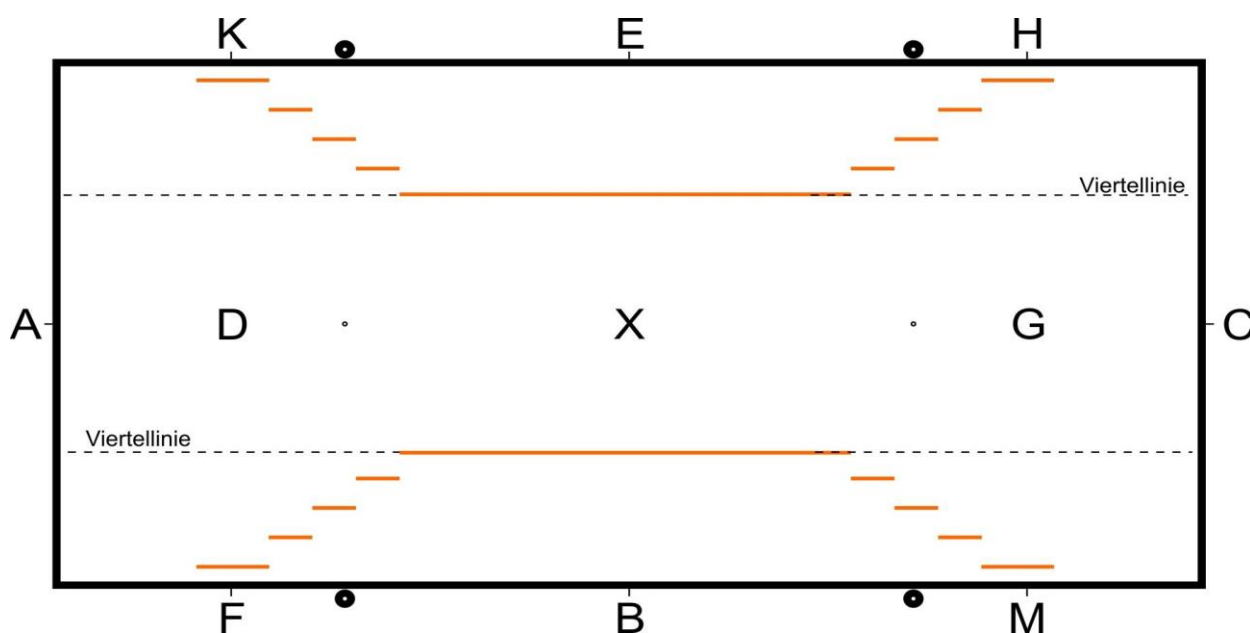
Entlang einer geraden oder gebogenen Linie reitet der Hobby Horser mit seinem Oberkörper um ca. 30 Grad zur Innenseite gedreht, in einer vorwärts-seitwärts kreuzenden Bewegung der Beine. Das Hobby Horse ist in leicht erhöhter Haltung ebenfalls um ca. 30 Grad zur Innenseite gestellt.

2.2.5 Seitwärtsgehen

Das Seitwärtsgehen ist eine vorwärts-seitwärts kreuzende Bewegung der Beine, während der Oberkörper entgegen der Bewegungsrichtung gedreht ist. Die Fußspitzen zeigen dabei etwa in einem Winkel von 45 Grad entweder zur Bahnmitte oder zur Außenbegrenzung. Der Kopf des Hobby Horses ist dabei leicht gegen die Bewegungsrichtung geneigt. Ähnlich wie beim Schulterherein führt das Seitwärtsgehen eine vorwärts-seitwärts Bewegung entlang der Bande aus.

2.2.6 Viereck-Verkleinern-und-Vergrößern

Beim Viereck-Verkleinern-und-Vergrößern führt der Hobby Horser ein Seitwärtsgehen entlang einer imaginären Linie vom ersten Wechsellpunkt der langen Seite bis zur Viertellinie durch. An der Viertellinie angekommen, wird kurz gradeaus geritten, bevor man wieder zum zweiten Wechsellpunkt der langen Seite vorwärts-seitwärts reitet. Der Blick und der Oberkörper des Hobby Horsers bleiben während der gesamten Lektion parallel zur langen Seite, wobei das Hobby Horse leicht entgegen der Bewegungsrichtung gestellt wird.



2.2.7 Traversale

Die Traversale ist eine vorwärts-seitwärts kreuzende Beinbewegung, die entlang einer diagonalen Linie ausgeführt wird. Der Oberkörper des Hobby Horsers und der Kopf des Hobby-Horses sind in die Bewegungsrichtung gedreht bzw. gestellt. Die Traversale kann in allen drei Grundgangarten geritten werden, wobei hier die Versammlung bevorzugt wird. Die Beine werden immer vorne gekreuzt. Im Galopp ist darauf zu achten, dass der richtige Handgalopp ausgeführt wird: Linkstraversale im Linksgalopp und Rechtstraversale im Rechtsgalopp.

2.2.8 Vorhandwendung

Die Vorhandwendung wird stets aus dem Halten geritten und endet auch mit dem Halten. Der Hobby Horser führt eine 180-Grad-Drehung im Schritt aus, wobei die Beine in einem kleinen Kreisbogen bewegt werden, ohne zu kreuzen. Der Kopf des Hobby Horses ist in Bewegungsrichtung gestellt, und der Schrittrhythmus muss konstant bleiben.

2.2.9 Hinterhandwendung

Die Hinterhandwendung ist das Gegenteil der Vorhandwendung. Auch sie beginnt und endet mit dem Halten. Die gewünschte Bewegung wird hier durch kreuzendes Treten erreicht, wobei sich die Füße auf einem leichten Kreisbogen um 180 Grad überkreuzen. Dabei darf die Bewegung nur seitwärts erfolgen, nicht vorwärts oder rückwärts. Der Kopf des Hobby Horses ist in Bewegungsrichtung gestellt, und auch hier muss der Schrittrhythmus stets beibehalten werden.

2.2.10 Kurzkehrtwendung

Die Kurzkehrtwendung wird aus allen Gangarten, ohne vorher zu halten, im Mittelschritt geritten. In nur wenigen Schritten wird mit kreuzenden Beinen ein kleiner Bogen um 180 Grad geritten, wobei das Hobby Horse in Reitrichtung gestellt wird. Ohne Halten wird dann weiter geritten.

2.2.11 Einfacher Galoppwechsel

Bei dieser Lektion wechselt der Hobby Horser sein führendes Galoppbein, indem er für drei bis fünf Schritte in den Schritt wechselt, bevor er dann mit dem neuen führenden Bein wieder angaloppiert. Es ist darauf zu achten, dass der einfache Galoppwechsel nicht in den Trab ausläuft. Bei einem einfachen Galoppwechsel erfolgt immer ein Stabwechsel.

2.2.12 Fliegender Galoppwechsel

Der Hobby Horser wechselt im Galopp das führende Bein durch eine hüpfende Bewegung nach vorne oben, ähnlich dem Hopselauf. Je nach Leistungsklasse werden verschiedene Arten von fliegenden Wechseln unterschieden. Die einfachste Form ist der fliegende Galoppwechsel, wie beispielsweise beim Handwechsel. Dann folgen fliegende Wechsel nach einer festgelegten Anzahl von Galoppsprüngen, wie beispielsweise jeden zweiten oder dritten Sprung, bis hin zu Einerwechseln, bei denen von Sprung zu Sprung der Galopp gewechselt wird. Bei jedem fliegenden Wechsel wird der Stab und der Zügel umgegriffen.

2.2.13 Außengalopp

Der Außengalopp ist eine Bewegung, bei der absichtlich mit dem äußeren Bein führend galoppiert wird. Dabei dreht sich der Oberkörper und das Hobby Horse etwas nach außen, spiegelverkehrt zum Innengalopp. Während des Außengalopps wird der Stab in der inneren Hand gehalten und erst bei einem Galopp- oder Gangartwechsel umgegriffen.

2.2.14 Pirouette

Die Pirouette ist eine Drehung um 360 Grad mit einem möglichst kleinen Radius in Bewegungsrichtung. Dabei wird der Kopf des Hobby Horses in einer aufgerichteten Haltung gehalten, während sich sowohl der Oberkörper als auch der Kopf des Hobby Horsers in die Bewegungsrichtung drehen.

Die Pirouette kann im Galopp (5-6 Sprünge), in der Piaffe (7-8 Tritte) und im Schritt (4-8 Schritte) durchgeführt werden, wobei der Rhythmus der jeweiligen Gangart stets beibehalten werden muss. Im Schritt werden die Beine gekreuzt. In der Piaffe und im Galopp wird die Pirouette ohne Kreuzen der Beine ausgeführt. Im Galopp ist darauf zu achten, dass die Pirouette im Innengalopp geritten wird, ohne dass dabei die Beine gekreuzt werden.

Es gibt 2 Varianten für die Galopppirouetten:

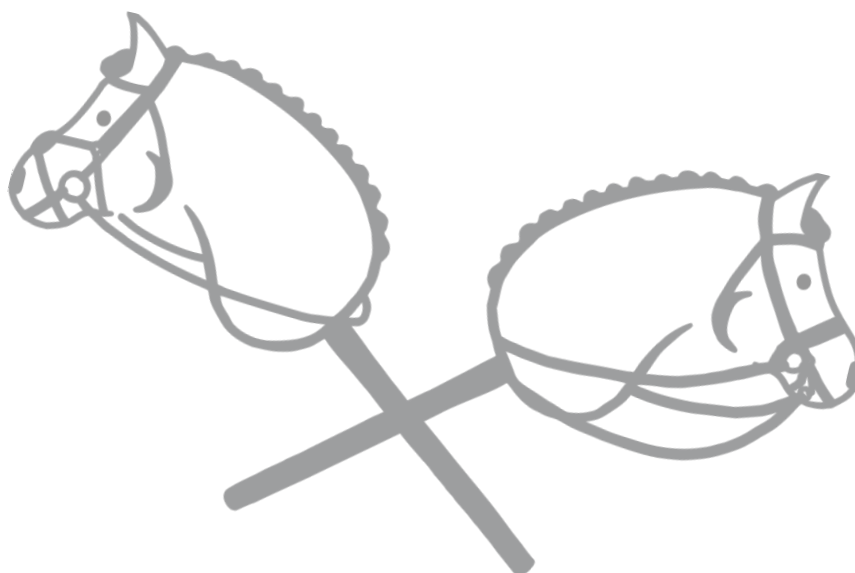
1. Der Hobby Horser beschreibt einen kleinen Kreisbogen um einen festen imaginären Punkt hinter ihm.
2. Der Hobby Horser bleibt mit dem äußeren Bein auf der Stelle, während das innere einen kleinen Kreisbogen beschreibt.

