



Turnierausschreibung „Cup der goldenen Möhre“ Hobby Horsing Pokalturnier

ACHTUNG! Anmeldung nur noch über online
Formular auf www.hobbyhorsingaltrip.de
www.hobbyhorsingaltrip.de -> Wir auf Turnieren -> Anmeldung

Datum:	18.11.2023
Ort:	Sporthalle am Rheindamm, Ludwigstraße, 67122 Altrip
Parken:	Am Sportplatz gibt es ein paar Parkplätze, darüber hinaus kann in den umliegenden Straßen unter Beachtung der Straßenverkehrs-Ordnung geparkt werden
Veranstalter:	TuS Altrip
Nennschluss:	15.10.2023
Anmeldung ist einzureichen bei:	Hobbyhorsing Altrip, Sandra Elena Unger, Hobbyhorsingaltrip@gmail.com
Bei Fragen zu erreichen unter:	0152-56392353 (gerne per WhatsApp)

Die Ausschreibung ist ohne Gewähr und der Rechtsweg ist ausgeschlossen!
Bitte lesen Sie diese Ausschreibung genau durch, speziell in den für Sie relevanten Prüfungsteilen!



Wettbewerbs- und Prüfungsübersicht:

	<i>Wettbewerb</i>	<i>Details</i>	<i>Startzahl- begrenzung</i>	<i>Beschränkungen</i>	<i>Startgebühr</i>
01	Sonderwettbewerb: Zeitspringen 20cm	Mit oder ohne Handicap		4-6 Jahre mit oder ohne Handicap (ohne Altersbegrenzung)	5.-
02	Punktespringen	Leicht	35 Starter	Kids, Jugend und höher	8.-
03	Western	Reining Prüfung	30 Starter	Jugend und höher	8.-
04	Leichte Dressur	Gemäß FN	30 Starter	Kids und Jugend	8.-
05	Dressur Kür einzeln	Max. 2,5 Min. Siehe Text S.	30 Starter	Kids, Jugend und höher	8.-
06	Dressur Kür Pas de Deux	Max. 3,5min	12 Paare	Kids, Jugend und höher	15.- pro Paar
07	Dressur Kür Mannschaft	Max. 3,5min Siehe Text S.	12 Mannschaften	Kids, Jugend und höher	20.- pro Mannschaft
08	Mächtigkeitsspringen	Einteilung nach Größe	30 Starter pro Gruppe	2 Startgruppen nach Größe, Start ab 80cm	8.-
09	Mounted Games / Aktionsparcours gegeneinander	Einteilung nach Alter / 2 Gruppen	35 Starter	Kids, Jugend und höher	8.-

Startnummern werden nach Ende des Anmeldezeitraums versendet!



Inhalt

Wettbewerbs- und Prüfungsübersicht:.....	2
Hinweise:.....	5
Sportbekleidung:.....	5
Verpflegung:.....	5
Anreise & Übernachtungsmöglichkeiten:.....	6
Hinweise zu Bild- und Tonaufnahmen und deren Veröffentlichung:.....	6
Hinweise zum Datenschutz:.....	6
Besondere Bestimmungen:.....	6
Rückerstattung des Teilnehmerentgeltes:.....	6
Formulare:.....	7
Nenngeld:.....	7
Bankverbindung:.....	7
Startbereitschaft:.....	7
Verhinderung:.....	7
Dauer der Veranstaltung:.....	7
Sitzplätze:.....	8
Aussteller:.....	8
Elterninformation.....	9
Prüfungen und Anforderungen:.....	10
Prüfung Nr. 1.....	10
Zeitspringen 20cm Zeitspringen.....	10
Prüfungen und Anforderungen:.....	12
Prüfung Nr. 2.....	12
Zeitspringen Punktespringen.....	12
.....	13
Prüfungen und Anforderungen:.....	14
Prüfung Nr. 3.....	14
Western.....	14
Prüfungen und Anforderungen:.....	16
Prüfung Nr. 4.....	16



Dressur Leicht	16
Prüfungen und Anforderungen:.....	18
Prüfung Nr. 5.....	18
Dressur Kür – einzeln	18
Prüfungen und Anforderungen:.....	19
Prüfung Nr. 6	19
Dressur Kür – Pas de Deux (2 Reiter).....	19
Prüfungen und Anforderungen:.....	20
Prüfung Nr. 7	20
Dressur Kür – Mannschaft	20
Prüfungen und Anforderungen:.....	21
Prüfung Nr. 8.....	21
Mächtigkeitsspringen.....	21
Prüfung Nr. 9	22
Mounted Games / Aktionsparcours.....	22
Parcours „Cup der goldenen Möhre 2023“ Aktionsparcours / Mounted Games.....	23
Hinweise zum Gewinn des Pokals:	25
Cup der goldenen Möhre.....	25
Glossar mit freundlicher Genehmigung der TEAM Pony-Schule Kalletal/ Hobby Horse Club Kalletal / Denise Högel – alle Bild- und Textrechte vorbehalten.....	26



Hinweise:

Einteilung in Altersklassen:

Um die Teilnehmer fair miteinander vergleichen zu können, gibt es in allen Prüfungen eine Einteilung in die folgenden Altersklassen:

Minis	Jahrgang 2019 – 2018	(5 – 4 Jahre)
Kids	Jahrgang 2017 – 2015	(8 – 6 Jahre)
Jugend	Jahrgang 2014 – 2012	(10 – 9 Jahre)
Junioren	Jahrgang 2011 – 2009	(14 – 12 Jahre)
Junge Reiter	Jahrgang 2008 – 2003	(20 – 15 Jahre)
Junge Erwachsene	Jahrgang 2002 – 1993	(30 – 21 Jahre)
Senioren	Jahrgang 1992 und älter	(ab 31 Jahre)

Der Veranstalter behält sich vor, die einzelnen Klassen erst ab einer Teilnehmerzahl von 5 Reitern zu öffnen. Falls eine Klasse nicht eröffnet wird, werden die Teilnehmer davon unterrichtet und haben die Möglichkeit, eine andere Prüfung zu melden oder in der nächst höheren Klasse zu starten. Die nächst höhere Klasse bedeutet von Minis bis Junioren in die jeweils ältere Klasse. Senioren und Junge Erwachsene können entweder zusammengelegt oder in die Klasse Junge Reiter gelegt werden.

Startzahlbegrenzung

Jeder Teilnehmer darf an maximal **drei** Prüfungen teilnehmen. Die Mannschaftswettbewerbe zählen hier nicht mit.

Es ist nicht gestattet, in einer Prüfung mit mehreren Steckenpferden zu starten, es ist jedoch möglich, bis zu drei verschiedene Hobby Horses in drei verschiedenen Prüfungen vorzustellen.

Reiter, die das Mächtigkeitsspringen melden, dürfen nicht an einem leichten Springen teilnehmen.

Reiter, die an der „leichten Dressur“ teilnehmen, dürfen nicht an der Einzelkür teilnehmen.

Sportbekleidung:

Die Wettbewerbe werden in der Halle und, sofern es die Witterung zulässt, auf dem Sportplatz ausgetragen. Daher sind entsprechende Schuhe und beliebige, funktionelle Sportbekleidung zu tragen. Gymnastik Schläppchen sind für die Dressurprüfungen zugelassen.

Verpflegung:

Am Turniertag wird Verpflegung zur Verfügung gestellt. Das Mitbringen eigener Verpflegung ist gestattet.



Anreise & Übernachtungsmöglichkeiten:

Für diejenigen unter euch, die im Vorfeld des Turniers anreisen oder nicht am Turniertag wieder die Heimreise antreten möchten, gibt es die Möglichkeit im nahe gelegenen Hotel Darstein zu übernachten oder in der Pension Casa Rosa ein Zimmer zu buchen

Die Auto Fähre von Mannheim nach Altrip fährt immer zur Viertelstunde zwischen 05:30h und 22:30h

Hinweise zu Bild- und Tonaufnahmen und deren Veröffentlichung:

Wir weisen alle Teilnehmer bzw. deren Erziehungsberechtigte darauf hin, dass es sich bei dem Hobby Horse Turnier des TUS Altrip um eine öffentliche Sportveranstaltung handelt. Die Teilnehmer bzw. deren Erziehungsberechtigte erklären sich mit Nennung damit einverstanden, dass Bild- und Tonaufnahmen gemacht und Ergebnis- bzw. Ranglisten veröffentlicht werden können. Des Weiteren besteht die Möglichkeit, dass die regionale und überregionale Presse ggfs. vor Ort sein und über Print- und Online-Medien mit Foto- und Filmaufnahmen über das Turnier und die Teilnehmer berichten. Auch teilnehmende Vereine können Foto- und Filmaufnahmen für die eigene Öffentlichkeitsarbeit anfertigen und nutzen.

