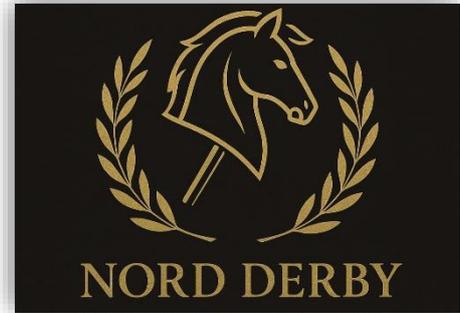

Nord Derby 2025

- Hobby Horsing Turnier -

16. und 17.08.2025



Veranstalter: MTV Hoopte e.V. – Anabell Harms

Veranstaltungsort: MTV Hoopte
Sportplatz 2
21423 Winsen / Luhe

Nennschluss: 12.07.2025

Turnierverwaltung / Nennungen:
Sabine Wulf
Eschenweg 1; 25899 Niebüll
Tel.: 0176 76626015 10 bis 20 Uhr

Vorläufige ZE

Je nach Anzahl der Nennungen kann sich der Zeitpunkt noch ändern. Dies ist keine endgültige Einteilung der Prüfungen!

Sa: 1,2,3,4,5,8,12,13

So: 1,2,3,4,7,8,9,10,11,15,16,17,18,5,6,14,19

Platz:

Dressurplatz	: 14x7m bzw. 21x7m	Vorbereitungsplatz: 14x7m
Springplatz 1	: 25x20m	Vorbereitungsplatz: 10x10m
Springplatz 2	: 25x20m	

Richter: A. Aarniomäki, A. Harms, A C. Jensen, M. Schubsda, S. Petersen, K. Theilig,

Teilnahmeberechtigt:

Zugelassen sind alle Hobby Horser mit einem Hobby Horse ohne Seitengriffe und einer Stocklänge von max. 60cm.

Prüfungen, die für alle Altersklassen frei gegeben sind, sind auch für alle Teilnehmer freigegeben (egal in welchen Disziplinen sie bereits gemeldet sind).

Besondere Bestimmungen

In einzelnen Prfg. werden Geldpreise ausgezahlt. Pokale gibt es für den Erstplatzierten, Die Platzierten erhalten eine Turnierschleife.

Bei zu wenig Nennungen behält sich der Veranstalter das Recht vor die Prüfungen ausfallen zu lassen. Betroffene Teilnehmer erhalten dann ihr Nenngeld zurück oder bekommen die Möglichkeit eine Alternative zu wählen.

Die Meldestelle ist vor Ort erreichbar.

Um eine bessere Planung der Startzeit zu ermöglichen, werden keine Prüfungen vorgezogen. Die Startbereitschaft muss 30 Minuten vor Prüfungsbeginn persönlich erklärt werden.

Nachnennungen sind aus organisatorischen Gründen nicht möglich.

Für Namensänderungen beim Hobby Horse, nach Nennschluss, wird eine Bearbeitungsgebühr von 3 Euro fällig.

Der Teilnehmer muss 30 Minuten vor Beginn der Prüfung anwesend sein.

Zu Beginn jeder Springprüfung findet eine Begehung mit dem/ der Richter/in statt, hier können Fragen gestellt werden.

Einteilung der Altersklassen:

U6	2021 - 2020
U9	2019 - 2017
U12	2016 - 2014
U15	2013 - 2011
U21	2010 – 2005
U31	2004 – 1995
U99	ab 1994 und älter

Alle Besucher und Teilnehmer sind persönlich haftbar für Schäden gegenüber Dritter, die durch sie selbst, ihre Angestellten, ihre Beauftragten oder ihre mitgebrachten Gegenstände verursacht werden. Wir übernehmen keine Haftung gegenüber Garderobe und Wertgegenständen der Teilnehmer und Besucher.

Das Turnier findet in Anlehnung an das aktuell gültige Regelwerk des DtHHV e.V. statt.

Wird in Prüfungen Galopp, die Galopp als Gangart zur Bewältigung der Aufgabe haben, gefordert und nicht eingehalten bekommt der Teilnehmer 1 Strafpunkt angerechnet.

Fällt in Springprüfungen eine Stange, bekommt der Teilnehmer 4 Fehlerpunkte bzw. 0,5 Punkte Abzug in der Wertnote angerechnet.

Bei allen Prüfungen muss der Stab des Hobby Horse zwischen den Beinen bleiben. Bei Nichteinhaltung bleibt der Teilnehmer ohne Wertung.

Eigene Kopfnummern sind mitzubringen und müssen am Hobby Horse gut erkennbar angebracht werden.

Verpflegung ist vor Ort erhältlich.

Nennung

Die Nennung kann online (hobby-horsing-germany.de) oder per Briefsendung (keine Emails oder WhatsApp) abgegeben werden.

Unvollständig ausgefüllte oder nicht lesbare Nennungen werden nicht angenommen.

Nenngeld:

Das Nenngeld ist auf das PayPal Konto *anabell.harms@gmx.de* unter Angabe des vollständigen Namens des Teilnehmers und der genannten Prüfungsnummern, als Freund zu zahlen. *Ein Hinweis: Zahlungen, die ohne Freund – Angabe geleistet werden, werden nicht angenommen und zurückgezahlt.*

Alternativ kann auch die Zahlung per Banküberweisung vorgenommen werden. Banküberweisung:

Anabell Harms

DE59 2406 0300 4600 1654 00

Bitte bei der Überweisung den Namen des Kindes und die Prüfungsnummern mit angeben.

Zeiteinteilung und Kopfnummern:

Die Zeiteinteilung und Kopfnummer werden ca. 1 Woche vor Turnierbeginn online auf Equiscore zu finden sein.

Zurückziehen bei Verhinderung:

Die Nennung kann nur bis zum Nennschluss storniert werden. Nach Ablauf des Nennschluss kann das Nenngeld nicht mehr erstattet werden.

Ausrüstung:

Für alle Prüfungen dieser Veranstaltung gilt:

Nicht zugelassen sind:

Schweif am Stiel-/Stockende, Seitengriffe am Hobby Horse, Stiel/Stock mit Rädern, Stiel/Stock länger als 60cm, alle Arten von anderen Hilfszügeln (z.B. Ausbinder).

Zugelassen sind:

Kleidung:

Sportkleidung (z.B. Leggins etc.), wahlweise Turnschuhe, Gymnastikschuhe / Schläppchen oder festes Schuhwerk.

Zaumzeug aus beliebigem Material mit geschlossenen Zügeln (mit oder ohne Gebiss). In Wettbewerbsklassen ist das Reiten ohne Zügel erlaubt.

