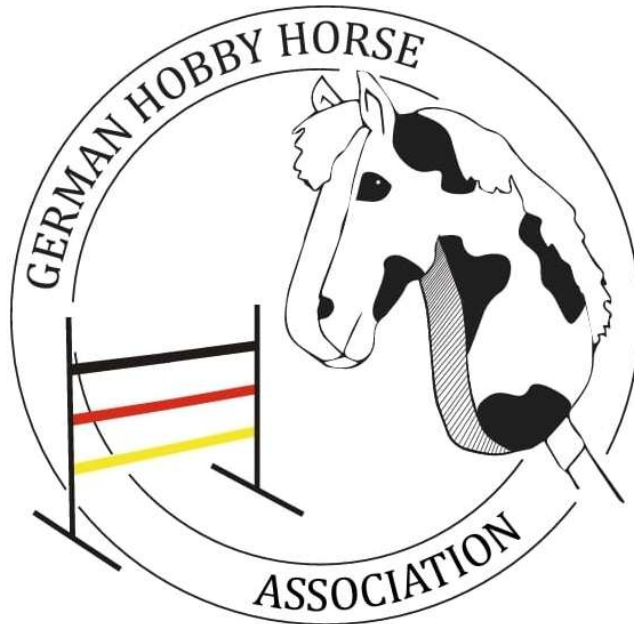




Hobby Horse

TURNIER - REGELWERK

GERMAN HOBBY HORSE ASSOCIATION
07607 EISENBERG

3. ÜBERARBEITUNG SEPTEMBER 2026

Inhalt

Einleitung	1
A Allgemeine Regeln und Hinweise	2
A1 Allgemeine Turnierorganisation	2
1.1 Ausschreibung und Nennung	2
1.2 Prüfungsergebnisse und Platzierungen	2
1.3 Fehlverhalten und Regelverletzungen	3
1.4 Altersklassen	3
1.5. Leistungsklassen	4
1.6 Inklusion	4
A2. Allgemeine Turnierregeln	5
2.1 Allgemeine Verhaltensregeln	5
2.2 Allgemeine Disqualifikationsregeln	6
A3. Grundregeln Ausrüstung Hobby Horse und Sportler	7
3.1 Hobby Horse und Ausrüstung	7
3.2 Sportler und Accessoires	7
A4. Unfall – und Gesundheitsschutz	8
A5. Wertrichterkodex	9
B Dressur	10
B1. Dressurausrüstung von Hobby Horse und Sportler	10
1.1 Hobby Horse und Ausrüstung	10
1.2 Sportler und Accessoires	10
B2. Turnierplatz Dressur	11
B3. Dressurwettbewerbe	13
3.1 häufige Wettbewerbe	13
3.2. Besondere Wettbewerbe	13
B4. Dressurklassen, Inhalte und Prüfungsdauer	14
4.1 Dressurklassen und Inhalte	14
4.2 Prüfungsdauer	15
B5. Dressur – Grundlagen/technische Ausführung	16
5.1 Zügelhaltung	16
5.2 Gangarten, Haltung und Tempi	16

5.3 Stellung von Hobby Horse und Drehung des Sportlers	18
5.4 Reitrichtungen – rechte Hand/linke Hand, Hand und Galoppwechsel	18
5.5 Einreiten/Grüßen/Ausreiten.....	19
B6. Dressurlektionen	20
6.1 Lektionen bei L – Dressuren (leichtes Niveau)	20
6.2. Zusätzliche Lektionen ab Klasse M (mittleres Niveau)	21
6.3 Zusätzliche Lektionen ab Klasse S (schweres Niveau und Expertenniveau)	23
B7. Besonderheiten in der Bewertung von Dressurwettbewerben	26
7.1 Dressur Bewertungssystem mit A und B Note	26
7.2 Wertnoten und Abzüge	27
7.3 Schwierigkeitsgrad bei der Bewertung von Dressurküren	29
7.4 Die Choreografie als Teil der B - Note.....	31
7.5 Anforderungen an Kürmusiken	31
C Springen	32
C1. Springausrüstung von Hobby Horse und Sportler	32
1.1 Hobby Horse und Ausrüstung	32
1.2 Sportler und Accessoires	32
C2 Springplatz und Hindernisse	33
2.1 Springplätze und Geländestrecken.....	33
2.2 Hindernisarten und Regeln.....	33
2.3 Kombinationen und Distanzen	35
C3 Springwettbewerbe	36
3.1 häufige Wettbewerbe.....	36
3.2 Besondere Wettbewerbe	37
C4 Springklassen und Parcoursregeln.....	38
4.1 Springklassen und Parcoursbestandteile.....	38
4.2 Parcoursregeln.....	39
C5. Springgrundlagen/technische Ausführung.....	40
5.1 Zügelhaltung, Hand- und Galoppwechsel	40
5.2 Galoppade	41
5.2 Sprungtechnik.....	41
5.3 Einreiten/Grüßen/Ausreiten.....	42

C6. Besonderheiten in der Bewertung von Springwettbewerben	43
6.1 Hochsprung	43
6.2 Wettbewerbe mit Fehler-Zeit-Wertungen.....	44
6.3 Wettbewerbe mit Punkte-(Zeit)-Wertungen.....	44
6.4 Wettbewerbe mit Strafsekunden	45
6.5 Wettbewerbe mit Wertnoten-Bewertungen.....	45
D Western.....	48
D1. Westerausrüstung von Hobby Horse und Sportler	48
1.1 Hobby Horse und Ausrüstung	48
1.2 Sportler und Accessoires	48
D2 Westernreitplatz und Hindernisse	49
2.1 Westernreitplatz.....	49
2.2 Hindernisse und Aufgaben (obstacles and tasks).....	49
D3. Westernwettbewerbe	51
3.1. häufige Wettbewerbe.....	51
3.2. Seltene Wettbewerbe.....	51
D4. Westernklassen und Inhalte.....	52
4.1 Trail - Klassen und Inhalte.....	52
4.2 Reining - Klassen und Inhalte	53
D5. Western – Grundlagen/technische Ausführung.....	55
5.1 zulässige Zäumungen und Zügelhaltung	55
5.2 Haltung im Western.....	57
5.3 Gangarten im Western	57
5.4 Stellung vom Hobby Horse	58
5.5 Reitrichtungen – rechte Hand/linke Hand, Hand und Galoppwechsel	58
5.6 Einreiten/Grüßen/Ausreiten.....	59
D6 Western Manöver.....	60
6.1 Manöver der technischen Western - Disziplinen	60
D7. Besonderheiten in der Bewertung von Westernwettbewerben, Punkte (Scorings).....	62
7.1 Trail - Scoring	62
7.2 Reining - Scoring.....	63
7.3 Barrel Race - Bewertung.....	65
7.4 Pole Bending.....	66

E Sonstige Disziplinen und Wettbewerbe	67
E1. Rennsport	67
1.1 Galopprennen	67
2.2 Trabrennen	67
E2 Mix-Disziplinen	67
2.1 Caprillitest	67
2.2 Geschicklichkeitswettbewerb	67
F Anhang	69
F1 Empfehlungen von Abständen in Kombinationen	69
1.1 Abstände in Kombinationen ohne Oxer	69
1.2 Abstände in Kombinationen mit Oxern	69
F2 Tabelle zur Planung von Dressuraufgaben und Dressurküren	70
2.1 Tabelle vereinfacht	70
F3 Wertungsbögen – Infos und Muster	72
3.1 Abkürzungen auf Wertungsbögen	72
3.2 Muster – Wertbogen Dressurkür	73
3.4. Muster – Wertbogen Super Freestyle	74
3.5. Muster - Wertbogen Stilspringen	75

Einleitung

Einheitliche Regeln und Normen erleichtern für die Sportler die Orientierung bei Training und Wettbewerben. Sie geben Sicherheit und Orientierung.

Die nachfolgenden Regeln gelten allgemein für alle Disziplinen im Hobby Horsing und sind im besonderen Maße zu beachten.

Die Regelungen des Unfallschutzes sind bei Turnieren Pflicht und auch dienliche Hinweise für Präventionsmaßnahmen während des Trainings.

Wenn die Formulierung „in der Regel“ genutzt wird, ist dies allgemein gültig, es sei denn der Ausrichter hat in der Ausschreibung etwas anderes festgelegt.

Gelb markierte Abschnitte des Regelwerks weisen auf Änderungen gegenüber der vorangegangenen Ausgabe hin. Außerdem ist das Kapitel „Western“ komplett neu dazugekommen.

In den Fußnoten finden sich Hinweise für Sportler, welche auch international starten. Diese beschreiben wo sich unser Regelwerk deutlich von dem Tschechischen (CHHA) oder dem Internationalen (IHFF) unterscheidet.

Ebenso finden sich Anmerkungen zu gravierenden Unterschieden zum DtHHV Regelwerk. Insgesamt ist das DtHHV Regelwerk aktuell sehr allgemein in seinen Beschreibungen und lässt z.B. viel Spielraum in den Ausführungen von Gangarten und Dressurlektionen.

Unterschiede die wir als technisch falsch einstufen, werden nicht benannt. Hier bemühen wir uns um eine Anpassung des internationalen Regelwerkes. Das Gleiche gilt für Auslassungen.



A Allgemeine Regeln und Hinweise

Unter diesem Kapitel finden sich Hinweise und Regeln, welche für alle Hobby Horse Disziplinen allgemein gültig sind.

A1 Allgemeine Turnierorganisation

1.1 Ausschreibung und Nennung

Einem Turnier (Cup) sollte immer eine **Ausschreibung** vorausgehen, welche die wichtigsten Informationen für die Teilnehmer und Sorgeberechtigten enthält. Dazu zählen insbesondere:

- Kontaktinformationen, Anmeldeprozedere, Kosten
- Angabe zu Ort und Datum, Platzbeschaffenheit
- Teilnahmeberechtigung, Alters- und Leistungsklassen
- Angaben zu Prüfungen und Regeln, Bewertungskriterien, Platzierungen
- Rechtliche Hinweise wie Haftung, Fotoerlaubnis, Unfallversicherung

Die **Anmeldung (Nennung)** sollte immer mit dem Einverständnis (schriftlich o. digital) einer sorgeberechtigten Person versehen sein. Damit erkennt der Teilnehmer/die Sorgeberechtigten des minderjährigen Teilnehmers die Inhalte der Ausschreibung an und erklärt sich damit einverstanden. Bei digitalen Nennverfahren gilt die getätigte Überweisung des Startgeldes als Anerkennung der Ausschreibung.

Bei einem Turnier darf in der Regel nur einmal pro Prüfung gestartet werden. Es darf aber in verschiedenen Prüfungen mit verschiedenen Hobby Horse gestartet werden. Die Prüfung, in der der Sportler an den Start geht, sollte seinem Leistungsstand entsprechen.

1.2 Prüfungsergebnisse und Platzierungen

Prüfungsergebnisse sind in geeigneter Form und zeitnah bekannt zu geben (z.B. digital, Aushang, Aushändigung Protokolle, mündliche Ansage).

Über die Anzahl und Art der **Platzierungen** entscheidet der Veranstalter. In der Regel ist es üblich mindestens bis Platz 6 zu platzieren. Ausgeschiedene Sportler oder die mit einer zu geringen Wertnote (unter 5,0) können nicht platziert werden. Sollte nach der Siegerehrung ein Fehler in der Auswertung bekannt werden, wird der falsch bewertete Sportler nachplatziert. Die Sportler, die falsch platziert wurden, dürfen ihre Preise behalten.

Schleifenfarben

Die Schleifenfarben sind nicht fest vorgeschrieben, allerdings werden meist die üblichen Farben aus dem Pferdesport verwendet. Das sind bei den **klassischen Disziplinen**:

Platz 1:	gelb/gold	Platz 4:	blau
Platz 2:	grau/silber	Platz 5:	rot
Platz 3:	weiß	Platz 6:	grün

Bei den **Westerndisziplinen**:

Platz 1:	blau	Platz 4:	weiß
Platz 2:	rot	Platz 5:	rosa
Platz 3:	gelb	Platz 6:	grün

1.3 Fehlverhalten und Regelverletzungen

Bei Fehlverhalten oder Regelverletzungen kann der Wertrichter eine **Rüge** (Tadel, „gelbe Karte“) aussprechen.

Bei besonders schweren Vergehen oder wiederholten Fehlverhalten kann der Wertrichter einen Teilnehmer von der Prüfung suspendieren oder sogar einen **Turnierausschluss** anweisen. Dies gilt gegenüber Sportlern, aber auch Trainern, Begleitern und Besuchern.

Veranstalter und Wertrichter können von ihrem Hausrecht Gebrauch machen und Sportler sowie Begleiter/Besucher etc. des Platzes/Hauses verweisen.

Gegen eine Rüge, einen Turnierausschluss oder Platz/Hausverweis besteht KEIN Einspruchsrecht.



1.4 Altersklassen¹

Der HH-Turniersport wird ab einem Alter von 7 Jahren empfohlen. In der Regel sind folgende Kategorien/Altersklassen üblich:

<u>Kategorie</u>	<u>Altersklasse</u>	<u>Kategorie</u>	<u>Altersklasse</u>
Kids	7 und jünger (K1)	Teen	14 bis 15 Jahre (T1)
	8 bis 9 Jahre (K2)		16 bis 17 Jahre (T2)
Junior	10 bis 11 Jahre (J1)	Senior	18 bis 34 Jahre (S1)
	12 bis 13 Jahre (J2)		35 und älter (S2)

Sportler die in dem Jahr das Höchstalter der Altersklasse erreichen, starten im Folgejahr in der nächst höheren Altersklasse. Stichtag ist der 1. Januar.

(2027: Kids: 2020 u. jünger, 2019/2018; Junior: 2017/2016 u. 2015/2014; Teen 2013/2012 u. 2011/2010; Senior ab 2009)

¹ Bei allen Verbänden unterschiedlich. Ausschreibungen beachten!

1.5. Leistungsklassen²

Im Hobby Horse Turniersport unterscheiden wir vier Leistungsklassen:

- L - Leichtes Niveau
- M - Mittleres Niveau
- S - Schweres Niveau
- S+ - Expertenniveau

1.6 Inklusion

Als Inklusionsteilnehmer zählen Sportler, welche nachweisliche eine körperliche, geistige oder psychische Einschränkung haben, die Ihnen einen Nachteil in der Prüfung verschafft. Ein Nachweis kann z.B. in Form eines Schwerbehindertenausweises, eines ärztlichen Attestes oder dem Nachweis des Besuches einer Förder-/Sonderschule erbracht werden.

Ist in der Ausschreibung keine gesonderte Wertung für Inklusionsteilnehmer vorgesehen, kann in Absprache mit dem Veranstalter u./o. Wertrichter vor Beginn des Turnieres ein Nachteilsausgleich bei den Prüfungen beantragt werden.

Mögliche Nachteilsausgleiche wären z.B.:

- ein Ansager (der im Parcours oder bei der Dressur bei der Orientierung hilft),
- der Start in einer niedrigeren Altersklasse,
- eine längere Begehungszeit,
- eine Zeit- oder Punktegutschrift,
- ein Verzicht auf die Bewertung bestimmter Elemente,
- oder die Nutzung notwendiger zusätzlicher Hilfsmittel.



² Beim IHHF: 7 Dressur, 0 Springen, 3 Western; Beim CHHA und DtHHV ähnlich wie bei uns.

A2. Allgemeine Turnierregeln

2.1 Allgemeine Verhaltensregeln

Den Hobby Horsing Sport kennzeichnen eine besondere Fairness und gegenseitige Unterstützung.

Allgemeine Verhaltensregeln:

- Es herrscht ein fairer, freundlicher und sportlicher Umgang miteinander.
- Mit den Hobby Horse ist sorgsam umzugehen. Es werden keine Hobby Horse geschlagen und geworfen.
- Alkohol, Drogen oder andere Aufputsch- oder Betäubungsmittel sind untersagt.

Umgang mit Wertrichtern und Helfern:

- Den Anweisungen von Wertrichtern, Assistenten und Parcourshelfern ist Folge zu leisten.
- Beleidigungen und aggressives Verhalten von Sportlern oder Angehörigen/Betreuern gegenüber diesen kann zum sofortigen Prüfungsausschluss und Platzverweis führen.
- Der Wertrichter ist vor jedem Prüfungsstart zu grüßen.
- Der Start erfolgt erst nach dessen Startfreigabe.
- Während einer laufenden Prüfung soll der Wertrichter nicht angesprochen werden.

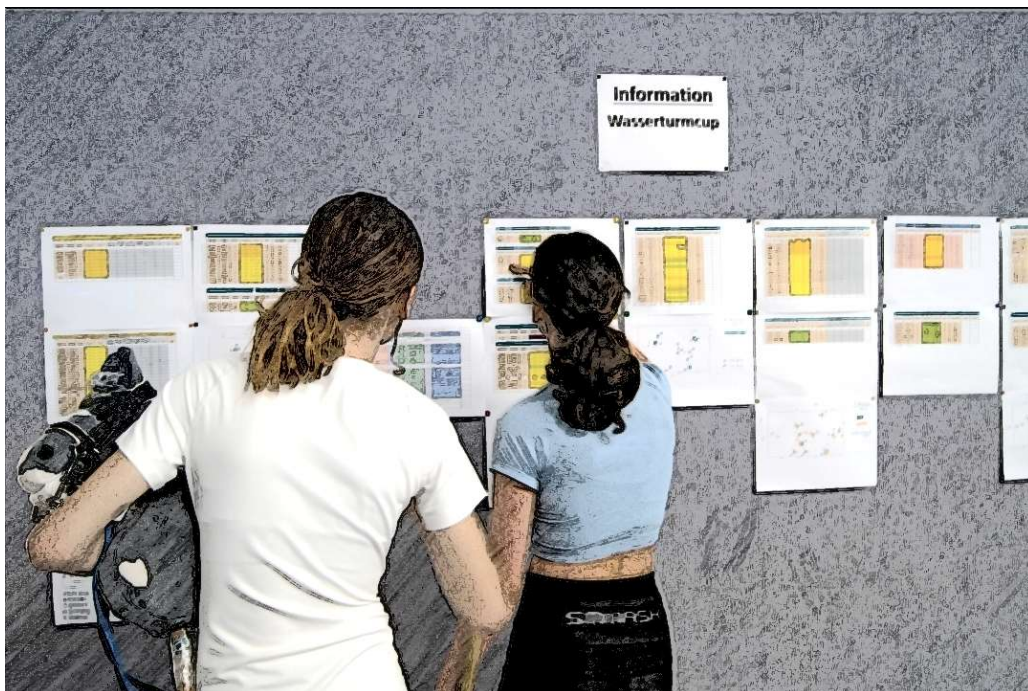
Organisatorische Regeln:

- Der Sportler hat pünktlich zum Turnier zu erscheinen und sich an der Meldestelle/ Meldeliste anzumelden.
- Der Sportler hat pünktlich zur Prüfung zu erscheinen.
- Sollten Verhinderungen (z.B. durch Mehrfachstarts) absehbar sein, sollen diese bei Parcourshelfern oder Wertrichtern angezeigt werden.
- In der Regel wird der Sportler bei Nichterscheinen an das Ende des Startfeldes gesetzt und wiederholt aufgerufen. Erscheint er nach dem 3. Aufrufen nicht, erlischt sein Startplatz.
- Ob und wie lang der Wettkampfplatz vorher begangen werden darf, legt der Wertrichter fest. Es müssen für alle Sportler möglichst die gleichen Bedingungen herrschen. Sollte dies nicht möglich sein, z.B. wegen Parallelstarts, kann der Sportler darum bitten, später im Starterfeld zu starten, um den Parcours während der Prüfung der anderen Sportler in Augenschein zu nehmen.
- Bei festen Begehungszeiten ist der Sportler für sein pünktliches Erscheinen verantwortlich und kann keinen Ausgleich erwarten, wenn er dies versäumt.
- Begehung hat Vorrang vor Startaufruf, da diese nicht später nachgeholt werden kann.
- Bei der Begehung dürfen keine Hindernisse Probe gesprungen oder Aufgaben ausprobiert werden. Sollte der Wertrichter dies ausdrücklich erlauben, muss es diese Möglichkeit für alle Starter geben

2.2 Allgemeine Disqualifikationsregeln³

Folgende Disqualifikationsregeln gelten bei ALLEN Disziplinen im Hobby Horse Sport:

- Betrug: z.B. Mehrfachstarts in einer Prüfung, falsche Altersangabe
- Sturz: ein anderes Körperteil außer die Füße berühren den Boden
- Verlassen des Prüfungsplatz während der Prüfung, oder ausreiten über die Banden
- schwere technische Fehler: z.B. durchgehend falsche Gangart, Stecken die ganze Zeit nicht zwischen den Beinen, Zügel werden nicht gehalten
- fehlender Gruß an den Wertrichter (Kids trotz Ermahnung)
- 2. Fehlstart vor Starterlaubnis
- Verlust des Hobby Horse
- Benutzung nicht regelkonforme Kleidung/Ausrüstung, starke Beschädigungen an Hobby Horse o. Ausrüstung
- Start in einer nicht genannten Prüfung
- Nichterscheinen trotz 3-maligen Aufrufs
- offensichtliche Verletzungen
- unsportliches, beleidigendes oder verletzendes Verhalten gegenüber anderen Sportlern, Gästen, Mitarbeitern
- schlagen, werfen, o.ä. des Hobby Horse
- Doping, Alkohol etc.



³ Hier sind IHHF und CHHA Regelwerk teils nicht so streng und vergeben Strafpunkte bevor eine Disqualifikation erfolgt.

A3. Grundregeln Ausrüstung Hobby Horse und Sportler

3.1 Hobby Horse und Ausrüstung

Jedes Hobby Horse muss ein Mindestgewicht (inklusive Prüfungsausstattung) von 300 g auf die Waage bringen. Der Stab muss so lang sein, dass er sich stets zwischen den Beinen des Sportlers befindet. Hobby Horse müssen in der Form und Aufmachung als solche erkennbar sein.

Sie dürfen keine seitlichen Griffe oder lange Stäbe mit Rollen haben. Der Stab muss fest angebracht sein und dass Hobby Horse und Zubehör in einem Zustand, dass während der Prüfung nichts ab- oder auseinanderfällt.

Es ist jegliche Ausrüstung am Hobby Horse erlaubt, die keinen Wettbewerbsvorteil bringt, kein Verletzungsrisiko darstellt oder nicht ausdrücklich in diesem speziellen Wettbewerb verboten ist (siehe Regelwerke der jeweiligen Disziplinen).⁴

In der Regel muss jedes Hobby Horse ein Zaumzeug und einen Zügel tragen. Die Zügel dürfen, wenn sie locker und gleichmäßig über dem waagerechten Stecken hängen, maximal so lang sein, dass sie die Knie des Sportlers erreichen.

3.2 Sportler und Accessoires

Die Kleidung sollte sportlich sein. Sie darf nicht zu kurz/zu knapp geschnitten sein und muss alle Intimbereiche ausreichend bedecken.

Die Kleidung darf keine verfassungsfeindlichen, politisch-extremistischen oder beleidigenden Symbole oder Aufschriften haben. Das Gleiche gilt für bei dem Turnier genutzten „Nicknamen“ des Sportlers und/oder Namen des Hobby Horse.

Das Tragen von Schuhen oder Gymnastikschlappchen mit durchgehend rutschhemmender Sohle ist Pflicht.

Stollen, Noppen, Spikes, Sporen etc. sind nicht erlaubt.

Haare über Schulterlänge sind zusammenzubinden oder hochzustecken, damit der Wertrichter den Schulterbereich des Sportlers beurteilen kann.

Accessoires jeglicher Art (z.B. Kopfbedeckung, Gamaschen, ...) dürfen getragen werden, solange sie kein Verletzungsrisiko darstellen oder nicht in der Disziplin ausdrücklich verboten sind. Auch Accessoires am Hobby Horse dürfen kein Verletzungsrisiko darstellen. Als Mähnennadeln sind z.B. nur lange Nadeln mit großem Nadelkopf erlaubt, welche bei Verlust gut aufgefunden werden können.⁵

Das Tragen von Schmuck jeglicher Art erfolgt auf eigenes Risiko.

⁴ IHHF: Es sind keinerlei Accessoires an der Trense erlaubt.

⁵ IHHF: Sehr unklar, wir empfehlen möglichst auf alle unnötigen Gegenstände zu verzichten.

A4. Unfall – und Gesundheitsschutz

Der Teilnehmer muss körperlich fit sein um am Turnier teilnehmen zu können, sowohl physisch als auch psychisch.

Turniere sollten nur auf geeigneten Untergrund ausgeführt werden: eben, rutschfest und möglichst nachfedernd. Besonders empfehlenswert sind Turnhallenböden, Tartanflächen und gepflegte Rasen/Kunstrasenplätze. Auch nicht zu tiefe Sandböden (nass/gewalzt), Hartplätze, Teppich-, Linoleum- oder Parkettböden sind geeignet.

Die Prüfungsplätze oder Strecken sind optisch abzugrenzen. Ein/Ausgang müssen für den Sportler klar erkennbar sein.

Prüfungsplätze dürfen nur über diesen Zugang betreten/verlassen werden. In der Regel darf sich nur ein Sportler während der Prüfung auf dem Platz aufhalten. Das Queren von Prüfungsplätzen durch andere Sportler oder Zuschauer ist verboten.