Hinweise zum Datenschutz:

Die in der Nennung gemachten Angaben werden ausschließlich zum Zweck der Turnierorganisation verwendet und können hierfür vom Veranstalter an externe Dienstleister (Meldestellenservice, Richter) weitergegeben werden. Start- und Ergebnislisten werden auf der Internetseite des Veranstalters www.hobbyhorsingaltrip.de und/oder des TUS Altrip veröffentlicht und zu diesem Zweck dort gespeichert. Die Nennung beinhaltet den Namen, das Alter, den Ort und den Verein des Reiters sowie den Namen des Hobbyhorses

Besondere Bestimmungen:

- Die Teilnehmer haben ihre eigenen Startnummern mitzubringen. Die Startnummer wird vor Beginn des Turniers veröffentlicht und damit bekannt gegeben. Die Startnummern werden auf mindestens einer Seite des Hobby Horse Zaumzeugs befestigt. Zahlen auf Startnummern müssen gut leserlich sein und wetterfest.
- Alle Besucher und Teilnehmer sind persönlich haftbar für Schäden gegenüber Dritten, die durch sie selbst, ihre Angestellten, ihre Beauftragten oder ihre mitgebrachten Gegenstände verursacht werden. Wir übernehmen keinerlei Haftung für die Garderobe und Wertgegenstände der Teilnehmer und Besucher. Wertsachen dürfen, bei Bedarf, in einer Prüfung zur Aufsicht am Richtertisch abgegeben werden.

Rückerstattung des Teilnehmerentgeltes:

Eine Rückerstattung des Teilnehmerentgeltes ist nicht möglich



Formulare:

Das offizielle Nennformular finden Sie auf der Internetseite

www.hobbyhorsingaltrip.de/WirAufTurnieren/Anmeldung

Unvollständig ausgefüllte Nennungen können leider nicht bearbeitet werden.“

Vereine können sich per Sammelanmeldung direkt registrieren. Bitte hierfür bei hobbyhorsing.altrip@gmail.com melden

Mit Abgabe des Formulars online erklären Sie sich mit den hierin genannten Bedingungen einverstanden.

Nenngeld:

Das Nenngeld muss vorab bis **spätestens** zum offiziellen Meldeschluss überwiesen werden. Bei Vereinen bitte eine Sammelüberweisung für alle Teilnehmer. Erst nach Eingang der Zahlung wird die Nennung durch Mitteilung der Startnummern bestätigt.“

Bankverbindung:

Kontoinhaber: TuS Altrip IBAN: DE 87 67090000 3700667447 Verwendungszweck: Hobby Horse Turnier Juli 2023 / Teilnehmername bzw. Mannschaftsname

Bei Bezahlung via Paypal Sandra9278@icloud.com ebenfalls unter Nennung des Teilnehmer Namens

Startbereitschaft:

Die Startbereitschaft muss bis spätestens 30 Minuten vor Wettbewerbsbeginn in der Meldestelle erklärt werden. Für die ersten Wettbewerbe des Tages öffnet die Meldestelle eine Stunde vor Veranstaltungsbeginn. Teilnehmer, die in mehreren Prüfungen starten, können ihre Startbereitschaft für alle Prüfungen bei der ersten Bereitschaftserklärung kundtun, um Schlängbildung an der Meldestelle zu vermeiden.

Verhinderung:

Die Stornierung der Teilnahme ist nur bis zum Nennschluss unentgeltlich möglich. Nach Nennschluss müssen die Startgelder in voller Höhe gezahlt werden. Bereits gezahlte Startgelder können bei einer Stornierung nach Nennschluss nicht zurückerstattet werden.

Dauer der Veranstaltung:

Die Veranstaltung ist geplant von 10h-17h. Aus organisatorischen Gründen ist es nicht möglich, einzelne Teilnehmer bevorzugt zu platzieren. Es ist jedoch möglich einzelne Starter je nach Verfügbarkeit in den einzelnen Prüfungen vorzuziehen oder an das Ende der Prüfung zu setzen, sollte es zu Doppelbuchungen kommen. Die aktuellen Zeiten richten sich nach der Dauer der tatsächlichen Prüfung. Ein Ablaufplan mit voraussichtlichen Zeiten wird 15 Tage vor Turnier versendet. Änderungen vorbehalten.



Sitzplätze:

Um den Sportplatz/ in der Sporthalle gibt es eine begrenzte Anzahl von Sitzplätzen. Gegebenenfalls können Picknickdecken und/oder Faltstühle mitgebracht werden

Aussteller:

Aussteller rund um das Thema Hobby Horsing sind nach vorheriger Anmeldung herzlich willkommen. Dabei gilt folgende Regelung:

o Aussteller ohne Sponsoring: Stellplatzmiete 50,-€

o Aussteller mit Sponsoring: Für Aussteller, die sich an den Siegerpreisen beteiligen, kann nach Rücksprache die Stellplatzmiete reduziert werden oder entfallen. Ein Stellplatz (4x4 m) wird zugewiesen. Stände (Pavillons und Tische, sowie sonstiges Zubehör) müssen vom Aussteller selbst mitgebracht werden. Der Platz wird fest reserviert, sobald die Miete oder die Preise eingetroffen sind. Die gesponsorten Preise müssen bis zum 15.10.23 benannt und in ihrer Stückzahl gemeldet worden sein.

Eine Standanmeldung muss bis 15.10.2023 erfolgt sein. Bitte wenden Sie sich hierzu an hobbyhorsing.altrip@gmail.com



Elterninformation

Uns ist es wichtig vorab bereits ein paar Verhaltensregeln für unser Turnier zu kommunizieren. Grundsätzlich ist uns jede konstruktive Kritik willkommen. Diese kann auch gerne im Nachgang an die oben erwähnte Mailadresse erfolgen.

Was wir nicht möchten, ist lautstarke Kritik an unseren Richtern vor Ort, Diskussionen und Nachverhandlungen mit Richtern oder selbstständige Zeitmessung und nachträgliche Diskussion. Unsere Richter richten nach bestem Wissen und Gewissen. Direkt vor dem Parcours sieht man oftmals etwas anders als von der Tribüne. Erinnern Sie sich dazu einfach an ihr Gefühl als Beifahrer eines Wagens und wie differenziert oft der Blick des Fahrers ist. Wir stehen im Wettbewerb zueinander, möchten jedoch eine freundschaftliche und offene Atmosphäre. Noch sind wir kein Leistungssport und ich bitte Sie alle dies zu bedenken. Dinge werden schief gehen, Termine sich verzögern. Wir alle geben unser Bestes, um Ihnen und Ihren Kindern einen schönen und tollen Turniertag zu beschern. Bitte bedenken Sie, wir tun dies alle ehrenamtlich und in einer Gesellschaft, in der das Ehrenamt immer weiter schrumpft und tatkräftige Hilfe immer gesucht jedoch selten gefunden wird, ist der Schutz eben dieser Helfer unser oberstes Gebot! Und letzten Endes zählt für uns eine Sache am meisten:

Freude!



Prüfungen und Anforderungen:

Prüfung Nr. 1

Zeitspringen 20cm Zeitspringen

Anforderungen:

- Das Zeitspringen 20cm ist ausschließlich Kindern zwischen 4-6 Jahren sowie Kindern mit Handicap vorbehalten!

→ es müssen mindestens 5 Starter antreten, ansonsten wird das Springen nicht durchgeführt

- Die Hindernisse in dem vorgegebenen Parcours müssen in der richtigen Reihenfolge überwunden werden.
- Der Parcours muss durchgehend im Galopp geritten werden. (Bitte schaut euch vorher genau an, wie ein Galopp auszusehen hat! Bspw. auf YouTube von Hobbyhorsing.de)
- Die Sprünge werden immer von der Seite gesprungen, auf der die Zahl steht.
- Es wird eine Parcoursbesichtigung geben, die Hindernisse dürfen NICHT zur Probe gesprungen werden!

Zulässige Ausrüstung:

Zaumzeuge aus beliebigem Material mit geschlossenen Zügeln und einem Gebissstück mit Gebissringen (Wassertrensengebiss) aus beliebigem Material. Gebisslose Trensen sind auch, sofern sie mit Zügeln ausgestattet sind, erlaubt. Zudem sind Vorderzeug, Martingal, Fliegenohren, Beinschoner am Reiterbein (sofern sie keine Unfallgefahr darstellen) zugelassen, Gerten, Springkandare.

Nicht zugelassen sind:

Schweif am Stockende, längerer Stock/Stecken, alle Arten von anderen Hilfszügeln (z.B. Ausbinder).

Was der Richter sehen möchte/Bewertung:

Im Zeitspringen geht es um die schnellste Zeit mit den wenigsten Fehlerpunkten.