Ein *Kandaren Gebiss* ist nur in der schweren Dressurprüfung erlaubt. In Springprüfungen sind zusätzlich Vorderzeug, Martingal und Fliegenohren erlaubt. In Dressurprüfungen sind zusätzlich Fliegenohren erlaubt. Ein eingeflochtenes Hobby Horse ist erwünscht.

Vorlesen:

Wenn kein eigener Vorleser vorhanden ist, wird die Aufgabe auswendig geritten.

Richterzone:

Die **Richterzone** ist während der gesamten Veranstaltung **nur mit Erlaubnis** zu betreten.

Was die Richter sehen möchten:

Die Anforderungen in den Dressurprüfungen werden gesondert aufgelistet.

Springprüfungen:

Der Galopp muss erkennbar sein. Wird nicht galoppiert, verfahren die Richter wie in den besonderen Bestimmungen angekündigt.

Start- und Zielbereich sind markiert und müssen durchritten werden. Beim Zeitspringen geht es um die schnellste Zeit mit den wenigsten Fehlerpunkten. Die Zeitmessung beginnt und endet mit dem durchreiten des Start- bzw. Zielbereiches. Die Zeit wird mittels Zeitmessmaschine ermittelt.

Jeder Stangenabwurf wird mit 4 Fehlerpunkten (Zeitspringen) und -0,5 Punkte (Stilspringen) gewertet. Verweigerungen ergeben 3 Fehlerpunkte (Zeitspringen) oder -0,3 Punkte (Stilspringen). 3xiger Ungehorsam oder das Einschlagen einer falschen Springbahn führt zum Ausschluss des Paares. Stürzt ein Teilnehmer scheidet der Teilnehmer aus.

Alle weiteren Vorgaben befinden sich bei der jeweiligen Prüfung.

Hinweise zu Bild- und Tonaufnahmen und deren Veröffentlichung

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

- Die regionale und überregionale Presse wird ggfs. vor Ort sein und über Print- und Online-Medien mit Foto- und Filmaufnahmen berichten.
- Auch teilnehmende Vereine können Foto- und Filmaufnahmen für die eigene Öffentlichkeitsarbeit anfertigen und nutzen.
- Der Veranstalter wird vor Ort fotografieren und filmen und diese Aufnahmen für die eigene Webseite und Öffentlichkeitsarbeit nutzen.
- Social Media Seiten werden vor Ort ebenfalls filmen und fotografieren. Die Fotos und Videos werden anschließend auf Instagram, YouTube, Facebook und Tiktok geteilt. Die Aufnahmen können dort auch weitergeteilt werden.

Turnierübersicht

Prfg. Nr.	Prüfung	Informationen	Altersbegrenzung	Einsatz
1	Speed Derby Leicht	Qualifikationsprüfung am Sa, Derby am So (für alle Qualifizierten); 40cm Höhe	alle Altersklassen, ohne Start in einer mittleren oder schweren Springprüfung.	25€
2	Speed Derby Mittel	Qualifikationsprüfung am Sa, Derby am So (für alle Qualifizierten); 50 - 60cm Höhe	alle Altersklassen, ohne Start in einer leichten oder schweren Springprüfung.	25€
3	Speed Derby Schwer	Qualifikationsprüfung am Sa, Derby am So (für alle Qualifizierten); 70- 80cm Höhe	ab U12, ohne Start in einer leichten oder mittleren Springprüfung.	25€
4	Speed Derby Schwer	Qualifikationsprüfung am Sa, Derby am So (für alle Qualifizierten); 80 – 90cm Höhe	ab U12, ohne Start in einer leichten oder mittleren Springprüfung.	25€
5	Nord Derby Dressur Cup Schwer	Qualifikationsprüfung am Sa, Derby am So (für alle Qualifizierten); ein eigener Vorleser kann mitgenommen werden. Das Hobby Horse wird im Finale vom Veranstalter gestellt.	Ab U12, ohne Start in einer mittleren oder leichten Dressurprüfung	25€
6	Grand Prix Kür – Schwer -	eine Aufgabe ist fest vorgegeben, die Musik soll vom Teilnehmer erstellt werden.	ab U12, ohne Start in einer mittleren oder leichten Dressurprüfung	15€
7	Zwei Phasen Springprüfung Mittel	60cm	alle Altersklassen, ohne Start in einer leichten oder schweren Springprüfung.	10€
8	Nord Derby Mini Cup (Leicht)	Qualifikationsprüfung am Samstag, Derby am Sonntag; 30 – 40cm Höhe	U9, U12 ohne Start in einer mittleren oder schweren Springprüfung	15€
9	Clear Round Springen 30cm	Jeder 0 Fehler Ritt erhält eine Schleife	alle Altersklassen, in dieser Prüfung dürfen alle Teilnehmer starten	10€
10	Clear Round Springen 40cm	Jeder 0 Fehler Ritt erhält eine Schleife	alle Altersklassen, in dieser Prüfung dürfen alle Teilnehmer starten	10€
11	Pas de deux Schwer Kür	zu zweit, auswendig, nach Vorgaben	ab U12, in dieser Prüfung dürfen alle Teilnehmer starten	15€
12	Dressur Mittel Kür	auswendig, nach Vorgaben	alle Altersklassen, ohne Start in einer schweren Dressurprüfung	10€
13	Idealspringprüfung Mittel	50cm Höhe	alle Altersklassen, in dieser Prüfung dürfen alle Teilnehmer starten	10€
14	Dressurprüfung Leicht	Ein eigener Vorleser kann mitgebracht werden.	alle Altersklassen, ohne Start in einer mittleren oder schweren Dressurprüfung	10€
15	Stilspringprüfung Mittel	50cm Höhe	alle Altersklassen, in dieser Prüfung dürfen alle Teilnehmer starten	10€
16	Stilspringprüfung Mittel	60cm Höhe	alle Altersklassen, in dieser Prüfung dürfen alle Teilnehmer starten	10€
17	Barriere Springen Mittel	Beginn: 30 – 40 - 50cm Höhe	alle Altersklassen, in dieser Prüfung dürfen alle Teilnehmer starten	10€
18	Barriere Springen Schwer	Beginn: 70 – 80 – 90cm Höhe	ab U12, in dieser Prüfung dürfen alle Teilnehmer starten	10€
19	Mannschaftsdressur Schwer Kür	4 Reiter je Mannschaft	alle Altersklassen, in dieser Prüfung dürfen alle Teilnehmer starten	25€

01. Speed Derby Leicht mit Stechen

Je Teilnehmer 1 Hobby Horses erlaubt

Teiln.: alle Altersklassen, Klasse Schwer ab U12 ohne Start in einer mittleren oder schweren Springprüfung.

Startfolge **L**

Anzahl und Art der Sprünge: 8 Sprünge mit 40cm Höhe

Die Teilnehmer starten am Samstag in der Qualifikationsprüfung. Bei einem 0 Fehler Ritt, qualifiziert sich der Teilnehmer für den Start im Speed Derby am Sonntag. Ins Stechen kommt am Sonntag, wer erneut 0 Fehler schafft.

