

Das Hoopter Winter

13. und 14.12.2025 ab 8.00 Uhr

Spring Spektakel



Es erwarten euch eine Menge toller Sachen



Noch mehr Springprüfungen als je zuvor

Tombola

Malen/Basteln



MTV HOOPTE

Hobby Horsing

Tolle Hobby Horsing Preise vom 1. bis 6. Platz

Jeder bekommt eine Turnierschleife :D

Pro Tag können 3 Hobby Horses gewonnen werden

Veranstalter	MTV Hoopte Abteilung Hobby Horsing
Veranstaltungsort	Turnhalle MTV Hoopte, Hoopter Sportplatz 2, 21423 Winsen/Luhe
Parken	Direkt an der Halle gibt ein paar Parkplätze, darüber hinaus kann in den umliegenden Straßen unter Beachtung der Straßen-Verkehrs-Ordnung geparkt werden
Nennschluss	Sonntag, 23.11.2025, 23.59 Uhr
Ansprechpartner	Anabell Harms Hoopter Sportplatz 6, 21423 Winsen/Luhe Tel.: 01734814700 E-Mail: Anabell.Harms@gmx.de
Richter/in	S. Wulf, M. Schubsda, V. Binding

Prüfungsübersicht

Die Prüfungen starten ca. wie folgt:

Samstag					
Prüfungs Nr.	Wettbewerb	Höhe	Altersklassen	Max. Starterzahl	Kosten
1	Clear Round <i>Mittel</i>	60 cm	U21 + U15	20	5€
2	Caprilli <i>Mittel/Schwer</i>	50 cm	U21 + U15	10	8€
3	Kostümspringen <i>Mittel</i> Fehler/Zeit-Springen ohne Pflicht Galopp	50 cm	U21 + U15	20	8€
4	Kostümspringen <i>Mittel</i> Stilspringen	70 cm	U21 + U15	10	8€
5	Idialzeitspringen <i>Mittel</i>	60 cm	U21 + U15	20	8€
6	Punktespringen <i>Mittel</i>	50-70cm	U21 + U15	20	8€
7	Hoopter Derby <i>Schwer</i>	70-80cm	U21 + U15	20	8€
8	Fehler/Zeit-Springen <i>Schwer</i>	80- 90cm	U21 + U15	20	8€
9	Fehler/Zeit-Springen <i>Schwer</i>	90- 100cm	U21 + U15	20	8€
10	Barrierespringen	70-80-90cm	U21 + U15	10	8€
11	Jump & Run <i>Leicht</i>	40 cm	U21 + U15 2 Reiter	15 Paare	14€
12	Synchrone Springen <i>Mittel</i>	50 cm	U21 + U15 2 Reiter	15 Paare	14€
13	Springquadrille	Frei wählbar	U21 + U15 2-8 Reiter	10 Gruppen	20€

Sonntag

Prüfungs Nr.	Wettbewerb	Höhe	Altersklassen	Max. Starterzahl	Kosten
1	Clear Round <i>Leicht</i>	30 cm	U6 + U9 + U12 + U31 + U99	20	5€
2	Kostümspringen <i>Mittel</i> Fehler/Zeit-Springen ohne Pflicht Galopp	50 cm	U6 + U9 + U12 + U31 + U99	20	8€
3	Kostümspringen <i>Leicht</i> Stilspringen	40 cm	U6 + U9 + U12 + U31 + U99	10	8€
4	Idialzeitspringen <i>Mittel</i>	50 cm	U6 + U9 + U12 + U31 + U99	20	8€
5	Punktespringen <i>Mittel</i>	50-60cm	U6 + U9 + U12 + U31 + U99	20	8€
6	Kleine Hoopster Derby <i>Mittel</i>	40-50cm	U6 + U9 + U12 + U31 + U99	20	8€
7	Fehler/Zeit-Springen <i>Leicht</i>	40 cm	U6 + U9 + U12 + U31 + U99	20	8€
8	Fehler/Zeit-Springen <i>Schwer</i>	70 cm	U6 + U9 + U12 + U31 + U99	20	8€
9	Barrierespringen	20-30-40cm	U6 + U9 + U12 + U31 + U99	10	8€
10	Jump & Run <i>Leicht</i>	30 cm	U6 + U9 + U12 + U31 + U99 2 Reiter	15 Paare	14€
11	Synchronspringen <i>Leicht</i>	40 cm	U6 + U9 + U12 + U31 + U99 2 Reiter	15 Paare	14€
12	Springquadrille	Frei wählbar	U6 + U9 + U12 + U31 + U99 2-8 Reiter	10 Gruppen	20€

Grundsätzliche Regelungen:

Einteilung in Altersklassen: Um die Teilnehmer fair miteinander vergleichen zu können, gibt es in allen Prüfungen eine Einteilung in die folgenden Altersklassen:

U6 = 2025-2019

U9 = 2018-2016

U12 = 2015-2013

U15 = 2012-2010

U21 = 2009-2004

U31 = 2003-1994

U99 = 1993 und älter

Beispiel:

Wenn ein Teilnehmer am **18.09.** seinen **12. Geburtstag** feiert und am **02.03.** an einem Turnier teilnimmt, wird er in die **U15-Altersklasse (12–14 Jahre)** eingeteilt.

Der Veranstalter behält sich vor, die einzelnen Altersklassen erst ab einer **Mindestteilnehmerzahl von 3 Reitern** zu eröffnen. Sollte eine Klasse nicht zustande kommen, werden die betroffenen Teilnehmer informiert. Sie haben dann die Möglichkeit,

- eine **andere Prüfung** zu melden oder
- in der **nächst höheren Altersklasse** zu starten.

Die nächsthöhere Klasse bezieht sich auf die Altersgruppen – z. B. wechselt ein Teilnehmer von **U6 bis U9** in die jeweils nächst ältere Klasse.

Die **Mannschaften** für **Springquadrille**, **Synchronspringen** und **Jump & Run** dürfen **klassenübergreifend** zusammengesetzt werden.

Es ist davon auszugehen, dass die **U31** und **U99 gemeinsam starten**.

Teilnahmeberechtigungen:

- Es ist nicht gestattet, in einer Prüfung mit mehreren Hobby Horses zu starten.

Zugelassen sind:

- Alle Hobby Horses ohne Seitengriffe, mit einer Stiellänge von maximal 70 cm und einem Mindestgewicht von 300 g.
- Zaumzeug aus beliebigem Material mit geschlossenen Zügeln (mit oder ohne Gebiss).

In den Prüfungen sind zusätzlich Vorderzeug, Martingal und Fliegenohren erlaubt.