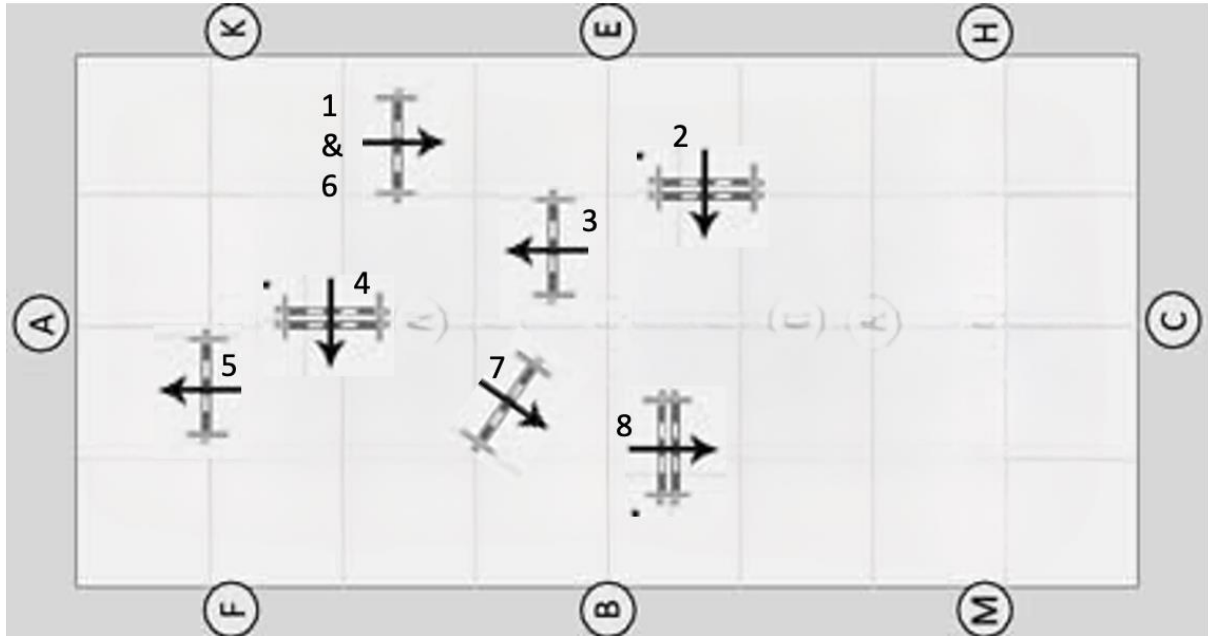
Der Galopp muss erkennbar sein. Wird nicht galoppiert, werden auf die Endzeit 2 Strafsekunden addiert.

Start- und Ziellinie werden markiert

Die Zeit beginnt und endet mit überqueren des ersten bzw. letzten Hindernisses. Die Zeit wird von zwei unabhängigen Richtern gemessen. Jeder Abwurf und jede Verweigerung ergeben vier Fehlerpunkte. Doppelte Verweigern oder das Springen von der falschen Hindernisseite führt zum Ausschluss in der jeweiligen Prüfung.



Parcours Zeitspringen 20cm





Prüfungen und Anforderungen:

Prüfung Nr. 2

Zeitspringen Punktespringen

Anforderungen:

Teilnahmeberechtigt sind die Altersklassen Kids, Jugend und Junioren und Junge Reiter

Die Hindernisse in dem vorgegebenen Parcours müssen in der richtigen Reihenfolge überwunden werden.

Der Parcours muss durchgehend im Galopp geritten werden.

Die Sprünge werden immer von der Seite gesprungen, auf der die Zahl steht.

Es wird eine Parcoursbesichtigung geben, die Hindernisse dürfen NICHT zur Probe gesprungen werden!

Zulässige Ausrüstung:

Zaumzeuge aus beliebigem Material mit geschlossenen Zügeln und einem Gebissstück mit Gebissringen (Wassertrensengebiss) aus beliebigem Material. Gebisslose Trensen sind auch, sofern sie mit Zügeln ausgestattet sind, erlaubt.

Zudem sind Vorderzeug, Martingal, Fliegenohren, Beinschoner am Reiterbein (sofern sie keine Unfallgefahr darstellen) zugelassen, Gerten, Springkandare.

Nicht zugelassen sind:

Schweif am Stockende, längerer Stock/Stecken, alle Arten von anderen Hilfszügeln (z.B. Ausbinder).

Was der Richter sehen möchte/Bewertung:

Im Punktespringen bekommt der Reiter für das fehlerfreie Überwinden der Hindernisse mit steigendem Schwierigkeitsgrad Punkte je Sprung: Für den ersten Sprung gibt es einen Punkt, für den zweiten zwei Punkte usw.

Bei einem Fehler (Abwurf oder Verweigerung) werden für den jeweiligen Sprung keine Punkte vergeben. Neben dem letzten Hindernis steht ein Jokersprung. Dieser ist anspruchsvoller und bringt die doppelte Punktzahl. Der Hobby Horser kann entscheiden, ob er den normalen oder den Jokersprung überwinden möchte. Unterläuft ihm am schwierigeren Jokersprung jedoch ein Fehler, werden die Punkte für diesen Sprung vom bisherigen Ergebnis abgezogen.

Die Platzierung erfolgt nach den erreichten Punkten, bei Punktgleichstand ist die erbrachte Zeit ausschlaggebend. In diesem Fall gewinnt der schnellere.

Der Galopp muss erkennbar sein. Wird nicht (überwiegend) galoppiert, wird der Reiter abgeklingelt und bekommt noch einen Versuch. Wenn beim zweiten Versuch wieder nicht (überwiegend) galoppiert wird, wird der Reiter disqualifiziert.

Start- und Ziellinie werden markiert.

Die Zeit beginnt und endet mit Überqueren der Start/Ziellinie.

Dreimaliges Verweigern oder das Springen von der falschen Hindernisseite führt zum Ausschluss in der jeweiligen Prüfung.

Bei einem Sturz kann der Teilnehmer auf Wunsch einen zweiten Versuch starten.



Höhe 1 Hindernis: 40cm

Schrittweise Erhöhung
um 5cm

Hindernis 9 = 80cm
Joker Hindernis = 90cm
(Der Hobby Horser kann
entscheiden, ob er den
normalen oder den
Jokersprung überwinden
möchte. Unterläuft ihm am
schwierigeren Jokersprung
jedoch ein Fehler, werden
die Punkte für diesen Sprung
vom bisherigen Ergebnis
abgezogen.)



Prüfungen und Anforderungen:

Prüfung Nr. 3

Western

Teilnahmeberechtigt sind Kinder ab 6 Jahren

Die Prüfung wird **auswendig** geritten.

Ein spezielles Western Pferd ist kein MUSS!

Näheres zum Western Reiten im Hobby Horsing im Anhang ab Seite 25

Größe des Vierecks: 10mx20m

Allgemeines:

Gesucht wird der beste Hobby Horse Galoppierer. In der Disziplin Reining geht es vor allem um eine gute Kondition des Hobby Horse Reiters, da fast die komplette Aufgabe im Galopp absolviert werden muss. Der Hobby Horse Reiter führt sein Pferd in verschiedenen vorgegebenen Tempi durch die einzelnen Manöver (siehe Aufgabe). Dabei soll die Ausführung der einzelnen Manöver mühelos aussehen, der Reiter bewegt sich taktrein und konditionsstark.

Richter: Der Richter darf von einem beliebigen Platz aus, außerhalb der Reitarena, die Bewertung durchführen und bewertet dabei die Manöver mittels Bewertungsbogen (Scoresheet). Es bietet sich an von C oder B/E außerhalb der Reitbahn zu stehen/sitzen. Er ist auch für die Pattern (Prüfungsaufgabe inkl. Korrekter Zeichnung und Beschreibung) sowie für die Freigabe der Aufgabe verantwortlich.

Bewertung: Die Hobby Horse Western-Reining ist eine gescorte Disziplin (Basiswert 70). Die höchste Punktzahl gewinnt.

Wichtiger Hinweis!!! Es darf pro Prüfung nur ein Hobby Horse vorgestellt werden.

Prüfungsaufgabe: Der Hobby Horse Reiter betritt die Reitarena und absolviert das vorgegebene Pattern. Am Start wird der Richter durch Nicken des Reiters angegrüßt und im Finish durch nicken abgegrüßt (Herren heben den Hut zum Gruß).

Altersklasse: Die Prüfung ist in der Regel altersoffen. Sollte eine Altersgrenze (von-bis) gewünscht sein muss dieses in der Ausschreibung ausdrücklich vermerkt werden.

