

Hobby Horsing-Regelbuch

REGELWERK FÜR DAS WESTERN-Hobby Horsing

Ausgabe 2025
Gültig ab 2025

Bearbeitung -Enrico Sölch-
HHLVMD e.V.



© 2025 HHLVMD

Alle Rechte vorbehalten, Nachdruck, auch auszugsweise, nur mit Genehmigung des HHLVMD gestattet.

Stand: 03.01.2025

Bestätigt und genehmigt durch den;

Bundesverband EWU Deutschland e.V.

Für den;

Hobby Horse Landesverband Mitteldeutschland

Ort: 07607 Eisenberg

Web: www.hhlvmd.de

Inhaltsverzeichnis

Hinweis zur besseren Lesbarkeit	2
Abschnitt 1: Organisation	3
Unterabschnitt 1: Allgemeines	3
Unterabschnitt 2: Ergebnisse	3
Unterabschnitt 3: Auflistung der Turnierdisziplinen	4
Unterabschnitt 4: Hobby Horse	5
Abschnitt 2: Spezifischer Teil	8
Unterabschnitt 1: Grundlegende Bestimmungen	8
Unterabschnitt 2: Disqualifikation und Nullscore	11
Unterabschnitt 3: Ausrüstungskontrolle	12
Unterabschnitt 4: Parcours	12
Abschnitt 3: Prüfungsablauf	13
Abschnitt 4: Westernreitlehre	14
Abschnitt 5: Gangarten	15
Unterabschnitt 1: Bewegung	15
Unterabschnitt 2: Manöver	17
Abschnitt 6: Disziplinen	19
Unterabschnitt 1: Western Pleasure (WPL)	19
Unterabschnitt 2: Trail Horse (TH)	21
Unterabschnitt 3: Reining (RN)	25
Abschnitt 7: Sonderprüfungen	28
Teil 1: SO Freestyle Reining (SO-FS RN)	28
Abschnitt 8: Breitensportwettbewerbe	30

Hinweis zur besseren Lesbarkeit

Zugunsten einer besseren Lesbarkeit wird in diesem Regelbuch auf die gleichzeitige Verwendung geschlechterabhängiger Sprachformen i.d.R. verzichtet. Sofern im Text aus Gründen der besseren Lesbarkeit und ohne jede Diskriminierungsabsicht ausschließlich eine Form genutzt wird, sind damit alle Geschlechter (m/w/d) einbezogen.

Abschnitt 1: Organisation

Unterabschnitt 1: Allgemeines

- I. Für die Teilnahme an den Bewerbungen der Westerndisziplinen ist eine körperliche Fitness unerlässlich. Bei Verletzungen bzw. gesundheitliche Einschränkungen ist eine Teilnahme nicht gestattet. Der Teilnehmer muss dazu in der Lage sein, die geforderten Anforderungen bewältigen zu können.
- II. Die Teilnehmer müssen für die Teilnahme entsprechende Kleidung tragen, wie sie bereits im allgemeinen Regelwerk beschrieben sind. Diese sollte für den Zweck bestimmt und den Hobby Horser nicht behindern. Westernhüte sind ausdrücklich erwünscht, auf Westernstiefel sollte auf Grund der sportlichen Aktivität verzichtet werden.
- III. Die zu den Prüfungen genutzten Hobby Horses unterliegen keinen Vorgaben unter der Klasse M. Ab Klasse M gelten die Regelungen des allgemeinen Regelwerkes.
 - Mindestgewicht 300g
 - Stablänge min. 25cm
 - Seitliche Griffe am Hobby Horse sind nicht erlaubt
- IV. Für Vorgaben die im Regelwerk Western nicht erfasst sind, ist das allgemeine Regelwerk heranzuziehen. Hier z.B. Beschaffenheit Platz

Unterabschnitt 2: Ergebnisse

§ 1.1 Score Sheets

- (1) Die Ergebnisse der Prüfungen werden auf Bewertungsbögen (Score Sheets) dokumentiert, sofern für die jeweilige Prüfung Score Sheets vorgeschrieben sind.
- (2) Score Sheets sind in allen Disziplinen zu verwenden.
- (3) Die ausgefüllten Score Sheets gehen am Ende der Prüfung an die Meldestelle. Die Meldestelle macht diese den Teilnehmern zur Einsicht zugänglich.
- (4) Die Originale der Score Sheets verbleiben bei den Turnierunterlagen.

§ 1.2 Schleifenfarben

1. Platz: Blau
2. Platz: Rot
3. Platz: Gelb
4. Platz: Weiß
5. Platz: Rosa
6. Platz: Grün
- ab 7. Platz: Braun

§ 1.3 Arenagröße

- (1) Die Mindestgröße einer Arena beträgt grundsätzlich 7x14m. Sofern ein Pattern eine abweichende Arenagröße erfordert, ist dies in den jeweiligen Disziplinen geregelt, ggfls. ist die erforderliche Arenagröße den Pattern zu entnehmen.
- (2) Es obliegt der Entscheidung des Richters, Pattern auch in kleineren Arenen stattfinden zu lassen, sofern dies gefahrlos möglich ist.

Unterabschnitt 3: Auflistung der Turnierdisziplinen

§ 2.1 Turnierdisziplinen

- (1) Die offiziellen Turnierdisziplinen und deren Abkürzungen sind:
 1. Western Pleasure (WPL)
 2. Western Horsemanship (WHS) – in Bearbeitung
 3. Trail Horse (TH)
 4. Western Riding (WR) – in Bearbeitung
 5. Superhorse (SUHO) – in Bearbeitung
 6. Reining (RN)
 7. Ranch Riding (RR) – in Bearbeitung
- (2) In offiziellen Turnierdisziplinen werden die Titel „Deutscher Meister“ oder „Champion“ vergeben.

§ 2.2 Befangenheit

- (1) Es dürfen keine Hobby Horser starten, die in den letzten 3 Monaten vom Richter trainiert wurden.
- (2) Niemand darf an einer Prüfung teilnehmen, dessen Angehöriger dort Richter ist. Angehörige sind hier Ehe- oder Lebenspartner, Eltern und Kinder.
- (3) Die Ursache für das Zutreffen von Befangenheitsgründen liegt beim

Teilnehmer. Er ist bei seiner Nennung verpflichtet, den Richter in der Ausschreibung zu beachten. Im Falle des Zutreffens von Befangenheitsgründen und damit dem Verlust der Startberechtigung werden dem Teilnehmer keine Kosten ersetzt.

- (4) Der Richter ist in diesem Fall verpflichtet, die Starter aus der Arena zu weisen. Bemerkt der Richter das Zutreffen von Befangenheitsgründen erst nach Beginn der Prüfung oder des Einzelritts, wird die Prüfung oder der Ritt durchgeführt und der betreffende Teilnehmer erhält keine Wertung.
- (5) Dies trifft nicht zu, wenn der Richter nachträglich geändert wurde.

§ 2.3 Kontakt zum Richter

- (1) Während der Richter seine Tätigkeit ausübt, dürfen Teilnehmer nur über den Turnierleiter in Kontakt zum Richter treten.
- (2) Eine Unterhaltung zwischen Richter und Teilnehmer, die über Anweisungen des Richters hinausgeht, ist während Prüfungen nicht erlaubt.

Unterabschnitt 4: Hobby Horse

In diesem Abschnitt wird der Begriff „**beidhändig**“ verwendet. Dies bedeutet, eine Hand am Zügel und die andere Hand am Stab des Hobby Horse.