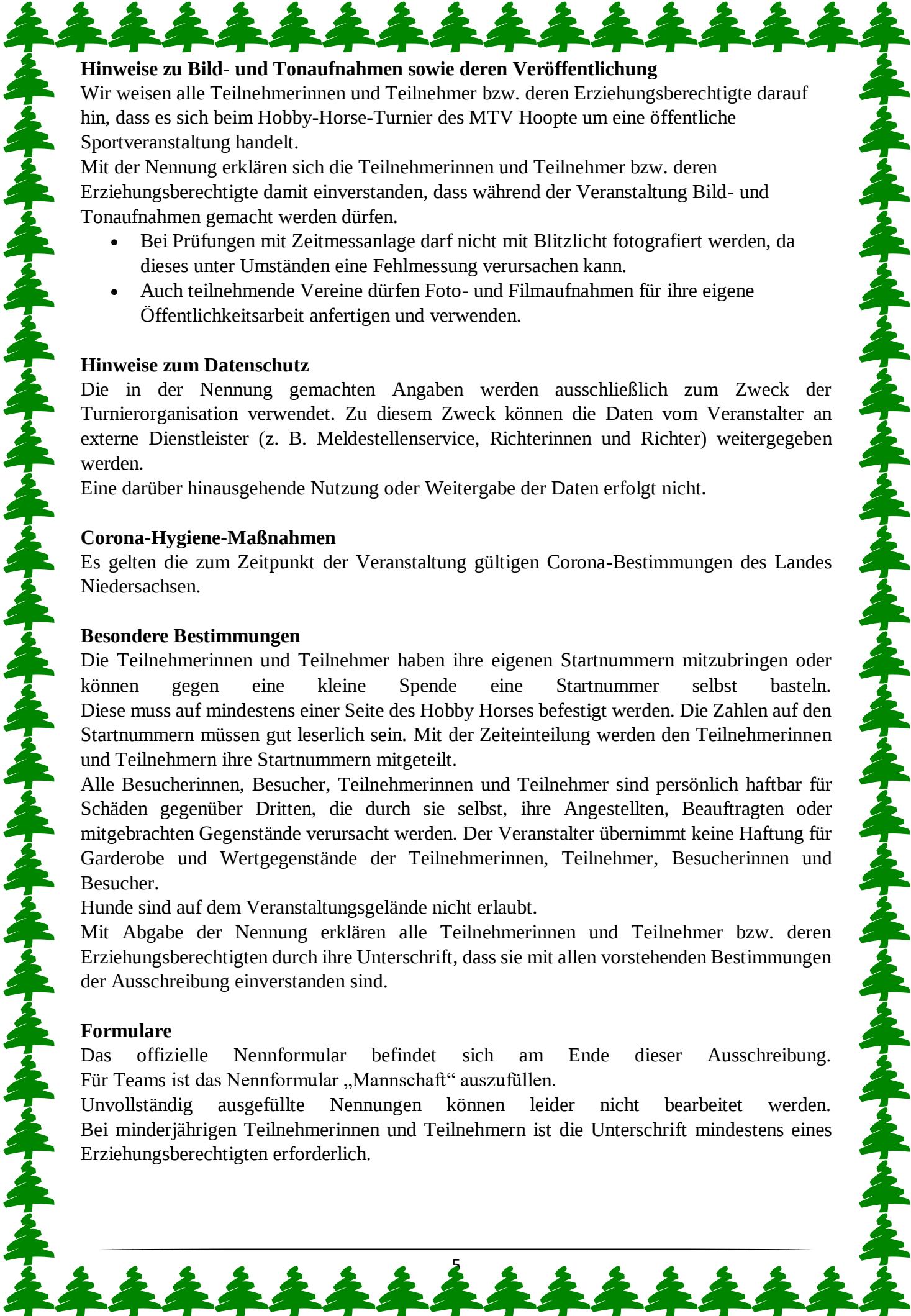
Ein eingeflochtenes Hobby Horse ist erwünscht, aber kein Muss.

Nicht zugelassen sind:

- Schweif am Stockende,
- längerer Stock/Stecken,
- alle Arten von anderen Hilfszügeln (z. B. Ausbinder).

Sportbekleidung

- Es gibt keinen Dresscode – trägt beliebige, funktionelle Sportbekleidung (bauchfrei ist erlaubt).
- Die Wettbewerbe werden in einer Sporthalle ausgetragen. Daher sind nur saubere und abriebfeste Schuhe erlaubt.
Es darf auch barfuß oder mit Gymnastikschuhen/Schlappchen gestartet werden.



Hinweise zu Bild- und Tonaufnahmen sowie deren Veröffentlichung

Wir weisen alle Teilnehmerinnen und Teilnehmer bzw. deren Erziehungsberechtigte darauf hin, dass es sich beim Hobby-Horse-Turnier des MTV Hoopte um eine öffentliche Sportveranstaltung handelt.

Mit der Nennung erklären sich die Teilnehmerinnen und Teilnehmer bzw. deren Erziehungsberechtigte damit einverstanden, dass während der Veranstaltung Bild- und Tonaufnahmen gemacht werden dürfen.

- Bei Prüfungen mit Zeitmessanlage darf nicht mit Blitzlicht fotografiert werden, da dieses unter Umständen eine Fehlmessung verursachen kann.
- Auch teilnehmende Vereine dürfen Foto- und Filmaufnahmen für ihre eigene Öffentlichkeitsarbeit anfertigen und verwenden.

Hinweise zum Datenschutz

Die in der Nennung gemachten Angaben werden ausschließlich zum Zweck der Turnierorganisation verwendet. Zu diesem Zweck können die Daten vom Veranstalter an externe Dienstleister (z. B. Meldestellenservice, Richterinnen und Richter) weitergegeben werden.

Eine darüber hinausgehende Nutzung oder Weitergabe der Daten erfolgt nicht.

Corona-Hygiene-Maßnahmen

Es gelten die zum Zeitpunkt der Veranstaltung gültigen Corona-Bestimmungen des Landes Niedersachsen.

Besondere Bestimmungen

Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer haben ihre eigenen Startnummern mitzubringen oder können gegen eine kleine Spende eine Startnummer selbst basteln. Diese muss auf mindestens einer Seite des Hobby Horses befestigt werden. Die Zahlen auf den Startnummern müssen gut leserlich sein. Mit der Zeiteinteilung werden den Teilnehmerinnen und Teilnehmern ihre Startnummern mitgeteilt.

Alle Besucherinnen, Besucher, Teilnehmerinnen und Teilnehmer sind persönlich haftbar für Schäden gegenüber Dritten, die durch sie selbst, ihre Angestellten, Beauftragten oder mitgebrachten Gegenstände verursacht werden. Der Veranstalter übernimmt keine Haftung für Garderobe und Wertgegenstände der Teilnehmerinnen, Teilnehmer, Besucherinnen und Besucher.

Hunde sind auf dem Veranstaltungsgelände nicht erlaubt.

Mit Abgabe der Nennung erklären alle Teilnehmerinnen und Teilnehmer bzw. deren Erziehungsberechtigten durch ihre Unterschrift, dass sie mit allen vorstehenden Bestimmungen der Ausschreibung einverstanden sind.

Formulare

Das offizielle Nennformular befindet sich am Ende dieser Ausschreibung. Für Teams ist das Nennformular „Mannschaft“ auszufüllen.

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

Nenngeld

Das Nenngeld ist auf das PayPal Konto anabell.harms@gmx.de unter Angabe des vollständigen Namens des Teilnehmers zu zahlen.

Alternativ kann das Nenngeld auf das folgende Konto gezahlt werden:

Kontoinhaber: Anabell Harms

IBAN: DE59 2406 0300 4600 1654 00

BIC: GENODEF1NBU

Bitte mit Verwendungszweck: Hoopster Winter Spring Spektakel und den vollständigen Namen angeben.

Die Zusendung der Zeiteinteilung und Kopfnummer, gilt als Bestätigung der Nennung und erfolgt bis spätestens zum 09.12.2025.

Startbereitschaft

Die Startbereitschaft muss spätestens 30 Minuten vor Beginn des jeweiligen Wettbewerbs in der Meldestelle erklärt werden. Für die ersten Wettbewerbe des Tages öffnet die Meldestelle eine halbe Stunde vor Veranstaltungsbeginn.

Teilnehmerinnen und Teilnehmer, die in mehreren Prüfungen starten, können ihre Startbereitschaft für alle Prüfungen bereits bei der ersten Erklärung abgeben, um Warteschlangen an der Meldestelle zu vermeiden.

