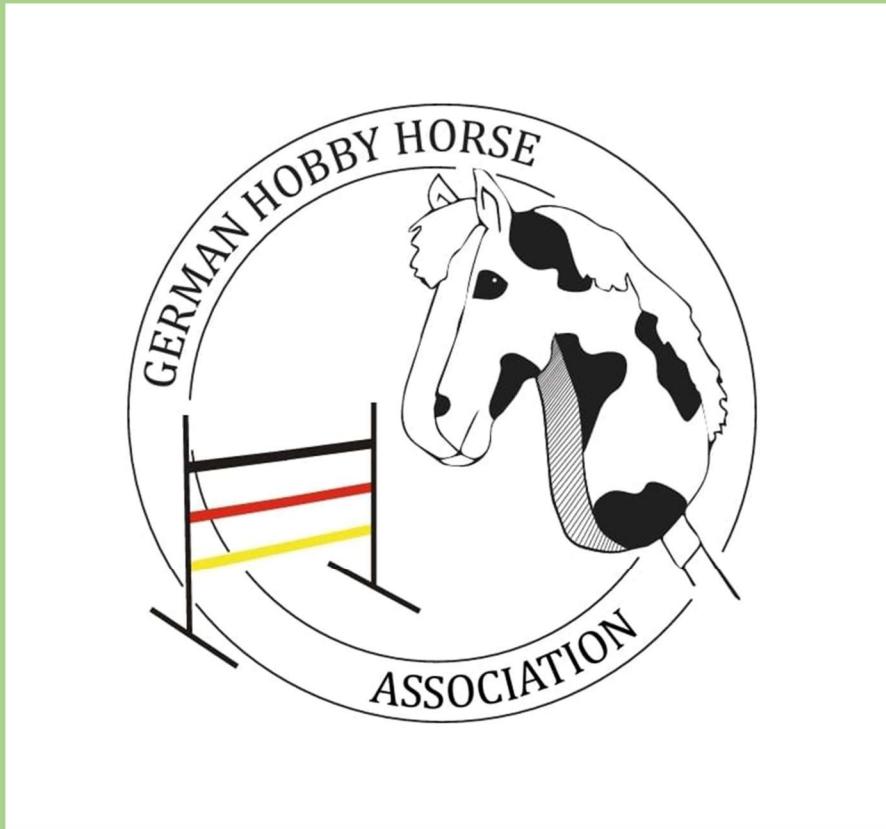


2025



Hobby Horse TURNIER - RULEBOOK

GERMAN HOBBY HORSE ASSOCIATION
07607 EISENBERG

1.ÜBERARBEITUNG NOVEMBER 2025



Inhalts – Übersicht

Teil A)	Disziplinübergreifende Regelungen	ab S.1
1.	Allgemeine Turnierorganisation	S.1
1.1.	Ausschreibung und Nennung	S.1
1.2.	Prüfungsergebnisse und Platzierungen	S.1
1.3.	Fehlverhalten und Regelverletzungen	S.2
1.4.	Altersklassen	S.2
1.5.	Inklusion	S.3
2.	Allgemeine Turnierregeln	S.4
2.1.	Allgemeine Verhaltensregeln	S.4
2.2.	Allgemeine Disqualifikationsregeln	S.5
3.	Grundregeln zur Ausrüstung von Hobby Horse und Sportler	S.6
3.1.	Hobby Horse und Ausrüstung	S.6
3.2.	Sportler und Accessoires	S.6
4.	Unfall- und Gesundheitsschutz	S.7
5.	Wertrichterkodex	S.8
Teil B)	Regelwerk Dressur	ab S.9
1.	Dressurausrüstung von Hobby Horse und Sportler	S.9
1.1.	Hobby Horse und Ausrüstung	S.9
1.2.	Sportler und Accessoires	S.9
2.	Dressurplatz	S.10
3.	Dressurwettbewerbe	S.12
3.1.	Häufige Wettbewerbe	S.12
3.2.	Besondere Wettbewerbe	S.12
4.	Dressurklassen, Inhalte und Prüfungsdauer	S.12
4.1.	Dressurklassen und Inhalte	S.12
4.2.	Prüfungsdauer	S.13
5.	Dressurgrundlagen/technischen Ausführung	S.15
5.1.	Zügelhaltung	S.15
5.2.	Gangarten, Haltung und Tempi	S.15
5.3.	Stellung von Hobby Horse und Drehung des Sportlers	S.17
5.4.	Reitrichtungen, rechte Hand/linke Hand, Hand- und Galoppwechsel	S.17
5.5.	Einreiten, Grüßen, Ausreiten	S.18
6.	Dressurlektionen	S.19
6.1.	Lektionen bei L - Dressuren (leichtes Niveau)	S.19
6.2.	Zusätzliche Lektionen ab Klasse M (mittleres Niveau)	S.20
6.3.	Zusätzliche Lektionen ab Klasse S (schweres Niveau und Expertenniveau)	S.22
7.	Dressur – Bewertungsrichtlinien	S.25
7.1.	Dressur Bewertungssystem mit A und B Note	S.25
7.2.	Wertnoten und Abzüge	S.26



	7.3.	Schwierigkeitsgrad bei der Bewertung von Dressurküren	S.27
	7.4.	Die Choreografie als Teil der B – Note	S.29
	7.5.	Anforderungen an Kür – Musiken	S.29
Teil C)	Regelwerk Springen		ab S.31
	1.	Springausrüstung von Hobby Horse und Sportler	S.31
	1.1.	Hobby Horse und Ausrüstung	S.31
	1.2.	Sportler und Accessoires	S.31
	2.	Springplatz und Hindernisse	S.32
	2.1.	Springplätze und Geländestrecken	S.32
	2.2.	Hindernisarten und Regeln	S.32
	2.3.	Kombinationen und Distanzen	S.34
	3.	Springwettbewerbe	S.35
	3.1.	Häufige Wettbewerbe	S.35
	3.2.	Besondere Wettbewerbe	S.36
	4.	Springklassen und Parcoursregeln	S.37
	4.1.	Springklassen und Parcoursbestandteile	S.37
	4.2.	Parcoursregeln	S.38
	5.	Springgrundlagen/technischen Ausführung	S.39
	5.1.	Zügelhaltung, Hand- und Galoppwechsel	S.39
	5.2.	Sprungtechnik	S.39
	5.3.	Einreiten, Grüßen, Ausreiten	S.41
	6.	Besonderheiten in der Bewertung von Springwettbewerben	S.42
	6.1.	Hochsprung	S.42
	6.2.	Wettbewerbe mit Fehler-Zeit-Wertungen	S.42
	6.3.	Wettbewerbe mit Punkte-(Zeit)-Wertungen	S.43
	6.4.	Wettbewerbe mit Wertnoten-Bewertungen	S.44
Teil D)	Sonstige Disziplinen und Wettbewerbe		ab S.46
	1.	Western	S.46
	2.	Rennsport	S.46
	2.1.	Galopprennen	S.46
	2.2.	Trabrennen	S.46
	3.	Mix – Disziplinen	S.46
	3.1.	Caprillitest	S.46
	3.2.	Geschicklichkeitwettbewerb	S.47
	3.3.	Barrel Race	S.47
Teil E)	Anhang		ab S.48

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.