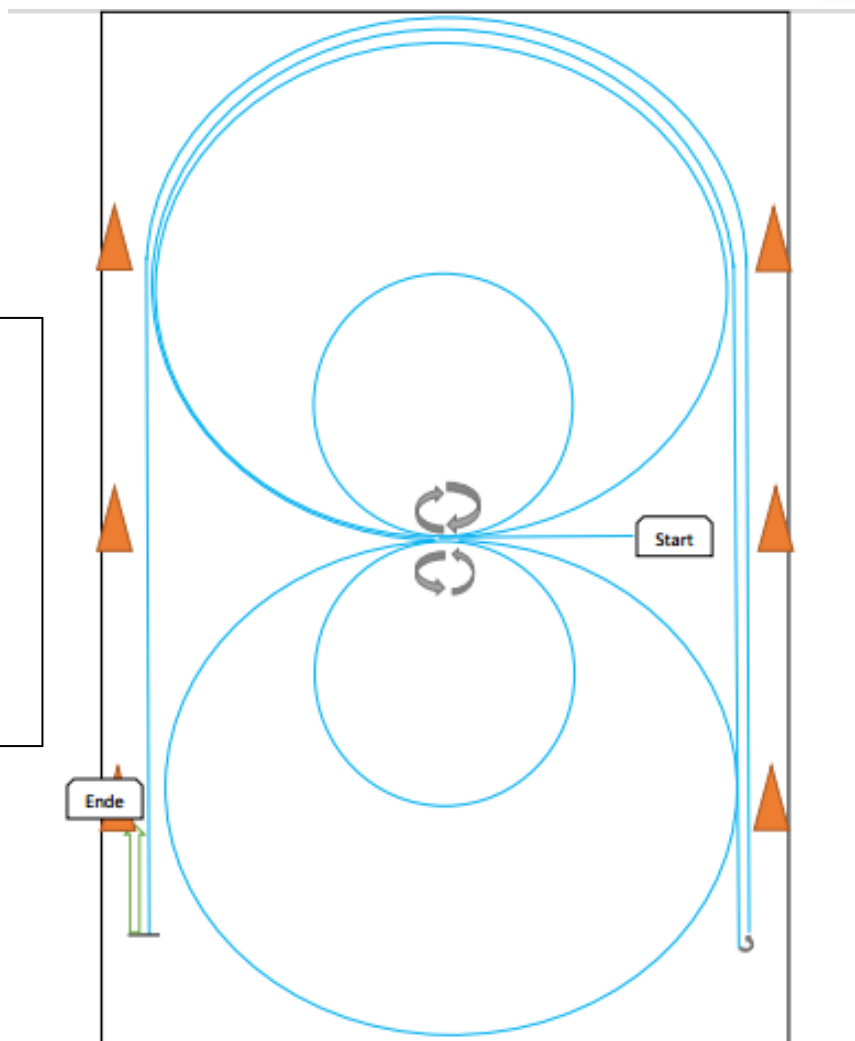
Arenagröße/ Reitfläche: 7x14 Meter

mind. 7x14 Meter, besser 10x20 Meter

Ausrüstung Pferd: Alle zulässigen Ausrüstungen, siehe allgemeiner Teil. Sollte eine Prüfung zum Beispiel als gebisslose Prüfung gewünscht werden, so muss dieses in der Ausschreibung ausdrücklich stehen. In der Regel wird ab der Fortgeschrittenenklasse die Prüfung einhändig mit Westernkandare geritten. Handwechsel!

Ausrüstung Reiter: Schlicht oder mit Karohemd, Glitzer und Bling-Bling möglich, korrekte Reiterausrüstung siehe allgemeiner Teil. Westernhut ab Fortgeschrittenenklassen vorgeschrieben.

Alles im Galopp!
 (Fortgeschrittene)
 Die Prüfung wird
 auswendig geritten
 s. dazu auch weitere
 Hinweise im Anhang



An der Startlinie Halt, Gruß, Beginnend im Rechtsgalopp
 Großer schneller Zirkel rechts (Rechtsgalopp), kleiner langsamer Zirkel rechts, Stop im Mittelpunkt
 Spin rechts 2x herum
 Großer schneller Zirkel links (Linksgalopp), kleiner langsamer Zirkel links, Stop im Mittelpunkt
 Spin links 2x herum
 $\frac{3}{4}$ großer Zirkel rechts (Rechtsgalopp),
 Nach der Ecke Rund Down (schneller Galopp), Sliding Stop und Rollback, danach weiter im Linksgalopp
 Auf der gegenüberliegenden Seite Run Down, Sliding Stop und 10 Schritte Rückwärts
 Finish/Ende



Prüfungen und Anforderungen:

Prüfung Nr. 4

Dressur Leicht

Anforderungen:

Teilnahmeberechtigt sind die Altersklassen Kids und Jugend und Senioren

Einfache Dressuraufgabe im Schritt, Trab und Galopp

Die Prüfung wird einzeln auswendig geritten. Es steht jedem Teilnehmer frei, einen Vorleser mitzubringen.

Zulässige Ausrüstung:

Zaumzeuge aus beliebigem Material mit geschlossenen Zügeln und einem Gebissstück mit Gebissringen (Wassertrensengebiss) aus beliebigem Material. Gebisslose Trensen sind auch, sofern sie mit Zügeln ausgestattet sind, erlaubt.

Zudem sind Vorderzeug, Martingal, Fliegenohren, Beinschoner am Reiterbein (sofern sie keine Unfallgefahr darstellen) zugelassen.

Nicht zugelassen sind:

Vorderzeug, Martingal, Kandarengelbisse aller Art, Gerten

Was der Richter sehen möchte/Bewertung:

Körperhaltung: elegante Beinbewegungen mit gestreckten Fußspitzen, Oberkörper gerade und aufrecht, Hände ruhig

Zügelhaltung: innere Hand hält den Zügel, äußere Hand Zügel und Stab \ bei Handwechsel wird umgegriffen

Hufschlagfiguren: korrekte Ausführung und Linienführung

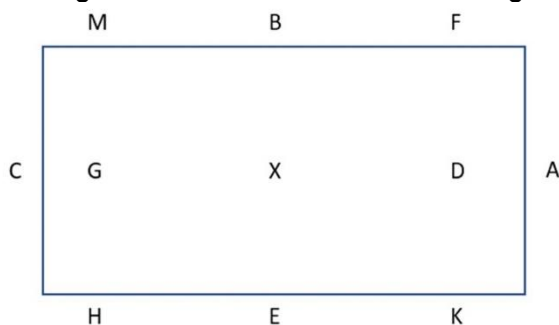
Tempo und Takt: fleißiges Vorwärtsreiten ohne Taktfehler

Nickbewegung des Hobby Horse im Schritt

Richtiger Handgalopp: auf der rechten Hand im Rechtsgalopp, auf der linken Hand im Linksgalopp

Es gibt ein Protokoll mit einer Wertnote zwischen 5 und 9 mit maximal 2 Nachkommastellen.

Verreiten führt zu einem Abzug von 0,2 Punkten von der Wertnote. Als Verreiten gilt es auch, wenn der Leser sich verliert. Also sollte die Aufgabe immer auswendig gelernt werden. Der Leser gibt nur etwas Sicherheit. Dreimaliges Verreiten führt zum Ausschluss.





Protokoll Dressur Leicht

Viereck: 7m x 14m

Startnummer:

Reiter:

	Aufgabe	Bemerkung
A	Einreiten im Arbeitstrab	
X	Halt, Gruß,	
X	im Arbeitstrab anreiten	
C	Rechte Hand	
B	Zirkel, 1x herum	
B	Ganze Bahn	
K - M	Wechseln, Tritte verlängern	
M	Arbeitstrab,	
C	Arbeitsgalopp,	
C	Zirkel, 1x herum	
C	Ganze Bahn	
C - A	Schlangenlinie durch die Bahn in 4 Bögen, rechts beenden	
K	Arbeitsgalopp	
C	Arbeitstrab	
C	Zirkel, 1x herum	
	Ganze Bahn	
M - E	Wechseln, Tritte verlängern	
E	Arbeitstrab	
A	Arbeitsgalopp,	
A	Zirkel, 1x herum	
A	Auf die ML	
X	Halt, Gruß	
	Verlassen der Bahn bei A im Schritt am langen Zügel	
	Körperhaltung (Zügelhaltung, Oberkörper, Beinhaltung)	
	Abzug für Verreiten	

Gesamtwertnote :

Platzierung :



Prüfungen und Anforderungen:

Prüfung Nr. 5

Dressur Kür – einzeln

Anforderungen:

Teilnahmeberechtigt sind Kinder ab 6 Jahren, die Kür wird **auswendig** geritten.

Die Prüfung beinhaltet eine selbst gestaltete Kür, Dauer nicht weniger als 2,5min und nicht länger als 3,5min, mit eigener, dazu passender Musik.

Es darf nicht in der Dressur leicht UND in der Dressur Kür einzeln angetreten werden! Pas de Deux ist wiederum erlaubt.

Die Kür muss alle Grundgangarten und folgende Hufschlagfiguren/Lektionen enthalten:

Zirkel / Mittelzirkel, durch die Mitte der Bahn wechseln, Kehrtvolte und Passage

Zulässige Ausrüstung:

Zaumzeuge aus beliebigem Material mit geschlossenen Zügeln und einem Gebissstück mit Gebissringen; (Wassertrensengebiss) aus beliebigem Material. Gebisslose Trensen sind auch, sofern sie mit Zügeln; ausgestattet sind, erlaubt. Zudem sind Fliegenohren, Beinschoner am Reiterbein (sofern sie keine Unfallgefahr darstellen), Schweif am Stockende, längerer Stock/Stecken, Kandarenzümung zugelassen.