Verhinderung

Eine Stornierung der Teilnahme ist nur bis zum Nennschluss möglich. Nach dem Nennschluss sind die Startgelder in voller Höhe zu zahlen. Bereits gezahlte Startgelder können bei einer Stornierung nach dem Nennschluss nicht zurückerstattet werden.

Zuschauer

Die Sporthalle verfügt über mehrere Sitzmöglichkeiten sowie eine Cafeteria, in der für das leibliche Wohl gesorgt ist. Für alle, die Lust auf Abwechslung haben, gibt es zudem eine Bastelecke.

Aussteller

Aussteller rund um das Thema Hobby Horsing sind nach vorheriger Anmeldung herzlich willkommen. Es gilt folgende Regelung:

- Aussteller ohne Sponsoring: Stellplatzmiete 100 €
- Aussteller mit Sponsoring: Für Aussteller, die sich an den Ehrenpreisen beteiligen, kann die Stellplatzmiete nach Rücksprache reduziert oder erlassen werden.
- Ein Stellplatz kann frei gewählt werden; Tische stehen bereits bereit. Genauere Wünsche können im Vorfeld gerne abgesprochen werden.

Richterzone:

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

Bei Fragen stehe ich jederzeit per WhatsApp zur Verfügung und ab 18 Uhr auch telefonisch.

WICHTIG!!! Bitte unbedingt spätestens 20 Minuten vor Prüfungsbeginn erscheinen!!!

Vor Beginn jeder Prüfung findet eine **Teilnehmerbesprechung** statt. Unsere *Richterin* erläutert den Teilnehmenden die jeweiligen Anforderungen der Prüfung sowie den genauen Ablauf. Im Anschluss erhalten die Teilnehmer **10 Minuten Parcoursbesichtigungszeit**, in der sie den Parcours in Ruhe anschauen und der Richterin Fragen stellen können.

Clear Round

Ein *Clear Round* bedeutet, dass ein Parcours fehlerfrei absolviert wird – also ohne Abwurf, ohne Verweigerung oder Verreiten und innerhalb der erlaubten Zeit. Wer einen Clear Round schafft, erhält eine Schleife

Fehler-/Zeit-Springen

Anforderungen

- Die Hindernisse des vorgegebenen Parcours müssen in der richtigen Reihenfolge überwunden werden.
- Der Parcours muss durchgehend im Galopp geritten werden.
- Die Sprünge werden immer von der Seite absolviert, auf der die jeweilige Nummer steht.
- Es findet eine Parcoursbesichtigung statt; die Hindernisse dürfen nicht zur Probe gesprungen werden.
- Anzahl und Art der Sprünge siehe entsprechende Tabelle.

Was derdie Richterin sehen möchte / Bewertung

Im Zeitspringen zählt die schnellste Zeit mit den wenigsten Fehlerpunkten.

- Fehlender Galopp ergibt 1 Fehlerpunkt; dies wird zwischen allen Hindernissen erneut bewertet.
- Start- und Ziellinie sind deutlich markiert.
- Die Zeit beginnt und endet mit dem Überqueren der Start- bzw. Ziellinie. Die Messung erfolgt elektronisch mittels Lichtschranke.
- Abwurf oder Verweigerung: je 4 Fehlerpunkte.
- Verreiten zählt als Verweigerung und ergibt ebenfalls 4 Fehlerpunkte. Wird das Verreiten nicht korrigiert, führt dies zum Ausschluss.
- Dreimaliges Verweigern oder das Springen von der falschen Seite führt zum Ausschluss aus der Prüfung.
- Bei einem Sturz wird derdie Teilnehmerin disqualifiziert.
- Mehrfaches Loslassen der Zügel führt zum Ausschluss.
- Das Hobby Horse muss während der gesamten Prüfung zwischen den Beinen bleiben, andernfalls erfolgt der Ausschluss.

Fehler-/Zeit-Springen mit Kostüm

Findet zu den gleichen Bedingungen wie oben statt.

Es gibt jedoch ein extra Preis für das beste Kostüm.

Caprilli-Prüfung (mit Dressurlektionen M/S & 50-cm-Sprünge)

Anforderung

Diese Caprilli-Prüfung kombiniert Dressurlektionen der mittleren und schweren Klasse mit Sprungelementen von 50 cm Höhe zu einem anspruchsvollen, harmonischen Gesamtritt.

- Der vorgegebene Aufgabenplan muss in exakt der richtigen Reihenfolge absolviert werden.
- Enthalten sind Übergänge, Laterale Lektionen und Galopparbeit der Klassen L–M–S, z. B.:
 - Schulterherein
 - Travers/ Renvers
 - einfache oder fliegende Galoppwechsel
 - 10-m-Volten
 - Verstärkungen in Trab oder Galopp
- Die Sprünge haben eine Höhe von 50 cm.
- Die Sprünge werden nur von der nummerierten Seite genommen.
- Der Ritt soll ohne Unterbrechung und klar erkennbar durchgeritten werden.
- Vor Beginn der Prüfung findet eine Aufgabenbesprechung statt.
- Sprünge dürfen in der Besichtigung NICHT probiert werden!

Was die Richter sehen möchten / Bewertung

Die Caprilli-Prüfung soll zeigen, wie gut Dressur und Springen zu einem fließenden, eleganten und kontrollierten Gesamtritt verschmelzen.

1. Dressurqualität (A-Note)

Bewertet werden unter anderem:

- Losgelassenheit, Takt und Gleichmaß
- Korrektheit der Lektionen der mittleren/schweren Klasse
 - Schulterherein korrekt im 3-Takt
 - Travers/ Renvers klar erkennbar
 - Sicher ausgeführte Galoppwechsel (einfach oder fliegend, je nach Aufgabe)
 - Exakte 10-m-Volten und präzise Linienführung
 - Gleichmäßige Verstärkungen mit deutlicher Rahmenerweiterung
- Übergänge weich, durchlässig
- Körperhaltung: aufrecht, ruhige Hände, kontrollierter Oberkörper
- Stellung und Biegung des Hobby Horses
- Gelassenheit im Wechsel zwischen Dressur und Sprung

2. Springqualität (B-Note)

Bewertet werden:

- Konstanter, fleißiger Galopp zum Sprung
- Gerade Anritte, mittig über den Sprung
- Rhythmus vor, über und nach dem Sprung
- Kontrollierte Landung und direkter Übergang zur Dressurlektion
- Sofortige Balanceaufnahme nach dem Sprung

Notenvergabe

- Gewertet wird mit einer A- und B-Note, jeweils 5,0 bis 10,0 mit einer Dezimalstelle.
- A-Note: Dressur, Linienführung, Harmonie
- B-Note: Springen, Rhythmus, Gesamteindruck

Fehler

–0,5 Punkte je:

- Abwurf
- Verweigerung
- Verreiten

Ausschluss bei:

- Dreimaligem Verweigern
- Springen von der falschen Seite
- Mehrfaches Zügel-loslassen
- Das Hobby Horse bleibt nicht zwischen den Beinen
- Unterschiede zwischen Aufgabe und tatsächlicher Ausführung, die den Ablauf unkenntlich machen (z. B. übersprungene Lektionen)
- Sturz

Zeit

- Keine Zeitwertung, da Caprilli eine Bewertungsprüfung ist.
- Der Ablauf soll fleißig, kontrolliert und harmonisch gestaltet sein.