Auf Vorbereitungsplätzen und in Aufwärmbereichen gilt ein besonderes Rücksichtsgebot:

- Rücksicht nehmen
- Abstand halten
- linke Hand hat Vorfahrt (wer gegen den Uhrzeigersinn unterwegs ist)
- Springen nur von einer Seite
- nicht in Anlaufspuren seitlich hineinlaufen
- Stangen nicht festklemmen

Es sollte möglichst ein getrennter Aufwärmbereich für Dressur und Springen vorhanden sein. Wenn der Platz es zulässt, sind 2 Aufwärmhindernisse gefordert, wovon eines stets niedriger sein soll.

Hindernisse müssen stabil, bruchsticher und ausreichend groß sein. Die Auflagestangen müssen leicht sein, mind. 1,5 cm bis max. 3 cm Durchmesser aufweisen und bei Berührung in beide Richtungen fallen. Bis zu einer gewissen Höhe dürfen auch leichte Planken benutzt werden. Diese müssen ebenfalls leicht fallen.

Die Auflage für die Stangen/Planken darf kein Verletzungsrisiko darstellen (ungeeignet: Nägel, Schrauben, scharfkantige Platten).

Hindernisse müssen eine innere Mindestbreite von 100 cm aufweisen. Bis zu einer Höhe von 35 cm dürfen Querstangen fest montiert sein oder feste Hindernisse verwendet werden.

Die Dekoration im Parcours darf die Sportler nicht behindern oder ein erhöhtes Verletzungsrisiko darstellen.

A5. Wertrichterkodex

- Jeder Wertrichter hat mit seinem eigenen Verhalten eine Vorbildfunktion. Er hat andere zu einem freundlichen und fairen Verhalten zu ermutigen.
- Jeder Wertrichter ist an das in der Ausschreibung benannte, gültige Regelwerk gebunden. Er hat sich vor dem Turnier über die Regeln zu informieren und danach zu bewerten.
- Jeder Wertrichter verfügt über die für den Wettbewerb notwendigen Kenntnisse um eine fachlich gute Bewertung vornehmen zu können.
- Jeder Wertrichter ist in der Lage seine Entscheidung nachvollziehbar zu begründen.
- Jeder Wertrichter beurteilt unparteiisch, objektiv und gerecht. Persönliche Interessen oder Vorurteile spielen bei der Beurteilung einer Leistung keine Rolle.
- Wertrichter werten keine Wettbewerbe, wo eine starke persönliche Befangenheit besteht z.B. aufgrund von Verwandtschaftsverhältnissen zu Sportlern oder starken persönlichen oder wirtschaftlichen Interessen.
- Alle Sportler werden gleichbehandelt, unabhängig von ihrem Geschlecht, Vereinszugehörigkeit, Nationalität oder anderen Merkmalen.
- Die Beurteilung der Sportler erfolgt ehrlich, respektvoll und empathisch.
- Jeder Wertrichter trägt die Verantwortung für die zu richtende Prüfung. Er ist für den Unfallschutz und den fairen Ablauf der jeweiligen Prüfung verantwortlich.
- Jeder Wertrichter hat auch gleichzeitig eine Verantwortung für den ordnungsgemäßen Ablauf des ganzen Turnieres. Er ist verpflichtet den Veranstalter auf mögliche Versäumnisse oder Unregelmäßigkeiten hinzuweisen. Er hat das Recht bei unsportlichen Verhalten oder anderen problematischen Verhalten (z.B. Betrug, Doping oder Missbrauch von Betäubungsmitteln) einzugreifen und Sanktionen zu veranlassen (von Rüge bis Turnierausschluss). Dies bezieht sich auf die Sportler, aber auch auf anwesende Trainer, Betreuer oder Besucher. Neben dem Veranstalter obliegt auch dem Wertrichter ein Hausrecht.
- Jeder Wertrichter hat das Recht, eine gezeigte Leistung, welche nicht der notwendigen Mindestleistung entspricht (Gesamtwertnote unter 5), ohne Wertung zu belassen.
- Jeder Wertrichter hat das Recht in seinem Zuständigkeitsbereich Entscheidungen über strittige Situationen zu treffen und Regelverstöße zu ahnden.
- Jeder Wertrichter hat die Pflicht besondere Vorkommnisse zu dokumentieren, um bei späteren Einsprüchen diese Dokumentation nutzen zu können.



B Dressur

Die Hobby Horsing Dressur ist eine hochintensive Disziplin mit viel körperlichem Einsatz. Die technischen Anforderungen der Dressur sind enorm. Neben Kraft und Ausdauer kommt es hier besonders auf Präzision, Kontrolle und Feinfühligkeit an. Bewegungen müssen geschmeidig, kraftvoll und harmonisch wirken. In den musikalisch umrahmten Küren kommen zusätzlich ein gutes Rhythmusgefühl und Kreativität dazu.

Wenn die Formulierung „in der Regel“ genutzt wird, ist dies allgemein gültig, es sei denn der Ausrichter hat in der Ausschreibung etwas anderes festgelegt.

B1. Dressurausrüstung von Hobby Horse und Sportler

1.1 Hobby Horse und Ausrüstung

Neben den allgemeinen Regeln (siehe 3.1) sollte bei der Dressur das Hobby Horse zum Sportler passen und eine harmonische Einheit mit ihm bilden. Es wird ein eher größeres Hobby Horse empfohlen. Der Stab ist bei der Dressur meist etwas länger als beim Springen und ragt leicht am Gesäß des Sportlers heraus.

Hobby Horse Köpfe mit „Rollkur“ (extreme Beugung des Pferdehalses und Abstand Schnauze zu Hals unter 5 cm) sind untersagt, um jungen Sportlern kein falsches Bild vom realen Reitsport zu liefern.

Bei der Dressur gibt es eine Tensen- und Zügelpflicht. Ab der Klasse S ist ein Kandaren-Zaum gefordert. Die Doppelzügel dürfen nicht in einem Ring verschnallt sein, sondern benötigt 2 Aufhängepunkte. Vorderzeug und Hilfszügel sind nicht gestattet.

Ab der schweren Klasse wird das Einflechten der Mähne empfohlen.

1.2 Sportler und Accessoires

Neben den allgemeinen Regeln (siehe 3.2) wird bei der Dressur enganliegende Kleidung empfohlen. Kurze Hosenröcke sind erlaubt, wenn die korrekte Haltung des Stabes noch erkennbar ist.

Die Haare sollten gebunden/geflochten o.ä. sein um unnötige Unruhe in den Bewegungen zu vermeiden. Hüte müssen festsitzen.

Bei Kostümen ist auf das Verletzungsrisiko zu achten, ebenso bei Accessoires.⁶

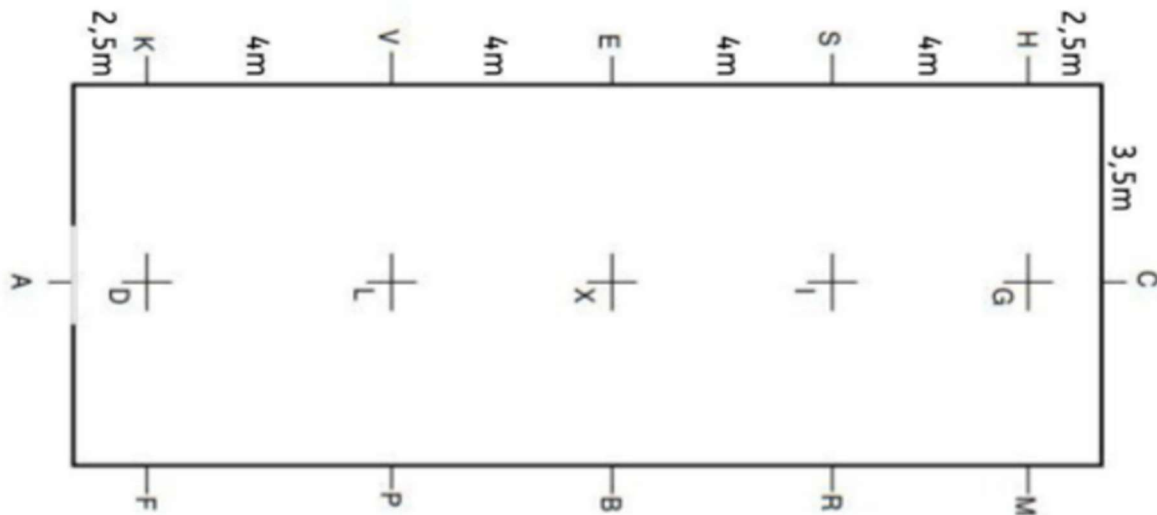
⁶ IHHF: Es sind keinerlei Accessoires an der Trense erlaubt.

B2. Turnierplatz Dressur⁷

Die unterschiedlichen Dressurplätze im Hobby Horsing ermöglichen eine vielseitige Gestaltung von Prüfungen und Küren, abhängig vom Leistungsniveau der Teilnehmer.

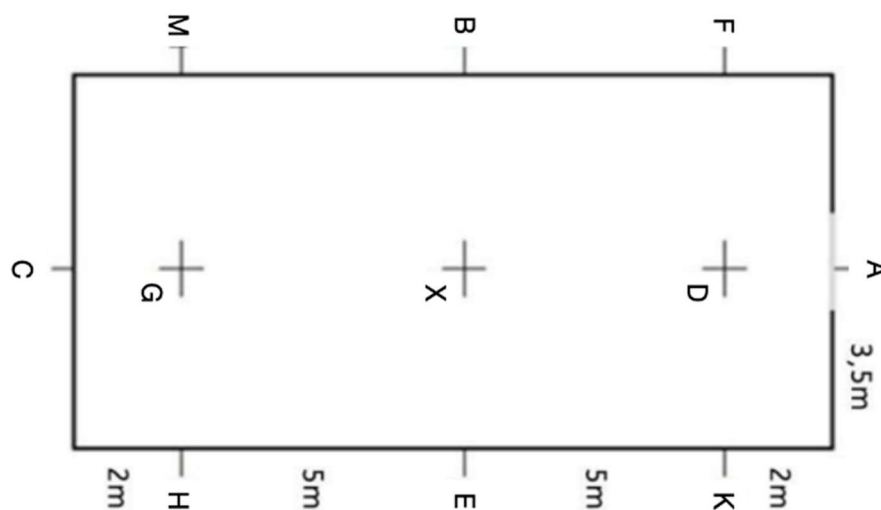
- **Dressurfeld groß**

- Maße: 7 x 21 Meter (Standard)
- wird für fortgeschrittene Programme und höhere Leistungsklassen genutzt, oft bei Meisterschaften



- **Dressurfeld klein**

- Maße: 7 x 14 Meter (Standard)
- häufig für Einsteiger- und mittlere Prüfungen genutzt, Standard bei Regionalturnieren



⁷ Achtung: Das DtHHV Regelwerk hat als Einziges andere Platzmaße!

Das Dressurviereck im Hobby Horsing folgt festen Richtlinien, um eine faire und sichere Durchführung von Prüfungen zu gewährleisten.

- **Richterposition:** Standardmäßig sitzt der Hauptrichter beim Buchstaben **C**, doch weitere Richter können entlang der langen Seite platziert werden.
- **Buchstabenmarkierungen:** Die Buchstaben am Rand des Vierecks werden außerhalb des Feldes positioniert, Buchstaben auf der Mittellinie werden weggelassen.
- **Umrandung:** das Viereck wird sichtbar nach außen abgegrenzt (z.B. mit Bändern, Zäunen, Stangen oder Kästen)
- **Ein/Ausgang:** der Ein/Ausgang ist durch eine Öffnung in der Umrandung gekennzeichnet
- **Zirkelpunkte:** können zusätzlich z.B. mit Hilfe von Kegeln an Rand des Vierecks aufgestellt sein



B3. Dressurwettbewerbe

3.1 häufige Wettbewerbe

Folgende Disziplinen sind die häufigsten Prüfungen in Hobby Horse Dressursport:

- Eine **Dressuraufgabe** ist eine festgelegte Abfolge von Lektionen und Figuren, die in einer Prüfung gezeigt werden müssen. Die Aufgabe muss in der Regel auswendig gelernt werden. Für eine Dressuraufgabe wird keine Musik benötigt. Es wird in der Regel einzeln gestartet.
- Eine **Dressurkür** ist eine individuelle, kreative Dressurprüfung, die selbst gestaltet wird, basierend auf bestimmten geforderten Lektionen für die jeweilige Prüfungsstufe. Ein zentraler Bestandteil der Dressurkür ist die Musik, auf die die Bewegungen passend abgestimmt sind. Eine Kür kann mit, oder ohne Kostüm gefordert werden (Kostümkür/Themenkür).
- Ein **Pas de Deux** ist eine besondere Form der Dressurvorführung, bei der zwei Sportler synchron eine choreografierte Kür darbieten. Dabei sollen Elemente nebeneinander, parallel (in gleicher Richtung auf verschiedenen Seiten) u. gegeneinander (in verschiedene Richtungen) als Varianten gezeigt werden. Ein Pas de Deux kann mit oder ohne Kostüm gefordert werden (Kostümkür/Themenkür).

3.2. Besondere Wettbewerbe

Hier drei Beispiele für besondere Dressur-Prüfungen:

- Eine **Quadrille** ist eine besondere Form der Dressur, bei der mindestens vier Sportler eine eingeübte Kür mit verschiedenen Bahnfiguren und Lektionen zeigen. Bei einer Quadrille kann ein Kommandogeber eingesetzt werden. Synchronität und Harmonie stehen im Vordergrund. Eine Quadrille kann mit oder ohne Kostüm gezeigt werden.
- Beim **Super – Freestyle** muss der Sportler zu einer ihm vorher unbekannten Musik eine Freestyle - Kurzkür aufführen. Die Umsetzung von Rhythmus zu Musik sowie Kreativität stehen im Vordergrund. Dabei können Pflichtelemente oder Leistungsstufe vom Veranstalter vorgegeben werden. Während des Einreitens wird die Musik kurz angespielt, damit sich der Sportler auf den Titel einstellen kann. Nach dem Halten und Grüßen beginnt die Musik von vorn. 20 Sekunden vor Musikende ertönt ein akustisches Signal, welches dem Sportler signalisiert zum Ende zu kommen. Die empfohlene Dauer beträgt 1:30 min.
- Die **Gangartenprüfung** ist ein Einsteigerwettbewerb der sich auf die Grundgangarten im Arbeitstempo (Schritt, Trab und Galopp) und sehr einfache Bahnfiguren konzentriert. Die Richter achten dabei besonders auf die Taktsicherheit, ein gleichmäßiges Tempo und präzise ausgeführte Bahnfiguren. Es kann einzeln oder in einer Abteilung gestartet werden.

B4. Dressurklassen, Inhalte und Prüfungsdauer

In der Hobby Horsing Dressur gibt es verschiedene Leistungsklassen, die sich nach dem Können und der Erfahrung der Teilnehmer richten. Zu diesen Klassen gehören bestimmte Bahnfiguren, Gänge und Lektionen.

4.1 Dressurklassen und Inhalte⁸

Leichtes Niveau (L):

- der Fokus liegt auf der korrekten Linienführung, einer aufrechten Körperhaltung, gutem Gleichgewicht
- alle einfachen Bahnfiguren (Zirkel, Volte, durch die ganze Bahn wechseln, durch die halbe Bahn und durch die Länge der Bahn geritten und gewechselt) und zusätzlich: halbe Volte, Kehrvolte, aus der Ecke kehrt, aus dem Zirkel wechseln, einfache Schlangenlinien
- Grundgangarten im Arbeitstempo: Mittelschritt, Arbeitstrab, Arbeitsgalopp
- Schritt/Tritte verlängern und verkürzen
- einfache Übergänge zwischen den Gangarten, einfacher Galoppwechsel, Handwechsel
- Lektionen: Seitwärtsgehen, Viereck verkleinern/vergrößern, Außengalopp, Kurzkehrt, Halten, Rückwärtsrichten
- empfohlene Wettbewerbe: Dressuraufgabe

Mittleres Niveau (M):

- der Fokus liegt zusätzlich auf fließenden Bewegungsübergänge zwischen verschiedenen Gangarten und Tempi sowie abwechslungsreichen Bahnfiguren
- alle Grundbahnfiguren und zusätzlich: doppelte Schlangenlinie, halbe Volte rechts – halbe Volte links, in die Ecke kehrt, Viertelbahn, durch den Zirkel wechseln, über kurze/lange Viertelbahn wechseln, Schlangenlinien durch die ganze Bahn mit 3 und 4 Bögen,
- Wechsel zwischen Grundgangarten im Arbeitstempo zu Versammlungen und Verstärkungen (Mittelgalopp, Mitteltrab, starker Schritt)
- zusätzlich komplexerer Dressurlektionen wie: einfache Seitengänge (Schulterherein, Konterschulterherein), Schrittpirouette, Wendungen, halbe, einfache und doppelt-halbe Traversalen
- empfohlene Wettbewerbe: Dressuraufgabe, Dressurkür, Pas de Deux, Quadrille

⁸ IHHF: 7 Dressurklassen, CHHA ähnlich wie bei uns aber keine so strikte Trennung der zugehörigen Lektionen, DtHHV teils mit anderer Zuordnung

Schweres Niveau (S):

- der Fokus liegt zusätzlich auf der technisch korrekten und punktgenauen Ausführung von Lektionen und Übergängen in einer schnelleren Abfolge und mit abwechslungsreichen Kombinationen
- Kandarenpflicht
- alle Bahnfiguren, auch unter Einbeziehung zusätzlicher Linien, zusätzlich Bahnfiguren im großen Viereck: z.B. Schlangenlinien 6 Bögen und Dreifachzirkel
- alle Gangarten in versammelter und starker Ausführung, zusätzlich Passage
- zusätzlich technisch anspruchsvolle Lektionen wie: fliegende Serienwechsel, Traversalverschiebungen, Piaffe, Travers, Renvers, Pirouetten in allen Gangarten
- empfohlene Wettbewerbe: Dressuraufgabe, Dressurkür, Pas de Deux, Super Freestyle

Expertenniveau (S+)

- der Fokus liegt zusätzlich auf Eleganz, Ausdrucksstärke, Kreativität und technischer Perfektion bei der Kombination verschiedener schwerer technischer Elemente
- alle Bahnfiguren unter Einbeziehung von allen Linien
- alle Gangarten nur noch in versammelter und starker Ausführung, längere Passagen, starke Gänge auf gebogenen Linien
- zusätzlich technisch anspruchsvolle Lektionen (z.B. Passagetraversale, Doppelpirouette, Piaffen mit mehr als 8 Tritten), Kombinationen von Lektionen (z.B. Traversalen mit Pirouetten) und schwere Übergänge (z.B. Starker Trab in Piaffe)
- Nutzung aller Linien im Viereck (z.B. Traversalverschiebungen) und besondere Kombinationen von Bahnfiguren (z.B. Schlangenlinien mit Volten)
- empfohlene Wettbewerbe: Dressurkür, Pas de Deux

Eine Übersicht aller Bahnfiguren findet ihr im Internet. Sucht nach den Schlagwörtern „Bahnfiguren“ oder „Hufschlagfiguren“.

4.2 Prüfungsdauer

Empfehlungen zur Dauer von Aufgaben/Küren:

L – Niveau:	Kurzaufgabe/(Kurzkür):	1:30 – 2:00 min
	Regelaufgabe/(Regelkür):	2:00 – 2:30 min
M – Niveau:	Kurzaufgabe/Kurzkür:	2:00 – 2:30 min
	Regelaufgabe/Regelkür:	2:30 – 3:00 min
S – Niveau:	Kurzaufgabe/Kurzkür:	2:00 – 2:30 min
	Regelaufgabe/Regelkür:	3:00 – 4:00 min
S+ - Niveau:	(Kurzaufgabe)/Kurzkür:	2:30 – 3:00 min
	(Regelaufgabe)/Regelkür:	4:00 – 7:00 min

B5. Dressur – Grundlagen/technische Ausführung

5.1 Zügelhaltung

Die Zügel werden zwischen Daumen und Zeigefinger gehalten, wobei die Hand aufgestellt ist und der Daumen als „Dach“ obenauf liegt. Die äußere Hand hält den Stecken und den Zügel, die innere Hand führt nur den Zügel. Die Hand befindet sich nah ab Stecken. Bei einem Richtungswechsel muss die Hand gewechselt werden. Der Zügel darf weder durchhängen noch extrem gespannt sei. Die Zügelbewegungen sollen sanft und präzise sein. Ein Hochziehen oder Wegreisen der Zügelhand beim Handwechsel ist nicht erwünscht.

Beim Kandarenzügel überkreuzen sich die Zügel. Der Doppelzügel wird innen und außen um den kleinen Finger oder wahlweise innen und außen um den Ringfinger geführt. Beide Zügel werden am Daumen ausgeführt.

5.2 Gangarten, Haltung und Tempi

Bei der Dressur spielen die verschiedenen Gangarten und Tempi eine besondere Rolle. Die Präzession der Ausführung ist mitentscheidend für eine gute Bewertung. Bei der Dressur ist es in allen Gangarten wichtig, dass die Fußspitzen nach unten gestreckt werden und als erstes aufsetzen. Der Fuß rollt über den Ballen ab.

Gangarten

Schritt: Er entspricht dem normalen Gehen des Menschen. Ein Fuß hebt sich dabei stets deutlich vom Boden ab. Der Hobby Horse Kopf wird bei jedem Schritt in einer leichten, aber erkennbaren Vorwärts/Abwärtsbewegung bewegt (Nickbewegung).

Trab: Er entspricht dem normalen Laufen des Menschen. Es entsteht eine kurze Schwebephase bei der beide Beine in der Luft sind. Der Hobby Horse Kopf wird möglichst ruhig und stabil gehalten.

Galopp: Der Galopp ist eine dreitaktige Gangart, bei der eine springende Vorwärtsbewegung erfolgt. Der Hobby Horse Kopf wird bei jedem Schritt in einer leichten, aber erkennbaren Vorwärts/Abwärtsbewegung bewegt.

Tempi

Arbeitstempo: Die Arbeitstempi (Grundtempi) heißen **Mittelschritt**, **Arbeitstrab** und **Arbeitsgalopp**. Der Oberkörper des Sportlers ist aufrecht. Der Kopf des Hobby Horse wird in einer entspannten mittleren Position gehalten (ca. 35 ° Winkel über der Horizontalen). Das Tempo ist gleichmäßig und rhythmisch, ohne hastig zu wirken. Die Kniehebung beträgt etwa 70°(Bild 1).



Bild 1

Tritte/Sprünge verlängern: Die Beine werden etwas weiter nach vorn gestreckt. Der Takt bleibt gleich.⁹

Verstärktes Tempo: Bei den mittleren Tempi gibt es **Mitteltrab** und **Mittelgalopp**. Sie werden v.a. in M - Dressuren als Vorstufe zu den starken Gängen gezeigt. Die Tritte/Sprünge werden raumgreifender und das Tempo leicht erhöht, bei gleichem Takt. Die Beine werden dazu zuerst deutlich gehoben und dann erfolgt eine weitere Öffnung des Schritts nach vorn. (runde Bewegung). Der Kopf des Hobby Horse wird durch leichte Streckung der Arme etwas unter die Position der Arbeitsgangarten gebracht. Die Nickbewegungen im Mittelgalopp bleiben erkennbar, aber leicht (kein „Holzhacken“) (Bild 2).



Bild 2



Starkes Tempo: Im **starken Schritt, Trab oder Galopp** werden die Tritte/Sprünge noch kraftvoller und länger (hoch-weit). Auch dabei bleibt die Bewegung der Beine rund. Der Oberkörper des Sportlers ist leicht nach hinten geneigt (stabile leichte Rücklage ohne Schaukeln und Schieben). Der Kopf des Hobby Horses wird durch eine Streckung der Arme in eine tiefe Position gebracht (ca. 25° Winkel, knapp über der Horizontalen), ohne die Waagerechte zu erreichen. Die Nickbewegungen in Schritt und Galopp bleiben erkennbar, aber leicht (kein „Holzhacken“) (Bild 3).

Bild 3

Versammeltes Tempo: Beim **versammelten Schritt, Trab oder Galopp** werden die Schritte/Sprünge kürzer und höher (80-90°). Das Tempo bleibt rhythmisch, ist aber etwas langsamer als in den Arbeitsgangarten. Der Oberkörper des Sportlers ist gerade aufgerichtet. Der Kopf des Hobby Horse wird hoch getragen (ca. 45° Winkel). Die Nickbewegungen in Schritt und Galopp sind als Vorwärts/Abwärtsbewegung erkennbar, ohne Übertreibungen (kein „Holzhacken“) (Bild 4).



Bild 4

⁹ Gibt es weder im IHHF noch im CHHA Regelwerk. Im DtHHV Regelwerk sind keine Kniewinkel definiert.

5.3 Stellung von Hobby Horse und Drehung des Sportlers

Stellung (Drehung des Stabes): Um ein Hobby Horse korrekt in die geforderte Richtung zu stellen, wird der Stab leicht im Handgelenk gedreht. Dadurch zeigt das Maul nicht mehr gerade nach unten, sondern leicht zur Seite. Der Sportler kann auf einer Seite das Auge und den Rand einer Nüster sehen.



Verschieben (des Stabes, englisch: Bending): bei der Ausführung von Traversalen wird zusätzlich ein Verschieben des kompletten Hobby Horses mit Stab (Achsenverschiebung) in die Bewegungsrichtung gefordert.

Drehung (Drehung des Sportlers): Um eine korrekte Position zu erhalten, dreht sich der Oberkörper des Sportlers leicht in die gewünschte Richtung. Manchmal dreht sich nur der Schulterbereich, manchmal zusätzlich das Becken. Das Hobby Horse bleibt gerade vor dem Oberkörper. Die Blickrichtung geht in Bewegungsrichtung.