§ 3.1 Zäumungen und Zügelführung

- (1) Es sind nur die folgenden Zäumungen zulässig:
 1. Snaffle-Bit-Zäumung
 2. Hackamore (Bosal)
 3. (Western-)Bit

→ Bilder folgen

§ 3.2 Snaffle-Bit-Zäumung

- (1) Ein Snaffle-Bit muss beidhändig geritten werden.
- (2) Die Snaffle-Bit-Zäumung besteht aus:
 - 1) Kopfstück mit Stirnriemen und Kehlrriemen.
 - 2) Gebrochenes Mundstück (einfach oder doppelt gebrochen) aus glattem Metall ohne Hebelwirkung mit Trensenringen.
 - a) Aus der Unter- und Oberseite des Mundstücks darf nichts hervorragen. Der Querschnitt des Mundstücks kann rund, oval oder eiförmig sein. Das Mundstück muss glatt sein.
 - b) Die Trensenringe dürfen nicht derart mit Zügel, Kinnriemen

oder Kopfstück verbunden sein, dass sich eine Hebelwirkung des Gebisses ergibt. Der Zügel muss im Trensenring frei beweglich sein. Durchlässe im Trensenring für das Kopfstück und den Kinnriemen sind zulässig.

3) Ein Kinnriemen aus Leder oder Kunststoff, ist vorgeschrieben.

Kinnketten sind nicht erlaubt.

4) Wird beidhändig mit Split Reins geritten, kann mit oder ohne Zügelbrücke geritten werden.

a) Wird ohne Zügelbrücke geritten, müssen die Zügelenden gekreuzt und jeweils zur gegenüberliegenden Halsseite geführt werden.

b) Wird mit Zügelbrücke geritten, muss mindestens ein Zügelende durch beide Hände laufen, sodass mit mind. einem Zügel eine Zügelbrücke gebildet wird.

(3) Slobber Reins/Cowboy Snaffle-Bit sind zulässig. Sie bestehen aus zwei Slobber Leathers mit zwei Zügeln (offen), die wie Split Reins gehalten werden.

(4) Ein-Ohr-Kopfstücke am Snaffle-Bit sind nicht erlaubt.

(5) Zwei-Ohr-Kopfstücke sind nur mit Kehlriemen erlaubt.

(6) Wenn ein Gegenstand gehalten oder ein Seiltor bedient werden muss, ist es zulässig dies bei beidhändiger Zügelführung mit einer Hand zu tun.

§ 3.3 Bosal

(1) Ein Bosal muss beidhändig geritten werden.

(2) Hobby Horses dürfen im Bosal geritten werden. Sowohl die Romal-Rein-Zügelführung (geschlossene Zügelfaust, kein Finger zwischen den Zügeln) als auch die Split-Rein-Zügelführung (nicht mehr als der Indexfinger zwischen den Zügeln) sind erlaubt. Sollte das Ende lang genug sein, um herunterzuhängen, ist es egal auf welcher Seite. Während der Prüfung darf die Zügelhand nicht gewechselt werden.

(3) Eine Bosal-Zäumung besteht aus:

1. Bosalhänger oder anderes Kopfstück

2. flexibles, geflochtenes Leder-, Seil- oder Rohhaut-Bosal

(4) Ein Fiador ist erlaubt.

(5) Ein Kehlriemen ist erlaubt.

(6) Eine gebisslose Zäumung, die über die Anzüge eine starke Hebelwirkung erzielt (Roy-Hackamore, mechanische Hackamore), ist nicht erlaubt.

(7) Wenn ein Gegenstand gehalten oder ein Seiltor bedient werden muss, ist

es zulässig dies bei beidhändiger Zügelführung mit einer Hand zu tun.

§ 3.4 (Western-)Bit

Die Bit-Zäumung besteht aus:

- (1) Kopfstück mit
 - a) Stirnriemen
 - b) Ein-Ohr oder Zwei-Ohr wahlweise mit oder ohne Kehlrriemen.
- (2) durchgehendes, einfach oder doppelt gebrochenes Mundstück mit Shanks (Bit)
 - a) Die Mundstücke müssen rund, oval oder eiförmig im Querschnitt sein. Die Oberfläche der Mundstücke muss glatt sein.
 - b) Einlagen sind erlaubt. Aus der Unterseite des Mundstückes darf nichts hervorragen und es muss abgerundet und glatt sein.
- (3) Kinnkette oder Kinnriemen, der flach am Pferdekinn anliegt und nicht verdreht ist. Besteht die Kinnkette aus zwei einzelnen Ketten, so müssen diese mittig fest verbunden sein. Der Kinnriemen oder die Kinnkette müssen in die oberste Öffnung eines Bits (Kandarenauge) eingeschnallt sein.
- (4) Split Reins, die in einer Hand geführt werden. Beide Zügelenden hängen auf der Seite der Zügelhand herunter. Die Zügel müssen während der Prüfung mit derselben Hand geführt werden mit Ausnahme eines Handwechsels, um ein Hindernis zu bewältigen. In der Zügelhand darf sich nicht mehr als der Indexfinger zwischen den Zügeln befinden. Das Entwirren der Zügel hinter der zügelführenden Hand ist auch in der Bewegung zulässig.
- (5) Romal Reins, bei denen das Romal von unten nach oben in einer geschlossenen Zügelhand (geschlossene Faust) gehalten wird, wobei sich kein Finger zwischen den Zügeln befinden darf. Die zweite Hand hält den Stab des Hobby Horse. Während der Prüfung darf die Zügelhand nicht gewechselt werden. Das Ende darf nicht als Peitsche eingesetzt werden. Romal Reins müssen ab dem hinteren Teil miteinander verbunden sein.

Abschnitt 2: Spezifischer Teil

Unterabschnitt 1: Grundlegende Bestimmungen

§ 4.1 Teilnehmerkennzeichnung

Jeder Teilnehmer muss während eines Turnieres die zugeteilte Startnummer dieser Hobby Horse-/Reiter-Kombination tragen.

§ 4.2 Ermittlung des Scores in gescorten Disziplinen (Basis 70)

- (1) In gescorten Disziplinen, deren Grundscore 70 beträgt, vergibt der Richter für die einzelnen Manöver einen Manöverscore. Außerdem können Fehlerpunkte (Penalties) vergeben werden, die zu Abzügen führen. Für das Endergebnis werden die Manöverscores sowie die Penalties vom Grundscore addiert oder subtrahiert.
- (2) In den Disziplinen vergibt der Richter ausgehend von einem Grundscore von 70 in den einzelnen Manövern einen Score von minus 1,5 bis plus 1,5
Hierbei gilt folgende Aufschlüsselung:
 - 1,5 = extrem schwach
 - 1 = sehr schwach
 - 0,5 = schwach
 - 0 = Durchschnitt
 - +0,5 = gut
 - +1 = sehr gut
 - +1,5 = extrem gut

§ 4.3 Ermittlung von Wertnoten

In Disziplinen in denen Wertnoten vergeben werden, vergibt der Richter 10 Bewertungen mit je einer Wertnote von 0 bis 10 Punkten. Zur Ermittlung des Endergebnisses werden alle Wertnoten addiert und durch 10 geteilt. Für die Vergabe der Wertnoten gilt folgende Aufschlüsselung:

- 10 = ausgezeichnet
- 9 = sehr gut
- 8 = gut
- 7 = ziemlich gut
- 6 = befriedigend
- 5 = genügend
- 4 = mangelhaft
- 3 = ziemlich schlecht
- 2 = schlecht
- 1 = sehr schlecht
- 0 = nicht ausgeführt

