

3. Hobby Horse-Turnier des Hobby Horse Club Schaffhausen

Ausschreibung und Turnierreglement 2025

Herzlich Willkommen!

Es freut uns sehr, dich bei den Hobby Horse Begeisterten anzutreffen und dir die Ausschreibung sowie das aktuelle Reglement des Hobby Horse Club Schaffhausen (HHC SH) für das Turnier vom

25. Oktober 2025

zu überreichen.

Das Turnierreglement ist in Anlehnung an die finnischen Meisterschaften und wurde grösstenteils (in Absprache mit den Verantwortlichen des Finnischen Hobby Horse Verbandes) übernommen. Es ist aktuell gültig, wird aber stets überarbeitet und angepasst, sofern dies gefordert wird. Es ist das Bestreben des HHC SH dieses und weitere Turniere in Schaffhausen im Geiste der Finnen durchzuführen.

Zur besseren Lesbarkeit wird in dieser Ausschreibung und in diesem Reglement das generische Maskulin verwendet. Die verwendeten Personenbezeichnungen beziehen sich – sofern nicht anders kenntlich gemacht – auf alle Geschlechter.

Natürlich freuen wir uns jederzeit über ein Feedback – egal ob positiv oder negativ. Es ist unser Bestreben, aus Fehlern zu lernen und einen unvergesslichen Anlass zu veranstalten.

Wir freuen uns auf einen sportlichen, fairen und unfallfreien Wettkampf!

Für das OK des Anlasses



Alice Niederer
Präsidentin HHC SH, Juli 2025

Inhaltsverzeichnis

1	Allgemeine Informationen	5
1.1	Datum / Uhrzeit	5
1.2	Veranstaltungsort	5
1.3	Kosten	5
1.4	Programmübersicht	5
1.5	Umgang unter den Anwesenden	5
1.6	Richtersentscheide	6
1.7	Bekleidung / Schuhmaterial für die einzelnen Kategorien.....	6
1.8	Anzahl Hobby Horses	6
1.9	Ton- und Bildaufnahmen	6
1.10	Datenschutz	6
1.11	Startnummer.....	6
1.12	Versicherung/Haftung.....	6
1.13	Verpflegung.....	7
1.14	Sitzplätze	7
1.15	Parkmöglichkeiten / Übernachtung / ÖV.....	7
1.16	Haustiere / Hunde.....	7
1.17	Benützungsbildung Dreifachturnhalle Schaffhausen	7
1.18	Verkaufsstände	7
2	Anmeldung	8
2.1	Anmeldeformular.....	8
2.2	Kosten	8
2.3	Verhinderung	8
2.4	Anmelde- / Nennschluss	8
2.5	Anpassung Programm	8
3	Zeitspringen	9
3.1	Beschreibung	9
3.2	Ausrüstung	9
3.3	Nicht zugelassen	9
3.4	Methode Zeitspringen	9
3.5	Strafpunkte (= + 4 Sekunden)	9
3.6	Disqualifikation	10
3.7	Besonderes.....	10
3.8	Skizze des Parcours	10
4	Stilspringen.....	11
4.1	Beschreibung	11
4.2	Bewertungskriterien	11
4.3	Strafpunkte (= 4 Punkte abgezogen).....	11
4.4	Disqualifikation	12
4.5	Ausrüstung.....	12
4.6	Nicht zugelassen	12
4.7	Skizze des Parcours	13

5	Mächtigkeitsspringen (Hochspringen)	14
5.1	Beschreibung	14
5.2	Mächtigkeitsspringen leicht (Beginn 60 cm, Jahrgänge 2014 und jünger)	14
5.3	Mächtigkeitsspringen schwer (Beginn 90 cm, Jahrgänge 2013 und älter)	14
5.4	Ausrüstung	14
5.5	Nicht zugelassen	14
5.6	Regeln	14
5.7	Bewertungskriterien	15
5.8	Ermittlung der Ergebnisse	15
6	Zwei-Phasen Springen	16
6.1	Beschreibung	16
6.2	Ausrüstung	16
6.3	Nicht zugelassen	16
6.4	Strafpunkte (= + 4 Sekunden)	16
6.5	Disqualifikation	16
6.6	Besonderes	17
6.7	Skizze des Parcours (Phase 1)	17
6.8	Skizze des Parcours (Phase 2)	18
7	Dressur	19
7.1	Beschreibung	19
7.2	Vorgegebene Pflichtelemente Dressur schwer	19
7.3	Vorgegebene Pflichtelemente Dressur leicht	19
7.4	Musikvorgabe	19
7.5	Ausrüstung	19
7.6	Nicht zugelassen	19
7.7	Bewertung der Dressur	20
7.8	Bewertung der A-Note (Obligatorische und zusätzliche Dressurelemente)	20
7.9	Bewertung der B-Note	20
7.10	Strafpunkte	21
7.11	Disqualifikation	21
7.12	Glossar einiger Bahnfiguren	21
7.12.1	Durch die ganze Bahn wechseln	21
7.12.2	Durch die halbe Bahn wechseln	21
7.12.3	Aus der Ecke kehrt	22
7.12.4	Aus dem Zirkel wechseln	22
7.12.5	Durch den Zirkel wechseln	22
7.12.6	Schlangenlinie mit vier Bögen	23
8	Dressur-Challenge (Zuschauer sind Richter)	24
8.1	Ausrüstung	24
8.2	Nicht zugelassen	24
8.3	Ablauf / Vorgabe Parcours	24

1 Allgemeine Informationen

1.1 Datum / Uhrzeit

Das Hobby Horse Turnier findet statt am: **25. Oktober 2025, von 07.30 Uhr bis ca. 17.30 Uhr**

1.2 Veranstaltungsort

Dreifachturnhalle, Spielweg 4, 8200 Schaffhausen (gegenüber der KSS Schaffhausen, Hallen- Freibad Schaffhausen)

1.3 Kosten

CHF 20.00 pro Teilnehmer/in und Disziplin. Es ist erlaubt bei mehreren Disziplinen (jedoch max. 3) zu starten. Sind die max. erlaubten Startplätze erreicht, wird eine Warteliste geführt.

1.4 Programmübersicht

Uhrzeit	Bemerkungen	Uhrzeit	Bemerkungen
07.30 - 08.30	Registrierung und Bezug Startnummern		
8.45	Begrüssung zum 3. Hobby Horse Turnier		
Uhrzeit	Parcours 1	Uhrzeit	Parcours 2
9.00	Dressur schwer (Kategorie 1) (ab Jahrgang 2012 und älter, max. 20 Starts)	9.00	Zeitspringen (50 cm, max. 30 Starts) Kategorie 6 (Jahrgänge 2015 und jünger)
		9.45	Zeitspringen (60 - 80 cm, max. 40 Starts) Kategorie 7 (Jahrgänge 2010 bis 2014) Kategorie 8 (Jahrgänge 2009 und älter)
11.00	Dressur leicht (Kategorie 2) (Jahrgang 2013 und jünger, max. 15 Starts)	10.45	Zeitspringen (80 - 100 cm, max. 20 Starts) Kategorie 9 (Jahrgänge 2010 bis 2014) Kategorie 10 (Jahrgänge 2009 und älter)
		11.30	MuKi/VaKi-Zeitspringen (20-40 cm, max. 10 Paare) Kategorie 11 (Jahrgänge Kinder 2019 und jünger)
ca. 12.00	Mittagspause	ca. 12.00	Mittagspause
13.30	Dressur-Challenge (Kategorie 3) (Zuschauer sind Richter, max. 16 Starts)	13.30	Stilspringen (70 cm, max. 25 Starts) Kategorie 12 (Jahrgänge offen)
15.30	Mächtigkeitsspringen leicht (Kategorie 4) (Beginn 60 cm, max. 20 Starts, Jahrgang 2014 und jünger)	15.30	2 Phasen Springen (90 cm, max. 20 Starts) Kategorie 13 (Jahrgänge offen)
16.00	Mächtigkeitsspringen schwer (Kategorie 5) (Beginn 90 cm, max. 20 Starts, Jahrgang 2013 und älter)		
ca. 17.00	Rangverkündigung		
ca. 17.30	Abschlussrede und Verabschiedung (Ende der Veranstaltung)		