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 einer Unterschrift einer sorgeberechtigten Person versehen sein. Mit der Unterschrift erkennt der Teilnehmer/die Sorgeberechtigten 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.

Einsprüche gegen einen Wertrichterentscheid oder ein Ergebnis haben innerhalb des laufenden Turniers, bis max. 15 Minuten danach, beim Wertrichter zu erfolgen. Dieser entscheidet in Absprache mit einem 2. Wertrichter oder dem Veranstalter über den Einspruch. Videos sind als Einspruchsbeweise NICHT zwingend zulässig.

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 Altersklassen (ab Januar 2026)

Der HH-Turniersport wird ab einem Alter von 8 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.

(2026: Kids: 2019 u. jünger, 2017/2018; Junior: 2016/2015 u. 2014/2013; Teen 2012/2011 u. 2010/2009; Senior ab 2008)

1.5. Leistungsklassen

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 nachweislich 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.



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.

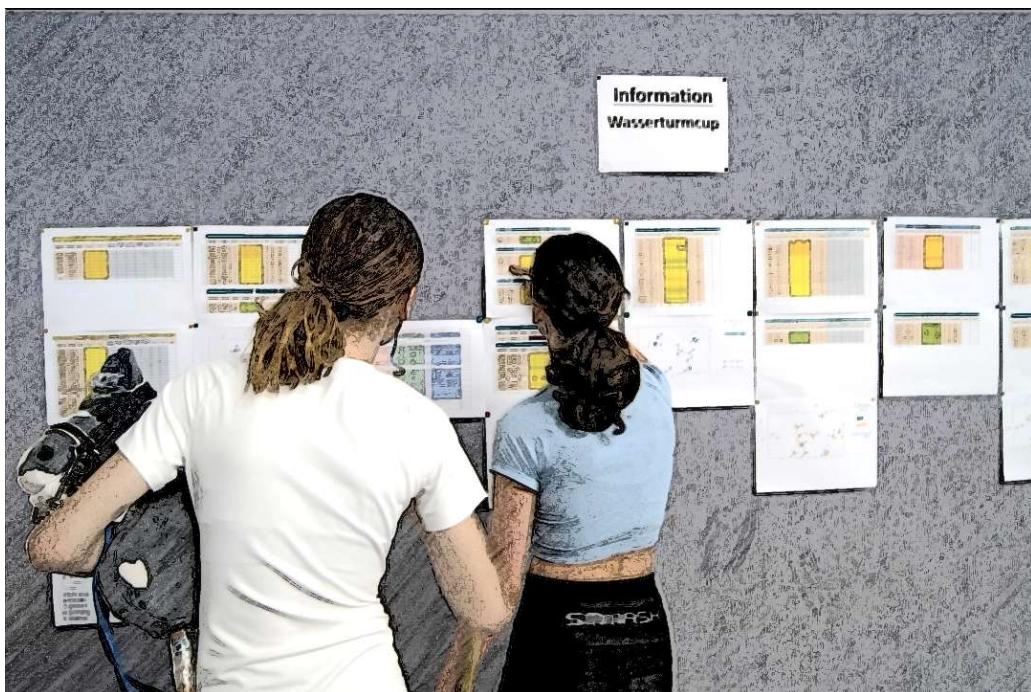
Organisatorische Regeln:

- 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 Disqualifikationsregeln

Folgende Disqualifikationsregeln gelten bei ALLEN Disziplinen im Hobby Horse Sport:

- Betrug: z.B. Mehrfachstarts in einer Prüfung, falsche Altersangabe
- Sturz: ein anderer 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
- Nichtigescheinen 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.



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).

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 Gymnastikschläppchen mit 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 Mähnenadeln sind z.B. nur lange Nadeln mit großem Nadelkopf erlaubt, welche bei Verlust gut aufgefunden werden können.

Das Tragen von Schmuck jeglicher Art erfolgt auf eigenes Risiko.

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
- 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, bruchsicher 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.
- Jede 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) einzutreten 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 Hausecht.
- 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 Trensen- und Zügelpflicht. Ab der Klasse S ist ein Kandaren-Zaum gefordert. Der Doppelzügel darf 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.

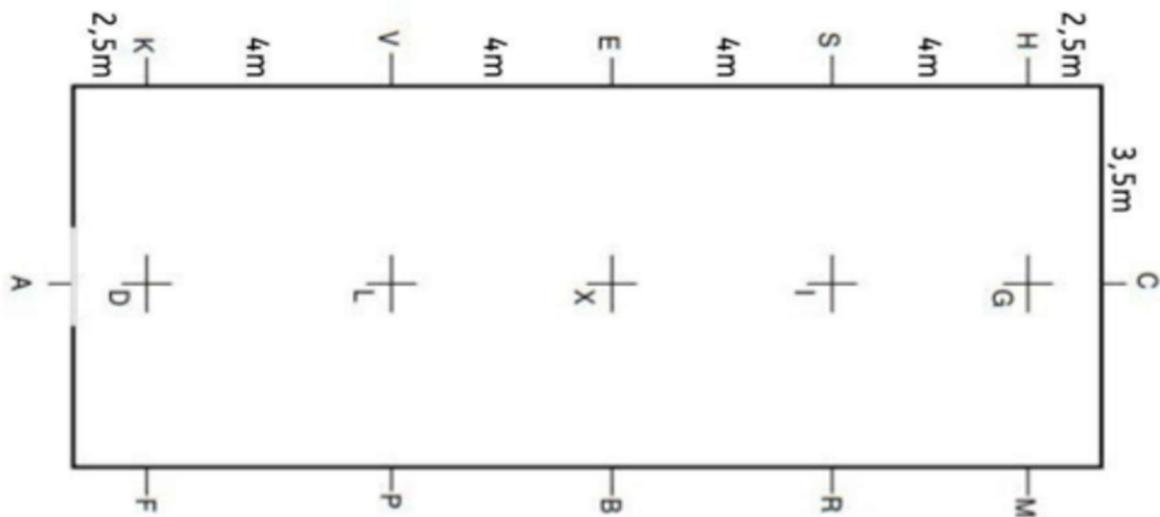
Bei Kostümen ist auf das Verletzungsrisiko zu achten, ebenso bei Accessoires.