§ 4.4 Pattern

- (1) Pattern sind die Aufgaben, die der Teilnehmer mit seinem Hobby Horse absolvieren muss.
- (2) Pattern bestehen aus einer Zeichnung und einem Text, der diese Zeichnung erläutert. Dem Pattern sind die Gangarten, Hindernisse und/oder Manöver zu entnehmen. Grundsätzlich sollten alle Pattern so gestaltet sein, dass Unfälle ausgeschlossen werden können und dem Hobby Horser keine Fallen gestellt werden.
- (3) In Pattern, in denen Text und Zeichnung nicht übereinstimmen, gilt immer Text vor Bild.
- (4) Pattern werden je nach Disziplin frei entworfen oder sind fest vorgeschrieben.
- (5) Abstände, Pflicht- und Wahlhindernisse sowie ggfls. weitere notwendige Elemente sind den jeweiligen Disziplinen zu entnehmen.
- (6) Abstände, die in den Pattern nicht explizit beschrieben sind, werden anhand der vorgegebenen Abstände und Maße der jeweiligen Disziplinen aufgebaut. Ein Vielfaches der Abstände ist möglich.
- (7) Beim Messen der Abstände wird die lichte Weite genutzt.
- (8) Beim Messen von erhöhten Stangen wird vom Boden bis zum höchsten Punkt der Stange gemessen.
- (9) Die Gangart Galopp wird grundsätzlich im Links- und Rechtsgalopp verlangt, welcher sich durch die gezeichnete Linienführung ergibt, es sei denn der Text beschreibt etwas anderes.
- (10) Werden Marker oder ähnliche Orientierungspunkte eingezeichnet, so muss zu ersehen sein, auf welcher Seite des Markers zu reiten.
- (11) Bei der Patternauswahl ist der Schwierigkeitsgrad entsprechend der Leistungsklasse zu beachten.
- (12) Die Patternauswahl erfolgt durch den Veranstalter, Turnierleiter oder Richter, wobei der Richter die finale Zustimmung gibt.
- (13) Pattern müssen mit der Ausschreibung vor Turnierbeginn bekannt gegeben werden. Dies erfolgt in der Regel online.
- (14) Sollte eine Änderung der Pattern oder deren Inhalte (Zeichnung/Text) kurzfristig erforderlich sein, werden die Teilnehmer darüber informiert.
- (15) Der Richter ist für den korrekten Aufbau und die Freigabe des Parcours verantwortlich.
- (16) In Prüfungen, die der Qualifikation zur DM oder dem Erreichen eines Landesmeistertitels dienen, sind die gekennzeichneten Qualifikations-/Meisterschaftspattern vorgeschrieben.

- (17) Bei Zusammenlegungen von verschiedenen Leistungsklassen, wird immer die Pattern der niedrigeren Leistungsklasse geritten.

§ 4.5 Altersklassen

Die Einteilung der Altersklassen erfolgt nach den Einteilungen des allgemeinen Regelwerkes. Ein Teilnehmer der im laufenden Jahr die nächste Altersstufe erreicht, startet im gesamten Jahr in dieser höheren Altersklasse.

- | | |
|--------|------------------|
| 1) U6 | 4-5 Jahre |
| 2) U9 | 6-8 Jahre |
| 3) U12 | 9-11 Jahre |
| 4) U15 | 12-14 Jahre |
| 5) U21 | 15-20 Jahre |
| 6) U31 | 21-30 Jahre |
| 7) Ü30 | alle ab 31 Jahre |

§ 4.6 Leistungsklassen

Zur Vereinfachung im Hobby Horsing Allgemein, werden die LK in Anlehnung an die allgemeinen Dressurklassen angepasst.

- | | |
|-------------|--------|
| 1) Klasse L | Leicht |
| 2) Klasse M | Mittel |
| 3) Klasse S | Schwer |

§ 4.7 Wettkampfordnung für Menschen mit Handicap im Pferdesport

- (1) Teilnehmer mit Handicap erhalten auf Antrag gekennzeichnete Turnierkarte, in der die Einschränkungen der Sporttauglichkeit und die zugelassenen kompensatorischen Hilfsmittel eingetragen werden.
- (2) Diese Turnierkarten haben auch für Turnierteilnehmer mit Handicap volle Gültigkeit mit folgenden Ergänzungen:
1. Es werden nur solche Hilfsmittel zugelassen, die nicht die Einwirkung des Teilnehmers unterstützen, sondern lediglich sein körperliches Handicap ausgleichen. Unter zusätzlicher Berücksichtigung der individuellen Beeinträchtigung werden für die Hobby Horser z.B. genehmigt: Spezialzügel gestattet.
 2. Sehbehinderten und Blinden wird eine Einweisung (Orientierungshilfe) in das Viereck oder den Parcours durch ihre Betreuer gestattet.
 3. Reiter, die aufgrund ihres Handicaps nicht galoppieren können, sind unabhängig startberechtigt. Für diese Reiter ist je ein Helfer in der

Arena gestattet, um die Sicherheit der Reiter zu gewähren. Der Helfer wird durch den Richter gestellt und muss mindestens 18 Jahre alt sein. Der Helfer steht in einem vom Richter zugewiesenen Bereich in der Arena, bis die Unterstützung erforderlich ist oder vom Richter angewiesen wird. Der Helfer kann im Notfall eingreifen.

- (3) Weitere Ausführungsbestimmungen könne vor Ort vom jeweiligen Richter festgelegt werden.

Unterabschnitt 2: Disqualifikation und Nullscore

§ 5.1 Disqualifikation (gilt für alle Arten von Prüfungen)

In folgenden Fällen hat eine Disqualifikation der Hobby Horse-/Reiterkombination für die jeweilige Prüfung zu erfolgen:

- Hinfallen, Knie oder Hand berührt den Boden, Stock bleibt nicht zwischen den Beinen
- Respektlosigkeit oder schlechtes Verhalten des Hobby Horsers
- Verletzungen oder offensichtliche gesundheitliche Beeinträchtigung des Hobby Horsers
- Manipulationen und Verweigerung der Ausrüstungskontrolle
- nicht zugelassenes HH
- Unterstützung des Starters durch dritte Personen außerhalb der Arena
- Beginn der Aufgabe ohne Zustimmung des Richters

§ 5.2 Nullscore (gilt für alle Arten von Prüfungen)

Sofern die nachfolgenden Fehler auftreten, hat dies einen Nullscore (Penalty 0) für die gesamte Prüfung der jeweiligen Hobby Horse-/Reiter-/Vorstellerkombination zur Folge. Sollten sich disziplinspezifische Ergänzungen ergeben, sind diese direkt bei der entsprechenden Disziplin aufgeführt.

- Einsatz falscher Ausrüstungsteile, z.B. falsche Trense
- Falsche Zügelführung. Ausnahmen: Ist das Tor das letzte Hindernis und damit die Pattern nach Durchreiten des Tores beendet, ist kein Zurückwechseln der zügelführenden Hand mehr erforderlich.
- Wechsel der zügelführenden Hand bei festgelegter Zügelführung
- Beim Transportieren und/oder Umsetzen eines Gegenstands ist es nicht erlaubt, den Gegenstand mit der einen Hand aufzunehmen und mit der anderen abzusetzen (zusätzlicher Wechsel der Zügelhand), es sei denn, es wird ausdrücklich erlaubt.
- Sturz des Hobby Horsers

- Mängel an der Ausrüstung, die zur Unterbrechung oder zum Abbruch der Aufgabe führen.
- Hobby Horser außerhalb der zur Begrenzung des Patterns bestimmten Markierungen.
- Wenn nicht mehr zu erkennen ist, ob der Hobby Horser die Aufgabe noch reitet.
- Verreiten im Pattern.
- Zusätzliche/ausgelassene Manöver.
- Auslassen einer vorgeschriebenen Gangart.
- Betreten der Arena ohne gültige, nicht erkennbare oder mit falscher Startnummer.
- Verlust eines Zügels in einer Bewegung, der infolgedessen den Boden berührt.

Unterabschnitt 3: Ausrüstungskontrolle

§ 6.1 Ausrüstungskontrolle in der Arena

- (1) Der Richter kann am Ende jedes Rittes und in jeder Disziplin das Abnehmen des Kopfstücks und Zeigen der Zäumung verlangen sowie die Ausrüstung kontrollieren.
- (2) Missachtet ein Teilnehmer seine Pflicht zum Vorzeigen der Zäumung, ist er in dem Moment disqualifiziert, in dem er die Arena verlassen hat. Bis dahin ist es dem Richter gestattet, ihn darauf hinzuweisen.

