

## Ausschreibung „Hobby-Horsing Cup NRW auf dem Stüterhof“

Datum:	18.05.2024 Voraussichtlich von 9 Uhr – 18 Uhr
Ort:	Stüterhof Reitverein Infinitus e.V. An der Egge 85 45527 Hattingen
Austragungsplatz:	Reithalle, Springplatz, Außengelände
Parken:	Parkplätze befinden sich auf der Wiese oberhalb der Reitanlage
Veranstalter:	Reitverein Infinitus e.V.
Nennschluss:	04.05.2024
Anmeldung ist einzureichen bei:	Heike Seidel und Antonia Oster
Bei Fragen zu erreichen unter:	0171/1133501 oder per E-Mail kontakt@stüterhof.de

Neuigkeiten rund um das Turnier erhaltet Ihr auf unserer Homepage  
<https://www.stüterhof.de>

### **Organisatorische Hinweise:**

#### **Verhaltenskodex für einen gelungenen Hobby-Horse Cup**

**Niemand ist perfekt und sicherlich wird auch bei unserem Turnier das ein oder andere schief laufen. Evtl. können Startzeiten nicht eingehalten werden. Wir alle geben unser Bestes, um Euch einen schönen und tollen Turniertag zu bereiten. Sportlicher Wettkampf steht zwar im Vordergrund, sollte aber zu keinem Zeitpunkt über Toleranz und friedlichem Miteinander stehen.**

**Tröstet Eure Kinder, wenn mal etwas nicht so gut gelaufen ist und feiert ihre Erfolge. An einer Prüfungssituation sollte man wachsen können, egal wie diese ausfällt.**

**Unsere Richter/Innen sind auch nur Menschen und wir versichern Euch, dass diese nach bestem Wissen und Gewissen Eure Prüfung bewerten werden.**

**Konstruktive Kritik ist immer gerne willkommen und kann auch im Nachgang an den Hobby-Horse Cup an unsere E-Mail-Adresse erfolgen.**

**Bitte bleibt aber immer sachlich und fair.**

### Startnummern:

Die Startnummern werden ca. eine Woche vor dem Turnier auf unserer Homepage bekannt gegeben. Diese müssen gut leserlich am Arm der Teilnehmer oder auf einer Seite am Kopf des Hobby Horses angebracht werden.

Prüfungsnummer	Wettbewerb	Startgebühr
1	Zeitspringen E	8 €
2	Zeitspringen A	8 €
3	Stilspringen E	8 €
4	Stilspringen A	8 €
5	Stilspringen L	8 €
6	Stilspringen M	8 €
8	Mächtigkeitsspringen	8 €
9	Geländespringen A	8 €
10	Geländespringen S	8 €
11	Dressur L	8 €
12	Dressur M	8 €
13	Dressurkür S	8 €
14	Kostümkür	8 €
17	Barrel Race	8 €
18	Galopprennen (200 m)	8 €
19	Reiterwettbewerb	8 €

### Anforderung an das Hobby Horse:

- Das Hobby Horse muss über ein Zaumzeug inkl. Zügel verfügen. Zudem sind Vorderzeug, Martingal, Fliegenohren, Gerte und Springkandare zugelassen.
- Kinder zwischen 4-6 Jahren können ihr Hobby Horse auch ohne Trense und Zügel bei den Springprüfungen reiten.
- Nicht zugelassen: Schweif am Stockende, längerer Stock über 60 cm
- Startnummern sind mitzubringen. Die Startnummer muss gut leserlich und sichtbar, auf mindestens einer Seite des Hobby Horse Zaumzeugs, befestigt sein.
- Für unterschiedliche Prüfungen können unterschiedliche Hobby Horses genutzt werden.

### Anforderung an die Hobby Horser:

- Das Mindestalter beträgt 4 Jahre. Das genaue Teilnehmeralter ist auf der Seite Hobby Horsing Germany zu finden.
- Das Hobby Horse muss innerhalb der Prüfung immer zwischen den Beinen gehalten werden, es darf nicht neben dem Körper gehalten werden.
- Der Hobby Horser startet in beliebiger, funktioneller Sportkleidung. Da das Turnier in der Reithalle/auf dem Reitplatz/auf der Wiese ausgetragen wird, bitte entsprechendes Schuhwerk tragen.
- Die gewählte Hürdenhöhe sollte den Fähigkeiten des Hobby Horsers entsprechen.
- Reithelme und Mützen sind nicht zugelassen.