Was der Richter sehen möchte:

A-Note:

Körperhaltung: elegante Beinbewegungen mit gestreckten Fußspitzen, Oberkörper gerade und aufrecht, Hände ruhig

Zügelhaltung: innere Hand hält den Zügel, äußere Hand Zügel und Stab, bei Handwechsel wird umgegriffen

Hufschlagfiguren/Lektionen: korrekte Ausführung und Linienführung

Tempo und Takt: fleißiges Vorwärtsreiten ohne Taktfehler, Tempiunterschiede deutlich erkennbar
Nickbewegung des Hobby Horse im Schritt

Richtiger Handgalopp: auf der rechten Hand im Rechtsgalopp, auf der linken Hand im Linksgalopp

Es gibt ein Protokoll mit einer Wertnote zwischen 5 und 9 für jede Lektion und ein paar zusammenfassende Punkte. Aus diesen einzelnen Noten wird eine Endnote errechnet.

B-Note:

Äußeres Erscheinungsbild (Outfit/Pferdekombination etc.	Harmonie
Schwierigkeit der Kür	Choreografie

Gesamtnote:

A-Note + B-Note : 2 = Endnote



Prüfungen und Anforderungen:

Prüfung Nr. 6

Dressur Kür – Pas de Deux (2 Reiter)

Anforderungen:

Teilnahmeberechtigt sind Kinder ab 6 Jahren, die Kür wird **auswendig** geritten.

Eine Mannschaft besteht aus **2** Reitern. Ein Pas de Deux wird nach den gleichen Regeln gewertet wie eine Kür/Quadrille mit 6 Reitern.

Es darf nicht in der Dressur leicht UND in der Dressur Kür einzeln angetreten werden!

Die Prüfung beinhaltet eine selbst gestaltete Kür, Dauer nicht weniger als 3,5min und nicht länger als 4,5min, mit eigener, dazu passender Musik.

Die Kür muss alle Grundgangarten und folgende Hufschlagfiguren/Lektionen enthalten:

Kehtvolte, Traversale, Verstärkungen (Schritt/Trab/Galopp mind.2), Piaffe

Zulässige Ausrüstung:

Zaumzeuge aus beliebigem Material mit geschlossenen Zügeln und einem Gebissstück mit Gebissringen; (Wassertrensengebiss) aus beliebigem Material. Gebisslose Trensen sind auch, sofern sie mit Zügeln; ausgestattet sind, erlaubt. Zudem sind Fliegenohren, Beinschoner am Reiterbein (sofern sie keine Unfallgefahr darstellen), Schweif am Stockende, längerer Stock/Stecken, Kandarenzüaumung zugelassen.

Was der Richter sehen möchte:

A-Note:

Körperhaltung: elegante Beinbewegungen mit gestreckten Fußspitzen, Oberkörper gerade und aufrecht, Hände ruhig

Zügelhaltung: innere Hand hält den Zügel, äußere Hand Zügel und Stab, bei Handwechsel wird umgegriffen

Hufschlagfiguren/Lektionen: korrekte Ausführung und Linienführung

Tempo und Takt: fleißiges Vorwärtsreiten ohne Taktfehler, Tempiunterschiede deutlich erkennbar

Nickbewegung des Hobby Horse im Schritt

Richtiger Handgalopp: auf der rechten Hand im Rechtsgalopp, auf der linken Hand im Linksgalopp

Es gibt ein Protokoll mit einer Wertnote zwischen 5 und 9 für jede Lektion und ein paar zusammenfassende Punkte. Aus diesen einzelnen Noten wird eine Endnote errechnet.

B-Note:

Äußeres Erscheinungsbild (Outfit/Pferdekombination etc.	Harmonie
Schwierigkeit der Kür	Choreografie

Gesamtnote:

A-Note + B-Note : 2 = Endnote



Prüfungen und Anforderungen:

Prüfung Nr. 7

Dressur Kür – Mannschaft

Anforderungen:

Teilnahmeberechtigt sind Kinder ab 6 Jahren, die Kür wird **auswendig** geritten.

Eine Mannschaft besteht aus **3-6** Reitern.

Die Prüfung beinhaltet eine selbst gestaltete Kür, Dauer nicht weniger als 3,5min und nicht länger als 4,5min, mit eigener, dazu passender Musik.

Die Kür muss alle Grundgangarten und folgende Hufschlagfiguren/Lektionen enthalten:

Kehrvolte, Kreuzen, Einfädeln, Spirale

Zulässige Ausrüstung:

Zaumzeuge aus beliebigem Material mit geschlossenen Zügeln und einem Gebissstück mit Gebissringen; (Wassertrensengebiss) aus beliebigem Material. Gebisslose Trensen sind auch, sofern sie mit Zügeln; ausgestattet sind, erlaubt. Zudem sind Fliegenohren, Beinschoner am Reiterbein (sofern sie keine Unfallgefahr darstellen), Schweif am Stockende, längerer Stock/Stecken, Kandarenzüaumung zugelassen.

Was der Richter sehen möchte:

A-Note:

Körperhaltung: elegante Beinbewegungen mit gestreckten Fußspitzen, Oberkörper gerade und aufrecht, Hände ruhig

Zügelhaltung: innere Hand hält den Zügel, äußere Hand Zügel und Stab, bei Handwechsel wird umgegriffen

Hufschlagfiguren/Lektionen: korrekte Ausführung und Linienführung

Tempo und Takt: fleißiges Vorwärtsreiten ohne Taktfehler, Tempiunterschiede deutlich erkennbar

Nickbewegung des Hobby Horse im Schritt

Richtiger Handgalopp: auf der rechten Hand im Rechtsgalopp, auf der linken Hand im Linksgalopp

Es gibt ein Protokoll mit einer Wertnote zwischen 5 und 9 für jede Lektion und ein paar zusammenfassende Punkte. Aus diesen einzelnen Noten wird eine Endnote errechnet.

B-Note:

Äußeres Erscheinungsbild (Outfit/Pferdekombination etc.	Harmonie
Schwierigkeit der Kür	Choreografie

Gesamtnote:

A-Note + B-Note : 2 = Endnote



Prüfungen und Anforderungen:

Prüfung Nr. 8

Mächtigkeitsspringen

Anforderungen:

- Teilnahmeberechtigt sind Kinder ab 8 Jahren.
- Es wird 2 Startgruppen geben. Da sich die Einteilung nach Alter nicht bewährt hat, wird die Einteilung nach Größe erfolgen. Bitte daher unbedingt bei der Anmeldung die Körpergröße angeben
- Der Hobby Horse Reiter sollte den Sprung über die Starthöhe von 75/80 cm sicher beherrschen.

Zulässige Ausrüstung:

Zaumzeuge aus beliebigem Material mit geschlossenen Zügeln und einem Gebissstück mit Gebissringen (Wassertrensengebiss) aus beliebigem Material.“ Gebisslose Trensen sind auch, sofern sie mit Zügeln ausgestattet sind, erlaubt. Zudem sind Vorderzeug, Martingal, Fliegenohren, Beinschoner am Reiterbein (sofern sie keine Unfallgefahr darstellen) zugelassen.

Nicht zugelassen sind:

Schweif am Stockende, längerer Stock/Stecken, Gerten.“

Was der Richter sehen mochte/Bewertung:“

Beim Mächtigkeitsspringen geht es um die höchste gesprungene Höhe mit den wenigsten Fehlversuchen

- Es wird nur ein Hindernis gesprungen.
- Starthöhe 75cm bis 1,49h Körpergröße, 80cm Starthöhe ab Körpergröße 150m
- Jede/r Hobby Horse ReiterIn hat 2 Versuche je Sprunghöhe.

Die Reiter entscheiden selbst, ab welcher Höhe sie einsteigen!

- Sobald bei einem Sprung in der gleichen Höhe die Stange zweimal abgeworfen wurde, scheidet der Teilnehmer aus.
- Sprungverweigerung oder Sturz zählen als Abwurf.
- Nach jedem Durchgang wird der Sprung wie folgt erhöht:
 - 75 – 100 cm in 5 cm Schritten
 - 100 – 121 cm Erhöhung in 3 cm Schritten
 - ab 121 cm Erhöhung in 1 cm Schritten

Die Platzierungsreihenfolge ergibt sich aus der letzten erreichten Sprunghöhe, bei Gleichstand mit anderen Teilnehmern werden die Fehlversuche der letzten Höhe/n berücksichtigt.



Prüfung Nr. 9

Mounted Games / Aktionsparcours

Anforderungen:

- Teilnahmeberechtigt sind Kinder ab 8 Jahren.
- Es wird 2 Startgruppen geben. (8-12 Jahre; 13-18 Jahre)

Zulässige Ausrüstung:

Zaumzeuge aus beliebigem Material mit geschlossenen Zügeln und einem Gebissstück mit Gebissringen (Wassertrensengebiss) aus beliebigem Material.“ Gebisslose Trensen sind auch, sofern sie mit Zügeln ausgestattet sind, erlaubt. Zudem sind Vorderzeug, Martingal, Fliegenohren, Beinschoner am Reiterbein (sofern sie keine Unfallgefahr darstellen) zugelassen.

