

Hobby Horsing Adventsturnier



Ausschreibung

Sonntag, den 17. Dezember 2023



Veranstalter/Turnierleitung:

Kinderreitsportzentrum Ulrike Mohr

Veranstaltungsort: 76879 Essingen

(Baden-Württemberg), Dreihof 7

Nennungsschluss: 15.12.2023

Kontakt: carola@ulrike-mohr.de

Mobil: Carola Mohr via WhatsApp (+491739388749)

Altersklassen: bis 16 Jahre

Zeiteinteilung: 10:00 Uhr bis 16:00 Uhr

Startgebühr(en): 10,00 € Gebühr pro Start

Parken: Parkplätze vorhanden an der Reitanlage

Rückfragen an Carola Mohr, via WhatsApp (+491739388749) oder

carola@ulrike-mohr.de

Sitzgelegenheiten für Teilnehmer und Zuschauer sind vorhanden.

Prüfungen:

- Clear Round Springen 40 cm
- Mächtigkeitsspringen ab 50cm
(Altersklasse bis 12 Jahre) in 5cm Schritte bis 80cm, dann 3cm Schritte
- Mächtigkeitsspringen ab 60cm
(Altersklasse ab 12 Jahre) in 5cm Schritte bis 90cm, dann 3cm Schritte
- Dressur Stufe 1, 2, 3
- Fun Trail

Dressur:

Bei den Dressuraufgaben obliegt es dem Veranstalter z.B. in den Beispielaufgaben mit hinzu zu nehmen, dass die Reiter sich selbst und Ihre Pferde nach dem Aufmarschieren vorstellen. Ab Stufe 3 kann der Veranstalter die Aufgaben auch auswendig ausschreiben. Die angegebenen Aufgaben geben eine Orientierung, es können auch andere Aufgaben bspw. aus dem Aufgabenheft Reiten oder eigene kreative Aufgaben verwendet werden. Diese müssen bei der Ausschreibung mit bekannt gegeben werden.

Dressur Hobby Horsing Stufe 1

WB DHH1

Anforderung: Der Teilnehmer reitet einzeln eine Kurzaufgabe nach Weisung der Richter. Die Aufgabe wird bei jedem Reiter etwas geändert, jedoch bleiben die einzelnen Hufschlagfiguren gleich. Die Aufgabe wird auf einem Viereck 7 x 14m vorgestellt. Für das erste Verreiten gibt es einen Abzug von 0,2, für jedes weitere Verreiten einen Abzug von 0,4.

Bewertung: Bewertet werden die Gangarten (Rhythmus, Gleichmäßigkeit, Leichtigkeit & 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: Funktionale Sportkleidung sowie festes Schuhwerk. Gymnastikschuhe sind zugelassen. Steckenpferd mit oder ohne Trensenzaum (Zügelhaltung wird nicht gewertet)

Aufgabe DHH1

Beispielelemente:

- Die Gangarten: Schritt, Trab, Galopp
- Einreiten X halten Grüßen • Ganze Bahn
- Durch die ganze Bahn wechseln
- Durch die halbe Bahn wechseln
- Schlangenlinie durch die Bahn 3 Bögen
- Zirkel/Volte/Volten
- Durch die Länge der Bahn wechseln

Dressur Hobby Horsing Stufe 2

WB DHH2

Anforderung: Die Teilnehmer reiten einzeln oder zu zweit eine Kurzaufgabe. Die Aufgabe wird vorgelesen und wird auf einem Viereck 7 x 14m vorgestellt. Für das erste Verreiten gibt es einen Abzug von 0,2, für jedes weitere Verreiten einen Abzug von 0,4.

Bewertung: Bewertet werden die Gangarten (Rhythmus, Gleichmäßigkeit, Leichtigkeit & 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: Funktionale Sportkleidung sowie festes Schuhwerk. Gymnastikschuhe sind zugelassen. Steckenpferd mit oder ohne Trensenzaum (Zügelhaltung wird nicht gewertet) DHH2 (Einzeln geritten oder zu zweit) Viereck 7 x 14m –

Dauer: etwa 3 Minuten (A-X) Einreiten im Schritt. Im Mittelpunkt halten. Grüßen. 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 vier Tritte geradeaus, danach halbe Volte links. (B) Ganze Bahn. (A-X) Auf die Mittellinie abwenden. Im Mittelpunkt vor den Richtern halten. Grüßen

DHH2

(Einzel geritten oder zu zweit)

Viereck 7 x 14m – Dauer: etwa 3 Minuten

(A-X)	Einreiten im Schritt. Im Mittelpunkt halten. Grüßen. 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 vier Tritte geradeaus, danach halbe Volte links.
(B)	Ganze Bahn.
(A-X)	Auf die Mittellinie abwenden. Im Mittelpunkt vor den Richtern halten. Grüßen

Dressur Hobby Horsing Stufe 3

WB DHH3

Anforderung: Die Teilnehmer reiten einzeln eine Kurzaufgabe. Die Aufgabe wird entweder auswendig geritten oder vorgelesen und wird auf einem Viereck 7 x 14m vorgestellt. Für das erste Verreiten gibt es einen Abzug von 0,2, für ein weiteres Verreiten einen Abzug von 0,4.

Bewertung: Bewertet werden die Gangarten (Rhythmus, Gleichmäßigkeit, Leichtigkeit & Ausdauer), sowie das Einhalten der korrekten Hufschlagfiguren und die aufrechte, gestreckte Körperhaltung des Reiters. Ebenso wird die korrekte Zügelhaltung bewertet. Der Reiter nimmt mit beiden Händen die Zügel auf und hält in der äußeren Hand den Stock des Steckenpferds und den Zügel und in der inneren nur den Zügel. Bei jedem Handwechsel muss der Reiter umgreifen. Es wird eine WN zwischen 10 und 0 (eine Dezimalstelle) gegeben. Die Teilnehmer werden entsprechend ihrer Leistung rangiert.