2.2.15 Passage

Die Passage ist eine Lektion, die ein hohes Maß an Versammlung erfordert. Dabei wird der Oberschenkel in einer vorwärtsschreitenden Trabbewegung um 90 Grad zum Oberkörper abgewinkelt. Ebenso ist der Unterschenkel in einem 90-Grad-Winkel zum Oberschenkel abgewinkelt, während die Fußspitze gestreckt nach unten zeigt. Das Knie des aufgesetzten Beins ist leicht gebeugt. Beim Aufsetzen federt das Bein leicht nach, ohne zu hüpfen, während das andere Bein bis in den rechten Winkel nach oben gezogen wird. Seitlich betrachtet ergibt sich eine Körperhaltung, die einem kleinen "h" ähnelt. Der Hobby Horser bleibt ausbalanciert, gleichmäßig und flexibel und bewegt sich in einem langsamen Tempo vorwärts. Der Kopf des Hobby Horses ist aufgerichtet, um die hohen Tritte zu ermöglichen.

2.2.16 Piaffe

In der Piaffe ist der Grad der Versammlung noch höher als in der Passage. Der Bewegungsablauf ähnelt der Passage, wird jedoch auf der Stelle ausgeführt. Dabei können unterschiedlich viele Tritte gefordert sein. Außerdem kann die Piaffe auch in Form einer Pirouette durchgeführt werden, die entweder eine Drehung von 180° oder 360° Grad umfasst.



2.3 Dressurprüfungen

Bei Dressurprüfungen reitet der Hobby Horser eine im Voraus festgelegte Prüfungsaufgabe, die bereits vom Veranstalter in der Ausschreibung bekannt gegeben wurde.

Die Richter bewerten jeden Hobby Horser mit einer Wertnote. In Einzelprüfungen erhält der Reiter ein Protokoll über seine Leistungen. Wenn mehrere Teilnehmer gleichzeitig die Aufgabe absolvieren, können die Richter den Hobby Horsern im Anschluss an ihren jeweiligen Start eine mündliche Bewertung geben.

Ab der schweren Dressurklasse werden die einzelnen Lektionen und Bahnfiguren abschnittsweise bewertet. Die Gesamtnote wird aus den einzelnen Wertnoten errechnet.

Die Dressurprüfungen beginnen grundsätzlich mit dem Klingeln einer Glocke, Nicken oder Handzeichen des Richters.

Der Start der Prüfung erfolgt immer mit dem Anfangsgruß gegenüber dem Richter an dem in der Aufgabe vorgegebenen Bahnpunkt. Die Prüfung endet mit einem erneuten Gruß gegenüber dem Richter.

Normalerweise findet dieser Gruß im Mittelpunkt des Vierecks, bei X, statt. Bei einer Kür oder im Rahmen der Prüfungsaufgabe kann der Gruß auch an einer anderen Position entlang der Mittellinie erfolgen, zum Beispiel bei "G".

2.4 Dressurklassen

Die Dressur ist in verschiedene Klassen unterteilt, die dem Hobby Horser als Orientierung für die Teilnahme an Turnieren dienen. Das Ausbildungs- oder Leistungsniveau des Hobby Horsers bestimmt die Klasse, in der er mit anderen Hobby Horsern konkurrieren kann.

2.4.1 Hobby Horser Wettbewerb / Reiterwettbewerb

Es besteht die Möglichkeit, Wettbewerbe auszuschreiben, die ausschließlich Schritt und Trab beinhalten, ebenso wie Prüfungen mit allen Grundgangarten.

Die Teilnehmer starten in Abteilungen von 3 bis 6 Teilnehmern, die altersgerecht eingeteilt sind. Jede Abteilung wird separat bewertet. Es besteht die Möglichkeit, einen erfahrenen Hobby Horser, der nicht gewertet wird, die Abteilung anführen zu lassen. Dieser Wettbewerb eignet sich auch sehr gut für Teilnehmer mit Beeinträchtigung.

Auf Anweisung der Richter werden ausschließlich folgende Bahnfiguren gefordert: Ganze Bahn, Zirkel, aus dem Zirkel wechseln, durch die ganze Bahn wechseln, durch die Länge der Bahn wechseln.

Bewertet werden die Körperhaltung (aufrechte Haltung, Blick nach vorne, Fußspitzen zuerst aufsetzen, ruhige Arme und Hände), die drei Grundgangarten (Schritt, Trab, Galopp) und die Ausführung der Bahnfiguren.

Für die Bewertung des Galopps reitet jeder Teilnehmer jeweils einzeln eine Runde ganze Bahn im Galopp und schließt sich wieder der Abteilung an. Diese Anforderung kann von dem erfahrenen Vorreiter gezeigt werden. Während des Galoppierens des jeweiligen Hobby Horsers bleibt die restliche Abteilung im Schritt.

Am Ende der Prüfung kann ein Gehorsamssprung gefordert werden (maximale Höhe 30 cm). Dabei soll das geradlinige Anreiten, eine gleichmäßige Galoppade und das passende Abspringen gezeigt werden.

Zulässige Ausrüstung: Zaumzeug aus beliebigem Material (mit oder ohne Gebiss und Zügeln) sowie Fliegenohren. Weitere Ausrüstungsgegenstände sind nicht erlaubt.

2.4.2 Dressur Leicht

Der Hobby Horser sollte die drei Grundgangarten (Schritt, Trab, Galopp) beherrschen. In der Prüfung können folgende Bahnfiguren und Lektionen enthalten sein:

- » Ganze Bahn
- » Halbe Bahn
- » Zirkel/Mittelzirkel
- » Durch die ganze Bahn wechseln
- » Durch die halbe Bahn wechseln
- » Durch die Länge der Bahn wechseln/geritten
- » Aus dem Zirkel wechseln
- » Einfache Schlangenlinie
- » Schlangenlinie durch die Bahn 4 Bögen
- » Volte
- » Halten
- » Rückwärtsrichten
- » Tritte verlängern (im Trab)
- » Verlängern der Galoppsprünge

Die aufgeführten Bahnfiguren und Lektionen stellen lediglich eine Auswahl dar und sollten nicht alle in einer Aufgabe enthalten sein. Für eine Prüfung sollten 4 bis 6 der genannten Punkte ausgewählt werden. Die Prüfungsdauer beträgt 2-3 Minuten.

2.4.3 Dressur Mittel

Der Hobby Horser sollte die drei Grundgangarten (Schritt, Trab, Galopp) beherrschen. Zusätzlich zu den Bahnfiguren und Lektionen der leichten Klasse kommen nun folgende hinzu:

- » Aus der Ecke kehrt
- » Halbe Volte rechts/links bzw. links/rechts
- » Schlangenlinien durch die Bahn 3 Bögen
- » Doppelte Schlangenlinie
- » Durch den Zirkel wechseln
- » Links um/rechts um
- » Vorhandwendung
- » Hinterhandwendung
- » Schrittpirouette
- » Viereck verkleinern und vergrößern
- » Außengalopp
- » Einfacher Galoppwechsel
- » Fliegender Galoppwechsel
- » Mitteltrab
- » Mittelgalopp

Die genannten Bahnfiguren und Lektionen stellen lediglich eine Auswahl dar und sollten nicht alle in einer Aufgabe vorkommen. Für eine Prüfung sollten 8 bis 10 der genannten Punkte aus der leichten und mittleren Klasse ausgewählt werden. Die Prüfungsdauer beträgt 2-3 Minuten.

2.4.4 Dressur Schwer

Der Hobby Horser sollte die drei Grundgangarten (Schritt, Trab, Galopp) beherrschen. Zusätzlich zu den Bahnfiguren und Lektionen der leichten und mittleren Klasse kommen nun folgende hinzu:

- » Kehrtvolte
- » Kurzkehrtwendung
- » Schulterherein
- » Traversale (in allen drei Grundgangarten)
- » Passage
- » Piaffe
- » Pirouette (im Trab oder Galopp)
- » Fliegende Wechsel zu zwei oder drei Sprüngen
- » Fliegende Wechsel von Sprung zu Sprung
- » Versammelter Schritt, Trab und Galopp
- » Starker Schritt, Trab und Galopp

Die genannten Bahnfiguren und Lektionen stellen lediglich eine Auswahl dar und sollten nicht alle in einer Aufgabe enthalten sein. Für eine Prüfung sollten 12 bis 14 der genannten Punkte aus allen drei Klassen ausgewählt werden. Die Prüfungsdauer beträgt 3-4 Minuten.

2.4.5 Mannschaftsdressur

In der Mannschaftsdressur gibt der Veranstalter eine Aufgabe vor, die von der gesamten Mannschaft gemeinsam geritten wird. Die Bewertung erfolgt in Form einer A- und B-Note.

Für die A-Note werden die Ausführung der Grundgangarten, Bahnfiguren und Lektionen sowie der damit verbundene Gesamteindruck und die Körper- und Zügelhaltung bewertet.

Die B-Note bezieht sich auf das äußere Erscheinungsbild, die Synchronität und gegebenenfalls die Auswahl der Musik, falls der Einsatz von Musik vom Veranstalter vorgegeben wurde.

Die Wertnote ergibt sich aus der Summe von A- und B-Note, geteilt durch 2. Zum Beispiel ergibt eine A-Note von 7,2 und eine B-Note von 6,8 eine Gesamtwertung von 14. 14 geteilt durch 2 ergibt 7, die Gesamtnote wäre in diesem Fall 7,0.

Es liegt im Ermessen des Veranstalters, ob die Note geteilt wird oder nicht. Dies sollte in der Ausschreibung erwähnt werden.

2.4.6 Kür (Freestyle Dressur)

Bei den Freestyle Dressurprüfungen handelt es sich um ein individuelles Dressurprogramm, das der Hobby Horser aus den Elementen der entsprechenden Klasse selbst zusammenstellt und mit eigens ausgewählter Musik unterlegt. Der Veranstalter kann in der Ausschreibung festlegen, welche Gangarten, Tempi, Bahnfiguren, Lektionen und Liedlänge gefordert werden.