Bei gebogenen Linien ist der Kopf des Hobby Horse nach innen gestellt. Bei engen Wendungen und bei verschiedenen Seitengängen dreht sich zusätzlich der Sportler leicht in die geforderte Richtung.

5.4 Reitrichtungen – rechte Hand/linke Hand, Hand und Galoppwechsel

Die Reitrichtung bestimmt, welche Hand den Stab des Hobby Horse hält und welcher Fuß in den Gangarten vorangeht.

Linke Hand	Rechte Hand
Der Sportler bewegt sich gegen den Uhrzeigersinn. Die linke Hand ist auf der Innenseite der Bahn.	Der Sportler bewegt sich im Uhrzeigersinn. Die rechte Hand ist auf der Innenseite der Bahn.
Die rechte Hand hält Hobby Horse und Zügel, die Linke nur den Zügel.	Die linke Hand hält Hobby Horse und Zügel, die Rechte nur den Zügel.
Der linke Fuß geht beim Anreiten voran.	Der rechte Fuß geht beim Anreiten voran.
Der Kopf des Hobby Horse ist in gebogenen Linien leicht nach links gestellt.	Der Kopf des Hobby Horse ist in gebogenen Linien leicht nach rechts gestellt.

Dies bedeutet, dass bei **jeder Richtungsänderung** ein **Handwechsel** der Zügelhand erfolgen muss, ebenso ein Stellungswechsel des Hobby Horses.

Im Galopp muss zusätzlich zeitgleich ein **Galoppwechsel** erfolgen. Dies kann auf zwei Weisen passieren:

Einfacher Galoppwechsel (simple change, EGW): Aus dem Galopp kommend, werden drei bis fünf Schritte im Schritt ausgeführt um dann mit dem anderen Bein voran wieder anzugaloppieren. Während der Schrittphase erfolgt ein Handwechsel.

Fliegender Galoppwechsel (flying change, FGW): Aus dem Galopp kommend, erfolgt ein Sprung in die Luft und er wird mit dem bisherigen Führungsbein wieder gelandet (ähnlich Sprung beim Hopserlauf). Das andere Bein übernimmt die Führung und geht voran. Der Handwechsel erfolgt gleichzeitig während der kurzen „Schwebephase“ (FGW).

Der Wechsel erfolgt immer am Punkt des Richtungswechsels. Ausnahmen bilden die Bahnfiguren „Durch die Länge der Bahn wechseln“ oder „Durch die Breite der Bahn wechseln“. Da kann der Wechsel bereits am Punkt X erfolgen, wenn ein Richtungswechsel vorgesehen ist. Auch bei den Schlangenlinien durch die ganze Bahn wird jeweils auf der Mittellinie gewechselt.

5.5 Einreiten/Grüßen/Ausreiten

Das **Einreiten** erfolgt über den Platzzugang zum A und von da entlang der Mittellinie zu einem der **Grußpunkte**. Mögliche Grußpunkte sind im kleinen Viereck D, X und G, im großen Viereck zusätzlich I und L. Dort wird die **Grußaufstellung** (GA) eingenommen.

Der **Gruß** erfolgt aus einem geschlossenen und ruhigen Stand. Der Sportler nimmt dabei Blickkontakt mit dem Hauptwertrichter (sitzt in der Regel bei C) auf und grüßt mit einer kleinen Verbeugung und dem **rechten** hängenden Arm (kann auch leicht seitlich weggestreckt werden).

Erst nachdem der Richter zurückgegrüßt oder ein anderes Zeichen zum Start gegeben hat (z.B. Glöckchen, stehen und sich hinsetzen, zunicken) darf der Sportler mit seiner Aufgabe/Kür beginnen. Die Zügel sollen vorher zügig aufgenommen werden, aber ohne Hektik (kein „Zügelsalat“.)

Auch das **Abgrüßen** erfolgt auf einem der Grußpunkte mit Blick zum Richter. Es gelten die gleichen Regeln. Nach dem Abgrüßen wird am langen Zügel, aber noch mit guter Körperspannung nach vorn bis zum C geritten, dann nach rechts oder links über die ganze Bahn bis zum Ausgang des Dressurvierecks. Erst mit Verlassen des Vierecks ist die Prüfung beendet. Fehlendes Grüßen/Abgrüßen oder ein Eintreten/Verlassen des Vierecks außerhalb des Eingangs führen zur Disqualifikation des Sportlers.¹⁰

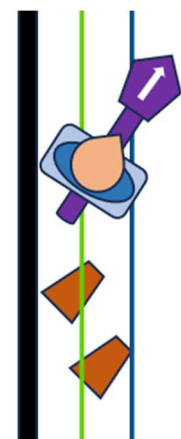


¹⁰ IHHF: Fehlerpunkte statt Disqualifikation

B6. Dressurlektionen¹¹

6.1 Lektionen bei L – Dressuren (leichtes Niveau)

Seitwärtsgehen/Schenkelweichen (leg yield, SW): Beim Seitwärtsgehen bewegt sich der Sportler auf einer Linie mit vorwärts – seitwärts kreuzenden Füßen. Der Sportler ist dabei entweder nach außen (HH Kopf zur Bande) oder nach innen (HH Kopf zur Mitte) gedreht (ca. 30°). Auch die Füße und der Kopf des Hobby Horse schauen in die gleiche Richtung. Der Kopf des Hobby Horse ist nicht oder nur ganz leicht gegen die Bewegungsrichtung gestellt. Beim Schenkelweichen nach außen gehen die Füße des Sportlers auf dem 2. Hufschlag (gelbe Linie) um den Kopf des Hobby Horse genügend Freiraum zur Außenbegrenzung zu geben. Die Lektion wird im Mittelschritt oder Arbeitstrab gezeigt.



Viereck verkleinern/vergrößern (shortening the arena, VVK/VVG): Der Sportler führt auf der langen Seite auf einer diagonalen Linie (vom Wechsellpunkt nach der Ecke zur Viertellinie) eine gleichmäßige vorwärts-seitwärts Bewegung aus. Der Kopf des Hobby Horse und der ganze Oberkörper des Sportlers sind dabei auf der 1. Diagonale ganz leicht zur Bande hin gestellt und gedreht. An der Viertellinie angekommen geht es ein Stück geradeaus. Dann erfolgt ein Handwechsel, bevor er wieder über eine diagonale Linie per Schenkelweichen (HH-Kopf und Sportler ganz leicht zur Bahnmitte) zum zweiten Wechsellpunkt der langen Seite kommt. Dort erfolgt ein erneuter Handwechsel.

Außengalopp (counter canter, AG): Außengalopp bedeutet, sich absichtlich im falschen Galopp zu bewegen (also z.B. auf der linken Hand einen Rechtsgalopp auszuführen). Die äußere Hand hält den Zügel, die Innere den Stab. Der Kopf des Hobby Horse ist nach außen gestellt. Der Oberkörper des Sportlers ist leicht nach außen gedreht.

Kurzkehrt (riding short turn, KK)¹²: Das Kurzkehrt ist eine Wendung die, egal in welcher Gangart man zum Wendepunkt kommt, stets im Mittelschritt geritten wird. Es wird ohne vorher zu halten mit wenigen kreuzenden Schritten (inneres Bein zuerst) ein kleiner Kreisbogen um 180 ° ausgeführt und dann ohne zu halten wieder in die vorangegangene Gangart übergegangen. Dabei wird ein Handwechsel ausgeführt. Hobby Horse und Sportler sind in die Bewegungsrichtung gestellt und gedreht.

Halten (stop, H): Beim Halten ist es wichtig, egal aus welcher Gangart es erfolgt, ohne Zwischentritte zu einem geschlossenen und stabilen Stehen zu kommen. Der Stand ist ruhig, die Beine stehen parallel und gestreckt. Das Halten dauert 3 bis 5 Sekunden. Der Blick ist nach vorn gerichtet, das Hobby Horse mittig vor dem Körper.

¹¹ Beim DhHHV sind die Lektionen teilweise anderen Dressurklassen zugeordnet.

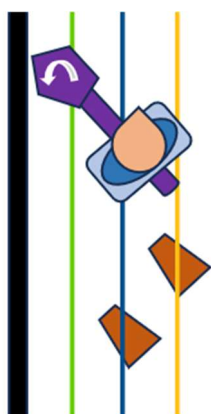
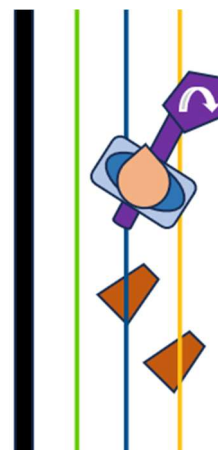
¹² Gibt es weder im IHHF noch im CHHA Regelwerk.

Halten und Rückwärtsrichten (stop and rein back, HRWR): Nach einem erkennbaren Halten (3-4 Sekunden), erfolgt das Rückwärtsrichten. Dabei tritt der Sportler eine vorgegebene Zahl an Tritten im Schritt nach hinten (ohne Vorgabe 3 bis 5 Tritte). Die Tritte sind gleichmäßig. HRWR wird in Versammlung gezeigt, d.h. die Tritte haben eine hohe Kniehebung und der Kopf des Hobby Horses ist leicht über der Mittelposition. Bei Dressuraufgaben gibt es beim HRWR zwei Anschlussbefehle:

- **HRWR und DANN (stop, rein back and then, HRWR Dann):** Nach dem Rückwärtsrichten kommt der Sportler wieder in den geschlossenen Stand. Es erfolgt ein zweites erkennbares Halten, bevor wieder angeritten wird.
- **HRWR und DARAUS (stop, rein back and afterwards, HRWR Daraus):** Nach dem Rückwärtsrichten wird sofort in die als nächstes geforderte Gangart übergegangen. Dazu wird beim letzten Rückwärtstritt der Fuß nur kurz mit der Fußspitze aufgesetzt und sofort angeritten. Dies geschieht ohne Hektik. Wird im Anschluss Galopp gefordert, muss der Sportler beim Rückwärtstreten beachten, welchen Fuß er auftippt um anschließend in den richtigen Handgalopp zu starten.

6.2. Zusätzliche Lektionen ab Klasse M (mittleres Niveau)

Schulterherein (shoulder-in, SH): Das Schulterherein wird auf einer geraden Bahn entlang der Bande in versammelter Gangart gezeigt. Da der Sportler die Vorderbeine des Pferdes darstellt, bewegen sich diese um eine Spur nach innen versetzt zum 1. Hufschlag. Der Blick des Sportlers geht in Bewegungsrichtung. Oberkörper, Becken und Kopf des Hobby Horse sind zur Innenseite des Vierecks gedreht (ca. 30°). Der Kopf des Hobby Horse ist zusätzlich gegen die Bewegungsrichtung gedreht. Anders als beim Seitwärtsgehen überkreuzen sich die Füße nicht auf einer Spur, sondern laufen auf zwei getrennten Spuren.



Konterschulterherein (counter shoulder-in, KSH): Die Ausführung ist die Gleiche wie beim Schulterherein, nur dass der Körper und das Hobby Horse zur Außenseite des Vierecks gedreht sind.

Vorhandwendung (turn in the forehand, VHW)¹³: Die Vorhandwendung ist eine 180° Wendung im Schritt um den Kopf des Hobby Horses als Drehpunkt.

¹³ Ist im IHF Regelwerk falsch beschrieben. Halten fehlt. Allgemein in Turnieren eher unüblich. Im DtHHV Regelwerk anders und unklar beschrieben, Drehpunkt nicht definiert. Beim Reitsport sind die Vorderbeine der Drehpunkt.

Sie wird aus dem Halten (siehe Halten) geritten und in Versammlung ausgeführt.

Die Beine beschreiben einen kleinen Kreisbogen auf zwei Spuren.

Das äußere Bein (an der Bande) bewegt sich in einem sehr kleinen Radius, fast auf der Stelle. Das innere Bein (zur Bahnmitte) wird zuerst gesetzt und führt auf einer zweiten Spur (einem größeren Radius) eine Kreisbewegung um das äußere Bein aus. Das Hobby Horse und der Sportler sind in Bewegungsrichtung gestellt und gedreht. Die Vorhandwendung endet in einem Halten (siehe Halten). Es erfolgt ein Handwechsel. Danach wird üblicherweise in die vorangegangene Gangart übergegangen, wenn die Aufgabe nichts anderes vorsieht.

Hinterhandwendung (turn on the haunches, HHW):¹⁴ Bei der Hinterhandwendung liegt der Drehpunkt eine Handbreit hinter dem Stabende des Reiters. Die 180° Wendung ähnelt einer halben Schrittpirouette, wird aber aus dem Halten ins Halten (siehe Halten) und mit einem etwas größeren Kreisbogen geritten! Sie wird in Versammlung ausgeführt. In einer Seitwärtsbewegung wird mit kreuzenden Beinen ein Kreisbogen getreten (4 Tritte). Das innere Bein wird zuerst gesetzt. Hobby Horse und Reiter sind in Bewegungsrichtung gestellt und gedreht. Nach erfolgter Wendung wird erneut gehalten und ein Handwechsel ausgeführt. Danach wird üblicherweise in die vorangegangene Gangart übergegangen, wenn die Aufgabe nichts anderes vorsieht.

Einfache Schrittpirouette (simple walk pirouette, SP): Die Schrittpirouette wird aus und in Versammlung geritten. Aus einer fließenden Bewegung heraus wird in Bewegungsrichtung in einem möglichst kleinen Radius eine Pirouette ausgeführt. In einer Seitwärtsbewegung wird mit kreuzenden Beinen ein Kreisbogen getreten. Das äußere Bein wird zuerst gesetzt und kreuzt das innere Bein. Das Hobby Horse ist in Bewegungsrichtung gestellt und der Reiter leicht gedreht mit Blick in Bewegungsrichtung. Eine ganze Pirouette umfasst 8 Tritte.¹⁵ Sie wird niemals auf dem 1. Hufschlag ausgeführt. Dort kann eine halbe Pirouette mit 4 Tritten gezeigt werden. Es wird ohne Halten sofort wieder in die Bewegung übergegangen.

einfache Traversalen („simple half-pass“, TV):

Eine Traversale ist eine vorwärts- seitwärts kreuzende Bewegung entlang einer gedachten diagonalen Linie. Die Bewegung wird in Versammlung ausgeführt. Der Kopf des Hobby Horse und der Oberkörper des Sportlers sind in Bewegungsrichtung gestellt und gedreht. Bei der Traversalbewegung werden die Beine vorn gekreuzt. Die Tritte/Sprünge sollen raumgreifend, in der Hüfte öffnend und mit deutlicher Kniehebung (80-90°) ausgeführt werden. Der Unterkörper bleibt dabei gerade. Traversalen können in allen Gangarten ausgeführt werden.



¹⁴ Ist im IHHF und CHHA Regelwerk falsch beschrieben. Wird dort mit einer halben Schrittpirouette gleichgesetzt.

¹⁵ IHHF und CHHA: 8 bis 10, DtHHV 4 bis 8

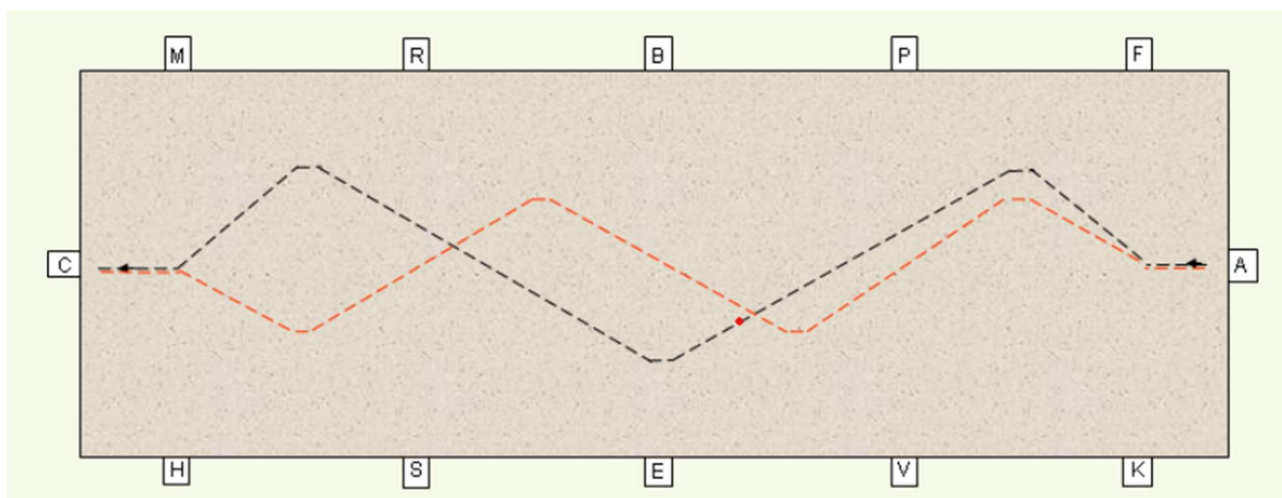
Einfache ganze Traversalen verbinden zwei diagonal zueinander liegende Bahnpunkte der langen Seiten. Halbe Traversalen gehen nur über die halbe Bahnbreite (1 Verschiebung z.B. ganze Bahn zur Mittellinie). Auch doppelt-halbe Traversalen (2 Verschiebungen) können im M-Bereich gezeigt werden. Dies sind zwei direkt aufeinander folgende halbe Traversalen nach links und rechts (oder umgekehrt), jeweils über die halbe Breite der Bahn.

Im letzten Tritt/Sprung vor dem Richtungswechsel werden Hobby Horse und Sportler geradegerichtet um danach in die andere Richtung ausgerichtet zu werden.

6.3 Zusätzliche Lektionen ab Klasse S (schweres Niveau und Expertenniveau)

Zickzacktraversalen („zigzag half-pass“, ZZTV): Darunter versteht man aneinandergereihte Traversalen von 3 oder mehr Verschiebungen. Bei jedem Richtungswechsel erfolgt ein Handwechsel, das Umstellen von Drehung/Stellung/Bending und im Galopp ein Galoppwechsel. Beim Wechsel werden Hobby Horse und Sportler geradegerichtet. Bei einer vorgegebenen Sprungzahl zählt der Wechsel als letzter Sprung der Linie (z.B. vorgegeben: 3-5-5-3 / gezählt: 1,2,W->1,2,3,4,W->1,2,3,4,W->1,2,3 o. W?).¹⁶

Hier zwei Bahnlinien für eine klassische Zickzacktraverse entlang der Bahnmitte und zwischen den Viertellinien.



Die Traversalen können aber auch andere Bahnpunkte und Bahnlinien miteinander verbinden. Diese **Traversalverschiebungen** sind vor allem auf dem großen Viereck und im Expertenniveau üblich.

fliegende Serienwechsel („series of flying changes“, FSW): Fliegende Serienwechsel sind Aneinanderreihungen von fliegenden Galoppwechseln nach einer festgelegten Anzahl von Galoppsprüngen, nach 3 Galoppsprüngen (**3erWechsel**), nach 2 Galoppsprüngen (**2erWechsel**) und nach jedem Galoppsprung (**1erWechsel**). Vor allem bei den 1er Wechseln ist darauf zu achten, dass der Hobby Horse Kopf nicht zu stark pendelt.

¹⁶ Im IHHF zählen die Wechsel nicht als Galoppsprünge, wenn diese vorgegeben sind (z.B. 3-6-6-3). Sie müssen zusätzlich ausgeführt werden.

Bei jedem Wechsel erfolgt ein Handwechsel, daher steigt die Schwierigkeit der Lektion mit sinkender Sprungzahl zwischen den Wechseln. Es sollen mehrere Serienwechsel hintereinander ausgeführt werden (Reihe zu mind. 3).

Galopppirouette („canter pirouette“, GP): Eine Galopppirouette ist eine Drehung im Galopp, die in einem kleinen Radius ausgeführt wird. Der Sportler beschreibt dabei einen engen Kreis (um ein A4 Blatt). Sie wird in Versammlung und im Innengalopp gesprungen. Hobby Horse Kopf und der Oberkörper/Kopf des Sportlers sind leicht in Bewegungsrichtung gestellt und gedreht.

Eine **halbe Galopppirouette** kann auf dem 1. Hufschlag gesprungen werden, mit 3 Sprüngen. Eine volle Galopppirouette darf nicht auf dem 1. Hufschlag gezeigt werden und wird mit 5 bis 7 Sprüngen¹⁷ gesprungen. In der Expertenklasse werden auch Doppel – Galopppirouetten mit 10 bis 14 Sprüngen oder Wechelseitig gesprungene Galopppirouetten gezeigt. Bei der Wechelpirouette erfolgt nach einer Teilwendung oder ganzen Wendung ein fliegender Wechsel auf der Stelle und dann folgt eine weitere (Teil)-Pirouette in die andere Richtung. Die Sprungzahl variiert nach Umfang des insgesamt gezeigten Radius. Der Wechsel wird geradeaus gesprungen und Hobby Horse und Sportler sind geradegerichtet, bevor der Richtungswechsel eingeleitet wird. Der Wechselsprung wird nicht mitgezählt.

Passage („passage“, Pa): Die Passage ist ein langsam vorwärtsschreitender, sehr stark versammelte Trabbewegung. Die Kniehebung beträgt 90°. Der Unterschenkel ist im 90° Winkel nach unten abgewinkelt. Die Fußspitze zeigt möglichst weit nach unten. In einer kurzen Schwebephase werden die Beine gewechselt. Der Sportler landet federnd auf dem Vorderfuß. Der Kopf des Hobby Horse ist hoch aufgerichtet (noch etwas höher als in der Trabversammlung). Der Sportler zeigt eine sehr hohe Körperspannung und ist gerade aufgerichtet. Die Beine sollen sich in der Passage möglichst nicht vor dem Schienbein kreuzen. Eine Passage sollte mindestens 6 Tritte umfassen. Mit steigendem Leistungsniveau werden die Passage – Stücke länger.

Die Passage kann auch in Form einer **Passagetraversale** gezeigt werden. Bei der Traversale dürfen während der Seitwärtsbewegung die Beine leicht vor dem Schienbein kreuzen.

Piaffe („piaffe“, Pi): Der Bewegungsablauf und die Haltung von Hobby Horse/Sportler ähneln der Passage. Die Tritte werden jedoch auf der Stelle ausgeführt (mindestens 4). Bei der Ausführung auf der Stelle soll weder eine Vorwärts-, noch eine Seitwärtsbewegung erkennbar sein. Der Sportler bleibt ausbalanciert und der Rhythmus gleichmäßig.

Eine Piaffe kann auch als **Piaffepirouette** gezeigt werden. Oberkörper und Blick gehen dort nur leicht in die Bewegungsrichtung. Das Hobby Horse ist leicht in die Bewegungsrichtung gestellt. Auf der ganzen Bahn kann eine **halbe Piaffepirouette** mit 4 Tritten gezeigt werden. Eine **ganze Piaffepirouette** wird nie auf dem 1. Hufschlag ausgeführt. Ihre Schrittzahl beträgt 7 bis 8 Tritte. In der Expertenklasse werden auch **Doppel – Piaffepirouetten** mit 14 bis 16 Sprüngen oder **Wechelseitig gedrehte Piaffepirouetten** gezeigt. Bei der Wechelpirouette erfolgen mindestens 1-2 neutrale Tritte auf der Stelle, bevor die Richtung gewechselt wird. Damit einhergehend findet ein Handwechsel statt. Dann folgt eine Weitere (Teil)-Pirouette in die andere Richtung. Die Trittzahl variiert nach Umfang des insgesamt gezeigten Radius.

¹⁷ DtHHV 5 bis 6

Erweiterte Schrittpirouetten (walk pirouette, SP): Ab der schweren Klasse werden auch Schrittpirouetten in der erweiterten Form gezeigt: **Doppel - Schrittpirouetten** mit 16 Tritten¹⁸ und **Wechelseitig gedrehte Schrittpirouetten**. Eine Wechsepirouette ist eine Sonderform des Hobby Horsing Sportes und kommt im realen Reiten so nicht vor. Bei der Wechsepirouette erfolgt vor dem Richtungswechsel ein kurzes Halten und Geradeausstellen. Damit einhergehend findet ein Handwechsel statt. Dann folgt eine Weitere (Teil)-Pirouette in die andere Richtung, welche direkt in die nachfolgende Bewegungsart übergeht. Die Trittzahl variiert nach Umfang des insgesamt gezeigten Radius.

Kruppeherein/Travers (Haunches-In, Tra):¹⁹ Das Travers wird auf einer geraden Bahn in versammelter Gangart gezeigt. Die Füße des Sportlers bewegen sich auf dem 1. Hufschlag auf zwei separaten Spuren und überkreuzen sich nicht oder nur leicht (ganz normales geradeausgehen mit leichter Außenrotation). Der Blick des Sportlers geht in Bewegungsrichtung, der Oberkörper ist nur Minimal und das Becken deutlich zur Außenseite des Vierecks gedreht (ca. 30°). Das Hobby Horse ist in Bewegungsrichtung gerichtet und der Kopf leicht zur Innenseite des Vierecks gedreht.



Kruppeheraus (Renvers, Ren)²⁰: Die Ausführung ist die Gleiche wie beim Travers, nur dass der Oberkörper leicht und das Becken deutlich zur Innenseite des Vierecks gedreht sind. Da der Sportler die Vorderbeine des Pferdes darstellt, bewegen sich diese um eine Spur nach innen versetzt zum 1. Hufschlag.

¹⁸ IHHF und CHHA:16-20

¹⁹ IHHF beschreibt ein überkreuzen der Beine auf einer Linie. Gibt es gar nicht im DtHHV Regelwerk.

