



5. FABLEHORSE Hobby Horse Turnier, 19. & 20. Juli 2025

beim MTV München von 1879 e.V.

Datum	Samstag 19.07. & Sonntag 20.07.25
Ort	80337 München
Austragungsort	MTV München von 1879 e.V., Häberlstraße 11b /Nähe Goetheplatz
Veranstalter	FABLEHORSE Hobby Horses München
Nennschluss	06.06.25 / Nachmeldungen sind möglich, jedoch je nach Meldeaufkommen begrenzt
Ansprechpartner	Ria Koch - Mobil 0160 5414415, Instagram: @fablehorse, Email info@fablehorse.com

Das Ende des Turniers hängt von der Anzahl der Nennungen ab, jedoch werden wir voraussichtlich frühestens um ca.10 Uhr starten und ca. 19 Uhr enden.

Für genauere Angaben bitte die **Zeiteinteilung**, die rechtzeitig vor dem Turnier mitgeteilt wird, beachten.



1. Wettbewerbsübersicht & -kosten:

Prüfungs-Nr.	Wettbewerb	Höhe	Altersgruppen	Kosten/Start
SAMSTAG 19. Juli 2025				
1	Reiterwettbewerb		6 – 12 Jahre	10 €
2	Caprilli Wettbewerb	max. 30 cm	6 – 12 Jahre	10 €
3	Zeitspringen – Einfach	20-30 cm	6 – 12 Jahre	10 €
4	Dressur Leicht		ab 6 Jahren	10 €
5	Dressur Mittel		ab 9 Jahren	10 €
6	Dressur Schwer		ab 11 Jahren	10 €
15	<i>Dressur Kür Schwer</i>		<i>ab 18 Jahren</i>	10 €
13	Hobby Horse Hochsprung	ab 80 cm	ab 9 Jahren	10 €
10	Glücksspringen	40 - 50 cm	ab 8 Jahren	10 €
SONNTAG 20. Juli 2025				
7	Zeitspringen - leicht	40 – 50 cm	ab 6 Jahren	10 €
8	Zeitspringen – mittel	60 cm	ab 8 Jahren	10 €
9	Zeitspringen – schwer	70 cm	ab 10 Jahren	10 €
16	<i>Zeitspringen – Leicht</i>	<i>40 - 50 cm</i>	<i>ab 18 Jahren</i>	<i>10 €</i>
17	<i>Zeitspringen – Schwer</i>	<i>70 – 80 cm</i>	<i>ab 18 Jahren</i>	<i>10 €</i>
11	Stilspringen - mittel	max. 60 cm	ab 8 Jahren	10 €
12	Stilspringen – schwer	max. 90 cm	ab 12 Jahren	
18	<i>Stilspringen – schwer</i>	<i>max.100cm</i>	<i>ab 18 Jahren</i>	10 €
14	Synchronspringen – mittel	max. 60 cm	ab 9 Jahren + <i>Erwachsene</i>	5 € / Person
19	<i>Hobby Horse Hochsprung</i>	<i>ab 80 cm</i>	<i>ab 18 Jahren</i>	10 €

Die Ausschreibung ist ohne Gewähr, der Rechtsweg ist ausgeschlossen.



2. Startzahlbegrenzung:

- Jeder Teilnehmer darf an maximal 3 Prüfungen teilnehmen, zusätzlich auch am Synchronspringen.
- Aus Gründen der Fairness ist es nicht gestattet, innerhalb derselben Disziplinen, z.B. Dressur Leicht + Dressur Schwer oder Springen Leicht + Springen schwer, zu starten.
Es muss immer nach dem wirklichen Leistungsniveau genannt werden.
- Es darf nicht in der geschlossenen Prüfung (6.-12J.) und offenen gleichen Disziplin gestartet werden. (z.B. Zeitspringen Einfach 6-12 J. und Zeitspringen L/M/S)
- Wer am Hobby Horse Hochsprung teilnimmt, darf sich weder für Zeitspringen E/L noch für den Caprilli Wettbewerb anmelden.

Starts in den offenen, jeweils leichten + mittleren, bzw. mittleren + schweren Klasse sind erlaubt.
Bitte achtet auf die Altersangaben.

- Für erwachsene Teilnehmer sind Synchronspringen und alle Prüfungen ab 18 J. zu melden.
- Es ist nicht gestattet, in einer Prüfung mit mehreren Hobby Horses zu starten. Es ist jedoch möglich, mit verschiedenen Hobby Horses in verschiedenen Prüfungen anzutreten.
- Der Veranstalter behält sich in allen Prüfungen eine Startplatzbegrenzung vor.

3. Bekleidung:

Die Prüfungen findet in der Halle statt. Es ist bequeme Sportkleidung zu empfehlen. Hierzu dann nur Schuhe mit heller Sohle mitbringen. Eine Teilnahme ohne Turnschuhe ist nicht gestattet.