Nach dem Stechen findet eine Gesamtsiegerehrung statt.

Einsatz: 25€ (je Hobby Horse) – Die Teilnahme an der Qualifikation ist mit in der Nenngebühr enthalten.

02.Speed Derby Mittel mit Stechen

Je Teilnehmer 1 Hobby Horses erlaubt

Teiln.: alle Altersklassen, Klasse Schwer ab U12, ohne Start in einer leichten oder schweren Springprüfung.

Startfolge **S**

Anzahl und Art der Sprünge: 10 Sprünge mit 50 - 60cm Höhe

Die Teilnehmer starten am Samstag in der Qualifikationsprüfung. Bei einem 0 Fehler Ritt, qualifiziert sich der Teilnehmer für den Start im Speed Derby am Sonntag. Ins Stechen kommt am Sonntag, wer erneut 0 Fehler schafft.

Nach dem Stechen findet eine Gesamtsiegerehrung statt.

Einsatz: 25€ (je Hobby Horse) – Die Teilnahme an der Qualifikation ist mit in der Nenngebühr enthalten.

03. Speed Derby Schwer (70 – 80cm) mit Stechen

Je Teilnehmer 1 Hobby Horses erlaubt

Teiln.: alle Altersklassen, Klasse Schwer ab U12, ohne Start in einer leichten oder mittleren Springprüfung.

Startfolge **K**

Anzahl und Art der Sprünge: 12 Sprünge mit 70 - 80cm Höhe

Die Teilnehmer starten am Samstag in der Qualifikationsprüfung. Bei einem 0 Fehler Ritt, qualifiziert sich der Teilnehmer für den Start im Speed Derby am Sonntag.

Ins Stechen kommt am Sonntag, wer erneut 0 Fehler schafft.

Nach dem Stechen findet eine Gesamtsiegerehrung statt.

Einsatz: 25€ (je Hobby Horse) – Die Teilnahme an der Qualifikation ist mit in der Nenngebühr enthalten.

04. Speed Derby Schwer (80 – 90cm) mit Stechen

Je Teilnehmer 1 Hobby Horses erlaubt

Teiln.: alle Altersklassen, Klasse Schwer ab U12, ohne Start in einer leichten oder mittleren Springprüfung

Startfolge **O**

Anzahl und Art der Sprünge: 12 Sprünge mit 80 - 90cm Höhe

Die Teilnehmer starten am Samstag in der Qualifikationsprüfung. Bei einem 0 Fehler Ritt, qualifiziert sich der Teilnehmer für den Start im Speed Derby am Sonntag.

Ins Stechen kommt am Sonntag, wer erneut 0 Fehler schafft.

Nach dem Stechen findet eine Gesamtsiegerehrung statt.

Einsatz: 25€ (je Hobby Horse) – Die Teilnahme an der Qualifikation ist mit in der Nenngebühr enthalten.

Anforderungen für alle Speed Derbys:

- Die Hobby Horser reiten einzeln über den Parcours der jeweiligen Disziplin.
- Die Hindernisse müssen in der richtigen Reihenfolge überwunden werden.
- Der Parcours muss durchgehend im Galopp geritten werden. Fehlt der Galopp, wird abgeklingelt und der Teilnehmer darf noch einmal starten. Fehlt der Galopp erneut, werden dem Teilnehmer 2 Strafsekunden angerechnet.
- Die Sprünge werden immer auf der Seite gesprungen, auf der das rote Fähnchen rechts sitzt. Auch befindet sich auf der richtigen Seite die Zahl.
- Vor dem Beginn der Prüfung wird eine Parcoursbesichtigung ermöglicht. Es dürfen hierbei keine Probesprünge gemacht werden!
- Die Speed Derbys finden an beiden Turniertagen statt. Am Samstag die Qualifikation und am Sonntag das Derby mit ggf. einem Stechen.

05. Nord Derby Dressur Cup Schwer

Je Teilnehmer 1 Hobby Horse erlaubt

Teiln.: Ab U12, ohne Start in einer mittleren oder leichten Dressurprüfung
Pferdewechsel im Finale

Startfolge in der Qualifikation: L

Startfolge im Derby: R

Die Qualifikationsprüfung findet am Samstag statt. Alle Teilnehmer, die eine Wertnote von 7,0 und besser erhalten, qualifizieren sich für den Start zum Nord Derby Dressur Cup Schwer.

Ins Finale kommen die drei besten Teilnehmer des Derbys.

Im Finale werden Hobby Horses des Veranstalters den Finalisten zugeworfen. (Jeder startet auf einem fremden Hobby Horse). Bei Punktegleichheit entscheidet die Wertnote aus dem Derby.

ACHTUNG: Das Finale wird eine Stunde nach Durchführung des Derbys stattfinden.

Die Aufgabe befindet sich im Anhang, es kann ein Vorleser mitgebracht werden.
Einsatz: 25€ (Die Teilnahme an der Qualifikation ist mit in der Nenngebühr enthalten)

Was die Richter sehen möchten:

- Körperhaltung: Elegante Beinbewegungen mit gestreckter Fußspitze, Oberkörper gerade und aufrecht, Hände ruhig
- Zügelhaltung: innere Hand hält den Zügel, äußere Hand hält Zügel und Stab → bei Handwechsel wird umgegriffen.
- Hufschlagfiguren: Korrekte Aus- und Linienführung, Kreativität
- Tempo und Takt: fleißiges Vorwärtsreiten ohne Taktfehler, Tempi Unterschiede deutlich erkennbar
- Nickbewegung des Hobby Horse im Schritt und Galopp
- Stellung und Biegung des Hobby Horse
- Richtiger Handgalopp: auf der rechten Hand im Rechtsgalopp, auf der linken Hand im Linksgalopp.
- Die Musik sollte zur Vorstellung passend und angemessen sein.
- Jeder Reiter bekommt ein Protokoll und Punkte zu seinem Ritt, alle Punkte zusammen ergeben die Gesamtpunktzahl
- Der Reiter bekommt für Verreiten jeweils 0,2 Punkte Abzug.

06. Grand Prix Kür - Schwer

Je Teilnehmer 1 Hobby Horse erlaubt

Teiln.: ab U12, ohne Start in einer mittleren oder leichten Dressurprüfung

Es wird eine feste Aufgabe geritten (siehe Anhang) und der Teilnehmer erstellt passend zu seiner Darbietung die Musik.