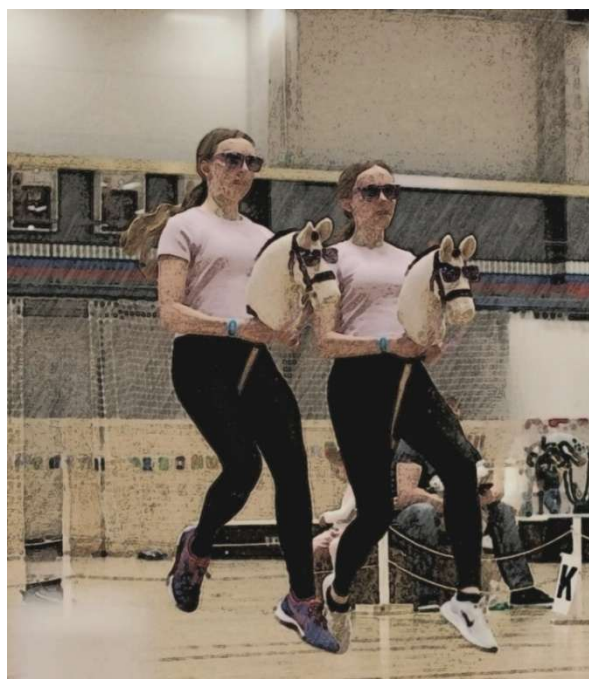
²⁰ Gibt es weder im IHHF noch im CHHA oder DtHHV Regelwerk.

B7. Besonderheiten in der Bewertung von Dressurwettbewerben

In der Hobby Horsing Dressur gibt es, ähnlich wie beim klassischen Reiten, eine Bewertung anhand einer **A-Note** und bei Küren zusätzlich einer **B-Note**. Beide Noten haben unterschiedliche Schwerpunkte und beeinflussen das Endergebnis eines Wettbewerbs.

7.1 Dressur Bewertungssystem mit A und B Note

- **A-Note (Technik & Ausführung)** Diese Note bewertet die korrekte und präzise Umsetzung der Bahnfiguren, Dressurlektionen und Übergänge. Typische Kriterien sind:
 - Technisch saubere Ausführung der Wahlelemente in Küren
 - Sauberkeit der Bewegungsabläufe (Schritt, Trab, Galopp, Passage) je nach Leistungsklasse
 - Körperhaltung
 - Hobby Horse Haltung
 - Linienführung bei Bahnfiguren und Punktgenauigkeit bei Lektionen und Übergängen
 - korrektes Ein- und Ausreiten
- **B-Note (künstlerischer Eindruck & Kreativität)** Diese Note bewertet bei Küren die Ausdrucksstärke, Kreativität und Präsentation der Kür. Hier fließen folgende Aspekte mit ein:
 - Abstimmung von Musik und Lektionen/Gangarten und passende Rhythmik
 - Choreografie
 - Erscheinungsbild, Sicherheit und Selbstbewusstsein beim Präsentieren
 - Schwierigkeitsgrad der Darbietung (ab Klasse M)
 - bei Pas de Deux oder Quadrille zusätzlich Synchronität



7.2 Wertnoten und Abzüge

Bei der Hobby Horsing Dressur wird in der Regel mit folgenden Wertnotensystem gearbeitet.

10 = ausgezeichnet	4 = mangelhaft
9 = sehr gut	3 = ziemlich schlecht
8 = gut	2 = schlecht
7 = ziemlich gut	1 = sehr schlecht
6 = befriedigend	0 = nicht ausgeführt
5 = genügend	

Es kann mit Einzelwertnoten, Abschnittswertnoten oder Gesamtwertnoten gearbeitet werden. Das Wertsystem gibt der Veranstalter vor.²¹

Jede Wertnote von 5 oder schlechter ist grundsätzlich zu begründen. Eine Gesamtwertnote unter 5,0 wird in der Platzierung nicht berücksichtigt. Die Prüfung gilt als nicht bestanden.

Mit **Zwischennoten**, beispielsweise eine 6,2 oder einer 6,8, drücken die Richter aus, welche Tendenz die gezeigte Leistung hat. Dies hilft zur besseren Leistungseinschätzung und zur Differenzierung der Einzelleistungen bei großen Wettbewerben.

Bei Dressuren von höheren Klassen (M, S, S+) können **Koeffizienten** zum Einsatz kommen. Diese werden vor allem für Lektionen vergeben, die als besonders anspruchsvoll gelten. Der Koeffizient wird dann als Multiplikator der erteilten Wertnote verwendet. Dies führt dazu, dass eine gute Note für diese Lektion stärker zur Verbesserung der Gesamtnote beiträgt.

Allgemeine Bewertungsrichtlinien geben einheitliche feste Abzüge für bestimmte Fehler in Dressuren vor:

Verreiten:²² -

- 1. Verreiten: minus 0,2 Abzug von der Endwertnote
- 2. Verreiten: minus 0,4 Abzug von der Endwertnote
- 3. Verreiten: Disqualifikation
- Verlesen: sollte ein Ansager zum Einsatz kommen, wird bei Verlesen ohne Abzüge an der fehlerhaften Stelle neu gestartet

Auslassen/Dopplungen von Pflichtlektionen:

- bei Einzelwertnoten: Wertnote 0²³
- bei Gesamtwertnote: minus 0,5 von Gesamtwertnote pro ausgelassenes Element

²¹ IHHF Regelwerk rechnet Wertnoten in Gesamtpunkte und Prozentzahlen um, Fehler werden als Fehlerpunkte abgezogen. Auch der CHHA arbeitet mit Gesamtpunkten und Fehlerpunkten.

²² IHHF: Fehlerpunkte (2,4) die von Gesamtpunkten abgezogen werden. CHHA (5,10)

²³ IHHF: 0 plus zusätzlich 2 Fehlerpunkte

- Pflichtelemente dürfen nicht kombiniert werden, d.h. wenn z.B. eine Passage mit 10 Tritten und eine Passagetraverse gefordert sind, müssen beide Lektionen getrennt gezeigt werden
- werden Pflichtelemente doppelt gezeigt, werden Einzelwertnoten vergeben und daraus ein Mittelwert gebildet

Zeigen von Lektionen höherer Klassen (sogenannte „Überziehungen“ z.B. zeigen von Passage in Klasse M):

- minus 0,5 pro Überziehung vom Schwierigkeitsgrad oder von der B-Note (wenn SG nicht vorhanden)

Richtlinien bei vorgegebener Musikdauer für eine Kür:

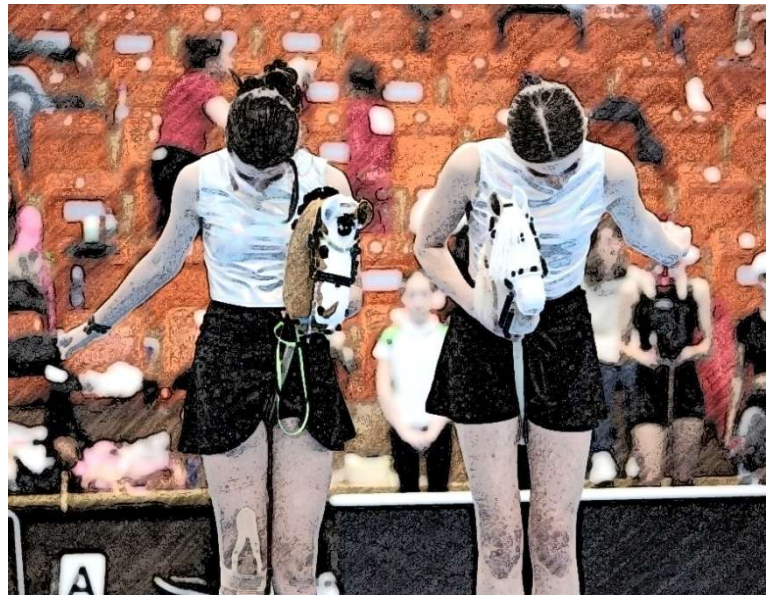
- ➔ Musik startet nach Handheben des Sportlers
- ➔ es darf mit Musik eingeritten werden
- ➔ die Zeitmessung beginnt aber erst nach dem Halten/Grüßen des Sportlers und endet mit dem Abgrüßen²⁴
- ➔ Musiklänge darf um +/- 10 Sekunden abweichen²⁵
- ➔ wird eine falsche Musik eingespielt, muss der Sportler dies durch Handheben signalisieren, es darf ohne Abzüge neu gestartet werden
- ➔ bei technischen Musikunterbrechungen entscheidet der Sportler, ob er seine Kür an der Stelle fortsetzt, oder neu beginnt, ohne Abzüge

Folgende Dinge führen zu einer **Disqualifikation** im Dressursport:²⁶

- ➔ siehe: allgemeine Disqualifikationsregeln in „Disziplinübergreifende Regeln“

zusätzlich:

- ➔ 3. Verreiten
- ➔ Über/Überschreitung der Dauer der vorgegebenen Kürmusik von mehr als 10 Sekunden



²⁴ IHHF/CHHA: Die Zeitmessung beginnt mit Musikbeginn.

²⁵ IHHF: +/- 15 Sekunden

²⁶ IHHF: nach dem 3. Strafpunkt

7.3 Schwierigkeitsgrad bei der Bewertung von Dressurküren

Um den Schwierigkeitsgrad einer Dressur zu erhöhen, gibt es zwei verschiedene Varianten:

1. Erhöhung der Schwierigkeit der einzelnen Lektion:

- ➔ Wenn bei einer M oder S Kür die Pflichtlektion in der Ausschreibung nur allgemein benannt wird (z.B. „Schrittpirouette“), hat der Sportler die freie Wahl in welchem Schwierigkeitslevel er die Lektion zeigt

Beispiele M - Lektionen	Schwierigkeitsgrade	
	Level 1	Level 2
Vorhandwendung oder Hinterhandwendung	aus dem Schritt kommend	aus dem Trab oder Galopp kommend
Halten oder Halten und Rückwärtsrichten	aus mittlerer Gangart kommend	aus verstärkter Gangart kommend oder direkt daraus in verstärkte Gangart gehend
Traversale	halbe oder ganze Traversale (ohne Verschiebung)	doppelt halbe Traversale (1 Verschiebung)
Schulterherein	im Schritt	im Trab oder Galopp

Beispiele Lektionen ab S Niveau	Schwierigkeitsgrade		
	Level 1	Level 2	Level 3
Traversale	halbe oder ganze Traversale (1 Verschiebung)	doppelt halbe oder doppelt ganze Traversale (2 Verschiebungen)	mit 3 und mehr Verschiebungen
Serienwechsel	3er Wechsel	2er Wechsel	1er Wechsel
Pirouetten	einfache Pirouette	doppelte Pirouette	wechselseitig gedrehte Pirouette
Starke Gangarten	auf gerader Linie	auf großer gebogener Linie (z.B. halber Zirkel)	auf engen gebogenen Linien (z.B. Schlangenlinien)
Passage	6 - 8 Tritte auf gerader Linie	9 - 14 Tritte oder auf gebogenen Linien	mehr als 14 Tritte oder als Traversale
Piaffe	6 - 8 Tritte auf der Stelle oder als einfache Pirouette	9 - 12 Tritte auf der Stelle, oder als doppelte Pirouette	mehr als 12 Tritte auf der Stelle oder wechselseitig gedrehte Pirouette

2. Zeigen schwerer Übergänge und Kombinationen

➔ Auch einige Übergänge und Kombination gelten als schwer und erhöhen den Schwierigkeitsgrad in den jeweiligen Dressurklassen:

M - Niveau
Übergang aus versammelter Gangart in andere verstärkte Gangart, z.B. versammelter Trab zu Mittelgalopp
direkter Übergang von Volte in einer Gangart zu Traversale in anderer Gangart z.B. Galoppvolte im Arbeitsgalopp zu Trabtraversale in Versammlung
direkter Übergang von Volten der einen Gangart in Verstärkungen der anderen Gangart z.B. Volte im Arbeitstrab in verstärkten Galopp
Kombination von Halten+Rückwärtsrichten mit einer Wendung
Wechselvolten (1 Wechsel)
Seitwärtsgänge in Trab oder Galopp

S - Niveau
direkter Übergang aus starker Gangart ins Halt oder in die Passage; oder aus Halt oder Passage in die starke Gangart
Kombination aus Traversalen und Pirouetten
Kombination aus Schlangenlinien und Volten
einfache Voltenreihen
Serpentinen
Serienwechsel auf gebogenen Linien
Verstärkungen auf Schlangenlinien
Übergang aus starker Gangart in Pirouetten oder daraus in die starke Gangart

S+ - Niveau
direkter Übergang aus starker Gangart in Piaffe oder aus der Piaffe in die starke Gangart
Kombination aus Zickzacktraversalen und Volten
Kombination aus Zickzacktraversalen und Pirouetten
besondere Voltenreihen (z.B. diagonalen Wechsel mit Volten, Kleeblätter)
Kombination aus starken Gangarten auf gebogenen Linien mit Pirouetten
Piaffe mit direktem Übergang in Serienwechsel
direkte Übergänge von Gangarten innerhalb Traversalen

7.4 Die Choreografie als Teil der B - Note²⁷

Bei der Beurteilung der Choreografie spielen folgende Kriterien eine Rolle;

- Aufbau der Kür: eindrucksvoller Beginn, schnelle Stücke wechseln sich ausgewogen mit Phasen der Ruhe ab, ausdrucksvolles Finale
- Ausgewogenheit: Schwierigkeiten sind gut über die gesamte Kür verteilt, zeigen aller Gangarten (der jeweiligen Dressurklasse), weder ständiges Zeigen von Lieblingslektionen noch Zeigen von Lektionen die noch gar nicht beherrscht werden, linke und rechte Hand in ausgewogenen Verhältnis, keine zu häufigen Wechsel von Tempi und Gangarten, keine langen „künstlichen Pausen“, bei Pas de Deux zeigen aller Paar-Bewegungsrichtungen
- Einteilung Viereck: Viereck wird in seiner Gesamtheit ausgenutzt, geschicktes Präsentieren von Highlights, „Lange-Seiten-Regel“ (keine lange Seite ohne Lektion, Tempiwechsel oder Bahnfigur), in den höheren Klassen Abwechslung in der Nutzung der Linien
- Ideenreichtum: interessante Wechsel und Kombinationen von Lektionen und Bahnfiguren, überraschende Momente ohne Überladen zu wirken, bei Kostümküren interessante Kostüme und Accessoires

7.5 Anforderungen an Kürmusiken

L - Niveau:

- die Musik dient der Untermalung der gezeigten Kür
- die Gangarten sind in Takt und Rhythmus auf die Kürmusik angepasst

M - Niveau:

- akzentuierte Musik
- einige Choreografie-Elemente sind passend auf Musik-Akzente abgestimmt
- passend geschnittenes Ende

S - Niveau:

- stark akzentuierte oder geschnittene Musik mit passender Musikstart und Ende
- roter Faden
- Synchronisation von Bewegungen/Lektionen mit Musik und komplexen Choreografien

S+ - Niveau: zusätzlich:

- perfekt aufeinander abgestimmte Musik zu Bewegungen/Lektionen in komplexen Choreografien
- Einreiten mit Musik, passendes Musikende

²⁷ IHHF und CHHA Richterbögen haben keine separate B-Note. Es wird alles in einer Note addiert.

C Springen

Springen ist die wohl beliebteste Disziplin im Hobby Horsing Sport. Bei den Springwettbewerben geht es um Kraft, Ausdauer und Konzentration. Meistens liegt der Fokus auf Schnelligkeit, bei einigen Prüfungen aber auch auf einer stilistisch sauberen Ausführung.

Wenn die Formulierung „in der Regel“ genutzt wird, ist dies allgemein gültig, es sei denn der Ausrichter hat in der Ausschreibung etwas anderes festgelegt.

C1. Springausrüstung von Hobby Horse und Sportler

1.1 Hobby Horse und Ausrüstung

Es gelten die allgemeinen Regeln (siehe 3.1) des Hobby Horse Sportes. Beim Springen wird eher ein kleineres und leichteres Hobby Horse empfohlen. Der Stab ist beim Springen meist relativ kurz und ragt nicht über das Gesäß hinaus. Die Zügel sind häufig lang um den Sportler, insbesondere bei großen Sprunghöhen, Bewegungsfreiheit mit den Armen zu ermöglichen, dürfen aber nicht unterhalb der Knie des Sportlers hängen.

Beim Springen gibt es eine Tensen- und Zügelpflicht. Martingal und Vorderzeug sind beim Springen erlaubt.

Ab der schweren Klasse wird beim Stilspringen das Einflechten der Mähne empfohlen.

1.2 Sportler und Accessoires

Neben den allgemeinen Regeln (siehe 3.2) wird beim Springen eher enganliegende Kleidung empfohlen. Röcke sind nicht erlaubt!

Das Tragen von Kopfbedeckungen ist nicht erlaubt (Ausnahme: Mützen/Stirnbänder bei Outdoorturnieren).

Bei Kostümen ist auf das Verletzungsrisiko zu achten.

Accessoires sind erlaubt, solange sie kein Verletzungsrisiko darstellen.²⁸



²⁸ IHGF: keine Accessoires an der Trense und auch sonst nicht unbedingt erwünscht

C2 Springplatz und Hindernisse

2.1 Springplätze und Geländestrecken

Ein Turnierspringplatz sollte mindestens 6x12 m groß sein. Ideal sind Plätze mit einer Fläche zwischen 100 und 200m².

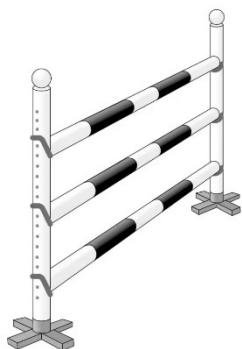
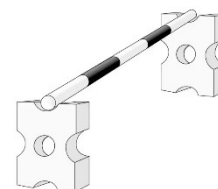
Bei Geländestrecken (z.B. für Crosswettbewerbe) ist es wichtig die Strecke klar für die Sportler zu kennzeichnen (z.B. durch Absperrband oder Fähnchen). Gefahrenstellen wie Löcher, große Steine oder hervorstehende Wurzeln sind zu beseitigen oder als Gefahrenstellen zu kennzeichnen.

2.2 Hindernisarten und Regeln

Für alle Springhindernisse gelten die allgemeinen Regeln des Unfallschutzes (siehe A4, S.7). Für einige Hindernisse gibt es noch besondere Hinweise bei der Benutzung im Springparcours.

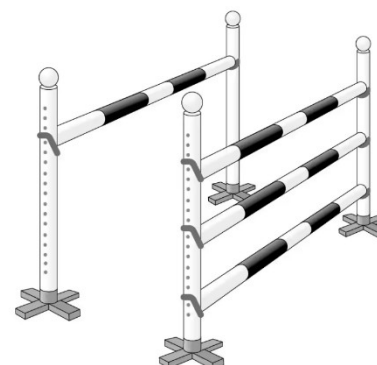
Folgende Hindernisse kommen in Hobby Horsing Springparcours zum Einsatz:

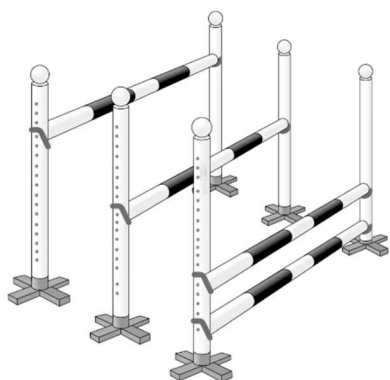
Ein **Cavaletti** ist ein sehr niedriges Hindernis aus zwei Kreuzen o. Auflageblöcken mit einer Auflagestange. Es darf max. 35 cm hoch sein. Im Parcoursplan wird die Höhe des Cavaletti angegeben (z.B. 30).



Ein **Steilsprung** besteht aus 2 Ständern, welche durch mind. 1 Stange (odere mehrere Stangen und Planken) verbunden sind. Ab 35 cm Höhe müssen die Stangen/Planken leicht in Sprungrichtung abfallen. Die oberste Auflage muss immer eine Stange sein. Im Parcoursplan wird nur die Höhe des Steilsprungs angegeben (z.B. 70).

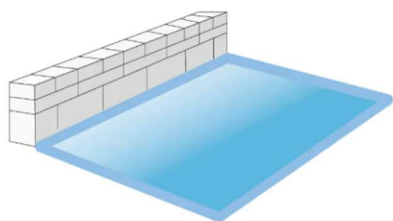
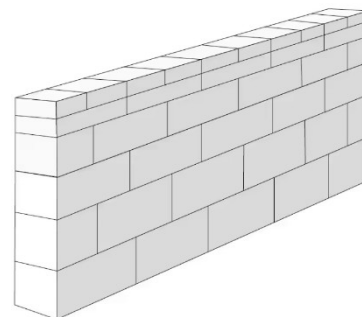
Ein **Oxer** besteht aus zwei hintereinander angeordneten Steilsprüngen. Der Abstand zwischen den Hindernissen (Tiefe) wird von der Mitte zur Mitte der oberen Auflagestange gemessen. Die hintere Stange darf niemals tiefer als die vordere Stange liegen. In der Regel liegen beide Stangen gleich hoch, die vordere Stange darf aber auch tiefer liegen (ansteigender Oxer). Die Tiefe des Oxers beträgt in der Regel die Hälfte der Hindernishöhe, aber nicht mehr. Ab 90 cm Höhe ist im Sinne des Gesundheitsschutzes eher mit einer geringeren Tiefe oder mit ansteigenden Oxern zu arbeiten. Im Parcoursplan wird die Höhe des Steilsprungs sowie die Tiefe angegeben (z.B. 80/40). Bei ansteigenden Oxern muss die Höhe beider Steilsprünge angegeben werden (beginnend von hinten) und die Tiefe (z.B. 80/40-60 = Höhe hinten/Tiefe – Höhe vorn).





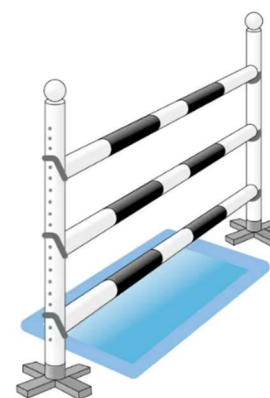
Eine **Trippelbarre** ist ein ansteigender Oxe mit drei Ständerpaaren. Die Gesamttiefe darf die Höhe der hinteren Hindernisstange nicht überschreiten. Die hinterste Stange liegt immer am Höchsten, die mittlere Stange hat in der Regel eine Höhe von $\frac{2}{3}$ der hinteren Stange, die Vordere $\frac{2}{3}$ der Mittleren (z.B. 90/40-60/30-30). Im Parcoursplan wird die Höhe der einzelnen Teilsprünge sowie die Tiefe zwischen den Stäben angegeben.

Eine **Mauer** ist ein Steilsprung in Form einer undurchsichtigen Wand aus leichten Materialien (z.B. Kartons, Styroporblöcke), die ab 35 cm Höhe lose aufeinander gestapelt sind. Sie darf maximal 30 cm tief sein. Im Parcoursplan wird die Höhe der Mauer angegeben (z.B. 60).



Ein **Graben/Wassergraben** ist ein flacher Weitsprung. Dabei kann es sich im Gelände um einen natürlichen Graben handeln oder in der Turnhalle um eine symbolische „Grabenfläche“, z.B. eine Turnmatte, Styroporflocken o.ä. Vor dem Graben darf ein maximal 35 cm hohes Hindernis aufgebaut sein. Im Parcoursplan wird die Höhe des Hindernisses sowie die Gesamttiefe angegeben (z.B. 1/120 oder 10/100).

Ein **überbauter Wassergraben** ist eine Kombination aus einem Wassergraben plus einem Steilsprung. Im Parcoursplan wird die Höhe des Steilsprungs sowie die Gesamttiefe des Grabens angegeben (z.B. 80/60).



Außerdem gibt es weitere Hindernisse wie z.B. Dach, Fächersprung oder Hecke.

Gelände Hindernisse können aus verschiedenen natürlichen oder künstlichen Materialien bestehen, wobei die Sicherheit immer beachtet werden muss. Nur Hindernisse, die betreten werden können (z.B. Baumstamm, stabile Kiste, Strohballen), dürfen höher als 35 cm sein.

2.3 Kombinationen und Distanzen

Stehen Hindernisse in einem Abstand von 1 oder 2 Galoppsprüngen²⁹, spricht man von einer **Kombination**. Bei einem Abstand von drei oder mehr Galoppsprüngen von einer **Distanz**.

Eine Kombination kann aus zwei (**2erKombi**) oder drei (**3erKombi**) Hindernissen bestehen. Kombinationen können aus verschiedenen Hindernissen bestehen, in der Regel kommen Steilsprünge, Oxer und Trippelbarren zum Einsatz.

Wird an einem Sprung innerhalb einer Kombination verweigert, muss die gesamte Kombination neu angeritten werden. Wird aber deutlich abgesprungen, trotz unpassender Distanz und die Stange gerissen, zählt dies als Abwurf und nicht als Verweigerung.

Die Abstände zwischen den Kombinationen sind in erster Linie von der Hindernishöhe/Art abhängig. Beim Zeitspringen sollten die Hindernisse noch etwas weiter auseinander stehen als beim Stilspringen.

Im Anhang finden sich Tabellen mit Empfehlungen für Abstände von Kombinationen im Hobby Horse Sport.