Ausschließlich in den Dressurprüfungen sind Gymnastikschläppchen zugelassen!

4. Hinweise zu Bild- und Tonaufnahmen und deren Veröffentlichung:

Alle Teilnehmer bzw. deren Erziehungsberechtigte werden darauf hingewiesen, dass es sich bei dem Hobby Horse Turnier um eine öffentliche Sportveranstaltung handelt. Die Teilnehmer bzw. deren Erziehungsberechtigten erklären sich mit der Nennung damit einverstanden, dass Bild- und Tonaufnahmen gemacht werden können.

- + Es sind ggf. Pressevertreter vor Ort die mit Print- oder Onlinemedien mit Foto- und Filmaufnahmen von der Veranstaltung berichten.
- + Besucher der Veranstaltung können Foto- und Filmaufnahmen anfertigen
- + Der Veranstalter wird vor Ort fotografieren und filmen



5. Hinweis zum Datenschutz:

Die in der Nennung gemachten Angaben werden ausschließlich zum Zweck der Turnierorganisation verwendet. Teilweise werden Start- und Ergebnislisten vor Ort mit Nennung der Startnummer und evtl. Vornamen ausgehängt.

6. Anforderungen an das Sportgerät Hobby Horse

Bis zur Klasse Mittel kann das Hobby Horse in beliebiger Größe, Form und Farbe gestaltet sein. Ab der Klasse Mittel muss das Hobby Horse in Prüfungen einem Pferdekopf entsprechen und einen Freiraum von mindestens 3 Fingern breit zwischen Maul und Hals vorweisen. Das Hobby Horse muss in allen Klassen ein Mindestgewicht von 300 g inklusive Prüfungsausstattung haben. Die Länge des Stabes vom Halsende bis zum Stabende muss mindestens 25 cm betragen. Diese Länge muss an den Hobby Horser angepasst sein, um sicherzustellen, dass sich der Stab jederzeit zwischen den Beinen des Hobby Horsers befindet. Beim Springen muss der Stab maximal kurz hinter dem Gesäß des Sportlers enden, um das Risiko von Verletzungen zu minimieren. Bei der Dressur kann der Stab auch länger sein.

Ein Schweif am Ende des Stabes ist in der Dressur und im Western erlaubt, wird jedoch aus Sicherheitsgründen beim Springen nicht gestattet.

Seitliche Griffe am Kopf des Hobby Horses sind nicht erlaubt!
(aus DtHHV Regelwerk, Dressur – Springen, Version 1.0 30.06.2024)

Sonstige Bestimmungen:

Die Teilnehmer haben ihre **eigene Startnummer** mitzubringen.

Diese werden auf mindestens einer Seite des Hobby Horse Zaumzeugs befestigt. Die Zahlen müssen gut leserlich sein.

Die Startnummer wird nur nach pünktlich eingegangener Prüfungsgebühr, ca. eine Woche nach Nennschluss, per Email mitgeteilt.

Aus Versicherungsgründen müssen alle Teilnehmer, die nicht einem Verein angehören, der Hobby Horsing anbietet, **1€** als Versicherungsbeitrag **zusätzlich zur Nenngebühr zahlen**. (s. Nennformular)

Alle Besucher und Teilnehmer sind persönlich haftbar für Schäden gegenüber Dritten, die durch sie selbst oder ihre mitgebrachten Gegenstände verursacht werden. Der Veranstalter übernimmt keinerlei Haftung gegenüber den Wertgegenständen der Teilnehmer und Besucher. Wertsachen dürfen in einer Prüfung zur Aufsicht am Richtertisch abgegeben werden.

Unabhängig von der ausgeschriebenen Altersklasse, wird in allen Wettbewerben eine körperliche und geistige Mindestreife der Teilnehmer sowie ein entsprechender Ausbildungsstand vorausgesetzt.



Die Prüfungsinhalte dieser Ausschreibung leiten sich zum Großteil vom Regelwerk des Deutschen Hobby Horsing Verbandes e.V (DtHHV) ab und die Richter sind angehalten, nach den vorliegenden Regularien zu bewerten. Durch klare Vorgaben und einheitliche Bewertungen ist eine faire Prüfungsbasis gegeben.

Wichtig:

Bei Hobby Horse Turnieren geht es trotzdem auch um das harmonische Miteinander. Vorallem Spaß und Freude für Kinder und Erwachsene sollten immer im Vordergrund stehen!
Dazu gehört sowohl der faire Umgang zwischen Veranstalter, Helfern und Besuchern, als auch das faire Verhalten der Teilnehmer untereinander. Egal in welcher Disziplin, Meinungsverschiedenheiten sind stets sachlich und respektvoll zu klären.
Und denk daran – es ist völlig ok, falls je mal was nicht klappen sollte - aus Fehlern kannst Du Lernen.
Ich wünsche zwei spannende und wunderschöne Turniertage für alle Zweibeiner und Hobby Horses!
Freu mich auf Dich 😊

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

**Die Namen der Hobby Horses sind im Nennformular einzutragen.
Nach NENNSCHLUSS sind KEINE Änderungswünsche mehr möglich.**

Bitte auch bei der Anmelde-Email **den NAMEN des KINDES** und den **NAMEN der Eltern angeben**, falls diese voneinander abweichen.