Unterabschnitt 4: Parcours

§ 6.2 Nicht ordnungsgemäßes Hindernis

Gerät ein Teilnehmer vor ein Hindernis, das sich nicht in ordnungsgemäßem Zustand befindet, kann der Teilnehmer entweder

- anhalten (ohne Fehler), die Instandsetzung des Hindernisses abwarten und erneut in der vorgeschriebenen Gangart in selbst bestimmtem Abstand anreiten;
- oder das Hindernis trotzdem absolvieren und wird bewertet, als ob das Hindernis korrekt aufgebaut wäre.

§ 6.3 Beschädigtes Hindernis

Wird ein Hindernis so beschädigt, dass es für weitere Teilnehmer nicht in einen ordnungsgemäßen Zustand gebracht werden kann, oder stellt sich ein Hindernis im Verlauf der Prüfung als gefährlich heraus, so wird es von weiteren Teilnehmern ausgelassen. In der Bewertung wird die Beurteilung

an diesem Hindernis für alle Teilnehmer gestrichen. Die Entscheidung hierüber liegt beim Richter.

§ 6.4 Wiederherstellen von Hindernissen

1. Der Parcoursdienst darf nur nach dem Ende eines Rittes arbeiten oder in gebührendem Abstand zum Teilnehmer an Hindernissen, die der Teilnehmer bereits absolviert hat. Auf keinen Fall darf an einem Hindernis gearbeitet werden, während sich ein Teilnehmer daran oder darin befindet.
2. Wird ein Hindernis von einem Teilnehmer verändert und soll dieses Hindernis im Laufe des Patterns noch einmal benutzt werden (kombinierte Hindernisse), so darf es zwischenzeitlich nicht wiederhergestellt werden.
3. Vorhandene Hindernisse sind nach Beendigung eines Rittes bestmöglich für den nächsten Teilnehmer wiederherzustellen.

Abschnitt 3: Prüfungsablauf

§ 7.1 Einzelprüfungen

- (1) In Einzelprüfungen befindet sich jeweils nur ein Teilnehmer mit Hobby Horse zur Bewertung durch den Richter in der Arena.
- (2) Die Bewertung beginnt bei Betreten der Arena durch den Reiter/Vorsteller mit seinem Hobby Horse.
- (3) Bei Pattern, die keinen Beginn aus dem Stand verlangen, ist ein Anhalten vor Beginn des Pattern nicht notwendig.

§ 7.2 Veränderung an der Ausstattung der Arena

Veränderungen der Arena-Ausstattung während einer Prüfung sind nicht zulässig.

§ 7.3 Veränderung der Startbedingungen durch Wettereinflüsse

- (1) Ändern sich die Startbedingungen während einer Prüfung durch Wettereinflüsse, obliegt es dem Richter zu entscheiden, ob die Prüfung bis zum Ende durchgeführt werden kann oder unterbrochen bzw. abgebrochen werden muss und zu einem späteren Zeitpunkt fortgeführt oder wiederholt wird.
- (2) Bei Unterbrechung wird in der bisherigen Startreihenfolge fortgefahren. Im Falle des Abbruchs und der Wiederholung der Prüfung starten alle Teilnehmer in der gleichen Startreihenfolge. Die abgebrochene Prüfung wird annulliert.

Abschnitt 4: Westernreitlehre

§ 8.1 Allgemeine Ausführungen zur Westernreitlehre

- (1) Die folgenden Begriffe und Ausführungen gelten für alle Westerndisziplinen. Anhand der genannten Merkmale erfolgt unter Berücksichtigung eventueller Penalties die Bewertung der Gangarten und Manöver in den Disziplinen:
 1. Ein Hobby Horser bewegt sich grundsätzlich in allen Gangarten taktrein, losgelassen, in natürlicher Haltung und gerade gerichtet, mit gleichbleibender Geschwindigkeit je Gangart, im Gleichgewicht ausbalanciert vorwärts.
 2. Grundsätzlich wird bei der Bewertung des Pferdes in allen Disziplinen die folgende Ausbildungsskala zugrunde gelegt:
 - a) Takt
 - b) Lockerheit
 - c) Gleichmäßigkeit
 - d) Geraderichten
 - e) absolute Durchlässigkeit

- (2) Ausführungen zur Ausbildungsskala
 1. Takt bedeutet das räumliche und zeitliche Gleichmaß der Schritte, Tritte und Sprünge in den drei Grundgangarten. Der Takt soll auf geraden und gebogenen Linien erhalten bleiben, ebenso in den Übergängen und Wendungen.
 2. Lockerheit bedeutet, dass sich der Hobby Horser unverkrampft und zwanglos bewegt
 - Taktreine Gänge
 - locker und entspannt
 - Schwingende Bewegung
 3. Gleichmäßigkeit bedeutet, dass der Hobby Horser in jeder Gangart ein gleichbleibendes Tempo beibehält.
 4. Absolute Durchlässigkeit bedeutet, dass der Hobby Horser seine volle Kraft zur Verfügung stellt. Er zeigt unter Beibehaltung einer gleichbleibenden Körperspannung, einen natürlichen unverkrampften Bewegungsablauf.

Abschnitt 5: Gangarten

Unterabschnitt 1: Bewegung

§ 9.1 Bewegungsablauf des Western Hobby Horses

Der Hobby Horser bewegt sich in allen Gangarten taktrein, gerade gerichtet, ausbalanciert. Seine Bewegungen sind flach auffußend, fließend, weich und elastisch.

§ 9.2 Korrektheit und negative Abweichungen

- (1) Jede korrekt gezeigte Gangart kann sowohl eine höhere Qualität als auch einen höheren Schwierigkeitsgrad erreichen. So kann eine Gangart als gut, sehr gut oder ausgezeichnet beschrieben werden.
- (2) Negative Abweichungen von einer korrekten Gangart können Taktfehler, Verspannungen, mangelnde Elastizität, Schiefe, Nervosität des Reiters sein.
- (3) Alle Abweichungen von einer korrekten Gangart müssen entsprechend ihres Auftretens als Mangel gewertet werden und in die Bewertung des Richters einfließen. So kann eine Gangart als schlecht, sehr schlecht oder extrem schlecht beschrieben werden.

§ 9.3 Walk/Schritt

Der korrekte Walk/Schritt ist eine natürliche Gangart im Viertakt ohne Schwebephase. Der Hobby Horser zeigt eine seinem Exterieur angemessene Schrittlänge. Der Walk erreicht eine höhere Qualität durch ein gelassenes Schreiten und gleichzeitig stabiler Körperhaltung.

§ 9.4 Jog -> langsamer Trab

- (1) Der korrekte Jog, ist eine natürliche Gangart im Zweitakt. Die Beine bewegen mit einer kurzen Schwebephase. Die Bewegungen sind rhythmisch, weich und leicht federnd. Der Jog erreicht eine höhere Qualität durch raumgreifende, gesetzte Tritte bei hoher Tragkraft und gleichzeitig stabiler Körperhaltung.
- (2) Wenn in Pattern die Gangart mit Trab beschrieben ist, ist sowohl Jog als auch Trot zulässig.

§ 9.5 Extended Jog ->Tritt verlängern

- (1) Beim korrekten Extended Jog werden die Tritte moderat rhythmisch verlängert. Eine erhöhte Qualität zeichnet sich aus durch dynamische, aktive Bewegungen und gleichzeitig stabiler Körperhaltung aus.
- (2) Gleiches gilt für die Verstärkung aus dem Trot (Extended Trot).

