



Halloweencup Groitzsch

Datum/ Uhrzeit:	24.10.2026, Meldung ab 10:00, Beginn der Wettbewerbe ab 11
Austragungsort:	Mehrzweck - Sporthalle (22*44m Gesamtfläche) Schletterstraße 21, 04539 Groitzsch
Parken	Begrenzte Parkplätze an der Halle
Veranstalter	SV Einheit Groitzsch – Abteilung Hobby Horsing in Kooperation mit dem GHHA-LVMD e.V.
Teilnahmegebühr	10€ Grundgebühr plus 7€ pro Prüfung
Zahlungsinformationen	Die Teilnahmegebühr ist im Voraus innerhalb von 72h nach Meldung an den Veranstalter zu überweisen. Andernfalls wird der reservierte Startplatz wieder freigegeben. Kontoinformationen werden mit Meldung bekannt gegeben.
Wichtiger Hinweis	Bitte beachtet die ausgeschriebenen Leistungsklassen (Open und Starter) sowie die Altersklassen. Der Veranstalter behält sich vor, bei geringer Teilnehmerzahl Altersklassen zusammenzulegen. Dies wird spätestens im finalen Zeitplan bekannt gegeben. Innerhalb einer Disziplin darf nicht in Open und Starter gestartet werden. Teilweise gibt es in der Ausschreibung noch Hinweise, welche Prüfungen zusätzlich nicht kombiniert werden dürfen, diese bitte beachten. Gerichtet wird nach dem aktuellen Regelwerk des GHHA in Einklang mit dem Regelwerk des IHHF.
Verhinderung	Eine Rückerstattung des Nenngelder durch Ausfall auf Seiten des Sportlers ist nach Nennschluss nicht möglich. Bei Turnier- oder Prüfungsabsagen durch den Veranstalter werden die Prüfungskosten abzüglich der Grundgebühr erstattet.
Teilnehmerbegrenzung	Bitte beachtet die jeweilige maximale Starterzahl je Prüfung, wenn diese erreicht sind, werden die Prüfungen geschlossen. Der Veranstalter behält sich vor, Teilnehmer Angaben, wenn nötig anzupassen – dies wird dann bekanntgegeben.
Nennung	Ab 31.08.2026 über GHHA - Anmeldung (ghha.hobbyhorsing.com/prihlaska) Nennschluss am 27.09.2026, 23:59 Uhr
Ansprechpartner	Vanessa Sprössig 01623997665 Hobbyhorse-groitzsch@outlook.de



Grundsätzliche Regelungen:

Wertungsrichter:

- Alle (Qualifikations)wettbewerbe mit Wertnoten werden von anerkannten Wertrichtern (GHHA, IHHF oder vergleichbares) gerichtet
- Alle Wettbewerbe, welche über Zeit oder Höhe gerichtet werden, können auch von Wert Richter Assistenten oder andere geeignete Personen gerichtet werden

Qualifikationswettbewerbe:

o Einige der Leistungsprüfungen sind Qualifikationswettbewerbe für die Mitteldeutsche Meisterschaft 2027 (November 2027), sie sind als solche gekennzeichnet. Teilnehmen dürfen alle Sportler, die Mitglied in einem Anschlussverein des Mitteldeutschen Verbandes GHHA-LVMD e.V. sind.

o Es dürfen auch Sportler in diesen Prüfungen starten, wenn sie nicht an der Qualifikation teilnehmen wollen. Diese werden normal platziert, ohne Punkte zu sammeln.

o Der Starter muss im Nennformular angeben, ob er an der Qualifikation teilnehmen und Punkte sammeln möchte. Damit erklärt er sich einverstanden, dass der Veranstalter alle notwendigen Daten aus der Anmeldung und die Ergebnisse an den GHHA-LVMD e.V. weiterleitet.