Startfolge: D

Einsatz: 15€

Was die Richter sehen möchten:

- Körperhaltung: Elegante Beinbewegungen mit gestreckter Fußspitze, Oberkörper gerade und aufrecht, Hände ruhig
- Zügelhaltung: innere Hand hält den Zügel, äußere Hand hält Zügel und Stab → bei Handwechsel wird umgegriffen.
- Hufschlagfiguren: Korrekte Aus- und Linienführung, Kreativität
- Tempo und Takt: fleißiges Vorwärtsreiten ohne Taktfehler, Tempi Unterschiede deutlich erkennbar
- Nickbewegung des Hobby Horse im Schritt und Galopp
- Stellung und Biegung des Hobby Horse
- Richtiger Handgalopp: auf der rechten Hand im Rechtsgalopp, auf der linken Hand im Linksgalopp.
- Die Musik sollte zur Vorstellung passend und angemessen sein.
- Jeder Reiter bekommt ein Protokoll und Punkte zu seinem Ritt, alle Punkte zusammen ergeben die Gesamtpunktzahl
- Der Reiter bekommt für Verreiten jeweils 0,2 Punkte Abzug.

Es wird eine vorgegebene Aufgabe geritten (siehe Anhang). Zu dieser Aufgabe sucht der Teilnehmer für sich passende Musik und erstellt diese nach seinen Wünschen. Die eigens zusammengestellte Musik und die vorgestellte Aufgabe ergeben die A- und B- Note.

A- Note = Ausführung der Grundgangarten und Hufschlagfiguren, Schweregrad der Lektionen und Gesamteindruck.

B- Note = künstlerische Gestaltung, Wahl der Musik und ihre Interpretation.

Der Richter bewertet die Ausführung der Choreographie, Einhaltung der Bahnfiguren, künstlerische Gestaltung und Wahl der Musik.

Die Aufgabe beginnt mit dem Handzeichen des Reiters bzw. mit dem Gruß des Reiters vor den Richtern.

Gewünscht wird ein auswendig reiten, ein Vorleser kann aber mitgebracht werden und sollte die Musik nicht beeinträchtigen.

07. Zwei Phasen Springprüfung Mittel

Je Teilnehmer 1 Hobby Horse erlaubt

Teiln.: alle Altersklassen, ohne Start in einer leichten oder schweren Springprüfung.

Anzahl der Sprünge: 7 Sprünge mit 60cm Höhe (Parcours 1); 8 Sprünge mit 60cm Höhe (Parcours 2)

Einsatz: 10€

Startfolge: K

- Die Hindernisse müssen in der richtigen Reihenfolge überwunden werden.
- Das Springen findet auf Zeit statt.
- Alle Teilnehmer, die in der erlaubten Zeit und ohne Fehler den 1. Parcours bewältigen, müssen direkt den 2. Parcours bewältigen.
- Der Parcours muss durchgehend im Galopp geritten werden.
- Die Sprünge werden immer auf der Seite gesprungen, auf der das rote Fähnchen rechts sitzt. Auch befindet sich auf der richtigen Seite die Zahl.
- Vor dem Beginn der Prüfung wird eine Parcoursbesichtigung ermöglicht. Es dürfen hierbei keine Probesprünge gemacht werden! Eine Parcoursbesichtigung für den Stechparcours findet nicht statt.
- Fehlender Galopp wird mit 1 Strafpunkt je Galoppphase (zwischen den Sprüngen) addiert.

Es gilt der Fehler/ Zeit – Prinzip, wobei nach erfolgreichem Bewältigen des 1. Parcours alles auf 0 gestellt wird und mit Beginn des 2. Parcours die Zeit gestoppt wird und die Fehler ggf. angerechnet werden.

08. Nord Derby Mini Cup (Leicht)

Je Teilnehmer 1 Hobby Horse erlaubt

Teiln.: U9, U12 ohne Start in einer mittleren oder schweren Springprüfung

Anzahl und Art der Hindernisse: 10 Sprünge mit einer Höhe von 30 - 40cm

Einsatz: 15€

Startfolge in der Qualifikation: T

Startfolge im Derby: W

ACHTUNG: Am Samstag findet die Qualifikationsprüfung (in der Nenngebühr inbegriffen) statt. Alle 0 Fehler Ritte dürfen am Sonntag starten.

Anforderungen:

Die Hobby Horser reiten einzeln über den Parcours.

- Die Hindernisse müssen in der richtigen Reihenfolge überwunden werden.

- Der Parcours muss durchgehend im Galopp geritten werden. Fehlt der Galopp, wird abgeklingelt und der Teilnehmer darf noch einmal starten. Fehlt der Galopp erneut, wird dem Teilnehmer ein Fehler (0,5 Punkte) abgezogen.
- Die Sprünge werden immer auf der Seite gesprungen, auf der das rote Fähnchen rechts sitzt. Auch befindet sich auf der richtigen Seite die Zahl.
- Vor dem Beginn der Prüfung wird eine Parcoursbesichtigung ermöglicht. Es dürfen hierbei keine Probesprünge gemacht werden!
- Die Prüfung besteht aus zwei Einzelprüfungen. Am Samstag findet die Qualifikation statt, bei der die Teilnehmer mit 0 Fehler ermittelt werden. Diese dürfen dann am Sonntag im Nord Derby Mini Cup (Leicht) starten.

09. Clear Round Springen 30cm

Je Teilnehmer 1 Hobby Horse erlaubt

Teiln.: alle Altersklassen, in dieser Prüfung dürfen alle Teilnehmer starten

Ein Parcours mit 6 Hindernissen wird aufgebaut.

Startfolge: E

Einsatz: 10€

- Die Hindernisse müssen in der richtigen Reihenfolge überwunden werden.
- Das Springen findet auf Zeit statt.
- Alle Teilnehmer, die in der erlaubten Zeit und ohne Fehler den Parcours bewältigen, erhalten direkt eine Schleife.
- Der Parcours muss durchgehend im Galopp geritten werden.
- Die Sprünge werden immer auf der Seite gesprungen, auf der das rote Fähnchen rechts sitzt. Auch befindet sich auf der richtigen Seite die Zahl.
- Vor dem Beginn der Prüfung wird eine Parcoursbesichtigung ermöglicht. Es dürfen hierbei keine Probesprünge gemacht werden!
- Fehlender Galopp wird mit 2 Strafsekunden je Galoppphase (zwischen den Sprüngen) addiert.
- Es werden keine Sachpreise ausgehändigt.
- Eine Siegerehrung findet nicht statt.

10. Clear Round Springen 40cm

Je Teilnehmer 1 Hobby Horse erlaubt

Teiln.: alle Altersklassen, in dieser Prüfung dürfen alle Teilnehmer starten

Ein Parcours mit 8 Hindernissen wird aufgebaut.