§ 9.6 Trot

- (1) Der korrekte Trot ist eine natürliche Gangart im Zweitakt. Die Beine bewegen sich mit einer passenden Schwebephase dazwischen. Die Bewegungen sind rhythmisch, weich und leicht federnd mit aktiver Dynamik. Der Trot erreicht eine höhere Qualität durch raumgreifende, dynamische Tritte im mittleren Tempo bei gleichzeitig stabiler Körperhaltung.
- (2) Wenn in Pattern die Gangart mit Trab beschrieben ist, ist sowohl Jog als auch Trot zulässig.

§ 9.7 Lope/Galopp

Der korrekte Lope ist eine natürliche Gangart im Dreitakt. Die Hobby Horser zeigen auf der linken Hand den Linksgalopp und auf der rechten Hand entsprechend den Rechtsgalopp. Die Bewegungen sind rhythmisch, weich und leicht federnd. Der Lope erreicht eine höhere Qualität durch raumgreifende, gesetzte Sprünge bei hoher Tragkraft und gleichzeitig stabiler Körperhaltung.

§ 9.8 Oberlinie des Pferdes in den Gangarten

1. Eine korrekte Oberlinie liegt vor, wenn das Hobby Horse seinem Exterieur entsprechend den Kopf so trägt, dass es einen positiven Spannungsbogen bildet. Der Stab des Hobby Horses sollte zum Kopf hin, etwa in der Waagerechten liegen.
2. Wird das Hobby Horse durchgängig höher getragen als es dem Exterieur des jeweiligen Hobby Horses entspricht, verliert der Reiter den Schub. Wird das Hobby Horse durchgängig niedriger getragen als es dem jeweiligen Exterieur entspricht, hat der Reiter eine Belastung nach vorn und hat weder Leichtigkeit noch Fluss in seiner Bewegung. In beiden Fällen verliert der Reiter/Hobby Horse die Selbsthaltung und die Bewegung wirkt mühsam/aufwendig.

Unterabschnitt 2: Manöver

§ 10.1 Galoppwechsel/Leadchange

- (1) Ein Galoppwechsel ist der Wechsel vom Links- in den Rechtsgalopp oder vom Rechts- in den Linksgalopp. Ein Galoppwechsel kann einfach oder fliegend geritten werden. Sofern in einer Disziplin ein fliegender Galoppwechsel nicht explizit gefordert wird, kann auch ein einfacher Galoppwechsel geritten werden.
- (2) Beim fliegenden Galoppwechsel wechselt das Pferd ohne Gangartunterbrechung innerhalb eines Galoppsprunges. Der Galoppwechsel ist auf den Punkt genau an der im Pattern genannten Stelle auszuführen. Der Wechsel von Vorder- und Hinterbeinen hat im gleichen Galoppsprung (simultan) zu erfolgen.
- (3) Beim einfachen Galoppwechsel wechselt das Pferd den Galopp über Schritt oder Trab.

§ 10.2 Rückwärtsrichten/Back up

Das Rückwärtsrichten ist eine Rückwärtsbewegung im Zweitakt ohne Schwebephase.

§ 10.3 Spin

Der Spin ist eine 360-Grad-Drehung, die um ein stationäres inneres Bein ausgeführt wird. Für den Antrieb der Bewegung sorgen das äußere Bein. Die Beine kreuzen voreinander.

§ 10.4 Wendung/Turn

Die Wendung /Turn ist eine Drehung bis zu 360 Grad um das innere Bein, dessen Grundtempo sich von dem eines Spins unterscheiden kann. Die Beine kreuzen dabei vorwärts seitwärts.

§ 10.5 Sliding Stop

Als Sliding Stop bezeichnet man die Phase, in welcher das Pferd aus dem Galopp auf gerader Linie angehalten wird. Die Beine laufen dabei locker weiter (3-5 Schritte) und ein Wechsel aus dem Galopp in den Stop muss ersichtlich sein.

§ 10.6 Stop (Anhalten)

Der Stop ist das ausbalancierte Anhalten des Pferdes aus allen Gangarten. Beim Stop ist das Pferd gerade.

§ 10.7 Verharren

Mit dem Verharren soll demonstriert werden, dass das Pferd in einer entspannten

Haltung, regungslos an einer vorgeschriebenen Stelle der Pattern stehen bleiben kann. Dabei sollen für einen Moment die Beine des Hobby Horsers zum Stillstand kommen.

§ 10.8 Rollback

Der Rollback ist eine Umkehrbewegung um 180 Grad aus der Vorwärtsbewegung heraus nach Beendigung eines Sliding Stops, wobei der Reiter in die entgegengesetzte Richtung dreht und in einer durchgehenden Bewegung sofort im Galopp fortzufahren hat. Der Rollback ist ohne Verharren nach dem Sliding Stop durchzuführen, wobei eine kurze Pause, die zur Gewinnung des Gleichgewichts benötigt wird, nicht als Verharren anzusehen ist. Der Reiter soll vor dem Rollback weder vor- noch zurücktreten.

§ 10.9 Zirkel

Zirkel müssen nach entsprechender Vorgabe hinsichtlich Gangart, Größe und Geschwindigkeit geritten werden. **!!!Ein Zirkel ist ein Kreis!!!**

§ 10.10 Run Down und Run Around

Run Down und Run Around sind Beschleunigungsphasen auf einen Sliding Stop hin, die einen gleichmäßigen und kontrollierten Tempoaufbau im Galopp verlangen.

§ 10.11 Sidepass

Der Sidepass ist eine Seitwärtsbewegung, bei der die Beine kreuzen. Beim Sidepass bleibt das Pferd gerade oder in Bewegungsrichtung gestellt und bewegt sich seitwärts in die vorgeschriebene Richtung.

§ 10.12 Leg-Yield und Two Track Nähere Erläuterungen:

Der Reiter soll bei allen Seitwärtsbewegungen mit den Beinen überkreuzen.

1. Beim Leg-Yield bewegt er sich parallel vorwärts-seitwärts, bleibt dabei gerade und das Hobby Horse darf leicht gegen die Bewegungsrichtung gestellt sein.
2. Beim Two Track bewegt sich der Reiter diagonal vorwärts-seitwärts und das Hobby Horse in Bewegungsrichtung gestellt und gebogen.

Abschnitt 6: Disziplinen

Unterabschnitt 1: Western Pleasure (WPL)

§ 11.1 Einleitung/Ziel der Disziplin WPL

In der Disziplin WPL wird der Hobby Horse Reiter mit der besten Gangqualität gesucht. Hierfür werden die Reiter in den drei Grundgangarten mit jeweiligen Variationen vorgestellt. Der Hobby Horse Reiter soll sich taktrein, losgelassen, ausbalanciert bewegen. Das Tempo soll ruhig und gleichmäßig sein, ohne die Vorwärtstendenz zu verlieren.

§ 11.2 Art der Disziplin WPL

Die WPL ist eine Gruppendisziplin.

§ 11.3 Ablauf der Disziplin WPL

- (1) Die Reiter stellen ihre Hobby Horses auf beiden Händen auf dem Hufschlag (ganze Bahn) in den Gangarten Schritt, Trab und Galopp vor. Es darf in jeder Gangart eine Verstärkung gefordert werden. Es ist gestattet, mit ausreichend Sicherheitsabstand zu überholen. Handwechsel sind in Form einer Kehrtvolte auszuführen. Zusätzlich dürfen Anhalten und Rückwärtsrichten verlangt werden.
- (2) Die Gangarten und Manöver werden vom Richter bestimmt und durch den benannten Sprecher angesagt.
- (3) Bei einem großen Starterfeld hat der Richter das Recht, die Gruppe zu teilen und mehrere Durchgänge (Gorounds) durchzuführen. Aus diesen Vorläufen bildet der Richter dann den Finallauf, aus dem die Platzierung vorgenommen wird.

§ 11.4 Richtverfahren der Disziplin WPL

- (1) Der Richter befindet sich an einem von ihm gewählten Platz innerhalb der Arena und ist für die Abfolge der Gangarten verantwortlich, um zu seiner Platzierung zu gelangen.
- (2) Für die WPL gibt es kein vorgeschriebenes Scoresheet.