Es besteht die Möglichkeit, dass sie als Kostümkür ausgeschrieben wird, wobei der Veranstalter das Thema festlegen kann oder den Teilnehmern die Freiheit lässt, es selbst zu wählen. Die allgemeinen Regeln für Dressurprüfungen gelten auch für die Freestyle Dressur, jedoch müssen zusätzlich folgende Regeln beachtet werden:

Die Bewertung der Freestyle-Klassen erfolgt in Form einer A- und B-Note. Für die A-Note werden die Ausführung der Grundgangarten, Bahnfiguren und Lektionen sowie der Gesamteindruck, die Körperhaltung und die Zügelhaltung bewertet.

Die B-Note bezieht sich auf das äußere Erscheinungsbild, die Choreografie, die Musikauswahl, ihre Interpretation und den Schwierigkeitsgrad.

Die Wertnote ergibt sich aus der Summe von A- und B-Note, geteilt durch 2. Zum Beispiel ergibt eine A-Note von 6,8 und eine B-Note von 7,2 eine Gesamtwertung von 14. 14 geteilt durch 2 ergibt 7 die Gesamtnote wäre in diesem Fall 7,0. Es liegt im Ermessen des Veranstalters, ob die Note geteilt wird oder nicht. Dies sollte in der Ausschreibung erwähnt werden.

Die Freestyle-Aufgabe beginnt entweder mit dem Handzeichen des Reiters oder mit dem Gruß an die Richter.

2.4.7 Pas de Deux

Beim Pas de Deux führen zwei Hobby Horser eine gemeinsame Freestyle Dressur vor, während sie nebeneinander, parallel (in gleicher Richtung auf verschiedenen Seiten) oder auch gegeneinander (in verschiedene Richtungen) reiten. Idealerweise sollten alle Varianten in einem Pas de Deux präsentiert werden.

Diese Darbietung kann als Kostümkür ausgeschrieben werden, wobei der Veranstalter das Thema festlegen oder den Teilnehmern die Wahl überlassen kann.

Das Paar wird gemeinsam anhand einer A- und B-Note bewertet. Bei der Bewertung der B-Note wird besonders auf die Synchronität sowie die Abstimmung der Outfits und der Hobby Horses geachtet.

2.4.8 Quadrille

Bei einer Quadrille führen mehrere Hobby Horser (mindestens 4) eine Freestyle Dressur auf. Sie teilen sich gleichmäßig auf und reiten paarweise nebeneinander, parallel (in gleicher Richtung auf verschiedenen Seiten), gegeneinander (in verschiedene Richtungen) oder auch hintereinander (als Gesamtabteilung). Es wird angestrebt, alle Varianten innerhalb einer Quadrille zu präsentieren.

Auch hier wird die Darbietung gemeinsam anhand einer A- und B-Note bewertet, wobei bei der B-Note insbesondere auf die Synchronität sowie die Abstimmung der Outfits und der Hobby Horses geachtet wird.

3. Springen

Beim Springen werden Hindernisse mit dem Hobby Horse überwunden. Hierzu wird eine einzelne Hürde oder ein Parcours aus verschiedenen Hindernisarten genutzt. Der Hobby Horser stellt dabei mit seinen Beinen die Bewegungen des Pferdes dar, während der Oberkörper die Haltung des Reiters übernimmt.

3.1 Bewegungsablauf des Springens

Beim Springen muss der Hobby Horser die Distanz zum Hindernis einschätzen und die Galoppsprünge entsprechend gleichmäßig planen, um den richtigen Absprungpunkt zu erreichen.

Beim Absprung drückt sich der Hobby Horser mit dem führenden Bein ab (im Rechtsgalopp mit dem rechten, im Linksgalopp mit dem linken Bein) und setzt dementsprechend mit dem anderen Bein zuerst auf, bevor er wieder in den normalen Galopp übergeht.

Wenn ein direkter Handwechsel nach dem Überwinden des Hindernisses erforderlich ist, erfolgt der Wechsel des Galopps ein bis zwei Galoppsprünge nach der Landung durch einen fliegenden Galoppwechsel.

Alternativ kann auch über dem Hindernis ein Galoppwechsel ausgeführt werden, wodurch der Hobby Horser mit dem gleichen Bein landet, mit dem er das Hindernis zuerst überwunden hat.

3.2 Varianten der Sprungtechnik

In der Praxis haben sich zwei verschiedene Sprungtechniken für Hobby Horser bewährt, jedoch sind andere Techniken auch erlaubt, solange sie der allgemeinen Hobby Horsing Ästhetik und Regeln entsprechen und der Gesundheit des Hobby Horsers nicht schädlich sind.

Die erste Technik ist die des angezogenen Beins. Dabei springt der Hobby Horser mit dem linken oder rechten Bein ab und zieht das andere Bein nach oben zum Körper hin. Das hintere Bein (Absprungbein) folgt etwas zeitverzögert über das Hindernis. Diese Technik entspricht einem normalen Galoppsprung, der höher ausgeführt wird.

Die zweite Technik ist die des angewinkelten Beins. Hierbei springt der Hobby Horser mit einem Bein ab und winkelt das andere Bein parallel zur Abwurfstange an. Das hintere Bein bleibt zunächst zurück und wird dann seitlich schnell angewinkelt und nach vorne gezogen. Der Hobby Horser hat die Freiheit, das Bein entweder nach links oder nach rechts abzuwinkeln, je nach seiner Vorliebe.

3.3 Hindernisse

Wichtige Begriffe

Höhe: Die zu überwindende Höhe wird von der Oberkante der obersten Abwurfstange zum Boden gemessen.

Breite: Die Breite bezeichnet das Quermaß des Hindernisses.

Tiefe: Die Tiefe ist z.B. bei einem Oxer der Abstand der beiden äußersten Stangen, von der jeweiligen Außenseite gemessen.

Weite: Die Weite ist z.B. bei einem Graben die zu überspringende Weite.

Beim Hobby Horsing kommen verschiedene Hindernisse zum Einsatz, die möglichst sicher und leicht sein sollen, um den Hobby Horser nicht zu gefährden. Das Hindernis sollte nachgeben und die Abwurfstange in Sprungrichtung oder sogar beidseitig abfallen können. Eine Ausnahme bildet das Geländespringen, bei dem die Hindernisse bis zu einer Höhe von maximal 35 cm fest sein können, sofern dies in der Ausschreibung vermerkt ist.

Ständer, die die Abwurfstange halten, können an den Außenseiten auch Dekorationen enthalten, wie zum Beispiel Stofftücher, Holzdekore, Kübelpflanzen, Lichterketten, usw., solange sie das Herunterfallen der Abwurfstange nicht verhindern.

Dekorationen im Inneren der Ständer sollten in Sprungrichtung nachgeben können, oder noch besser in beide Richtungen.

Das Hindernis muss von der Seite überwunden werden, auf der die Zahl für die Hindernis-Reihenfolge richtig lesbar auf der rechten Seite steht.

Die Breite eines Hindernisses kann frei gewählt werden, sofern seitlich keine höheren Halterungen oder Dekorationen angebracht sind als der zu überwindende Gegenstand; andernfalls beträgt die Mindestbreite 1 m.

Ständer bei Hindernissen sollten ausreichend stabil sein und nicht vom Wind umgeworfen werden können, jedoch sollten sie beispielsweise bei Berührung dennoch umfallen können. Die Abwurfstange, die zwischen den Ständern liegt, sollte leicht herunterfallen können, wenn der Hobby Horser sie beim Überspringen berührt, jedoch sollte der Wind sie nicht einfach abwerfen können.

Hindernisse mit Abwurfstangen über Bodenhöhe müssen einen Minstdurchmesser von 1,5 cm aufweisen. Stangen mit einem Durchmesser von mehr als 3 cm sind untersagt (unabhängig davon, ob diese hohl ist oder aus Vollmaterial besteht).

Die Auflagen für die Hindernisstangen dürfen keine Verletzungsgefahr darstellen, wie beispielsweise Metallschrauben.

Beispiel 1 (festes Hindernis, freie Breitenwahl):

Blumenkasten, nicht höher als 35 cm, auf dem Boden stehend mit gleich hohen Gewächsen und seitlich keine höhere Begrenzung.

Beispiel 2 (festes Hindernis, Mindestbreite 1 m):

Blumenkasten, nicht höher als 35 cm, auf dem Boden stehend mit gleich hohen Gewächsen und mit je einer höheren Begrenzung, wie z.B. einem Hindernisständer auf der linken und rechten Seite.

3.4 Hindernisarten

3.4.1 Bodenstangen für Schritt, Trab und Galopp

Bodenstangen sind Stangen, die entweder auf dem Boden liegen oder maximal mit einer Wegrollsicherung ausgestattet sind. Sie werden in gleichmäßigen Abständen voneinander platziert, um das gleichmäßige Ausführen der verschiedenen Gangarten zu trainieren.

3.4.2 Cavaletti oder Bodenricks

Als Cavaletti oder Bodenricks werden Stangen bezeichnet, die in niedriger Höhe (maximal 20 cm) liegen, zum Beispiel auf Kreuzhalterungen, oder seitlich in Kunststoffpylonen gesteckt sind. Es ist wichtig zu beachten, dass die verwendeten Materialien leicht sind und bei Berührung bzw. Hängenbleiben in Sprungrichtung beweglich sind. Cavalettis können im Trab oder Galopp übersprungen werden und werden beispielsweise in gleichmäßigen Abständen platziert, um die Galoppsprünge zu trainieren.

3.4.3 Kreuz

Bei diesem Hindernis werden zwei Stangen zwischen zwei Ständern in Form eines Kreuzes aufgebaut. Eine Stange wird auf einer Seite auf einer Ständerauflage platziert, während ihr anderes Ende den Boden auf der gegenüberliegenden Seite berührt. Die zweite Stange wird spiegelverkehrt positioniert.

3.4.4 Steilsprung

Ein Steilsprung besteht aus zwei Ständern, die durch eine oder mehrere waagerechte Abwurfstangen oder Planken verbunden sind. Diese müssen aus leichtem Material bestehen und/oder über mindestens zwei Sollbruchstellen verfügen. Die oberste Abwurfstange darf sich nicht durchbiegen.