Nicht zugelassen sind:

Schweif am Stockende, längerer Stock/Stecken, Gerten.“

Was der Richter sehen mochte/Bewertung:“

Beim Aktionsparcours geht es um die schnellste Zeit bei vergleichbarer, zurückgelegter Strecke, sowie um den fehlerfreien Verlauf des Parcours.

Es treten zwei Reiter gegeneinander auf parallelen Bahnen an.

Die Zeit beginnt und endet mit überqueren des ersten/letzten Hindernisses. Die Zeit wird von zwei unabhängigen Richtern gemessen. Jeder Fehlstart und jede Verweigerung ergeben vier Fehlerpunkte. Zweimaliger Fehlstart des gleichen Teilnehmers führen zum Ausschluss in der jeweiligen Prüfung.

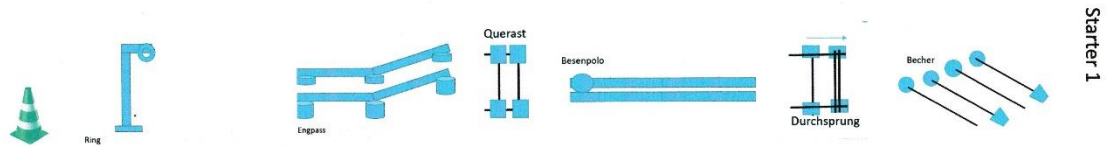
Die Platzierungen ergeben sich aus Zeit + Fehler. Niedrigste Zeit + 0 Fehler gewinnt.

Teilnehmer scheiden nach dem K.O. Prinzip aus. Reiter 1 schlägt Reiter 2, Reiter 1 kommt eine Runde weiter....

Bei mehreren gleichen Zeiten und Ergebnissen erfolgt ein Stechen in dem die Reiter noch einmal gegeneinander antreten

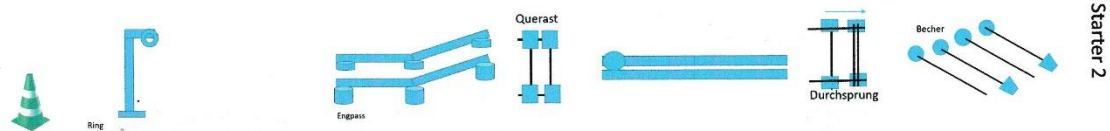
Alle anderen Regelungen entnehmt bitte der nachstehenden Zeichnung und den Erklärungen.

Parcours „Cup der goldenen Möhre 2023“ Aktionsparcours / Mounted Games



Starter 1

Am Ende muss mit dem Ring um die Pylone gelaufen werden und alle Hindernisse werden rückwärts absolviert



Starter 2

Die Hindernisse müssen in der vorgegebenen Reihenfolge überquert werden. Die Starter treten 1:1 gegeneinander an. Die beste Zeit mit den wenigsten Fehlerpunkten gewinnt.



Aufgabenbeschreibung Parcours 18.11.

Aufgabe	Becher	Schmaler Durchsprung	Besenpolo
Beschreibung	Der Reiter versetzt insgesamt 2 Becher von einer zur nächsten Stange	Überwinden eines Hindernisses durch Sprung, ohne die obere Stange abzuwerfen	Der Ball muss mit einem Besen in der Form bewegt werden
Besteht aus:	Stangenhindernis	Stangenhindernis mit hoher Stange (Höhe 1,50) und schmaler Breite	1 Besen, 2 Stangen mit einem Abstand von 40cm und einem Ball
Fehlerquelle:	Becher fällt, Stange kippt um, Becher wird auf die falsche Stange versetzt, Becher wird nicht versetzt	Stange oben fällt, Stange unten fällt	Stangen rollen weg, Ball rollt weg
Regel:	Reiter scheidet aus wenn nicht der Versuch des Versetzens erkennbar ist	4 Fehlerpunkte bei Abwurf je Stange	4 Fehlerpunkte: Ball rollt weg; 2 Fehlerpunkte Stange rollt weg

Aufgabenbeschreibung Parcours 18.11.

Aufgabe	Querast	Engpass	Ring
Beschreibung	Unter dem „Ast“ (Stange) hindurchreiten	Eine enge Gasse durchschreiten	Mit einem Stab muss der Ring aufgenommen werden (anschließend reitet man um eine Pylone und bringt den Ring zurück)
Besteht aus:	Stangenhindernis mit hoher Stange (Höhe bis 1,50m Reiter 1,35, ab 1,60m Reiter 1,45)	4 Stangen die auf Erhöhungen liegen	Höhe 130 cm Durchmesser Ringe 10,5 cm Maße Lanze 50 cm lang
Fehlerquelle:	Stange fällt	Stange bewegt sich; Stange fällt	Ring fällt
Regel:	4 Fehlerpunkte wenn die Stange fällt	4 Fehlerpunkte wenn die Stange fällt; 2 Fehlerpunkte wenn sich die Stange bewegt	2 Fehlerpunkte wenn der Ring fällt, 4 Fehlerpunkte bei Verfehlen des Rings



Hinweise zum Gewinn des Pokals:

Cup der goldenen Möhre

Beim Cup der goldenen Möhre handelt es sich um einen Wanderpokal, den Vereine gewinnen können.

Teilnahmebedingungen:

Gemeldet wird als Verein; der meldende Verein gibt dies in seiner Anmeldung durch Nennung bekannt

Die teilnehmenden Vereine erhalten je nach Platzierung Punkte ihrem Vereinskonto gutgeschrieben.

Pro Teilnehmer kann an max. 3 Prüfungen teilgenommen werden, es gibt jedoch keine

Beschränkung wie viele Vereinsteilnehmer insgesamt pro Prüfung antreten dürfen.

Am Ende der letzten Prüfung wird das Punktekonto gezählt und die Platzierungen der Vereine bekannt gegeben.

Die Punkte die erreicht werden können sind wie folgt:

Es gibt 9 Prüfungen mit je

1. Platz = 10 Punkte
2. Platz = 5 Punkte
3. Platz = 3 Punkte

Wird keine der ersten drei Platzierungen durch einen Verein erreicht, ergeht auch keine Punktegutschrift.

Am Ende zählt die einfache Punktemehrheit.

Teilen sich zwei Vereine die Platzierung entscheidet das Los.

Hinweise zum Pokal

Der Pokal wird dem Verein am Ende des Turniers, nach Auswertung der Punkte, übergeben.

Der Pokal verbleibt bis 7 Tage vor dem nächsten „Cup der goldenen Möhre“ Turnier beim

Gewinner Verein. Danach muss der Pokal an den Hausverein „TuS Altrip“ übersendet werden.

Für Schäden am Pokal haftet der gewinnende Verein



Glossar mit freundlicher Genehmigung der TEAM Pony-Schule Kalletal/ Hobby Horse Club Kalletal / Denise Högel – alle Bild- und Textrechte vorbehalten

Western Prüfungen

Allgemeines Regelwerk:

Altersklasseneinteilung:

Mini	2-5 Jahre
Kids	6 bis 11 Jahre
Youth	12 bis 17 Jahre
Senior	18+

Ausrüstung des Western Hobby Horse Reiters beim Turnier

Auf Westernturnieren mit echten Pferden gibt es folgende Etikette, die auch auf dem Hobby Horse Westernturnier gelten sollte:

- Oberteil wie Hemd, Bluse, Showshirt oder Langarmshirt/Pullover (mit Aufdruck oder Glitzer gestattet) ist Pflicht, kurze Ärmel nur im Sommer zugelassen!
- Lange Hose (Leggings, lange Sporthose, mindestens ¾ Hose)
- Feste Schuhe (z.B. Turnschuhe) die gut am Fuß anliegen
- In den Disziplinen HH Western-Pleasure und HH Western-Horsemanship sind auch Gymnastikschläppchen zugelassen
- Westernhut (siehe Ausschreibung, jedoch spätestens ab Fortgeschrittenenklasse obligat)
- Chaps, Chinks oder Hose mit seitlichen Fransen nur dann zugelassen wenn sie den Teilnehmer beim Laufen nicht behindern oder zur Stolperfalle werden. Fransen dürfen nicht die Erde berühren.
- Handschuhe optional
- Stulpen (z.B. Fellstulpen) sind zugelassen um z.B. Kötenbehang bei verschiedenen Pferderassen zu imitieren. Das Fell darf nicht so lang sein, dass der Teilnehmer darauf ausrutschen und stürzen kann.
- Beinschoner/Gamaschen/Hufglocken (am Reiterbein) sind erlaubt in allen Disziplinen, außer in der HH Western Pleasure und in der HH Western Horsemanship. Diese dürfen den Reiter nicht beim Laufen behindern und dadurch zur Stolperfalle werden.