§ 11.5 Besondere Bestimmungen der Disziplin WPL

- (1) In der WPL kann ein Reiter nur ein Hobby Horse pro Prüfung vorstellen.
- (2) Sollte die Klasse in zwei oder mehr Gorounds geteilt werden, muss ein Finallauf stattfinden.
- (3) Bewertungskriterien:

- Die Qualität der Bewegung und die gleichmäßige Geschwindigkeit innerhalb der Gangarten sind die hauptsächlichsten Bewertungskriterien.
 - Das Hobby Horse soll in entspannter Position gehalten werden.
 - Die Übergänge zwischen den Gangarten sollen weich und ohne Unterbrechung der Vorwärtsbewegung stattfinden.
 - Die Hobby Horser sollen sich natürlich bewegen, was sich am Ausdruck widerspiegelt.
 - Die Hobby Horser müssen entspannt rückwärts richten und ruhig stehen können.
- (4) Bewertungskriterien für LK S: (maximal 5 Hobby Horser)
- Bewertet wird bei diesen LK nicht nur die Gangqualität des Reiters, sondern auch die harmonische Vorstellung der Hobby Horse/Reiterkombination.

§ 11.6 Pattern und deren Bestimmung der Disziplin WPL

In der WPL gibt es keine Patternvorgaben.

§ 11.7 Positive Ausführungsmerkmale der Disziplin WPL

- Erfüllung möglichst vieler Bewertungskriterien
- Ruhiges und gleichmäßiges Tempo ohne Verlust der Vorwärtsbewegung
- Balancierte, weiche Übergänge

§ 11.8 Negative Ausführungsmerkmale der Disziplin WPL

- Wechsel in die falsche Gangart
- Reiten in einer nicht geforderten Gangart
- Behinderung anderer Teilnehmer
- Falscher Galopp
- Nicht geforderte Gangartunterbrechung
- Kein Gangartenwechsel nach angemessenem Zeitraum (3 Sekunden)
- Reiten einer Volte oder eines Zirkels
- Reiten auf mehreren Hufschlägen
- Dauerhaftes Reiten mit zu tiefer Kopfhaltung des Pferdes (Ohrenspitzen deutlich unterhalb des Stabendes)

§ 11.9 Penalties der Disziplin WPL

In der WPL gibt es keine Penalties.

Unterabschnitt 2: Trail Horse (TH)

§ 12.1 Einleitung/Ziel der Disziplin TH

In der Disziplin TH werden die Manier und die Qualität der Bewegungen beim Absolvieren eines Hindernisparcours bewertet. Der Hobby Horser soll die Hindernisse aufmerksam, in angemessener Geschwindigkeit, korrekt und flüssig bewältigen.

§ 12.2 Art der Disziplin TH

TH ist eine Einzeldisziplin. Der TH ist eine gescorte Disziplin (Basiswert 70).

§ 12.3 Ablauf der Disziplin TH

(1) Vor Beginn der Prüfung:

Sollte der Parcours zum Abgehen freigegeben sein, darf der Teilnehmer dies zu Fuß (ohne Hobby Horse) tun.

(2) Zu Beginn der Prüfung:

Der TN betritt die Arena und absolviert das vorgegebene Pattern.

§ 12.4 Richtverfahren der Disziplin TH

(1) Der Richter steht/sitzt an einem von ihm gewählten Platz und bewertet die einzelnen geforderten Hindernisse/Manöver. Die Manöverscores werden auf dem Scoresheet festgehalten.

(2) Sollten Penalties auftreten, werden diese anhand eines Penalty-Katalogs ermittelt und auf dem Scoresheet vermerkt. Die Ergebnisse ergeben folglich die Rangfolge der Platzierung.

§ 12.5 Besondere Bestimmungen der Disziplin TH

Für TH gelten keine besonderen Bestimmungen.

§ 12.6 Pattern und deren Bestimmung der Disziplin TH

(1) Für TH-Pattern gelten die nachstehenden besonderen Bedingungen bzw. Anforderungen:

1. In den Pattern sollen alle drei Gangarten vorkommen.

2. Ein TH-Pattern muss mindestens 6 Hindernisse enthalten.

3. Die Manöver/Hindernisse können in beliebiger Reihenfolge und Anzahl im Pattern vorkommen.

4. Hindernisse sind in Kombination möglich.

5. Alle erhöhten Teile müssen so gesichert werden, dass sie nicht rollen können.

(2) Für TH-Pattern gelten folgende Abstände und Maße:

1. Zwischen den Hindernissen sollte eine Trabstrecke von mind. 5,00 m und eine Galoppstrecke mind. 7,00 m gewährleistet sein, um die Gangqualität beurteilen zu können.
 2. Tor: Breite (Öffnung) mind. 100 cm
 3. Walk over: Abstand 40-60 cm, Erhöhung max. 30 cm. Bei Erhöhungen sollte der Mindestabstand 55 cm betragen.
 4. Jog over: Abstand 90-105 cm, Erhöhung max. 20 cm
 5. Lope over: Abstand 180-210 cm, Erhöhung max. 20 cm
 6. Back up: Abstand mind. 100 cm, Erhöhung max. 30 cm
 7. Slalom im Trab: Abstand mind. 100 cm
 8. Slalom im Schritt: Abstand mind. 100 cm
 9. Brücke: Breite mind. 40 cm, Länge mind. 120 cm;
Brücke mit Geländer: Breite mind. 60 cm, Länge mind. 150 cm
 10. Seitengänge (Sidepass): Abstand in einer Gasse mind. 200 cm, mind. 60 cm (1 Beinpaar zwischen zwei Stangen); Erhöhung max. 30 cm
 11. Stangenquadrat (Box): Abstand 80-100 cm
 12. Sprung: Erhöhung max. 40 cm
 13. Volten sollten für Reiter nicht weniger als 3,00 m Durchmesser betragen.
- (3) In TH-Pattern könne folgende Hindernisse enthalten sein:
1. Öffnen, Durchreiten und Schließen eines Tores.
 2. Überreiten von mind. 4 Stangen in mind. einer Gangart innerhalb eines Hindernisses, wobei die Anordnung der Stangen freigestellt ist.
 3. Back up durch Gassen unterschiedlicher Formen; das Hindernis kann aus Stangen oder Pylonen (mind. 3) bestehen.
 4. Slalom im Schritt oder Trab
 5. Überqueren einer Holzbrücke
 6. Seitengänge (Sidepass) über ein Hindernis oder zwischen Hindernisteilen
 7. Stangenquadrat (Box) mit oder ohne Turn oder Anhalten innerhalb der Stangen
 8. Sprung
 9. Überqueren von einer reißfesten Folie/Plane
 10. Transportieren eines Gegenstandes, der von seiner Beschaffenheit

her mit einer Hand gehalten oder an einem Seil gezogen werden kann

11. Leeren und Füllen eines Briefkastens o.ä.
12. Hindernisse, die bei einem Geländeritt vorkommen können, dem Regelbuch entsprechen und vom Richter zugelassen sind

(4) In TH-Pattern sind folgende Hindernisse bzw. Gegebenheiten verboten:

1. Andere Tiere
2. bewegliche Brücken
3. Tore, deren Elemente auf dem Boden miteinander verbunden sind
4. Wassergräben und Bäche
5. Flammen, Trockeneis, Feuerlöscher
6. Rückwärtsreiten über Gegenstände/Hindernisse
7. Metallboden oder rutschiger Boden beim Überreiten von Planen oder Ähnlichem

§ 12.7 Positive Ausführungsmerkmale der Disziplin TH

- Aufmerksamkeit des Reiters
- Geschicklichkeit bei der Absolvierung des Parcours
- Gangqualität
- Balancierte, weiche Übergänge