B2. Turnierplatz Dressur

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

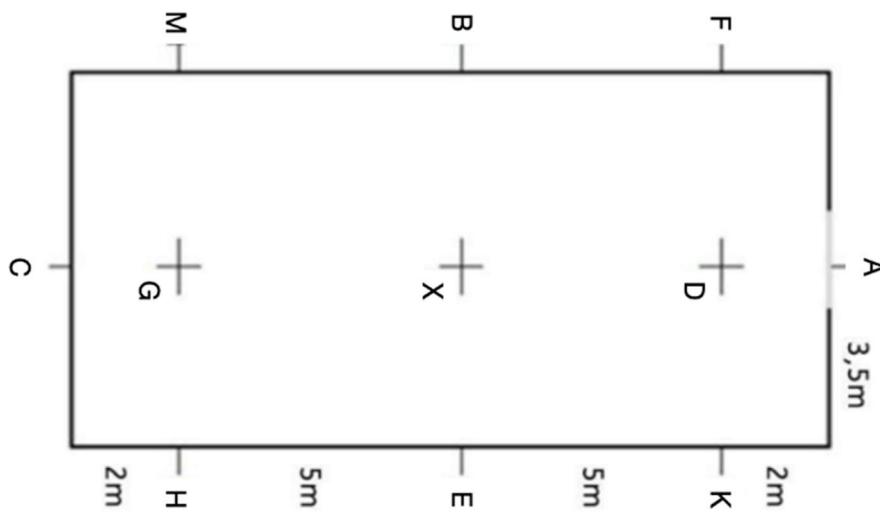
- **Dressurfeld groß**

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



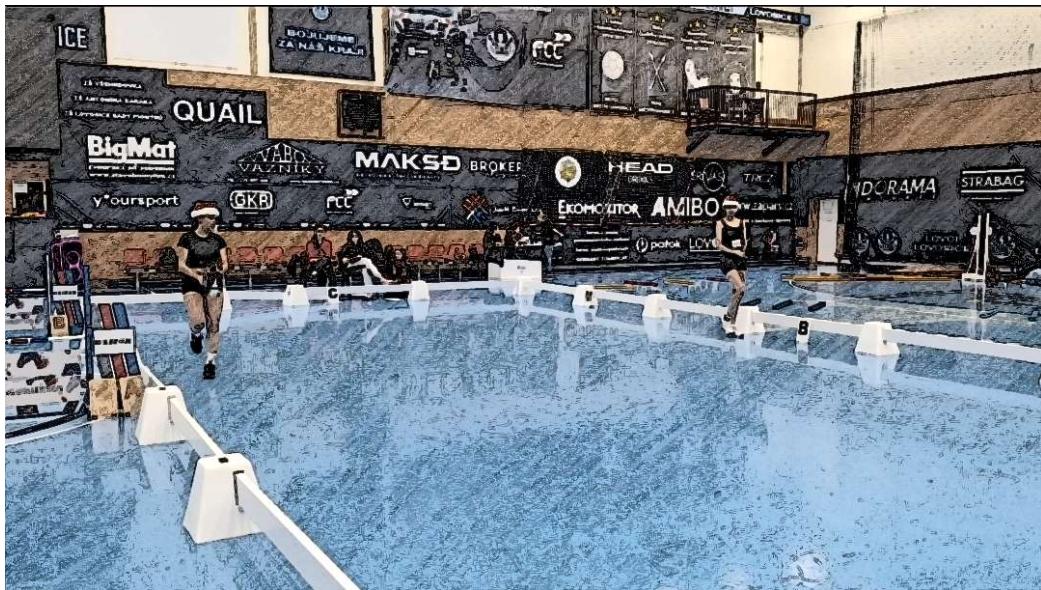
- **Dressurfeld klein**

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



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, lediglich das X kann als Orientierungshilfe eingeklebt werden
- **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 Prüfungsklasse. 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 Kommandogeben 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 Leistungsklasse 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 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 Taksicherheit, 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 Inhalte

Leichtes Niveau (L):

- der Fokus liegt zusätzlich auf der korrekten Linienführung, einer aufrechten Körperhaltung, gutem Gleichgewicht
- alle einfachen Bahnfiguren (alle Zirkel, Volte, ganze Bahn wechseln, Halbe und 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, direkte Übergänge ohne Galoppwechsel, einfacher Galoppwechsel, Handwechsel
- Lektionen: Seitwärtsgehen, Viereck verkleinern/vergrößern, Außengalopp, Kurzkehrt, Halten
- 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: Rückwärtsrichten, einfache Seitengänge (Schulterherein, Konterschulterherein), Schrittpirouette, Wendungen, halbe, einfache und doppelt-halbe Traversalen
- empfohlene Wettbewerbe: Dressuraufgabe, Dressurkür, Pas de Deux, Quadrille

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 Böden 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, SuperFreestyle

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 min
	Regelaufgabe/(Regelkür):	2:00 – 2:30 min
M – Niveau:	Kurzaufgabe/Kurzkür:	2:00 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:	2:00 – 2:30 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.

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.

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.

Arbeitstempo: Die Arbeitstempo (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). Das Tempo ist gleichmäßig und rhythmisch, ohne hastig zu wirken. (Bild1)



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

Verstärktes Tempo: Bei den mittleren Tempi gibt es nur **Mitteltrab** und **Mittelgalopp**. Sie werden v.a. in M - Dressuren als Vorstufe zu den starken Gängen gezeigt. Die Beine werden verstärkt nach vorne und oben gestreckt. Die Tritte/Sprünge werden raumgreifender und das Tempo leicht erhöht. 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“). (Bild2)



Starkes Tempo: Im **starken Schritt, Trab oder Galopp** werden die Tritte/Sprünge noch kraftvoller, länger und schneller. Dabei bleibt die Bewegung der Beine rund. Der Oberkörper des Sportlers ist leicht nach hinten geneigt. Der Kopf des Hobby Horses wird durch eine Streckung der Arme in eine tiefe Position gebracht (ca. 25° Winkel), ohne die Waagerechte zu erreichen. Die Nickbewegungen in Schritt und Galopp bleiben erkennbar, aber leicht (kein „Holzhacken“). (Bild3)

Versammeltes Tempo: Beim **versammelten Schritt, Trab oder Galopp** werden die Schritte/Sprünge kürzer und höher (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“). (Bild4)



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.

