
Halloween Spektakel 2026

- Hobby Horsing Turnier -

25.10.2026

Veranstalter: TSV RW Niebüll e.V.

Veranstaltungsort: Gotteskoogstraße 50 (Halle 2), 25899 Niebüll

Nennschluss: 20.09.2026

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!

So vorm.: 1, 2, 3, 6C, 8

So nachm.: 4, 5, 6B, 6A, 7, 9

Platz: Turnhalle (bitte abriebfeste Sohle anziehen).

Dressurplatz : 14x7m

Vorbereitungsplatz: 14x7m

Springplatz 1 : 10x20m

Vorbereitungsplatz: 5x10m

Richter: A. Harms, S. Petersen, D. Friedrichsen, A. C. Jensen

Teilnahmeberechtigt:

Zugelassen sind alle Hobby Horser mit einem Hobby Horse ohne Seitengriffe und einer Stocklänge von max. 60cm. WICHTIG: Es sind pro Reiter 3 Hobby Horses in jeder Prüfung erlaubt.

Besondere Bestimmungen

Es werden keine 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 nur nach Absprache mit der Veranstaltungsleitung 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 2022 – 2021

U9 2020 – 2018

U12 2017 – 2015

U15	2014– 2010
U21	2011 – 2006
U31	2005 – 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.

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.

Nenngeld:

Das Nenngeld ist auf das PayPal Konto *hobby-horsing-niebuell@web.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.*

Oder per Banküberweisung:

Banküberweisung: Sabine Wulf

DE82 2176 3542 0005 5736 45

GENODEF1BDS

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. Jeder Teilnehmer muss seine Kopfnummer selbst mitbringen.

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. Leggings etc.), wahlweise Turnschuhe, Gymnastikschuhe / Schlappchen oder festes Schuhwerk. Bei Kostümprüfungen dürfen auch Kostümrelevante Sachen getragen werden, bei Unklarheiten bitte mit dem Veranstalter Rücksprache halten.

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. Ausgenommen sind Halloween Kostüme, hier wird die Beschränkung aufgehoben.

Vorlesen:

Wenn kein eigener Vorleser vorhanden ist, wird die Aufgabe auswendig geritten. (ausgenommen Küraufgaben, die grundsätzlich auswendig geritten werden, um die Musik nicht zu stören).

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 in seiner Prüfung, darf er seinen Ritt nicht fortsetzen und scheidet aus.

Fehlender Galopp hat 0,5 Punkte Abzug (Stilspringen) und 1 Strafpunkt je fehlender Galoppphase (zwischen den Sprüngen im Zeitspringen) zur Folge.

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	Clear Round Springen Leicht 20cm	ohne Siegerehrung, die Schleife kann sofort nach Parcoursbewältigung am Richtertisch abgeholt werden.	offen	10€
2	Springreiter WB mit Kostüm	20 - 30cm Höhe Einstiegsprüfung	U6 und U9	10€
3	Dressur Kür Leicht mit Kostüm und Musik	Der Reiter muss zu einer vorgegebenen Aufgabe die Musik erstellen und ein Kostüm entwerfen.	U9, U12, U15 (ohne Start in Prfg. 4)	12€
4	Dressur Kür Mittel mit Kostüm und Musik	Der Reiter muss eine Aufgabe, passende Musik und ein Kostüm entwerfen	U12, U15, U21, U31, Erw.	12€
5	Idealspringprüfung Leicht (Zeit) 40cm	Eine vorgegebene Zeit muss nach Möglichkeit erreicht werden.	U9, U12, U15, Erw.	12€
6	Halloween Olympiade (Mannschaftsprüfung - 3er Team)	Eine Mannschaft tritt zu verschiedenen Aufgaben an.	offen	10€ je Teilnehmer
7	K.O. Springen Mittel	Die Reiter treten im Duell gegeneinander an. Der schnellste Reiter kommt weiter.	U12, U15, U21, U31, Erw.	12€
8	Stilspringen Mittel	50cm, 8 bis 10 Hindernisse	U12, U15, U21, U31, Erw.	12€
9	Jump and run - Kostümspringen 40cm	1 Reiter, 1 Läufer	offen	10€ je Teilnehmer



01. Clear Round Springen Leicht

Je Teilnehmer 1 Hobby Horse erlaubt

Teiln.: offen

Anzahl und Art der Sprünge 5 mit 20 cm Höhe

Es findet keine Siegerehrung statt. Wer den Parcours fehlerfrei schafft, erhält eine Schleife direkt im Anschluss am Richtertisch.