§ 12.8 Negative Ausführungsmerkmale der Disziplin TH

- Vorwegnehmen der Ausführung
- Unnatürliches, zögerliches Heranreiten an die Hindernisse

§ 12.9 Penalties der Disziplin TH

(1) Penalty 1:

- leichtes Berühren von Hölzern, Stangen, Markern oder Hindernissen
- Falsche Gangart oder Gangartunterbrechung im Schritt oder Trab bis zu 2 Schritten
- Beide Beine in einem Zwischenraum, der nur für eines bestimmt ist.
- Auslassen oder Verpassen eines Trittes in einen dafür vorgesehenen Zwischenraum
- Ein Bein außerhalb der Begrenzung (z.B. Box oder Sidepass) stehen lassen, bevor das Manöver beginnt
- Nicht rechtzeitiges Aufnehmen der Gangart bis zu 2 Schritten

(2) Penalty 3:

- Falsche Gangart oder Gangartunterbrechung für mehr als 2 Schritte
- Falscher Galopp oder aus dem Galopp fallen (außer um den falschen Galopp zu korrigieren)

- Herunterwerfen einer erhöhten Stange, Umwerfen eines Markers, Tonne, Pflanze oder anderen Gegenstandes
- Größere Demontage eines Hindernisses
- Übertreten von Hindernisbegrenzungen mit einem Bein, die durch Stangen, Pylonen oder andere materielle Begrenzungen gekennzeichnet sind oder sich aus dem Text ergeben
- Um mehr als 2 Schritte verspätetes Aufnehmen der Gangart

(3) Penalty 5:

- Verweigern oder Versuch einem Hindernis auszuweichen
- Fallenlassen eines Gegenstandes, der transportiert werden soll
- Loslassen des Tores oder Fallenlassen eines Seiles beim „Seil-Tor“
- Übertreten von Hindernisbegrenzungen mit beiden Beinen, die durch Stangen, Pylonen oder andere materiale Begrenzungen gekennzeichnet sind oder sich aus dem Text ergeben
- Ein Hindernis nicht vollenden
- Beim Überqueren eines Stangen-Manövers eine oder mehrere Stangen (in Folge) auslassen
- Beim Überqueren eines Stangen-Manövers die letzte Stange auslassen

(5) Penalty 0:

Zusätzlich zu den bereits aufgeführten Gründen für die Vergabe eines Penalty 0 gibt es im TH auch für folgende Vorkommnisse einen Penalty 0:

- Dauerhaftes Reiten mit zu tiefer Kopfhaltung des Hobby Horses
- Auslassen eines Hindernisses ohne den Versuch, es zu bewältigen
- Ein Hindernis nicht von der korrekten Seite oder Richtung beginnen, arbeiten oder beenden
- Über-/Unterdrehen von mehr als einer 1/4-Drehung im Manöver Drehung
- Nicht den korrekten Weg in einem Hindernis oder zwischen den Hindernissen nehmen
- Dritte Verweigerung im gesamten Pattern
- Auslassen eines korrekten Galopps oder einer vorgeschriebenen Gangart
- Beim Überqueren eines Stangen-Manövers die erste Stange auslassen

Unterabschnitt 3: Reining (RN)

§ 13.1 Einleitung/Ziel der Disziplin RN

In der RN geht es um „to rein a horse“. Dies heißt nicht nur, das Hobby Horse zu führen, sondern auch jede Bewegungen zu kontrollieren.

Das Hobby Horse soll sich beim Ausführen der geforderten Manöver vom Reiter führen und kontrollieren lassen. Die Aufgabe wird hauptsächlich im Galopp ausgeführt und muss zusätzlich verschiedene Manöver enthalten. Man bezeichnet die RN auch als „Dressur“ der Westernreiter.

§ 13.2 Art der Disziplin RN

Die RN ist eine Einzeldisziplin. Die Disziplin RN ist eine gescorte Disziplin (Basiswert 70).

§ 13.3 Ablauf der Disziplin RN

- (1) Zu Beginn der Prüfung:
Der TN betritt die Arena und absolviert das vorgegebene Pattern.
- (2) Nach der Prüfung:
Der Richter entscheidet nach absolvierter Pattern stichprobenartig eine Kontrolle der Ausrüstung und des Zustands des Hobby Horses (Random Check). Erst wenn keine Manipulationen festgestellt wurden, erhält der Reiter seine Bewertung.

§ 13.4 Richtverfahren der Disziplin RN

- (1) Der Richter sitzt an der linken langen Seite beim Mittelmarker und bewertet die einzelnen geforderten Manöver. Die Manöverscores werden auf dem Scoresheet festgehalten.
- (2) Sollten Penalties auftreten werden diese anhand eines Penalty-Katalogs ermittelt und auf dem Scoresheet vermerkt. Die Ergebnisse ergeben folglich die Rangfolge der Platzierung.

§ 13.5 Besondere Bestimmungen der Disziplin RN

- (1) Das Einreiten in die RN erfordert einen geeigneten Schuhwahl des Hobby Horsers.
- (2) Die Bodenbeschaffenheit bestimmt die Auswahl der Pattern. Die Entscheidung kann kurzfristig vom Richter in Absprache mit dem Turnierleiter getroffen werden. Rutschgefahr bei Outdoorveranstaltungen.
- (3) Bei allen Pattern, die keine run-in-Pattern sind, muss das Einreiten zur

Bahnmitte über Trab erfolgen, wobei mindestens 50 % der Strecke im Trab absolviert werden müssen.

§ 13.6 Pattern und deren Bestimmung der Disziplin RN

(1) Für RN-Pattern gelten die nachstehenden besonderen Bedingungen bzw. Anforderungen:

1. Für die jeweiligen LK sind Pattern vorgeschrieben. Sie enthalten folgende Pflichtmanöver:

- a) Zirkel (groß/klein) mit Tempounterschied – Vorgabe Pattern
- b) Zirkel (groß/klein) ohne Tempounterschied – Vorgabe Pattern
- c) Run Down mit Rollback oder Sliding Stop
- d) Spins
- e) Fliegende Galoppwechsel
- f) Back up

2. Nach Anweisung des Richters erfolgt der Random Check.

3. Bei allen Pattern, die keine run-in-Pattern sind, muss das Einreiten zur Bahnmitte über Trab erfolgen, wobei mindestens 50 % der Strecke im Trab absolviert werden müssen.

(2) Für RN-Pattern gelten folgende Abstände und Maße:

1. Maße und Marker des Dressurviereck 7x14m.

§ 13.7 Positive Ausführungsmerkmale der Disziplin RN

- Tempounterschiede zwischen großen und kleinen Zirkeln
- Tempoerhalt während des Galoppwechsels
- Aufmerksamkeit des Reiters
- Kontrollierte, aber zügige Ausführung der Manöver

§ 13.8 Negative Ausführungsmerkmale der Disziplin RN

- Umwerfen eines Markers
- Angaloppieren, bevor der Mittelpunkt der Bahn erreicht ist (nicht bei Run-In-Pattern)

§ 13.9 Penalties der Disziplin RN

(1) Penalty 1

- Um 1 Galoppsprung verspäteter Galoppwechsel (ausgehend von dem lt. Patternbeschreibung vorgegebenen Wechsellpunkt)
- Beginn eines Zirkels im Trab bis zu 2 Tritte
- Trab nach einem Rollback bis zu 2 Tritte