o Für eine erfolgreiche Qualifikation sind übers Jahr hinweg drei Starts in den Qualifikationsprüfungen einer Disziplin notwendig. Je nach Platzierung sammelt der Starter Punkte. Die mit den meisten Punkten qualifizieren sich fürs Finale. Bei mehr als drei Starts gehen die besten drei Ergebnisse in die Wertung ein. Die Höhe der Punkte ergibt sich aus Platzierung im Verhältnis zur Starterzahl. Beim Hochsprung zählen die besten Sprunghöhen.

o Sollte der Veranstalter altersgemischte Leistungsprüfungen durchführen und werten, werden diese für die Qualifikationswertung entmischt. Auch die Ergebnisse von Startern, die nicht an der Quali teilnehmen, werden rausgerechnet.

o Die Qualifikation erfolgt in folgenden Altersklassen: Kids (2018 und jünger), Junior: (2014-2017), Teens: (2010-2014), Adult (2009 und älter).

Einteilung der Altersklassen:

- Eingeteilt wird in folgende Altersklassen, bei zu wenigen Startern oder wenn angegeben können diese zusammengelegt werden:
 - o Kids: 2018 und jünger
 - o Junior: 2014-2017
 - o Teens: 2010-2014
 - o Adult: 2009 und älter



0

Inklusion Sportler:

- Inklusion Sportler, welche eine besondere Wertung oder einen Nachteilsausgleich bei Prüfungen brauchen, müssen sich vor Meldung mit dem Veranstalter in Verbindung setzen und dies individuell absprechen

Platzierungen:

- Platziert wird bis Platz 6, bei hohen Starterzahlen bis Platz 8
- Alle platzierten Starter bekommen eine Schleife. Ehrenpreise oder ähnliches liegen im Ermessen des Veranstalters

Startnummernvergabe und Startreihenfolge:

- Die Startreihenfolge wird im Vorhinein vom Veranstalter auf der Veranstaltungswebsite (schustercup.de) und über die Verbands App bekannt gegeben
- Startnummern sind im Anmeldesystem sichtbar und sind selber mitzubringen

Hinweise zu Bild- und Tonaufnahmen und deren Veröffentlichung:

- Wir weisen alle Teilnehmer, bzw. deren Erziehungsberechtigten darauf hin, dass es sich bei dem Turnier um eine öffentliche Sportveranstaltung handelt. Die Teilnehmer, bzw. deren Erziehungsberechtigte, erklären sich mit der Nennung damit einverstanden, dass Bild- und Tonaufnahmen gemacht und veröffentlicht werden dürfen (z.B. Presse, Internet, Social Media-Seiten). Die Aufnahmen können dort teils auch weiter geteilt werden.

Hinweise zum Datenschutz:

- Die in der Nennung gemachten Angaben werden ausschließlich zum Zweck der Turnierorganisation verwendet. Es wird mit den Daten sorgsam umgegangen.
- Start und Ergebnislisten mit Namen, Vornamen und Hobbyhorsenamen werden am Turniertag ausgehängt und in der Verbands App und der Internetseite des Veranstalters (schustercup.de) veröffentlicht

besondere Bestimmungen:

- aus Versicherungsgründen sollten alle Teilnehmer einem Verein angehören, der Hobby Horsing anbietet, ist dies nicht der Fall, ist zwingend eine private Unfallversicherung abzuschließen
- der Veranstalter lehnt jede Verantwortung für Unfälle und Krankheiten ab, die Teilnehmern und Zuschauern während der Veranstaltung zustoßen
- alle Besucher und Teilnehmer sind persönlich haftbar für Schäden gegenüber Dritten, die durch sie selbst, ihre Angestellten, ihre Beauftragten oder ihre mitgebrachten Gegenstände verursacht werden



- der Veranstalter übernimmt keine Haftung gegenüber der Garderobe und Wertgegenständen der Teilnehmer und Besucher
- den Anweisungen des Veranstalters vor Ort ist Folge zu leisten

Zeitplan:

- der genaue Zeitplan wird spätestens eine Woche vor Turnier bekannt gegeben
- vorläufige Einteilung:
 - Vormittags: Zeitspringen, Western, Dressuren, Vielseitigkeit
 - Nachmittags: Dressur, Stilspringen, Vielseitigkeit, Clear Round Springen
 - Abends: Halloween Prüfungen