Ausrüstung: Funktionale Sportkleidung sowie festes Schuhwerk. Gymnastikschuhe sind auch zugelassen. Steckenpferd mit Trensenzaum und Zügeln.

Aufgabe DHH3

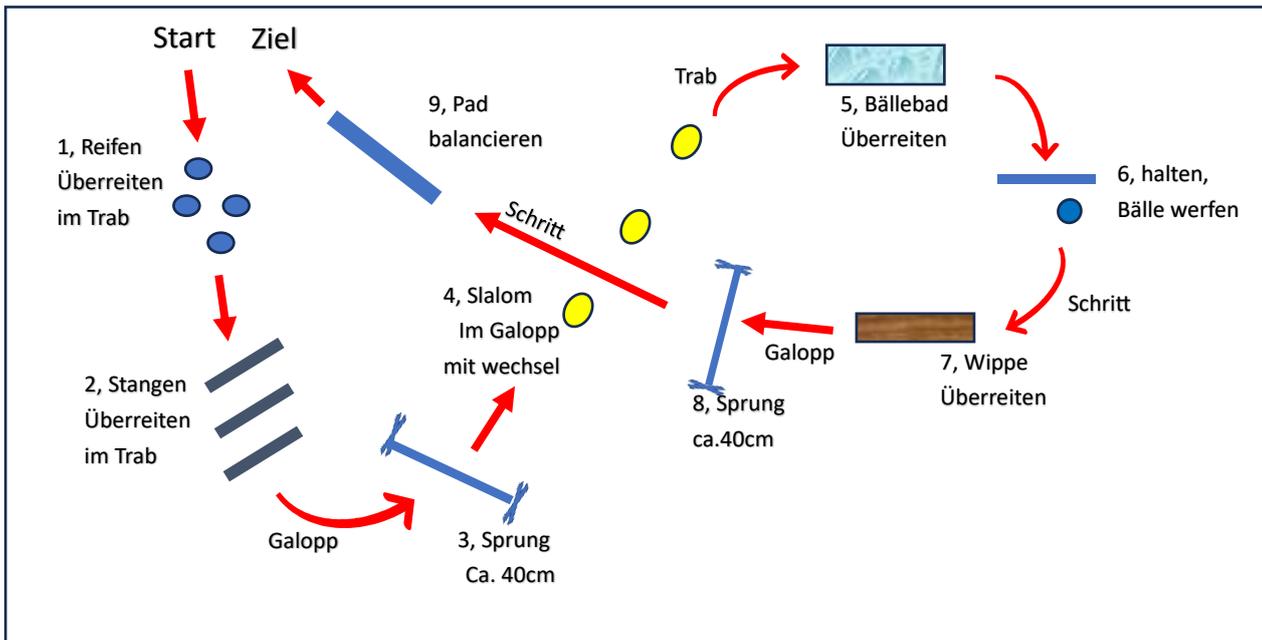
(Einzeln geritten)

Viereck 7 x 14m – Dauer: etwa 5 Minuten

(A-X)	Einreiten im Arbeitstrab. Im Mittelpunkt halten. Grüßen. Im Arbeitstempo antraben.
(C)	Rechte Hand. Ganze Bahn.
(A-X-A)	Auf dem Zirkel geritten
(A)	Ganze Bahn
(K-X-M)	Im Mitteltrab durch die ganze Bahn wechseln.
(M)	Versammelter Trab.
(C-X-C)	Auf dem Zirkel geritten.
(C)	Ganze Bahn.
(E)	Volte.

(K)	Im versammelten Galopp links angaloppieren.
(H-B)	Durch die halbe Bahn wechseln.
(B-F-A)	Außengalopp.
(A)	Versammelter Trab.
(C)	Im versammelten Galopp rechts angaloppieren.
(C-X-C)	Auf dem Zirkel geritten.
(C-X-A)	Aus dem Zirkel wechseln. Fliegender Galoppwechsel bei X.
(A)	Ganze Bahn.
(F-M)	Mittelgalopp.
(M)	Versammelter Galopp.
(H-X-F)	Durch die ganze Bahn wechseln. Einfacher Galoppwechsel bei X.
(A)	Schritt. Mittelschritt.
(C)	Versammelter Trab.
(A)	Halten. Vier Tritte rückwärtsrichten, daraus im Trab anreiten. Versammelter Trab.
(E)	Halbe Volte rechts.
(X)	Im Mittelpunkt vier Tritte geradeaus, danach halbe Volte links.
(B)	Ganze Bahn.
(A-X)	Auf die Mittellinie abwenden. Im Mittelpunkt vor den Richtern halten. Grüßen

Fun Trail



Wichtig:

Die Teilnehmer müssen eine eigene Startnummer mitbringen. Diese werden auf mindestens einer Seite des Hobby Horse Zaumzeug befestigt. Zahlen auf Startnummern müssen gut leserlich sein. Mit der Nennbestätigung werden den Teilnehmern ihre Startnummern mitgeteilt. Alternativ kann man sie auch selbst mit einem dicken Filzstift (z. B. Edding) auf eine dünne Pappe schreiben.

Preise die man gewinnen kann:

- 1. Platz Pokal
- 1.-3. Platz Schleife
- 4-6. Platz (=platziert) Schleife
- Teilnehmerschleife (bekommt jeder Teilnehmer, der nicht platziert war)