- Bis zu 1/4 Spin zu viel oder zu wenig gedreht
 - Ausführung eines Stops näher als 2m an der Seitenbande ausgeführt
 - Falscher Galopp pro Viertel eines Zirkels. Dies gilt auch bei Run Arounds auf dem Weg zum Run Down
 - Einleiten eines Zirkels oder einer Zirkelacht im falschen Galopp
- (2) Penalty 2
- Missachtung der Marker bei Stop und Rollback
 - Unterbrechung der Gangart Galopp
 - Einfrieren zum Stillstand beim Spin und Rollback
 - Nichtanhalten oder Schritt reiten im Anschluss an das Eintraben, vor dem Angaloppieren (Bei allen Pattern, die keine Run-in-Pattern sind)
 - Nicht Angaloppieren vor dem ersten Marker (Bei Run-in-Pattern)
 - Beginn eines Zirkels im Trab mit mehr als 2 Tritten (bis maximal 1/4 Zirkel)
 - Trab nach einem Rollback mit mehr als 2 Tritten
- (3) Penalty 3
- Schlechtes Verhalten des Hobby Horsers.
- (4) Penalty 0
- Zusätzlich zu den bereits aufgeführten Gründen für die Vergabe eines Penalty 0 gibt es in der RN auch für folgende Vorkommnisse einen Penalty 0:
- Auslassen eines Manövers
 - Mehr als 2 Tritte rückwärtsgehen innerhalb des Pattern, ohne dass dies gefordert ist
 - Wegdrehen von mehr als 90 Grad innerhalb des Pattern, ohne dass dies gefordert ist
 - Über-/Unterdrehen von mehr als einer 1/4-Drehung
 - Traben von mehr als einem viertel Zirkel oder der Hälfte der Arenabreite
 - Ein kompletter Stop nach dem ersten Viertel des Zirkels nach dem Angaloppieren
 - Bei Pattern, die ein Eintraben erfordern, weniger als 50% der Strecke bis zum Mittelpunkt der Arena im Trab
 -

Abschnitt 7: Sonderprüfungen

Teil 1: SO Freestyle Reining (SO-FS RN)

§ 14.1 Einleitung/Ziel der Disziplin FS RN

In der Disziplin FS RN werden vorgeschriebene Reiningmanöver in freier Wahl des Reiters vorgestellt. Oftmals werden auch Kostüme, Musik und künstlerische Effekte beige-steuert, die in die Wertung einfließen.

§ 14.2 Art der Disziplin FS RN

Die FS RN ist eine Einzeldisziplin. Die Disziplin FS RN ist eine gescorte Disziplin (Basiswert 70).

§ 14.3 Ablauf der Disziplin FS RN

- (1) Zu Beginn der Prüfung:
Der TN betritt die Arena und absolviert das vorgegebene bzw. frei gewählte Pattern.
- (2) Nach der Prüfung:
Der Richter entscheidet nach absolvierter Pattern stichprobenartig eine Kontrolle - Random Check. Erst wenn keine Manipulationen festgestellt wurden, erhält der Reiter seine Bewertung.

§ 14.4 Richtverfahren der Disziplin FS RN

- (1) Der Richter sitzt an der linken langen Seite beim Mittelmarker und bewertet die einzelnen geforderten Manöver. Die Manöverscores werden auf dem Scoresheet festgehalten.
- (2) Sollten Penalties auftreten werden diese anhand eines Penalty-Katalogs ermittelt und auf dem Scoresheet vermerkt.
- (3) Choreografie, Originalität, Musikalität und Präsentation fließen in einen Score für den künstlerischen Ausdruck (-2 bis +2 Punkte) ein.

§ 14.5 Besondere Bestimmungen der Disziplin FS RN

- (1) Die Teilnahme ist für jedem Hobby Horser möglich.
- (2) Der Teilnehmer kann für seine Vorführung Helfer mit in die Arena nehmen. Die Helfer dürfen den Blick des Richters auf den Reiter nicht versperren. Die Leistung der Helfer wird nicht bewertet.
- (3) Der Reiter darf mit jedem für Hobby Horse Turniere zugelassenen Gebiss reiten. Dies ist ausschließlich in FS RN Klassen erlaubt.

- (4) Die Vorstellung ohne Kopfstück mittels Halsring o.ä. ist zulässig, kann aber vom Richter abgebrochen werden, wenn die Sicherheit dies verlangt.
- (5) Freigestellt sind: Kleidung bzw. Kostüm, Kopfbedeckung, zusätzliche Ausrüstungs- oder Dekorationsteile, soweit sie nicht das Handling des Hobby Horses behindern oder eine Unfallgefahr darstellen. Die Entscheidung darüber liegt beim Richter.
- (6) Die Bodenbeschaffenheit bestimmt die Auswahl der Pattern. Die Entscheidung kann kurzfristig vom Richter in Absprache mit dem Turnierleiter und den Teilnehmern getroffen werden. Rutschgefahr bei Outdoorveranstaltungen.

§ 14.6 Pattern und deren Bestimmung der Disziplin FS RN

- (1) Eine FS RN zeigt ein selbstgewähltes RN-Pattern, dem weitere Manöver, Wiederholungen der Pflichtmanöver und Gangarten hinzugefügt werden können.
- (2) Jedes Pattern darf nicht kürzer als 1 Minute und nicht länger als 4 Minuten sein. Das Zeitlimit beginnt bereits mit jeglicher Einführung oder dem Einsetzen der Musik. Es endet mit dem Ende der Musik.
- (3) Das Pattern muss folgende Pflichtmanöver enthalten:
 1. einen fliegenden Galoppwechsel nach jeder Seite
 2. 2 Sliding Stops
 3. 4 volle Spins nach rechts, 4 volle Spins nach links. Die Spins nach rechts und links müssen nicht direkt aufeinanderfolgen
- (4) Wechsel der Geschwindigkeit, Grad der Schwierigkeit, Zeiteinteilung, Stil und Gesamteindruck der Vorstellung werden vom Richter bei der Punktevergabe berücksichtigt.
- (5) Ausstattung, Gangarten, Manöver und Tempi sollten im Sinne einer Choreografie auf die Musik abgestimmt sein. Entsprechende Gangarten zählen in diesem Fall nicht als Fehler/Penalties.
- (6) Für FS RN-Pattern gelten folgende Abstände und Maße:
 1. Maße und Marker des Dressurviereck 7x14m.

§ 14.7 Positive Ausführungsmerkmale der Disziplin FS RN

Analog der Disziplin RN und zusätzlich der Grad der Erfüllung des künstlerischen Ausdrucks.

§ 14.8 Negative Ausführungsmerkmale der Disziplin FS RN

Analog der Disziplin RN und zusätzlich der Grad der Erfüllung des künstlerischen Ausdrucks.

§ 14.9 Penalties der Disziplin FS RN

Die Penaltievergabe erfolgt analog der Disziplin RN mit folgenden Ausnahmen:

1. zusätzliche Gangarten, gewolltes Steigen oder Ähnliches, welches Inhalt der Choreografie ist, führt nicht zu Punktabzug/Fehlern/Penalties; der Richter ist gehalten zu erkennen, ob ein Fehler vorliegt oder ob das Manöver vom Reiter absichtlich eingebaut wurde.
2. Das Auslassen eines Pflichtmanövers oder das Nichtvollenden des Patterns in der vorgeschriebenen Zeit führt zu einem Nullscore.

Abschnitt 8: Breitensportwettbewerbe

§ 15.1 Bestimmungen zu Breitensportwettbewerben

- (1) Breitensportwettbewerbe sind reitweisenübergreifende Wettbewerbe, die für Freizeit-, Western- und klassische Reiter offen sind.
- (2) Breitensportliche Wettbewerbe sind Prüfungen, die sich mit ihrem Angebot an einen breit gefassten Kreis von Freizeitreitern, Geländereitern und Turnierreitern jeder Reitweise wenden. Sie sind grundsätzlich reitweisenübergreifend.
- (3) In breitensportlichen Wettbewerben können keine Leistungspunkte erreicht werden.
- (4) Breitensportwettbewerbe werden in erster Linie auf Turnieren niedriger Kategorie und angeboten. Das Angebot an Wettbewerben soll Teilnehmern den Einstieg in den Turniersport erleichtern. Dem Spaß an der Teilnahme gilt der Vorrang gegenüber der sportlichen Leistung.