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.

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.

5.4 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 flying change, EGW): Aus dem Galopp kommend, werden drei bis fünf Schritte im Schritt ausgeführt um dann mit dem anderen Bein voran wieder anzegaloppieren. 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) oder in der Schrittphase (EGW).

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

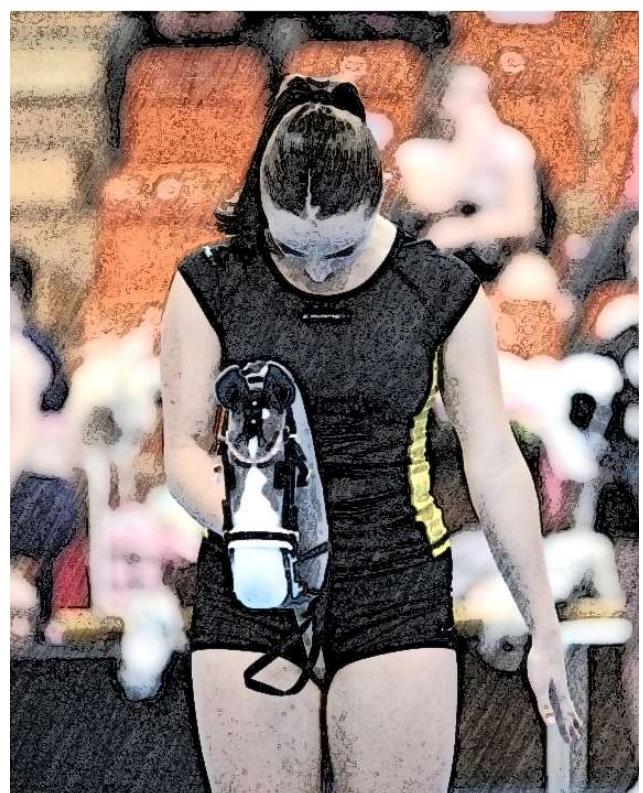
Das **Einreiten** erfolgt über den Platzzugang zum A und von da zu einem der **Grußpunkte** auf der Linie A – C. Mögliche Grußpunkte sind im kleinen Viereck D, X und G, im großen Viereck zusätzlich I und L. Dort wird die **Grußaufstellung** (GA) eingenommen.

Der **Gruß** erfolgt aus einem geschlossenen und ruhigen Stand. Der Sportler nimmt dabei Blickkontakt mit dem Hauptwettkämpfer (sitzt in der Regel bei C) auf und grüßt mit einer kleinen Verbeugung und einem 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.

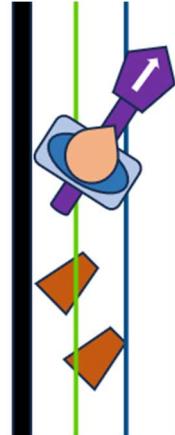
Fehlendes Grüßen/Abgrüßen oder ein Eintreten/Verlassen des Vierecks außerhalb des Eingangs führen zur Disqualifikation des Sportlers.



B6. Dressurlektionen

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 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 Wechselpunkt nach der Ecke zur Viertellinie) eine gleichmäßige Vorwärtsseitwärtsbewegung 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 Wechselpunkt 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)*: 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.

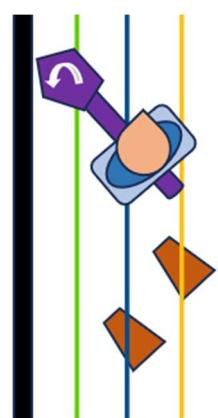
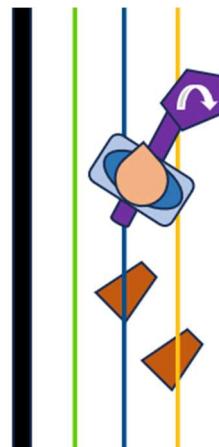
6.2. Zusätzliche Lektionen ab Klasse M (mittleres Niveau)

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 an then, HRWRDann): 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 an afterwards, HRWRDaraus): 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.

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, 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): Die Vorhandwendung ist eine 180° Wendung im Schritt um den Kopf des Hobby Horses als Drehpunkt. Sie wird aus dem Halten geritten und in Versammlung ausgeführt. Die Beine beschreiben einen kleinen Kreisbogen auf zwei Spuren, ohne zu überkreuzen.

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 deutliche Kreisbewegung um das äußere Bein aus. Nach dem letzten Wendeschritt, wird das Drehpunktbein nach hinten gezogen und parallel neben den nun äußeren Fuß gesetzt. Das Hobby Horse und der Sportler sind in Bewegungsrichtung gestellt und gedreht. Die Vorhandwendung endet in einem 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): 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 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 innere Bein wird zuerst gesetzt. Das Hobby Horse ist in Bewegungsrichtung gestellt und der Reiter leicht gedreht. Eine ganze Pirouette umfasst 5 bis 8 Tritte*. Sie wird niemals auf der ganzen Bahn ausgeführt. Dort kann eine halbe Pirouette mit 3 Tritten gezeigt werden. Ist nach der Pirouette kein bewusstes Halten vorgesehen, 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, öffnend und mit deutlicher Kniehebung ausgeführt werden. Sie können in allen Gangarten ausgeführt werden.