Einsatz: 10€

- Die Hindernisse müssen in der richtigen Reihenfolge überwunden werden.
- Das Springen findet auf Zeit statt.
- Alle Teilnehmer, die in der erlaubten Zeit und ohne Fehler den Parcours bewältigen, erhalten direkt eine Schleife.
- Der Parcours muss durchgehend im Galopp geritten werden.
- Die Sprünge werden immer auf der Seite gesprungen, auf der das rote Fähnchen rechts sitzt. Auch befindet sich auf der richtigen Seite die Zahl.
- Vor dem Beginn der Prüfung wird eine Parcoursbesichtigung ermöglicht. Es dürfen hierbei keine Probesprünge gemacht werden!

- Fehlender Galopp wird mit 2 Strafsekunden je Galoppphase (zwischen den Sprüngen) addiert.
- Es werden keine Sachpreise ausgehändigt.
- Eine Siegerehrung findet nicht statt.

11. Pas de deux Schwer Kür mit Musik

Je Teilnehmer 1 Hobby Horse erlaubt

Teiln.: alle Altersklassen, in dieser Prüfung dürfen alle Teilnehmer starten

Dauer der Kür mindestens 2 ½ Minuten und maximal 4 Minuten.

Einsatz: 15€

Startfolge: H

Was die Richter sehen möchten:

- Körperhaltung: Elegante Beinbewegungen mit gestreckter Fußspitze, Oberkörper gerade und aufrecht, Hände ruhig
- Zügelhaltung: innere Hand hält den Zügel, äußere Hand hält Zügel und Stab → bei Handwechsel wird umgegriffen.
- Hufschlagfiguren: Korrekte Aus- und Linienführung, Kreativität
- Tempo und Takt: fleißiges Vorwärtsreiten ohne Taktfehler, Tempi Unterschiede deutlich erkennbar
- Nickbewegung des Hobby Horse im Schritt und Galopp
- Stellung und Biegung des Hobby Horse
- Richtiger Handgalopp: auf der rechten Hand im Rechtsgalopp, auf der linken Hand im Linksgalopp.
- Die Musik sollte zur Vorstellung passend und angemessen sein.
- Jeder Reiter bekommt ein Protokoll und Punkte zu seinem Ritt, alle Punkte zusammen ergeben die Gesamtpunktzahl
- Der Reiter bekommt für ein offensichtliches Verreiten jeweils 0,2 Punkte Abzug. (Plötzlich stehen bleiben und suchend umsehen etc.)

Ein Team aus zwei Hobby Horsern stellt eine selbst erdachte Kür vor. Zu dieser suchen die Teilnehmer für sich passende Musik und erstellen diese nach ihren Wünschen. Die eigens zusammengestellte Musik und die vorgestellte Aufgabe ergeben die A- und B- Note.

A - Note = Ausführung der Grundgangarten und Hufschlagfiguren, Schweregrad der Lektionen und Gesamteindruck des Paares.

B- Note = künstlerische Gestaltung, Wahl der Musik und ihre Interpretation.

Der Richter bewertet die Ausführung der Choreographie, Einhaltung der Bahnfiguren, künstlerische Gestaltung und Wahl der Musik.

Die Aufgabe beginnt mit dem Handzeichen bzw. mit dem Gruß vor den Richtern.

Die Aufgabe wird nach Möglichkeit auswendig geritten. Ein Vorleser darf mitgebracht werden, sollte aber die Musik nicht stören.

Aufgabeninhalte der schweren Dressur müssen sein:

- » Versammelter Schritt, Trab und Galopp
- » Starker Schritt, Trab und Galopp

Alle übrigen Lektionen sind frei wählbar. Sie sollten dem Regelwerk entnommen werden und dürfen durchaus auch kreativ gestaltet sein.

12. Dressurprüfung Mittel Kür

Je Teilnehmer 1 Hobby Horse erlaubt

Teiln.: alle Altersklassen ohne Start in einer schweren Dressurprüfung

Dauer: 2 ½ bis max. 4 Minuten

Einsatz: 10€

Startfolge: P

Was die Richter sehen möchten:

- Körperhaltung: Elegante Beinbewegungen mit gestreckter Fußspitze, Oberkörper gerade und aufrecht, Hände ruhig
- Zügelhaltung: innere Hand hält den Zügel, äußere Hand hält Zügel und Stab → bei Handwechsel wird umgegriffen.
- Hufschlagfiguren: Korrekte Aus- und Linienführung, Kreativität
- Tempo und Takt: fleißiges Vorwärtsreiten ohne Taktfehler, Tempi Unterschiede deutlich erkennbar
- Nickbewegung des Hobby Horse im Schritt
- Richtiger Handgalopp: auf der rechten Hand im Rechtsgalopp, auf der linken Hand im Linksgalopp.
- Die Musik sollte zur Vorstellung passend und angemessen sein.
- Jeder Reiter bekommt ein Protokoll
- Der Reiter bekommt für offensichtliches Verreiten (plötzliches stehen bleiben und suchend umblicken, anhalten und mit einer Hand wedeln, etc.) jeweils 0,2 Punkte Abzug.

Ein Hobby Horser stellt eine selbst erdachte Kür vor. Zu dieser sucht der Teilnehmer für sich passende Musik und erstellen diese nach seinen Wünschen. Die eigens zusammengestellte Musik und die vorgestellte Aufgabe ergeben die A- und B- Note.

A - Note = Ausführung der Grundgangarten und Hufschlagfiguren, Schweregrad der Lektionen und Gesamteindruck.

B - Note = künstlerische Gestaltung, Wahl der Musik und ihre Interpretation.

Der Richter bewertet die Ausführung der Choreographie, Einhaltung der Bahnfiguren, künstlerische Gestaltung und Wahl der Musik.

Die Aufgabe beginnt mit dem Handzeichen bzw. mit dem Gruß vor den Richtern.

Die Aufgabe wird auswendig geritten.

Aufgabeninhalte der mittleren Dressur können sein:

- » Aus der Ecke kehrt
- » Halbe Volte rechts/links bzw. links/rechts
- » Schlangenlinien durch die Bahn 3 Bögen
- » Doppelte Schlangenlinie
- » Durch den Zirkel wechseln
- » Links um/rechts um
- » Vorhandwendung
- » Hinterhand Wendung
- » Schrittspirouette

- » Viereck verkleinern und vergrößern
- » Außengalopp
- » Einfacher Galoppwechsel
- » Fliegender Galoppwechsel
- » Mitteltrab
- » Mittelgalopp

(mindestens 3 Elemente sollten in der Kür vorkommen)

13. Idealspringen Mittel

Je Teilnehmer 1 Hobby Horse erlaubt

Teiln.: alle Altersklassen, in dieser Prüfung dürfen alle Teilnehmer starten.