### **Verpflegung und Fotografie:**

Getränke- und Imbissstände sind vorhanden. Dort können Getränke und Speisen gekauft werden. Voraussichtlich wird auch ein Fotograf das Turnier begleiten.

### **Hinweise zu Bild- und Tonaufnahmen und deren Veröffentlichung:**

Wir weisen alle Teilnehmer bzw. deren Erziehungsberechtigte darauf hin, dass es sich bei dem Hobby Horsing Turnier des Stüterhof Reitverein Infinitus e.V. um eine öffentliche Veranstaltung 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 vor Ort sein und über Print- und Onlinemedien 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 veröffentlicht. Die Nennung beinhaltet den Namen und das Alter des Teilnehmers und den Ort des Turniers.

### **Besondere Bestimmungen:**

- 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.
- Mit Abgabe der Nennung erklären alle Teilnehmer bzw. deren Erziehungsberechtigte mit ihrer Unterschrift, dass sie mit allen vorangestellten Bestimmungen der Ausschreibung einverstanden sind.

### **Formulare:**

Das offizielle Nennformular findet Ihr am Ende dieser Ausschreibung. Unvollständig ausgefüllte Nennungen können leider nicht bearbeitet werden und daher keine Berücksichtigung finden. Bei minderjährigen Teilnehmern ist die Unterschrift mindestens eines Erziehungsberechtigten erforderlich.

### **Nenngeld:**

Das Nenngeld muss, nach Nennbestätigung durch den Verein, sofort überwiesen werden. (Die Bankverbindung ist auf dem Nennformulars genannt).

### **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 Schlängelnbildung an der Meldestelle zu vermeiden.

### **Verhinderung / Rückerstattung des Nenngeldes:**

Nach Bestätigung der Nennung müssen die Startgelder sofort in voller Höhe gezahlt werden. Bereits gezahlte Startgelder können bei einer Stornierung nicht zurückerstattet werden. Bei Nichtbezahlung wird der reservierte Startplatz neu vergeben.

### **Prüfung Nr. 1 bis Nr. 6**

Zeitspringen E-A; Stilspringen E-M

Anforderungen:

- Die genauen Anforderungen für Höhe und Altersbegrenzung findet man auf der Internetseite von Hobby Horsing Germany.
- Die Hindernisse müssen in dem vorgegebenen Parcours in der richtigen Reihenfolge überwunden werden.
- Prüfung 1+3: Beim Zeitspringen/Stilspringen Kl. E darf sowohl im Trab als auch im Galopp über Sprünge gesprungen werden
- Prüfung 2;4;5;6: Der Parcours muss durchgehend im Galopp geritten werden. Bei mehr als 3 Trabritten gibt es 2 Strafsekunden oder 0,2 Punkte Abzug in der Stilnote.
- 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!
- Es gibt die Möglichkeit sich vorher warm zu springen.

### **Bewertungskriterien:**

Im Zeitspringen geht es um die schnellste Zeit mit den wenigsten Fehlerpunkten. Abkürzungen sind erlaubt. Start- und Ziellinie werden markiert.

Die Zeit beginnt und endet mit Überqueren der Start/Ziellinie. Die Zeit wird von einem unabhängigen Richter mit elektronischer Zeitmessung gemessen. Jeder Abwurf und jede Verweigerung geben vier Fehlerpunkte.

Das Springen von der falschen Hindernisseite und die 3. Verweigerung führen zum Ausschluss in der jeweiligen Prüfung. Bei einem Sturz kann der Teilnehmer auf Wunsch einen zweiten Versuch starten.

Im Stilspringen geht es darum, einen schönen Ritt zu zeigen. Dabei werden folgende Aspekte in die Wertung einfließen: Körperhaltung, Zügelhaltung, richtiger Handgalopp, Linienführung und Grundtempo. Bei jedem Fehler (Verweigerung, Abwurf, Sturz) werden 0,5 Punkte von der Grundnote abgezogen. Das Springen von der falschen Hindernisseite und die 3. Verweigerung führen zum Ausschluss in der