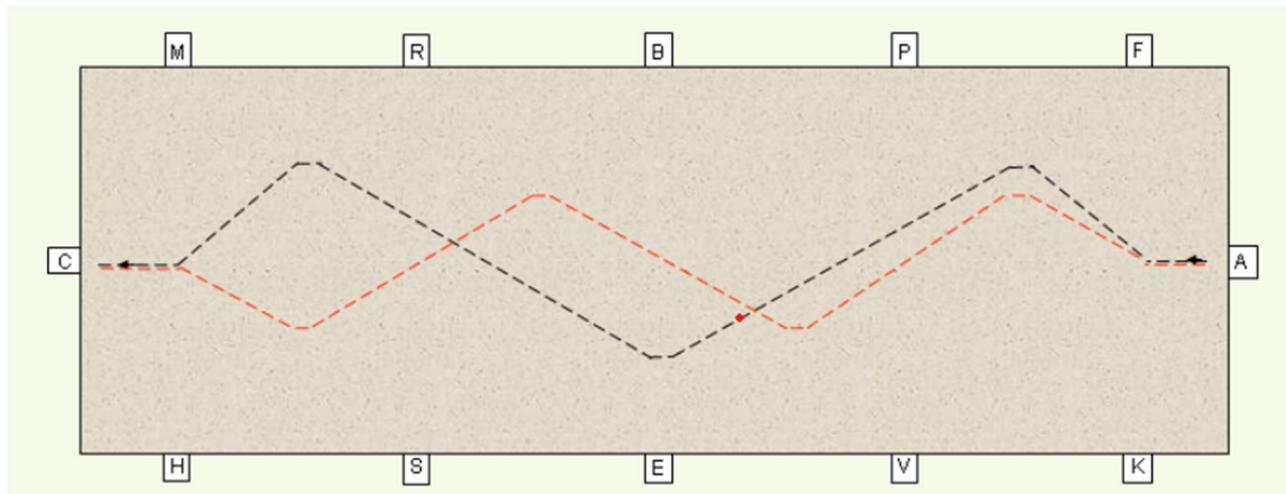
Einfache ganze Traversalen verbinden zwei diagonal zueinander liegende Bahnpunkte der langen Seiten. Halbe Traversalen gehen nur über die halbe Bahnbreite (z.B. ganze Bahn zur Mittellinie)

Auch doppelt-halbe Traversalen (1 Verschiebung) 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.



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 und im Galopp ein Galoppwechsel. Der Wechsel wird direkt ausgeführt (ohne Schritt/Sprung geradeaus). Hier zwei Bahnlinien für eine klassische Zickzacktraversale entlang der Bahnmitte und zwischen den Viertellinien.



Die Traversalen können aber auch andere Bahnpunkte und Bahnlinien miteinander verbinden. Diese **Traversaverschiebungen** 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. 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. Sie wird in Versammlung und im Innengalopp gesprungen. Hobby Horse Kopf und Sportler sind in Bewegungsrichtung gestellt und leicht gedreht. Eine **halbe Galopppirouette** kann auf der ganzen Bahn gesprungen werden, mit 3 Sprüngen. Eine **volle Galopppirouette** darf nicht auf der ganzen Bahn gesprungen werden. Sie wird mit 5 bis 6 Sprüngen gesprungen. In der Expertenklasse werden auch **Doppel – Galopppirouetten** mit 10 bis 12 Sprüngen oder **Wechselseitig gesprungene Galopppirouetten** gezeigt.

Bei der Wechselpirouette 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.

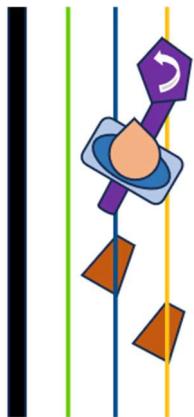
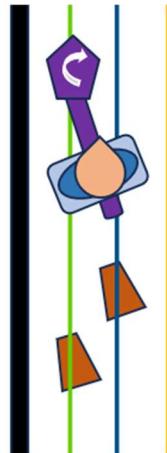
Passage („passage“, Pa): Die Passage ist ein langsam vorwärtsschreitender, sehr stark versammelte Trabbewegung. Die Kniehebung beträgt 90°. Der Unterschenkel ist im 90° Winkel nach unten abgewinkelt. Die Fußspitze zeigt möglichst weit nach unten. In einer kurzen Schwebephase werden die Beine gewechselt. 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. Auf der ganzen Bahn kann eine **halbe Piaffepirouette** mit 3 bis 4 Tritten gezeigt werden. Eine **ganze Piaffepirouette** wird nie auf der ganzen Bahn ausgeführt. Ihre Schrittzahl beträgt 7 bis 8 Tritte. In der Expertenklasse werden auch **Doppel – Piaffepirouetten** mit 14 bis 16 Sprüngen oder **Wechselseitig gedrehte Piaffepirouetten** gezeigt. Bei der Wechselpirouette erfolgen mindestens 2 Tritte auf der Stelle bevor die Richtung gewechselt wird. Damit einhergehend findet ein Hand- und Stellungswechsel statt. Dann folgt eine Weitere (Teil)-Pirouette in die andere Richtung. Die Trittzahl variiert nach Umfang des insgesamt gezeigten Radius.

Erweiterte Schrittpirouetten (walk pirouette, SP): Ab der schweren Klasse werden auch Schrittpirouetten in der erweiterten Form gezeigt: **Doppel - Schrittpirouetten** mit 10 bis 16 Tritten* und **Wechselseitig gedrehte Schrittpirouetten**. Eine Wechselpirouette ist eine Sonderform des Hobby Horsing Sportes und kommt im realen Reiten so nicht vor. Bei der Wechselpirouette erfolgt vor dem Richtungswechsel ein kurzes Halten. Damit einhergehend findet ein Hand- und Stellungswechsel 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): 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. Der Blick des Sportlers geht in Bewegungsrichtung. Oberkörper und Becken sind zur Außenseite des Vierecks gedreht (ca. 30°). Das Hobby Horse ist in Bewegungsrichtung gerichtet und der Kopf leicht zur Innenseite des Vierecks gedreht.



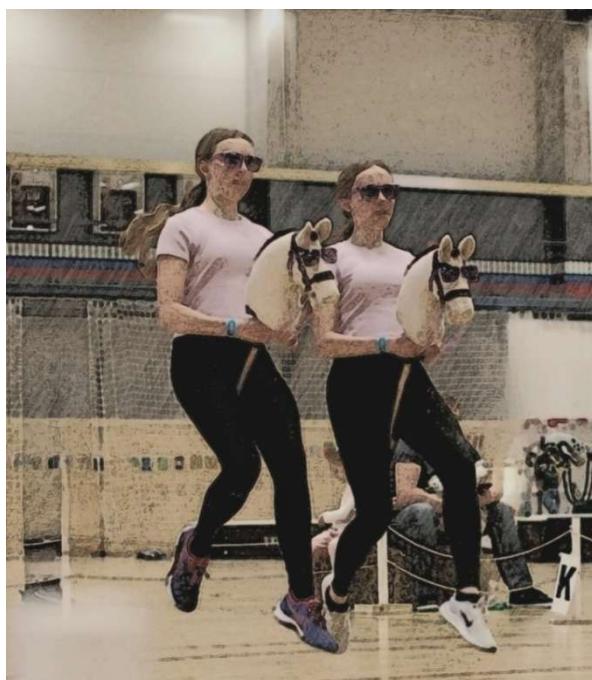
Kruppeheraus (Renvers, Ren)*: Die Ausführung ist die Gleiche wie beim Travers, nur dass der Körper zur Innenseite des Vierecks gedreht ist. Da der Sportler die Vorderbeine des Pferdes darstellt, bewegen sich diese um eine Spur nach innen versetzt zum 1. Hufschlag.