Die Aufgabe bekommt man 2 Wochen vor der Prüfung per Whatsapp zugeschickt

Fehler-/Zeit-Springen ohne Galopp

Anforderungen

- Die Hindernisse des vorgegebenen Parcours müssen in der richtigen Reihenfolge überwunden werden.
- Der Parcours darf im Galopp, Trab oder im Laufen absolviert werden.
- Die Sprünge werden immer von der Seite genommen, auf der die jeweilige Nummer steht.
- Es findet eine Parcoursbesichtigung statt; die Hindernisse dürfen nicht zur Probe gesprungen werden!
- Anzahl und Art der Sprünge siehe Tabelle.

Was derdie RichterIn sehen möchte / Bewertung

Im Zeitspringen zählt die schnellste Zeit mit den wenigsten Fehlerpunkten.

- Start- und Ziellinie werden klar markiert.
- Die Zeit beginnt und endet mit dem Überqueren der Start- bzw. Ziellinie; die Messung erfolgt elektronisch mittels Lichtschranke.
- Abwurf oder Verweigerung: je 4 Fehlerpunkte.
- Verreiten gilt als Verweigerung und ergibt ebenfalls 4 Fehlerpunkte. Wird das Verreiten nicht korrigiert, führt dies zum Ausschluss.
- Dreimaliges Verweigern oder das Springen von der falschen Seite führt zum Ausschluss aus der Prüfung.
- Bei einem Sturz erfolgt die Disqualifikation.
- Mehrfaches Loslassen der Zügel führt zum Ausschluss.
- Das Hobby Horse muss während der gesamten Prüfung zwischen den Beinen bleiben, andernfalls erfolgt der Ausschluss.

Stilspringen

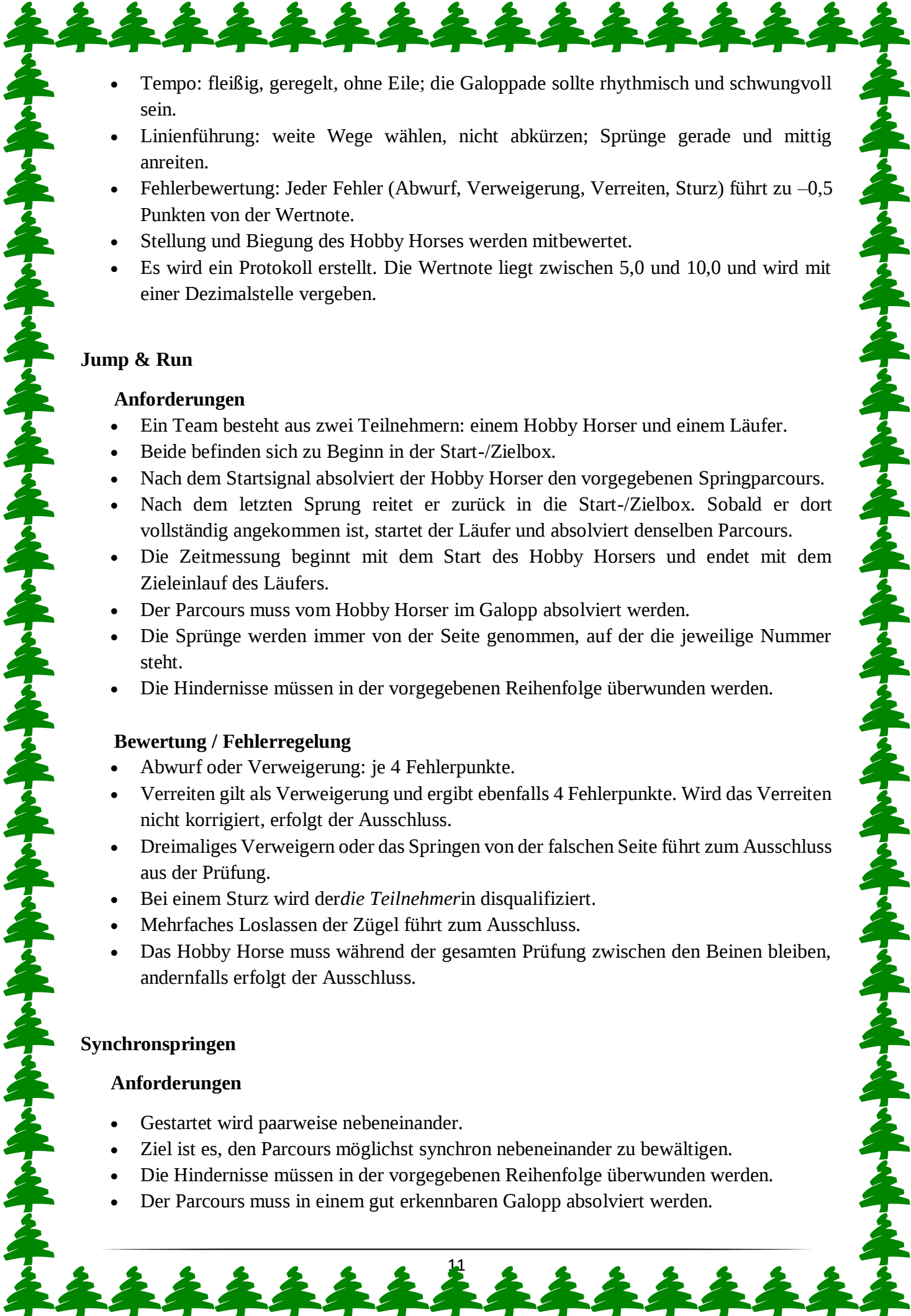
Anforderungen

- Die Hindernisse des vorgegebenen Parcours müssen in der richtigen Reihenfolge überwunden werden.
- Der Parcours muss im Galopp absolviert werden.
- Die Sprünge werden immer von der Seite genommen, auf der die jeweilige Nummer steht.
- Es findet eine Parcoursbesichtigung statt; die Hindernisse dürfen nicht zur Probe gesprungen werden!
- Anzahl und Art der Sprünge siehe Tabelle.

Was derdie RichterIn sehen möchte

Im Stilspringen steht nicht die Zeit, sondern ein harmonischer, sauber gerittener Ritt im Vordergrund.

- Zu Beginn: Halten und Grüßen.
- Nach der Startfreigabe wird angaloppiert.
- Körperhaltung: Blick zum Sprung, aufrechter und gerader Oberkörper, ruhige Hände; das Hobby Horse bleibt durchgehend korrekt zwischen den Beinen.
- Zügelhaltung:
 - Innere Hand hält nur den Zügel.
 - Äußere Hand hält Zügel und Stab.
 - Beim Handwechsel wird entsprechend umgegriffen.
- Richtiger Handgalopp:
 - Rechte Hand → Rechtsgalopp
 - Linke Hand → Linksgalopp

- 
- Tempo: fleißig, geregelt, ohne Eile; die Galoppade sollte rhythmisch und schwungvoll sein.
 - Linienführung: weite Wege wählen, nicht abkürzen; Sprünge gerade und mittig anreiten.
 - Fehlerbewertung: Jeder Fehler (Abwurf, Verweigerung, Verreiten, Sturz) führt zu –0,5 Punkten von der Wertnote.
 - Stellung und Biegung des Hobby Horses werden mitbewertet.
 - Es wird ein Protokoll erstellt. Die Wertnote liegt zwischen 5,0 und 10,0 und wird mit einer Dezimalstelle vergeben.