Einsatz: 10€



Anforderungen

Diese Prüfung dient zum Einstieg in den Turniersport und soll Ängste vor dem Vergleich mindern. Daher gibt es in dieser Art Prüfung keine Siegerehrung. Jeder der den Parcours schafft ist ein Gewinner.

- Die Hindernisse müssen in der richtigen Reihenfolge überwunden werden.
- Alle Teilnehmer, die ohne Fehler den Parcours bewältigen, erhalten direkt im Anschluss am Richtertisch eine Schleife.
- Es werden in dieser Prüfung keine Sachpreise vergeben.
- Es wird in dieser Prüfung keine Siegerehrung stattfinden.
- Dieser Parcours dient dazu sich auszuprobieren und Spaß zu haben.

02. Springreiter WB mit Kostüm

Je Teilnehmer 1 Hobby Horse erlaubt

Teiln.: U6 und U9

Startgruppen werden bei ausreichend Teilnehmer in Gruppen nach Altersgruppen aufgeteilt.

Einsatz: 10€

Anforderungen

Die Teilnehmer starten in Gruppen, mind. Eine Abteilung. Es werden zunächst die Gangarten abgefragt (Schritt, Trab, Galopp - Bahnfigur: Ganze Bahn, Zirkel und Zirkel wechseln), danach startet jeder Teilnehmer einzeln im Parcours.

Bewertet werden die Körperhaltung (aufrechte Haltung, Blick nach vorne, Fußspitzen zuerst aufsetzen, Arme und Hände ruhig halten), die drei Grundgangarten (Schritt, Trab, Galopp), die Orientierung im Parcours und das Anreiten am Sprung. Auch wird ein Galoppwechsel positiv bewertet.

Da dies eine Einstiegsprüfung für Hobby Horser ist, bitten wir darum nur Teilnehmer starten zu lassen, die noch keine Erfahrung im Turniersport haben und ihre ersten Schritte hier wagen möchten.



03. Dressur Kür Leicht mit Musik und Kostüm

Je Teilnehmer 1 Hobby Horse erlaubt

Teiln.: U9, U12 und U15 **ohne Start in Prüfung 4**

Einsatz: 12€

Die Aufgabe wird auswendig oder mit eigenem Vorleser geritten. Es wird eine fest vorgegebene Aufgabe gestellt. Für diese gilt es Musik zu finden und ein passendes Kostüm zu wählen.

Bei der Musik - und Kostümwahl wäre es wünschenswert sich am Thema Halloween zu orientieren. Die eigens zusammengestellte Musik und die vorgestellte und die Ausführung der Aufgabe ergeben die A- und B- Note. Die Musik muss selbstständig gestartet werden.

Eine Bluetooth Box zur Koppelung mit dem Handy steht zur Verfügung.

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, Wahl der Musik und den Schweregrad.

Die Musik beginnt mit dem Handzeichen des Reiters bzw. mit dem Gruß des Reiters vor den Richtern. Die Musik muss selbst gesteuert werden (Begleitperson, Trainer etc). Die Zeitmessung beginnt ab dem Gruß vor den Richtern.

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
- Tempo und Takt: fleißiges Vorwärtsreiten ohne Taktfehler
- Nickbewegung des Hobby Horse im Schritt und Galopp
- Stellung und Drehung des Hobby Horse
- Richtiger Handgalopp: auf der rechten Hand im Rechtsgalopp, auf der linken Hand im Linksgalopp.
- Jeder Reiter bekommt ein Protokoll und eine Wertnote (zwischen 5 und 9) zu seinem Ritt.
- Ein Verreiten gibt 0,2 Punkte Abzug je Verreiten.