Prüfungen

Wettbewerb	Leistungsklasse	Alter sklasse	Beschreibung	max. Starts	Quali MDM?
Vielseitigkeit/ Eventing auf S Niveau(Pilotprojekt)	Open (Nicht in Kombination mit Zeitspringprüfungen oder Dressurprüfungen der Leistungsklasse Starter)	Mix	Die Prüfung besteht aus 3 Teilprüfungen. Dressuraufgabe (s. Anhang) auf Intermediate/ S-Niveau Zeitspringen 90cm Cross Country Parcours 70 cm Die Dressur wird in Prozenten gewertet und abhängig davon werden Punkte vergeben (100 – erreichte Prozente = Ausgangspunktzahl). Im Springen und in der Vielseitigkeit wird für jeden Fehler (Stange, Galoppfehler etc) diese fehlerpunkte auf die Ausgangspunktzahl hinzugerechnet. Derjenige mit der geringsten Punktzahl gewinnt. Bei einer Disqualifikation in einer Teildisziplin ist ein weiter Start in den anderen Teildisziplinen nicht mehr möglich.	10	
100-110cm Zeitspringen mit Stechen	Open (nicht kombinierbar mit 60cm Zeitspringen)	Mix	Zeitspringen nach A.2.1 Alle fehlerfreien Starter im Parcours gehen zur Entscheidung in ein Stechen. Hierfür gibt es eine extra Begehung. Das Stechen umfasst weniger Sprünge als der vorherige Parcours Das Stechen wird komplett auf 110cm Höhe ausgetragen.	15	MDM Teens



80-90cm Zeitspringen	Open	Junior, Teens, Senior	Zeitspringen nach A.2.0 (Fehler-Zeit Springen)	25	MDM Senior und Junior
60cm Zeitspringen	Open (nicht kombinierbar mit 100-110cm Zeitspringen)	Mix	Zeitspringen nach A.2.0 (Fehler-Zeit Springen)	25	MDM Kids
40-50cm Zeitspringen	Starter	Mix	Zeitspringen nach A.2.0 (Fehler-Zeit Springen)	<u>25</u>	
80cm Stilspringen	Open	Teens	Stilspringen auf 80-90 cm Höhe, gewertet wird nach dem GHHA Stilspringen Protokoll	10	MDM Teens
70cm Stilspringen	Open	Junior /Adult	Stilspringen auf 70-80 cm Höhe, gewertet wird nach dem GHHA Stilspringen Protokoll	15	MDM Adult und Junior
50cm Stilspringen	Starter	Kids	Stilspringen auf 50-60 cm Höhe, gewertet wird nach dem GHHA Stilspringen Protokoll	10	MDM Kids
Jump & Suprise mit Kostümwertung	Open	Mix	Die Prüfung wird zu zweit absolviert. Ein Teilnehmer überwindet mit Hobby Horse einen 50 cm hohen Parcours. Im Anschluss muss der zweite Teilnehmer einen Parcours ohne Pferd überwinden. Der zweite Teil ist für alle machbar, auch Eltern, Freunde oder Verwandte...; Mögliche Aufgaben für die zweite Hälfte: Sachhüpfen, Schubkarre fahren, Roller fahren – die genaue Aufgabe wird vor der Prüfung bekanntgegeben; Das Team mit den wenigsten Fehlern und der schnellsten Zeit (A.2.0) gewinnt	20	