Eventuelle Querstangen, Stangenkreuze oder Planken unterhalb müssen ebenfalls mindestens in Sprungrichtung abfallen oder beweglich sein. Die Breite des Hindernisses richtet sich nach den bereits beschriebenen Kriterien (siehe 3.3). Ein Steilsprung weist keine nach hinten gerichtete Tiefe auf.

3.4.5 Oxer

Ein Oxer besteht aus zwei hintereinander angeordneten Steilsprüngen und stellt einen Hoch-Weitsprung dar. Die Tiefe dieses Hindernisses muss mindestens die Hälfte der Höhe betragen. Es ist möglich, die erste Stange, die von der Sprungseite aus gesehen wird, niedriger zu positionieren als die hintere zweite Stange, was als ansteigender Barren bezeichnet wird.

Ein Oxer, bei dem die oberste vordere Stange genauso hoch ist wie die hintere, wird als Karéexoer bezeichnet. Unterhalb der Abwurfstangen können zusätzliche querliegende Abwurfstangen angebracht sein.

3.4.6 Trippelbarre

Als Trippelbarre wird ein Hoch-Weitsprung bezeichnet, der aus mindestens drei hintereinander liegenden Abwurfstangen besteht, die wie eine Treppe in der Höhe ansteigen. Die Tiefe dieses Hindernisses muss zwischen den einzelnen Stangen mindestens ein Drittel der Endhöhe betragen. In der Ausschreibung müssen die gesamte Tiefe und die Höhe der obersten Stange angegeben sein. In der Parcours-Zeichnung muss neben dem Hindernis die Angabe (40/70) für 40 cm Tiefe und 70 cm Höhe stehen. Diese Maße müssen der entsprechenden Springklasse entsprechen.

3.4.7 Dach

Das Dach ist ein Hoch-Weitsprung, bei dem die Mitte des Hindernisses die höchste Stelle aufweist. Beispielsweise können mindestens drei hintereinander angeordnete Steilsprünge aufgebaut werden, wobei die mittlere Stange am höchsten eingestellt ist. In der Ausschreibung müssen die Tiefe und die Höhe (der höchsten Stange in der Mitte) angegeben werden, und das Hindernis muss der entsprechenden Höhenklasse entsprechen.

3.4.8 Mauer

Eine Mauer ist wie ein Steilsprung in Form einer undurchsichtigen Wand oder Mauer. Um Verletzungsgefahren zu minimieren, sollte die Mauer aus leichtem Material wie Pappe, Styroporblöcken oder ähnlichem gefertigt sein und beim Kontakt durch den Hobby Horser umfallen können. Die maximale Tiefe darf 30 cm nicht überschreiten.

3.4.9 Graben

Ein Graben ist eine trockene Erdvertiefung, über die gesprungen werden muss. Die Tiefe muss in der Ausschreibung angegeben werden.

3.4.10 Wassergraben

Der Wassergraben kann aus verschiedenen Materialien wie Turnmatte, Isomatte, blauem Beutel/Müllsack und ähnlichem hergestellt werden. Auch ein echter Flusslauf, Bach oder eine Erdvertiefung mit Wasser kann verwendet werden. Ein niedriges (maximal 10cm) hohes Hindernis kann vor (nicht nach!) dem Graben aufgestellt sein. In der Ausschreibung muss die zu überwindende Weite des Wassergrabens (ggf. inklusive des davor befindlichen Hindernisses) und ggf. die Höhe des davor befindlichen Hindernisses angegeben sein.

3.4.11 Überbauter Wassergraben

Ein überbauter Wassergraben ist ein Steilsprung oder Oxer, der über einem Wassergraben aufgebaut ist. In der Ausschreibung müssen die Tiefe des Wassergrabens und die Art und Höhe des überbauten Hindernisses angegeben sein.

3.4.12 Geländehindernisse

Geländehindernisse können aus verschiedenen Materialien und Gegenständen aufgebaut sein, wobei die Sicherheit immer beachtet werden muss. Beispiele sind Blumenkästen, Baumstämme, Zaunelemente, Rohre, Hecken, Erdwälle und vieles mehr. Die Hindernisse müssen der ausgeschriebenen Höhenklasse entsprechen.

3.4.13 Kombinationen und Distanzen

Als Distanz bezeichnet man den Abstand zwischen zwei Hindernissen, wenn es drei, vier, fünf oder sechs Galoppsprünge sind. Bei allen Abständen, für die man mehr als sechs Galoppsprünge braucht, spricht man vom Einzelhindernis. Hindernisse, zwischen denen man nur ein oder zwei Galoppsprünge benötigt, heißen Kombination und sind auf dem Turnier mit „A“ und „B“ oder sogar „C“ gekennzeichnet. Kurz gesagt sagt man auch die Zwei- oder Dreifache.

3.4.14 Hobby Horsing Hochsprung

Der Hobby Horsing Hochsprung (HH-Hochsprung) ist ein nicht unterbautes, einzelnes und freistehendes Steilsprung-Hindernis, das mittig auf einer ebenen und festen Untergrundfläche steht. Es gelten die Richtlinien eines Steilsprungs (siehe oben), jedoch muss das Hindernis eine Mindestbreite von 1,2 m haben.

3.5 Die Parcourskizze

Die Parcourskizze ist den Teilnehmern vor dem Beginn der Prüfung vorzulegen. Sie kann entweder bereits in der Ausschreibung veröffentlicht oder am Tag des Turniers gut sichtbar ausgehängt werden. Bei Meisterschaften wird der Parcours nicht vorab in der Ausschreibung bekanntgegeben. Die Hindernisse werden sowohl auf dem Parcoursplan als auch im Parcours selbst nummeriert, beginnend mit Hindernis Nr. 1. Kombinationen werden mit derselben Nummer und Buchstabenkennzeichnung versehen, beispielsweise ist der erste Sprung als 7a markiert, der zweite als 7b und der dritte als 7c. Zusätzlich sind die Start- und Ziellinie, die Richtung, in der die Hindernisse zu überspringen sind (entweder durch Pfeile oder durch die Anzeige der Nummern auf der entsprechenden Seite), sowie die Position der Richter anzugeben. Es wird empfohlen, die Hindernisse so zu zeichnen, dass ihre Art erkennbar ist, und auch die Dekorationen auf der Skizze anzugeben.

3.6 Klasseneinteilung und Parcoursvorgaben

Bei den meisten Springprüfungen werden verschiedene Klassen angeboten, die sich hinsichtlich des Schwierigkeitsgrades unterscheiden. Es ist wichtig, bei der Ausschreibung darauf zu achten, dass die entsprechenden Altersgruppen den jeweiligen Prüfungsklassen zugeordnet werden.

Klassen	Hindernishöhe in cm	Sprunganzahl	Hindernistiefe Oxer* in cm	Wassergraben- weite in cm
Junior-Spring-WB	10-25	4-6	–	–
Springen leicht	30-45	5-8	15-20	40-80
Springen mittel	50-65	7-10	25-50	80-120
Springen schwer	70-nach oben offen	9-nach oben offen	ab 35	130-nach oben offen

*Die Tiefe dieses Hindernisses muss die Hälfte der Höhe betragen.



Hindernisse im Parcours

	Junior-Spring-Wettbewerb	Springen leicht	Springen mittel	Springen schwer
Kreuz	x			
Steilsprung	x	x	x	x
Mauer	x	x	x	x
Oxer		x	x	x
Trippelbarre		x	x	x
Wassergraben/ Graben		x	x	x
2-fache Kombination		x	o*	o
3-fache Kombination			o*	o

x erlaubte Hindernisarten o* wahlweise eins von beidem erforderlich o muss enthalten sein

In jeder Klasse kann die Hindernis-Art individuell aus der oberen Tabelle ausgewählt werden. Für Meisterschaften ist es erforderlich, dass im Parcours mindestens drei verschiedene Hindernisarten vorhanden sind. Variationen in der Höhe und Tiefe von bis zu +/- 5 cm sind gestattet. Zudem muss jeder Parcours so gestaltet sein, dass mindestens ein Handwechsel stattfindet.

3.7 Richtverfahren beim Springen

Bei Wettbewerben, bei denen lediglich die Zeit und Fehlerpunkte zählen, kann auch ein Helfer als Richter fungieren. Für Wettbewerbe mit Stilbewertungen, wie zum Beispiel beim Stilspringen, dürfen nur erfahrene Hobby-Horse-Trainer oder Hobby-Horse-Richter die Bewertungen vornehmen. Teilnehmer mit Verwandtschaftsverhältnis zum Richter oder Teilnehmer aus dem eigenen Verein dürfen dabei nicht bewertet werden. Bei Stilprüfungen ist es notwendig, nach Abschluss des Parcours mindestens eine mündliche Bewertung zu geben, falls kein schriftliches Protokoll angefertigt wird.

In Springprüfungen überwindet der Hobby Horser einen festgelegten Parcours, der entweder bereits in der Ausschreibung bekannt gegeben wird oder erst am Tag des Turniers zur Besichtigung bereitsteht.

Die Platzierung in einer Springprüfung erfolgt je nach Prüfungsart durch unterschiedlichen Richtverfahren, entweder nach Wertnote oder nach Fehlerpunkten und oder Zeit. Das Richtverfahren muss für jede Klasse in der Ausschreibung angegeben sein.

Der Parcours wird üblicherweise im Galopp absolviert, jedoch können einige Prüfungen auch wahlweise ohne Galopp ausgetragen und bewertet werden.

Es wird empfohlen, eine Zeitmessanlage zu nutzen. Wenn Stoppuhren verwendet werden, wird dringend empfohlen, die Zeitmessung von mindestens zwei unabhängigen Zeitnehmern durchführen zu lassen.

Springprüfungen, bei denen die Zeit gemessen wird, können vom Veranstalter mit einer maximal erlaubten Zeit festgelegt werden. Bei Überschreitung dieser Zeit werden je angefangene Sekunde 0,25 Strafpunkte vergeben.

Springprüfungen beginnen grundsätzlich mit dem Gruß des Teilnehmers gegenüber dem Richter. Der Richter erwidert mit dem Klingeln einer Glocke, Nicken oder Handzeichen zum Start der Prüfung.