²⁹ IHHF/CHHA 1-3 Sprünge, erst ab 4 Distanz

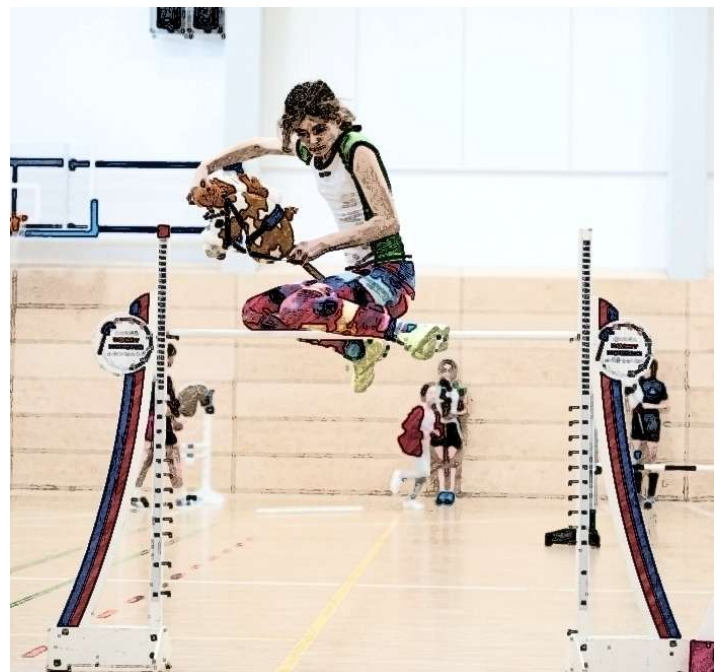
C3 Springwettbewerbe

3.1 häufige Wettbewerbe

Folgende Disziplinen sind die häufigsten Prüfungen in Hobby Horse Springsport:

- Beim **Zeitspringen** geht es darum den Parcours möglichst schnell und fehlerfrei zu überwinden. Es gibt Fehlerpunkte für eine unsaubere Galoppade, Verweigerungen oder Abwürfe. Dieser Wettbewerb kann auch mit dem Bewertungsverfahren mit Strafsekunden durchgeführt werden.
- Beim **Stilspringen** muss der Parcours fehlerfrei und stilistisch sauber durchritten werden. Beurteilt werden in der Regel die Körperhaltung, die Haltung des Hobby Horse, die Linienführung, die Galoppade, Sprungtechnik, korrekter Handgalopp und das Ein/Ausreiten.
- Beim **Idealzeitspringen** muss der Parcours, ohne Hilfe von Zeitmessgeräten, in einer vorgegebenen Zeit überwunden werden. Wer am Nächsten an die vorgegebene Idealzeit herankommt und dabei fehlerfrei bleibt, gewinnt.
- Beim **Cross** handelt es sich um einen Zeitspringwettbewerb mit natürlichen Geländehindernissen oder Indoor mit geländeähnlichen Hindernissen. Die Hindernisse sind meist niedrig (unter 35 cm) und es gibt zusätzliche Elemente wie z.B. Gräben, Rampen und Wendelemente. Die Galoppstrecke ist in der Regel länger als beim klassischen Zeitspringen. Der Schnellste mit den wenigsten Fehlerpunkten gewinnt. Dieser Wettbewerb kann auch mit dem Bewertungsverfahren mit Strafsekunden durchgeführt werden.
- Beim **Hochsprung** gibt es nur ein Hindernis, welches nach jeder Runde höhergestellt wird. Wer mit den wenigsten Fehlversuchen die höchste Höhe erreicht, gewinnt.

Beim eher seltenen **Hochsprung nach Körpergröße** gewinnt der Sportler der im Verhältnis zu seiner Körpergröße die größte Höhe überwunden hat. Ansonsten gelten die Regeln vom Hochsprung.





- Beim **Mannschaftsspringen** treten pro Mannschaft 2 bis 4 Sportler gemeinsam als Team an. Entweder werden die Einzelergebnisse der Sportler zusammengezählt oder der Wettbewerb erfolgt in Form eines Staffellaufes, wo direkt per Körperkontakt an den nächsten Sportler übergeben wird. Mannschaftsspringen können für verschiedenen Disziplinen ausgeführt werden. Dieser Wettbewerb kann auch mit dem Bewertungsverfahren mit Strafsekunden durchgeführt werden.

Beim **Switch – Teamjump** starten 2 Sportler gleichzeitig im Parcours und springen die Hindernisse abwechselnd. Dabei müssen sie immer in Bewegung bleiben.

3.2 Besondere Wettbewerbe

Beim Hobby Horse Springsport gibt es eine große Anzahl an weiteren Springwettbewerben oder Abwandlungen der Standardprüfungen. Hier einige Beispiele:

- Beim **Hamsterspringen** stehen 6 bis 8 Hindernisse im Parcours, von denen jeweils zwei die gleiche Höhe haben. Je nach Höhe der Hindernisse gibt es pro erfolgreiches Überwinden 1 bis 4 Punkte. Wer in einer fest vorgegebenen Zeit die meisten Punkte sammelt (hamstert), gewinnt.
- Beim **Jokerspringen** steigen die Hindernisse in einem Parcours an und gleichzeitig die Punkte die man sammeln kann. Beim letzten Hindernis hat der Sportler die Wahl ob er das reguläre Hindernis oder einen schwierigeren „Jokersprung“ überspringt. Der Sportler mit den meisten Punkten gewinnt. Bei Gleichstand entscheidet die schnellere Zeit.
- Das **Synchronspringen** ist ein Stilspringwettbewerb, der paarweise ausgeführt wird. Zur regulären Stilspringbewertung kommt die Synchronität des Paares hinzu. Der Wettbewerb erfordert sehr viel Platz, da die Hindernisse paarweise aufgestellt werden müssen oder extra breit sind. Dies gibt es auch als **Partner – Synchronspringen** wo beide gleichzeitig springen.
- Das **Fehler/Zeitspringen mit Stechen** ist ein zweistufiger Wettbewerb. In der ersten Runde geht es darum den Parcours in einer vorgegebenen Maximalzeit fehlerfrei zu überwinden. Alle fehlerfreien Starter kommen in ein Stechen, wo der Parcours mit meist reduzierter Hindernisanzahl absolviert wird. Dieser Wettbewerb kann auch mit dem Bewertungsverfahren mit Strafsekunden ausgeführt werden.
- Beim **Barrierespringen** findet man eine Reihe ansteigender Hindernisse in einer Linie (meist 4), die nach jeder Runde erhöht werden, im Laufe des Wettbewerbes reduziert sich die Anzahl der Hindernisse.
- Das **Clear Round Springen** eignet sich besonders für Einsteiger- und Inklusionswettbewerbe. Jeder der den Parcours fehlerfrei absolviert, bekommt direkt nach dem Zieleinlauf eine Schleife.

C4 Springklassen und Parcoursregeln

4.1 Springklassen und Parcoursbestandteile³⁰

Leistungsklassen haben vor allem beim klassischen Zeitspringen, Stilspringen und beim Hochsprung eine Bedeutung: L=Leicht, M=Mittel, S=Schwer, S+=Expertenklasse

In der Regel werden folgende Höhen und Parcoursbestandteile für die verschiedenen Leistungsklassen genutzt:

<u>Zeitspringen</u>							
Niveau	Hindernishöhe	Empfohlene Sprungzahl	Oxer	2-fache Kombination	3-fache Kombination	Besondere Hindernisse	Tiefe Graben
L	40 - 50 cm	6 - 8	0-2	soll		kann*	60 - 80
M	60 - 70 cm	8 - 10	1-2	entweder/oder muss		soll	70 - 90
S	80 - 90 cm	10 - 12	2-4	muss	muss	soll	100 - 120
S+	ab 100 cm	10 - 14	2-6**	muss	muss	kann	130 - 150

* nur Mauer oder Graben

** mit geringerer Oxertiefe (Abweichung von der Hälfte-Regel o. ansteigende Oxern) wegen Unfallschutz

<u>Stilspringen</u>						
Niveau	Hindernishöhe	Empfohlene Sprungzahl	Oxer*	2-fache Kombination	3-fache Kombination	Besondere Hindernisse
L	40 cm	6 - 8	0	soll		
M	50 - 60 cm	8 - 10	2	entweder/oder muss		kann
S	70 - 80 cm	10 - 12	2-4	muss	muss	kann
S+	ab 90 cm	10 - 14	2-6**	muss	muss	kann

* gleichmäßig verteilt auf der rechten und linken Hand

** mit geringerer Oxertiefe (Abweichung von der Hälfte-Regel o. ansteigende Oxer) wegen Unfallschutz

<u>Hochsprung</u>				
Niveau	Starthöhe	In 5 cm Schritten	In 2 cm Schritten	In 1 cm Schritten (wenn möglich)
L	80 cm	bis 100 cm	ab 102 cm	ab 110 cm
M	90 cm	bis 110 cm	ab 112 cm	ab 120 cm
S	100 cm	bis 120 cm	ab 122 cm	ab 130 cm
S+	110 cm	bis 130 cm	ab 132 cm	ab 140 cm

Der Cross ist ein klassischer Einsteigerwettbewerb, der mit seiner geringen Hindernishöhe gut für das L-Niveau geeignet ist.

Idealzeitspringen bietet sich insbesondere für das L bis M Niveau an.

³⁰ Beim DthHV sind die Leistungsklassen deutlich niedriger angelegt.

Beim Jokerspringen entspricht der Jokersprung dem höchsten Sprung der jeweiligen Altersklasse bis maximal plus 10 cm, oder ist in einer schweren Ausführung (z.B. als Oxer oder Trippelbarre).

Auch beim Hamsterspringen dürfen die beiden höchsten Hindernisse nur dem Maximalmaß der Leistungsklasse entsprechen.

4.2 Parcoursregeln

Folgende Dinge, sollten bei der Parcoursplanung beachtet werden:

Alle Springwettbewerbe:

- Der Parcourplan muss spätestens zu Turnierbeginn aushängen.
- Der Parcour muss der ausgeschriebenen Leistungsklasse entsprechen.
- Es müssen folgende Dinge eingezeichnet/erkennbar sein:
 - o Maße des Platzes
 - o Position von Ein/Ausgang
 - o Position des Richtertisches
 - o Nummerierung der Hindernisse (Kombinationen mit a,b,c)
 - o Art der Hindernisse
 - o Höhe und Tiefe der Hindernisse
 - o Wege, wenn diese fest vorgeschrieben sind

Zeitspringen/Idealzeitspringen:

- Die Hindernisse sollten in einem ausgeglichenen Verhältnis auf der rechten und linken Hand positioniert sein.
- Start und Ziel müssen im Parcourplan eingezeichnet sein.

Stilspringen:

- Es müssen jeweils gleich viele Hindernisse auf der rechten und linken Hand positioniert sein. Auch Schwierigkeiten (z.B. Oxer und Kombinationen) sollten auf beiden Händen ausgewogen verteilt sein.

Cross:

- Start und Ziel müssen im Parcourplan eingezeichnet sein.
- Besondere Hindernisse wie Rampen, Slalomelemente o.ä. müssen eingezeichnet und beschriftet sein. Die Reitrichtung bei Wendeelementen muss eingezeichnet sein.



C5. Springgrundlagen/technische Ausführung

5.1 Zügelhaltung, Hand- und Galoppwechsel

Der Zügel wird zwischen Daumen und Zeigefinger gehalten, wobei die Hand aufgestellt ist und der Daumen als „Dach“ obenauf liegt.

Beim **Hochsprung** darf eine Hand den Zügel verlassen. Die andere Hand hält Zügel und Stecken.

Bei allen Formen des **Zeitspringens** und beim **Cross** dürfen die Zügel lose durchhängen. Die Zügelhand darf weit vom Hobby Horse weggestreckt werden. Der Zügel muss jedoch die ganze Zeit in beiden Händen gehalten werden. Hand- und Galoppwechsel sind nicht erforderlich.

Beim **Stilspringen** darf der Zügel weder durchhängen noch extrem gespannt sei. Die Zügelbewegungen sollen sanft und präzise sein. Ein Hochziehen oder Wegreisen der Zügelhand beim Handwechsel ist nicht erwünscht. Beim Stilspringen fließen korrekter Handgalopp und Galoppwechsel in die Bewertung ein. Dabei ist folgendes zu beachten:

Linke Hand/Linkskurve	Rechte Hand/Rechtskurve
Der Sportler bewegt sich gegen den Uhrzeigersinn. Die linke Hand ist auf der Innenseite der Bahn, oder es wird eine Linkskurve zum nächsten Hindernis ausgeführt.	Der Sportler bewegt sich im Uhrzeigersinn. Die rechte Hand ist auf der Innenseite der Bahn, oder es wird eine Rechtskurve zum nächsten Hindernis ausgeführt.
Die rechte Hand hält Hobby Horse und Zügel, die Linke nur den Zügel.	Die linke Hand hält Hobby Horse und Zügel, die Rechte nur den Zügel.
Der linke Fuß geht im Galopp voran.	Der rechte Fuß geht im Galopp voran.
Der Kopf des Hobby Horse ist in gebogenen Linien leicht nach links gestellt.	Der Kopf des Hobby Horse ist in gebogenen Linien leicht nach rechts gestellt.
Es wird mit dem linken Bein abgesprungen.	Es wird mit dem rechten Bein abgesprungen.

Bei jedem Richtungswechsel muss ein fliegender Galoppwechsel erfolgen. Dieser kann direkt über dem Sprung erfolgen, oder zwischen den Hindernissen. Bei Kombinationen erfolgt er über oder nach dem letzten Sprung. Galoppwechsel über dem Sprung sind eine besondere Schwierigkeit und werden höher bewertet.

5.2 Galoppade

Der Galopp ist die vorgeschriebene Gangart für alle Hobby Horse Springwettbewerbe. Das zeigen von anderen Gangarten führt zu Fehlerpunkten bis hin zur Disqualifikation.

Dabei gilt folgendes zu beachten:

- Galopp von Start bis Ziel, oder von Gruß zu Gruß.
- Der Galopp muss erkennbar sein. Drei falsche oder nicht erkennbare Galoppsprünge hintereinander (z.B. zeigen anderer Gangart oder rennen) führen zu einem Fehlerpunkt.
- Beim Stilspringen gibt es zusätzlich Abzüge für zu flachen Galopp, Rhythmusunterbrechungen, falschen Handgalopp und bei schwankendem Galopptempo.

5.2 Sprungtechnik

Es gibt verschiedene Varianten der Sprungtechnik. Am häufigsten werden Innen- und Außentechnik gezeigt.

Bei der **Innentechnik** wird der Fuß des vorderen Beins Richtung Körpermitte vor den Körper nach oben gezogen. Das Absprungbein folgt über das Hindernis.

Bei der **Außentechnik** wird der Fuß des vorderen Beines weg vom Körper seitlich nach oben gezogen. Das Absprungbein folgt über das Hindernis.

Grundsätzlich muss immer mit einem Bein abgesprungen und mit einem Bein gelandet werden. Das Hobby Horse muss dabei immer einen Kontakt mit dem Oberschenkel haben. Es sind auch noch weitere Sprungtechniken erlaubt, solange sie kein erhöhtes Verletzungsrisiko darstellen und nicht den Bewegungsabläufen des Hobby Horsing widersprechen.



5.3 Einreiten/Grüßen/Ausreiten

Das **Einreiten** erfolgt über den Platzzugang. Für den **Gruß** an den Wertrichter nimmt der Sportler Blickkontakt mit dem Hauptwertrichter auf und grüßt mit einer kleinen Verbeugung. Die Bewegung für das **Abgrüßen** ist die Gleiche. Erst nachdem der Richter zurückgegrüßt oder ein anderes Zeichen zum Start gegeben hat (z.B. Glöckchen, stehen und sich hinsetzen, zunicken) darf der Sportler starten. Das **Ausreiten** muss stets über den Platzzugang erfolgen. Ein Ausreiten über die Banden gilt als Bewertungsverzicht. Der Sportler wird disqualifiziert.

Bei allen **Zeit-/Punkte - Springwettbewerben** erfolgt der Gruß unmittelbar an der Startlinie. Bei diesen Wettbewerben darf auf das Abgrüßen verzichtet werden.

Beim allen **Stilspringwettbewerben** muss der Sportler an einem für den Wertrichter gut sichtbaren Punkt zur Grußaufstellung halten, ebenso zum Abgrüßen. Diese Punkte sind innerhalb des Vierecks frei wählbar. Nach dem Abgrüßen wird am langen Zügel, aber noch mit guter Körperspannung ausgeritten. Die Prüfung endet erst mit dem Verlassen des Platzes. Fehlendes Abgrüßen signalisiert dem Wertrichter einen Verzicht auf die Wertnote. Der Sportler wird disqualifiziert.

Beim Hochsprung muss weder begrüßt noch abgegrüßt werden. Die Regeln für das Anstellen und Wiederholen des Sprunges werden auf dem Turnier jeweils individuell erklärt.

C6. Besonderheiten in der Bewertung von Springwettbewerben

Bei den Hobby Horse Springwettbewerben gibt es neben dem klassischen Hochsprung noch Prüfungen mit Fehler-Zeit-Wertungen, mit Punkte-(Zeit)-Wertungen, mit Strafsekunden-Bewertungen und mit Wertnoten-Bewertungen.

6.1 Hochsprung

Das **Hochsprung** – Hindernis wird von allen Startern nacheinander gesprungen. Wer reißt, stellt sich erneut an und springt zum Schluss noch einmal. In der Regel haben die Sportler zwei oder drei Versuche um das Hindernis zu überwinden.³¹ Dies wird vorab festgelegt. Nach jeder Runde wird das Hindernis höergestellt. Die Starthöhe muss gesprungen werden. Dann kann ausgelassen und später in den Wettbewerb eingestiegen werden. Wer die höchste Höhe erreicht, gewinnt. Haben zwei Starter die gleiche Endhöhe, werden die Fehlversuche³² miteinander verglichen (wer mit weniger Fehlversuchen die aktuelle Höhe erreicht hat). Ist dies ebenfalls gleich, werden die Fehlversuche der vorangegangenen Sprunghöhen verglichen. Auslassungen zählen dabei als Sprünge die im ersten Versuch übersprungen wurden. Wurden komplett alle Höhen mit der gleichen Anzahl an Versuchen übersprungen, gibt es zwei Sieger.

Fehler die zu einem ungültigen Sprung führen:

- Reißen der Stange durch Berührung
- Abbrechen nach der Absprunglinie (ca. 2m vor dem Hindernis)
- Verlust von Zügel aus beiden Händen
- Körperfernes Halten des Hobby Horse (Stab deutlich nicht zwischen den Beinen)
- Absprung oder Landen mit 2 Beinen

Disqualifikation (neben den allgemeinen Gründen): Sturz jeglicher Art

Beim **Hochsprung nach Körpergröße** gelten grundsätzlich die gleichen Regeln, jedoch gewinnt derjenige der im Verhältnis zu seiner Körpergröße die größte Höhe übersprungen hat. Dazu kommt folgende Formel zum Einsatz: $\text{Hindernishöhe} * 100 / \text{Körpergröße in cm} = x \%$ Der Sportler mit der höchsten Prozentzahl gewinnt.

Das **Barrierespringen** ist eine weitere Sonderform des Hochsprungs und es gelten die gleichen Grundregeln für einen gültigen Sprung. Gestartet wird mit einer ansteigenden Reihe von Hindernissen in einer Linie (z.B. 70-80-90-100). Nach jedem Durchgang werden die Hindernisse um 5 bis 10 cm erhöht. Nach je 2 Durchgängen fällt das niedrigste Hindernis weg bis nur noch eins übrig ist. Pro Serie hat der Sportler 2 Versuche. Der Sportler mit den meisten Punkten gewinnt. Für das Punkte sammeln, gelten folgende Regeln:

- ➔ Für jedes übersprungene Hindernis gibt es grundsätzlich 1 Punkt.
- ➔ Überspringt der Sportler die komplette Reihe mit 4 Hindernissen im ersten Versuch, erhält er 8 Zusatzpunkte.

³¹ IHHF: 2 Versuche

³² IHHF: Es gibt Strafpunkte für gerissene Hindernisse und Verweigerungen

- ➔ Überspringt der Sportler die komplette Reihe mit 3 Hindernissen im ersten Versuch, erhält er 7 Zusatzpunkte.
- ➔ Überspringt der Sportler die komplette Reihe mit 2 Hindernissen im ersten Versuch, erhält er 6 Zusatzpunkte.
- ➔ Überspringt der Sportler das Einzelhindernis im 1. Versuch bekommt er 5 Zusatzpunkte.

6.2 Wettbewerbe mit Fehler-Zeit-Wertungen

Zu diesen Wettbewerben gehören das **Zeitspringen** als einstufiger und zweistufiger Wettbewerb, der **Cross** und entsprechende Mannschaftswettbewerbe. Grundsätzlich gilt: der Schnellste mit den wenigsten Fehlerpunkten gewinnt.

Die Zeitmessung erfolgt ab Start/Ziel (diese können auch getrennt voneinander stehen), per elektronischen Zeitmesssystem oder mit zwei Stoppuhren (Zeiten vermitteln).

Fehlerpunkte (FP):

- Überschreiten der vorgegebenen Maximalzeit: 1 FP
- Galoppfehler (mehr als 3 Schritte nicht erkennbar o. in falscher Gangart): 4 FP
- Körperfernes Halten des HH: 4 FP
- Verweigerung: 4 FP
- Reißen durch Berührung: 4 FP
- Berühren des Wassergrabens: 4 FP

Disqualifikation (neben den allgemeinen Gründen siehe A 2.2):

- Anreiten von Wendeelementen von der falschen Seite
- Springen eines Hindernisses in der falschen Reihenfolge oder von der falschen Seite
- Auslassen eines Hindernisses
- 2-maliges Verweigern an einem Hindernis
- 4. Abwurf im Parcours
- Verreiten ohne Selbstkorrektur und mit Zeitersparnis

Beim **Idealzeitspringen** gelten grundsätzlich die gleichen Regelungen, allerdings gewinnt hier nicht der schnellste Starter, sondern derjenige der mit den wenigsten Fehlerpunkten am nächsten an die Idealzeit (Betrag der Abweichung +/-) herankommt.

Zusätzliche Disqualifikationsgründe:

- Einsatz von Zeitmessgeräten
- Zeitvorgaben durch Außenstehende durch z.B. Hereinrufen, Gesten, Schilder o.ä.

6.3 Wettbewerbe mit Punkte-(Zeit)-Wertungen

Beim **Hamsterspringen** gibt es 3 bis 4 Paare an jeweils gleichhohen Hindernissen mit ansteigender Punktzahl (z.B. 2x40cm = 1 Punkt, 2x60cm = 2 Punkte, 2x80cm = 3 Punkte). Der Sportler darf innerhalb einer vorgegebenen Zeit die Hindernisse in beliebiger Richtung und beliebig oft anreiten. Kein Hindernis darf unmittelbar zweimal hintereinander überwunden werden. Fällt eine Stange, fällt das Hindernis weg. Nach Ende der Zeit gibt es ein akustisches Signal und es darf noch 1 Hindernis übersprungen werden. Wer die meisten Punkte sammelt gewinnt.



Das **Jokerspringen** ist ein Zeitspringen, bei dem gleichzeitig Punkte gesammelt werden.

Die Hindernisse im Parcours steigen an. Für das erste Hindernis gibt es 1 Punkt, für das zweite 2 Punkte usw. Für jedes gerissene Hindernis gibt es die Punktezahl als Abzug. An letzter Stelle stehen zwei Hindernisse zur Auswahl, der reguläre Sprung sowie ein bedeutend schwererer „Jokersprung“. Für diesen gibt es beim Überwinden die doppelte Punktzahl, beim Reißen den doppelten Abzug. Haben zwei Sportler am Ende die gleiche Punktzahl, gewinnt derjenige mit der schnelleren Zeit. Es gelten die Disqualifikationsregeln vom Zeitspringen.

6.4 Wettbewerbe mit Strafsekunden

Diese Bewertungsform kommt teilweise beim **Zeitspringen** zur Abwendung. Statt der sonst üblichen 4 Fehlerpunkte gibt es für alle Fehler 2 Strafsekunden. Beim Überziehen der Maximalzeit wird dann diese „Fehlzeit“ zusätzlich addiert. Es gewinnt der Starter mit der niedrigsten Endzeit.

6.5 Wettbewerbe mit Wertnoten-Bewertungen

Die Bewertung mit Wertnoten kommt beim **Stilspringen** und beim **Synchronspringen** zum Einsatz. Es wird in der Regel mit folgenden Wertnotensystem gearbeitet:

10 = ausgezeichnet	4 = mangelhaft
9 = sehr gut	3 = ziemlich schlecht
8 = gut	2 = schlecht
7 = ziemlich gut	1 = sehr schlecht
6 = befriedigend	0 = nicht ausgeführt
5 = genügend	

Es kann mit Einzelwertnoten oder Gesamtwertnote gearbeitet werden. Das Wertsystem gibt der Veranstalter vor. Jede Wertnote von 5 oder schlechter ist zu begründen. Eine Gesamtnote unter 5,0 wird in der Platzierung nicht berücksichtigt. Die Prüfung gilt als nicht bestanden.

Mit **Zwischennoten**, beispielsweise eine 6,2 oder einer 6,8, drücken die Richter aus, welche Tendenz die gezeigte Leistung hat. Dies hilft zur besseren Leistungseinschätzung und zur Differenzierung der Einzelleistungen bei großen Wettbewerben. Beim Stilspringen von höheren Klassen (M, S, S+) können **Koeffizienten** zum Einsatz kommen. Der Koeffizient wird dann als Multiplikator der erteilten Wertnote verwendet. Dies führt dazu, dass eine gute Koeffizienten - Note zur Verbesserung der Gesamtnote beiträgt.