Anmerkung: Es ist wünschenswert je Gangart eine passende Musik zu finden.

04. Dressur Kür Mittel mit Musik und Kostüm

Je Teilnehmer 1 Hobby Horse erlaubt
Teiln.: ab U12, **ohne Start in Prüfung 3**
Einsatz: 12€

Die Aufgabe wird auswendig oder mit eigenem Vorleser geritten.

Es wird eine Aufgabe selbst erstellt. Für diese gilt es Musik zu finden und ein passendes Kostüm zu wählen. Die Aufgabe darf 2- 3 Minuten umfassen. Viereck: 7x14m

Bei der Musik - und Kostümwahl wäre es wünschenswert sich am Thema Halloween zu orientieren. Die eigens zusammengestellte Musik und die vorgestellte und die Ausführung der Aufgabe ergeben die A- und B- Note. Die Musik muss selbstständig gestartet werden.

Eine Bluetooth Box zur Koppelung mit dem Handy steht zur Verfügung.

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

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

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

Die Musik beginnt mit dem Handzeichen des Reiters bzw. mit dem Gruß des Reiters vor den Richtern. Die Musik muss selbst gesteuert werden (Begleitperson, Trainer etc). Die Zeitmessung beginnt ab dem Gruß vor den Richtern.

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
- Tempo und Takt: fleißiges Vorwärtsreiten ohne Taktfehler
- Nickbewegung des Hobby Horse im Schritt und Galopp
- Stellung und Drehung des Hobby Horse
- Richtiger Handgalopp: auf der rechten Hand im Rechtsgalopp, auf der linken Hand im Linksgalopp.
- Jeder Reiter bekommt ein Protokoll und eine Wertnote (zwischen 5 und 9) zu seinem Ritt.
- Ein Verreiten gibt 0,2 Punkte Abzug je Verreiten.

Anmerkung: Es ist wünschenswert je Gangart eine passende Musik zu finden.

Aufgabeninhalte der mittleren Dressur können sein:

- Volte
- Aus der Ecke kehrt
- Schlangenlinien durch die Bahn 3 Bögen
- Doppelte Schlangenlinie
- Durch den Zirkel wechseln
- Links um / Rechts um
- Vorderhandwendung
- Hinterhandwendung

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

Mindestens 4 aus dieser Liste müssen vorhanden sein.

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, Schwierigkeitsgrad
- 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.
- Wahl der Musik (Die Musik sollte zur Vorstellung passend und angemessen sein).
- Einhaltung der Zeitvorgabe, beim Über- oder Unterschreiten der vorgegebenen Zeit von mehr als 30 Sek. bekommt der Reiter Abzüge von 0,2 Punkte.
- Jeder Reiter bekommt ein Protokoll und eine Wertnote (zwischen 5 und 9) zu seinem Ritt.

05. Idealzeitspringprüfung Leicht

Je Teilnehmer 1 Hobby Horse erlaubt

Teiln.: U9, U12, U15 und Erw.

Einsatz: 12€

- Die Hindernisse müssen in der richtigen Reihenfolge überwunden werden.
- Der Parcours muss durchgehend im Galopp geritten werden. Fehlt der Galopp, wird je Galoppphase (zwischen den Sprüngen) dem Teilnehmer jeweils ein Fehlerpunkt 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 Idealzeit wird zu Beginn der Prüfung mitgeteilt. Je dichter man an diese Zeit kommt, desto höher die Punktzahl.



06. Halloween Olympiade (Mannschaftsprüfung)

Je Teilnehmer 1 Hobby Horse erlaubt, Kombinationsprüfung für Prüfung 6a, 6B und 6C

Teiln.: offen, 3 Hobby Horser bilden 1 Team

Einsatz: je Teilnehmer 10€

Für diese Prüfung starten die Mannschaftsteilnehmer in Prüfung 6A, 6B und 6C.

Die Ergebnisse aus den drei Prüfungen werden zusammengezählt und ergeben eine Endpunktzahl, die dann das Endergebnis gibt.

