



**Hobby Horsing
LV NRW**

Hobby Horsing Landesmeisterschaft NRW 2026

Datum: 12./13.09.2026
Austragungsort: 53797 Lohmar
Veranstalter: HHLVNRW e.V.
Anfahrt/Parken: Es sind ausreichend Parkmöglichkeiten vor und neben dem Gebäude ausgewiesen. Bitte den Anweisungen folgen
Nennungsschluß: 06.09.2026
Ansprechpartner: Gabriele Müller, +49 15901285744
email: hhlvnrw@e-mail.de

Im Folgenden soll dies eine Anleitung/Empfehlung/Hilfestellung für Veranstalter eines HH-Turnier, im Besonderen eines Qualifikations-Turnier für die HH-LM NRW, sein, ist jedoch nicht in allen Punkten verpflichtend

Grundsätzliche Bestimmungen:

Wettbewerbe

Die verschiedenen Aufgaben finden Sie am Ende dieser Ausschreibung. An allen Wettbewerben dürfen Teilnehmer mit oder ohne Handicap teilnehmen. Der Veranstalter hat das Recht bei entsprechender Teilnehmerzahl diese in Abteilungen mit/ohne Handicap zu teilen.

Die Regeln für Prüfungsaufgaben lehnen sich an das Regelwerk des DtHHV und HHLVNRW an.

Verpflegung

Für Essen und Trinken sorgt der Veranstalter.

Hunde und andere Begleittiere

Hunde und andere Begleittiere sind auf dem gesamten Gelände an der Leine zu führen.

Prüfungsplätze

Dressurviereck: 7*14m optional 2 oder mehr Plätze

Springplatz 7*14m optional 2 oder mehr Plätze

Aufwärm-/Abreiteplatz (Maße sind dem Veranstalter frei gestellt)

Zugelassene Teilnehmer:

Altersklassen:	Jahrgang:
U6	2020 und jünger
U9	2017 - 2019
U12	2014 - 2016
U15	2011 - 2013
U21	2005 - 2010
U31	1994 - 2009
U99	1994 und älter

Teilnahmeberechtigt sind alle Teilnehmer, welche ihren Hauptwohnsitz oder der Hobby Horsing Verein seinen Sitz hat in: NRW, Niedersachsen, Hessen, RP, sowie Niederlande und Belgien.

Besondere "Freunde" können auf Anfrage eingeladen werden,.

Teilnehmer müssen aus versicherungsrechtlichen Gründen entweder im DtHHV oder im HHLVNRW, oder in einem Reit- oder Turn-/Gymnastikverein Mitglied sein.

Mitgliedsanträge für den HHLVNRW e.V. gibt es hier: <https://hhlvnrw.de/mitglied-werden/>

Teilnahme ist je Starter 1 x an verschiedenen Disziplinen ist erlaubt.

Es muss auf allen Quali-Turnieren in den jeweiligen Disziplinen mit dem gleichen HH gestartet werden. Es ist nicht gestattet, in einer Prüfung mit mehreren HH zu starten, es ist jedoch möglich, verschiedene HH in verschiedenen Prüfungen vorzustellen.

Qualifizierung:

- * Es wird eine online-Liste geführt, WER sich WO qualifiziert hat.
- * die 20 besten der jeweiligen Disziplin qualifizieren sich für die LM
- * Im Stilspringen und Dressur werden Punkte für die Platzierungen vergeben.
- * Im Zeitspringen qualifizieren sich die jeweils 20 schnellsten Teilnehmer je Alterskasse. Es wird das
- * 1 x fester Reithallenboden (Kein Späneboden), 1 x Sport-/Turnhallenboden ist Pflicht. Rest frei wählbar.
- * Schlechtestes Ergebnis = Streichergebnis

Kleidung:

Beliebige funktionale Sportbekleidung entsprechend den örtlichen Begebenheiten wird empfohlen

* Austragungsort in einer Sporthalle:

Geeignetes Schuhwerk: Hallenschuhe, Gymnastikschlappen. Bei Dressur auch Socken mit

Enganliegende Sportbekleidung wird empfohlen

Die Haare sollten zusammengebunden, optional frisiert sein.

* Austragungsort in einer Reithalle:

Geeignetes Schuhwerk: Hallenschuhe, Gymnastikschlappen.

Enganliegende Sportbekleidung wird empfohlen

Die Haare sollten zusammengebunden, optional frisiert sein.