Formulare:

Unvollständig ausgefüllte Nennungen können leider nicht bearbeitet werden. Bei minderjährigen Teilnehmern ist die Unterschrift mindestens eines Erziehungsberechtigten erforderlich.

Nenngeld:

Das Nenngeld muss vorab bis spätestens zum Nennschluss (6.6.25) überwiesen werden. Es wird kein Bargeld auf dem Postweg angenommen oder eine Bezahlung vor Ort angenommen. Keine Paypalzahlung möglich.
Dem Nennungsformular ist wenn möglich eine Kopie/ein Foto des Überweisungsträgers beizufügen.
Bei der Überweisung auf das folgende Konto ist der Betreff wie folgt zu wählen:

„Fablehorse Cup 725“ und „Vorname + Name des Teilnehmers“ auf das Konto der Deutschen Bank.
Kontoinhaber: Andria Koch, AMK Stylings , IBAN: DE 59 700700 240 64466 8600

Erst nach Eingang der Zahlung und nach Nennschluss wird die Nennung durch Mitteilung der Startnummer bestätigt. Falls die gewünschte Prüfung voll ist wird die bezahlte Nenngebühr zurücküberwiesen.



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 halbe Stunde vor Veranstaltungsbeginn. Teilnehmer, die in mehreren Prüfungen starten, können ihre Startbereitschaft für alle Prüfungen bei der ersten Bereitschaftserklärung kundtun, um Schlängensbildung an der Meldestelle zu vermeiden.

Verhinderung

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

Eine Startplatzübertragung ist nicht möglich.

Für Teilnehmer, die am Turniertag nicht teilnehmen können, gilt folgende Regelung:

- Mit ärztlichem Attest: Rückerstattung von 50% des Startgeldes
- Ohne Attest: Keine Rückerstattung des Startgeldes

Zuschauer

Die Veranstaltung findet in einer Sporthalle statt. Diese verfügt über einen eingeteilten Zuschauerbereich für die Angehörigen der minderjährigen Sportler.

Aufgrund der Platzthematik gibt es voraussichtlich einen Ticketverkauf für Zuschauer ohne teilnehmendes Kind.

Im Prüfungsbereich sind ausschließlich die Teilnehmer und jeweils eine Begleitperson zugelassen.

Aussteller

Aussteller rund um das Thema Hobby Horsing sind nach vorheriger Anmeldung herzlich willkommen. Bei Interesse bitte Infos an: kontakt@fablehorse.com

Reihenfolge

Die Prüfungen werden nicht zwingend in numerischer Reihenfolge abgehalten.

Preise:

- 1. Platz Pokal / 1. Platz Hobby Horse Hochsprung bekommt einen Ehrenpreis
- 1.-5. Platz Schleife
- Teilnehmerschleife (für jeden Teilnehmer, der nicht platziert war)



Fablehorse Hobby Horse Turnier 19. & 20. Juli 25

Prüfung 1: Reiterwettbewerb

Viereck 7x14

Anforderungen:

- Teilnahmeberechtigt: 6 -12 Jahre
- Es wird in einer Abteilung von ca. 3-5 Teilnehmern geritten.
- Einfache Hufschlag-Figuren werden nach Anweisung der Richter geritten (Zirkel, Zirkel wechseln, ...)
- Die Gangarten Schritt, Trab und Galopp müssen die Teilnehmer ausführen können.

Zulässige Ausrüstung:

Es ist kein Zaumzeug vorgeschrieben. Wenn ohne Zaumzeug geritten wird, halten beide Hände den Stock

Nicht zugelassen sind:

Schweif am Stockende, längerer Stock/Stecken, Gerte

Was der Richter sehen möchte/Bewertung:

- Beginnende Orientierung im Reitviereck
- Fleißiges Vorwärtsreiten, ohne zu übereilen
- Gangarten (Wenn der richtige Galopp schon gewählt wird, ist das toll, ist aber für diesen Wettbewerb noch keine Voraussetzung)
- Hobby Horse Haltung (entweder eine Hand Zügel + Stab, die andere nur den Zügel oder beide Hände am Stab, wenn ohne Zaumzeug geritten wird)
- Es gibt eine Wertnote zwischen 5 und 9 mit Angabe einer Dezimalstelle



Prüfung 2: Caprilli Wettbewerb

Viereck 7x14

Anforderungen:

- Teilnahmeberechtigt: 6 -12 Jahre
- Einfache Dressuraufgabe in den Gangarten Schritt, Trab und Galopp
- Kleinere Sprünge bis max. 30 cm
- Es wird in einer Abteilung von 3 bis 5 Reitern geritten
- Die Aufgabe wird angesagt

Zulässige Ausrüstung:

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

Nicht zugelassen sind:

Schweif am Stockende, Gerte, Sporen, Kandarenzümung.