Punkte:

1. Platz = 100 Punkte
2. Platz = 90 Punkte
3. Platz = 80 Punkte
4. Platz = 70 Punkte
5. Platz = 60 Punkte
6. Platz = 50 Punkte
7. Platz = 40 Punkte
8. Platz = 30 Punkte
9. Platz = 20 Punkte
10. Platz = 10 Punkte



Spiel 6A - Hexenjagd - Mounted Games

Diese Prüfung ist ein Mounted Games Spiel.

Die Mannschaft startet der Reihe nach, parallel zu anderen Mannschaften.

Starten mehr Mannschaften als in einem Durchgang möglich sind, wird per Hand die Zeit gemessen (wie bei Schwimmwettkämpfen).

Je Mannschaft wird es dann einen Zeitnehmer geben.

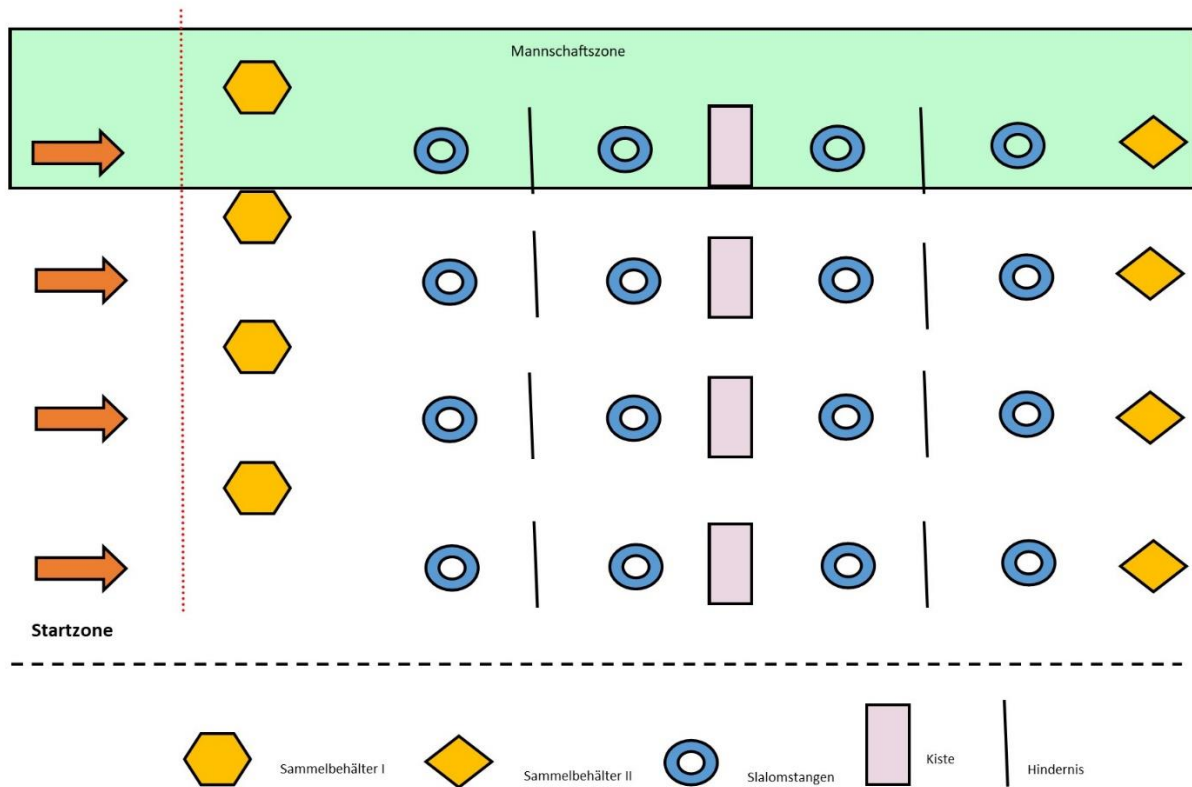
Der erste Starter beginnt und bringt einen Hexenbesen von der Sammeltonne (gelbes Sechseck) zur Sammeltonne am Wendepunkt (gelbes Quadrat).