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:
 - 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.

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

Auslassen von Pflichtlektionen:

- bei Einzelwertnoten: Wertnote 0
- bei Gesamtwertnote: minus 0,5 von Gesamtwertnote pro ausgelassenes Element
- Pflichtelemente dürfen nicht kombiniert werden, d.h. wenn z.B. eine Passage mit 10 Tritten und eine Passagetraversale gefordert sind, müssen beide Lektionen getrennt gezeigt werden

Doppelt gezeigte Pflichtelemente:

- werden Pflichtelemente doppelt gezeigt, werden Einzelwertnoten vergeben und daraus ein Mittelwert gebildet

* IHHF -2/-4 , da mit Prozenten und nicht mit Gesamtwertnoten gearbeitet wird

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 Abgrüßen*
- die Musiklänge darf um +/- 10 Sekunden abweichen *
- 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:

- siehe: allgemeine Disqualifikationsregeln in „Disziplinübergreifende Regeln“
- Außerdem:
- 3. Verreiten
- Über/Unterschreitung der Dauer der vorgegebenen Kürmusik von mehr als 10 Sekunden

7.3 Schwierigkeitsgrad bei der Bewertung von Dressurküren

Um den Schwierigkeitsgrad einer Dressur zur 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

* CHHA/IHFF Zeitmessung startet mit Musikbeginn, IHFF +/-5 Sekunden danach bereit 2 FP

Beispiele Lektionen ab S Niveau	Schwierigkeitsgrade		
	Level 1	Level 2	Level 3
Traversale	halbe oder ganze Traversale (ohne Verschiebung)	doppelt halbe oder doppelt ganze Traversale (1 Verschiebung)	mit 2 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)

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

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. diagonaler Wechsel mit Volten, Kleeblätter)
Kombination aus starken Gangarten auf gebogenen Linien mit Pirouetten

7.4 Die Choreografie als Teil der B - Note*

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:

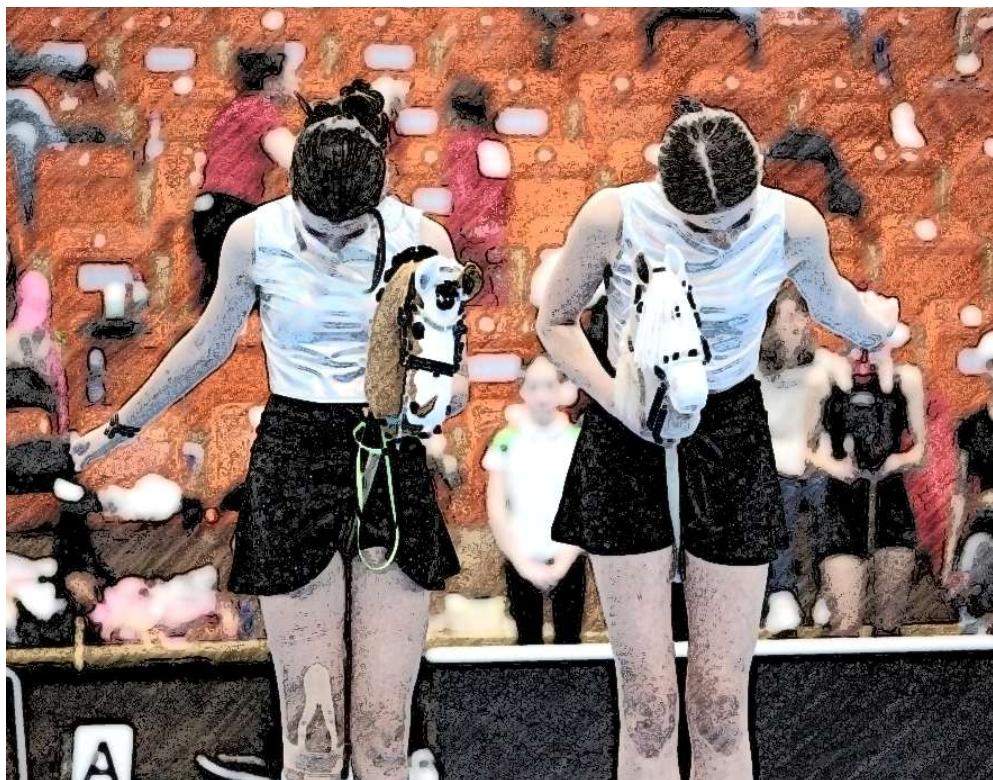
- akzentuierte Musik
- einige Choreografie-Elemente sind passend auf Musik-Akkzente abgestimmt
- passend geschnittenes Ende

S - Niveau:

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

S+ - Niveau:

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



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 Trensen- 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.



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.

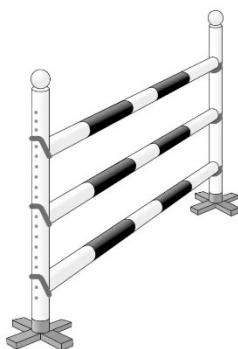
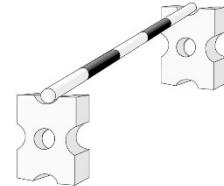
2.2 Hindernisarten und Regeln

Für alle Springhindernisse gelten die allgemeinen Regeln des Unfallschutzes (siehe A4, S.7).

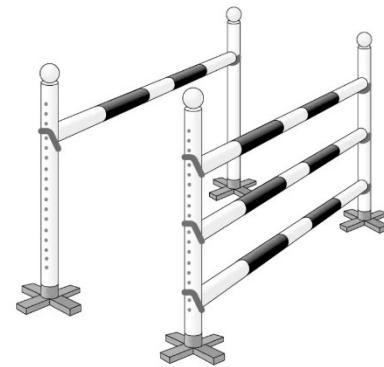
Für einige Hindernisse gibt es noch besondere Hinweise bei der Benutzung im Springparcours.

Folgende Hindernisse kommen in Hobby Horsing Springparcours zum Einsatz:

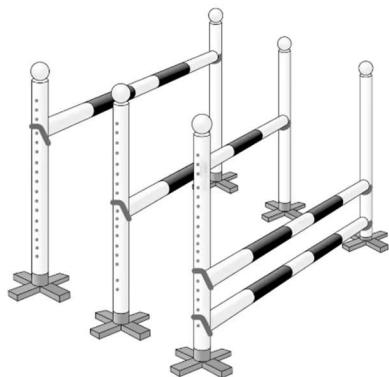
Ein **Cavaletti** ist ein sehr niedriges Hindernis aus zwei Kreuzen o. Auflageblöcken mit einer Auflagestange. Es darf max. 35 cm hoch sein. Im Parcoursplan wird die Höhe des Cavaletti angegeben (z.B. 30).