Es liegt im Ermessen des Veranstalters, Springprüfungen mit einem Stechen oder einer Siegerrunde auszuschreiben. In einem Stechen ermitteln die besten Hobby Horser des vorherigen Durchgangs die endgültige Platzierung. In der Ausschreibung muss festgelegt werden, wer am Stechen teilnimmt, zum Beispiel alle Starter ohne Fehler, eine bestimmte Anzahl von Startern oder nur bei gleicher Wertung. Die Siegerrunde ähnelt dem Stechen, allerdings können auch Teilnehmer mit geringen Strafpunkten in die Siegerrunde kommen (zum Beispiel alle platzierten Teilnehmer).

Nachfolgend werden die wichtigsten Bewertungsmöglichkeiten einer Springprüfung erläutert. Der Veranstalter kann diese nach eigenen Ideen erweitern, zum Beispiel durch ein Stilspringen als Kostüm- oder Synchronspringen oder ein Zeitspringen als Mannschaftsspringen.

3.7.1 Springen nach Wertnote

In manchen Springen, zum Beispiel im Stilspringen, wird die Leistung des Hobby Horsers mittels einer Wertnote bewertet. Bei Abwürfen oder Verweigerung (wie dem Abwenden vor dem Hindernis und erneutem Anreiten, sowie dem Stehenbleiben vor dem Hindernis) werden jeweils 0,5 Punkte von der Wertnote abgezogen. Eine dritte Verweigerung führt zur Disqualifikation. Ab dem 4. Abwurf im Parcours wird aus Sicherheitsgründen abgeklingselt und disqualifiziert.

Der Fokus liegt auf der Körperhaltung und der Haltung des Hobby Horses sowie der Linienführung im Parcours.

Während des Überspringens bleibt der Oberkörper über dem Hindernis gerade und wird nur leicht nach vorne geneigt. Die Ellenbogen bleiben nah am Oberkörper.

Der Parcours wird in einem gleichmäßigen, rhythmischen und fließenden Tempo durchlaufen. Der Hobby Horser achtet darauf, passend an die Hindernisse heranzukommen und die Absprung- sowie Landungsphasen geschmeidig zu gestalten.

Des Weiteren ist es wichtig, stets im richtigen Handgalopp zu sein: Bei Linkswendungen galoppiert man links, bei Rechtswendungen rechts, also immer im Innengalopp. Dieser wird über dem Hindernis oder ein bis zwei Galoppsprünge nach dem Sprung durchgeführt.

Der Teilnehmer muss während des Parcours die Orientierung behalten und wählt großzügige Wege, ohne abzukürzen. Es wird darauf geachtet, vor und nach dem Sprung eine gerade Linie zu halten und die Hindernisse mittig zu überwinden. Des Weiteren sollte das Hobby Horse korrekt gestellt und gedreht sein. Es hat eine aufrechte Haltung und beim Galoppieren nickt es zu den Galoppsprüngen im Takt.

Variante: Springen nach A und B Note

Die A-Note beinhaltet die generellen Richtwerte des Richtverfahrens Springen nach Wertnote

Die B-Note wird für die künstlerische Gestaltung vergeben. Sie umfasst die Harmonie zwischen den Kostümen von Hobby Horse und Teilnehmer, die in Verbindung mit der selbst gewählten Musik stehen, sowie den Gesamteindruck während der Prüfung

Die Gesamtnote ergibt sich aus der Addition der A- und B-Note und kann durch 2 geteilt werden, um das Endergebnis zu erhalten.

Beispiel= A- Note 7,2 / B- Note 6,8 = 14. / 14:2= 7, die Gesamtnote wäre hier 7.

Der Veranstalter hat die Wahl, eine geteilte oder zusammengefasste Gesamtnote zu vergeben. In der Ausschreibung kann der Veranstalter festlegen, ob er die Musik auswählt, ob die Teilnehmer ihre eigene Musik wählen, oder ob keine Musik abgespielt werden darf.

3.7.2 Springen nach Fehler/Zeit

Bei diesem Richtverfahren erfolgt die Platzierung anhand der Fehlerpunkte. Teilnehmer, die den Parcours mit 0 Fehlerpunkten absolvieren, werden vor denen mit 0,25 oder mehr Fehlerpunkten platziert. Es kann vom Veranstalter eine maximal erlaubte Zeit festgelegt werden. Bei Überschreitung dieser Zeit werden je angefangene Sekunde 0,25 Strafpunkte vergeben. Bei gleichen Fehlerpunkten entscheidet die benötigte Zeit. Eine kürzere Zeit führt zu einer höheren Platzierung. Die Zeitmessung erfolgt auf Hundertstelsekunden genau.

Zum Beispiel:

1. Platz = 0 Fehlerpunkte in 20 Sekunden,
2. Platz = 0 Fehlerpunkte in 20,25 Sekunden,
3. Platz = 4 Fehlerpunkte in 18 Sekunden usw.

Abwürfe, Zeitfehler oder Verweigerung werden als Fehlerpunkte vermerkt.

Fehlerpunkte:

- » Stangenabwurf = 4 Fehlerpunkte - Hierbei zählt immer die oberste/n Stange/n vom Hindernis, berühren des Wassergrabens wird wie ein Stangenabwurf bewertet
- » Verweigerung = 4 Fehlerpunkte - Das Abwenden vor dem Hindernis und erneutes Anreiten, sowie das Stehenbleiben vor dem Hindernis
- » Zeitfehler = 0,25 Fehlerpunkte - pro überschrittene Sekunde bei Zeitvorgabe
- » Gangartfehler = 1 Fehlerpunkt - Die Gangart muss, wie in der Ausschreibung vorgegeben, eindeutig erkennbar sein.

Beispiel: Wenn zwischen dem Start und dem ersten Hindernis, zwischen zwei Hindernissen, bzw. zwischen dem letzten Hindernis und dem Ziel kein klarer Galopp zu sehen ist, wird 1 Fehlerpunkt vergeben. Bei einem Parcours mit sechs Hindernissen, könnten somit maximal 6 Fehlerpunkte vergeben werden. Dies gilt auch für andere Gangarten, wie z.B. Rennen. Gangartfehler werden erst nach drei aufeinander folgenden fehlerhaften Schritten gewertet.

Die Bewertung im Zeitspringen berücksichtigt weder den Stabwechsel noch den korrekten Handgalopp.

Eine Prüfung kann mit einem Stechen bei gleichen Fehlerpunkten, gleicher Zeit oder grundsätzlich zur Endplatzierung ausgeführt werden, z.B. alle Teilnehmer mit 0 Fehlerpunkten. Ein Stechen muss schon bei der Ausschreibung vorgegeben sein. Der Parcours wird dazu anspruchsvoller umgebaut. Dies kann z.B. durch mehr Hindernisse, engere Linienführung, Kombinationen und/oder dem Richtverfahren Springen nach Strafsekunden erfolgen.

3.7.3 Springen nach Strafsekunden

Bei diesem Richtverfahren wird die Leistung vom Teilnehmer in einer Zeitangabe ausgedrückt. Es kann vom Veranstalter eine maximal erlaubte Zeit festgelegt werden. Bei Überschreitung dieser Zeit werden je angefangene Sekunde 0,25 Strafpunkte vergeben.

Abwürfe, Zeitfehler oder Verweigerung werden als Strafsekunden zur ermittelten Zeit addiert.

Strafsekunden:

- » Stangenabwurf = 4 Strafsekunden - Hierbei zählt immer die oberste/n Stange/n vom Hindernis, berühren des Wassergrabens wird wie ein Stangenabwurf bewertet
- » Verweigerung = 4 Strafsekunden - Das Abwenden vor dem Hindernis und erneutes Anreiten, sowie das Stehenbleiben vor dem Hindernis
- » Zeitfehler = 0,25 Strafsekunden - pro überschrittene Sekunde bei Zeitvorgabe
- » Gangartfehler = 0,5 Strafsekunden - Je nach Vorgabe in der Ausschreibung muss die Gangart klar erkennbar sein.

Beispiel: Wenn zwischen zwei Hindernissen kein klarer Galopp erkennbar ist, werden 0,5 Strafsekunden zur Endzeit addiert. Tritt dies auch zwischen den nächsten beiden Hindernissen auf, werden weitere 0,5 Sekunden hinzugezählt. Am Ende des Parcours ergibt sich somit die gemessene Zeit plus insgesamt 1,0 Strafsekunden.

Dies gilt auch für andere Gangarten, wie z.B. Rennen. Gangartfehler werden erst nach drei aufeinander folgenden fehlerhaften Schritten gewertet.

Die Bewertung im Zeitspringen berücksichtigt weder den Stabwechsel noch den korrekten Handgalopp.

3.7.4 Richtverfahren im Verhältnis

Bei einem Richtverfahren im Verhältnis zählt nicht die Höhe des Hindernisses, sondern die gesprungene Höhe im Verhältnis zur Körpergröße. Es obliegt dem Veranstalter, nach welcher der folgenden Varianten er die Prüfung werten möchte.

Variante 1

Die Teilnehmer müssen vor Beginn der Prüfung mit Schuhen gemessen werden (von Kopf bis Boden = Körpergröße)!

Die überwundene Hindernishöhe "H" in cm wird mit 100 multipliziert und durch die Körpergröße in cm geteilt.

Formel:

$$\frac{\text{Hindernishöhe "H" in cm} \cdot 100}{\text{Körpergröße in cm}} = x \%$$

Das Ergebnis ergibt eine Prozentzahl im Verhältnis zur Körpergröße.

Dies kann zur Folge haben, dass z.B. bei einer Sprunghöhe von 60cm ein kleinerer Teilnehmer eine höhere Prozentzahl erreicht als ein größerer Teilnehmer. Die erlangte Prozentzahl ergibt die Platzierung.

Variante 2

Hindernishöhe zu Position am Körper

Bei diesem Ausgleichs Richtverfahren wird die Hindernishöhe an markante Körperpositionen des einzelnen Teilnehmers angepasst:

Beispiel: Knie, Mitte Oberschenkel, Hüfte, Bauchnabel, Brust, usw.

Wer zu seinem Körper die höhere Hindernishöhe überwindet, gewinnt. Wenn ein Teilnehmer kurze Beine hat, aber auf Brusthöhe das Hindernis/den Parcours überwindet und ein Teilnehmer mit langen Beinen das Hindernis/den Parcours auf Hüfthöhe überwindet, gewinnt der Teilnehmer, der kurze Beine hat.