Nicht zugelassen sind:

- Shirts und andere Oberteile ohne Ärmel oder bauchfrei
- Kurze Hosen, Hot Pants
- Schuhe die nicht fest am Fuß anliegen (Sandalen, Flip Flops, Crocs, Gummistiefel, Reitstiefel, etc.)
- Barfuß
- Gerten, Sporen

Ausnahmen:

- Kurzarmoberteile (T-Shirts oder Blusen mit kurzen Ärmeln) dürfen im Hochsommer und bei hohen Temperaturen getragen werden, sofern dies vom Veranstalter/Richter zugelassen ist. Bei Turnieren im Hochsommer kann man zum Beispiel in der Ausschreibung oder der Nennbestätigung darauf hinweisen, ob Ausnahmen zugelassen sind.
-

Ausrüstung des Western-Hobby Horse

Auf dem öffentlichen Westernturnier sind nur die folgenden Zäumungen beim Hobby Horsing Westernreiten zulässig:



Kopfstücke/ Zaumzeuge:

- Kopfstücke mit Stirnriemen und Kehliemen (jedoch ohne Nasenriemen) sowie Zweiohr- Kopfstücke (Earloops) und Kehliemen (jedoch ohne Nasenriemen) sind mit allen Gebisstücken erlaubt
- Einohr-Kopfstücke OHNE Kehliemen (und ohne Nasenriemen) und alle anderen Kopfstücke OHNE Kehliemen (und ohne Nasenriemen) sind nur mit Westernkandare erlaubt
- Beim Bosal (gebisslose Zäumung mit rundem Nasenring) dürfen alle Arten von Kopfstücken verwendet werden. Auch Bosalhanger, ein einfaches Band das von einer Seite des Nasenstücks über den Kopf zu anderen Seite des Nasenstücks geht sind zugelassen (ohne Stirnriemen oder Kehliemen möglich).
- Sidepull mit Stirnriemen und Nasenriemen aber ohne Gebissstück.
- >>> In den Einsteigerklassen sind auch klassische Trensen OHNE Sperrriemen erlaubt!

Zügel:

- Jedes Zaumzeug muss über Zügel verfügen. Folgende Zügel dürfen benutzt werden:
 - o Geschlossene Zügel bei Wassertrensen und allen gebisslosen Zäumungen erlaubt
 - o Geteilte Westernzügel (Split Reins) mit allen Gebisstücken erlaubt
 - o Romal Reins (geschlossene Zügel mit Peitschenende) nur mit Western-Bit erlaubt
 - o Mecate (lange geschlossene Zügel zum Beispiel aus PP Seil mit Führstrick) mit Bosal oder Wassertrense (Snafflebit) erlaubt

Sonstige Ausrüstung:

- Vorderzeug, OHNE Martingal, in allen Disziplinen erlaubt
- Fliegenhaube ist in allen Disziplinen erlaubt
- Schweiftpoupet (anbringen eines Pferdeschweifs) in allen Westerndisziplinen erlaubt
- Stulpen (z.B. Fellstulpen) sind zugelassen, sofern der Teilnehmer darauf nicht ausrutschen und stürzen kann.
- Beinschoner/Gamaschen/Hufglocken (am Reiterbein) sind erlaubt in allen Disziplinen (außer in der HH Western Pleasure und in der HH Western Horsemanship!!!), sofern sie nicht beim Laufen behindern und dadurch zur Stolperfalle werden.

Nicht erlaubt ist folgende Ausrüstung:

- Beinschoner die den Reiter beim Laufen beeinträchtigen
- Sporen und Gerten
- Hilfszügel aller Art (Martingal, Ausbinder oder andere)
- Eine Hackamore mit seitlichen Hebelanzügen (= mechanische Hackamore) wie sie beim klassischen Hobby Horsing und Springen häufig zu finden ist.

Mögliche Zäumungsarten (Beispiele):



- Wassertrense mit geteilten Zügeln (Snaffle Bit mit Split Reins) Kopfstück, Kehliemen und Stirnband



- Westernkandare mit Kinnkette und geschlossenen Zügeln mit einem Peitschenende (Western-Bit mit Romal Reins)



- Gebisslose Trense: Kalifornische Hackamore mit dem Bosal als Nasenring, Kopfstück und Mecate (geschlossene Zügel mit Führstrickende)

Die Zügelhaltung beim Hobby Horsing Westernreiten

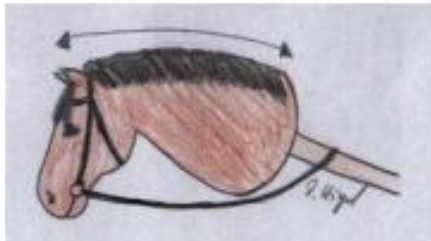
- **Beidhändige Zügelführung:** Mit klassischer Trense, Westerntrense mit Wassertrensengebiss (Snaffle Bit) und alle Arten von gebisslosen Zäumungen wird immer BEIDHÄNDIG geritten, das heißt die innere Hand führt den Zügel und die äußere Hand hält den Stecken des Pferdes und den äußeren Zügel. Bei Richtungswechsel muss umgefasst werden. Geteilte Zügel müssen in einer Art Zügelbrücke geführt werden, bei der mindestens ein Zügelende durch beide Hände verlaufen muss. Die Zügel hängen lose durch und sind nicht so stark aufgenommen wie beim klassischen Reiten.
- **Einhändige Zügelführung:** Die Westernkandare (Western-Bit) wird immer EINHÄNDIG geritten. Rechtshänder halten die Zügel in der linken Hand, Linkshänder die Zügel in der rechten Hand und den Stecken des Pferdes in der jeweils zügelfreien Hand. Die Zügel hängen lose durch und sind nicht so stark aufgenommen wie beim klassischen Reiten.
- **Zügelhand wechseln:** Beim Transport von Gegenständen oder beim Durchreiten eines Tores im Hobby Horsing-Trail ist dem Reiter bei beidhändiger Zügelführung freigestellt ob er einhändig oder Beidhändig die Aufgabe bewältigt, anschließend muss die korrekte Zügelführung wieder eingenommen werden.
- Bei einhändiger Zügelführung bleibt in diesem Fall der Zügel in einer Hand. Ist es notwendig, so darf die Zügelhand gewechselt werden und die Zügelhand darf den Stecken fassen. Nach der Aufgabe muss die korrekte Zügelhaltung wieder eingenommen werden.

Das Hobby Horse Westernpferd

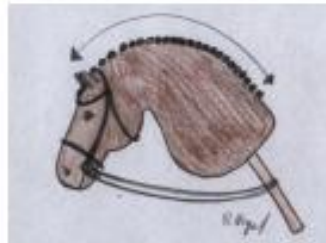
Der Körperbau eines für das Westernreiten geeignete Hobby Horse unterscheidet sich deutlich von den Hobby Horses für Dressur oder Springen.



1. Die obere Halslinie hat nur einen leichten Spannungsbogen und ist nicht so stark gekrümmt wie bei den üblichen Hobby Horses.



Westernpferd



typisches Dressurpferd/ Springpferd

2. Die vordere Kopflinie (Stirn bis Nase) des Hobby Horses sollte durchgehend vor der Senkrechten sein und in keinem Fall hinter die Senkrechte kommen wenn das Hobby Horse in einer lockeren Haltung getragen wird. Ist die Nase immer deutlich hinter der Senkrechten macht das Pferd einen verspannten, eingerollten Eindruck und dieses gibt eine negative Bewertung.

Die Gangarten des Western-Hobby Horse

Ein gutes Western-Hobby Horse bewegt sich in allen Gangarten, taktrein, losgelassen und ausbalanciert mit einer angemessenen Kopfhaltung. Die Bewegungen sind langsam, ruhig, fließend, weich, elastisch und flach.

Eine Gangart kann daher als gut, sehr gut oder ausgezeichnet beschrieben werden, aber auch als schlecht, sehr schlecht oder extrem schlecht bezeichnet werden.

Negative Abweichungen von einer korrekten Gangart sind Taktfehler, Trippeln, Eilen, Verspannungen, Nervosität, Schiefe, Steifer Gang, zu viel oder zu wenig Körperspannung.

Der WALK (=Schritt)

Der korrekte Walk/Schritt entspricht dem normalen langsamen gehen. Die Schritte sollten langsam, elegant schreitend und trotzdem fleißig, aber nicht eilig sein und vermehrt über die Fußballen und nicht über die Ferse gelaufen werden. Die Fußspitzen werden beim Gehen gestreckt. Der Gang ist eher flach und raumgreifend, ohne große Knieaktion und ohne Schwebephase. Der Kopf des Hobby Horse nickt dabei leicht auf und ab.

Der JOG (=langsamer Trab)

Der korrekte Jog entspricht einem sehr langsamen Jogging. Die Beine bewegen sich abwechselnd ohne größere Schwebephase. Die Bewegungen sind leicht federnd, rhythmisch, weich, raumgreifend aber nicht eilig oder trippelnd.

Der EXTENDED JOG (= Tritte verlängern/Vorstufe zum Mitteltrab)

Beim korrekten Extended Jog werden die Tritte rhythmisch verlängert, ohne dabei schneller zu werden. Die Beine bewegen sich gestreckt, abwechselnd und mit einer kaum sichtbaren Schwebephase. (= Mitteltrab im klassischen Reiten)

Der TROT (= Arbeitstrab)

Der korrekte Trot entspricht einem fleißigen Joggingtempo, wie beim Arbeitstrab in der klassischen Reitweise. Die Beine bewegen sich abwechselnd mit einer kurzen Schwebephase. Die Schritte sind raumgreifender als beim Jog und das Tempo etwas „flotter“.