Pole Bending	Open	Teens		15	
Pole Bending	Open	Junior /Adult		15	
Pole Bending	Open	Kids		10	
Barrel Race	Open	Kids		10	
Barrel Race	Open	Teens		15	
Barrel Race	Open	Junior /Adult		15	
Western Trail	Open	Mix		15	MDM Alle
L Dressuraufgabe	Starter	Mix	Die vorgeschriebene Dressuraufgabe ist in der Ausschreibung und im Online-Meldeportal zu finden	15	
M Dressur Kür	Open; nicht in Kombination mit S Dressur Kür)	Mix	Die Pflichtelemente sind in der Ausschreibung und im Online-Meldeportal zu finden. Die Musik muss spätestens eine Woche vor Turnier beim Veranstalter eingereicht werden, der Link zum hochladen wird separat mitgeteilt	15	MDM Kids
S Dressur Kür	Open; nicht in Kombination mit M Dressur Kür	Junior	Die Pflichtelemente sind in der Ausschreibung und im Online-Melde-Portal zu finden. Die Musik muss spätestens eine Woche vor Turnier beim Veranstalter eingereicht werden, der Link zum hochladen wird separat mitgeteilt	12	MDM Junior
S Dressur Kür	Open; nicht in Kombination mit M Dressur Kür	Teens /Adult	Die Pflichtelemente sind in der Ausschreibung und im Online-Melde-Portal zu finden. Die Musik muss spätestens eine Woche vor Turnier beim Veranstalter	12	MDM Teens/ Adult



			eingereicht werden, der Link zum hochladen wird separat mitgeteilt		
Superfreestyle (M/S) - Halloweenedition (mit Kostümwertung)	Open	Mix	Superfreestyle Dressur auf M/S Level. Die Musik wird diesmal sehr Halloweenlastig. Zusätzlich zu den gewohnten Kriterien wird auch das Kostüm mit benotet	20	
Hochsprung	Open	Alle	Starthöhen: Kids 70 cm, alle anderen Altersklassen: 90cm	20	MDM Alle
Clear Round 40-50cm	Open, kombinierbar mit allen Klassen	Alle	Nach A.O.O; Absolviert wird ein Parcours auf 40-50 cm Höhe. Jeder fehlerfreie Starter bekommt direkt beim Ausreiten eine Schleife, es erfolgt keine Siegerehrung	25	
Clear Round 60-70cm	Starter	Alle	Nach A.O.O; Absolviert wird ein Parcours auf 40-50 cm Höhe. Jeder fehlerfreie Starter bekommt direkt beim Ausreiten eine Schleife, es erfolgt keine Siegerehrung	25	
Cross - Halloweenedition	Open	Junior	Crossparcours auf 50cm Höhe. Der Wettbewerb wird als letzter des Tages unter schauriger Halloween Atmosphäre in der Halle als schaurige Sonderedition ausgetragen	15	
Cross - Halloweenedition	Open	Adult/Teens	Crossparcours auf 50cm Höhe. Der Wettbewerb wird als letzter des Tages unter schauriger Halloween Atmosphäre in der Halle als schaurige	15	



			Sonderedition ausgetragen		
Cross - Halloweenedition n	Open	Kids	Crossparcours auf 50cm Höhe. Der Wettbewerb wird als letzter des Tages unter schauriger Halloween Atmosphäre in der Halle als schaurige Sonderedition ausgetragen	15	



Dressur-Aufgabe Vielseitigkeit - Viereck 7*14m

	Koeffizient	Aufgabe	Note	Kommentar
A-X	1	Einreiten im versammelten Trab		
X		Halten, Grüßen, weiter im versammelten Trab		
C		Rechte Hand		
M-E		Trabtraversale		
E-B	2	Halber Zirkel im Mittelgalopp		
B-H		Passagentraversale		
H-C-M		Starker Schritt		
M-X	2	Versammelter Schritt		
X		Piaffe (8)		
X-K-A		Starker Galopp		
A	1	Versammelter Galopp		
F-M		Einfache Schlangenlinie mit Einerwechsel		
M-C		Versammelter Galopp, Abwenden auf Mittellinie		
G-D	3	Zig-Zag Traversale 2-4-4-2 (links beginnend)		
D		Halbe Galopppirouette (rechts)		
D-X		Versammelter Galopp (rechts)		
X		Fliegender Wechsel		