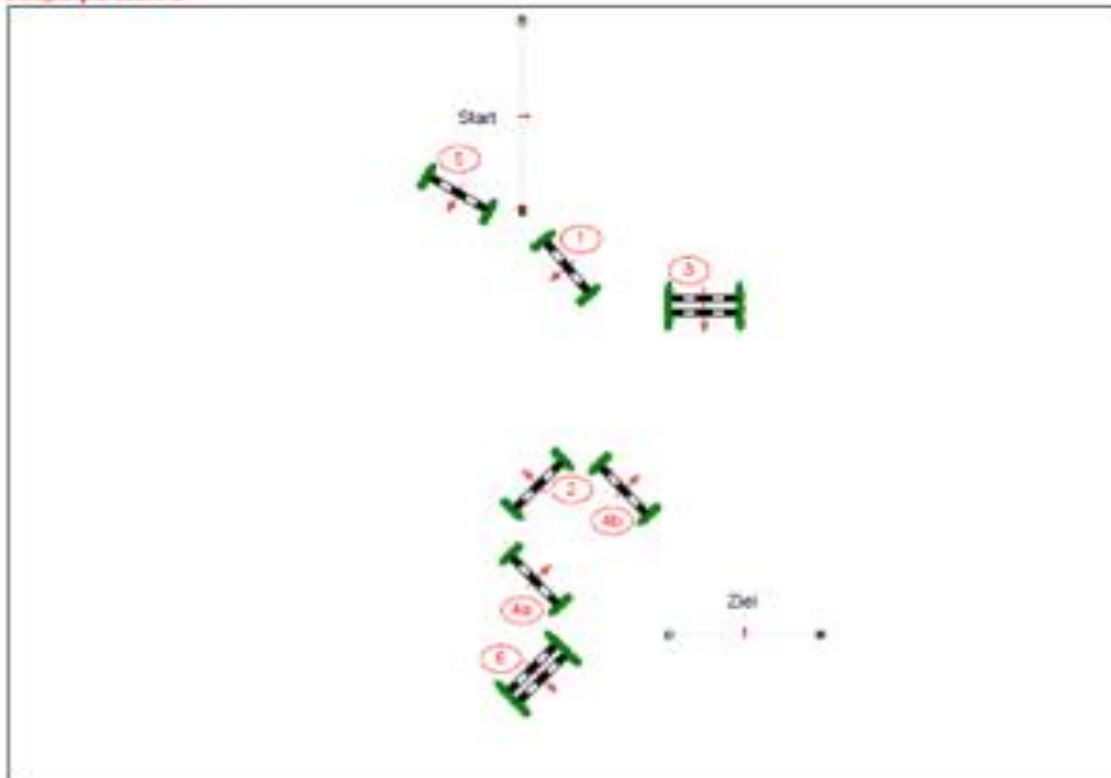
jeweiligen Prüfung. Bei einem Sturz kann der Teilnehmer auf Wunsch einen zweiten Versuch starten.

Ausrüstung:

Zaumzeuge aus beliebigem Material mit geschlossenen Zügeln und einem Gebissstück (Wassertrensengebiss, Springkandare) aus beliebigem Material. Gebisslose Trensen mit Zügeln sind ebenfalls erlaubt. Zudem sind Vorderzeug, Martingal, Fliegenohren und Beinschoner am Reiterbein zugelassen. NICHT zugelassen sind Dressurkandaren, Schweif am Stockende sowie alle anderen Arten von Hilfszügel (Ausbinder).

Parcours für Prüfung Nr. 1-6 (ca. 10 Meter x 20 Meter)

Beispielparcours 1:



Prüfung Nr. 11 Dressur L

(A-X) Einreiten im Schritt. Im Mittelpunkt halten. Grüßen. Steckenpferd vorstellen. Im Schritt anreiten.

(C) Rechte Hand

(M) Im Arbeitstempo antraben.

(K-X-M) Durch die ganze Bahn wechseln, dabei Tritte verlängern.

(A-X-A) Mitte der kurzen Seite im Arbeitstempo links angaloppieren und auf dem Zirkel geritten (1- mal herum)

(A) Mitte der kurzen Seite Arbeitstrab.

(A-X-C) Aus dem Zirkel wechseln.

(C) Mitte der kurzen Seite im Arbeitstempo rechts angaloppieren, ganze Bahn (1/2-mal herum)

(A) Mitte der kurzen Seite Arbeitstrab.

(E) Halbe Volte rechts.

(X) Im Mittelpunkt eine Pferdelänge geradeaus, danach halbe Volte links.

(B) Ganze Bahn.

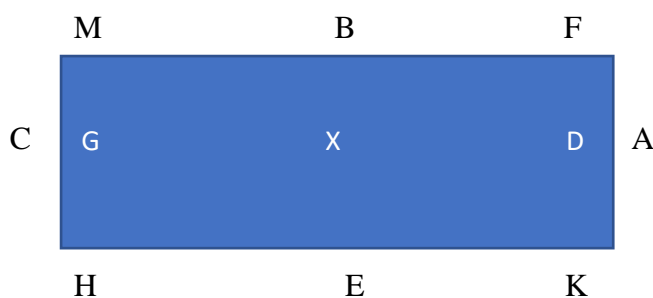
(A-X) Auf die Mittellinie abwenden. Im Mittelpunkt vor den Richtern halten. Grüßen.