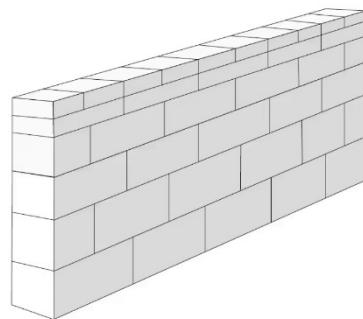
Ein **Steilsprung** besteht aus 2 Ständern, welche durch mind. 1 Stange (oder mehrere Stangen und Planken) verbunden sind. Ab 35 cm Höhe müssen die Stangen/Planken leicht in Sprunrichtung abfallen. Die oberste Auflage muss immer eine Stange sein. Im Parcoursplan wird nur die Höhe des Steilsprungs angegeben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



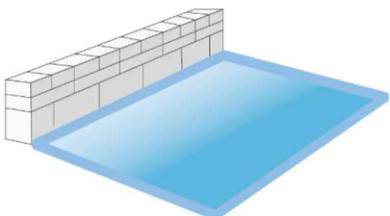
Ein **Oxer** besteht aus zwei hintereinander angeordneten Steilsprüngen. Der Abstand zwischen den Hindernissen (Tiefe) wird von der Mitte zur Mitte der oberen Auflagestange gemessen. Die hintere Stange darf niemals tiefer als die vordere Stange liegen. In der Regel liegen beide Stangen gleich hoch, die 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 hinteren Steilsprungs sowie die Tiefe angegeben (z.B. 80/40). Bei ansteigenden Oxern muss die Höhe beider Steilsprünge angegeben werden (z.B. 80/40-60).



Eine **Trippelbarre** ist ein ansteigender Oxer mit drei Ständerpaaren. Die Gesamttiefe darf die Höhe der hinteren Hindernissstange nicht überschreiten. Die hinterste Stange liegt immer am Höchsten, die mittlere Stange hat in der Regel eine Höhe von 2/3 der hinteren Stange, die Vordere 2/3 der Mittleren (z.B. 90/40-60/30-30). Im Parcoursplan wird die Höhe der Steilsprünge sowie die Gesamttiefe angegeben.

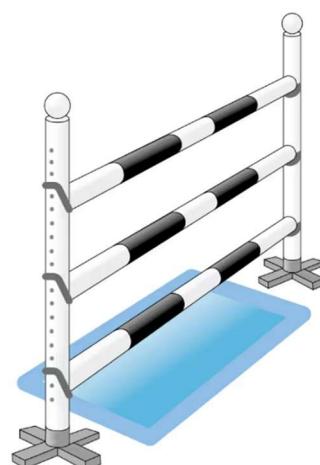


Eine **Mauer** ist ein Steilsprung in Form einer undurchsichtigen Wand aus leichten Materialien (z.B. Kartons, Styroporblöcke), die ab 35 cm Höhe lose aufeinander gestapelt sind. Sie darf maximal 30 cm tief sein. Im Parcoursplan wird die Höhe der Mauer angegeben (z.B. 60).



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. 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).



Geländehindernisse 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 Galoppsprüngen*, 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.

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.

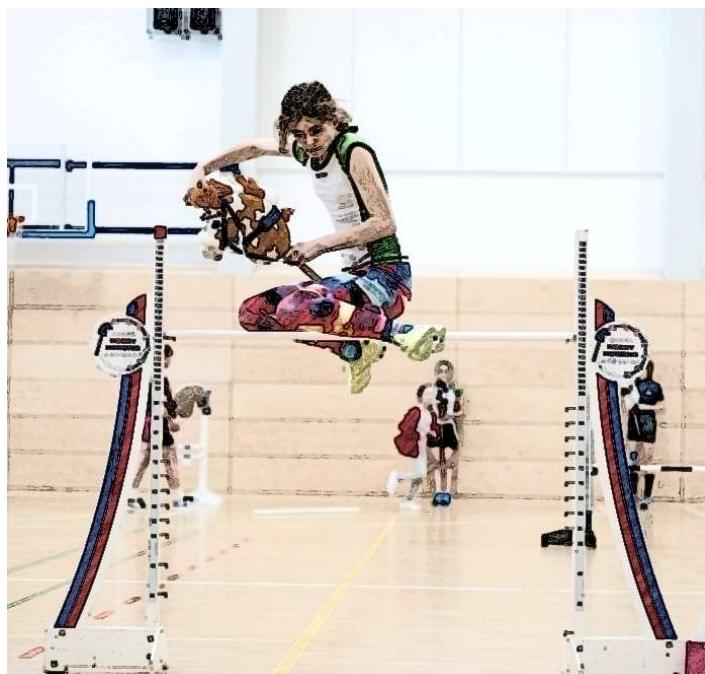


C3 Springwettbewerbe

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.
- 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 Wendeelemente. Die Galoppstrecke ist in der Regel länger als beim klassischen Zeitspringen. Der Schnellste mit den wenigsten Fehlerpunkten gewinnt.
- Beim **Hochsprung** gibt es nur ein Hindernis, welches nach jeder Runde höhergestellt wird. Wer mit den wenigen Fehlversuchen die höchste Höhe erreicht, gewinnt.



- 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.

3.2 Besondere Wettbewerbe

Beim Hobby Horse Springsport gibt es eine große Anzahl an weiteren Springwettbewerben oder Abwandlungen der Standardprüfungen. Diese sind in den Ausschreibungen für die Sportler mit Durchführung und Bewertung möglichst genau zu beschreiben. 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 Paars hinzu. Der Wettbewerb erfordert sehr viel Platz, da die Hindernisse paarweise aufgestellt werden müssen oder extra breit sind.
- 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 dann als normaler Zeitspringwettbewerb absolviert wird.
- Beim **Hochsprung nach Körpergröße** gewinnt der Sportler der im Verhältnis zu seiner Körpergröße die größte Höhe überwunden hat. Ansonsten gelten die Regeln vom Hochsprung.

C4) Springklassen und Parcoursregeln

4.1 Springklassen und Parcoursbestandteile

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	Hindernis-höhe	Empfohlene Sprungzahl	Oxer	2-fache Kombination	3-fache Kombination	Besondere Hindernisse	Tiefe Graben
L	40 - 50 cm	6 - 8	0-2	soll		kann*	60
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	Hindernis-höhe	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.