Der Parcours muss dabei im Galopp überwunden werden (Stange, Hindernis, Stange, Kiste, Stange, Hindernis, Stange).

Nachdem er den Hexenbesen in den Sammelbehälter II gesteckt hat, muss der den Parcours wieder zurück überwinden und dem nächsten Starter abklatschen.

Der zweite Starter muss den Parcours überwinden und holt den Hexenbesen aus dem Sammelbehälter II wieder ab, bringt ihn dann zum Sammelbehälter I zurück, danach darf er abklatschen (natürlich muss auch er den Parcours überwinden).

Der dritte Starter bringt den Besen dann wieder zum Sammelbehälter II und überquert dann die Ziellinie.



Spiel 6B - Geisterjagd (im Dunkelraum)

Jeder Teilnehmer spielt einen Probedurchgang und einen Wertungsdurchgang im Dunkelraum. Der Teilnehmer hat die Aufgabe dort die Gespenster, die vom Spiel erzeugt werden, mit einer batteriebetriebenen Laserpistole abzuschießen.

Die Anzahl der getroffenen Geister ergibt die Endpunktzahl, die in die Wertung kommt.

Am Ende aller Durchgänge werden die Ergebnisse je Mannschaftsmitglied addiert und ergeben das Endergebnis und die Platzierung der Mannschaft für dieses Spiel.

Prüfung 6C - Zuchtshow

Jedes Mannschaftsmitglied stellt sein Hobby Horse den Richtern vor. Dabei ist eine liebevolle Gestaltung wünschenswert. (gerne auch im Kostüm)

Der Richter bewertet das Aussehen und die Gangarten des Hobby Horses (hier soll der Hobby Horser nach Weisung der Richter Traben, Galoppieren und Schritt gehen. (ohne Bahnfiguren)

Anmerkung: Es wird in dieser Prüfung auf das Alter des Hobby Horsers Rücksicht genommen.

07. K.O. Springen Mittel

Je Teilnehmer 1 Hobby Horse erlaubt

Teiln.: ab U12

Einsatz: 10€

Es werden Duellpartner gelost. Die Duellgegner absolvieren hintereinander einen Parcours von 6 - 8 Hindernissen. Die Zeit des 1. Teilnehmers wird erst nach dem 2. Starter durchgegeben.

Der Sieger aus dem Duell kommt eine Runde weiter.

Hindernishöhe 50cm

Der Parcours wird im Galopp geritten, auf Zeit.

- Die Hindernisse müssen in der richtigen Reihenfolge überwunden werden.
- Der Parcours muss durchgehend im Galopp geritten werden. Fehlt der Galopp, wird je Galoppphase (zwischen den Sprüngen) dem Teilnehmer jeweils ein Fehlerpunkt 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!



08. Stilspringprüfung Mittel

Je Teilnehmer 1 Hobby Horse erlaubt

Teiln.: ab U12

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

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 Stangenabwurf bedeutet einen Abzug von 0,5 Punkte von der Endwertnote. Verweigerung hat einen Abzug von 0,3 Punkte von der Endwertnote und ein Sturz führt zum Ausschluss. Fehlender Galopp hat einen Abzug von 0,5 Punkte zur Folge.



09. Jump and Run Leicht mit Kostüm (40cm)

Teamwertung: 1 Hobby Horser, 1 Läufer

Teiln.: offen

Einsatz: je 10€

- Die Hindernisse müssen in der richtigen Reihenfolge überwunden werden.
- Der Parcours muss durchgehend im Galopp geritten werden. Fehlt der Galopp, wird je Galoppphase (zwischen den Sprüngen) dem Teilnehmer jeweils ein Fehlerpunkt 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!
- Es startet zuerst der Hobby Horser, er durchquert die Startlinie und springt den Parcours, dann erfolgt der Wechsel in der Wechselzone durch Übergabe des Staffelstabes. Danach überquert der Läufer (hier darf gerannt werden) den Parcours ebenfalls in der richtigen Reihenfolge und durchquert am Ende die Ziellinie.
- Wird ein Hindernis ausgelassen oder von der falschen Seite gesprungen, scheidet das Team leider aus.
- Die Prüfung findet auf Zeit statt.