Anzahl und Art der Sprünge 6-8 mit 50 cm Höhe

Einsatz: 10€

Startfolge: R

- Die Hindernisse müssen in der richtigen Reihenfolge überwunden werden.
- Der Parcours muss durchgehend im Galopp geritten werden.
- Die Sprünge werden immer auf der Seite gesprungen, auf der das rote Fähnchen rechts sitzt. Auch befindet sich auf der richtigen Seite die Zahl.
- Vor dem Beginn der Prüfung wird eine Parcoursbesichtigung ermöglicht. Es dürfen hierbei keine Probesprünge gemacht werden!
- Zu Beginn der Prüfung wird die vorgegebene Zeit bekannt gegeben.
- Jeder Teilnehmer versucht mit seinem Durchgang möglichst fehlerfrei diese Zeit zu erreichen.

14. Dressurprüfung Leicht

Je Teilnehmer 1 Hobby Horse erlaubt

Teiln.: alle Altersklassen, ohne Start in einer mittleren oder schweren Dressurprüfung

Die Aufgabe befindet sich im Anhang.

Startfolge: U

Einsatz: 10€

Was der Richter sehen möchte:

- Körperhaltung: Elegante Beinbewegungen mit gestreckter Fußspitze, Oberkörper gerade und aufrecht, Hände ruhig
- Zügelhaltung: innere Hand hält den Zügel, äußere Hand hält Zügel und Stab → bei Handwechsel wird umgegriffen.
- Hufschlagfiguren: Korrekte Aus- und Linienführung, Kreativität
- Tempo und Takt: fleißiges Vorwärtsreiten ohne Taktfehler, Tempi Unterschiede deutlich erkennbar
- Nickbewegung des Hobby Horse im Schritt
- Richtiger Handgalopp: auf der rechten Hand im Rechtsgalopp, auf der linken Hand im Linksgalopp.
- Der Reiter bekommt für Verreiten jeweils 0,2 Punkte Abzug.

15. Stilspringprüfung Mittel – 50cm

Je Teilnehmer 1 Hobby Horse erlaubt

Teiln.: alle Altersklassen, in dieser Prüfung dürfen alle Teilnehmer starten

Anzahl und Art der Sprünge 6-8 mit 50 cm Höhe

Startfolge: B

Einsatz: 10€

- Die Hindernisse müssen in der richtigen Reihenfolge überwunden werden.
- Der Parcours muss durchgehend im Galopp geritten werden.
- Die Sprünge werden immer auf der Seite gesprungen, auf der das rote Fähnchen rechts sitzt. Auch befindet sich auf der richtigen Seite die Zahl.
- Vor dem Beginn der Prüfung wird eine Parcoursbesichtigung ermöglicht. Es dürfen hierbei keine Probesprünge gemacht werden!

Was die Richter sehen möchten:

Es geht im Stilspringen NICHT um Schnelligkeit / Tempo, sondern um den schönsten Ritt.

- Zu Beginn: Grüßen der Richter
- Nach Startfreigabe wird angaloppiert
- Körperhaltung: Blick zum Sprung, Oberkörper gerade und aufrecht, Hände ruhig, Stecken bleibt zwischen den Beinen.
- Zügelhaltung: innere Hand hält den Zügel, die äußere Hand hält den Zügel und den Stab → beim Handwechsel wird umgegriffen
- Richtiger Handgalopp: auf der rechten Hand Rechtsgalopp, auf der linken Hand Linksgalopp
- Fleißiges und geregeltes Tempo, ohne zu übereilen. Die Galoppade sollte rhythmisch und schwungvoll sein.
- Linienführung: weite Wege wählen, nicht abkürzen; gerade und mittig den Sprung anreiten
- Fehler: Jeder Abwurf bedeutet einen Abzug von 0,5 Punkte, Verweigerung einen Abzug von 0,3 Punkte und Sturz führt zum Ausschluss.

16. Stilspringprüfung Mittel – 60cm

Je Teilnehmer 1 Hobby Horse erlaubt

Teiln.: alle Altersklassen, in dieser Prüfung dürfen alle Teilnehmer starten

Anzahl und Art der Sprünge 6-8 mit 60 cm Höhe

Startfolge: C

Einsatz: 10€

- Die Hindernisse müssen in der richtigen Reihenfolge überwunden werden.
- Der Parcours muss durchgehend im Galopp geritten werden.
- Die Sprünge werden immer auf der Seite gesprungen, auf der das rote Fähnchen rechts sitzt. Auch befindet sich auf der richtigen Seite die Zahl.
- Vor dem Beginn der Prüfung wird eine Parcoursbesichtigung ermöglicht. Es dürfen hierbei keine Probesprünge gemacht werden!

Was die Richter sehen möchten:

Es geht im Stilspringen NICHT um Schnelligkeit / Tempo, sondern um den schönsten Ritt.

- Zu Beginn: Grüßen der Richter

- Nach Startfreigabe wird angaloppiert
- Körperhaltung: Blick zum Sprung, Oberkörper gerade und aufrecht, Hände ruhig, Stecken bleibt zwischen den Beinen.
- Zügelhaltung: innere Hand hält den Zügel, die äußere Hand hält den Zügel und den Stab → beim Handwechsel wird umgegriffen
- Richtiger Handgalopp: auf der rechten Hand Rechtsgalopp, auf der linken Hand Linksgalopp
- Fleißiges und geregeltes Tempo, ohne zu übereilen. Die Galoppade sollte rhythmisch und schwungvoll sein.
- Linienführung: weite Wege wählen, nicht abkürzen; gerade und mittig den Sprung anreiten
- Fehler: Jeder Abwurf bedeutet einen Abzug von 0,5 Punkte, Verweigerung einen Abzug von 0,3 Punkte und Sturz führt zum Ausschluss.

17. Barriere Springen Mittel

Je Teilnehmer 1 Hobby Horse erlaubt.

Teiln.: alle Altersklassen, in dieser Prüfung dürfen alle Teilnehmer starten

Startfolge: A

Einsatz: 10€

- Es werden 3 Sprünge (Beginnend mit 30 - 40 und 50cm Höhe) in einer Reihe und im gleichmäßigen Abstand zueinander aufgestellt.
- Die Höhe steigert sich nach jedem erfolgreichen Durchgang um 10cm. Ab einer Höhe von 1m wird um 5cm gesteigert.
- Jeder Teilnehmer überwindet nacheinander die Reihe. Wer einen Sprung reißt, scheidet bei der zuletzt fehlerfrei übersprungenen Höhe aus.
- Gewonnen hat der Teilnehmer, der zuletzt übrig ist. Bei zwei Teilnehmern findet ein Stechen statt.

18. Barriere Springen Schwer

Je Teilnehmer 1 Hobby Horse erlaubt.