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

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.

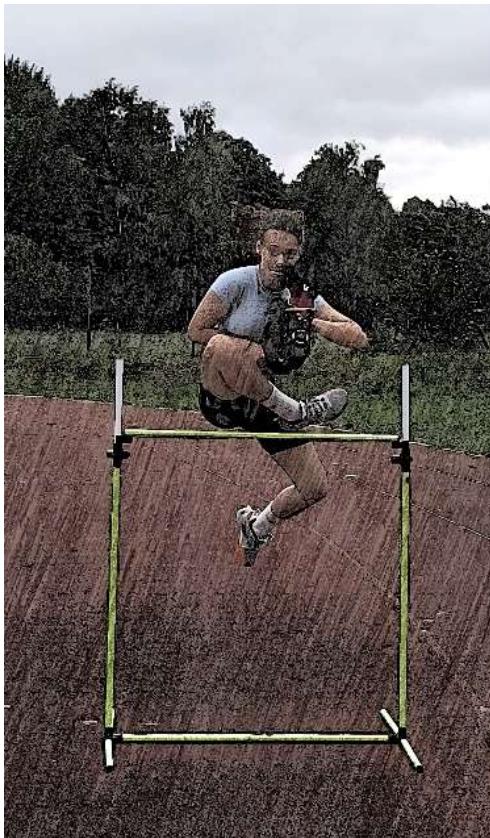
5.2 Sprungtechnik

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 Beins 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 gegrüßt 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 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. Dies wird vorab festgelegt. Nach jeder Runde wird das Hindernis höhergestellt. 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 Fehlversuche 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)
- Sturz vor der Sturzlinie (ca. 2 m nach 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

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: Hindernishöhe * 100 / Körpergröße in cm = x %
Der Sportler mit der höchsten Prozentzahl gewinnt.

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):

- Verlust des Zügels: 1 FP*
- Galoppfehler: 1 FP*
- Körperfernes Halten des HH: 1 FP*
- Verweigerung: 4 FP
- Reißen durch Berührung: 4 FP
- Berühren des Wassergrabens: 4 FP
- Anreiten von Wendeelementen von der falschen Seite: 4 FP

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
- 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 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 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. 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

- ➔ 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.
- ➔ 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.
- ➔ 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.
- ➔ 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.
- ➔ 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.
- ➔ 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.
- ➔ 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.



D1. 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:

D2. Western

Das von der EBU anerkannte Hobby Horse Westernregelwerk findet ihr als kostenfreien Download auf der Website der GHHA.

D3. Rennsport

3.1 Galopprennen

Beim Galopprennen geht es darum eine Rennstrecke in einem sauberen Galopp in möglich 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 Bahnhspur)
- Verlassen der Bahn

3.2 Trabrennen

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

D4. Mix-Disziplinen

4.1 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 Prüfungsgehalte kann ein Caprillitest haben:

- Einfache Bahnfiguren (L-Dressur)
- Mittelschritt, Arbeitstrab, Arbeitsgalopp
- über Stangen Traben
- springen aus Trab oder Galopp über Cavalettis oder kleine Kreuze (max. 40 cm)
- Rückwärtsrichten, Halten

4.2 Geschicklichkeitswettbewerb

Beim Geschicklichkeitswettbewerb können Elemente aus allen Disziplinen im Einsteigerniveau sowie Geschicklichkeitstests zur Anwendung kommen. Hier einige Beispiele für Parcourselemente:

- Slalomlauf
- Balancesteg
- Rückwärtsrichten
- niedrige Sprünge bis 40 cm
- Trabstangen
- Rampe
- Zielwerfen
- Torschießen
- 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

4.3 Barrel – Race*

Barrel Race ist eine Mischung aus Galopprennen und Western, bei dem 4 bis 6 Tonnen möglichst schnell umritten werden müssen. Dabei ist darauf zu achten die Tonnen in der richtigen Reihenfolge und von der richtigen Seite zu umrunden. Die Zeitmessung erfolgt bei Start/Ziel. Der Parcoursweg muss auswendig gelernt werden. Es gewinnt der Sportler mit der schnellsten Zeit und den wenigsten Fehlerpunkten.



Fehlerpunkte:

- Galoppfehler (unsauberer Galopp, falsche Gangart, stehen bleiben) = 1FP

Disqualifikation (neben den allgemeinen Gründen siehe A 2.2):

- Wendetonne von der falschen Seite angeritten

Anhang 1) Empfehlungen von Abständen in Kombinationen

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	4,20 m	4,30 m
80 cm	1	80 cm	2,40 m	2,50 m
80 cm	2	80 cm	4,30 m	4,40 m
90 cm	1	90 cm	2,50 m	2,60 m
90 cm	2	90 cm	4,40 m	4,50 m
100 cm	1	100 cm	2,70 m	2,80 m
100 cm	2	100 cm	4,60 m	4,80 m
110 cm	1	110 cm	2,90 m	3,00 m
110 cm	2	110 cm	4,80 m	5,00 m

... weitere Tabellen folgen

Anhang 2) Musterwertprotokoll S - Dressurkür

Bewertungskriterien	Koeff.	Note	Bemerkungen
A – Note (Ausführung) Pflichtelemente			
z.B. Traversale	1		
	1		
	1		
	1		
	1		
A – Note (weitere Anforderungen)			
Einreiten/Grüßen u. Verabschieden/Ausreiten	1		
Technik/Linien/Punktgenauigkeit (Korrekttheit Bahnfiguren u. Freestyle – Lektionen, Punktgenauigkeit Übergänge)	2		
Grundgangarten (Ausführung, Höhe, Raumgriff, Ausdauer)	1		
Körperhaltung (Fußhaltung, Schulter/Kopfhaltung, Körperspannung)	1		
HH Haltung (Zügelhaltung, Handwechsel, Haltung, Stellung, Nickbewegung)	1		
A-Note			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, Kreativität ohne Strukturverlust)	1		
Musik (Auswahl, Harmonie Musik und Bewegungen, punktgenaue Stimmigkeit zu Lektionen und Übergängen, passendes Ende)	1		
Schwierigkeitsgrad (mittlere Note 6, Erhöhung durch besonders schwierige Elemente, Übergänge u. Kombinationen)	1		
B - Note			Summe Wertnoten B/ durch Summe Koeffizienten B
Bemerkungen/Abzüge			
Gesamtnote			(A Note + B Note) / durch 2 minus Abzüge

Anhang 3) Musterprotokoll S Stilspringen

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