Fehlerabzüge:

- Galoppfehler: minus 0,5 von Gesamtwertnote*
- Verweigerung: minus 0,5 von Gesamtwertnote*
- Reißen durch Berührung: minus 0,5 von Gesamtwertnote *

Disqualifikation (neben den allgemeinen Gründen siehe A 2.2):

- Springen eines Hindernisses in der falschen Reihenfolge oder von der falschen Seite
- Auslassen eines Hindernisses
- 3-maliges Verweigern an einem Hindernis oder an drei verschiedenen Hindernissen
- 4. Abwurf im Parcours

In der Regel werden folgende Kriterien beim Stilspringen bewertet:

- **A-Note** (Technik), bewertet werden:
 - Körperhaltung
 - Hobby Horse Haltung
 - Linienführung
 - Sprungtechnik und Galoppade
 - Handgalopp und Wechsel
 - korrektes Ein/Ausreiten, Grüßen/Abgrüßen
- **B-Note** (Ausdruck), nur beim Synchronspringen
 - Synchronität

A) Der Sportler sollte beim Stilspringen eine aufrechte **Körperhaltung** mit einer guten Grundspannung zeigen. Der Blick des Sportlers ist nach vorn gerichtet. Die Ellenbogen bleiben möglichst nah am Oberkörper. Auch über dem Sprung und bei der Landung bleibt der Sportler aufrecht, ohne steif zu wirken. Er galoppiert und landet über den Vorderfuß und nicht mit platter Sohle.

A) Die **Haltung des Hobby Horse** ist ebenfalls eher aufrecht (Versammlung). Die Nickbewegungen im Galopp sind erkennbar, aber dezent. Auch bei Absprung und Landung wird der Kopf nicht nach oben gerissen oder nach unten gedrückt. In Wendungen und Kurven führt der Hobby Horse Kopf eine leichte Drehung in Bewegungsrichtung aus. Die **Zügelhaltung** erfolgt mit gutem Kontakt zum Maul, ohne zu zerren. Ein Hochziehen oder Wegreisen der Zügelhand beim Handwechsel ist nicht erwünscht.

A) Die **Linienführung** im Parcours darf großzügig sein um Hindernisse gerade anreiten zu können. Die Hindernisse sollen mittig überwunden werden. Allerdings soll auf unnötige Wege verzichtet werden. Geschlossene Volten gelten als Verweigerungen und werden mit 0,5 Punkten Abzug in der Gesamtwertnote bewertet.

A) Die **Galoppade** und das Tempo sollen rhythmisch und gleichmäßig sein. Ein mittleres Tempo wird bevorzugt. Der Galopp wird mit einer deutlichen Kniehebung ausgeführt (eher versammelt). Auch beim Anreiten an die Hindernisse erfolgen keine Tempoverschärfungen oder Tippeln. Der Absprung wird passend ausgeführt und die **Sprungtechnik** ist über alle Hindernisse gleich. Es gibt keine Bevorzugung von Innen- oder Außentechnik in der Bewertung.



A) Der Parcours wird im richtigen **Handgalopp** durchritten und alle Hindernisse mit dem daraus resultierenden korrekten Bein gesprungen. Bei jedem Richtungswechsel erfolgt ein **Handwechsel des Zügels** und ein **Galoppwechsel**, entweder direkt über dem Sprung (erhöhter Schwierigkeitsgrad der zu höherer Bewertung führt) oder nach dem Sprung. Die Galoppwechsel nach dem Sprung werden hoch ausgeführt.

A) Das **Einreiten** erfolgt möglichst in Versammlung (ab S im versammelten Galopp). Der Sportler kommt gut zur Grußaufstellung (sauberer Übergang und günstiger Grußpunkt) und der Gruß zum Richter wird deutlich und ohne unnötige Eile ausgeführt. Das Gleiche gilt für das **Abgrüßen**. Danach verlässt der Sportler mit dem Hobby Horse am langen Zügel, aber noch mit guter Körperspannung das Springviereck. Die Prüfung endet erst mit dem Verlassen des Vierecks.

B) Bei Partnerspringprüfungen wird zusätzlich die **Synchronität** bewertet (meist mit Koeffizienten). Dabei wird geschaut ob die Galoppade, Linien und Sprünge in Ausführung (z.B. gleiche Sprungtechnik), Haltung und Timing gut aufeinander abgestimmt sind.

D Western

Das Westernreiten bringt als recht neue Sparte viel Abwechslung ins Hobby Horsing. Während im Trail vor allem Präzision, Taktgefühl und ein harmonisches Zusammenspiel zählen, geht es beim Barrel Race und Pole Bending um Schnelligkeit.

Wenn die Formulierung „in der Regel“ genutzt wird, ist dies allgemein gültig, es sei denn der Ausrichter hat in der Ausschreibung etwas anderes festgelegt

D1. Westernausrüstung von Hobby Horse und Sportler

1.1 Hobby Horse und Ausrüstung

Das Hobby Horse muss bei den technischen Disziplinen (all – around) eine für den Westernstil geeignete Zäumung tragen. Dressur-Kandaren, Pelham-Gebisse, Gag Bits, Kimblewick-Gebisse oder andere Gebisse im englischen Stil sind nicht erlaubt. Für das Mundstück des Gebisses gibt es keine Einschränkungen oder Vorgaben. Zäumungen dürfen kein Nasenband haben. (Weitere Infos zu Zäumungen und Zügel unter 5.1)

Eine Ausnahme sind die Western – Speed Disziplinen. Hier dürfen alle Arten von Trensen mit geschlossenen Zügeln benutzt werden.

Wir empfehlen für technischen Disziplinen größere Hobby Horse mit einer eher geraden Form. Der Kopf sollte deutlich vor der Senkrechten sein. Wird eine andere Hobby Horse Form verwendet, wird der Stecken waagrecht gehalten.



Western Hobby Horse



Dressur Hobby Horse in Westernhaltung

1.2 Sportler und Accessoires

Insbesondere bei den technischen Disziplinen (all – around) ist eine westerntypische Kleidung erwünscht (keine Stiefel!). Auch ein festsitzender **Cowboyhut (stetson)** ist erlaubt, solange er nicht behindert. Die Hosen sollten im Knöchelbereich eng anliegen. Accessoires sind nur erlaubt, wenn sie kein Verletzungsrisiko darstellen. Ein Western-Brustblatt ist erlaubt. Ausbinder, Martingale sowie weitere Hilfszügel sind verboten, ebenso Gerten und Reitpeitschen.

D2 Westernreitplatz und Hindernisse

2.1 Westernreitplatz

Je nach Westernreitdisziplin werden unterschiedliche Platzgrößen empfohlen.

Für die Disziplin **Trail** sollte der Platz mindestens 7x14 m groß sein, kann aber auch jedes andere Maß haben, wenn die Platzgröße mit der Anzahl der Aufgaben zusammenpasst.

Für die Disziplin **Reining** wird ein Platz benötigt, der doppelt so lang wie breit ist. Auch hier empfehlen wir als Standardmaß 7 x 14 m. Die **Markierungen (marker)** befinden sich jeweils auf der langen Seite.

- 1x Mittellinie
- 2x vom Mittelmarker 2m entfernt zu jeder Seite

Für die Disziplin **Pole Bending** eignen sich lange und schmale Plätze. Die Mindestlänge sollte 14 m betragen.

Für die Disziplin **Barrel Race** wird ein Mindestmaß von 7 x 14 m empfohlen.

- **Richterposition:** bei den technischen Disziplinen (all – around) sitzt der Wertrichter in der Regel an einer der langen Seiten. Eine Videoaufzeichnung wird empfohlen.
- **Umrandung:** das Viereck wird sichtbar nach außen abgegrenzt (z.B. mit Bändern, Zäunen, Stangen oder Kästen)
- **Ein/Ausgang:** der Ein/Ausgang ist durch eine Öffnung in der Umrandung gekennzeichnet.
- **Markierungspunkte (marker)** sind in der Ausschreibung anzugeben und vor Ort sichtbar anzubringen (z.B. Pylonen, Dressurbuchstaben, ...).

2.2 Hindernisse und Aufgaben (obstacles and tasks)

Im folgenden Abschnitt werden die häufigsten Hindernistypen beschrieben. Grundsätzlich sind der Fantasie des Parcoursdesigners bei der Gestaltung der Patterns kaum Grenzen gesetzt, sofern der Parcours für die Sportler sicher bleibt.

- Öffnen, Durchreiten und Schließen des **Tors (gate)**: Das Tor kann mit Scharnieren versehen sein oder aus einem Seil zwischen zwei Pfosten bestehen. Das Hindernis beginnt damit, dass parallel zum Tor geritten wird und das Hobby Horse zur Öffnungsseite zeigt. Das Tor wird geöffnet, offengehalten, durchritten und geschlossen, ohne es loszulassen. Beim Schließen zeigt das Hobby Horse zur Seite des „Scharniers“.
- **Gasse (cute)**: Gassen können unterschiedlich aufgebaut sein. Häufig finden sich L-förmige Gassen. Ziel ist es, mittig darin den Weg zu absolvieren (auch rückwärts). Beim „Geradeaus richten“ muss der Sportler gleichmäßig zwischen den Stangen oder Pylonen vorwärts gehen. Bei einer gewinkelten oder gebogenen Gasse muss sich der Sportler entsprechend der gedachten Mittellinie bewegen.



- Überreiten von Boden- oder erhöhten **Stangen (poles)** auf gerader oder gebogener Linie: Stangenaufgaben können Wendungen, Seitwärtsbewegungen und Rückwärtsrichten enthalten. Jede Gangart kann vorgeschrieben werden. Gassenaufgaben prüfen die Präzision, indem der Reiter genau in der Mitte der Gasse bleiben und sorgfältige, effektive Wendungen ausführen muss. Boden- und erhöhte Stangen müssen mittig überquert werden, sofern im Pattern nichts anderes angegeben ist.
- Die **Dreh-Box (turn-box)** ist ein Hindernis aus vier flachen **Markierungen (logs)** oder Stangen, die ein Quadrat bilden. Die Aufgabe besteht darin, in das Quadrat zu reiten und sich darin so oft zu drehen, wie es das Pattern vorgibt. Vor der Drehung wird gehalten. Der Drehpunkt sind die Füße des Sportlers. Die Füße kreuzen sich in der Drehung. Wenn die Richtung in der Aufgabe nicht vorgegeben ist, kann sie frei gewählt werden.
- **Brücken (bridge)** werden im **Schritt (walk)** überquert. Dabei wird der Kopf des Hobby Horse leicht gesenkt, während der Sportler auf die Brücke tritt, und nach dem Verlassen des Hindernisses wieder in die normale Position gebracht. Der Sportler darf beim Überqueren nach unten schauen. Anstelle einer Brücke kann der Parcours auch eine **Wippe (teeter-totter)** enthalten, die ähnlich wie die Brücke geritten wird. Die einzige Ausnahme ist, dass über dem Drehpunkt verlangsamt oder angehalten werden muss. Der Sportler darf die Wippe erst verlassen, wenn das Ausstiegsende den Boden berührt.
- Beim Pole Bending finden sich 6 bis 10 **aufrechte Slalomstangen (poles)**. Diese stehen in einem Mindestabstand von 100 cm (üblich bis 140 cm) auseinander. Sie sollen mindestens 100 cm hoch sein und einen festen runden Standfuß haben, um keine Stolpergefahr darzustellen. Die Stangen dürfen nicht berührt werden.
- Im klassischen Barrel Race Parcours finden sich in der Regel 3 **Tonnen (barrels)** im Kleeblattmuster, in speziellen **Westernaufgaben (pattern)** können es auch mehr sein. Als Tonnen eignen sich neben klassischen Metall- oder Plastiktonnen auch andere größere, runde Objekte wie große Medizinbälle, runde Wäschekörbe o.ä.

Die Parcours können je nach Ideen des Parcoursdesigners **auch viele andere Hindernisse** enthalten. Weitere relativ häufige Aufgaben sind verschiedene **gebogene Linien, Slalom und Transportaufgaben**.

D3. Westernwettbewerbe

3.1. häufige Wettbewerbe

Folgende Disziplinen sind die häufigsten Prüfungen in Hobby Horse Westernsport:

- Der **Trail** besteht aus einem Parcours aus verschiedenen künstlichen Hindernissen (Tore, Brücken, Stangen), die dem echten Reiten auf einer Ranch im Gelände ähneln. Der Parcours soll ruhig und präzise überwunden werden. Dabei sind in verschiedenen Abschnitten verschiedene Gangarten und Manöver (z.B. Rückwärtsrichten) vorgegeben.
- Die Disziplin **Reining** ist die Schnellste der „all – around“ Prüfungen. Hierbei wird ausschließlich im Galopp ein fest vorgeschriebenes Muster (ein sogenanntes „pattern“) gezeigt. Diese besteht z.B. aus schnellen Zirkeln, Stops und **Drehungen (spins)**.
- Das **Barrel Race** ist ein extrem schnelles und actionreiches Western-Rennen auf Zeit. Dabei geht es in einer Arena im vollen Galopp so schnell wie möglich um drei große **Tonnen (barrels)**.
- **Pole Bending** ist ein schnelles Slalom-Rennen auf Zeit. Dabei galoppiert man so schnell wie möglich um sechs bis zehn senkrechte Stangen herum.

3.2. Seltene Wettbewerbe

Hier zwei Beispiele, weitere werden später ergänzt:

- Beim **Horsemanship** handelt es sich um eine weitere „Dressur im Westernsport“. Hier geht es nicht um Schnelligkeit, sondern um die absolute Perfektion zwischen Hobby Horse, Sportler und Bewegungsablauf bei der Umsetzung von Bewegungsabläufen und Lektionen. Der Parcours ist dabei ein gedanklicher Linienweg, der durch farbige Hütchen (Pylonen) in der Halle oder auf dem Platz gekennzeichnet ist.
- **Western Riding** ist eine der anspruchsvollsten Prüfungen. Dabei simuliert man die punktgenaue, fehlerfreie Arbeit eines Ranch-Pferdes und es gilt als die "Königsdisziplin der Wechsel". Im Kern geht es in dieser Disziplin um Präzision bei Richtungs- und Rhythmuswechseln. Die Athleten müssen eine exakt **vorgegebene Aufgabe (pattern)** auswendig ablaufen. Der Fokus liegt hierbei nicht auf Hindernissen, sondern auf der perfekten Linienführung in der Arena.

D4. Westernklassen und Inhalte

Im Western gibt es außer bei den Speed-Disziplinen verschiedene Leistungsklassen, die sich nach dem Können und der Erfahrung der Teilnehmer richten. Die „Rookie-Klasse“ ist für absolute Anfänger geeignet und dient zur Vorbereitung für den Hobby Horse Western-Turniersport. Die Altersklassen entsprechen dem allgemeinen Regelwerk.

4.1 Trail - Klassen und Inhalte

Die Trail - Parcours enthalten drei Pflicht-Hindernisse (ein Tor, mindestens vier zu überreitende Stangen und Rückwärtsrichten) sowie optionale Hindernisse.

Leiches Niveau - L (Level 1):

- empfohlene Parcourslänge: 4–6 Hindernisse
- verschiedene einfache Stangenaufgaben, überwiegend Bodenstangen in gerader Linie; möglich sind jedoch auch gebogene Linien oder Slalomaufgaben
- erhöhte Stangen werden ausschließlich im **Schritt (walk)** überritten
- das Pattern kann außerdem ein **Schenkelweichen (sidepass)** mit oder ohne Bodenstange enthalten
- bewertet werden vor allem Linienführung, Körperhaltung und die Ausführung der Grundgangarten

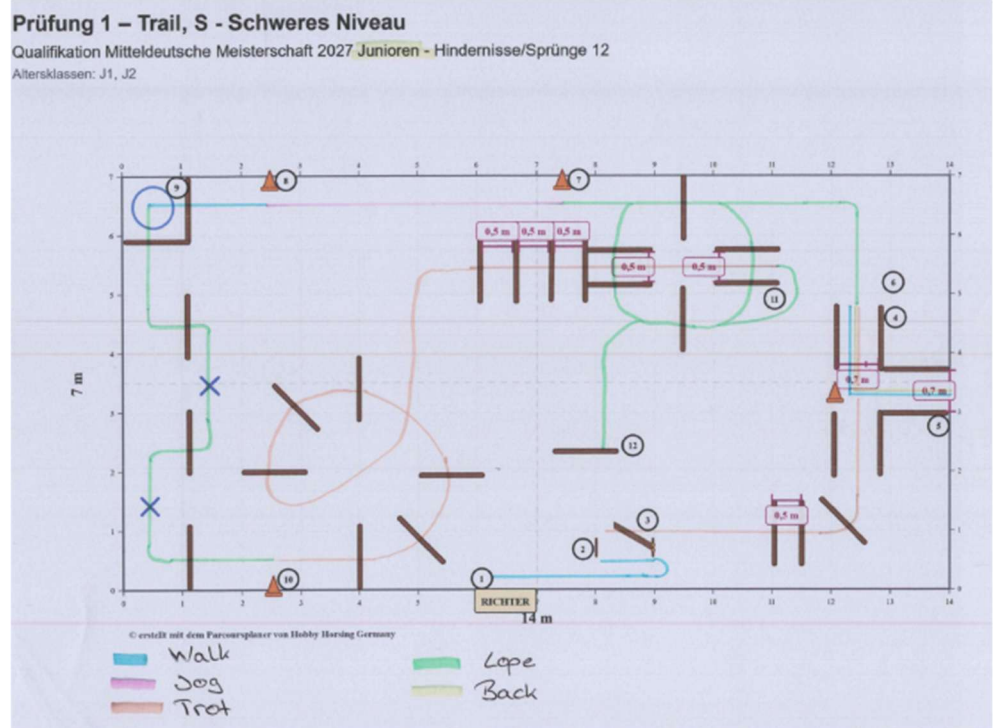
Mittleres Niveau – M (Level 2):

- empfohlene Parcourslänge: 7–10 Hindernisse
- die Übergänge zwischen den Hindernissen sind kürzer, bieten aber weiterhin genügend Zeit, sich auf die nächste Aufgabe einzustellen
- **Galopp (lope)** - Übergänge kommen hinzu
- anspruchsvollere Stangenarbeit z.B. Slalom mit engen Wendungen und Wenden beim Rückwärtsrichten
- erhöhte Stangen können auch im **Trab (jog)** oder **Galopp (lope)** überritten werden
- das Pattern kann außerdem enthalten: **Schenkelweichen (sidepass)** mit erhöhter Stange, **einfache Galoppwechsel (simple lead changes)**, **Außengalopp (counter canter)**
- der Fokus liegt zusätzlich auf fließenden Bewegungsübergängen, zunehmend auf der Ausführung der technischen und Lektionen und auf dem Gesamttempo

- schweres Niveau – S (Level 3)

- empfohlene Parcourslänge: mindestens 10 Hindernisse
- die Übergänge zwischen den Hindernissen können extrem kurz sein
- sehr anspruchsvolle Stangenarbeit, Wendungen auf der Hinterhand, komplexe Rückwärtsaufgaben und unterschiedliche Abstände zwischen Bodenstangen
- auch **fliegende Galoppwechsel (flying changes)** sind möglich
- erhöhte Stangen können auch im **Trab (jog)** oder **Galopp (lope)** überritten werden
- der Fokus liegt zusätzlich auf der technisch korrekten und punktgenauen Ausführung von Lektionen und Übergängen in einer schnelleren Abfolge

Beispiel S Niveau:



4.2 Reining - Klassen und Inhalte

Jede **Reining-Aufgabe (reining pattern)** wird fast ausschließlich im Galopp absolviert und muss zwingend bestimmte Pflicht-Manöver enthalten. Sie besteht aus einer festen Kombination von 7 Pflichtelementen:

- große, schnelle Zirkel: mindestens je ein Kreis pro Hand (links/rechts), der im hohen Tempo gelaufen wird
- kleine, langsame Zirkel: mindestens je ein Kreis pro Hand, mit deutlich gedrosseltem Tempo
- fliegende Galoppwechsel: mindestens zwei Wechsel (vom Rechts- in den Linksgalopp und umgekehrt) exakt am Kreuzungspunkt der Zirkel-Acht
- mindestens zwei **schnelle Drehungen (spins)**: je nach Level: 1 bis 4 komplette Drehungen nach links und nach rechts
- mindestens zwei **gleitende Stops (sliding stops)**
- eine **schnelle Hinterhandwendung (rollback)**
- ein **Rückwärtsrichten (back-up)**

Leiches Niveau - L (Level 1):

Die Aufgaben sind kurz und einfach. Die Galoppzirkel werden noch langsamer gelaufen und die Richtungswechsel sind unkomplizierter.

Mittleres Niveau – M (Level 2):

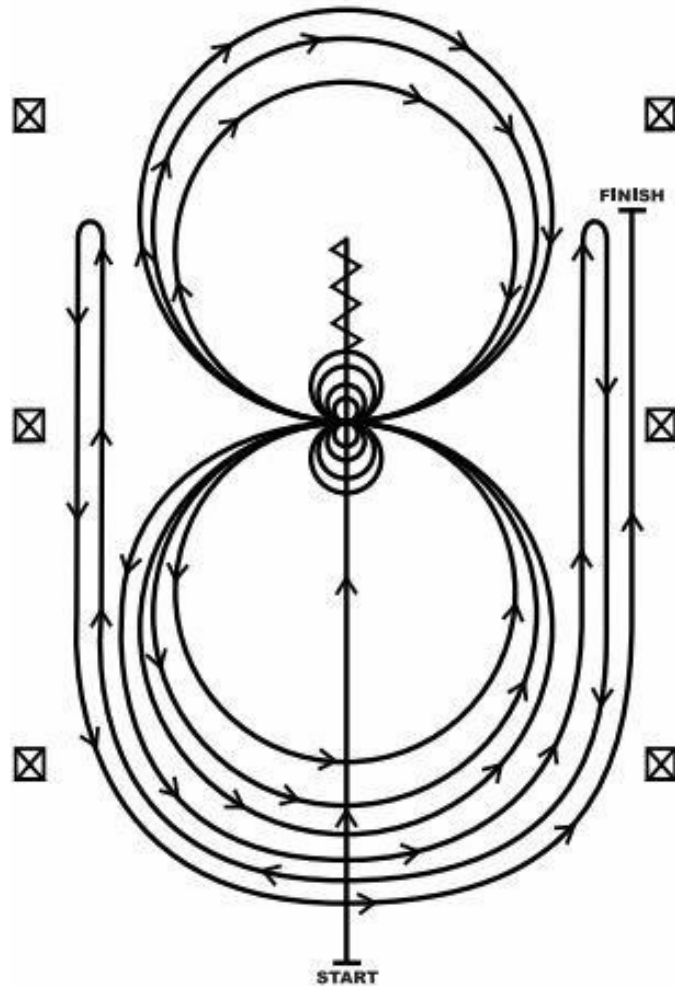
Das Tempo wird deutlich schneller. Die Zirkel erfordern saubere Übergänge von schnellem zu langsamem Galopp. Die **Drehungen (spins)** müssen exakt auf dem Punkt gestoppt werden.

Schweres Niveau – S (Level 3)

Hier finden sich hochkomplexe Pattern. Die **gleitenden Stops (sliding stops)** müssen tief angesetzt und die **Drehungen (spins)** blitzschnell gedreht werden. Die **fliegenden Galoppwechsel (flying changes)** müssen fehlerfrei und punktgenau gesprungen werden

Beispiel

M – Niveau



D5. Western – Grundlagen/technische Ausführung

Vor Beginn der Prüfung darf die Zäumung und Zügelhaltung von den Richtern bei einer **Ausrüstungskontrolle (random check)** geprüft werden. Wenn die Ausschreibung dies vorgibt, wird nach Aufforderung in den Platz eingeritten. Vor dem Richtertisch wird gehalten. Der Richter schaut sich Trense, Zügel und Hobby Horse an. Entspricht ein Punkt nicht der Richtlinie führt dies zur sofortigen Disqualifikation.

5.1 zulässige Zäumungen und Zügelhaltung

Für die Speed - Disziplinen (Barrel Race, Pole Bending) gilt eine allgemeine Trensen- und Zügelpflicht. Es dürfen sowohl englische Trensen, als auch gebisslose Zäumungen als auch Western – Trensen verwendet werden. Wichtig ist, dass die Zügel geschlossen sind und waagrecht aufliegend maximal Knielänge haben. Die Zügel müssen in den Speed – Disziplinen beidhändig gehalten werden.

Für alle technischen Western – Disziplinen (all – around) sind spezielle Westerntrensen gefordert und es gelten folgende Regeln:

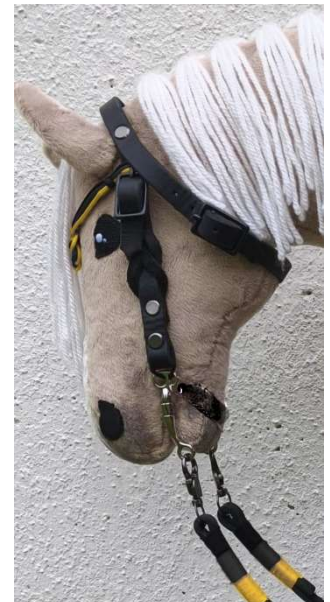
A) Western-Kandarengelbiss (curb bit)

Für die Western Kandarre gibt es zwei verschiedene Zügel

Zäumung mit einer Western-Kandare: Sie muss **zwei einzelne nicht miteinander verbundene Zügel (split reins)** oder **geschlossene Westernzügel (romal reins)** sowie eine Kinnkette oder einen Kinnriemen haben.