Teiln.: alle Altersklassen, in dieser Prüfung dürfen alle Teilnehmer starten

Startfolge: F

Einsatz: 10€

- Es werden 3 Sprünge (Beginnend mit 70 - 80 und 90cm Höhe) in einer Reihe und im gleichmäßigen Abstand zueinander aufgestellt.
- Die Höhe steigert sich nach jedem erfolgreichen Durchgang um 10cm. Ab einer Höhe von 1m wird um 5cm gesteigert.
- Jeder Teilnehmer überwindet nacheinander die Reihe. Wer einen Sprung reißt, scheidet bei der zuletzt fehlerfrei übersprungenen Höhe aus.
- Gewonnen hat der Teilnehmer, der zuletzt übrig ist. Bei zwei Teilnehmern findet ein Stechen statt.

19. Mannschaftsdressur Schwer Kür

Je Mannschaft 4 Hobby Horser, je Hobby Horser nur 1 Start erlaubt

Teiln.: alle Altersklassen, in dieser Prüfung dürfen alle Teilnehmer starten

Dauer: 2 ½ bis max. 4 Minuten

Startfolge: Losverfahren

Einsatz: 25€

Was der Richter sehen möchte:

- Körperhaltung: Elegante Beinbewegungen mit gestreckter Fußspitze, Oberkörper gerade und aufrecht, Hände ruhig
- Zügelhaltung: innere Hand hält den Zügel, äußere Hand hält Zügel und Stab → bei Handwechsel wird umgegriffen.
- Hufschlagfiguren: Korrekte Aus- und Linienführung, Kreativität
- Tempo und Takt: fleißiges Vorwärtsreiten ohne Taktfehler, Tempi Unterschiede deutlich erkennbar
- Nickbewegung des Hobby Horse im Schritt
- Richtiger Handgalopp: auf der rechten Hand im Rechtsgalopp, auf der linken Hand im Linksgalopp.
- Die Musik sollte zur Vorstellung passend und angemessen sein.
- Jeder Reiter bekommt ein Protokoll und Punkte zu seinem Ritt, alle Punkte zusammen ergeben die Gesamtpunktzahl
- Der Reiter bekommt für Verreiten jeweils 0,2 Punkte Abzug.

Es wird je Mannschaft eine A- und eine B- Note vergeben.

Für die A-Note werden die Ausführung der Grundgangarten, Bahnfiguren und Lektionen sowie der damit verbundene Gesamteindruck und die Körper- und Zügelhaltung bewertet.

Die B-Note bezieht sich auf das äußere Erscheinungsbild und die Synchronität.

Die Wertnote ergibt sich aus der Summe von A- und B-Note.

Ablauf:

Der Mannschaftsführer (analog zum Team gekleidet), gibt die Kommandos für die Mannschaft am Anfang bis hin zur Grußaufstellung, stellt die Mannschaft mit Nennung des Namens (Verein, Team) vor und gibt das Kommando zum gemeinsamen Grüßen. Er beendet die Aufgabe mit einer Ansage (z.B. „Mannschaftsaufgabe des RV Name / Team ist beendet“) und gibt das abschließende Kommando zum gemeinsamen Grüßen am Ende der Aufgabe.

Während der Vorstellung steht er (wenn möglich) außerhalb des Vierecks Mitte der langen Seite oder an der kurzen Seite in der Nähe der Ecke. Der Standort soll während der Aufgabe nicht verändert werden.

Der Mannschaftsführer kommandiert, ohne Korrekturen zu geben. Die Kommandos sind auf der Folgeside zu finden.

Jede Mannschaft wird von einem anderen Mannschaftsführer vorgestellt.

Kommandos für den Mannschaftsführer:

Abteilung im versammelten Galopp auf der Linken Hand Abteilung bilden.

(Vor A) **Anfang Rechts dreht, links marschiert auf. (Wenn der Anfang kurz vor A ist) Marsch!**

(Höhe E – B) **Anfang Halt!**

(Nachdem alle Mannschaftsreiter Aufstellung genommen haben) **Grüßen!**

(zu den Richtern gehen, vor ihnen Aufstellung nehmen)

Ich melde die Mannschaft des (Verein) für die Mannschaftsdressur Schwer Kür angetreten.

(Nach dem Gruß der Richter, geht der Mannschaftsführer an seinen Standort (i.d.R. Mitte der Langen Seite auf der 2. Oder 3. Bahnreihe)

(Nachdem die Mannschaft ihre Aufgabe beendet hat und begrüßt hat, geht der Mannschaftsführer wieder zu den Richtern).

Die Mannschaftsaufgabe des (Verein) ist beendet.

(Nach der Bestätigung (Gruß etc.) geht der Mannschaftsführer erneut an seinen Standort)

Abteilung im Schritt die Bahn verlassen. Marsch!

05. Nord Derby Dressur Cup – Qualifikationsaufgabe - Schwer

21x7m, einzeln

- | | |
|-------|--|
| A – X | Einreiten im versammelten Galopp |
| X | Halten. Grüßen.

Im versammelten Trab anreiten |
| C | Linke Hand. |
| H - E | Passage |
| E | Piaffe, 10 Tritte, danach versammelter Galopp |
| F - E | Galopptraverse nach Links |
| E | fliegender Galoppwechsel |
| H | Aus der Ecke kehrt, ohne Galoppwechsel. |
| K | Einfacher Galoppwechsel (über Schritt) |
| F - S | Im starken Schritt durch die Bahn wechseln. |
| S | versammelter Schritt. |
| C | Kurzkehrt rechts, danach 3 Tritte Schritt und Kurzkehrt links. |
| M | versammelter Galopp |
| B – K | Mit 1er Wechsel durch die Bahn wechseln, rechts beenden |
| A | Auf die Mittellinie abwenden. |
| L | doppelte Galoppirouette rechts |
| I | Halten. Grüßen. |

05. Nord Derby Dressur Cup Schwer

21x7m, einzeln

A – L	Einreiten im versammelten Trab.
L	Halten. Grüßen. Im versammelten Trab anreiten.
I – S	Halbe Volte
E – F	Traversale rechts
K – B	Traversale links
R	versammelter Galopp
H – F	Durch die ganze Bahn wechseln mit 2er Wechsel, rechts beenden.
A	Auf die Mittellinie abwenden.
L	doppelte Galoppirouette rechts
L – I	versammelter Galopp
X	Fliegender Galoppwechsel
I	doppelte Galoppirouette links
I – C	versammelter Galopp
C	Linke Hand
H	versammelter Schritt.
S – R	Halber Zirkel, dabei Starker Schritt.
R	versammelter Schritt
C	Kurzkehrt links, nach 3 Tritte Schritt Kurzkehrt rechts
H	Versammelter Galopp
S – P	Galopptraversale Links
P	Fliegender Galoppwechsel.

- A Auf die Mittellinie abwenden.
- D – I 1er Wechsel, Links beenden.
- G Halten. Grüßen.