Ausrüstung:

Zugelassen sind alle HH ohne Schweif, ohne seitliche Griffe, sowie einer Stablänge von mind. 25cm
Besondere Gebisse, Zügel und Hilfszügel sind nur entsprechend der jeweiligen Prüfungsausschreibung erlaubt.

Startnummern muss der Teilnehmer mitbringen und deutlich sichtbar am Kopf des HH anbringen

Formulare:

Das offizielle Nennformular befindet sich auf der homepage des hhlvnrw.de

Nennungen sind online oder per e-mail möglich

Änderungen oder Nachnennungen sind online oder auch vor Ort möglich , sofern Startplätze zur

Unvollständige oder unleserliche Nennungen werden nicht berücksichtigt

Nenngeld:

10,--€ je Prüfung

Änderung/Nachnennung: 5,--€ / Änderung/Nachnennung

Das Nenngeld muss vorab, spätestens 7 Tage vor Turnierbeginn überwiesen oder per Paypal bezahlt

Erst nach Zahlungseingang ist die Nennung gültig.

Nenngebühr für Finalprüfungen werden vor Ort entrichtet . Es obliegt dem Veranstalter ob er diese in bar akzeptiert.

Paypal: hhlvnrw@e-mail.de

Überweisung:

Gabriele Müller

iban: DE07100190001000017722

Verwendungszweck: LM 2026

Startbereitschaft:

Jeder Teilnehmer muss spätestens 30 min vor Wettbewerbsbeginn seine Startbereitschaft an der

Die Teilnehmer können ihre Startbereitschaft für mehrere Prüfungen zusammen mitteilen.

Verhinderung:

Stornierungen der Teilnahme sind nur bis zum Nennungsschluß möglich. Nach Nennungsschluß

Equi-Score:*** Starterlisten und Zeiteinteilung:**

5 Tage vor Beginn der Veranstaltung sind die Starterlisten und Zeiteinteilung auf Equi-Score einsehbar.

*** Ergebnisse:**

Die Ergebnisse werden zentral von der Meldestelle ins System eingegeben und von dort veröffentlicht.

Siegerehrung:

Die Siegerehrung erfolgt im Anschluß an die jeweilige Prüfung. Der Veranstalter behält sich den
Erscheint der Teilnehmer nicht zur Siegerehrung, ohne Dispens, wird er nachträglich disqualifiziert und
der nächste Teilnehmer rückt auf.

Der HHLVNRW behält sich das Recht vor, disqualifizierte Teilnehmer nicht zur LM zuzulassen

Ländercup:

Mannschaften: Deutschland, Niederlande, Belgien

Es werden 4 Teilnehmer/Land starten. Der schlechteste ist das Streichergebnis

Disziplinen: Dressur, Springen, Gelände

1. Dressur

Bei Dressurprüfungen reitet der Hobby Horser eine im Voraus festgelegt Prüfungsaufgabe, die bereits vom Veranstalter in der Ausschreibung bekannt gegeben wurde.

Die Richter bewerten jeden Hobby Horser mit einer Wertnote. Nach Beendigung der gesamten Prüfung erhält der Hobby Horser auf Anfrage ein Bewertungsprotokoll

Die Dressurprüfungen beginnen grundsätzlich mit dem Klingeln einer Glocke, Nicken und/oder Handzeichen der Richter

Die Prüfung beginnt und endet immer mit dem Gruß zu den Richtern an dem in der jeweiligen Aufgabe festgelegten Bahnpunkt

Einreiten und Ausreiten erfolgt immer bei Buchstabe "A"

Die Prüfungen werden entsprechend der jeweiligen Ausschreibung vorgelesen oder auswendig geritten. Der Veranstalter stellt einen Vorleser.

Zaumzeuge, Gebisse und Hilfsmittel sind nur entsprechend der jeweiligen Ausschreibung erlaubt.

Der Stab muss zwischen den Beinen bleiben

Verreiten führt zu Punktabzug (0,2Pkt), 2. Verreiten führt zur Disqualifikation

Fehlendes Grüßen zu Beginn und/oder Ende der Prüfung = Disqualifikation

Falsche Ausrüstung = Disqualifikation

Musik für Prüfungen mit eigener Musik muss spätestens 1 Stunde vor Prüfungsbeginn an der Meldestelle abgegeben werden. Die notwendige Technik gibt der Veranstalter mit der Veröffentlichung der Starterliste und Zeiteinteilung bekannt.