Handhaltung bei split rein mit curb bit



curb bit Trense

Eine Kandare mit **offenen Zügeln (split reins)** wird so gehalten, dass der Zeigefinger zwischen den beiden Zügeln liegt und die übrigen Zügel durch die Handfläche laufen.

Die andere (freie) Hand hält den Stecken. Der überschüssige Zügel muss auf der Seite der Zügelhand liegen. Ein Wechsel der Zügelhand während der Aufgabe ist nicht erlaubt, außer wenn er zur Ausführung einer Aufgabe notwendig ist (z. B. am Tor im Trail).

Die Zügelhand sollte bei „split reins“ und „romal reins“ sich etwa 10 bis 20 cm über Pferd/Stecken befinden und sich beim Wenden nur mäßig seitlich bewegen.



Eine Kandare mit **geschlossenen Westernzügeln (romal reins)** wird mit einer Hand um die Zügel gehalten. Der Daumen liegt oben und die Finger sind um die Zügel geschlossen. Es darf kein Finger zwischen den Zügeln liegen. Der Romal-Teil (lose Ende) der Zügel wird in der anderen Hand gleichzeitig mit dem Stecken gehalten. Die Zügelhand soll sich 10-20 cm über dem Stecken befinden.

Handhaltung bei romal reins mit curb bit

B) Zäumung mit Wassertrense (snaffle bit):

Bei einer **Wassertrense (snaffle bit)** sind geschlossene Zügel (romal reins) nicht erlaubt.



Zügelbrücke bei split reins

Die „split reins“ müssen gekreuzt sein (Zügelbrücke). Ein Kinnriemen ist optional. Zulässige Snaffle Bits können einen O-Ring, Eggbutt (eiförmiger Ring)- oder D-Ring haben.

Beim Reiten mit der Wassertrense (snaffle) werden die Zügel englisch geführt, d.h mit beiden Händen und es erfolgt ein Handwechsel. Die äußere Hand hält Stecken und Zügel, die innere (führende) Hand nur die Zügel. Bei einem Richtungswechsel wird die Zügelführung möglichst unauffällig passend zur neuen Richtung gewechselt. Die Hände sollen eng beieinander zu Fäusten geschlossen bleiben und sich nicht übermäßig bewegen. Die innere Hand soll sich auf derselben Höhe wie die äußere Hand befinden. Falls für die Ausführung einer Aufgabe erforderlich, dürfen die Zügel in eine Hand genommen werden (z. B. am Tor im Trail).



C) Gebisslose Zäumung (bosal)

Die **gebisslose Zäumung (bosal)** hat durchgehende Zügel. Optional kann zusätzlich ein Führstrick am Stecken befestigt werden; dies ist nicht verpflichtend.

Beim Reiten werden die Zügel wie bei der Wassertrense (snaffle bit) beidhändig gehalten. Handwechsel ist erforderlich.



5.2 Haltung im Western

Die Körper und Hobby Horse Haltung wird in den Western-Speed-Disziplinen (Barrel Race, Pole Bending) nicht bewertet.

Für alle technischen Western – Disziplinen (all – around) gelten folgende Regeln:

Die **Haltung des Sportlers** soll ruhig, aufrecht oder leicht nach hinten geneigt sein, ohne zusätzliche Bewegungen wie schwingende Schultern oder Ellbogen. Der Sportler soll immer in die Bewegungsrichtung schauen. Der Teilnehmer soll beide Beine möglichst gleichmäßig einsetzen. Bei Gangarten und Manövern soll eine umfassende Aktivität der Beinmuskulatur und Gelenke angestrebt werden, z. B. Beugung, Kraftaufwand, Streckung der Fußspitzen, Biegung und Bewegungsumfang. Ziel ist eine möglichst flüssige Bewegung. Die Füße setzen mit dem Ballen zuerst auf – nicht mit der Ferse!

Die **Position des Hobby Horse** ist tiefer als im englischen Reiten. Der Stecken befindet sich immer in horizontaler Position. Das Hobby Horse hat idealerweise eine Westernform, bei der der Kopf weder hinter der Senkrechten noch übermäßig mit der Nase nach außen steht. Der Kopf wird leicht in Bewegungsrichtung gestellt. Wird eine andere Hobby Horse Form verwendet, wird der Stecken waagrecht gehalten und die Senkrechte des Pferdekopfes ist zweitranging.

5.3 Gangarten im Western

Sowohl Barrel Race als auch Pole Bending müssen von Start bis Ziel in einem klar erkennbaren Galopp ausgeführt werden.

Alle technischen Disziplinen (all – around) können folgende Gangarten enthalten:

Schritt (walk): Mindestens ein Fuß berührt jederzeit den Boden (= es gibt keine Schwebephase zwischen den Schritten). Bei den meisten Western-Wettbewerben ist ein langsamer, gleichmäßiger und versammelter Schritt ideal.

Langsamer Trab (jog): Er ähnelt dem langsamen Joggen. Die Schritte sind kürzer und flacher als beim Dressurtrab, dennoch muss der „Jog“ klar als Trab erkennbar sein und darf kein schneller Schritt sein.

Starker Trab (extended jog): Hier werden die Trab - Schritte länger, das Tempo bleibt jedoch normal oder nur leicht erhöht.

Arbeitstrab (trot): Der korrekte Arbeitstrab ist eine natürliche Gangart im Zweitakt. Die Beine bewegen sich mit einer Schwebephase. Bewegungen sind rhythmisch, weich und leicht federnd mit aktiver Dynamik.

Verstärkter Trab (extended trot): Beim korrekten verstärkten Trab werden die Tritte rhythmisch verlängert (Raumerweiterung mit guter Vorwärtsbewegung).

Langsamer Galopp (lope): Er muss einen klaren Rhythmus haben. Die Sprünge sind kürzer und langsamer als beim Dressurgalopp.

Starker Galopp (extended lope): Das ist ein deutlich raumgreifender Galopp.

Der Sportler soll nicht einfach nur hektischer oder schneller werden, sondern der Galopp soll rhythmisch und raumgreifend sein. Dabei soll Takt und Körperspannung erhalten bleiben.

5.4 Stellung vom Hobby Horse

Stellung (Drehung des Stabes/positioning): Um ein Hobby Horse korrekt in die geforderte Richtung zu stellen, wird der Stab leicht im Handgelenk gedreht. Dadurch zeigt das Maul nicht mehr gerade nach unten, sondern leicht zur Seite. Der Sportler kann auf einer Seite das Auge und den Rand einer Nüster sehen.

Bei gebogenen Linien wird der Kopf des Hobby Horse nach innen gestellt. Bei engen Wendungen und bei verschiedenen Seitengängen dreht sich zusätzlich der Sportler leicht in die geforderte Richtung.

5.5 Reitrichtungen – rechte Hand/linke Hand, Hand und Galoppwechsel

Die Reitrichtung bestimmt, welcher Fuß in den Gangarten vorangeht und welche Hand den Stab des Hobby Horse hält (dies gilt nur bei gebissloser Zäumung (bosal) und bei Zäumung mit Wassertrense (snaffle bit). Bei der Kandare (curb bit) werden die Zügel einhändig gehalten und es erfolgt kein Handwechsel.

Linke Hand	Rechte Hand
Der Sportler bewegt sich gegen den Uhrzeigersinn. Die linke Hand ist auf der Innenseite der Bahn.	Der Sportler bewegt sich im Uhrzeigersinn. Die rechte Hand ist auf der Innenseite der Bahn.
Die rechte Hand hält Hobby Horse und Zügel, die Linke nur den Zügel.	Die linke Hand hält Hobby Horse und Zügel, die Rechte nur den Zügel.
Der linke Fuß geht beim Anreiten voran.	Der rechte Fuß geht beim Anreiten voran.
Der Kopf des Hobby Horse ist in gebogenen Linien leicht nach links gestellt.	Der Kopf des Hobby Horse ist in gebogenen Linien leicht nach rechts gestellt.

Dies bedeutet, dass bei **jeder Richtungsänderung** ein **Handwechsel** der Zügelhand bei beidhändiger Zügelhaltung erfolgen muss, ebenso ein Stellungswechsel des Hobby Horses. Der Wechsel erfolgt immer am Punkt des Richtungswechsels.

Im Galopp (Lope) muss zusätzlich zeitgleich ein **Galoppwechsel** erfolgen. Dies kann auf zwei Weisen passieren:

Einfacher Galoppwechsel (simple lead change): Aus dem Galopp kommend, werden drei bis fünf Schritte im Schritt ausgeführt um dann mit dem anderen Bein voran wieder anzugaloppieren. Während der Schritsphase erfolgt bei beidhändiger Zügelhaltung ein Handwechsel.

Fliegender Galoppwechsel (flying change): Aus dem Galopp kommend, erfolgt ein Sprung in die Luft und es wird mit dem bisherigen Führungsbein wieder gelandet (ähnlich flacher Sprung beim Hopserlauf). Zeitgleich erfolgt in der Luft bei beidhändiger Zügelhaltung ein Handwechsel. Das andere Bein übernimmt die Führung und geht voran.

5.6 Einreiten/Grüßen/Ausreiten

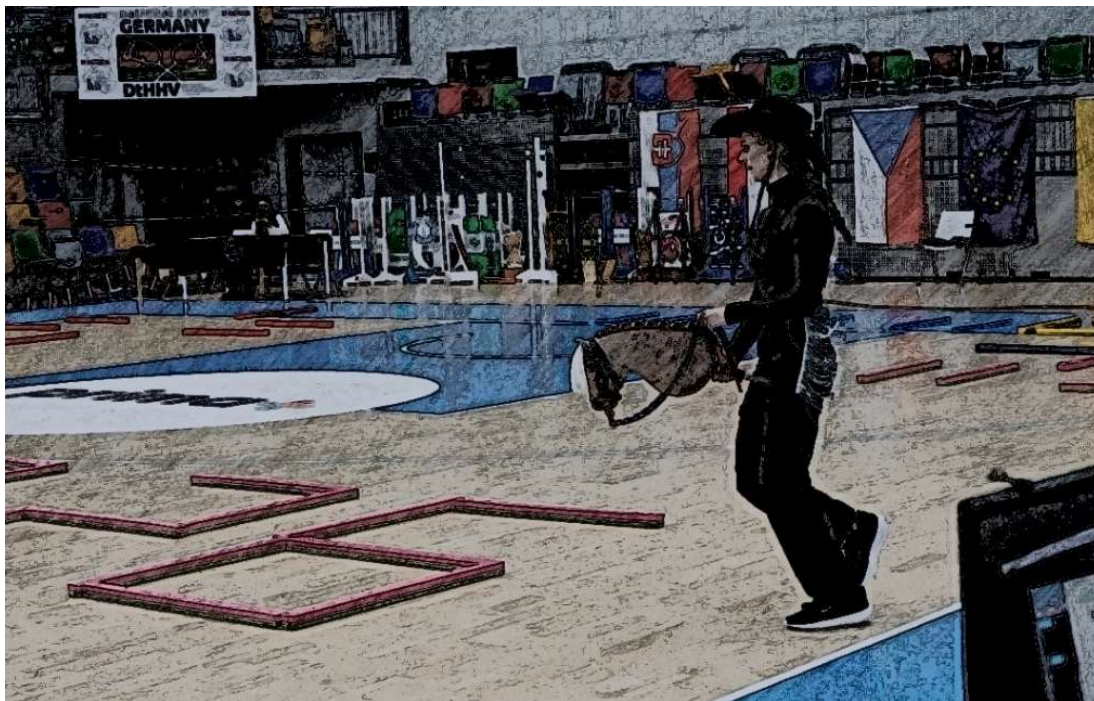
Bei den Speed –Events erfolgt vor dem Start ein kurzer Gruß an den Wertrichter durch Kopfnicken oder Verbeugung. Dieser bestimmt, ob stehend von der Start/Ziellinie oder fliegend gestartet wird. Der Start erfolgt nach der Startfreigabe (akustisch oder optisch).

Bei den **technischen Westerndisziplinen** (all – around) wird außerhalb des Platzes begrüßt und nach Aufforderung in den Platz eingereiten. Wenn in der Ausschreibung verlangt, wird vor dem Richtertisch gehalten. Der Weg vom Eingang zum Richtertisch wird nicht bewertet und kann in einer frei gewählten Gangart erfolgen.

Die Gangart vom Richtertisch (bzw. ohne Kontrolle vom Eingang) bis zur 1. Aufgabe wird in der Ausschreibung vorgegeben.

Bei der Disziplin **Reining** wird immer nach Startfreigabe bis zum Richtertisch in einer frei gewählten Gangart eingereiten ohne Bewertung. Vor dem Richtertisch erfolgt die **Ausrüstungskontrolle (random check)**. In der Aufgabe (pattern) wird dann der Weg und die Gangart zum X oder Startpunkt vorgegeben. Nach dem Klingeln wird begonnen, ohne weiteres Grüßen.

Ein Abgrüßen erfolgt nur, wenn es in der Ausschreibung verlangt wird



D6 Western Manöver

6.1 Manöver der technischen Western - Disziplinen

Stop, Halt (stop): bei einem guten Halt stehen beide Füßen genau parallel zusammen. Der Sportler ist in einer aufrechten Körperhaltung. Beide Beine sind durchgestreckt. Kopf und Hals des Hobby Horse sollten beim Anhalten gerade sein.

Gleitender Stop (sliding stop): ist ein Übergang aus dem Galopp direkt in den Stop. Dabei darf der Sportler die Vorderfüße des Pferdes imitieren. Die Beine laufen dabei locker 3 bis 5 Schritte und ein Wechsel aus dem Galopp in den Stop muss ersichtlich sein.

Geschwindigkeitszunahme (run down): hier handelt es sich um eine Beschleunigungsphase auf einen gleitenden Stop (sliding stop) hin. Es soll ein gleichmäßiger und kontrollierter Tempoaufbau gezeigt werden. Der Run Down erfolgt immer auf einer Geraden.

Kreis/Zirkel (circle): Kreise sollen rund und mit der in der Aufgabe (pattern) vorgegebenen Geschwindigkeit, Größe und Position ausgeführt werden. Das Hobby Horse ist nach innen gestellt.

Galoppwechsel (lead change): Wechsel des führenden Beins im Galopp (lope). Galoppwechsel gibt es einfach und fliegend.

Wendung (turn): Die Wendung ist eine Drehung um das innere Bein. Die Beine kreuzen dabei vorwärts seitwärts. Jedes Bein wird einzeln gesetzt und das äußere Bein kreuzt vor dem inneren Bein, welches der Drehpunkt ist. Das Hobby Horse wird in Drehrichtung gestellt. Ist keine Richtung angegeben entscheidet der Sportler.

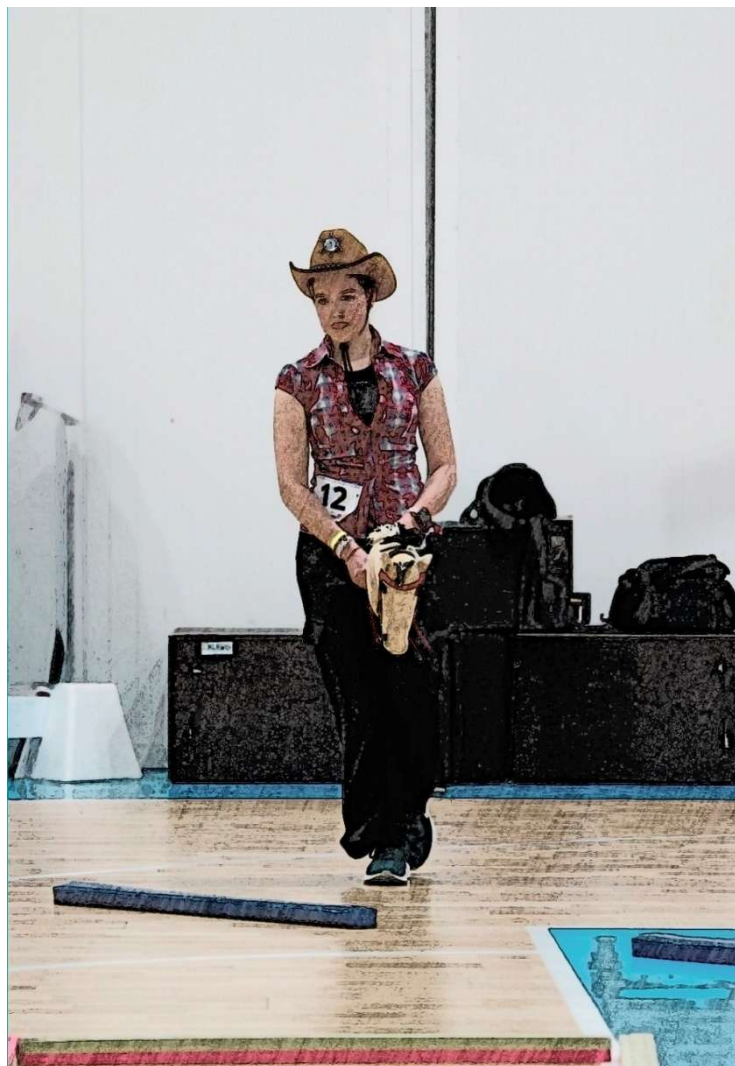
Außengalopp (counter canter): bedeutet, sich absichtlich im falschen Galopp zu bewegen (also z.B. auf der linken Hand einen Rechtsgalopp auszuführen). Bei beidhändiger Zügelhaltung hält die äußere Hand den Zügel und die Innere den Stab. Der Kopf des Hobby Horse ist nach außen gestellt.

Rückwärtsrichten (back-up) kann viele Formen haben. Am Häufigsten muss der Sportler in einer Gasse auf gerader oder gebogener Linie rückwärtsrichten. Bei **Gassen in unterschiedlicher Form (backup alleys)** soll der Sportler zunächst normal durch die Gasse reiten, anschließend rückwärtsrichten und danach erneut hindurchreiten, bevor er zum nächsten Hindernis weitergeht. Das Rückwärtsrichten soll flüssig ausgeführt werden, wobei Kopf und Hals des Hobby Horse entsprechend dem Pattern auf einer geraden oder gebogenen Linie ausgerichtet sind. Die Anzahl der Schritte kann vorgegeben sein. Jeder Schritt wird einzeln gezählt; der letzte Schritt soll neben dem anderen Fuß landen (geschlossen stehen). Während des Rückwärtsrichtens darf der Sportler nach unten schauen, um sicherzustellen, dass er auf der richtigen Linie bleibt. Ein Rückwärtsrichten darf nicht über Stangen ausgeführt werden.

Schnelle Drehung (spin): Dies ist eine 360-Grad-Drehung bei der die Füße des Sportlers die Hinterhand darstellen und die Füße des Sportlers als Drehpunkt dienen. Die Drehung erfolgt um das stationäre innere Bein. Für den Antrieb der Bewegung sorgt das äußere Bein. Das Hobby Horse soll leicht in Bewegungsrichtung gestellt werden

Das **Schenkelweichen (sidepass)** wird meist vor einer Stange ausgeführt, sodass sich die Beine des Sportlers auf der einen Seite der Stange befinden und der Kopf des Steckenpferdes auf der anderen Seite. Während des Schenkelweichens bleiben das Hobby Horse und Sportler in einem Winkel von 90° zur Stange. Die Schritte erfolgen entlang der Stange, sodass sich die Beine kreuzen. Wenn die Anzahl der Tritte vorgegeben ist, gilt jede Seitwärtsbewegung als Tritt. Das Schenkelweichens kann auch in einer Gasse ausgeführt werden. Die Bewegung bleibt gleich, jedoch folgt der Sportler statt einer Stange einer gedachten Linie in der Mitte der Gasse. Ist keine Schrittzahl angegeben, muss die gesamte Breite der Stange genutzt werden. Ein Über- oder Untertreten führt zu **Fehlerpunkten (penaltys)**.

Schnelle Umkehrwendung (roll-back): hier handelt es sich um eine Wendung um 180 Grad aus der Vorwärtsbewegung heraus nach Beendigung eines gleitenden Stops (sliding stop), wobei der Sportler in die entgegengesetzte Richtung dreht und in einer durchgehenden Bewegung sofort mit dem Galopp fortfährt. Die Umkehrwendung erfolgt ohne Verharren (Halten) nach dem gleitenden Stop (sliding stop), wobei eine kurze Pause die zur Gewinnung der Gleichgewichts benötigt wird, möglich ist. Der Sportler soll vor der Umkehrwendung (roll back) weder vor- noch zurücktreten. Eine schnelle Umkehrwendung erfolgt immer zur Bande – nach außen.



D7. Besonderheiten in der Bewertung von Westernwettbewerben, Punktevergabe (Scorings)

Diese Regeln enthalten die spezifischen Bestimmungen für Trail, die Western Reining, das Pole Bending und Barrel Racing. Weitere Wettbewerbe werden im Laufe der Zeit ergänzt.

7.1 Trail - Scoring

Beim Trail geht es darum einen Parcours aus verschiedenen Hindernissen und mit verschiedenen Manövern fehlerfrei zu absolvieren. Jedes Trail-Pattern muss ein Tor, mindestens vier zu überreitende Stangen und ein Back-up enthalten.

Die Bewertung erfolgt von 0 bis unendlich, wobei 70 (Basis – Score) eine durchschnittliche Leistung bezeichnet. Jedes Teilaufgabe (Hindernis, Manöver, ...) erhält eine Hindernisnote, die zu 70 addiert oder davon abgezogen wird; zusätzlich können Strafpunkte abgezogen werden.

Jede Aufgabe wird in zwei Schritten bewertet.

A) Als erstes erfolgt eine Bewertung der allgemeinen Ausführung: Tempo, Haltung, Ausführung der Gangart. Darauf gibt es folgende Bewertungspunkte (scores):

-1,5	extrem schlecht	z.B. bei unnötigen Verzögerungen beim Anreiten oder während des Hindernisses; wenn das Hobby Horse zu tief oder zu hoch getragen wird, schlecht ausgeführte und schwer erkennbare Gangarten, schlechte Körperhaltung (Spannungsverlust, Blickrichtung)
-1,0	sehr schlecht	
-0,5	schlecht	
0	durchschnittlich	durchschnittlichen Leistung ohne besondere Vorzüge.
0,5	gut	stilvolles und flüssiges Überwinden der Hindernisse oder Ausführung der Manöver, gute Balance während der Aufgabe, gute Körperhaltung, saubere Ausführung der Gangart
1,0	sehr gut	
1,5	ausgezeichnet	

B) In einem zweiten Schritt wird die technische Ausführung bewertet. Für technische Fehler gibt es Strafpunkte (penaltys):

- **0,5 Penalty:**
 - Berühren einer Stange, eines Kegels, einer Parcoursdekoration oder anderer Gegenstände in der Bahn; ausgenommen Hindernisse, bei denen Kontakt erforderlich ist, wie eine Brücke oder eine Transportaufgabe
- **1,0 Penalty:**
 - Treffen oder Betreten einer Stange, eines Kegels, einer Parcoursdekoration oder anderer Gegenstände in der Reitbahn,
 - falsche Gangart für bis zu zwei Sprüngen/Schritten
 - Gasse nicht mittig bis zu 2 Schritte
 - falsche Schrittzahl, wenn eine bestimmte Schrittzahl vorgegeben ist (z. B. beim Rückwärtsrichten (back-up))
 - über die Markierung/Stange mit dem falschen (führenden) Bein im Galopp (lope) steigen
 - Hobby Horse berührt ein Hindernis (z.B. Tor)

- **3,0 Penalty:**
 - falsche Gangart für mehr als drei Schritte/Sprünge,
 - falscher Handgalopp
 - Gasse nicht mittig für mehr als drei Schritte
 - beschädigen eines Hindernisses, z. B. eine erhöhte Stange fallen lassen, einen Kegel umstoßen oder eine andere Parcoursmarkierung verschieben,
 - ein Fuß außerhalb der Begrenzung (z.B. an Stange seitlich vorbeilaufen)

- **5,0 Penalty:**
 - mitgeführten Gegenstand fallen lassen,
 - das Tor loslassen oder ein Seiltor fallen lassen, bevor es vollständig absolviert wurde

Die allgemeinen Punkte aus A (Scores aus A) werden mit einer Grundpunktzahl von 70 verrechnet. Danach werden die Fehler – Punkte aus B (penaltys aus B) abgezogen und die Endpunktzahl ermittelt.

Folgende Dinge führen zu einer **Disqualifikation im Trail (neben den allgemeinen Regeln S. 2.1)**

- entgegen den Vorgaben des Patterns reiten (falscher Parcours)
- während eines Hindernisses mehr als eine Vierteldrehung überdrehen
- die korrekte Bewegungsrichtung zwischen den Hindernissen nicht einhalten
- das Tor nicht schließen
- nicht bestehen der Ausrüstungskontrolle (Trensen, Zügel und Hobby Horse Kontrolle)
- insgesamt 0 Punkte

7.2 Reining - Scoring

Die Disziplin Reining ist die schnellste und spektakulärste der technischen Disziplinen (all – around). Die Reining erfolgt fast ausschließlich im Galopp und erfordert eine hohe Ausdauer des Sportlers.

Der Richter sitzt an der langen Seite beim Mittelmarker und bewertet die einzelnen geforderten Manöver.

Bei der Disziplin **Reining** wird immer nach Startfreigabe bis zum Richtertisch in einer frei gewählten Gangart eingeritten ohne Bewertung. Vor dem Richtertisch erfolgt die Ausrüstungskontrolle (**random check**). In der Ausschreibung (pattern) wird dann der Weg und die Gangart zum X oder Startpunkt vorgegeben. Nach Klingeln wird begonnen ohne weiteres Grüßen.