1.5 Umgang unter den Anwesenden

Es ist das Bestreben des HHC SH das Spass und sportliche Leistung vereint werden. Das heisst, dass alle untereinander fair bleiben. Probleme und/oder Unklarheiten sollen bei Unstimmigkeiten sachlich und respektvoll geklärt werden. Es gibt keine Blossstellung oder anderweitige negative Äusserungen. Personen, welche sich nicht angemessen verhalten oder Regeln nicht beachten, werden vom Turnier ausgeschlossen und/oder vom Turniengelände verwiesen.

1.6 Richterentscheide

Für alle Kategorien gilt, dass die Richterentscheide zu akzeptieren und nicht diskutierbar sind.

1.7 Bekleidung / Schuhmaterial für die einzelnen Kategorien

Alle Teilnehmenden können beliebige Sportbekleidung tragen.

Der Boden der Turnhalle darf ausschliesslich mit Hallenschuhen (ohne schwarze Sohle), Gymnastikschlappchen oder mit Antirutschsocken betreten werden (Barfuss zu starten ist zwar erlaubt, aber nicht empfohlen).

1.8 Anzahl Hobby Horses

Für jede Kategorie darf nur ein Hobby Horse verwendet werden. Wer aber an mehreren Wettbewerben startet, darf auch mehrere Hobby Horses nutzen und bei der Anmeldung entsprechend angeben.

1.9 Ton- und Bildaufnahmen

Dieses Hobby Horse Turnier ist eine öffentliche Veranstaltung. Wir weisen deshalb alle Teilnehmenden und Begleitpersonen darauf hin, dass Ton- und Bildaufnahmen gemacht werden können. Medienberichte, Fotoaufnahmen, welche in den sozialen Medien publiziert werden, resp. für Websites angefertigt werden. Es werden durch den HHC SH keine Ton- und Bildaufnahmen mit Personennamen veröffentlicht.

1.10 Datenschutz

Alle Daten, welche der HHC SH aufgrund der Anmeldung erhält, werden ausschliesslich zum Zweck der Turnierorganisation verwendet. Start- und Ergebnislisten werden mit Vor-/Nachnamen des Teilnehmenden und Name sowie Rasse Hobby Horse auf der Homepage des HHC SH veröffentlicht und somit gespeichert.

1.11 Startnummer

Jeder Teilnehmende erhält am Turniertag bei der Anmeldung die persönliche Startnummer (für Pferd und Reiter) und muss ersichtlich getragen werden. Die Registrierung und der Bezug der Startnummer ist zwischen 07.30 und 08.30 Uhr am Turniertag möglich. Eine Vorabend-Anmeldung ist nicht möglich. Die Startnummer ist für alle Kategorien gleich.

1.12 Versicherung/Haftung

Versicherung ist Sache der Teilnehmenden und Begleitpersonen. Für Unfälle, Schäden gegenüber Dritten, Sachschäden oder Diebstahl wird jegliche Haftung durch den HHC SH abgelehnt. Wertgegenstände nicht unbeaufsichtigt irgendwo belassen. Diese können vor dem Start einer Kategorie am Richtertisch abgegeben werden.

1.13 Verpflegung

Es wird Verpflegungsmöglichkeiten in Form von kleinen Snacks und Getränken geben (sicherlich mehr als im Jahr 2024 😊). Diese dürfen jedoch nicht auf der Wettbewerbsfläche konsumiert werden. Der Abfall ist selbständig in den vorgesehenen Abfalleimern zu entsorgen.

1.14 Sitzplätze

Es sind genügend Sitzplätze vorhanden und dürfen beliebig benutzt werden. Es ist darauf zu achten, dass hinter der Abschränkung der Wettbewerbsfläche sich hingesetzt wird. Es ist zusätzlich darauf zu achten, dass die Fluchtwege frei gehalten werden.

1.15 Parkmöglichkeiten / Übernachtung / ÖV

Parkplätze sind genügend um den Veranstaltungsort vorhanden, aber gebührenpflichtig. Der Veranstaltungsort ist auch sehr gut mit den öffentlichen Verkehrsmitteln erreichbar. Übernachtungsmöglichkeiten für unterschiedliches Budget gibt es in unmittelbarer Nähe.

1.16 Haustiere / Hunde

Haustiere / Hunde sind im Gebäude der Dreifachturnhalle nicht erlaubt. Hinterlassenschaften werden vom Besitzer unverzüglich und ohne Aufforderung entfernt und entsorgt.

1.17 Benützungsbildung Dreifachturnhalle Schaffhausen

Während dem gesamten Turnier gilt die Benützungsbildung der Dreifachturnhalle Schaffhausen.

1.18 Verkaufsstände

Es werden max. 12 Verkaufsstände (Tisch, 80 x 160 cm und zwei Stühle) angeboten und bereitgestellt. Pro Verkaufsstand wird eine **Gebühr von CHF 20.00** erhoben. Jeder ist für seine angebotene Ware selbst verantwortlich. Die Zuteilung des Verkaufsstandes erfolgt durch den HHC SH. Die Anmeldung erfolgt über die Homepage. Die Bezahlung des Verkaufsstandes muss bis Nennschluss überwiesen sein.

2 Anmeldung

2.1 Anmeldeformular

Die Anmeldung erfolgt ausschliesslich über die Homepage des HHC SH (www.hobby-horse.sh) und kann nur dort vorgenommen werden. Für jede Kategorie ist eine separate Anmeldung erforderlich. Es darf max. in **drei Kategorien gestartet** werden.

2.2 Kosten

Die Kosten müssen innerhalb von 10 Tagen an die angegebene Bankverbindung des HHC SH eingegangen sein. Erfolgt die Einzahlung nicht rechtzeitig, wird die Anmeldung storniert und der Platz für alle Teilnehmenden auf der Warteliste freigegeben. Eine Bezahlung auf dem Postweg ist nicht zugelassen. Überweisungsspesen gehen zu Lasten des Teilnehmenden. Die Rechnung wird per Email an die Email-Adresse geschickt, welche bei der Anmeldung hinterlegt wurde (gegebenenfalls den Spam-Ordner kontrollieren). Eine Barzahlung am Turniertag ist nicht möglich!

2.3 Verhinderung

Stornierungen werden bis zum 15. Oktober 2025 entgegengenommen. Bei Abmeldungen nach diesem Datum werden die Kosten nicht zurückerstattet (ausser bei Vorweisen eines Arztzeugnis). Stornierungen haben per Email an info@hobby-horse.sh zu erfolgen.