Die Bewertung erfolgt anhand der Gangarten, der Leichtigkeit der Bewegungen, der Eleganz, der Ausdauer und der korrekten Hufschlagfiguren. Die Haltung des Reiters spielt ebenfalls eine Rolle. Die Wertnote liegt zwischen 10 und 0 (mit einer Dezimalstelle), und die Teilnehmer werden entsprechend ihrer Leistung platziert.

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 und Kandarenzüaumung zugelassen. Nicht zugelassen sind Vorderzeug, Martingal und alle weiteren Hilfszügel.

Viereck ca. 10 m x 20 m



\_Prüfung Nr. 12 Dressur M

(A-X) Einreiten im Schritt. Im Mittelpunkt halten. Grüßen. Im Schritt anreiten.

(C) Rechte Hand. Ganze Bahn.

(A-X-A) Auf dem Zirkel geritten.

(A) Ganze Bahn.

(K-X-M) Im Mittelpunkt durch die ganze Bahn wechseln.

(M) Versammelter Trab.

(C-X-C) Auf dem Zirkel geritten.

(C) Ganze Bahn.

(E) Volte.

(K) Im versammeltem Galopp links angaloppieren.

(C) Mitteltrab.

(H-B) Durch die halbe Bahn wechseln.

(C-X-C) Auf dem Zirkel geritten.

(C-X-A) Aus dem Zirkel wechseln.

(A) Ganze Bahn (1- mal herum).

(A-X) Auf die Mittellinie abwenden. Im Mittelpunkt halten. Grüßen.

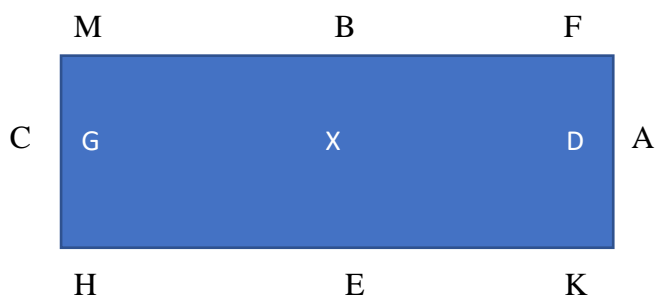
**Bewertung:**

Bewertet werden die Gangarten (Rhythmus, Gleichmäßigkeit, Leichtigkeit und Ausdauer), sowie das Einhalten der korrekten Hufschlagfiguren und die aufrechte, gestreckte Körperhaltung des Reiters. Es wird eine WN zwischen 10 und 0 (eine Dezimalstelle) gegeben. Die Teilnehmer werden entsprechend ihrer Leistung rangiert.

**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 und Kandarenzüaumung zugelassen. Nicht zugelassen sind Vorderzeug, Martingal und alle weiteren Hilfszügel.

Viereck ca. 10 m x 20 m



### Prüfung Nr. 13

Dressur Kür S – einzeln

Anforderungen:

Die Prüfung beinhaltet eine selbst gestaltete Kür, Dauer maximal: 2,5 min, mit eigener, dazu passender Musik. Die Musik wird vorab per E-Mail bis zum 12.05.2024 zugesendet an: [kontakt@stuetterhof.de](mailto:kontakt@stuetterhof.de). Die Kür wird auswendig geritten.

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

Volte, Durch die ganze Bahn wechseln, Passage, Galoppirouette, Fliegende Galoppwechsel, Starker Galopp, Starker Trab

Zulässige Ausrüstung:

Zaumzeuge aus beliebigem Material mit geschlossenen Zügeln und einem Gebissstück mit Gebissringen; (Wassertrensengebiss) aus beliebigem Material.

Zudem sind Fliegenohren, Beinschoner am Reiterbein (sofern sie keine Unfallgefahr darstellen) und 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, Tempounterschiede deutlich erkennbar

Nickbewegung des Hobby Horse im Schritt

#### B-Note:

Äußeres Erscheinungsbild  
(Outfit/Pferdekombination etc.)