Jump & Run

Anforderungen

- Ein Team besteht aus zwei Teilnehmern: einem Hobby Horser und einem Läufer.
- Beide befinden sich zu Beginn in der Start-/Zielbox.
- Nach dem Startsignal absolviert der Hobby Horser den vorgegebenen Springparcours.
- Nach dem letzten Sprung reitet er zurück in die Start-/Zielbox. Sobald er dort vollständig angekommen ist, startet der Läufer und absolviert denselben Parcours.
- Die Zeitmessung beginnt mit dem Start des Hobby Horsers und endet mit dem Zieleinlauf des Läufers.
- Der Parcours muss vom Hobby Horser im Galopp absolviert werden.
- Die Sprünge werden immer von der Seite genommen, auf der die jeweilige Nummer steht.
- Die Hindernisse müssen in der vorgegebenen Reihenfolge überwunden werden.

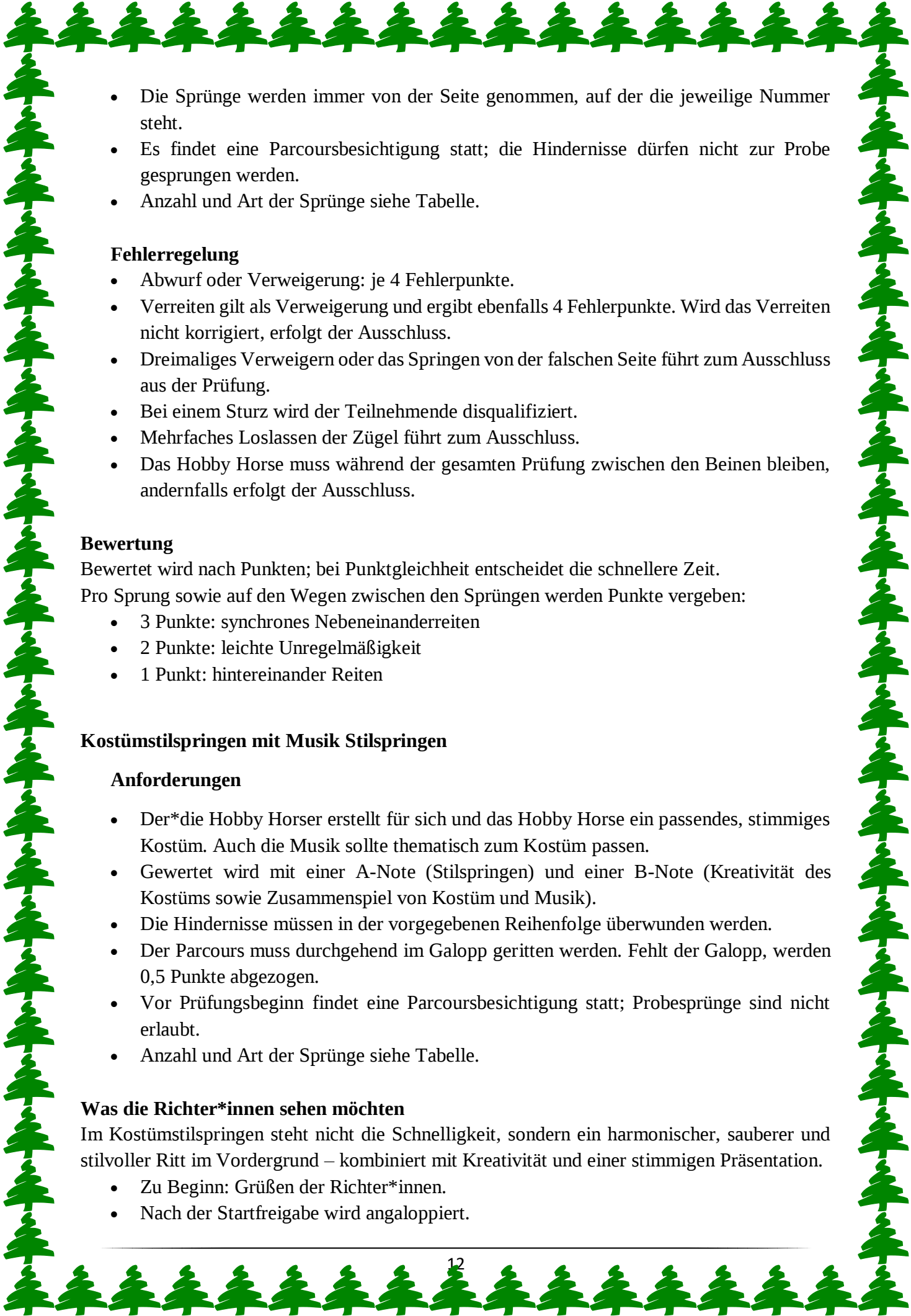
Bewertung / Fehlerregelung

- Abwurf oder Verweigerung: je 4 Fehlerpunkte.
- Verreiten gilt als Verweigerung und ergibt ebenfalls 4 Fehlerpunkte. Wird das Verreiten nicht korrigiert, erfolgt der Ausschluss.
- Dreimaliges Verweigern oder das Springen von der falschen Seite führt zum Ausschluss aus der Prüfung.
- Bei einem Sturz wird *derdie Teilnehmerin* disqualifiziert.
- Mehrfaches Loslassen der Zügel führt zum Ausschluss.
- Das Hobby Horse muss während der gesamten Prüfung zwischen den Beinen bleiben, andernfalls erfolgt der Ausschluss.

Synchrone Springen

Anforderungen

- Gestartet wird paarweise nebeneinander.
- Ziel ist es, den Parcours möglichst synchron nebeneinander zu bewältigen.
- Die Hindernisse müssen in der vorgegebenen Reihenfolge überwunden werden.
- Der Parcours muss in einem gut erkennbaren Galopp absolviert werden.

- 
- Die Sprünge werden immer von der Seite genommen, auf der die jeweilige Nummer steht.
 - Es findet eine Parcoursbesichtigung statt; die Hindernisse dürfen nicht zur Probe gesprungen werden.
 - Anzahl und Art der Sprünge siehe Tabelle.

Fehlerregelung

- Abwurf oder Verweigerung: je 4 Fehlerpunkte.
- Verreiten gilt als Verweigerung und ergibt ebenfalls 4 Fehlerpunkte. Wird das Verreiten nicht korrigiert, erfolgt der Ausschluss.
- Dreimaliges Verweigern oder das Springen von der falschen Seite führt zum Ausschluss aus der Prüfung.
- Bei einem Sturz wird der Teilnehmende disqualifiziert.
- Mehrfaches Loslassen der Zügel führt zum Ausschluss.
- Das Hobby Horse muss während der gesamten Prüfung zwischen den Beinen bleiben, andernfalls erfolgt der Ausschluss.

Bewertung

Bewertet wird nach Punkten; bei Punktgleichheit entscheidet die schnellere Zeit.

Pro Sprung sowie auf den Wegen zwischen den Sprüngen werden Punkte vergeben:

- 3 Punkte: synchrones Nebeneinanderreiten
- 2 Punkte: leichte Unregelmäßigkeit
- 1 Punkt: hintereinander Reiten

Kostümstilspringen mit Musik Stilspringen

Anforderungen

- Der*die Hobby Horser erstellt für sich und das Hobby Horse ein passendes, stimmiges Kostüm. Auch die Musik sollte thematisch zum Kostüm passen.
- Gewertet wird mit einer A-Note (Stilspringen) und einer B-Note (Kreativität des Kostüms sowie Zusammenspiel von Kostüm und Musik).
- Die Hindernisse müssen in der vorgegebenen Reihenfolge überwunden werden.
- Der Parcours muss durchgehend im Galopp geritten werden. Fehlt der Galopp, werden 0,5 Punkte abgezogen.
- Vor Prüfungsbeginn findet eine Parcoursbesichtigung statt; Probesprünge sind nicht erlaubt.
- Anzahl und Art der Sprünge siehe Tabelle.