05. Nord Derby Dressur Cup – Finalaufgabe Schwer
21x7m, einzeln

- A – X Einreiten im versammelten Galopp
- X Halten. Grüßen.
Im versammelten Trab anreiten
- C Rechte Hand.
- M – F Schulterherein
- A Auf die Mittellinie abwenden
- D - P Traversale nach rechts
- B - M Passage
- M Versammelter Galopp
- H – B Galopptraversale nach Links
- B Fliegender Galoppwechsel
- K – B Galopptraversale nach rechts
- B Fliegender Galoppwechsel
- R – S Halber Zirkel mit 1er Wechsel, links beenden.
- E Mittelschritt
- V Links um
- L ganze Piaffe-Pirouette im Schritt, danach weiter im Mittelschritt
- P Rechts um
- K – X – M Im starken Schritt durch die ganze Bahn wechseln.
- M versammelter Schritt
- C Im versammelten Tempo angaloppieren
- H – X – F 2er Wechsel, rechts beenden.
- A Auf die Mittellinie abwenden.

D – I	Starker Galopp
I	versammelter Galopp
G	Halten. Grüßen.

06. Grand Prix Kür

21x7m

A – X	Einreiten im versammelten Trab.
X	Halten. Grüßen.
	Im versammelten Tempo antraben.
C	Linke Hand
H – B	Trab-Traversale nach links
B – K	Trab-Traversale nach rechts
K	Im versammelten Tempo angaloppieren
F – X – H	Starker Galopp
H	Versammelter Galopp und fliegender Galoppwechsel
C	Versammelter Trab
M – H	Passage und halber Zirkel
H	Versammelter Trab
Nach C	Auf die Viertellinie abwenden
Höhe M	Schulterherein bis Höhe X
Höhe X	gerade richten
zu K	Trabtraversale rechts
F – X – H	Starker Trab
H	versammelter Trab
C	versammelter Schritt
R	Rechts um.
I	Piaffe 10 Tritte
I – S	versammelter Schritt
S	versammelter Galopp, linke Hand
E	Links um
X	½ Galopp Pirouette
E	rechte Hand
S	Mittelschritt
nach C	Kurz kehrt rechts, 3 Tritte Schritt, danach Kurz kehrt links
M	Versammelter Trab
R - I	halbe Volte rechts
I – S	halbe Volte links
S	Versammelter Galopp
A	Auf die Mittellinie abwenden
D – G	2er Wechsel

14. Dressurprüfung Leicht

7x14m, einzeln

A – X	Einreiten im Mittelschritt.
X	Halten. Grüßen. Im Mittelschritt anreiten.
C	Rechte Hand.
B	Volte
F	Im Arbeitstempo antraben
A – X – E	Über die kurze Viertel Bahn wechseln.
K	Halten. 4 Tritte Rückwärts richten, danach halten. Im Mittelschritt anreiten.
A - X - A - X	Auf dem Zirkel geritten und im Arbeitstempo antraben.
X - A	Zur geschlossenen Zirkelseite im Arbeitstempo angaloppieren.
A	Ganze Bahn
F – B – M	An der langen Seite die Galoppsprünge verlängern.
M	Arbeitsgalopp
C – X – C	Durchparieren zum Trab und auf dem Zirkel geritten.
C – X – A	Aus dem Zirkel wechseln.
A - X – A	Zur geschlossenen Zirkelseite im Arbeitstempo angaloppieren
A	Ganze Bahn
C	Durchparieren zum Trab.
M-X-K	Durch die ganze Bahn wechseln, dabei die Tritte verlängern.
A	Auf die Mittellinie abwenden.
X	Halten. Grüßen

Nennformular für das Nord Derby 2025

Nennschluss ist der 12.07.2025

Bitte für jeden Teilnehmer ein eigenes Nennformular ausfüllen.

Angaben zum Teilnehmer

Vorname:	
Name:	
Hobby Horse Verein / Gruppe (<i>falls Mitglied</i>):	
Geburtsdatum:	
Straße:	
PLZ, Ort:	
Telefon/ Mobil:	
E-Mail:	
Name d. Erziehungsberechtigten:	

Bitte entsprechende Prüfungen ankreuzen und den Namen des Hobby Horse nicht vergessen.

X	Prüfung	Hobby Horse Name	Einsatz
	1. Speed Derby Leicht		25€
	2. Speed Derby Mittel		25€
	3. Speed Derby Schwer 70 – 80 cm		25 €
	4. Speed Derby Schwer 80 – 90 cm		25 €
	5. Nord Derby Dressur Cup - Schwer		25€
	6. Grand Prix Kür		15€
	7. Zwei Phasen Springprüfung Mittel		10€
	8. Nord Derby Mini Cup - Leicht		15€
	9. Clear Round Springen 30cm		10€
	10. Clear Round Springen 40cm		10€
	11. Pas de deux Kür - Schwer		15€
	12. Dressur Mittel Kür		10€
	13. Idealspringprüfung Mittel		10€
	14. Dressurprüfung Leicht		10€
	15. Stilspringprüfung Mittel 50cm		10€
	16. Springprüfung Mittel 60cm		10€

	17. Barriere Springen Mittel		10€
	18. Barriere Springen Schwer		10€
	19. Mannschaftsdressur Schwer Kür	Bitte gesondertes Nennformular nutzen. Es muss nur <u>1x</u> die gesamte Mannschaft genannt werden.	25€

Gesamtsumme: _____ €

Das Geld wurde am _____ per PayPal Banküberweisung überwiesen.

Einverständniserklärung:

Hiermit erkläre/n ich/wir (Vor- und Nachname, Anschrift des/ der Erziehungsberechtigten des teilnehmenden Kindes):

mich/ uns damit einverstanden, dass unser o. g. Kind an den Prüfungen des Nord Derby 2025 teilnimmt.

Der Hinweis zur Veröffentlichung von Bild- und Tonaufnahmen habe/n ich/wir zur Kenntnis genommen.

Ort/ Datum

Unterschrift d. Erziehungsberechtigten

Bitte senden Sie das Nennformular per Mail oder per Post an den Veranstalter (siehe Ausschreibung).

© 2025 HHTurnierEventsGermany

Nennformular für das Nord Derby 2025
Prüfung 19 – Mannschaftsdressur Schwer Kür

Hobby Horse Mannschaftsname oder Vereinsname: _____

Bitte für jede Mannschaft ein eigenes Nennformular ausfüllen. Es muss nur 1x für die gesamte Mannschaft genannt werden.

Mannschaftsführer: _____

Mannschaftsdaten:

Nr.	Vorname d. Reiters	Nachname d. Reiters	Hobby Horse Name
1			
2			
3			
4			

Nennschluss ist der 12.07.2025

Das Nenngeld in Höhe von 25 € wurde am _____ per PayPal Banküberweisung überwiesen.

Name, Vorname des Meldenden:

E-Mail:

Telefon/ Handy:

