

<b>10 Hobby Horsing</b> .....	<b>1</b>
<b>Einleitung</b> .....	<b>2</b>
<b>Dressur</b> .....	<b>3</b>
910 Dressur Hobby Horsing Stufe 1 .....	3
911 Dressur Hobby Horsing Stufe 2 .....	4
912 Dressur Hobby Horsing Stufe 3 .....	5
<b>Springen</b> .....	<b>7</b>
913 Caprillitest .....	7
914 Springen Hobby Horsing - Stilspringwettbewerb .....	9
915 Springen Hobby Horsing - Zeitspringen .....	10
916 Springen Hobby Horsing – Freier Springwettbewerb .....	11
<b>Team- und Mannschaftswettbewerbe</b> .....	<b>13</b>
917 Geschicklichkeitsteamwettbewerb .....	Fehler! Textmarke nicht definiert.
918 Hobby Horsing Themen-Quadrillen-WB .....	13
919 Hobby Horsing Springquadrillen-WB .....	14

## Einleitung

Hobby Horsing ist auch als Steckenpferd-Reiten bekannt. Beim Hobby Horsing werden gemeinsam mit einem Steckenpferd Elemente aus dem Pferdesport, z. B. Dressur- oder Springreiten, nachgestellt. Das Steckenpferd ist dabei häufig selbstgebastelt oder genäht. Hobby Horsing bringt Kinder spielerisch in Bewegung und begeistert sie gleichzeitig für das Thema Pferd. Der Trendsport ist für jede Altersgruppe geeignet, denn Kreativität, Spiel und Spaß stehen hier im Vordergrund. Mit einem niedrighschwelligem Einstieg unterstützt Hobby Horsing die Hinführung zum Pferdesport, unabhängig von Herkunft, Lebensstandard, Nationalität oder Behinderung.

Mit den Hobby Horsing Wettbewerben können Veranstalter neue Zielgruppen (Geschwisterkinder, Kindergärten, Schulen) in ihr Turnier integrieren und ihnen das Thema Pferd näher bringen. Die Wettbewerbe eignen sich auch super als Mannschafts- oder Teamwettbewerb. Alle Hobby Horsing Wettbewerbe sind mit einem Steckenpferd zu absolvieren. Die Länge des Steckens sollte je nach Größe des Teilnehmers variieren. Das Material des Pferdekopfes ist frei zu wählen. Während der gesamten Prüfung muss sich das Steckenpferd zwischen den Beinen des Teilnehmers befinden. In den höheren Wettbewerben wird außerdem die korrekte Zügelhaltung bewertet. Die Teilnehmer oder ihre Steckenpferde sind mit entsprechender Kopf- bzw. Teilnehmernummer zu kennzeichnen.

Alle Hobby Horsing Wettbewerbe werden gemäß dem Merkblatt „Hobby Horsing“ durchgeführt. Das Merkblatt ist als kostenloser Download erhältlich unter [www.pferd-aktuell.de/breitensport/hobby-horsing](http://www.pferd-aktuell.de/breitensport/hobby-horsing)

## Dressur

Bei den Dressuraufgaben obliegt es dem Veranstalter z.B. in den Beispielaufgaben mit hinzu zu nehmen, dass die Reiter sich selbst und Ihre Pferde nach dem Aufmarschieren vorstellen. Ab Stufe 3 kann der Veranstalter die Aufgaben auch auswendig ausschreiben. Die angegebenen Aufgaben geben eine Orientierung, es können auch andere Aufgaben bspw. aus dem Aufgabenheft Reiten oder eigene kreative Aufgaben verwendet werden. Diese müssen bei der Ausschreibung mit bekannt gegeben werden.

### WB 910 Dressur Hobby Horsing Stufe 1

#### **Anforderung:**

Der Teilnehmer reitet einzeln eine Kurzaufgabe nach Weisung der Richter. Die Aufgabe wird bei jedem Reiter etwas geändert, jedoch bleiben die einzelnen Hufschlagfiguren gleich. Die Aufgabe wird auf einem Viereck 7 x 14m vorgestellt. Für das erste Verreiten gibt es einen Abzug von 0,2, für jedes weitere Verreiten einen Abzug von 0,4.

#### **Bewertung:**

Bewertet werden die Gangarten (Rhythmus, Gleichmäßigkeit, Leichtigkeit & Ausdauer), sowie das Einhalten der korrekten Hufschlagfiguren und die aufrechte, gestreckte Körperhaltung des Reiters. Es wird eine WN zwischen 10 und 0 (eine Dezimalstelle) gegeben. Die Teilnehmer werden entsprechend ihrer Leistung rangiert.

#### **Ausrüstung:**

Funktionale Sportkleidung sowie festes Schuhwerk. Gymnastikschuhe sind zugelassen.  
Steckenpferd mit oder ohne Trensenzaum (Zügelhaltung wird nicht gewertet)

### Aufgabe DHH1

Beispielelemente:

- Die Gangarten: Schritt, Trab, Galopp
- Einreiten X halten Grüßen
- Ganze Bahn
- Durch die ganze Bahn wechseln
- Durch die halbe Bahn wechseln
- Schlangenlinie durch die Bahn 3 Bögen
- Zirkel
- Volte/Volten
- Durch die Länge der Bahn wechseln

## WB 911 Dressur Hobby Horsing Stufe 2

### Anforderung:

Die Teilnehmer reiten einzeln oder zu zweit eine Kurzaufgabe. Die Aufgabe wird vorgelesen und wird auf einem Viereck 7 x 14m vorgestellt. Für das erste Verreiten gibt es einen Abzug von 0,2, für jedes weitere Verreiten einen Abzug von 0,4.

### Bewertung:

Bewertet werden die Gangarten (Rhythmus, Gleichmäßigkeit, Leichtigkeit & Ausdauer), sowie das Einhalten der korrekten Hufschlagfiguren und die aufrechte, gestreckte Körperhaltung des Reiters. Es wird eine WN zwischen 10 und 0 (eine Dezimalstelle) gegeben. Die Teilnehmer werden entsprechend ihrer Leistung rangiert.

### Ausrüstung:

Funktionale Sportkleidung sowie festes Schuhwerk. Gymnastikschuhe sind zugelassen.  
Steckenpferd mit oder ohne Trensenzaum (Zügelhaltung wird nicht gewertet)

### DHH2

(Einzeln geritten oder zu zweit)

Viereck 7 x 14m – Dauer: etwa 3 Minuten

(A-X)	Einreiten im Schritt. Im Mittelpunkt halten. Grüßen. Im Schritt anreiten.
(C)	Rechte Hand
(M)	Im Arbeitstempo antraben.
(K-X-M)	Durch die ganze Bahn wechseln, dabei Tritte verlängern.
(A-X-A)	Mitte der kurzen Seite im Arbeitstempo links angaloppieren und auf dem Zirkel geritten (1-mal herum)
(A)	Mitte der kurzen Seite Arbeitstrab.
(A-X-C)	Aus dem Zirkel wechseln.
(C)	Mitte der kurzen Seite im Arbeitstempo rechts angaloppieren, ganze Bahn (1/2- mal herum)
(A)	Mitte der kurzen Seite Arbeitstrab.
(E)	Halbe Volte rechts.
(X)	Im Mittelpunkt vier Tritte geradeaus, danach halbe Volte links.
(B)	Ganze Bahn.
(A-X)	Auf die Mittellinie abwenden. Im Mittelpunkt vor den Richtern halten. Grüßen.

### **WB 912 Dressur Hobby Horsing Stufe 3**

#### **Anforderung:**

Die Teilnehmer reiten einzeln eine Kurzaufgabe. Die Aufgabe wird entweder auswendig geritten oder vorgelesen und wird auf einem Viereck 7 x 14m vorgestellt. Für das erste Verreiten gibt es einen Abzug von 0,2, für ein weiteres Verreiten einen Abzug von 0,4.

#### **Bewertung:**

Bewertet werden die Gangarten (Rhythmus, Gleichmäßigkeit, Leichtigkeit & Ausdauer), sowie das Einhalten der korrekten Hufschlagfiguren und die aufrechte, gestreckte Körperhaltung des Reiters. Ebenso wird die korrekte Zügelhaltung bewertet. Der Reiter nimmt mit beiden Händen die Zügel auf und hält in der äußeren Hand den Stock des Steckenpferds und den Zügel und in der inneren nur den Zügel. Bei jedem Handwechsel muss der Reiter umgreifen. Es wird eine WN zwischen 10 und 0 (eine Dezimalstelle) gegeben. Die Teilnehmer werden entsprechend ihrer Leistung rangiert.

#### **Ausrüstung:**

Funktionale Sportkleidung sowie festes Schuhwerk. Gymnastikschuhe sind auch zugelassen. Steckenpferd mit Trensenzaum und Zügeln.

**Aufgabe 912**

(Einzeln geritten)

Viereck 7 x 14m – Dauer: etwa 5 Minuten

(A-X)	Einreiten im Arbeitstrab. Im Mittelpunkt halten. Grüßen. Im Arbeitstempo antraben.
(C)	Rechte Hand. Ganze Bahn.
(A-X-A)	Auf dem Zirkel geritten
(A)	Ganze Bahn
(K-X-M)	Im Mitteltrab durch die ganze Bahn wechseln.
(M)	Versammelter Trab.
(C-X-C)	Auf dem Zirkel geritten.
(C)	Ganze Bahn.
(E)	Volte.
(K)	Im versammelten Galopp links angaloppieren.
(H-B)	Durch die halbe Bahn wechseln.
(B-F-A)	Außengalopp.
(A)	Versammelter Trab.
(C)	Im versammelten Galopp rechts angaloppieren.
(C-X-C)	Auf dem Zirkel geritten.
(C-X-A)	Aus dem Zirkel wechseln. Fliegender Galoppwechsel bei X.
(A)	Ganze Bahn.
(F-M)	Mittelgalopp.
(M)	Versammelter Galopp.
(H-X-F)	Durch die ganze Bahn wechseln. Einfacher Galoppwechsel bei X.
(A)	Schritt. Mittelschritt.
(C)	Versammelter Trab.
(A)	Halten. Vier Tritte rückwärtsrichten, daraus im Trab anreiten. Versammelter Trab.
(E)	Halbe Volte rechts.
(X)	Im Mittelpunkt vier Tritte geradeaus, danach halbe Volte links.
(B)	Ganze Bahn.
(A-X)	Auf die Mittellinie abwenden. Im Mittelpunkt vor den Richtern halten. Grüßen.

## Springen

Der Veranstalter legt mit der Ausschreibung die Hindernishöhen je nach Teilnehmenden Kreis fest. Es können Beispielparcours genutzt werden, aber auch eigene.

### **WB 913 Hobby Horsing Caprillitest**

#### **Anforderung:**

Die Teilnehmer reiten einzeln oder zu zweit eine Kurzaufgabe. Die Aufgabe wird vorgelesen und wird auf einem Viereck von mind. 7 x 14m vorgestellt. Für das erste Verreiten gibt es einen Abzug von 0,2, für jedes weitere Verreiten einen Abzug von 0,4.

#### **Bewertung:**

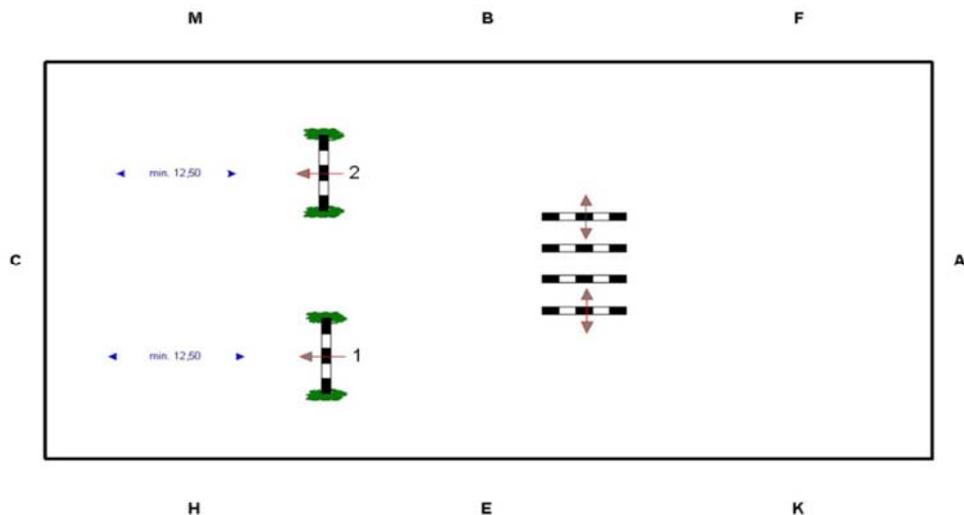
Bewertet werden die Gangarten (Rhythmus, Gleichmäßigkeit, Leichtigkeit & Ausdauer), sowie das Einhalten der korrekten Hufschlagfiguren, die aufrechte, gestreckte Körperhaltung des Reiters sowie das Überwinden der Hindernisse und die korrekte Zügelhaltung. Der Reiter nimmt mit beiden Händen die Zügel auf und hält in der äußeren Hand den Stock des Steckenpferds und den Zügel und in der inneren nur den Zügel. Bei jedem Handwechsel muss der Reiter umgreifen. Es wird eine Wert Note zwischen 10 und 0 (eine Dezimalstelle) gegeben. Hindernisfehler fließen in die Bewertung mit ein. Für Verweigerungen oder das korrigierte Verreiten werden von der Wertnote 0,2 abgezogen. Die Teilnehmer werden entsprechend ihrer Leistung rangiert.

#### **Ausrüstung:**

Funktionale Sportkleidung sowie festes Schuhwerk.  
Steckenpferd mit Trensenzaum und Zügeln

**Beispielparcours zu WB 913:**

(A-X)	Einreiten im Mittelschritt
(X)	Halten. Grüßen Im Arbeitstempo antraben.
(C)	Linke Hand
(Nach E)	Linksum, über die Stangen traben.
(Bei Erreichen des Hufschlags)	Rechtsum
(Nach A)	Auf die Viertellinie abwenden und über Kreuz (1) springen, danach im Rechtsgalopp weiterreiten.
(C-X-C)	Auf dem Zirkel geritten (1-mal herum)
(C)	Arbeitstrab, ganze Bahn.
(Nach B)	Rechtsum über die Stangen traben.
(Bei Erreichen des Hufschlags)	Linksum und durchparieren zum Schritt. Mittelschritt.
(A)	Im Arbeitstempo antraben.
(Nach A)	Auf die Viertellinie abwenden und über Kreuz (2) springen, danach im Linksgalopp weiterreiten.
(C-X-C)	Auf dem Zirkel geritten (1-mal herum), dabei zur geschlossenen Seite durchparieren zum Arbeitstrab.
(C)	Ganze Bahn.
(An der nächsten langen Seite)	Durchparieren zum Schritt.
(A-X) (X)	Auf die Mittellinie abwenden. Halten. Grüßen.



## **WB 914 Springen Hobby Horsing - Stilspringwettbewerb**

### **Anforderungen:**

Es wird ein Parcours mit mindestens 6 Hindernissen mit dem Steckenpferd absolviert. Der Parcours enthält einzelne Hindernisse wie Hoch- und Hochweitsprünge. Es können die Beispielparcours verwendet werden (siehe unten).

### **Bewertung:**

Bewertet wird der Rhythmus, das Einhalten der korrekten Wege sowie das Absolvieren der Hindernisse und die aufrechte, gestreckte Körperhaltung des Reiters. Der Reiter nimmt mit beiden Händen die Zügel auf und hält in der äußeren Hand den Stock des Steckenpferds und den Zügel und in der inneren nur den Zügel. Bei jedem Handwechsel muss der Reiter umgreifen. Es wird eine WN zwischen 10 und 0 (eine Dezimalstelle) gegeben. Die Teilnehmer werden entsprechend ihrer Leistung rangiert.

Von der WN werden ggfs. Abgezogen:

Je Hindernisfehler	0,5
Verweigerung	0,5

### **Ausrüstung:**

Funktionale Sportkleidung sowie festes Schuhwerk.  
Steckenpferd mit Trensenzaum und Zügeln

## **WB 915 Springen Hobby Horsing - Zeitspringen**

### **Anforderungen:**

Es wird ein Parcours mit mindestens 6 Hindernissen mit dem Steckenpferd absolviert. Der Parcours enthält einzelne Hindernisse wie Hoch- und Hochweitsprünge. Es können die Beispielparcours verwendet werden (siehe unten).

### **Bewertung:**

Nach Strafpunkten und gebrauchter Zeit.

Folgende Strafpunkte werden ggf. addiert

Je Hindernisfehler	4
Verweigerung	4

### **Ausrüstung:**

Funktionale Sportkleidung sowie festes Schuhwerk.