2.4 Anmelde- / Nennschluss

Anmeldeschluss ist 30. September 2025. Nach diesem Datum können keine Anmeldungen mehr entgegengenommen werden.

2.5 Anpassung Programm

Das Programm kann sich je nach Anzahl Anmeldungen leicht verändern – natürlich immer mit Blick auf ein tolles Turniererlebnis für alle!

Mit Übermittlung der Anmeldung erklärt sich der Teilnehmende bzw. dessen Erziehungsberechtigter mit allen oben genannten Punkten einverstanden. Alle Informationen werden an die bei der Anmeldung angegebene Email-Adresse gesendet.

Bei Fragen oder Unklarheiten wende dich an:

Alice Niederer, Präsidentin HHC SH

Mobile: +41 78 704 49 00 / info@hobby-horse.sh

3 Zeitspringen

Kategorie 6	50 cm	Jahrgänge 2015 und jünger	<u>max. 30 Starts</u>
Kategorie 7	60 – 80 cm	Jahrgänge 2010 bis 2014	<u>max. 40 Starts</u> , durchmischt
Kategorie 8		Jahrgänge 2009 und älter	gestartet – getrennt bewertet
Kategorie 9	80 – 100 cm	Jahrgänge 2010 bis 2014	<u>max. 20 Starts</u> , durchmischt
Kategorie 10		Jahrgänge 2009 und älter	gestartet – getrennt bewertet
Kategorie 11	20 – 40 cm max. 10 Paare)	MuKi/VaKi-Zeitspringen (Jahrgänge der Kinder 2019 und jünger,	

3.1 Beschreibung

Reiten eines Parcours mit Springen über Hindernisse in vorgegebener Richtung (Nummern sind zu beachten). Ziel ist es, den Parcours möglichst schnell und mit möglichst wenig Fehlern zu absolvieren.

3.2 Ausrüstung

Zaumzeug aus beliebigem Material mit geschlossenen Zügeln, mit oder ohne Gebiss. Zügel sind obligatorisch und müssen stets mit beiden Händen gehalten werden. Möglich sind zudem: Vorderzeug, Martingal, Fliegenohren, Bandagen am Reiterbein, Springkandare. Die Stablänge des Hobby Horses muss mindestens 30 cm betragen und aus Holz bestehen. Das Hobby Horse muss mindestens eine Grösse von einem A4-Blatt haben und 500 Gramm schwer sein (Stichproben können erfolgen).

3.3 Nicht zugelassen

Hobby Horses mit Griffen, Schweif am Stabende, Hobby Horses ohne Zaumzeug und Zügel, Gerte

3.4 Methode Zeitspringen

A.2.0: ohne Stechen – Die Teilnehmenden werden nach der Zeit bewertet, wobei die Zeit nur für die Bewertung von Teilnehmenden mit gleicher Punktzahl herangezogen wird

- In dieser Methode A.2.0 zählt die Schnelligkeit (beste Platzierung = niedrigste Zeit und ohne Fehler)
- Die Richter geben ein Signal (Fähnchen in die Höhe halten) für den Start
- Die Zeit wird mittels elektronischer Zeitmessung gestoppt und startet resp. endet beim durchlaufen der Lichtschranke. Beim Ausfall der Messung erfolgt ein erneuter Start am Schluss der entsprechenden Kategorie
- Der Galopp muss erkennbar sein. (nur rennen oder traben führt zur Disqualifikation)

3.5 Strafpunkte (= + 4 Sekunden)

- Herunterfallen einer Stange
- 2 x verweigern
- Berühren des Wassergrabens
- Sturz

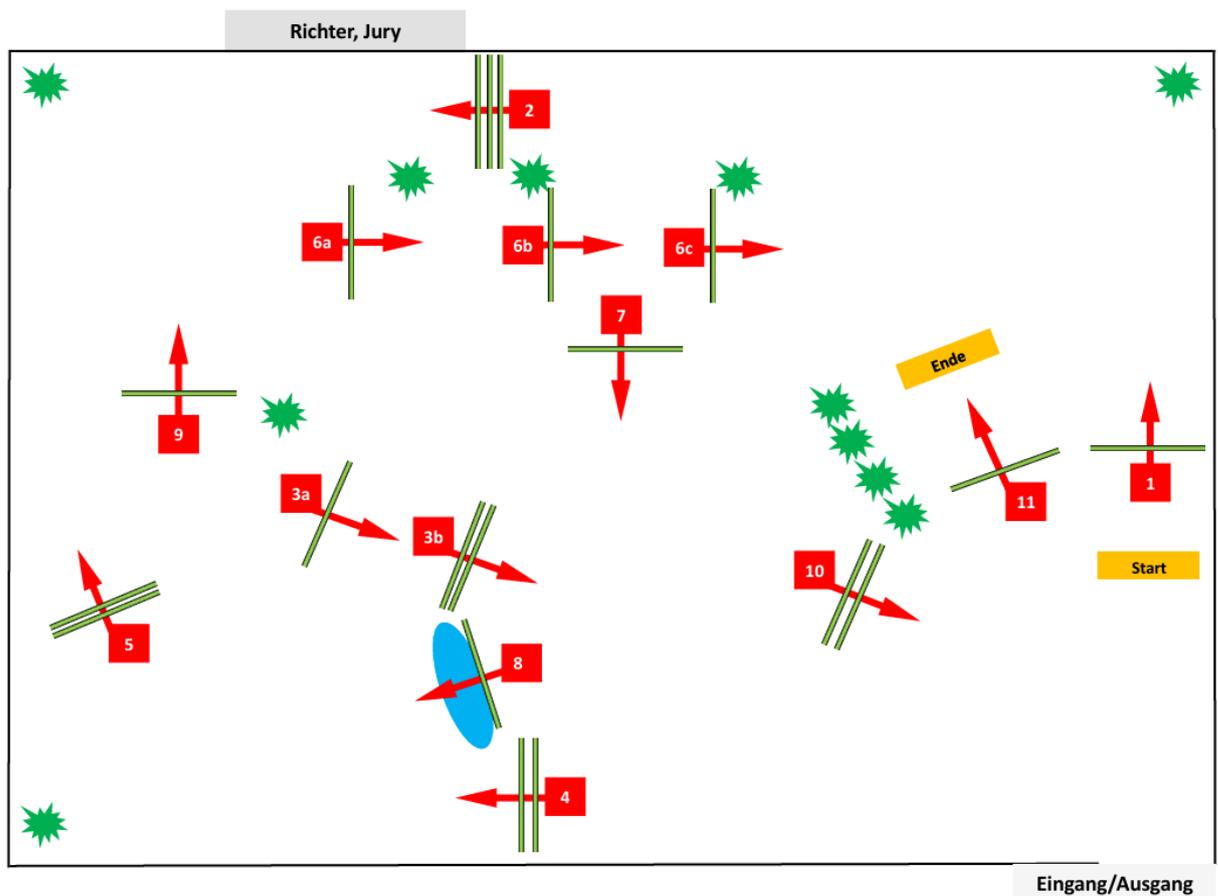
3.6 Disqualifikation

- Drittes Verweigern
- Hobby Horse-Stab nicht zwischen den Beinen
- Die Zügel nicht mit beiden Händen halten
- Verlassen des Parcours während dem Ritt
- Springen des falschen Hindernisses oder in der falschen Reihenfolge
- Auslassen eines Hindernisses
- Nicht erscheinen am Wettbewerb in der entsprechenden Kategorie
- Nicht galoppieren, sondern nur rennen oder nur traben

3.7 Besonderes

- Muss ein Ritt aufgrund eines Fehlers der Turniermitarbeitenden oder aufgrund einer Störung durch Dritte unterbrochen werden, hat der Teilnehmende Anspruch auf eine vollständige Wiederholung des Parcours.