Was der Richter sehen möchte/Bewertung:

- Erste Orientierung im Viereck
- Erkennbare Grundgangarten
- Hufschlagfiguren: korrekte Ausführung und Linienführung
- Korrektes Anreiten der Sprünge, Blick zum Sprung
- Nickbewegung des Hobby Horses im Schritt
- Spaß an der Bewegung
- Verreiten wird nicht gewertet, dem Reiter darf von außen geholfen werden

Jeder Hobby Horser erhält eine Wertnote zwischen 5 und 9, mit Angabe einer Dezimalstelle. Ein Protokoll mit den Aufzeichnungen der Richter und der Gesamtwertnote wird ausgehändigt.



Prüfung 4: Dressur leicht

Viereck 7x14

Anforderungen:

- Teilnahmeberechtigt: ab 6 Jahren
- Einfache Dressuraufgabe im Schritt, Trab und Galopp
- Die Prüfung wird einzeln auswendig geritten. Es steht jedem Teilnehmer frei, einen Vorleser mitzubringen.

Zulässige Ausrüstung:

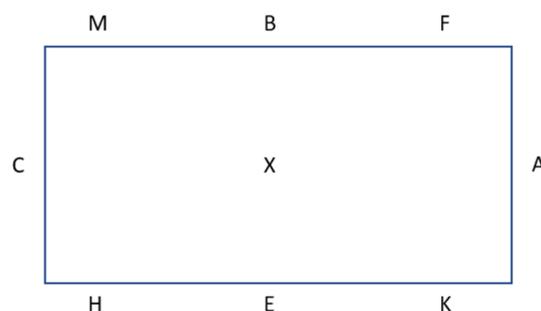
Zaumzeug oder Halfter aus beliebigem Material mit geschlossenen Zügeln. Fliegenohren sind zugelassen.

Nicht zugelassen sind:

Vorderzeug, Martingal, Kandarengebisse aller Art, Gerten.

Was der Richter sehen möchte/Bewertung:

- Grüßen am Beginn und Ende der Aufgabe!
- 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
- 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 Angabe einer Dezimalstelle.





Protokoll Dressur Leicht

Viereck 7x14

Lektionen		Bemerkungen
A-X X	Bei A im Mittelschritt einreiten Halten und Grüßen	
X-C C	anreiten im Arbeitstrab linke Hand	
E	Volte, am Hufschlag durchparieren zum Mittelschritt	
A	wieder antraben	
F - X - H	Durch die ganze Bahn wechseln und Tritte verlängern	
C C - X - C	Durchparieren zum Schritt und auf den Zirkel geritten	
C - X - A	Bei C antraben und aus dem Zirkel wechseln	
A A - X - A	Angaloppieren und auf den Zirkel geritten	
A	Durchparieren zum Schritt ganze Bahn	
F - M	einfache Schlangenlinie im Mittelschritt	
C H - K	Im Arbeitstrab antraben und einfache Schlangenlinie	
A X	Abwenden und bei halten und Grüßen	



Prüfung 5: Dressur Mittel / ab 9 Jahren

Viereck 7x14

Anforderungen:

- Teilnahmeberechtigt: ab 9 Jahren
- Lektionen und Dressuraufgaben im Schritt, Trab und Galopp (+ Mitteltrab / Mittelgalopp)
- Die Prüfung wird einzeln auswendig geritten. Es steht jedem Teilnehmer frei, einen Vorleser mitzubringen.

Zulässige Ausrüstung:

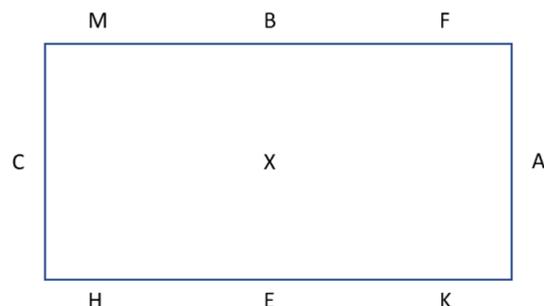
Zaumzeuge aus beliebigem Material mit geschlossenen Zügeln und einem Gebissstück mit Gebissringen (Wassertrensengebiss) aus beliebigem Material. Gebisslose Trensen sind auch, sofern sie mit Zügeln ausgestattet sind, erlaubt.

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

Nicht zugelassen sind: Gerten

Was der Richter sehen möchte:

- 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, mit Angabe einer Dezimalstelle.
- 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 MITTEL

Viereck 7x14

Lektionen		Bemerkungen
A-X	A einreiten X halten , Grüßen	
X-C C	Anreiten im Arbeitstrab Rechte Hand	
C – X- C	Auf den Zirkel geritten	
C C – X – C	angaloppieren versammelter Galopp weiter auf dem Zirkel geritten	
C	Durchparieren zum Mittelschritt ganze Bahn und	
B – X - K	durch die 1/2 Bahn wechseln, dabei Tritte verlängern	
A F – X – H	Angaloppieren Mittelgalopp Durch die ganze Bahn wechseln mit fliegendem Galoppwechsel	
C B	Durchparieren zum Arbeitstrab Durchparieren zum Mittelschritt	
F B	Aus der Ecke kehrt Antraben	
C	Schlangenlinien durch die Bahn 3 Bögen im Arbeitstrab	
A F - M	Durchparieren zum Schritt Viereck verkleinern+vergrößern	
C H – K	Angaloppieren Viereck verkleinern+vergrößern	
A	Durchparieren zum Arbeitstrab	
B	Durchparieren zum Halten	
B	Hinterhandwendung, wieder Antraben	
A A – X	Abwenden X halten und Grüßen	



Prüfung 6: Dressur Schwer / ab 11 Jahren

Viereck 7x14m

Anforderungen:

- Teilnahmeberechtigt: ab 11 Jahren
- Schwere Dressuraufgabe im Schritt, Trab und Galopp mit Versammlung, Verstärkung und höheren Lektionen.
- 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 Fliegenohren, Beinschoner am Reiterbein (sofern sie keine Unfallgefahr darstellen), Schweif am Stockende, längerer Stock, Kandarenzüaumung zugelassen.

Nicht zugelassen sind: 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/Lektionen: korrekte Ausführung und Linienführung
- Tempo und Takt: fleißiges Vorwärtsreiten ohne Taktfehler, Tempiunterschiede deutlich erkennbar
- Nickbewegung des Hobby Horse im Schritt
- Richtiger Handgalopp
- 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.
- Es gibt ein Protokoll mit einer Wertnote zwischen 5 und 9, mit Angabe einer Dezimalstelle.



Protokoll DRESSUR Schwer

Viereck 7x14

Lektionen		Bemerkungen
A-X	A im Arbeitstrab einreiten X Halten und Grüßen	
X-C C	Anreiten im Arbeitstrab , linke Hand	
C – X- C	Im Versammelten Trab auf den Zirkel geritten	
C	angaloppieren und durch die ganze Bahn im fliegenden Wechsel von zwei Sprüngen	
A	Durchparieren zum Mittelschritt	
K - B	durch die 1/2 Bahn wechseln	
B - H	Im versammelten Trab durch die ½ Bahn wechseln	
M – E	im verstärkten Trab durch die ½ Bahn wechseln	
E E –F	Durchparieren zum versammelten Schritt und durch die ½ Bahn wechseln	
A X	Abwenden zu X Piaffe (5 x)	
X C	Halten und versammelt angaloppieren C linke Hand	
H – B B	Traversale durch die ½ Bahn Durchparieren in versammelten Schritt	
A	Volte im Mittelschritt	
A K - M	Versammelt Antraben Traversale durch die ganze Bahn	
C	Verstärkter Trab	
E – B – E E	Im verstärkten Galopp und auf den Mittelzirkel geritten Am Hufschlag durchparieren zum versammelten Schritt	
K X	Halbe Volte ab Mittellinie Passage zu X halten und Grüßen	



Prüfung 15 Dressur-KÜR Schwer / ab 18 Jahren

Viereck 7x21m

Anforderungen:

- Teilnahmeberechtigt sind: s.o.
- Die Prüfung beinhaltet eine selbst gestaltete Kür, welche nicht weniger als 2,5 Minuten und nicht länger als 3 Minuten lang sein darf.
- Die Teilnehmer wählen die Musik selbst aus. Der Musiktitel für die Kür ist bis **14.07.25** an folgende E-Mailadresse zu senden: info@fablehorse.com Wird die Musik nicht rechtzeitig zugeschickt, muss die Kür ohne Musik geritten werden.
- Die Kür ist so zu planen, dass die Musik beim Grüßen beginnt und beim wieder Aufmarschieren, endet.
- Ein Kostüm ist erlaubt, jedoch keine Pflicht. Es darf zu keiner Zeit die Bewegung einschränken, um Stürze unbedingt zu vermeiden.
- Die Prüfung wird einzeln und auswendig geritten.

Die Kür muss folgende Elemente enthalten:

- alle drei Grundgangarten (Schritt, Trab, Galopp) mit Verstärkung und Versammlung. Die Tempounterschiede zwischen den Varianten sollten deutlich erkennbar sein, z. B. zwischen verstärktem und versammeltem Galopp.
 - Zirkel, Volte und Wechsel durch die Länge der Bahn
 - Vorhandwendung
 - Rückwärtsrichten
 - Piaffe und Passage
 - Galopp-Pirouette
 - 1er Galoppwechsel bei Richtungsänderung
 - Traversale im Trab und Galopp
- Weitere Elemente dürfen frei dazu genommen werden.

Zulässige Ausrüstung:

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

Nicht zugelassen sind: Gerten



Kriterien für die Bewertung der 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, beim Handwechsel wird umgegriffen
- Hufschlagfiguren/Lektionen: korrekte Ausführung und Linienführung
- punktgenaue Übergänge
- Tempo und Takt: fleißiges Vorwärtsreiten ohne Taktfehler, Tempounterschiede deutlich erkennbar
- Nickbewegung des Hobby Horses im Schritt
- Richtiger Handgalopp: auf der rechten Hand im Rechtsgalopp, auf der linken Hand im Linksgalopp

Kriterien für die Bewertung der B-Note:

- Äußeres Erscheinungsbild (Outfit+Hobby Horse-Kombination etc.)
- Harmonie zwischen Reiter und Pferd
- Schwierigkeit der Kür
- Choreografie
- Passende Musikauswahl

Ein Protokoll mit den Aufzeichnungen der Richter wird ausgehändigt.

Aus der A- und B-Wertnote wird die Gesamtwertnote errechnet:

$A\text{-Wertnote} + B\text{-Wertnote} / 2 = \text{Gesamtwertnote}$ (zwischen 5 und 9, mit Angabe einer Dezimalstelle)



Prüfung 3: Zeitspringen Einfach 20-30 cm / 6-12 Jahre
Prüfung 7: Zeitspringen Leicht 40-50 cm / ab 6 Jahren
Prüfung 8: Zeitspringen Mittel 60 cm / ab 8 Jahren
Prüfung 9: Zeitspringen Schwer 70 cm / ab 10 Jahren
Prüfung 16: Zeitspringen Leicht 40-50 cm / ab 18 Jahren
Prüfung 17: Zeitspringen Schwer 70-80 cm / ab 18 Jahren

Viereck 10x20m

Anforderungen:

- Teilnahmeberechtigt sind: s.o.
- Die Sprünge werden immer von der Seite gesprungen, auf der die Zahl steht.
- Die Hindernisse in dem vorgegebenen Parcours müssen in der richtigen Reihenfolge überwunden werden.
- Jeder Fehler/Verweigerung ergeben 4 Fehlerpunkte.
- Verreiten gilt als Verweigerung und wird ebenso mit 4 Fehlerpunkte geahndet. Wird das Verreiten nicht korrigiert führt das zur Disqualifikation.
- Dreimaliges Verweigern oder springen von der falschen Seite führen zur Disqualifikation
- Bei einem Sturz kann auf Wunsch ein zweiter Versuch gestartet werden.
- **Unbedingt muss der Galopp klar erkennbar sein. Rennen, laufen oder traben wird mit je 1 Fehlerpunkt geahndet.** Wege müssen weit genug gewählt werden, um durchgehend galoppieren zu können.
- Es wird eine Parcoursbesichtigung geben, die Hindernisse dürfen **NICHT** zur Probe gesprungen werden!
- Es gibt einen Abreiteplatz, auf dem sich die Teilnehmer warmreiten und einige Probesprünge machen können.

Zulässige Ausrüstung:

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

Vorderzeug, Martingal, Fliegenohren und Springkandare sind zugelassen.

Nicht zugelassen sind:

Schweif am Stockende, längerer Stock* und Gerten.



Was der Richter sehen möchte/Bewertung:

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

- **Der Galopp muss erkennbar sein!**
- Zu Beginn grüßen
- Start- und Ziellinie werden markiert
- Die Zeit beginnt und endet mit überqueren der Start/Ziellinie. Die Zeit wird mittels Stoppuhr gemessen.

* Beim Springen muss der Stock maximal kurz hinter dem Gesäß des Sportlers enden, um das Risiko von Verletzungen zu minimieren

Viereck 10x20m

Prüfung 10: Glücksspringen / 40 -50 cm / ab 8 Jahren

Anforderungen:

- Teilnahmeberechtigt: s.o.
- Innerhalb eines vorgegebenen Zeitrahmens muss der Teilnehmer die Hindernisse möglichst oft überwinden
- Ist die Zeit nach den Hindernissen noch nicht abgelaufen, darf der Reiter wieder bei Hindernis 1 beginnen und den Parcours so oft durchlaufen wie möglich
- Für jedes fehlerfrei überwundene Hindernis gibt es zwei Punkte, bei einem Abwurf gibt es nur einen Punkt
- Nach Ablauf der Zeit wird geläutet und der Teilnehmer springt noch das nächste Hindernis. Dieses gilt dann als Ziel und es werden keine Punkte mehr dafür berechnet.
- Ein Ungehorsam wird durch die Zeit bestraft, daher werden keine zusätzlichen Strafen auferlegt
- Gerissene Hindernisse werden innerhalb eines Laufs nicht wieder aufgebaut und bringen somit auch keine Punkte mehr
- Galoppsprünge müssen klar erkennbar sein. Rennen, Laufschrift oder Traben werden mit 2 Strafsekunden geahndet
- Gewonnen hat der Reiter mit den meisten Punkten ohne Strafzeit. Bei Punktgleichheit gibt es ein Stechen.

Zulässige Ausrüstung:

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

Nicht zugelassen sind:

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



Prüfung 11: Stilspringen Mittel / max. 60 cm / ab 8 Jahren

Prüfung 12: Stilspringen Schwer / max. 90 cm / ab 12 Jahren

Prüfung 18: Stilspringen Schwer / max. 100 cm / ab 18 Jahren

Anforderungen:

- Teilnahmeberechtigt sind: s.o.
- 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.

Nicht zugelassen sind: Schweif am Stockende, Längerer Stock* und Gerten

Was der Richter sehen möchte:

Es geht im Stilspringen nicht um Schnelligkeit/Tempo, **sondern um einen schönen Ritt!**

- Zu Beginn grüßen!
- Körperhaltung: Blick zum Sprung, Oberkörper gerade und aufrecht, Hände ruhig, Stab bleibt zwischen den Beinen
- Zügelhaltung: innere Hand hält nur den Zügel, äußere Hand hält Zügel und Stab bei Handwechsel wird umgegriffen
- Richtiger Handgalopp: auf der rechten Hand im Rechtsgalopp, auf der linken Hand im Linksgalopp
- Fleißiges Tempo, ohne zu übereilen
- Linienführung: weite Wege wählen, nicht abkürzen; gerade vor und nach dem Sprung
- Jeder Fehler (Abwurf, Verweigerung, Sturz) bedeutet - 0,5 Punkte Abzug von der Wertnote/Endnote
- Es gibt ein Protokoll mit einer Wertnote zwischen 5 und 9 mit Angabe einer Dezimalstelle
- Verreiten wird nicht bewertet; dem Reiter darf in dem Fall von außen die Richtung angesagt werden

****** Beim Springen muss der Stock maximal kurz hinter dem Gesäß des Sportlers enden, um das Risiko von Verletzungen zu minimieren



Prüfung 13: Hobby Horse Hochsprung ab 80 cm / ab 8 Jahren **Prüfung 19: Hobby Horse Hochsprung ab 80 cm / ab 18 Jahren**

Anforderungen:

- Teilnahmeberechtigt sind s.o.
- Der Hobby Horse Reiter sollte den Sprung über die Starthöhe von 80 cm sicher beherrschen
- Hobby Horse Gewicht mind. 300g inkl. Reitausstattung, mind. 25cm Stocklänge

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* , Gerten.

Was der Richter sehen möchte/Bewertung:

Beim Hobby Horse Hochsprung geht es nur um die höchste gesprungene Höhe mit den wenigsten Fehlversuchen

- Es wird nur ein Hindernis gesprungen
- Starthöhe 80 cm
- Jeder Hobby Horse Reiter hat 2 Versuche je Sprunghöhe.
- Die Reiter entscheiden selbst, bei welcher Höhe sie einsteigen. Dies wird vor Beginn am Richtertisch mitgeteilt.
- Nach jedem Durchgang wird der Sprung wie folgt erhöht:
 - 80-110 cm: Erhöhung in 5 cm-Schritten
 - 110-125 cm: Erhöhung in 3 cm-Schritten
 - ab 125 cm: Erhöhung in 1 cm-Schritten
- Sobald bei einem Sprung in der selben Höhe die Stange zweimal abgeworfen wurde, scheidet der Teilnehmer aus
- Sprungverweigerung oder Sturz zählen als Abwurf
- Das Hobby Horse muss mindestens mit einer Hand gehalten werden und an einer Stelle am Oberschenkel anliegen (Reitstellung)
- Die Platzierungsreihenfolge ergibt sich aus der letzten erreichten Sprunghöhe; bei Gleichstand mit anderen Teilnehmern wird die Anzahl der Fehlversuche der letzten Höhe/n berücksichtigt

** Beim Springen muss der Stock maximal kurz hinter dem Gesäß des Sportlers enden, um das Risiko von Verletzungen zu minimieren



Prüfung 14: Synchronspringen / ab 9 Jahren + *Erwachsene*

Beim Synchronspringen treten zwei Hobby Horser als Team an und springen gleichzeitig, möglichst synchron, durch einen vorgegebenen Parcours.