Dressur-Prüfungen

1.1 Dressur-Reiterwettbewerb

Die Teilnehmer starten in Abteilungen von 3-6 Teilnehmern, die altersgerecht eingeteilt sind (Siehe Altersklassen)

Jede Abteilung wird separat bewertet.

Auf Anweisung der Richter werden ausschließlich folgende Bahnfiguren gefordert:

- * Ganze Bahn
- * Zirkel
- * Aus dem Zirkel wechseln
- * Durch die ganze Bahn wechseln
- * Durch die Länge der Bahn wechseln

Für die Bewertung im Galopp reitet jeder Teilnehme einzeln eine ganze Bahn und schließt sich der Gruppe am Ende wieder an. Während dessen bleibt die Gruppe im Schritt.

Am Ende der Prüfung kann ein Gehorsamsprung gefordert werden. Dieser sollte auch entsprechend den Altersgruppen in der Höhe variieren. Mind. 15cm bis max. 30cm hoch

1.2 Dressur Leicht

Der Hobby Horser sollte die 3 Grundgangarten (Schritt, Trab, Galopp) beherrschen.

Folgende Bahnfiguren können in den verschiedenen Aufgaben enthalten sein:

- * Ganze Bahn
- * Halbe Bahn
- * Zirkel / Mittelzirkel

- * Durch die ganze Bahn wechseln
- * Durch die halbe Bahn wechseln
- * Durch die Länge der Bahn wechseln / geritten
- * Aus dem Zirkel wechseln
- * Einfache Schlangenlinie
- * Schlangenlinie durch die Bahn in 3-4 Bögen
- * Volte
- * Halten
- * Rückwärtsrichten
- * Tritte verlängern (im Trab)
- * Galoppsprünge verlängern

1.3 Dressur Mittel

Der Hobby Horser sollte die 3 Grundgangarten (Schritt, Trab, Galopp) beherrschen.

Zusätzlich zu den Bahnfiguren aus der Klasse Dressur Leicht kommen folgende Bahnfiguren hinzu:

- * aus der Ecke kehrt
- * Halbe Volte rechts/links
- * Doppelte Schlangenlinie
- * Durch den Zirkel wechseln
- * Links/Rechts um
- * Vorhandwendung
- * Hinterhandwendung
- * Schrittpirouette
- * Viereck verkleinern/vergrößern
- * Außengalopp
- * Einfacher Galoppwechsel
- * Fliegender Galoppwechsel
- * Mitteltrab
- * Mittelgalopp

Für eine Prüfung sollten 8-10 Bahnfiguren verlangt werden.

1.4 Dressur Schwer

Der Hobby Horser sollte die 3 Grundgangarten (Schritt, Trab, Galopp) beherrschen.

Zusätzlich zu den Bahnfiguren aus der Klasse Dressur Leicht und Mittel kommen folgende Bahnfiguren hinzu:

- * Kehrtvolte
- * Kurzkehrt
- * Schulterherein
- * Traversale
- * Passage
- * Piaffe
- * Pirouette
- * Fliegende Galoppwechsel zu 2,3 oder mehr Sprüngen
- * Fliegende Galoppwechsel von Sprung zu Sprung
- * Versammelter Schritt, Trab, Galopp
- * Starker Schritt, Trab, Galopp

Für eine Prüfung sollten 12-14 Bahnfiguren verlangt werden.

1.5 Mannschaftsdressur

In der Mannschaftsdressur gibt der Veranstalter die Dressuraufgabe vor, die von der gesamten Mannschaft geritten wird.

Der Veranstalter legt in der Ausschreibung fest, wieviele Teilnehmer eine Mannschaft bilden müssen/können.

1.6 Kür (Freestyle)

Der Veranstalter legt in der Ausschreibung fest, welche Gangarten, Bahnfiguren, Lektionen und Länge gefordert werden.

Der Veranstalter kann die Kür auch als Kostüm-Kür ausschreiben.

Die Kür wird in Form einer A-Note und einer B-Note bewertet. Die A-Note bewertet die Grundgangarten und Bahnfiguren. Die B-Note bewertet das äußere Erscheinungsbild, die Choreografie und den Schwierigkeitsgrad.

1.7 Pas de Deux

Es treten 2 Hobby Horser in einer gemeinsamen Freestyle-Dressur an. Der Veranstalter legt in der Ausschreibung die Dressur-Klasse fest.

Der Veranstalter kann diese Prüfung auch als Kostümkür ausschreiben.

Die beiden Hobby Horser zeigen ihre Kür nebeneinander, parallel oder auch gegeneinander.

Bei der Bewertung wird in der B-Note auch die Synchronisation bewertet.

1.8 Quadrille

Der Veranstalter legt in der Ausschreibung die Teilnehmerzahl der Quadrille fest. Mind. 4 Teilnehmer

Der Veranstalter legt in der Ausschreibung die Dressur-Klasse fest.

Die Hobby Horser zeigen ihre Kür nebeneinander, hintereinander, parallel oder auch gegeneinander.

Bei der Bewertung wird in der B-Note die Synchronisation und die Abstimmung der Outfits bewertet.

2. Springen

Parcours für Spring- oder Geländeprüfungen werden nicht vorher veröffentlicht.

Parcoursbesichtigungen erfolgen frühestens 15min. Vor Prüfungsbeginn und werden ohne HH absolviert.

Probespringen ist nicht erlaubt!

Start- und Ziellinie werden markiert

Die Zeitmessung beginnt und endet mit Überqueren der Start-/Ziellinie

Die Zeitmessung erfolgt elektronisch mittels Lichtschranke

Beide Hände müssen zu jeder Zeit die Zügel führen

Fallen der Stange im Zeitspringen = 4 Fehlerpunkte

Fallen der Stange im Stilspringen = 4 Strafsekunden

Verweigerungen = 4 Fehlerpunkte (je nach Prüfungsausschreibung)

3-malige Verweigerung, der 4. Abwurf, Sturz oder Springen von der falschen Hindernisseite führen zur Disqualifizierung.

Der Stab muss zwischen den Beinen bleiben

Die Gangart zwischen den Sprüngen muss entsprechend der Ausschreibung eingehalten werden.

Galopp ist Pflicht!

Rennen ist nicht erlaubt und führt zur disqualifizierung

Die Gangart muss eindeutig erkennbar sein. Jeder Fehlschritt mit mit 1 Strafpunkt bestraft

Fehlendes Grüßen zu Beginn der Prüfung = Disqualifizierung, beim Stilspringen auch am Ende

Spring-Prüfungen

Begriffe:

Höhe: Die zu überwindende Höhe wird an der Oberkante der obersten Abwurfstange zum Boden gemessen

Breite: Die Breite bezeichnet das Quermaß des Hindernisses zwischen den beiden Abwurfstangenständer

Tiefe: Die Tiefe wird z.B. beim Oxer zwischen den beiden äußersten Abwurfstangen der jeweiligen Außenstiege gemessen

Weite: Die Weite ist z.B. Bei einem Wassergraben die zu überspringende Fläche

2.1 Klasseneinteilung

Klasse	Höhe cm	Anzahl	Tiefe cm	Fläche 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 -	9 -	35 -	130 -

2.2. Hindernisse im Parcours

	Junior Spring-WB	Sp-Leicht	SP-Mittel	SP-Schwer
Kreuz	X	--	--	--

Steilsprung	X	X	X	X
Mauer	X	X	X	X
Oxer	--	X	X	X
Trippelbarre	--	X	X	X
Wassergraben	--	X	X	X
2-fache Kombination	--	X	o*	o
3-fache Kombination	--	--	o*	o

-- nicht erlaubt / X erlaubte Hindernisse / o* wahlweise 1 erforderlich / o Pflicht

2.3 Gelände-Springen

Beim Gelände-Springen werden die Hindernisse auf einer Strecke, vorzugsweise in der Umgebung, überwunden. Bei Veranstaltungen in einer Halle können die Hindernisse der Umgebung nachempfunden werden.

2.4 Junior-Spring-Wettbewerb

Besonders für jüngere Teilnehmer geeignet. Kann auch als Inklusionswettbewerb durchgeführt werden. wird besonders für die Alterklassen U6 und U9 empfohlen

2.5 Springreiter-Wettbewerb

- * Wird in Gruppen von 4-6 Teilnehmern durchgeführt
- * Parcours entsprechend den Anforderungen der Klasse Leicht
- * Zusätzlich werden Dressurlektionen der Klasse Leicht durchgeführt

2.6 Springen - Leicht

- * Für die Altersklassen U6, U12, U31 und U99 empfohlen
- * Es besteht die Möglichkeit eine 2-fache Kombination einzubauen
- * Kann als Stil-, Zeit- oder Geländeprüfung ausgeschrieben werden

2.7 Springen - Mittel

- * Für Altersklasse ab U9 empfohlen
- * Erfordert entweder zwei 2-fache oder eine 3-fache Kombination
- * Kann als Stil-, Zeit- oder Geländeprüfung ausgeschrieben werden

2.8 Springen - Schwer

- * Für Altersklassen ab U12 empfohlen
- * Erfordert mindestens eine 2-fache und eine 3-fache Kombination
- * Kann als Stil-, Zeit- oder Geländeprüfung ausgeschrieben werden

2.9 Idealzeit-Springen

- * Vor dem Wettbewerb wird die ideale Zeit für den Parcours berechnet/ermittelt
- * Der Teilnehmer der die Idealzeit am genauesten trifft und fehlerfrei bleibt, gewinnt

2.10 Barriere-Springen

- * Der Parcours besteht aus 6 Hindernissen, die entweder in 1 oder 2 Reihen hintereinander aufgebaut werden
- * Die Hindernishöhen bauen entsprechend der Reihenfolge in den Höhen aufeinander auf.
- * Bei Strafpunktfreien Durchläufen werden die Höhen im neuen Umlauf 5-10 cm erhöht
- * Ab dem 2. Umlauf kann die Anzahl der Hindernisse reduziert werden
- * Gewinne hat, wer zuletzt den Parcours fehlerfrei überwindet.

2.11. Glücks-Springen

- * Der Veranstalter legt die Dauer 60 - 90 Sek fest
- * Der Veranstalter legt die Reihenfolge der Hindernisse fest
- * Der Parcours darf keine Kombination enthalten
- * Für jedes überwundene Hindernis bekommt der Hobby Reiter Punkte

2.12 Punkte-Springen

- * Die Hindernisse steigern sich im Schwierigkeitsgrad innerhalb des Parcours.
- * Der Teilnehmer erhält für jedes überwundene Hindernis entsprechend der Reihenfolge Punkte (1. Hindernis = 1 Punkt, 2. Hindernis = 2 Punkte,)
- * Es kann einen Joker-Sprung geben, der die doppelte Punkte gibt. Dieser Sprung ist innerhalb des Parcours kein Pflichtsprung!

2.13 Knock-Out-Springen

- * Jeweils 2 Teilnehmer springen gleichzeitig über 2 identische Hindernisse
- * Der Teilnehmer mit den wenigsten Fehlerpunkten und schnellster Zeit kommt in die nächste Runde
- * Es gewinnt wer die wenigsten Fehlerpunkte in der schnellsten Zeit im Finale hat

2.14 Synchron-Springen

- * Die Teilnehmer starten paarweise nebeneinander
- * Der Parcours soll so synchron wie möglich absolviert werden
- * 3 Punkte für perfekte Synchronisation
- * 2 Punkte bei leichter Unregelmässigkeit
- * 1 Punkt bei Asynchronisation
- * Bei Punktgleichheit entscheidet die schnellere Zeit

2.15 Gruppen-Springen

- * alle Teilnehmer werden in gleich große Gruppen aufgeteilt. Idealerweise nach Alter
- * Es wird Gruppenweise gestartet
- * Der Beste Teilnehmer jeder Gruppe qualifiziert sich für die Finalrunde

2.16 Mannschafts-Springen

- * Jede Mannschaft besteht aus mind. 3 - 4 Teilnehmern
- * Die Prüfung wird in 2 Durchläufen geritten
- * Alle Teilnehmer werden einzeln gewertet
- * Der schlechteste Teilnehmer ergibt das Streichergebnis
- * Die Ergebnisse aus beiden Durchläufen werden zusammen gerechnet
- * Die Mannschaft mit den wenigsten Fehlern und der schnellsten Zeit gewinnt

2.17 Stafetten-Springen

- * Jede Gruppe besteht aus 2-5 Teilnehmern
- * Die Zeitmessung beginnt beim Durchreiten der Startlinie durch den ersten Hobby Horsler und endet mit dem Durchreiten der Ziellinie durch den letzten Hobby Horsler.
- * Jede Gruppe muss die gleiche Anzahl Durchläufe absolvieren.
- * Kleinere Gruppen müssen entsprechend Teilnehmer mehrmals starten lassen.
- * Der Veranstalter kann die Art des Wechsels bestimmen. Z.B. durch Übergabe eines Gegenstand, oder durch Abklatschen
- * Als Gegenstand kann z.B. eine Gerte. Diese muss nach dem Überwinden des letzten Parcours Hindernis an den nächsten Teilnehmer übergeben werden.
- * Fällt der Gegenstand auf den Boden, muss der Teilnehmer ihn wieder aufheben und kann erst danach den Parcours weiter absolvieren

2.18 Wahl-Springen

- * Der Teilnehmer darf den Weg durch den Parcours frei wählen
- * Jedes Hindernis muss 1x überwunden werden
- * Hoch-Weit-Sprünge dürfen nur in der vorgegebenen Richtung überwunden werden

2.19 Zwei-Phasen-Springen

- * Besteht aus zwei Phasen
- * 1. Phase: Den Parcours fehlerfrei überwinden
- * 2. Phase: Den Parcours fehlerfrei und in schnellster Zeit überwinden
- * Nach der ersten Phase wird sofort mit der zweiten Phase weiter gemacht
- * Fehler in der ersten Phase führen zum Ausscheiden
- * Die erste Phase besteht aus 3/4 des gesamten Parcours

2.20 Springquadrille

- * Mindestens 4 Teilnehmer
- * Die Teilnehmer führen eine Freestyle Choreografie im Springen vor.
- * Die Teilnehmer sollen sich gleichmäßig aufteilen, paarweise nebeneinander, parallel, gegeneinander oder hintereinander
- * Mind. 2 Hindernisse, max. 40cm hoch
- * die Höhe der Hindernisse kann je nach Altersklasse nach unten angepasst werden.
- * Die Sprünge werden in der Mitte platziert
- * A Note: Kreativität, Synchronisation und Körperhaltung der Teilnehmer
- * B Note: Abstimmung der Outfits, ausgewählte Musik und Ausführung im Takt

2.21 Hochsprung - Mächtigkeitsspringen

- * Ein Hindernis
- * Nach jedem Durchgang wird die Höhe erhöht
- * Ab der Starthöhe erfolgt eine Erhöhung um 5cm
- * Ab einer Starthöhe + 20 cm erfolgt eine Erhöhung um 3cm
- * Ab einer Starthöhe + 41 cm erfolgt eine Erhöhung um 1cm
- * Jeder Teilnehmer hat 2 Versuche je Höhe.
- * Nach 2 Fehlversuchen scheidet der Teilnehmer aus und seine Platzierung wird ermittelt
- * Nach Überwinden der Starthöhe kann der Teilnehmer entscheiden, ab welcher Höhe er weiter machen möchte.
- * Die Platzgröße muss mind. 7 x 14m betragen.
- * Hinter dem Sprung müssen mind. 5m frei bleiben.

Vielseitigkeit

3.1 Disziplinen

- * Dressur, entsprechend der Altersklasse
- * Stilspringen, entsprechend der Altersklasse
- * Geländespringen, entsprechend der Altersklasse

3.2 Qualifizierung für Geländespringen

- * Dressur Mindestnote: 5,0
- * Stilpringen Mindestnote: 5,0

* Nur nach Erreichen der Mindestnote ist der Teilnehmer für die Geländespringprüfung qualifiziert.

3.3 Platzierung

- * Die Platzierungen aus allen 3 Disziplinen werden addiert und ergeben die Endplatzierung

Spaßprüfungen

1. Jump and Run/Drive

- * Es treten jeweils 2 Teilnehmer als Paar an
- * Der 1. Teilnehmer reitet mit seinem Hobby Horse einen vorgegebenen Parcours
- * der 2. Teilnehmer absolviert den Parcours (evtl. angepasst) mit dem vom Veranstalter, vorgegebenen Gegenstand (z.B. mit einer Schubkarre)
- * Fehler und Zeit werden von beiden Teilnehmern addiert und dann entsprechend platziert

2. Hobby Horse Rennen

- * Der Veranstalter gibt in der Ausschreibung die Gangart vor.
- * Der Veranstalter gibt in der Ausschreibung die Streckenlänge an.
- * Es wird in Gruppen von 2 oder mehr Teilnehmern gestartet
- * Die Gruppen kann der Veranstalter Alter oder nach Körpergröße zusammenstellen
- * Gangart: Bei mehr als 3 aufeinanderfolgende Fehlschritte wird der Teilnehmer disqualifiziert

3. Geschicklichkeits-Parcours

- * Der Veranstalter gibt die Gangart vor
- * Der Veranstalter gibt den Parcours vor, z.B. Slalom
- * Jeder Teilnehmer muss einen Gegenstand, der vom Veranstalter vorgegeben wird, in einer Hand durch den Parcours balancieren
- * Verliert der Teilnehmer den Gegenstand muss er ihn aufheben und dann kann er weiter machen
- * Das Hobby Horse muss die ganze Zeit zwischen den Beinen geführt werden.

Grundsätzliche Regeln

1. Allgemein

- * Jeder Hobby Horsler darf pro Prüfung nur einmal starten.
- * Der Veranstalter kann in seiner Ausschreibung eine Begrenzung der Starteranzahl festlegen.
- * Durch die Teilnahme am Turnier erkennt der Hobby Horsler die geltenden Regeln sowie die Ausschreibung des Veranstalters an.

2. Richter

- * Es zählt grundsätzlich die Bewertung durch Aufschreibung auf den jeweiligen Wertungsbogen durch den/die zuständigen Richter bzw. seinen Protokollführer.
- * Das Urteil kann auch nicht durch Videobeweis angefochten werden.
- * Nachträglich werden weder positive noch negative Änderungen vorgenommen.
- * Ausnahme gilt nur bei nachträglicher Feststellung von Doping

3. Platzierung

- * Wird nach der Siegerehrung ein Berechnungsfehler festgestellt, wird die Platzierung doppelt vergeben.

4. Disqualifizierungen

- * Mehrfache Starts in derselben Prüfung
- * Sturz des Hobby Horsers, sobald ein anderer Körperteil als die Füße den Boden berührt
- * Verlassen des Prüfungsplatzes während der Prüfung
- * Absolvieren der Prüfung in der falschen Gangart.
- * Nach 2-maligem Ermahnen durch die Richter bei Fehlverhalten
- * Start vor der Starterlaubnis
- * Falscher Parcours: Hindernisse in falscher Reihenfolge, Hindernisse von der falschen Seite, Auslassen eines Hindernis
- * Verlust des Hobby Horse
- * Beschädigung des Hobby Horse, welches die Sicherheit gefährdet, z.B. gebrochener Stab
- * Nutzung unerlaubter Ausrüstung
- * Start in nicht genannter Prüfung
- * Nichterscheinen im genannter Prüfung. Nach 2- maligem Aufruf und einer 45 sek Frist erfolgt Disqualifizierung
- * Offensichtliche Taktunreinheiten und/oder Verletzungen
- * Das Hobby Horse wird nicht zwischen den Beinen geführt
- * Nicht beide Hände an den Zügeln, außer bei Geschicklichkeitsprüfungen bei denen eine Hand benötigt wird.
- * Unsportliches Verhalten
- * Dreimaliges Verweigern
- * Ab dem 4. Abwurf einer Abwurfstange

- * Das Zügelpaar wird nur mit einer Hand oder garnicht gehalten, außer bei Geschicklichkeitsprüfungen
- * Wiederholtes Loslassen der Zügel

5. Doping

Um sicherzustellen, dass alle Wettbewerbe fair und gleichberechtigt für alle Teilnehmer verlaufen, bitten wir die Richtlinien der NADA (Nationale Anti-Doping Agentur Deutschland) und der WADA (Welt Anti-Doping Agentur) strikt zu beachten. Die Verwendung jeglicher leistungssteigernder Substanzen oder Methoden, die auf der Verbotsliste dieser Agenturen stehen, kann zu sofortiger Disqualifikation, zeitweiliger Sperre und einer Geldstrafe führen, sowohl unmittelbar als auch in der Zukunft. Bitte bedenke stets, dass die Verletzung dieser Richtlinien ernsthafte gesundheitliche Folgen haben kann, möglicherweise bis hin zum Tod. Der Verband behält sich Dopingtests, während und nach Meisterschaften vor.

Wir kämpfen für einen sauberen Sport

6. Rechtlicher Hinweis

Diese Regeln, seine Teile, Texte und evtl. Bilder sind urheberrechtlich geschützt. Eine Vervielfältigung durch Kopie, ob in Papierform oder digital, und Weitergabe an Dritte bedarf ausdrücklich der schriftlichen Genehmigung durch den Vorstand. Zuwiderhandlungen werden strafrechtlich verfolgt.