Was die Richter*innen sehen möchten

Im Kostümstilspringen steht nicht die Schnelligkeit, sondern ein harmonischer, sauberer und stilvoller Ritt im Vordergrund – kombiniert mit Kreativität und einer stimmigen Präsentation.

- Zu Beginn: Grüßen der Richter*innen.
- Nach der Startfreigabe wird angaloppiert.

- Körperhaltung: Blick zum Sprung, gerader und aufrechter Oberkörper, ruhige Hände; das Hobby Horse bleibt korrekt zwischen den Beinen.
- Zügelhaltung:
 - Innere Hand hält nur den Zügel.
 - Äußere Hand hält Zügel und Stab.
 - Beim Handwechsel wird entsprechend umgegriffen.
- Stellung und Biegung des Hobby Horses.
- Richtiger Handgalopp:
 - Rechte Hand → Rechtsgalopp
 - Linke Hand → Linksgalopp
- Tempo: fleißig und geregelt, ohne zu übereilen; die Galoppade sollte rhythmisch und schwungvoll sein.
- Linienführung: weite Wege, nicht abkürzen; Sprünge gerade und mittig anreiten.
- Fehlerbewertung: Jeder Abwurf, jede Verweigerung oder ein Sturz führen zu -0,5 Punkten von der Wertnote bzw. Endnote.

Hinweis zur Musik

Die Musik wird vom Teilnehmer bzw. einer beauftragten Person eigenständig über ein Bluetooth-fähiges Smartphone an der bereitgestellten Soundbox gestartet.

Hoopter Derby

Das Hoopter Derby ist eine anspruchsvolle Prüfung. Es beinhaltet teilweise feste Hindernisse sowie Elemente, bei denen die Teilnehmenden hinauf- und hinunterspringen müssen. Der Wall darf vorab unter Aufsicht zur Probe gesprungen werden.

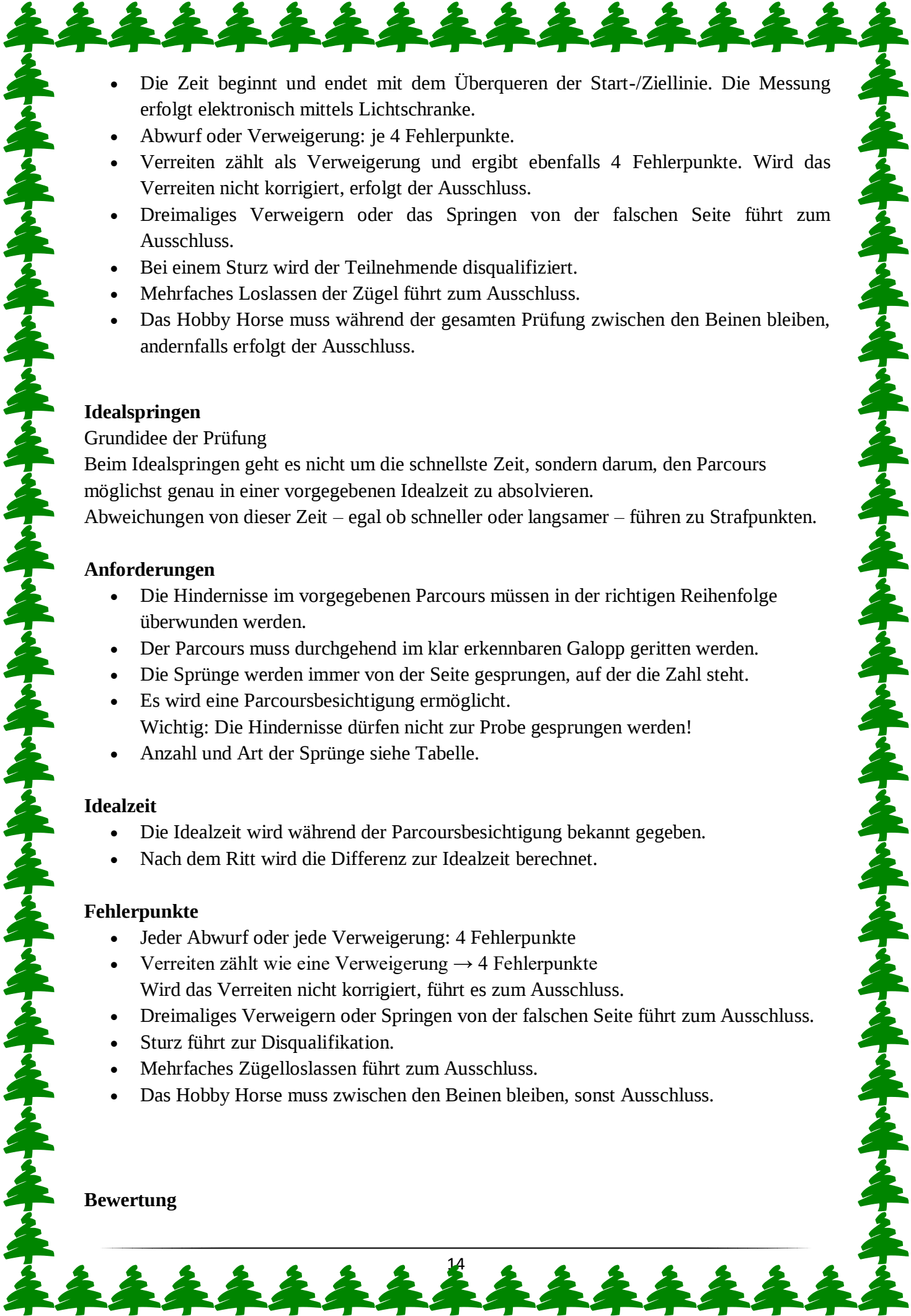
Anforderungen

- Die Hindernisse des vorgegebenen Parcours müssen in der richtigen Reihenfolge überwunden werden.
- Der Parcours muss durchgehend im Galopp geritten werden.
- Die Sprünge werden immer von der Seite genommen, auf der die jeweilige Nummer steht.
- Es findet eine Parcoursbesichtigung statt; Probesprünge sind nicht erlaubt – ausgenommen der Wall.
- Anzahl und Art der Sprünge siehe Tabelle.

Was derdie *Richter*in sehen möchte / Bewertung

Das Hoopter Derby wird als Zeitspringen gewertet. Es gewinnt, wer die schnellste Zeit mit den wenigsten Fehlerpunkten erreicht.

- Fehlender Galopp: 1 Fehlerpunkt; dies wird zwischen allen Hindernissen erneut bewertet.
- Start- und Ziellinie sind deutlich markiert.

- 
- Die Zeit beginnt und endet mit dem Überqueren der Start-/Ziellinie. Die Messung erfolgt elektronisch mittels Lichtschranke.
 - Abwurf oder Verweigerung: je 4 Fehlerpunkte.
 - Verreiten zählt als Verweigerung und ergibt ebenfalls 4 Fehlerpunkte. Wird das Verreiten nicht korrigiert, erfolgt der Ausschluss.
 - Dreimaliges Verweigern oder das Springen von der falschen Seite führt zum Ausschluss.
 - Bei einem Sturz wird der Teilnehmende disqualifiziert.
 - Mehrfaches Loslassen der Zügel führt zum Ausschluss.
 - Das Hobby Horse muss während der gesamten Prüfung zwischen den Beinen bleiben, andernfalls erfolgt der Ausschluss.

Idealspringen

Grundidee der Prüfung

Beim Idealspringen geht es nicht um die schnellste Zeit, sondern darum, den Parcours möglichst genau in einer vorgegebenen Idealzeit zu absolvieren.