Harmonie

Schwierigkeit der Kür

Choreografie

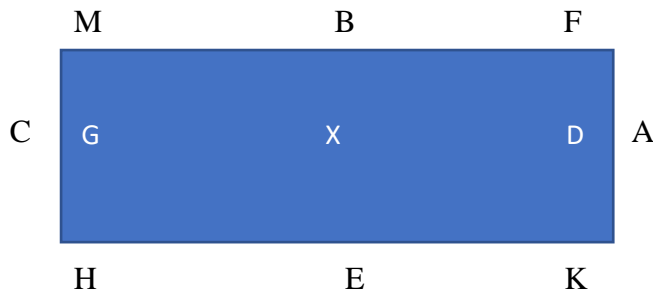
Musikauswahl



**Gesamtnote:**

A-Note + B-Note: 2 = Endnote

Viereck ca. 10 m x 20 m



**Prüfung Nr. 14**

Kostümkür – einzeln

Anforderungen:

Die Prüfung beinhaltet eine selbst gestaltete Kür, Dauer maximal: 2,5 min, mit eigener, dazu passender Musik. Die Musik wird vorab per E-Mail bis zum 12.05.2024 zugesendet an: [kontakt@stueterhof.de](mailto:kontakt@stueterhof.de). Die Kür wird auswendig geritten. Ein Kostüm ist ausdrücklich erwünscht.

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

Volte, Durch die ganze Bahn wechseln, Zirkel, Einfacher Galoppwechsel, Mitteltrab, Galoppsprünge verlängern.

Zaumzeuge aus beliebigem Material mit geschlossenen Zügeln und einem Gebissstück mit Gebissringen; (Wassertrensengebiss) aus beliebigem Material.

Zudem sind Fliegenohren, Beinschoner am Reiterbein (sofern sie keine Unfallgefahr darstellen) erlaubt.

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

**B-Note:**

Äußeres Erscheinungsbild  
(Kostüm/Pferdekombination etc.)

Harmonie

Schwierigkeit der Kür

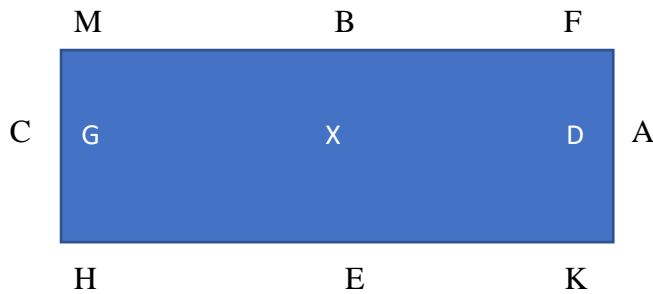
Choreografie

Musikauswahl

**Gesamtnote:**

A-Note + B-Note: 2 = Endnote

Viereck ca. 10 m x 20 m



**Prüfung 17 Reiterwettbewerb**

Anforderungen:

- Es wird in einer Abteilung geritten
- Die Aufgabe wird vom Richtertisch aus angesagt
- Das Viereck ist 20 m lang und 10 m breit

Zulässige Ausrüstung:

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

Kriterien für die Bewertung:

- Fleißiges Vorwärtsreiten, ohne zu übereilen.
- Die 3 Grundgangarten Schritt, Trab und Galopp.
- Hobby Horse Haltung: entweder hält eine Hand Zügel und Stab und die andere nur den Zügel, falls mit Zügeln geritten wird. Ohne Zaumzeug halten beide Hände den Stab.
- Die angesagte Hufschlagfigur sollte erkennbar sein.

Ein Protokoll mit den Aufzeichnungen der Richter/Innen und Einzel- und Gesamtwertnoten wird ausgehändigt.

Aufgabe Reiterwettbewerb:

A	Einreiten im Schritt, auf der rechten Hand eine Abteilung bilden
A – X -A	Auf dem Zirkel geritten (1 Runde)
A	Ganze Bahn, im Arbeitstempo antraben

C – X -C	Auf dem Zirkel geritten (1 Runde), bei C durchparieren zum Schritt und ganze Bahn, Abteilung bleibt im Schritt, erster Reiter galoppiert an und schließt sich am Ende der Abteilung wieder an; die weiteren Reiter verfahren ebenso
K – M -M	Durch die ganze Bahn wechseln. Abteilung im Arbeitstempo Trab
C-X-C	Auf dem Zirkel geritten
C-X-A-C-A	Aus dem Zirkel wechseln. (1 Runde)
A	Ganze Bahn.
A – X	Auf die Mittellinie abwenden, nebeneinander halten und grüßen

Viereck ca. 10 m x 20 m