Bei einer Reining ist **ausschließlich** die Western Kandare (curb bit) zugelassen.

Die Bewertung erfolgt von 0 bis unendlich, wobei 70 (Basis – Score) eine durchschnittliche Leistung bezeichnet. Jede Teilaufgabe (Hindernis, Manöver, ...) erhält eine Hindernisnote, die zu 70 addiert oder davon abgezogen wird; zusätzlich können Strafpunkte abgezogen werden:

Jede Aufgabe wird in zwei Schritten bewertet.

A) Als erstes erfolgt eine Bewertung der allgemeinen Ausführung: Tempo, Haltung, Ausführung der Gangart. Darauf gibt es folgende Bewertungspunkte (scores):

-1,5	extrem schlecht	einreiten in falscher Gangart, Unaufmerksamkeit, fehlende Tempounterschiede
-1,0	sehr schlecht	
-0,5	schlecht	
0	durchschnittlich	durchschnittlichen Leistung ohne besondere Vorzüge.
0,5	gut	Tempounterschiede zwischen großen und kleinen Zirkeln, Aufmerksamkeit des Sportlers, Tempoerhalt während des Galoppwechsels, Kontrollierte, aber zügige Ausführung der Manöver, konstantes Tempo,
1,0	sehr gut	
1,5	ausgezeichnet	

B) In einem zweiten Schritt wird die technische Ausführung bewertet. Für technische Fehler gibt es Strafpunkte (Penaltys):

- **1,0 Penalty:**
 - Um 1 Galoppsprung verspäteter Galoppwechsel (bezüglich dem laut. Patternbeschreibung vorgegebenen Wechsellpunkt)
 - Beginn eines Zirkels im Trab oder Schritt bis zu 2 Tritte
 - Trab oder Schritt nach einer Umkehrwendung (roll.back) bis zu 2 Tritte
 - bis zu 1/4 Drehung (spin) zu viel oder zu wenig gedreht
 - Ausführung eines Stops auf dem 1. Hufschlag
 - falscher Handgalopp pro 1/4 eines Zirkels, auch im Übergang zum nächsten Mannöver.
 - Einleiten eines Zirkels oder einer Zirkelacht im falschen Galopp
- **2.0 Penalty**
 - Missachtung der Markierungen/Pylonen bei Stop und Umkehrwendung (roll-back)
 - Unterbrechung der Gangart Galopp
 - zum Stillstand kommen bei Drehung (spin) und Umkehrwendung (roll-back)
 - Beginn eines Zirkels im Trab oder Schritt mit mehr als 2 Tritten (bis maximal 1/4 Zirkel)
 - Trab oder Schritt nach einer Umkehrwendung (rollback) mit mehr als 2 Tritten

Zuerst werden die allgemeinen Punkte aus Scores aus A mit einer Grundpunktzahl von 70 berechnet. Danach werden die Fehler – Punkte aus Penaltys aus B abgezogen und die Endpunktzahl ermittelt.

Folgende Dinge führen zu einer **Disqualifikation im Reining:**

- auslassen eines Manövers
- mehr als 2 Tritte rückwärtsgehen innerhalb der Aufgabe (pattern), ohne dass dies gefordert ist

- wegdrehen von mehr als 90 Grad innerhalb der Aufgabe (pattern), ohne dass dies gefordert ist
- Über-/Unterdrehen von mehr als einer 1/4-Drehung
- Trab/Schritt von mehr als einem ¼-Zirkel oder der Hälfte der Arenabreite
- ein kompletter Stop nach dem ersten Viertel des Zirkels nach dem Angaloppieren

7.3 Barrel Race - Bewertung

Das Barrel Racing ist ein Speed-Event. Der Parcours besteht meist aus drei Tonnen in einem dreieckigen „Kleeblatt“-Muster. Die Teilnehmer reiten wie in der Ausschreibung vorgegeben die rechte oder linke Tonne, umrunden sie und reiten zur zweiten vorderen Tonne. Diese wird von der entgegengesetzten Seite angeritten wie die erste Tonne. Die dritte und hintere Tonne wird im Anschluss von der gleichen Seite umrundet wie die zweite Tonne. Danach wird zur Ziellinie geritten. Die Zeitmessung beginnt und endet, sobald der Sportler die Start- bzw. Ziellinie überquert. Es gewinnt der Schnellste mit den wenigsten Fehlerpunkten.

Der Parcours wird im Galopp ausgeführt, Galoppwechsel sind nicht notwendig. Nach dem Startsignal darf der Teilnehmer einen „fliegenden Start“ nutzen und bereits vor der Startlinie Geschwindigkeit aufnehmen. Das Startsignal erfolgt durch eine Pfeife, Klingel oder verbal. Bei Zeitgleichheit wird der Lauf wiederholt.

Beim Barrel Race ist eine Western Trense nicht zwingend erforderlich.

Pflicht sind geschlossene Zügel, die in der Horizontalen nicht länger als bis zum Knie des Sportlers reichen. Beide Hände müssen an den Zügeln sein.

Für folgende Fehler gibt es Strafpunkte (Penaltys)

- **1,0 Penalty**
 - mehr als 3 Schritte unsauberer Galopp
 - Verlust des Zügels
- **4,0 Penalty**
 - Verschieben einer Tonne oder einer Markierung

Folgende Dinge führen zu einer **Disqualifikation**:

- falscher Parcours z.B. Tonne von der falschen Seite
- Umwerfen einer Tonne oder Markierung
- mehr als die Hälfte des Parcours in falscher Gangart
- Sturz



7.4 Pole Bending

Hierbei handelt es sich um ein Slalom - Galopp – Rennen. Es werden mindestens 6 Stangen, im Level 1 und mindestens 8 Stangen bei Level 2 oder 3, im Abstand von ca. 2m in einer Reihe aufgestellt.

Die schnellste Zeit mit den wenigsten Fehlerpunkten gewinnt. Es empfiehlt sich eine Zeitmessanlage. Start und Ziel sind markiert. Die Prüfung kann fliegend gestartet werden. Ein Halten an der Startlinie ist nicht erforderlich.

Beim Pole Bending ist eine Western Trense nicht zwingend erforderlich.

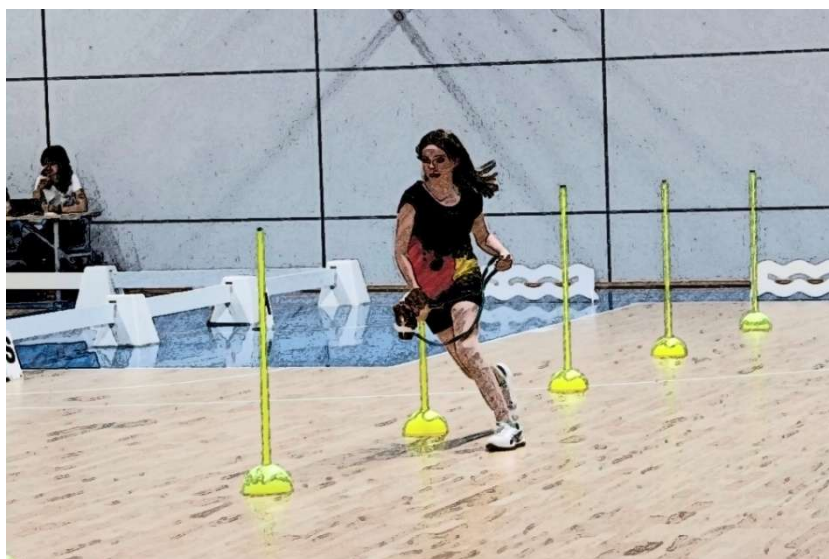
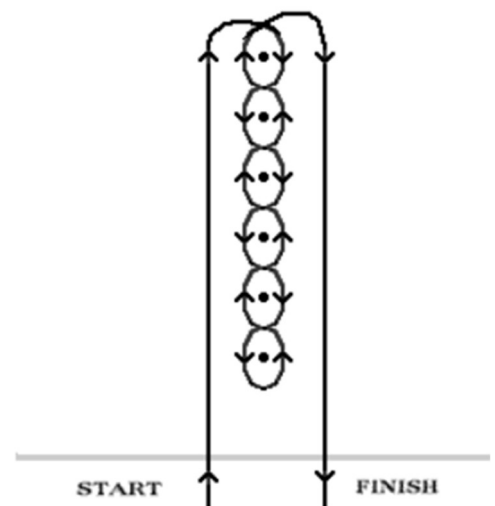
Pflicht sind geschlossene Zügel, die in der Horizontalen nicht länger als bis zum Knie des Sportlers reichen. Beide Hände müssen an den Zügeln sein.

Für folgende Fehler gibt es Strafpunkte (Penaltys)³³

- **1,0 Penalty**
 - mehr als 3 Schritte unsauberer Galopp
 - - Verlust des Zügels
- **4,0 Penalty**
 - Verschieben einer Stange

Folgende Dinge führen zu einer **Disqualifikation**:

- falscher Parcours
- auslassen einer Stange
- Umstoßen einer Stange
- mehr als die Hälfte des Parcours in falscher Gangart
- Sturz



³³ CHHA Fehlerpunkte beim Berühren einer Stange

E Sonstige Disziplinen und Wettbewerbe

Neben den drei bekannten Disziplinen und ihren Wettbewerben gibt es eine zunehmende Anzahl an anderen Disziplinen und Prüfungen die vom echten Pferdesport zum Hobby Horse übertragen werden. Hier eine kleine Auswahl:

E1. Rennsport

1.1 Galopprennen

Beim Galopprennen geht es darum eine Rennstrecke in einem sauberen Galopp in möglichst schneller Zeit zu absolvieren. Der schnellste Sportler gewinnt. Der Kurs kann eine gerade Strecke mit getrenntem Start und Ziel oder ein Rundkurs sein. Je nach Breite der Strecke kann der Wettbewerb als Einzel- oder als Gruppenstart absolviert werden.

Disqualifikation (neben den allgemeinen Gründen siehe A 2.2):

- Galoppfehler (zeigen der falschen Gangart o. rennen von mehr als drei Sprüngen)
- 2. Fehlstart
- Behinderung anderer Sportler (z.B. durch Verlassen der vorgegebenen Bahnspur)
- Verlassen der Bahn

2.2 Trabrennen

Für das Trabrennen gelten die gleichen Regeln, nur dass während des gesamten Rennens ein sauberer Trab gezeigt werden muss.

E2 Mix-Disziplinen

2.1 Caprillitest

Der Caprillitest ist ein Einsteigerwettbewerb, der Grundlagen von Dressur und Springen miteinander verbindet. Der Wettbewerb wird mit Wertnoten bewertet. Es gelten die Ausrüstungsregeln vom Hobby Horse Springen und die Prüfungsregeln von der Dressur.

Folgende Prüfungsinhalte kann ein Caprillitest haben: Einfache Bahnfiguren (L-Dressur), Grundgangarten (Mittelschritt, Arbeitstrab, Arbeitsgalopp), Trabstangen, springen aus Trab oder Galopp über Cavalettis oder kleine Kreuze (max. 40 cm), Rückwärtsrichten, Halten

2.2 Geschicklichkeitswettbewerb

Beim Geschicklichkeitswettbewerb können Elemente aus allen Disziplinen im Einsteigerniveau sowie Geschicklichkeitstests zur Anwendung kommen.

Hier einige Beispiele für Parcourselemente: Slalom, niedrige Sprünge bis 40 cm, Zielwerfen/schießen, Balancieren, Trabstangen, Rückwärtsrichten, Rampen, Ringstechen



Die jeweilige Gangart für die Wege zwischen den einzelnen Elementen wird vorgegeben und fließt in die Bewertung mit ein. Der Sportler der am Schnellsten und mit den wenigsten Fehlerpunkten ins Ziel kommt, gewinnt.

Fehlerpunkte:

- für jeden Fehler bei Geschicklichkeitsaufgabe: je 1 FP (z.B. Zielwerfen, pro Fehlschuss 1 FP)
- für jede falsch gezeigte Gangart: 1 FP
- Anreiten von Slalom und Wendelementen von der falschen Seite: 1 FP
- Verrutschen von Trabstangen oder Abwurf von Stangen an Sprüngen: 1 FP

Disqualifikation (neben den allgemeinen Gründen siehe A 2.2):

- Hindernis/Aufgabe in der falschen Reihenfolge oder von der falschen Seite
- Auslassen eines Hindernisses/Aufgabe
- 3-maliges Verweigern an einem Hindernis/Aufgabe oder an drei verschiedenen Hindernissen/Aufgaben

F Anhang

... mit allerlei Nützlichen

F1 Empfehlungen von Abständen in Kombinationen

1.1 Abstände in Kombinationen ohne Oxer

2er Kombination ohne Oxer				
Steilsprung	Galoppsprünge	Steilsprung	Abstand Stil	Abstand Zeit
unter 60 cm	1	unter 60 cm	2,00 m	2,10 m
unter 60 cm	2	unter 60 cm	4,00 m	4,10 m
60 cm	1	60 cm	2,10 m	2,20 m
60 cm	2	60 cm	4,10 m	4,20 m
70 cm	1	70 cm	2,30 m	2,40 m
70 cm	2	70 cm	4,30 m	4,40 m
80 cm	1	80 cm	2,40 m	2,50 m
80 cm	2	80 cm	4,40 m	4,50 m
90 cm	1	90 cm	2,50 m	2,60 m
90 cm	2	90 cm	4,50 m	4,60 m
100 cm	1	100 cm	2,70 m	2,80 m
100 cm	2	100 cm	4,70 m	4,80 m
110 cm	1	110 cm		3,00 m
110 cm	2	110 cm		5,00 m

1.2 Abstände in Kombinationen mit Oxern

... folgt

F2 Tabelle zur Planung von Dressuraufgaben und Dressurküren

Nachfolgende Tabelle dient der leichteren Planung von Dressurküren und Dressuraufgaben. Die mit (x) gekennzeichneten Lektionen sind in der Klasse eher unüblich, können aber ohne Abzüge gezeigt werden. Sie sollten jedoch möglichst nicht zur Erstellung von Aufgaben verplant werden, oder als Pflichtelemente in einer Kür benutzt werden.

2.1 Tabelle vereinfacht

Übersicht der Dressurklassen und zugehöriger Lektionen				
Vereinfachte Tabelle ab Saison 2026/2027.				
(x) Markierung - darf ohne Abzüge gezeigt werden, ist aber eher unüblich, in der Regel keine Pflichtelemente Im Hobby Horsing finden sich nur 4 Startklassen. Im Reitsport sind die Klassen zu den Turnieren stärker unterteilt.				
Startklassen Hobby Horsing ->	L	M	S	S+
Startklassen Reitsport ->	E -> A -> L	M	St. Georg -> Interim. II	Grand Prix
Hufschlagfiguren (mit ansteigender Schwierigkeit)	X	X	X	X
Viereck verkleinern/vergrößern im Schritt	X	(x)		
Viereck verkleinern/vergrößern im Trab/Galopp	X	(x)		
Seitwärtsgen/Schenkelweichen in Schritt (unüblich)	X	(x)		
Seitwärtsgen/Schenkelw. Trab/Galopp (unüblich)	X	(x)		
einfache Traversale im Schritt		X	X	X
einfache Traversale im Trab		X	X	X
einfache Traversale im Galopp		X	X	X
Doppelt-Halbe Traversale im Schritt		X	X	X
Doppel-Halbe Traversale im Trab		X	X	X
Doppelt-Halbe Traversale im Galopp		X	X	X
Zick-Zack-Traversalen (3 und mehr Verschiebungen) im Trab			X	X
Zick-Zack-Traversalen (3 u. mehr Verschieb.) im Galopp			X	X
Passage Traversalen			X	X
Passage Traversalen mit Verschiebungen			(x)	X
Schulterherein/Konterschulterherein in allen GA		X	X	X
Travers (Haunches-in, Kruppeherein) in allen GA			X	X
Renvers (Kruppeheraus) in allen GA			X	X
Mittelschritt (normal)	X	X		
starker Schritt		(x)	X	X
versammelter Schritt		X	X	X
Arbeitstrab (normal)	X	X		
Mitteltrab (verstärkt)		X	X	(x)
starker Trab			X	X
versammelter Trab		X	X	X
Passage			6 bis 12	>12

Piaffe			6 bis 12	>12
Arbeitsgalopp (normal)	X	X		
Mittelgalopp (verstärkt)		X	X	(x)
starker Galopp			X	X
versammelter Galopp		X	X	X
Außengalopp	X	X	X auch in Mittelgalopp	X auch in starken Galopp
Schritt und Sprünge verlängern in Schritt, Trab, Galopp	X			
einfacher Galoppwechsel	X	X	(x)	
fliegende Galoppwechsel	(x)	X	X	X
fliegende Serienwechsel zu 3 Sprüngen			X	(x)
fliegende Serienwechsel zu 2 Sprüngen			X	X
fliegende Serienwechsel von Sprung zu Sprung			(x)	X
Einreiten im versammelten Galopp als Vorgabe möglich		X	X	(x)
schwere Übergänge und Kombinationen		X	X	X
extra schwere Übergänge und Kombinationen			(x)	X
Volten	X	X	X	X
Kehrtvolten	X	X	X	X
Rückwärtsrichten	X	X	X	X
Kurzkehrt	X	(x)		
Hinterhandwendung		X	X	
Vorhandwendung		X	X	
Schrittpirouetten		X	X	X
Galopppirouetten			X	X
Piaffepirouetten			X	X
Doppelpirouetten		nur Schritt	X	X
Wechselpirouetten			(x)	X
Kandarrenpflicht			X	X

F3 Wertungsbögen – Infos und Muster

3.1 Abkürzungen auf Wertungsbögen

AEK	Aus der Ecke kehrt	MT	Mitteltrab
AG	Arbeitsgalopp	MZ/CZ/AZ	Mittelzirkel/C-Zirkel/A-Zirkel
AuG	Außengalopp	OK	Oberkörper
AT	Arbeitstrab	oW	ohne Wertung
Bew	Bewegung	P/Pkt	Punkte
BK	Blickkontakt	Pa	Passage
Dis	Disqualifikation	PG	Punktgenauigkeit, punktgenau
Dr	Drehung	Pi	Piffe
EB	Ellenbogen	PPir	Piaffepirouette
EGW	Einfacher Galoppwechsel	R/Rhy	Rhythmus
F/TF	Fehler/technischer Fehler	Ren	Renvers
FGW	Fliegender Galoppwechsel	RWR	Rückwärtsrichten
FP	Fehlerpunkte	SG	Starker Galopp
Fü/FuA	Füße/Fußarbeit	SH	Schulterherein
GA	Grußaufstellung	SL	Schlangenlinie
2.GA	Abgrüßen	SPir	Schrittpirouette
GF	Galoppfehler	Spr	Sprung
GGA	Grundgangarten	SprT	Sprungtechnik
GPir	Galoppirouette	SprZ	Sprungzahl
GT	Grundtempo	StS	Starker Schritt
GW	Galoppwechsel	St/Ste	Stellung
H	Halten	ST	Starker Trab
HB	Halbe Bahn	SW	Schenkelweichen/Seitwärtsgehen
HG	Handgalopp	Tra/HI	Travers/Haunches in
HH	Hobby Horse	Trav	Traverse
HHW	Hinterhandwendung	TV/TU	Taktverlust/taktunrein
Hin	Hindernis	ÜG	Übergang
HS	Hufschlag	Ver	Verreiten/Verweigern
HSF	Hufschlagfiguren/Bahnfiguren	VG	Versammelter Galopp
HW	Handwechsel	VHW	Vorhandwendung
KH	Kniehebung	VL	Viertellinie
KK	Kurzkehrt	VS	Versammelter Schritt
KSH	Konterschulterherein	VT	Versammelter Trab
KSP	Körperspannung	VVK/VVG	Viereck verkleinern/vergrößern
KV	Kehrtvolte	WF	Wendefehler
Lek	Lektion	WN	Wertnote
LF/Lfü	Linienfehler/Linienführung	Z	Zirkel
MG	Mittelgalopp	ZF	Zügelführung
ML	Mittellinie	ZP	Zirkelpunkte
MS	Mittelschritt	ZV	Zügelverlust

3.2 Muster – Wertbogen Dressurkür

Freestyle - Dressurkür

Musikdauer:

Viereckgröße:

Name Starter:

Datum:

Richter:

Bewertungskriterien	Koeff.	Note	Bemerkungen
A – Note (Ausführung) Pflichtelemente			
	1		
	1		
	1		
	1		
	1		
A – Note (weitere Anforderungen)			
Einreiten/Grüßen/Verabschieden/Ausreiten	1		
Linien/Punktgenauigkeit/Übergänge (Korrektheit Bahnfiguren, Punktgenauigkeit Übergänge)	1		
Freestyle Lektionen (Ausführung, Technik)	1		
Grundgangarten (Ausführung, Höhe, Raumgriff, Ausdauer)	1		
Körperhaltung (Körperspannung Schulter/Kopfhaltung, Fußhaltung)	1		
HH Haltung (Zügelhaltung, Handwechsel, Haltung, Stellung, Nickbewegung)	1		
A-Note			Meldestelle: Summe Wertnoten A/ durch Summe Koeffizienten A
B – Note (künstlerische Gestaltung)			
Erscheinungsbild (Präsenz, Abstimmung HH/Sportler, Gesamtbild)	1		
Choreografie (gute Einteilung Viereck, erkennbare Struktur im Aufbau, hohe Kreativität ohne Strukturverlust)	1		
Musik (Auswahl, Harmonie Musik und Bewegungen, punktgenaue Stimmigkeit zu Lektionen und Übergängen, passendes Ende) Dauer Musik von Gruß zu Gruß:	1		
Schwierigkeitsgrad (mittlere Note 6, Erhöhung durch besonders schwierige Elemente, Übergänge u. Kombinationen)	1		
B - Note			Meldestelle: Summe Wertnoten B/ durch Summe Koeffizienten B
Bemerkungen/Abzüge			
Gesamtnote			Meldestelle: (A Note + B Note) / durch 2 minus Abzüge

Platz:

Noten: 10= ausgezeichnet, 9=sehr gut, 8=gut, 7=ziemlich gut, 6=befriedigend, 5=genügend, 4=mangelhaft, 3=ziemlich schlecht, 2=schlecht, 1=sehr schlecht, 0=nicht ausgeführt. Mit Kommas nach den Noten drücken die Richter eine Tendenz aus.

3.4. Muster – Wertbogen Super Freestyle

Richterbogen Super Freestyle – S

Bewertungskriterien	Koeff.	Note	Bemerkungen
A – Note (Ausführung)			
Technische Korrektheit der Lektionen	1		
Linienführung und Punktgenauigkeit, Bahnfiguren und Übergänge	1		
Ausführung Gangarten (der Klasse entsprechend, Rhythmus, Ausdauer)	1		
Haltung von Hobby Horse und Sportler	1		
A-Note			Summe Wertnoten A/ durch Summe Koeffizienten A
B – Note (künstlerische Gestaltung)			
Gesamtbild (Präsenz, Ausdrucksstärke)	1		
Rhythmus und Interpretation der Musik	2		
Choreografie (Kreativität, Abwechslung, Einteilung Viereck)	2		
B - Note			Summe Wertnoten B/ durch Summe Koeffizienten B
Bemerkungen/Abzüge			
Gesamtnote			(A Note + B Note) / durch 2 minus Abzüge

Platz:

Noten: 10= ausgezeichnet, 9=sehr gut, 8=gut, 7=ziemlich gut, 6=befriedigend, 5=genügend, 4=mangelhaft, 3=ziemlich schlecht, 2=schlecht, 1=sehr schlecht, 0=nicht ausgeführt, Mit Kommas nach den Noten drücken die Richter eine Tendenz aus.

3.5. Muster - Wertbogen Stilspringen

Stilspringen Klasse

Name Starter:

Jahrgang:

Starttnr:

Richter:

Ort:

Datum:

Bewertungskriterien	Koeff.	Note	Bemerkungen
A – Note			
Körperhaltung (Aufrecht, Blick nach vorn, Fußarbeit, Ellenbogen)	1		
Haltung des HH (Stellung, Versammlung, kein Verreisen überm Sprung, leichte Nickbewegungen)	1		
Linienführung, Wege u. Wendungen (sinnvolle Wege, gerade übers Hindernis, keine zusätzlichen Kurven/Volten)	1		
Galoppade (gleichmäßig, rhythmisch, hohe Kniehebung)	1		
Sprungtechnik (Immer gleiche Technik, rechts/links ohne Unterschied, kein nach vorn fallen)	1		
Hand- und Galoppwechsel und korrekter Absprung (Wege und Sprung auf richtiger Hand, Hand und Galoppwechsel über oder nach dem Sprung, Über = höherer Schwierigkeitsgrad)	2		
Einreiten/Ausreiten/Grüßen/Abgrüßen (Einreiten in Versammlung, Ausreiten mit Spannungserhalt, Blickkontakt, geschlossene Grußaufstellung ohne Zwischenschritte)	1		
A-Note			Summe Wertnoten A/ durch Summe Koeffizienten A
Bemerkungen/Abzüge (pro Abwurf minus 0,5) (pro Verweigerung minus 0,5) (pro Galoppfehler minus 0,5)			
Gesamtnote			A – Note minus Abzüge

Platz:

Noten: 10= ausgezeichnet, 9=sehr gut, 8=gut, 7=ziemlich gut, 6=befriedigend, 5=genügend, 4=mangelhaft, 3=ziemlich schlecht, 2=schlecht, 1=sehr schlecht, 0=nicht ausgeführt