Anforderungen:

- Teilnahmeberechtigt sind: s.o.
- Maximale Höhe der Hindernisse: 60 cm
- Es darf auf Musik geritten werden, diese muss auf z.B. "Spotify" verfügbar sein und auf dem Nennformular vermerkt werden.
- Weitere kreative Elemente (z. B. Verkleidung der Reiter und des Hobby Horses) sind erwünscht
- Die Teilnehmer beginnen und beenden die Prüfung mit dem Gruß an die Richter
- Bei Verreiten, Abwürfen oder Verweigerung werden jeweils 0,5 Punkte von der Wertnote abgezogen
- Wird ein Verreiten nicht korrigiert, führt dies zur Disqualifikation
- Dreimaliges Verweigern sowie ein vierter Abwurf führen ebenfalls zur Disqualifikation
- Bei einem Sturz können die Teilnehmer auf Wunsch einen zweiten Versuch starten

Bewertung (A-Note):

- Der Parcours soll so synchron wie möglich absolviert werden.
(Haltung der Hobby Horser beim Sprung, Takt und Tempo)
- Stabwechsel und korrekter Handgalopp
- gerade Linienführung, weite Wege, ohne abzukürzen

Bewertung (B-Note):

- Harmonisches Gesamtbild
- Äußeres Erscheinungsbild (Outfit+Hobby Horse-Kombination etc.)
- passende Musik

A- und B-Note werden zu einer Gesamtpunktzahl addiert.

Zulässige Ausrüstung:

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

Nicht zugelassen sind:

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



Nennformular für das FABLEHORSE Hobby Horsing Turnier, 19.&20.Juli 2025

Bitte für jeden Teilnehmer ein eigenes Nennformular leserlich ausfüllen und per Email an

info@fablehorse.com senden. **Nennschluss 06.06.25**

Vorname: _____

Name: _____

Geburtsdatum: _____

Adresse: _____

E-mailadresse: _____

Verein: _____

Bitte entsprechende Prüfungen ankreuzen / Startzahlbegrenzung beachten:

Prüfungs-Nr.	Wettbewerb	Höhe	Alter	Pferdenname	Je Start	X
SAMSTAG 19.07.25						
1	Reiterwettbewerb		6 – 12 J.		10 €	
2	Caprilli Wettbewerb	max. 30 cm	6 – 12 J.		10 €	
3	Zeitspringen – Einfach	20-30 cm	6 – 12 J.		10 €	
4	Dressur Leicht		ab 6 J.		10 €	
5	Dressur Mittel		ab 9 J.		10 €	
6	Dressur Schwer		ab 11 J.		10 €	
15	<i>Dressur Kür Schwer</i>		<i>ab 18 J.</i>		10 €	
13	Hobby Horse Hochsprung	ab 80 cm	ab 9 J.		10 €	
10	Glücksspringen	40 - 50 cm	ab 8 J.		10 €	
SONNTAG 20.07.25						
7	Zeitspringen - leicht	40 – 50 cm	ab 6 J..		10 €	
8	Zeitspringen – mittel	60 cm	ab 8 J.		10 €	
9	Zeitspringen – schwer	70 cm	ab 10 J.		10 €	
16	<i>Zeitspringen – Leicht</i>	<i>40 - 50 cm</i>	<i>ab 18 J.</i>		10 €	
17	<i>Zeitspringen – Schwer</i>	<i>70 – 80 cm</i>	<i>ab 18 J.</i>		10 €	
11	Stilspringen - mittel	max. 60 cm	ab 8 J.		10 €	
12	Stilspringen – schwer	max. 90cm	ab 12 J.			
18	<i>Stilspringen – schwer</i>	<i>max.100 cm</i>	<i>ab 18 J.</i>		10 €	
14	Synchronspringen – mittel	max. 60 cm	ab 9 J.+Erw.		5 € / P.	
19	<i>Hobby Horse Hochsprung</i>	<i>ab 80 cm</i>	<i>ab 18 J.</i>		10 €	
---	Zuschlag für vereinslose TLN				1 €	

Gesamt _____ €

Einverständniserklärung:

Hiermit erkläre/n ich/wir _____

(Vor-und Nachname des/der Erziehungsberechtigten des teilnehmenden Kindes)

mich/uns einverstanden, dass unser o.g. Kind an den Prüfungen des Hobby Horse Turnier Fablehorse teilnimmt. Die Hinweise zur Veröffentlichung von Bild-und Tonaufnahmen habe/n ich/wir zur Kenntnis genommen und erklären uns damit einverstanden.

Ort/Datum _____

Unterschrift der/des Erziehungsberechtigten



Fablehorse Hobby Horse Turnier 19. & 20. Juli 25

Nennformular für das SYNCHRONSPINGEN am 20.Juli 2025

WICHTIG - Für jedes Team ist dieses eigene Nennformular leserlich auszufüllen und **per E-Mail an info@fablehorse.com** zu schicken.

Dieses Nennformular ist auch nur gültig, wenn jeder der minderjährigen Teilnehmer das von den Erziehungsberechtigten unterschriebene Nennformular für Einzelstarter abgeben, auch wenn nur beim Synchronspringen gestartet wird!

Dies gilt ebenso für volljährige Teilnehmer.

Name des Teams/Vereins/Clubs:

Teamstarter	Vor-/Nachname Teilnehmer	Name des Hobby Horse
1		
2		

Interpret & Songtitel für das Synchronspringen: _____