3.8 Skizze des Parcours



4 Stilspringen

Kategorie 12 70 cm Jahrgänge offen max. 25 Starts

4.1 Beschreibung

Bei der Stilprüfung wird das Geschick des Reiters belohnt, während das Pferd in angemessenem Tempo und gleichmässigem Rhythmus einen vorgegebenen Hindernisparcours durchläuft. Für die Bewertung des Stils gelten dieselben Regeln wie für die Bewertung nach Methode A, ohne dass die Zeit der Darbietung berücksichtigt wird. Der Galopp muss erkennbar sein. (nur rennen oder traben führt zur Disqualifikation). Der Richter bewertet die Darbietung mit den Zahlen 0-10 (sowie zwei Dezimalstellen nach dem Komma). Die Notenskala ist wie folgt:

Ausgezeichnet	10
Sehr gut	9
Gut	8
Ziemlich gut	7
Befriedigend	6
Genügend	5
Schwach	4
Ziemlich schlecht	3
Schlecht	2
Sehr schlecht	1
Nicht ausgeführt	0

4.2 Bewertungskriterien

Gestik und Körperhaltung des Reiters

Der Körper des Reiters ist während der Darbietung entspannt und geht mit den Sprüngen mit

Reiten auf der Strecke

Korrekte Wege und Ansätze, Tempo, Rhythmus, Balance sowie korrekte Galopparten

Gesamteindruck

Gesamtbild des Pferdes und des Reiters

4.3 Strafpunkte (= 4 Punkte abgezogen)

- Herunterfallen einer Stange
- 1 x verweigern
- Berühren des Wassergrabens
- Sturz
- Beim Überschreiten der Höchstzeit von 120 Sekunden werden 4 Punkte pro angefangene 10 Sekunden, die über der Höchstzeit liegen, abgezogen

4.4 Disqualifikation

- Zweites Verweigern
- Hobby Horse-Stab nicht zwischen den Beinen
- Die Zügel nicht mit beiden Händen halten
- Verlassen des Parcours während dem Ritt
- Springen des falschen Hindernisses oder in der falschen Reihenfolge
- Auslassen eines Hindernisses
- Nicht erscheinen am Wettbewerb in der entsprechenden Kategorie
- Nicht galoppieren, sondern nur rennen oder nur traben

Zusätzlich zu den Noten gibt der Richter gegebenenfalls Kommentare zu der Darbietung ab.

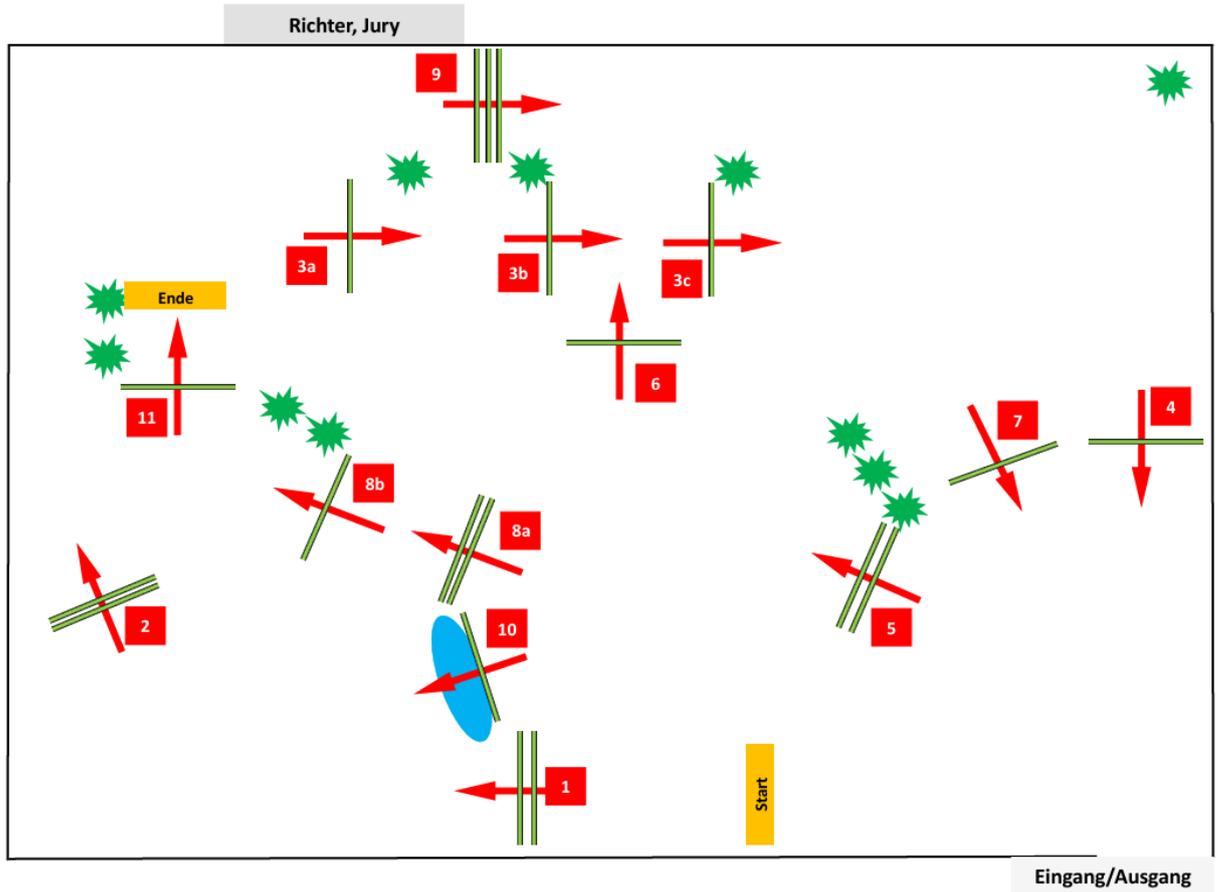
4.5 Ausrüstung

Zaumzeug aus beliebigem Material mit geschlossenen Zügeln, mit oder ohne Gebiss. Zügel sind obligatorisch und müssen stets mit beiden Händen gehalten werden. Möglich sind zudem: Vorderzeug, Martingal, Fliegenohren, Bandagen am Reiterbein, Springkandare. Die Stablänge des Hobby Horses muss mindestens 30 cm betragen und aus Holz bestehen. Das Hobby Horse muss mindestens eine Grösse von einem A4-Blatt haben und 500 Gramm schwer sein (Stichproben können erfolgen).