Der EXTENDED TROT (= Starker Trab)

Beim korrekten Extended Trot werden die Tritte rhythmisch verlängert, ohne dabei schneller zu werden. Die Beine bewegen sich gestreckt, abwechselnd und mit einer entsprechenden Schwebephase wie beim starken Trab.

Der LOPE (= Galopp)

Der korrekte Lope/Galopp ist eine leicht gesprungene Gangart bei der die Beine abwechselnd bewegt werden mit einer deutlichen Schwebephase. Er beinhaltet auf der rechten Hand den Rechtsgalopp (Right Lope) und auf der linken Hand den Linksgalopp (Left Lope). Er ist leicht federnd, rhythmisch, fleißig aber dennoch flach und nicht eilig.

Der EXTENDED WALK und der EXTENDED LOPE

Extended bedeutet immer eine Vergrößerung der Schrittlänge ohne dabei wesentlich schneller zu werden. Nur die Schritte werden in der jeweiligen Gangart größer.

Manöver/ Reitaufgaben

Folgende Aufgaben können zusätzlich zu den vorher genannten Gangarten gefordert werden:

CHANGE DIRECTION (= Handwechsel/Richtungswechsel) ab Einsteigerklasse

Ein Richtungswechsel, auch Handwechsel genannt, kommt in nahezu jeder Prüfung vor. In der HH Western Pleasure wird dieser immer über eine Kehrtvolte ausgeführt. Dieses ist ein kleiner Zirkel der nur halb geritten wird und danach in die andere Richtung Schräg zur Begrenzung zurückgeritten wird. Es sieht fast aus wie eine Eistüte.

BACK UP (= Rückwärtsrichten) ab Einsteigerklasse

Das Rückwärtsrichten erfolgt flüssig und gerade Rückwärts und ist von der Fußfolge vergleichbar dem Trab nur ohne Schwebephase. Daher werden die Schritte beim Rückwärtsrichten auch als Tritte bezeichnet. Alle Schritte sollen gleich groß sein und in einem gleichmäßigen Rhythmus und angemessenem Tempo gesetzt werden.

LEADCHANGE (= Galoppwechsel) ab Fortgeschrittenenklasse

Beim Galoppwechsel wird vom Rechtsgalopp in den Linksgalopp oder vom Linksgalopp in den Rechtsgalopp gewechselt. Beim einfachen Galoppwechsel wird für wenige Schritte zum Schritt oder Trab durchpariert und dann auf der neuen Hand wieder angaloppiert. Beim fliegenden Wechsel wird innerhalb des Galoppsprungs gewechselt, ohne die Gangart zu unterbrechen. Ein Galoppwechsel muss immer punktgenau an der vorgegebenen Stelle ausgeführt werden um keinen Punktabzug zu kassieren.

LINE UP (

Beim Line Up stellen sich alle Hobby Horse Reiter einer Prüfung nebeneinander auf, so ähnlich wie bei einer Siegerehrung, mit Blickrichtung zum Richter. Die Linie sollte gerade sein, alle Reiter befinden sich nach Möglichkeit auf einer Linie.

ROLL BACK (= Umkehrbewegung um 180 Grad) ab Fortgeschrittenenklasse

Der Rollback ist eine Umkehrbewegung um 180 Grad aus der Vorwärtsbewegung heraus. Nach dem Beenden eines (Sliding) Stops aus dem Lope (Galopp) wird in einer fließenden Bewegung eine Drehung auf der Stelle um 180 Grad ausgeführt und sofort wieder im Galopp losgeritten. Es gibt kein Verharren im Rollback, eine minimale Pause zum finden des Gleichgewichts ist zugelassen.



RUN DOWN (=Beschleunigungsstrecke)

ab Fortgeschrittenenklasse

Der Run Down ist eine Tempobeschleunigung im Galopp, meist an der langen Seite bevor ein Sliding Stop verlangt wird. Der Galopp ist zwar eine Art Renngalopp, muss dabei aber deutlich als Galopp erkennbar bleiben und darf nicht in ein schnelles (Trab-)Rennen ausarten.

SIDEPASS (= Seitwärtsbewegung)

ab Einsteigerklasse

Beim Sidepass wird nur seitwärts geritten, ohne Vorwärtsbewegung. Die Beine kreuzen voreinander. Beim Sidepass nach rechts kreuzt das linke Bein vor dem rechten Bein. Beim Sidepass nach links kreuzt das rechte Bein vor dem linken Bein. Der Sidepass kommt häufig im Hobby Horse Trail vor, zum Beispiel zwischen zwei Stangen oder über eine Stange (dann befindet sich ein Bein vor und eines hinter der Stange)

SLIDING STOP (= Gleitendes Anhalten)

ab Fortgeschrittenenklasse

Im richtigen Westernreiten wird das Pferd aus dem Galopp angehalten. Dabei rutscht es auf den stillstehenden Hinterbeinen während die Vorderbeine locker weiterlaufen. Beim Hobby Horsing stoppt der Hobby Horse Reiter über mehrere kurz aufeinander folgende Abstoppschritte (Bremschritte über Trab) aus dem Renngalopp (Run Down) heraus, so als müsse er kurz vor einer plötzlich auftauchenden unsichtbaren Wand bremsen und stoppen.

SPIN (= schnelle 360 Grad Drehung)

ab Fortgeschrittenenklasse

Der Spin ist eine schnelle 360 Grad Drehung, die auf der Stelle ausgeführt wird. Das Tempo ist ähnlich dem Trab. Die Beine haben immer abwechselnd Bodenkontakt und überkreuzen sich dabei voreinander. Es können bis zu drei Spins hintereinander gefordert werden. Beim Spin nach links kreuzt das rechte Bein vor dem linken Bein, beim Spin nach rechts ist es umgekehrt.

STOP (= Anhalten)

ab Einsteigerklasse

Der Stop ist das Anhalten des Pferdes aus allen Gangarten. Der Stop erfolgt ausbalanciert, beide Füße sind gleichmäßig belastet. Der Hobby Horse Reiter darf beim Stoppen die Knie leicht beugen.

TURN (= Hinterhandwendung, langsame Drehung)

ab Einsteigerklasse

Die Hinterhandwendung ist eine langsame Drehung bis zu 360 Grad. Das Grundtempo unterscheidet sich deutlich von dem Spin. Die Beine beschreiben einen kleinen Kreisbogen auf der Stelle und kreuzen dabei vorwärts-seitwärts. Der Drehpunkt ist das Ende des Pferdestocks (Schweif), die Vorderseite (Kopf) wird dabei quasi um das Heck gedreht. Das Ende des Stocks bleibt nahezu stationär auf einer Stelle.

Das Gegenteil zur Hinterhandwendung ist die Vorhandwendung

TWO-TRACK (= Schenkelweichen)

Beim Schenkelweichen wird vorwärts-seitwärts geritten, die Beine kreuzen voreinander. Das Pferd ist dabei Geradegerichtet oder schaut leicht entgegengesetzt zur Bewegungsrichtung.

VERHARREN (= Warten)

ab Einsteigerklasse

Beim Verharren soll das Pferd regungslos an einer bestimmten Stelle stehen bleiben. Die Beine kommen für einen Moment komplett zum Stillstand.

VOLTE (= kleiner Zirkel)

Eine Volte ist beim Westernreiten ein kleiner Zirkel. Er ist halb so groß wie ein großer Zirkel. Im Hobby Horsing kann die Volte entweder als Volte (Klassisch) oder als kleiner Zirkel (Western) bezeichnet werden.



VORHANDWENDUNG

ab Einsteigerklasse

Bei der **Wendung auf der Vorhand** (Vorhandwendung) bildet die Nase des Hobby Horses den mittleren Drehpunkt. Die Beine des Reiters bewegen sich in kleinen, nicht oder wenig kreuzenden Schritten und das Ende (Stock oder Schweif) wird um den vorderen Teil gedreht. Der Pferdekopf, bzw. die Hobby Horse Nase bleibt nahezu Stationär auf einer Stelle.

ZIRKEL (= Kreis)

ab Einsteigerklasse

Ein Zirkel muss je nach Angabe in der Prüfungsaufgabe (Pattern) hinsichtlich Gangart, Größe und Geschwindigkeit geritten werden. Diese Angaben müssen in der Prüfungsaufgabe unbedingt gemacht werden. Ein Zirkel ist immer Rund, nicht oval oder eckig, kann jedoch in der Größe variieren. Ein großer Zirkel (ca. 7-10 Meter Durchmesser) entspricht einem Zirkel in der Dressur und geht in der Regel bis zum Mittelpunkt bei einer 7x14 Meter bzw. 10x20 Meter Arena. Ein kleiner Zirkel entspricht in der Dressur einer großen Volte und ist nur halb so groß wie der große Zirkel (3,5 Meter Durchmesser bei einer 7x14 Meter Arena).