Abweichungen von dieser Zeit – egal ob schneller oder langsamer – führen zu Strafpunkten.

Anforderungen

- Die Hindernisse im vorgegebenen Parcours müssen in der richtigen Reihenfolge überwunden werden.
- Der Parcours muss durchgehend im klar erkennbaren Galopp geritten werden.
- Die Sprünge werden immer von der Seite gesprungen, auf der die Zahl steht.
- Es wird eine Parcoursbesichtigung ermöglicht.
Wichtig: Die Hindernisse dürfen nicht zur Probe gesprungen werden!
- Anzahl und Art der Sprünge siehe Tabelle.

Idealzeit

- Die Idealzeit wird während der Parcoursbesichtigung bekannt gegeben.
- Nach dem Ritt wird die Differenz zur Idealzeit berechnet.

Fehlerpunkte

- Jeder Abwurf oder jede Verweigerung: 4 Fehlerpunkte
- Verreiten zählt wie eine Verweigerung → 4 Fehlerpunkte
Wird das Verreiten nicht korrigiert, führt es zum Ausschluss.
- Dreimaliges Verweigern oder Springen von der falschen Seite führt zum Ausschluss.
- Sturz führt zur Disqualifikation.
- Mehrfaches Zügelloslassen führt zum Ausschluss.
- Das Hobby Horse muss zwischen den Beinen bleiben, sonst Ausschluss.

Bewertung

Gewertet wird nach $\text{Punktzahl} + \text{Zeitabweichung zur Idealzeit}$

- Weniger Gesamtpunkte = bessere Platzierung.
- Bei Punktgleichheit entscheidet die geringere Zeitabweichung (wer näher an der Idealzeit ist).

Punktespringen

Parcourstyp

- Die Prüfung wird über einen Parcours mit steigendem Schwierigkeitsgrad geritten.

Punktevergabe

- Für das fehlerfreie Überwinden jedes Hindernisses erhält der*die Teilnehmende Punkte entsprechend der Reihenfolge:
 - 1 Punkt für das 1. Hindernis
 - 2 Punkte für das 2. Hindernis
 - 3 Punkte für das 3. Hindernis
 - usw.
- Bei einem Fehler (Abwurf oder Verweigerung) werden für das betreffende Hindernis keine Punkte vergeben, sondern abgezogen.
- Am Ende kann es einen Joker-Sprung geben.
 - Dieser ist besonders anspruchsvoll.
 - Er bringt die doppelte Punktzahl.
 - Er wird neben dem letzten Hindernis aufgebaut.
 - *Derdie Hobby Horser entscheidet selbst, ob ersie das letzte Hindernis oder den Joker springt.*

Platzierung

- Die Platzierung erfolgt nach der Gesamtpunktzahl.
- Bei Punktgleichheit entscheidet die schnellere Zeit.

Bewertung

- Zusätzlich zur Punktevergabe erfolgt die Wertung nach dem Richtverfahren Fehler/Zeit.

Springquadrille

Teilnehmerzahl

- Eine Springquadrille besteht aus mindestens zwei Hobby Horsers.

Ablauf und Formationen

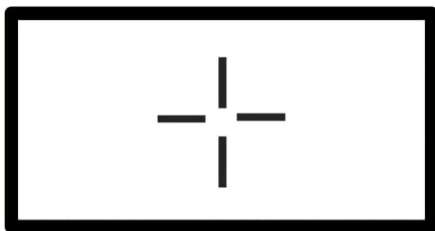
- Die Teilnehmenden führen eine Freestyle-Dressur mit integrierten Stilspringelementen vor.

- Die Reiter*innen teilen sich gleichmäßig auf und präsentieren verschiedene Formationen, z. B.:
 - Nebeneinander (paarweise)
 - Parallel (gleiche Richtung auf verschiedenen Seiten)
 - Gegeneinander (entgegengesetzte Richtung)
 - Hintereinander (als gesamte Abteilung)
- Alle genannten Varianten sollen innerhalb der Darbietung vorkommen.

Hindernisse

- Es müssen mindestens zwei Hindernisse aufgebaut sein, maximal 40 cm hoch.
 - Die Höhe kann je nach Altersklasse niedriger gewählt werden.
- Die Hindernisse werden beispielsweise mittig auf dem Platz positioniert.

Beispiel:



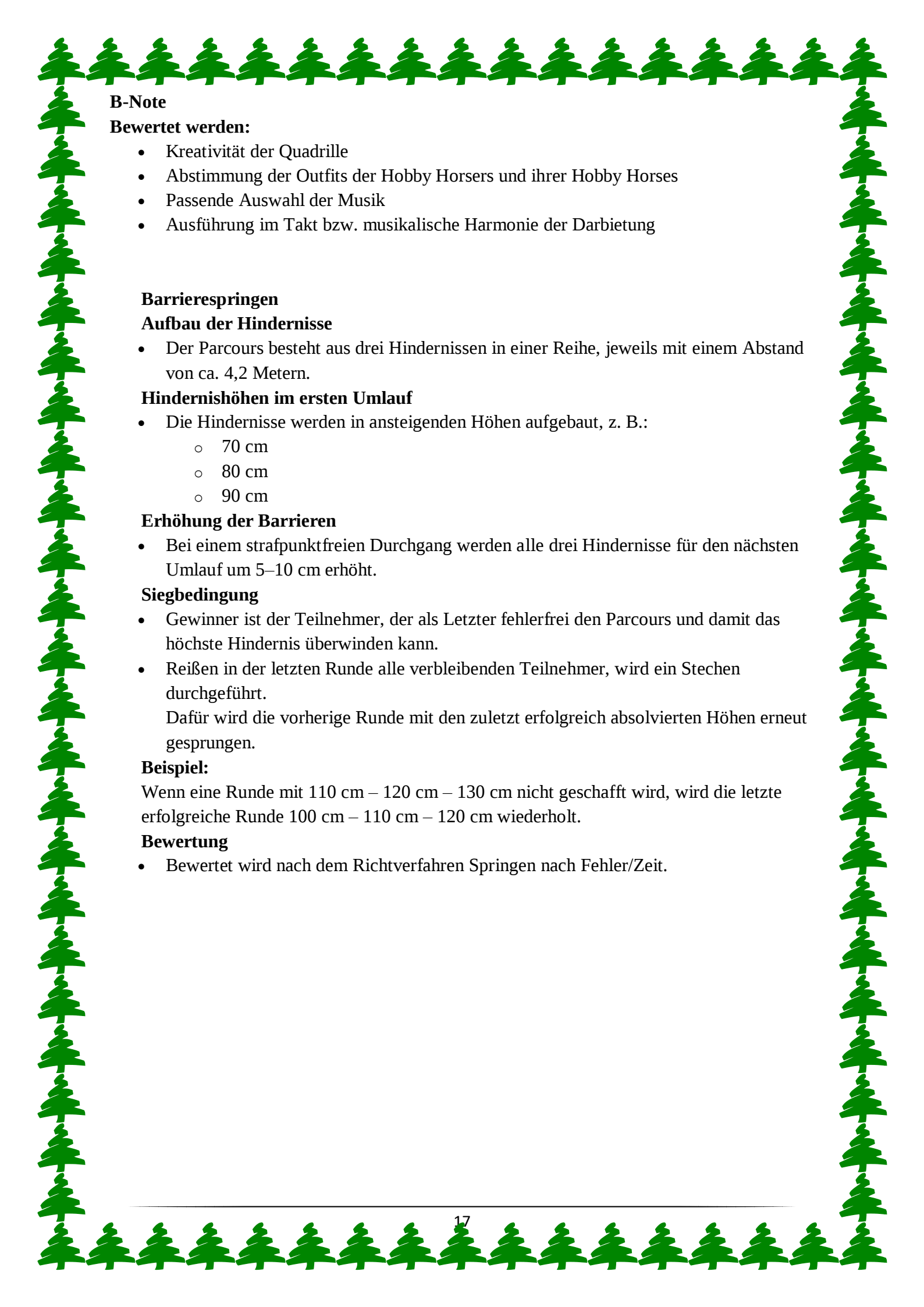
Bewertung

- Die Darbietung wird als Gesamtleistung der gesamten Gruppe bewertet.