4.6 Nicht zugelassen

Hobby Horses mit Griffen, Schweif am Stabende, Hobby Horses ohne Zaumzeug und Zügel, Gerte

4.7 Skizze des Parcours



5 Mächtigkeitsspringen (Hochspringen)

Kategorie 4 leicht	Beginn 60 cm	(Jahrgänge 2014 und jünger, max. 20 Starts)
Kategorie 5 schwer	Beginn 90 cm	(Jahrgänge 2013 und älter, max. 20 Starts)

5.1 Beschreibung

Beim Mächtigkeitsspringen wird ein Hindernis verwendet, dessen Breite mindestens 150 cm beträgt. Es wird empfohlen, beim Mächtigkeitsspringen mindestens sechs Stangen zu verwenden, um die Höhe des Hindernisses zu veranschaulichen.

5.2 Mächtigkeitsspringen leicht (Beginn 60 cm, Jahrgänge 2014 und jünger)

Die Starthöhe beträgt 60 cm. Die Höhe wird vor Beginn der jeweiligen Runde von der Mitte der obersten Stange gemessen. Jede Höhe muss den Teilnehmenden angesagt werden. Die Höhe wird in jeder Runde um 5 cm erhöht, bis zu einer Höhe von 100 cm, danach wird die Höhe um 2 cm erhöht. Nach einer Höhe von 110 cm wird die Höhe um 1 cm erhöht.

5.3 Mächtigkeitsspringen schwer (Beginn 90 cm, Jahrgänge 2013 und älter)

Die Starthöhe beträgt 90 cm. Die Höhe wird vor Beginn der jeweiligen Runde von der Mitte der obersten Stange gemessen. Jede Höhe muss den Teilnehmenden angesagt werden. Die Höhe wird in jeder Runde um 10 cm erhöht, bis zu einer Höhe von 120 cm, danach wird die Höhe um 2 cm erhöht. Nach einer Höhe von 140 cm wird die Höhe um 1 cm erhöht.

5.4 Ausrüstung

Zaumzeug aus beliebigem Material mit geschlossenen Zügeln, mit oder ohne Gebiss. Zügel sind obligatorisch und müssen stets mit beiden Händen gehalten werden. Möglich sind zudem: Vorderzeug, Martingal, Fliegenohren, Bandagen am Reiterbein, Springkandare. Die Stablänge des Hobby Horses muss mindestens 30 cm betragen und aus Holz bestehen. Das Hobby Horse muss mindestens eine Grösse von einem A4-Blatt haben und 500 Gramm schwer sein (Stichproben können erfolgen).

5.5 Nicht zugelassen

Hobby Horses mit Griffen, Schweif am Stabende, Hobby Horses ohne Zaumzeug und Zügel, Gerte

5.6 Regeln

In jeder Runde **hat der Teilnehmende zwei Versuche, das Hindernis sauber zu überspringen.** Die Teilnehmenden müssen alle Runden und Höhen erfolgreich absolvieren, um den Wettbewerb fortsetzen zu können.

Ungehorsam oder ein Sturz zwischen Start- und Ziellinie wird als Versuch gewertet. Beim Mächtigkeitsspringen wird keine Zeit genommen, jedoch nach dem Startsignal hat der Reiter 30 Sekunden Zeit, um seinen Sprung zu beginnen.

➔ **WICHTIG: Es müssen jeweils beide Hände den Zügel des Hobby Horses halten ➔ ansonsten wird dies als ein Versuch bewertet.**

5.7 Bewertungskriterien

Das Fallenlassen einer Stange verursacht einen Fehlerpunkt. Bei Ungehorsam gibt es zwei Fehlerpunkte. Zwei Fehlversuche in der gleichen Runde führen zum Ausscheiden aus dem Wettbewerb. Der Galopp muss erkennbar sein. (nur rennen oder nur traben führt zur Disqualifikation).

5.8 Ermittlung der Ergebnisse

Der Teilnehmende, der den höchsten Sprung ohne Fehlerpunkte absolviert, gewinnt den Wettbewerb. Fehlerpunkte von niedrigeren Höhen werden in diesem Fall nicht berücksichtigt.

Wenn die Reiter die maximale Höhe ohne Fehlerpunkte nicht überschreiten, werden die Reiter entsprechend der Fehlerpunkte, die sie in der gleichen Runde erhalten haben, platziert. Wenn die Reiter die gleichen Fehlerpunkte erhalten haben, werden diese Reiter auf der Grundlage der Fehler, die sie bei der vorherigen Hindernishöhe erhalten haben, platziert. Sind die Fehlerpunkte immer noch gleich, werden die Fehler der vorherigen Hindernishöhen berücksichtigt, usw. Wenn die Fehlerpunkte für jede Runde gleich sind, wird der erste Platz unter den Reitern mit der gleichen Anzahl von Fehlerpunkten aufgeteilt.

6 Zwei-Phasen Springen

Kategorie 13 90 cm Jahrgänge offen (max. 20 Starts)

6.1 Beschreibung

Die Bewertungsmethode ist A.2.1, was kurz gesagt bedeutet, dass die Teilnehmer zunächst den ersten Parcours in max. 60 Sekunden absolvieren. Diejenigen, die den Parcours der ersten Phase fehlerfrei absolvieren, reiten direkt mit der zweiten Phase fort. Bei einem Fehler in der ersten Phase scheidet der Teilnehmer sofort aus.

Die Teilnehmer, die den Parcours der zweiten Phase absolvieren, müssen so schnell wie möglich die Hindernisse überwinden. Für abgeworfene Stangen gibt es Strafpunkte.

Der Galopp muss erkennbar sein (nur rennen oder traben führt zur Disqualifikation).

6.2 Ausrüstung

Zaumzeug aus beliebigem Material mit geschlossenen Zügeln, mit oder ohne Gebiss. Zügel sind obligatorisch und müssen stets mit beiden Händen gehalten werden. Möglich sind zudem: Vorderzeug, Martingal, Fliegenohren, Bandagen am Reiterbein, Springkandare. Die Stablänge des Hobby Horses muss mindestens 30 cm betragen und aus Holz bestehen. Das Hobby Horse muss mindestens eine Grösse von einem A4-Blatt haben und 500 Gramm schwer sein (Stichproben können erfolgen).

6.3 Nicht zugelassen

Hobby Horses mit Griffen, Schweif am Stabende, Hobby Horses ohne Zaumzeug und Zügel, Gerte

6.4 Strafpunkte (= + 4 Sekunden)

- Herunterfallen einer Stange
- 2 x verweigern
- Berühren des Wassergrabens
- Sturz

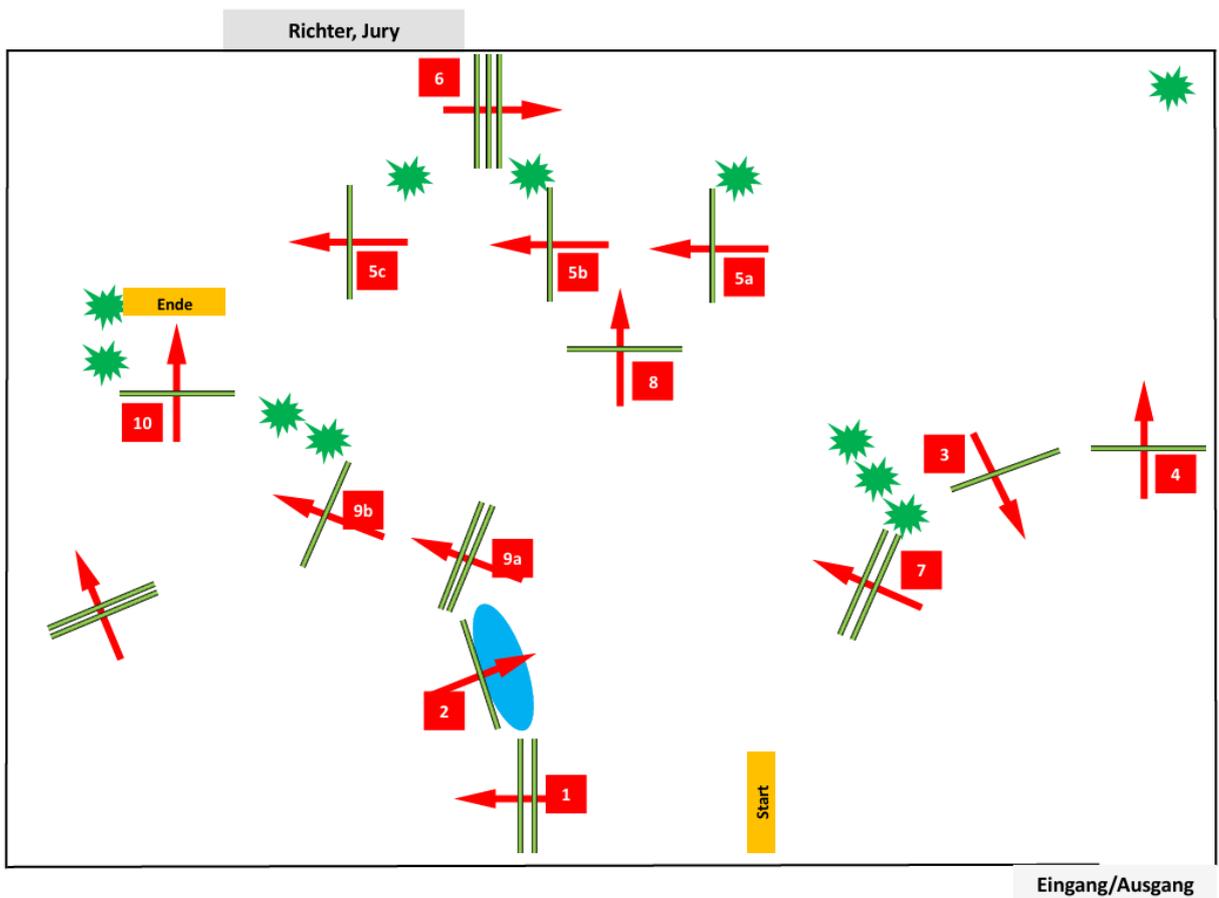
6.5 Disqualifikation

- Drittes Verweigern
- Hobby Horse-Stab nicht zwischen den Beinen
- Die Zügel nicht mit beiden Händen halten
- Verlassen des Parcours während dem Ritt
- Springen des falschen Hindernisses oder in der falschen Reihenfolge
- Auslassen eines Hindernisses
- Nicht erscheinen am Wettbewerb in der entsprechenden Kategorie
- Nicht galoppieren, sondern nur rennen oder nur traben

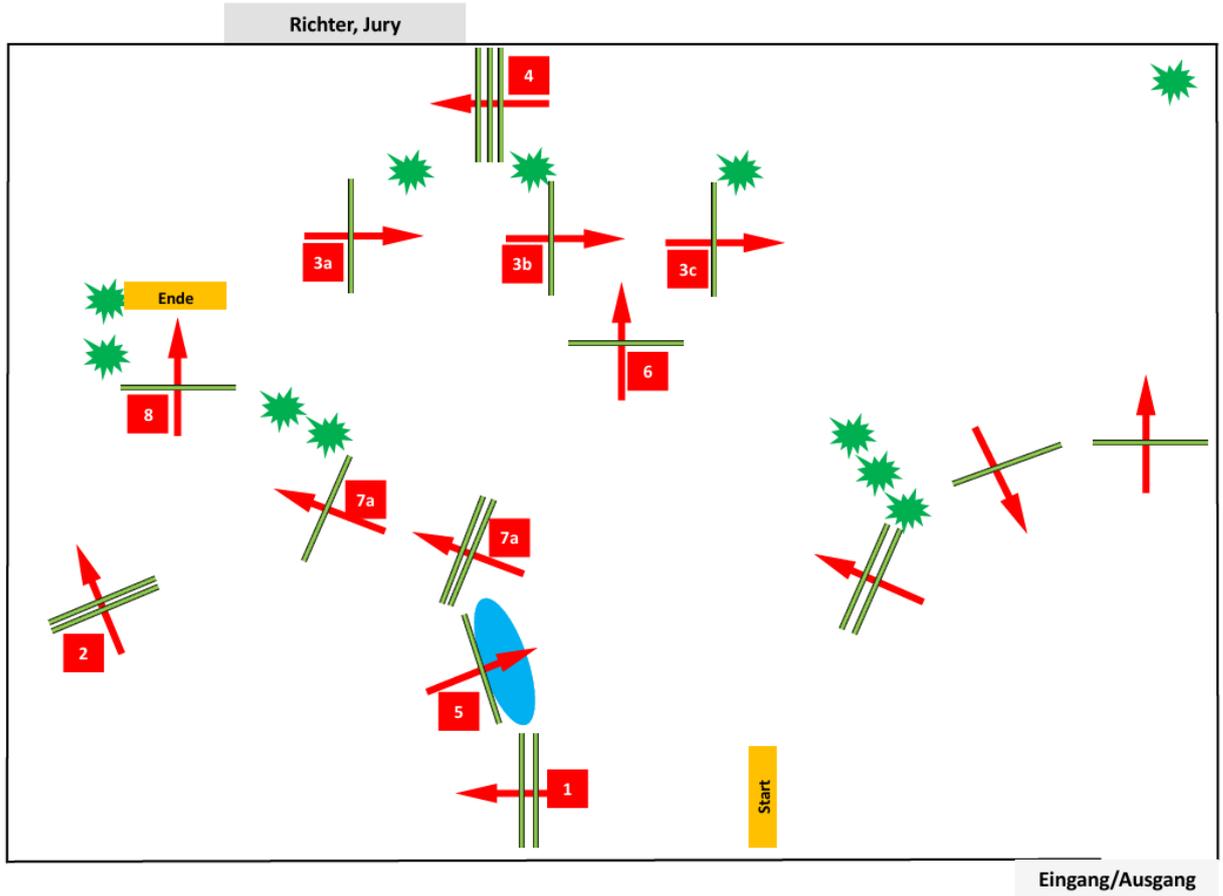
6.6 Besonderes

- Muss ein Ritt aufgrund eines Fehlers der Turniermitarbeitenden oder aufgrund einer Störung durch Dritte unterbrochen werden, hat der Teilnehmende Anspruch auf eine vollständige Wiederholung des Parcours.

6.7 Skizze des Parcours (Phase 1)



6.8 Skizze des Parcours (Phase 2)



7 Dressur

Kategorie 1 (schwer)	ab Jahrgang 2012 und älter	(max. 20 Starts)
Kategorie 2 (leicht)	ab Jahrgang 2013 und jünger	(max. 15 Starts)

Die Dressur ist die Königsklasse des Reitens in der ganzen Welt der echten Pferde. Dasselbe gilt auch beim Hobby Horsing so. Die Dressur ist dem Tanzen sehr ähnlich – das Pferd bewegt sich geschmeidig, flexibel und mühelos. Die gesamte körperliche Arbeit wird in der Steckenpferdewelt allerdings vom Reiter erledigt. Dennoch spielt das Hobby Horse eine wichtige Rolle in der Darbietung. Die Position des Kopfes verrät, was genau die Dressurbewegung ist. Auf Wettbewerben bewerten die Richter die Qualität der Bewegungen und die Punktgenauigkeit der Lektionen mit Punkten von 0-10 (analog dem Stil-springen siehe oben).

7.1 Beschreibung

Jeder Teilnehmer studiert eine eigene Dressurvorführung ein. Dabei spielt die Reihenfolge der Pflichtelemente keine Rolle. Die Musik soll passend sein und die Vorführung hat eine begrenzte Zeit. Die Grösse des Dressurfeldes ist 7 x 14 Meter.

7.2 Vorgegebene Pflichtelemente Dressur schwer

Starker Trab durch die ganze Bahn wechseln, Traversale im Galopp, Piaffe mit 12 Schritten, aus der Ecke kehrt im Trab, durch den Zirkel wechseln

7.3 Vorgegebene Pflichtelemente Dressur leicht

Starker Trab durch die halbe Bahn wechseln, aus dem Zirkel wechseln, Schlangenlinie durch die Bahn (4 Bögen im Trab), durch die Breite der Bahn wechseln

7.4 Musikvorgabe

Die Musik wird selbst gewählt und muss eine Zeit zwischen 2:15 Minuten und 2:45 Minuten betragen. Die Musik startet 3 Sekunden nach dem Grüßen der Richter bei X und endet bei X. Die Musik muss dem Veranstalter an info@hobby-horse.sh zurechtgeschnitten (Start- und Endpunkt) als MP3-Datei bis Nennschluss zugesandt werden.

7.5 Ausrüstung

Zaumzeug aus beliebigem Material mit geschlossenen Zügeln, mit oder ohne Gebiss. Zügel sind obligatorisch und müssen stets mit beiden Händen gehalten werden. Möglich sind zudem: Vorderzeug, Martingal, Fliegenohren, Bandagen am Reiterbein, Dressurkandare. Die Stablänge des Hobby Horses muss mindestens 30 cm betragen und aus Holz bestehen. Das Hobby Horse muss mindestens eine Grösse von einem A4-Blatt haben und 500 Gramm schwer sein (Stichproben können erfolgen).

7.6 Nicht zugelassen

Hobby Horses mit Griffen, Hobby Horses ohne Zaumzeug und Zügel, Gerte

7.7 Bewertung der Dressur

Es gibt ein Protokoll mit einer Wertnote von maximal 10 Punkten. Jeder Richter richtet für sich. Daraus wird eine Durchschnitts-Endnote berechnet.

Die Richter bewerten die Dressur mit den Zahlen 0-10 (zwei Dezimalstellen nach dem Komma sind erlaubt). Die Notenskala ist wie folgt:

Ausgezeichnet	10
Sehr gut	9
Gut	8
Ziemlich gut	7
Befriedigend	6
Genügend	5
Schwach	4
Ziemlich schlecht	3
Schlecht	2
Sehr schlecht	1
Nicht angezeigt	0

7.8 Bewertung der A-Note (Obligatorische und zusätzliche Dressurelemente)

Technische Bewegungsausführung (Gangarten, Übergänge)

- *Rhythmus, Schwung, Stabilität, Sauberkeit*

Ausführung der Bahnfiguren und Dressurelemente

- *Korrekte Ausführung, Sauberkeit der gerittenen Form (z.B. Piaffe), Dressurelemente gezeigt, Körperhaltung*

7.9 Bewertung der B-Note

Gesamteindruck

- *Choreografie, Musik und Interpretation*
 - o *Begrüssung/Verabschiedung Richter*
 - o *Stimmen Schritte mit Takt der Musik überein*
 - o *Wie passt Musik zur Choreografie*
- *Schwierigkeitsgrad*
- *Richtiger Handgalopp. Auf der rechten Hand im Rechtsgalopp, auf der linken Hand im Linksgalopp*
- *Zügelhaltung: innere Hand hält den Zügel, äussere Hand Zügel und Stab → bei Handwechsel wird umgegriffen (Achtung gilt nur für Dressur schwer)*

7.10 Strafpunkte

Für den ersten Fehler werden **2 Punkte** von der Gesamtpunktzahl der Darbietung abgezogen. Für den zweiten Fehler werden **4 Punkte** abgezogen. Der dritte Fehler führt zum Ausschluss.

Die folgenden Dinge führen zu Strafpunkten:

- Kein Betreten oder Verlassen durch den Eingang der Arena
- Ungehorsam, wie Bocken oder andere Bewegungen, die nicht als Dressur interpretiert, werden können.
- Die geforderten Pflichtelemente sind nicht gezeigt worden.
- Vergessen der Dressur, d.h. Nachdenken oder nicht innerhalb von 10 Sekunden auf den Parcours zurückkehren.
- Über-/Unterschreitung des Zeitlimits um 10 Sekunden.

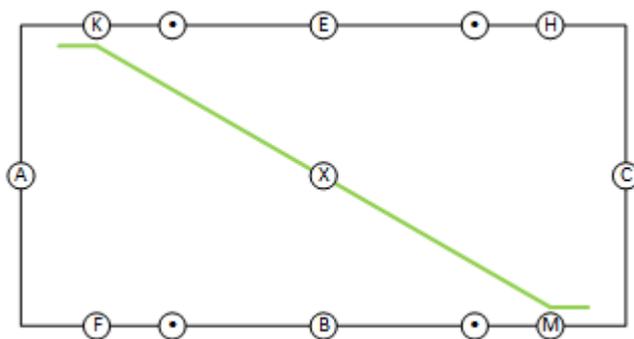
7.11 Disqualifikation

- Reiter erhält zum dritten Mal Strafpunkte
- Sturz während der Aufführung
- Das Pferd wird nicht zwischen den Beinen gehalten
- Hobby Horse oder erforderliche Ausrüstung geht während der Vorstellung kaputt
- Kein Zaumzeug tragen/falsche Art von Zaumzeug tragen
- Start der Aufführung / Ende der Aufführung ohne Richtergruss

7.12 Glossar einiger Bahnfiguren

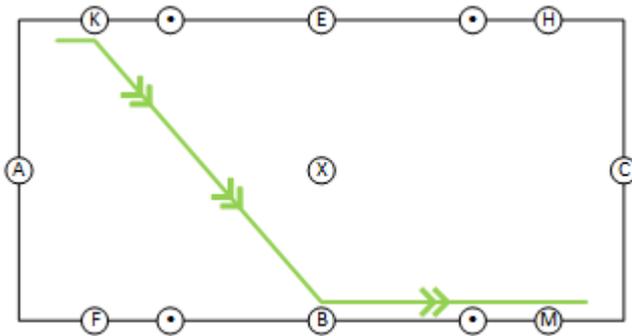
7.12.1 Durch die ganze Bahn wechseln

Möchte man durch die ganze Bahn wechseln, dann reitet man durch eine Ecke und wendet am Wechselpunkt (K, H, F oder M) ab und reitet diagonal über zum gegenüberliegenden Wechselpunkt.