G		Einfache GP (links)		
G-C	1	Versammelter Schritt		
C		Rechte Hand		
M-B		Schulterherein		
B-K	1	Traversale		
K-A		Versammelter Trab		
A-D		Auf die Mittellinie		
D-X	2	Haunches In in Passage		
X		Halten, Grüßen		



Open Teens/Adult S Dressur Kür - Viereck 7*21m

Zeitvorgabe: 4:30-4:45

Pflichtelement	Koeffizient	Note	Kommentar
Passage (mind. 12 Tritte), auch als Traversale möglich	2		
Wechselseitig gedrehte Piaffpirouette	1		
Piaffe (8 Tritte) mit Übergang in Einerwechsel (6)	3		
Starker Schritt	2		
Galopptraversale mit mindestens 2 Verschiebungen in Kombination mit Volten oder Galopppiroutten (eines muss)	2		
Wechselseitig gedrehte Galopppirouette (1+1/2 oder 1/2 +1)	1		
Starker Trab auf einer gebogenen Linie	1		
Trabtraversale in Haunches in	1		

A-Note

Einreiten/ Grüßen und Ausreiten	1		
Technik/ Linien/ Punktgenauigkeit	2		
Grundgangarten	2		
Körperhaltung	3		
HH Haltung	1		



B- Note

Erscheinungsbild	1		
Choreografie	2		
Musik	3		
Schwierigkeitsgrad	2		



Open Junior S Dressur Kür - Viereck 7*21m

Zeitvorgabe: 3:30-3:45 min

Pflichtelement	Koeffizient	Note	Kommentar
Passage (mind. 10 Tritte), auch als Traversale möglich	2		
Piaffpirouette	2		
Doppelgaloppirouette	2		
Galopptraversale mit mindestens einer Verschiebung	1		
Zweierwechsel (5 Stück)	1		
Starker Trab in Piaffe (8 Tritte)	3		
Schulterherein	1		

A-Note

Einreiten/ Grüßen und Ausreiten	1		
Technik/ Linien/ Punktgenauigkeit	3		
Grundgangarten	2		
Körperhaltung	2		
HH Haltung	1		

B- Note

Erscheinungsbild	1		
Choreografie	2		
Musik	2		
Schwierigkeitsgrad	1		



Open Mix - M Dressur Kür, Viereck 7*14m

Zeitvorgabe: 2:30 min

Pflichtelement	Koeffizient	Note	Kommentar
Mitteltrab	2		
Außengalopp	3		
Halten – Rückwärtsrichten und daraus angaloppieren	1		
Schrittpirouette	1		
Kehrtvolte	1		
Einfache Galopptraversale	2		

A-Note

Einreiten/ Grüßen und Ausreiten	2		
Technik/ Linien/ Punktgenauigkeit	2		
Grundgangarten	1		
Körperhaltung	2		
HH Haltung	1		

B- Note

Erscheinungsbild	1		
Choreografie	1		
Musik	2		
Schwierigkeitsgrad	1		



Starter Mix L- Dressur

	Koeffizient	Aufgabe	Note	Kommentar
A-X	1	Einreiten im Mittelschritt		
X		Halten, Grüßen, weiter im Arbeitstrab		
C		Rechte Hand		
M-E		Durch die halbe Bahn gewechselt		
E-B	1	Halber Zirkel im Arbeitsgalopp		
B-H		Durch die halbe Bahn wechseln, mit erreichen des Hufschlags Außengalopp		
H-C-M		Außengalopp		
M-X-K	1	Mittelschritt, durch die ganze Bahn gewechselt		
K-A		Mittelschritt		
A		Auf die Mittellinie abwenden		
X	1	Halten Antraben, halbe Volte links, weiter auf dem Hufschlag		
F-M		Schenkelweichen im Trab		
M-C		Arbeitstrab		
C-X-C		Arbeitsgalopp, einmal auf dem Zirkel herum		
C-X-A	1	Aus dem Zirkel gewechselt mit einfachem Galoppwechsel		
A		Abwenden auf die Mittellinie		
X		Halten, Grüßen		