A-Note

Bewertet werden:

- Synchronität der Teilnehmenden zueinander
- Körperhaltung der Reiter*innen
- Präsentation der Hobby Horses (korrekte Führung, Haltung, Linienführung)



B-Note

Bewertet werden:

- Kreativität der Quadrille
- Abstimmung der Outfits der Hobby Horsers und ihrer Hobby Horses
- Passende Auswahl der Musik
- Ausführung im Takt bzw. musikalische Harmonie der Darbietung

Barrierespringen

Aufbau der Hindernisse

- Der Parcours besteht aus drei Hindernissen in einer Reihe, jeweils mit einem Abstand von ca. 4,2 Metern.

Hindernishöhen im ersten Umlauf

- Die Hindernisse werden in ansteigenden Höhen aufgebaut, z. B.:
 - 70 cm
 - 80 cm
 - 90 cm

Erhöhung der Barrieren

- Bei einem strafpunktfreien Durchgang werden alle drei Hindernisse für den nächsten Umlauf um 5–10 cm erhöht.

Siegbedingung

- Gewinner ist der Teilnehmer, der als Letzter fehlerfrei den Parcours und damit das höchste Hindernis überwinden kann.
- Reißen in der letzten Runde alle verbleibenden Teilnehmer, wird ein Stechen durchgeführt.
Dafür wird die vorherige Runde mit den zuletzt erfolgreich absolvierten Höhen erneut gesprungen.

Beispiel:

Wenn eine Runde mit 110 cm – 120 cm – 130 cm nicht geschafft wird, wird die letzte erfolgreiche Runde 100 cm – 110 cm – 120 cm wiederholt.

Bewertung

- Bewertet wird nach dem Richtverfahren Springen nach Fehler/Zeit.

Tabelle

Klassen	Hindernishöhe in cm	Sprunganzahl	Hindernistiefe Oxer* in cm	Wassergraben- weite in cm
Junior- Spring-WB	10-25	4-6	—	—
Springen leicht	30-45	5-8	15-20	40-80
Springen mittel	50-65	7-10	25-30	80-120
Springen schwer	70-nach oben offen	9-nach oben offen	ab 35	120-nach oben offen

*Die Tiefe dieses Hindernisses muss die Hälfte der Höhe betragen.

Hindernisse im Parcours

	Junior- Spring-Wettbewerb	Springen leicht	Springen mittel	Springen schwer
Kreuz	x			
Steilsprung	x	x	x	x
Mauer	x	x	x	x
Oxer		x	x	x
Trippelbarre		x	x	x
Wassergraben/ Graben		x	x	x
2-fache Kombination		x	o*	o
3- fache Kombination			o*	o

x erlaubte Hindernisarten **o*** wahlweise eins von beidem erforderlich **o** muss enthalten sein

In jeder Klasse kann die Hindernis-Art individuell aus der oberen Tabelle ausgewählt werden. Für Meisterschaften ist es erforderlich, dass im Parcours mindestens drei verschiedene Hindernisarten vorhanden sind. Variationen in der Höhe und Tiefe von bis zu +/- 5 cm sind gestattet. Zudem muss jeder Parcours so gestaltet sein, dass mindestens ein Handwechsel stattfindet.

Nennformular Samstag U21 und U15

Angaben zum Teilnehmer

Name:	
Geburtsdatum:	
Straße:	
PLZ, Ort:	
Hobby Horse Verein / Gruppe:	
Telefon/ Mobil:	
E-Mail:	

Bitte entsprechende Prüfungen ankreuzen

X	Prüfung		Einsatz
	Clear Round <i>Mittel</i>		5€
	Caprilli <i>Mittel/Schwer 50cm</i>		8€
	Kostümspringen <i>Mittel 50cm</i> Fehler/Zeit-Springen	Ohne Pflicht Galopp	8€
	Kostümspringen <i>Mittel 70cm</i> Stilspringen		8€
	Idialzeitspringen <i>Mittel 60cm</i>		8€
	Punktespringen <i>Mittel 50-70cm</i>		8€
	Hoopter Derby <i>Schwer 70-80cm</i>		8€
	Fehler/Zeit-Springen <i>Schwer 80-90cm</i>		8€
	Fehler/Zeit-Springen <i>Schwer 90-100cm</i>		8€
	Barrierespringen		8€
	Jump & Run <i>Leicht 40cm</i>	Partner Name:	7€
	Synchronspringen <i>Mittel 50cm</i>	Partner Name:	7€
	Springquadrille	Partner Name:	Bitte angeben

Gesamtsumme: _____ €

Das Geld wurde am _____ per ☐ PayPal ☐ Banküberweisung überwiesen.

Einstverständniserklärung:

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 Hoopter Winter Spring Spektakel 2024 des MTV Hoopte e.V. 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, WhatsApp oder per Post an den Veranstalter (siehe Ausschreibung).

Nennformular Sonntag U6, U9, U12, U31 und U99

Angaben zum Teilnehmer

Name:	
Geburtsdatum:	
Straße:	
PLZ, Ort:	
Hobby Horse Verein / Gruppe:	
Telefon/ Mobil:	
E-Mail:	

Bitte entsprechende Prüfungen ankreuzen

X	Prüfung		Einsatz
☐	Clear Round <i>Leicht</i>		5€
☐	Kostümspringen <i>Mittel 50cm</i> Fehler/Zeit-Springen	Ohne Pflicht Galopp	8€
☐	Kostümspringen <i>Leicht 40cm</i> Stilspringen		8€
☐	Idialzeitspringen <i>Mittel 50cm</i>		8€
☐	Punktespringen <i>Mittel 50-60cm</i>		8€
☐	Kleines Hoopster Derby <i>Leicht 40-50cm</i>		8€
☐	Fehler/Zeit-Springen <i>Leicht 40cm</i>		8€
☐	Fehler/Zeit-Springen <i>Schwer 70cm</i>		8€
☐	Barrierespringen		8€
☐	Jump & Run <i>Leicht 30cm</i>	Partner Name:	7€
☐	Synchronspringen <i>Leicht 40cm</i>	Partner Name:	7€
☐	Springquadrille	Partner Name:	Bitte angeben

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 Hoopster Winter Spring Spektakel 2024 des MTV Hoopste e.V. 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, WhatsApp oder per Post an den Veranstalter (siehe Ausschreibung).

Mannschaftswettbewerbe

Für jede Mannschaft Prüfung ist ein eigenes Nennformular ausfüllen. Es reicht, wenn das Formular von einem Teilnehmer aus dem Team ausgefüllt wird.

Bitte die entsprechenden Prüfungen ankreuzen:

X	Prüfung	Mannschaftsname
	Jump & Run	
	Synchrone Springen	
	Springquadrille	

Jump & Run

Nr.	Vorname Reiter	Nachname Reiter	Pferdename
1			
2			

Synchrone Springen

Nr.	Vorname Reiter	Nachname Reiter	Pferdename
1			
2			

Springquadrille

Nr.	Vorname Reiter	Nachname Reiter	Pferdename
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			