3.8 Springprüfungen

Im Folgenden werden die bekanntesten Springprüfungen erläutert. Abweichungen zur Beschreibung müssen in der Ausschreibung speziell gekennzeichnet und ausführlich beschrieben sein.

In einer Ausschreibung muss die Prüfung wie folgt beschrieben sein:

Beispiel 1: Name, Variante, Richtverfahren

3.8.14 Gruppen-Springen, / , Springen nach Fehler/Zeit

Beispiel 2: Name, Variante, Richtverfahren

**3.8.21 Hobby Horsing Hochsprung, Variante 1,
3.7.4 Richtverfahren im Verhältnis Variante 2**

3.8.1 Gelände-Springen

Beim Geländespringen werden Hindernisse auf einer Strecke, vorzugsweise in natürlicher Umgebung wie Feldern, Wäldern oder Wiesen, überwunden. Es liegt im Ermessen des Veranstalters, solche Hindernisse auch in einer Sporthalle aufzustellen.

Die Bewertung erfolgt nach dem Richtverfahren: **3.7.2 Springen nach Fehler/Zeit.**

3.8.2 Junior-Spring-Wettbewerb

Diese Prüfung eignet sich für jüngere Teilnehmer und kann auch als Inklusionsprüfung durchgeführt werden. Daher wird empfohlen, sie für die Altersklassen U6 und U9 anzubieten. Die Begleitung durch einen Trainer/Betreuer ist hier erlaubt und hat keinen negativen Einfluss auf die Wertung. Diese Prüfung kann sowohl als Stil- als auch als Zeitspringprüfung ausgeschrieben werden.

Bewertung nach dem Richtverfahren: **3.7.1 Springen nach Wertnote** oder nach **3.7.2 Springen nach Fehler/Zeit**

3.8.3 Springreiter-Wettbewerb

1. Gruppenzusammensetzung:

- Der Wettbewerb wird in Gruppen von bis zu vier Hobby Horsers durchgeführt.

2. Anforderungen:

- Die Teilnehmer absolvieren Hindernisfolgen und/oder Parcoursausschnitte entsprechend den Anforderungen der Klasse Leicht.
- Zusätzlich werden einfache Dressurlektionen gemäß der Klasse Leicht eingebunden.

3. Durchführung:

- Die Durchführung erfolgt nach Weisung der Richter.

4. Bewertung:

- Bewertung nach dem Richtverfahren: **3.7.1 Springen nach Wertnote**.

3.8.4 Caprilli-Wettbewerb

Der Caprilli Wettbewerb vereint Elemente der Dressur und des Springens. Es werden grundlegende Dressurlektionen und das Überwinden niedriger Hindernisse gefordert. Es gelten hier die gleichen Anforderungen wie bei den Dressurprüfungen und beim Stilspringen. Diese Prüfung ist ausschließlich eine Stilprüfung, bei der eine Wertnote vergeben wird.

Bewertung nach dem Richtverfahren: **3.7.1 Springen nach Wertnote**

3.8.5 Springen leicht

Das leichte Springen wird für Teilnehmer der Altersklassen U6 bis U12, U31 und U99 empfohlen. Es besteht die Möglichkeit, eine zweifache Kombination einzubauen, jedoch ist dies nicht zwingend vorgeschrieben. Diese Kategorie kann als Stil-, Zeit- und/oder Geländespringprüfung ausgeschrieben werden, jedoch darf sie nicht gleichzeitig mit einer schweren Springprüfung genannt werden.

Bewertung nach dem Richtverfahren: **3.7.1 Springen nach Wertnote** oder **3.7.2 Springen nach Fehler/Zeit** oder **3.7.3 Springen nach Strafsekunden**.

3.8.6 Springen mittel

Das mittlere Springen wird für Teilnehmer ab der Altersklasse U9 und älter empfohlen. Es erfordert entweder zwei zweifache Kombinationen oder eine dreifache Kombination. Diese Klasse kann als Stil-, Zeit- und/oder Geländespringprüfung ausgeschrieben werden.

Bewertung nach dem Richtverfahren: **3.7.1 Springen nach Wertnote** oder **3.7.2 Springen nach Fehler/Zeit** oder **3.7.3 Springen nach Strafsekunden**.

3.8.7 Springen schwer

Das schwere Springen wird für Teilnehmer ab der Altersklasse U12 und älter empfohlen. Es erfordert mindestens eine zweifache und eine dreifache Kombination. Diese Klasse kann als Stil-, Zeit- und/oder Geländespringprüfung ausgeschrieben werden, jedoch darf sie nicht gleichzeitig mit einem leichten Springen genannt werden.

Bewertung nach dem Richtverfahren: **3.7.1 Springen nach Wertnote** oder **3.7.2 Springen nach Fehler/Zeit** oder **3.7.3 Springen nach Strafsekunden**.

3.8.8 Idealzeit-Springen:

1. Festlegung der Idealzeit:

- Vor dem Wettbewerb wird die ideale Zeit für den Parcours basierend auf optimalem Tempo berechnet oder ermittelt.

2. Siegbedingung:

- Der Teilnehmer, der die Idealzeit am genauesten trifft und fehlerfrei bleibt, gewinnt.

3. Bewertung:

- Die Bewertung erfolgt nach dem Richtverfahren **3.7.3 Springen nach Strafsekunden**.

3.8.9 Barriere-Springen:

1. Aufbau der Hindernisse:

- Der Parcours besteht aus entweder sechs Hindernissen in einer Reihe, zweimal drei Hindernissen, oder einmal zwei und einmal vier Hindernissen, jeweils mit einem Abstand von etwa 5 Metern.

2. Hindernishöhen im ersten Umlauf:

- Die Hindernisse können in ansteigenden Höhen aufgebaut sein, z.B. 30cm, 40cm, 50cm, 60cm, 70cm, 80cm.
- Alternativ können die ersten zwei Hindernisse 50cm, die nächsten zwei 60cm usw. hoch sein.
- Die Starthöhe der Hindernisse ist frei wählbar.

3. Erhöhung der Barrieren:

- Bei strafpunktfreien Durchgängen werden die Hindernisse in jedem neuen Umlauf um 5-10cm erhöht.
- Ab dem zweiten Umlauf kann die Anzahl der Hindernisse auf bis zu drei reduziert werden.

4. Siegbedingung:

- Der Teilnehmer, der zuletzt den Parcours und das höchste Hindernis fehlerfrei überwindet, gewinnt.

5. Bewertung:

- Zusätzlich zur Bewertung nach Punkten pro Hindernis wird nach dem Richtverfahren **3.7.2 Springen nach Fehler/Zeit** bewertet

3.8.10 Glücks-Springen:

1. Zeitvorgabe:

- Die Dauer des Glücksspringens beträgt je nach Parcoursgröße zwischen 60 und 90 Sekunden und wird vom Veranstalter festgelegt.

2. Durchführung:

- Der Teilnehmer muss innerhalb der vorgegebenen Zeit die Hindernisse des Parcours in der vorgegebenen Reihenfolge überwinden.
- Der Parcours darf keine Kombinationen enthalten.

3. Punktevergabe:

- Für jedes fehlerfrei überwundene Hindernis erhält der Teilnehmer zwei Punkte.
- Bei einem Abwurf wird nur ein Punkt vergeben.

4. Strafen:

- Verweigerungen oder Volten werden durch die benötigte Zeit bestraft.

5. Zeitende:

- Bei Erreichen der festgelegten Zeit wird das Signal gegeben, und der Teilnehmer muss das nächste Hindernis noch überspringen, jedoch werden dafür keine Punkte mehr vergeben.
- Die Zeitmessung endet nach dem letzten Hindernis, sobald der erste Fuß des Teilnehmers bei der Landung den Boden berührt.

6. Bewertung:

- Der Teilnehmer mit der höchsten Punktzahl gewinnt.
- Zusätzlich zur Punktevergabe wird nach dem Richtverfahren **3.7.2 Springen nach Fehler/Zeit** bewertet.

3.8.11 Punkte-Springen:

1. Parcourstyp:

- Die Prüfung wird über einen Parcours mit steigendem Schwierigkeitsgrad geritten.

2. Punktevergabe:

- Für das Überwinden jedes Hindernisses erhält der Teilnehmer entsprechend der Reihenfolge Punkte: 1 Punkt für das erste Hindernis, 2 Punkte für das zweite Hindernis, 3 Punkte für das dritte Hindernis und so weiter.
- Bei einem Fehler werden für den betreffenden Sprung keine Punkte vergeben.
- Es kann am Ende einen anspruchsvollen Joker-Sprung geben, der doppelte Punktzahl bringt. Dieser wird neben dem letzten Hindernis aufgebaut, und der Hobby Horser kann selbst entscheiden, welchen Sprung er überwinden möchte.
- Unterläuft dem Hobby Horser am schwierigeren Joker jedoch ein Fehler, werden diese Punkte vom bisherigen Ergebnis abgezogen.

3. Platzierung:

- Die Platzierung erfolgt nach den erreichten Punkten.
- Bei Punktgleichheit ist die ermittelte Zeit ausschlaggebend.

4. Bewertung:

- Zusätzlich zu den Punkten pro Hindernis erfolgt die Bewertung nach dem Richtverfahren **3.7.2 Springen nach Fehler/Zeit**.

3.8.12 Knock-Out-Springen

1. Wettkampfform:

- Knock-Out-Springprüfungen sind besondere Springprüfungen, bei denen jeweils zwei Teilnehmer gleichzeitig in zwei identischen (meist spiegelverkehrten) Parcours antreten.

2. Kriterium für den Sieg:

- Der Teilnehmer mit den wenigsten Fehlerpunkten und der schnellsten Zeit gewinnt den jeweiligen Prüfungsteil und zieht in die nächste Runde ein.

3. Turnierverlauf:

- Dieses System wird solange fortgeführt, bis in der finalen Runde der Sieger der Prüfung ermittelt wird.

4. Bewertung:

- Bewertet wird nach dem Richtverfahren **3.7.2 Springen nach Fehler/Zeit**.

3.8.13 Synchron-Springen

1. Startmodus:

- Die Teilnehmer starten paarweise nebeneinander.

2. Ziel:

- Der Parcours soll so synchron wie möglich absolviert werden.

3. Punktevergabe:

- Pro Sprung und Weg können bis zu 3 Punkte vergeben werden:
 - 3 Punkte für perfekte Synchronität
 - 2 Punkte bei leichter Unregelmäßigkeit
 - 1 Punkt bei Asynchronität
- Bei einem Sturz kann auf Wunsch ein zweiter Versuch gestartet werden.

4. Punktgleichheit:

- Bei Punktgleichheit entscheidet die schnellere Zeit.

5. Bewertung:

- Zusätzlich zu den Punkten pro Hindernis erfolgt die Bewertung nach dem Richtverfahren **3.7.2 Springen nach Fehler/Zeit**.

3.8.14 Gruppen-Springen

1. Gruppeneinteilung:

- Alle Hobby Horsers werden in gleich große Gruppen eingeteilt.

2. Startreihenfolge:

- Zunächst starten alle Teilnehmer der ersten Gruppe, gefolgt von allen Teilnehmern der zweiten Gruppe, und so weiter.

3. Qualifikation für die Siegerrunde:

- Der jeweils beste Hobby Horser jeder Gruppe qualifiziert sich für die Siegerrunde.
- In der Siegerrunde beginnen alle Teilnehmer wieder mit 0 Strafpunkten.

4. Bewertungsverfahren:

- Die Bewertung kann nach einem der folgenden Richtverfahren erfolgen:

3.7.1 Springen nach Wertnote

3.7.2 Springen nach Fehler/Zeit

3.7.3 Springen nach Strafsekunden

3.8.15 Mannschafts-Springen:

1. Prüfungsformat:

- Die Mannschafts-Springprüfung wird als Fehler/Zeit Prüfung durchgeführt.
- Die Prüfung kann in einem oder zwei Durchläufen erfolgen.

2. Mannschaftszusammensetzung:

- Jede Mannschaft besteht aus drei oder vier Teilnehmern.
- Die Teilnehmer einer Mannschaft treten einzeln gegeneinander an.

3. Wertung:

- Die Platzierung basiert auf den Ergebnissen der besten drei Teilnehmer einer Mannschaft.
- Der vierte Teilnehmer wird aus der Gesamtwertung gestrichen.
- Nach Abschluss aller Durchläufe werden die Strafpunkte und die Zeiten der drei besten Teilnehmer einer Mannschaft addiert.

4. Bewertungsverfahren:

- Bewertet wird nach dem Richtverfahren **3.7.2 Springen nach Fehler/Zeit**.
- Wenn die Prüfung in zwei Durchläufen stattfindet, werden die Ergebnisse beider Durchläufe zusammengezählt.

5. Siegerbestimmung:

- Die Mannschaft mit der schnellsten Gesamtzeit und den wenigsten Fehlerpunkten gewinnt die Prüfung.

3.8.16 Stafetten-Springen

1. Gruppenzusammensetzung:

- Stafetten-Springprüfungen werden in Gruppen mit zwei bis fünf Hobby Horsers durchgeführt.

2. Zeitmessung:

- Die Zeit wird gemessen vom Durchreiten der Startlinie durch den ersten Hobby Horser bis zum Durchreiten der Ziellinie durch den letzten Hobby Horser der Gruppe.

3. Durchläufe:

- Jede Gruppe muss die gleiche Anzahl an Durchläufen absolvieren.
- Die Anzahl der Durchläufe wird von der größten Gruppe bestimmt. Kleinere Gruppen müssen entsprechend Teilnehmer mehrmals starten lassen.

4. Wechselaktionen:

- Der Wechsel zwischen den Reitern kann durch eine vom Veranstalter bestimmte Aktion erfolgen, z.B. Abklatschen, Überreichen eines Gegenstands, einen kleinen Kreis um den nächsten Starter reiten, etc.

5. Staffelstab:

- Als Staffelstab kann z.B. eine Gerte verwendet werden. Diese muss nach dem Überwinden des letzten Hindernisses an den nächsten Hobby Horser übergeben werden.
- Lässt ein Reiter die Gerte fallen, muss er sie aufheben und kann erst dann weiterreiten oder die Gerte übergeben.

6. Ausschlussregeln:

- Ein Sturz eines Hobby Horsers führt zum Ausschluss der gesamten Gruppe.

7. Bewertungsverfahren:

- Bewertet wird nach dem Richtverfahren
3.7.3 Springen nach Strafsekunden.

3.8.17 Wahl-Springen:

1. Parcourswahl:

- Bei der Wahl-Springprüfung darf der Hobby Horser den Weg durch den Parcours frei wählen.
- Jedes Hindernis muss einmal überwunden werden.

2. Richtungsvorgaben:

- Hoch-Weit-Sprünge dürfen nur in der vorgeschriebenen Richtung überwunden werden.

3. Bewertungsverfahren:

- Die Bewertung kann nach einem der folgenden Richtverfahren erfolgen:

3.7.1 Springen nach Wertnote

3.7.2 Springen nach Fehler/Zeit

3.7.3 Springen nach Strafsekunden

3.8.18 Zwei-Phasen-Springen:

1. Phasenbeschreibung:

- Das Zwei-Phasen Springen besteht aus zwei aufeinanderfolgenden Phasen.
- In der ersten Phase geht es darum, den Parcours fehlerfrei zu absolvieren.
- Die zweite Phase erfordert sowohl Schnelligkeit als auch fehlerfreies Springen.

2. Übergang zwischen den Phasen:

- Wird die erste Phase fehlerfrei überwunden, muss der Hobby Horser sofort mit der zweiten Phase beginnen.
- Macht der Hobby Horser in der ersten Phase einen Fehler, wird er nach Abschluss der ersten Phase abgeklingselt und scheidet aus.

3. Parcourslänge:

- Die erste Phase besteht aus einem um ein Viertel verkürzten Normalparcours. Beispiel: Gesamtparcours besteht aus 12 Hindernissen, dann ist die erste Phase von Hindernis 1 bis 8 und Phase zwei von 9 bis 12.

4. Bewertung der zweiten Phase:

- Die zweite Phase wird in der Regel nach dem Richtverfahren 3.5.2 Springen nach Fehler/Zeit bewertet.
- Die Zeitwertung beginnt an der Ziellinie der ersten Phase und endet an der Ziellinie der zweiten Phase.

5. Platzierung:

- Die Platzierung erfolgt nach dem Ergebnis der zweiten Phase.
- Sollten weniger als zwei Hobby Horsers in die zweite Phase gelangen, wird auf das Ergebnis der ersten Phase zurückgegriffen.

3.8.19 Springquadrille

1. Teilnehmerzahl:

- Eine Springquadrille besteht aus mindestens vier Hobby Horsers.

2. Ablauf und Formationen:

- Die Teilnehmer führen eine Freestyle-Dressur mit Stilspringelementen auf.
- Die Reiter teilen sich gleichmäßig auf und reiten paarweise nebeneinander, parallel (in gleicher Richtung auf verschiedenen Seiten), gegeneinander (in verschiedene Richtungen) oder hintereinander (als

- Gesamtabteilung).
- Es sollen alle Varianten innerhalb der Darbietung präsentiert werden.

3. Hindernisse:

- Es müssen mindestens zwei Hindernisse aufgestellt werden, die maximal 40 cm hoch sind. Die Höhe kann je nach Altersklasse nach unten angepasst werden.
- Die Hindernisse werden z.B. mittig des Platzes positioniert.

4. Bewertung:

- Die Darbietung wird für die gesamte Gruppe gemeinsam bewertet.
- **A-Note:** Diese Note bewertet Kreativität der Formationen, Synchronität und Körperhaltung der Teilnehmer.
- **B-Note:** Diese Note bewertet die Abstimmung der Outfits der Hobby Horsers und der Hobby Horses, die ausgewählte Musik und die Ausführungen zum Takt.

3.8.20 Vielseitigkeits-Wettbewerb

1. Disziplinen:

- Der Hobby Horser tritt in seiner Altersklasse in drei Disziplinen an: Dressur, Stilspringen und Geländespringen.

2. Platzierung:

- Die Platzierungen aus den drei Disziplinen werden addiert und durch 3 geteilt, um die Endplatzierung zu ermitteln.

3. Stechen:

- Bei gleicher Endplatzierung von zwei oder mehr Teilnehmern kann ein Stechen im Zeitspringen durchgeführt werden.

4. Richtverfahren:

- Dressur: **Wertnote**
- Stilspringen: **3.7.1 Springen nach Wertnote**
- Geländespringen: **3.7.3 Springen nach Strafsekunden**
- Zeitspringen (Stechen): **3.7.2 Springen nach Fehler/Zeit**

3.8.21 Hobby Horsing Hochsprung

Variante 1: Einfache Prüfung:

Diese Prüfung beinhaltet nur ein Hindernis, das nach jedem Durchgang erhöht wird. Die Start-höhe wird vom Veranstalter festgelegt.

- Ab der Starthöhe erfolgt eine Erhöhung um 5 cm.
- Ab einer Höhe von 20 cm über der Starthöhe wird die Erhöhung um 3 cm durchgeführt.
- Ab einer Höhe von 41 cm über der Starthöhe wird die Erhöhung um 1 cm durchgeführt.

Jeder Teilnehmer hat für jeden Durchgang zwei Versuche. Bei zwei Fehlversuchen scheidet der Teilnehmer aus und seine Platzierung wird festgelegt. Die Start-höhe muss von jedem Teilnehmer übersprungen werden. Danach kann jeder Hobby Horser entscheiden, ab welcher Höhe er weiter springen möchte. Diese Entscheidung muss nach dem ersten Sprung dem Richter mitgeteilt werden und kann nicht mehr geändert werden. Die Platzgröße muss mindestens 7 x 14 m betragen, wobei hinter dem Hindernis mindestens 5 m frei bleiben müssen.

Es gibt drei Wertungsverfahren:

1. Bei Einteilung in Altersklassen geht der Durchgang so lange, bis ein Hobby Horser als einziger die aktuelle Höhe fehlerfrei übersprungen hat.
2. nach **3.7.4 Richtverfahren im Verhältnis Variante 1**
3. nach **3.7.4 Richtverfahren im Verhältnis Variante 2**

Variante 2: Erweiterte Prüfung:

Im ersten Umlauf besteht der Parcours aus vier bis sechs Hindernissen, wobei mindestens ein Hoch-Weit-Sprung enthalten sein muss. Ab dem zweiten Umlauf können die Hindernisse um bis zu 10 cm erhöht und/oder erweitert werden. Ab dem dritten Umlauf besteht der Parcours nur noch aus einem Steilsprung, der mit einem Mindestabstand von 6 m vor einem Hoch-Weit-Sprung steht. Der Steilsprung wird ab einer Höhe von 80 cm nicht mehr verändert. Der Hoch-Weitsprung wird ab einer Höhe von 100 cm wie in der einfachen Prüfung erhöht. Die Teilnehmer, die keinen Fehler machen, kommen in die nächste Runde. Im Gegensatz zum einfachen Hobby Horsing Hochspringen findet die erweiterte Prüfung auf dem normalen Springplatz (siehe 1.8.4) statt.

Es wird das Richtverfahren **3.7.2 Springen nach Fehler/Zeit** angewendet.

4. Hobby Horse Rennen

Beim Hobby Horse Rennen steht die Schnelligkeit im Vordergrund, wobei mehrere Hobby Horser derselben Klasse gegeneinander antreten. Die Streckenlänge, die im Trab oder Galopp absolviert wird, wird je nach den Vorgaben der Ausschreibung festgelegt.

Die Gruppeneinteilung kann vom Veranstalter entweder nach Altersklassen oder nach Körpergröße erfolgen. Die Distanzen, die der Veranstalter festlegen kann, reichen von 50 m bis 400 m. Die Teilnehmer starten entweder gleichzeitig nebeneinander und dürfen sich während des Rennens nicht berühren, oder sie starten einzeln nacheinander. Während des gesamten Rennens muss die Gangart deutlich erkennbar sein, da mehr als drei aufeinanderfolgende Schritte in der falschen Gangart zur Disqualifikation des Hobby Horsers führen.

5. Turnierveschehen

5.1 Allgemeine Regeln

Jeder Hobby Horser darf pro Prüfung nur einmal starten. Es ist jedoch möglich, in verschiedenen Prüfungen verschiedene Hobby Horses einzusetzen.

In seiner Ausschreibung kann der Veranstalter eine Begrenzung der Starts je Teilnehmer festlegen, beispielsweise kann die Anzahl der genannten Prüfungen auf maximal drei beschränkt werden. In der Regel sind Mannschaftsprüfungen wie Quadrille, Pas de Deux und Mannschaftsspringen von dieser Begrenzung ausgenommen.

Durch die Teilnahme am Turnier erkennt der Reiter die geltenden Regeln sowie die Ausschreibung des Veranstalters an.

5.2 Richterbeschluss

Grundsätzlich zählt die Bewertung durch Aufschreibung auf den Wertungsbogen durch den/die zuständigen Richter bzw. seinen Schreibhelfer/n. Dieses Urteil kann auch nicht durch Videobeweis angefochten werden. Hat ein Richter einen wichtigen Bewertungspunkt übersehen, der für einen Teilnehmer negative Folgen haben würde, so hat der Teilnehmer Glück gehabt und behält seine Platzierung, ausgenommen hiervon ist die nachträgliche Feststellung von Doping.

5.3 Platzierung

Wird nach einer Siegerehrung ein Berechnungsfehler auf dem Wertungsbogen eines Teilnehmers festgestellt, wird die Platzierung doppelt vergeben. Das bedeutet, dass der ursprünglich platzierte Teilnehmer seine Position behält und der Teilnehmer mit der korrigierten Bewertung die gleiche Platzierung erhält.

5.4 Disqualifikation

Disqualifikationen in sämtlichen Richtverfahren:

- » Mehrfache Starts in derselben Prüfung. Wenn dies vor Beendigung des wiederholten Starts bemerkt wird, wird der Hobby Horser abgeklingselt; wenn die Starts abgeschlossen sind, wird das jeweils schlechteste Ergebnis gewertet. Bei Mannschaftsspringen ist ein doppelter Start innerhalb derselben Mannschaft unter Umständen zugelassen.
- » Sturz des Hobby Horsers: Sobald ein anderes Körperteil als die Füße den Boden berührt.
- » Verlassen des Prüfungsplatzes während der Prüfung.
- » Der Hobby Horser absolviert den Parcours durchgehend in der falschen Gangart: Beim Springen oder Galopprennen im Trab; beim Trabrennen im Galopp. Ausnahmen kann die Ausschreibung regeln, beispielsweise eine Springprüfung, die im Trab ausgeschrieben ist.
- » Wenn der Teilnehmer beim zweiten Mal nach dem Ermahnen und zurücksetzen auf der Starterliste den/die Richter vor Beginn der Prüfung nicht grüßt.
- » Start vor Starterlaubnis.
- » Ein falscher Parcours wird eingeschlagen, z.B.
 - Überspringen eines falschen Hindernisses
 - Überspringen eines Hindernisses von der falschen Seite
 - Auslassen eines Hindernisses
- » Verlust des Hobby Horses.
- » Starke Beschädigung des Hobby Horses oder der Ausrüstung, welche die Sicherheit gefährdet
 - Bruch zwischen Stab und Hobby Horse Kopf
 - Geöffnete Naht = Füllung fällt heraus
 - Materialermüdung im Parcours (z.B. der Zügel reißt)
- » Nutzung unerlaubter Ausrüstung.
- » Start in einer nicht genannten Prüfung.
- » Nichterscheinen im Parcours nach zweimaligem Aufruf und Verstreichen einer Frist von 45 Sekunden nach dem 2. Aufruf.
- » Offensichtliche Taktunreinheiten und/oder Verletzungen.
- » Das Hobby Horse wird nicht zwischen den Beinen geführt.

- » Nicht beide Hände am Zügel, nach dem Gruß, oder nach dem 1. Hindernis in einem Springparcours, ausgenommen sind Geschicklichkeitsprüfungen, wo eine Hand benötigt wird.
- » Unsportliches Verhalten.
- » Dreimalige Verweigerung (auf Hindernis zukommen und nicht überspringen).
- » Ab dem vierten Abwurf einer Abwurfstange in einer Parcours Prüfung.
- » Das Zügelpaar wird nur in einer Hand gehalten (Als Ausnahme gilt hier der Hobby Horsing Hochsprung) oder gar nicht gehalten.
- » Wiederholtes Loslassen der Zügel.

6. Doping

Um sicherzustellen, dass alle Wettbewerbe fair und gleichberechtigt für alle Teilnehmer verlaufen, möchten wir dich darum bitten, die Richtlinien der NADA (Nationale Anti-Doping Agentur Deutschland) und der WADA (Welt Anti-Doping Agentur) strikt zu beachten. Die Verwendung jeglicher leistungssteigernder Substanzen oder Methoden, die auf der Verbotsliste dieser Agenturen stehen, kann zu sofortiger Disqualifikation, zeitweiliger Sperre und einer Geldstrafe führen, sowohl unmittelbar als auch in der Zukunft. Bitte bedenke stets, dass die Verletzung dieser Richtlinien ernsthafte gesundheitliche Folgen haben kann, möglicherweise bis hin zum Tod. Der Verband behält sich Dopingtests, während und nach Meisterschaften, vor.

Wir kämpfen für einen sauberen Sport!

7. Rechtlicher Hinweis

Dieses Werk, seine Teile und Bilder sind urheberrechtlich geschützt.

Eine Vervielfältigung durch Kopie, ob in Papierform oder digital, und Weitergabe an Dritte bedarf ausdrücklich der schriftlichen Genehmigung durch den Vorstand. Zuwiderhandlungen werden strafrechtlich verfolgt.

8. Danksagung

Bilder mit Figuren und Hobby Horse wurden von Mila (Instagram Name: mimisponyhof) erstellt und unterliegen ebenfalls dem Urheberrecht.

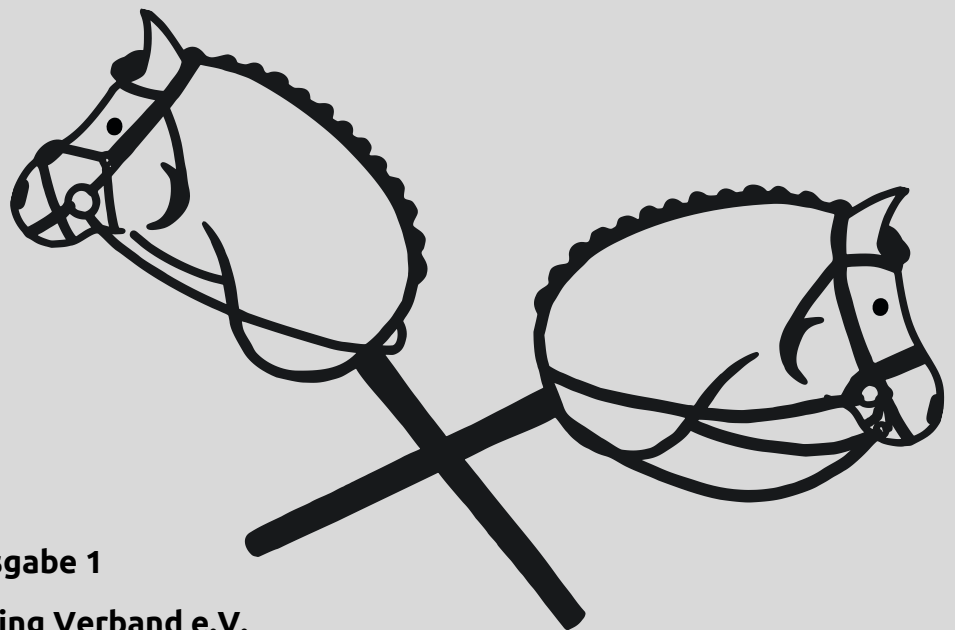
Dieses Werk wurde von Tina Gardt, Vanessa Warncke, Anabell Harms, Viviane Reschke, Sabine Wulf und Kay Schumann sorgfältig erarbeitet.

Die Umformulierung und Rechtschreibprüfung erfolgte mit Unterstützung künstlicher Intelligenz (ChatGPT Version 3.5).

HOBBY HORsing

offizielles deutsches
Regelwerk

Version 1.0



© Copyright 2024 - Ausgabe 1

Deutscher Hobby Horsing Verband e.V.

Postfach 1507 | 37507 Osterode am Harz | info@dthhv.de

www.Deutscher-Hobby-Horsing-Verband.de