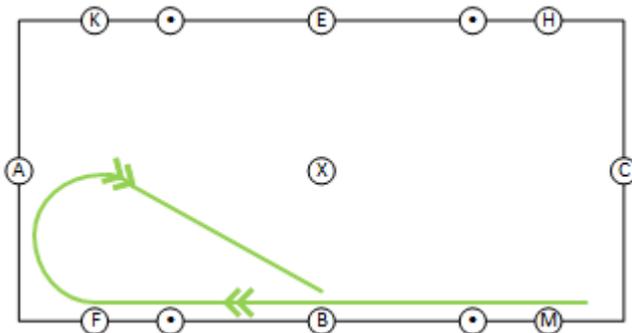
7.12.2 Durch die halbe Bahn wechseln

Bei dieser Figur wendet man ebenfalls am Wechselpunkt ab und reitet jedoch nur bis zur Mitte der gegenüberliegenden Seite, d.h. zu den Punkten B bzw. E.



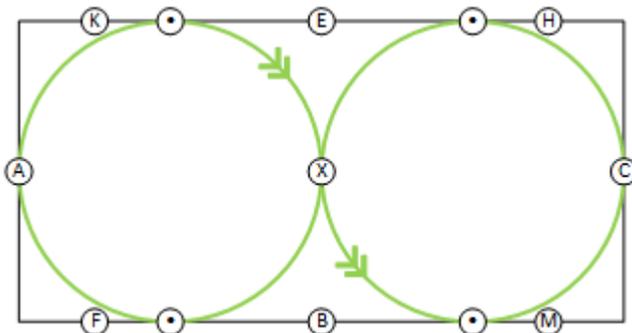
7.12.3 Aus der Ecke kehrt

Bei dieser Figur reitet man etwa eine halbe Volte in der Ecke und reitet dann schräg (das Pferd ist dabei geradegestellt) zum Hufschlag zurück. Auf der rechten Hand wird die Figur an den Punkten F und H, auf der linken Hand an K und M geritten.



7.12.4 Aus dem Zirkel wechseln

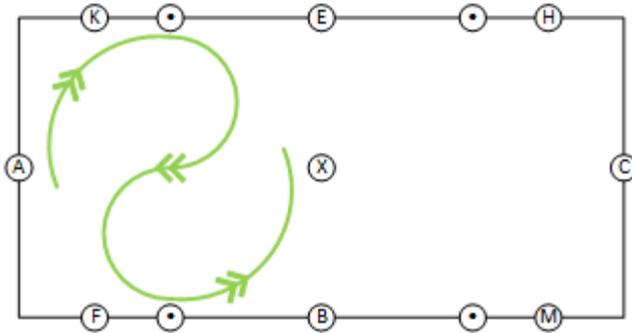
Man reitet einen Zirkel und in der Bahnmitte, d.h. bei Punkt X, reitet man eine Pferdelänge geradeaus und wechselt die Hand, indem man auf dem anderen Zirkel weiterreitet.



7.12.5 Durch den Zirkel wechseln

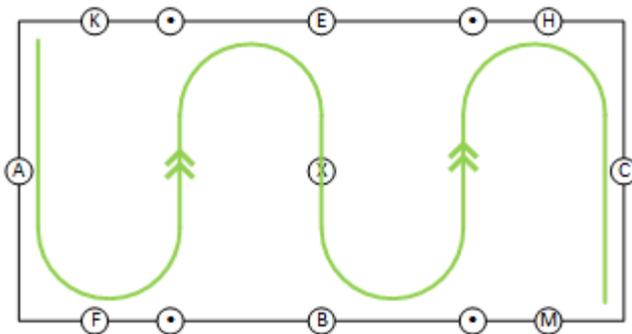
Man reitet auf dem Zirkel. An der offenen Seite reitet man eine halbe Volte zum Mittelpunkt des Zirkels, nachdem man diesen durchritten hat, wechselt man die Hand und reitet wieder eine halbe Volte

auf den anderen Zirkelpunkt zu. In der Mitte des Zirkels sollte das Pferd eine Pferdelänge gradeaus gehen, bevor es wieder abgewendet wird. Es findet ein Handwechsel statt.



7.12.6 Schlangenlinie mit vier Bögen

Diese Figur kann mit unterschiedlich vielen Bögen geritten werden. Man reitet in Bögen von einer langen Bahnseite zur anderen. Wichtig ist, dass man gradeaus und nicht schräg zur anderen Seite reitet. Bei jedem Durchreiten der Mittellinie findet ein Handwechsel statt.



8 Dressur-Challenge (Zuschauer sind Richter)

Kategorie 3 Jahrgänge offen (max. 16 Starts)

Die Dressur-Challenge-Wertung erfolgt nach einem Drop Chart mit insgesamt 32, 16, 8 oder 4 Reitern. Es wird eine Startliste ausgelost, in der jeder Teilnehmer antreten wird. Wenn eine gerade Zahl nicht vorhanden ist, sodass der Teilnehmer nicht antreten kann oder der Teilnehmer nach zwei Ansagen nicht in der Arena eintrifft, rückt der andere Teilnehmer automatisch in die nächste Runde vor.

In der Arena treten zwei Teilnehmer (Reiter A und Reiter B) auf, welche dieselbe vorgegebene Kür zu einem bestimmten Lied laufen (spiegelverkehrt / gegeneinander). Das Lied ist nicht bekannt und wird drei Sekunden nach dem Grüssen abgespielt. Der Teilnehmer mit den wenigsten Fehlerpunkten und dem grössten Applaus kommt in die nächste Runde, der andere Teilnehmende scheidet aus. Wenn der Applaus der Zuschauer bei beiden Teilnehmern gleich laut ist, kann am Ende der Runde oder sofort eine Wiederholung durchgeführt werden.

16 Reiter: Top 16, Top 8, Top 4, Kampf um Platz 3, Kampf um Platz 1

Die Gewinner der ersten 4 Runden kämpfen in der Finalrunde um den ersten Platz, während die ausgeschiedenen Reiter der ersten 4 Runden um den dritten Platz kämpfen.

8.1 Ausrüstung

Zaumzeug aus beliebigem Material mit geschlossenen Zügeln, mit oder ohne Gebiss. Zügel sind obligatorisch und müssen stets mit beiden Händen gehalten werden. Möglich sind zudem: Vorderzeug, Martingal, Fliegenohren, Bandagen am Reiterbein, Dressurkandare. Die Stablänge des Hobby Horses muss mindestens 30 cm betragen und aus Holz bestehen. Das Hobby Horse muss mindestens eine Grösse von einem A4-Blatt haben und 500 Gramm schwer sein (Stichproben können erfolgen). Die Arena ist 7 x 14 Meter gross.

8.2 Nicht zugelassen

Hobby Horses mit Griffen, Schweif am Stabende, Hobby Horses ohne Zaumzeug und Zügel, Gerte

8.3 Ablauf / Vorgabe Parcours

Reiter A	To do	Reiter B
F – D – X	Starten – einreiten – grüssen	H – G – X
X – B	Halbe Volte rechts	X – E
B – A	Antraben	E – C
A – A	Zirkel (Trab)	C – C
A – A	Zirkel (Linksgalopp)	C – C
A – K	Linksgalopp	C – M
K – H	Einfache Schlangenlinie (versammelter Galopp)	M – F
H	Schritt- oder Galopp-Pirouette	F
H – X	Versammelter Trab	F – X
X	Anhalten und verabschieden	X