06. Dressurprüfung Leicht Kür mit Musik und Kostüm U9, U12 und U15, 7x14m

A – X	Einreiten im Mittelschritt.
X	Halten. Grüßen
	Im Mittelschritt anreiten.
C	Linke Hand
H - B	Durch die halbe Bahn wechseln
F	Im Arbeitstempo antraben.
A	Auf die Mittellinie abwenden
X - E	Volte Links
X - B	Volte Rechts
C	Rechte Hand
M - X - K	Tritte verlängern
A	Auf dem Zirkel geritten (1x herum)
A	Im Arbeitstempo angaloppieren und ganze Bahn.
B	Mittelzirkel (1x herum)
B	durchparieren zum Trab und ganze Bahn
M	Durchparieren zum Schritt
C - X - A	Aus dem Zirkel wechseln
A	im Arbeitstempo antraben und auf dem Zirkel geritten (1x herum)
A	im Arbeitstempo angaloppieren und ganze Bahn
C	Durchparieren zum Trab
B	Halten
B	im Mittelschritt anreiten
A - X	Auf die Mittellinie abwenden
X	Halten. Grüßen





Nennformular für das Halloween Turnier in Niebüll 2025 - Einzelnennung -



Bitte für jeden Teilnehmer ein eigenes Nennformular gut leserlich ausfüllen.

Bitte die Ausschreibung vor dem Ausfüllen genau lesen, es gelten Beschränkungen für einige Prüfungen.

Angaben zum Teilnehmer

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

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

X	Prüfung	Hobby Name	Horse	Einsatz
☐	1. Clear Round Springen 20cm - offen			10€
☐	2. Springreiter Wettbewerb - 20cm - NUR U6 und U9			10€
☐	3. Dressur Kür Leicht mit Musik und Kostüm - NUR U9, U12 und U15			12€
☐	4. Dressur Kür Mittel mit Musik und Kostüm - ab U12 und älter			12€
☐	5. Idealzeitspringprüfung Leicht - 40cm - U9, U12, U15 und Erw.			12€
☐	6. Halloween Olympiade - offen - Mannschaft (Mannschaftsprüfungen 3er Team)			je 10€
☐	7. K.O. Springen Mittel - 50cm - ab U12			12€
☐	8. Stilspringen Mittel - 50cm - ab U12			12€
☐	9. Jump and run (Teamaufgabe 2er) - 40cm - offen - 2er Teams			je 10€

Gesamtsumme: _____ €



Nennformular Mannschaft 6. Halloween Olympiade



Bitte für jeden Teilnehmer ein eigenes Nennformular gut leserlich ausfüllen.

Angaben zur Mannschaft

Name der Mannschaft:	
Teamanführer:	

Bitte den Namen des Hobby Horse nicht vergessen.

Reitername	Hobby Horse Name
1	
2	
3	

Das Nenngeld wird von jedem Mannschaftsmitglied selbst überwiesen und in der Einzelnennung mit angegeben.

Bitte die Mannschaftsanmeldung noch zusätzlich 1x ausfüllen und per Mail schicken.

Es müssen folgende Prüfungen absolviert werden:

6A - Hexenjagd	Mannschaftsaufgabe
6B - Geisterjagd	Mannschaftsaufgabe
6C - Zuchtshow	Mannschaftsaufgabe



Nennformular Mannschaft 9. Jump and run



Bitte für jeden Teilnehmer ein eigenes Nennformular **gut leserlich** ausfüllen.

Angaben zur Mannschaft

Name der Mannschaft:	
Teamanführer:	

Bitte **den Namen des Hobby Horse nicht vergessen.**

Reitername	Hobby Horse Name

Das Nenngeld wird von jedem Teammitglied selbst überwiesen und in der Einzelnennung mit angegeben.

Bitte die Teamanmeldung noch zusätzlich 1x ausfüllen und per Mail schicken.