Steckenpferd mit und ohne Trensenzaum (Zügelhaltung wird nicht gewertet)

## WB 916 Springen Hobby Horsing – Freier Springwettbewerb

### Anforderungen:

Alle Teilnehmer absolvieren ein Hindernis, mit einer Anfangshöhe von 40 cm. Dieses wird nach jedem Versuch um 5 cm erhöht. Sollte die Stange fallen hat der Teilnehmer noch zwei weitere Versuche die Höhe zu überwinden. Gewonnen hat der Teilnehmer mit der höchsten übersprungenen Höhe.

### Bewertung:

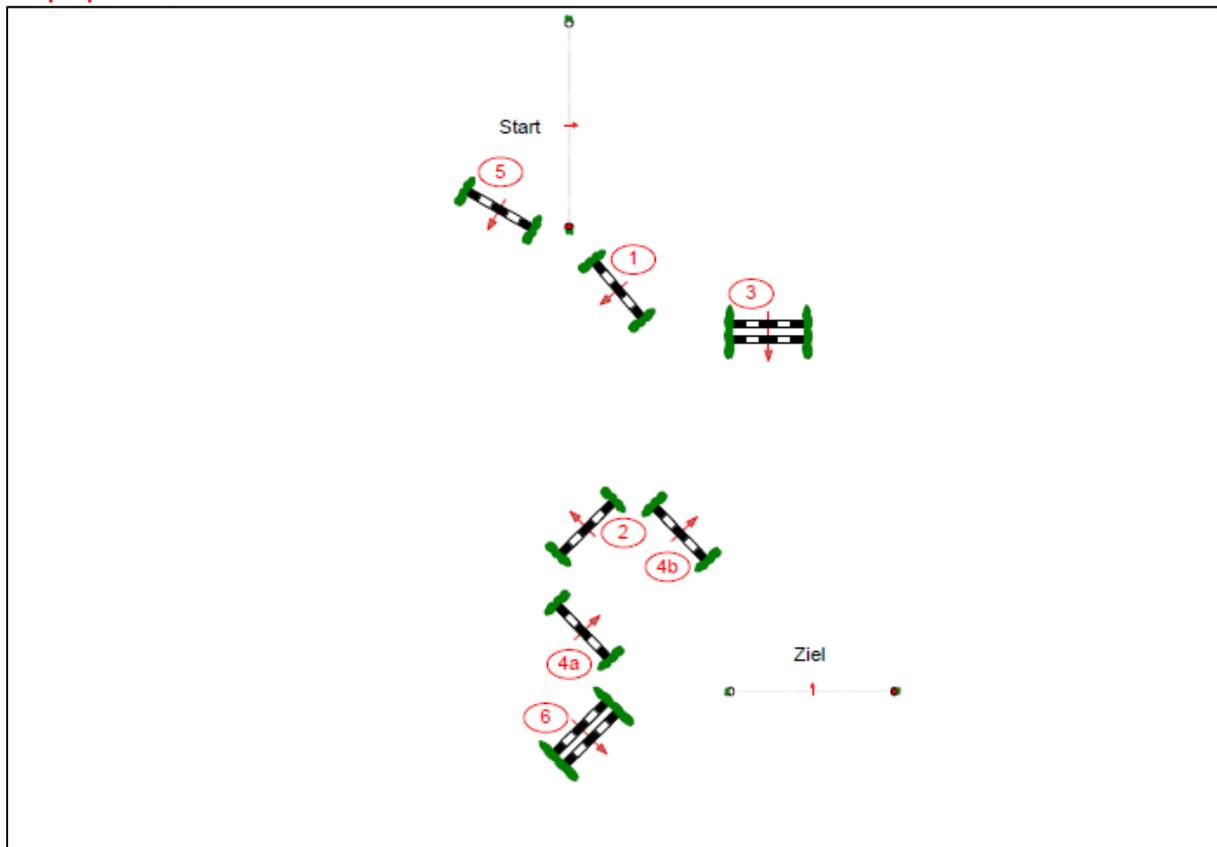
Gewonnen hat der Teilnehmer, der die höchste Hürde bewältigt hat. Die Platzierungsreihenfolge ergibt sich aus der letzten erreichten Sprunghöhe, bei Gleichstand mit anderen Teilnehmern werden die Fehlversuche der letzten Höhe/n berücksichtigt.

### Ausrüstung:

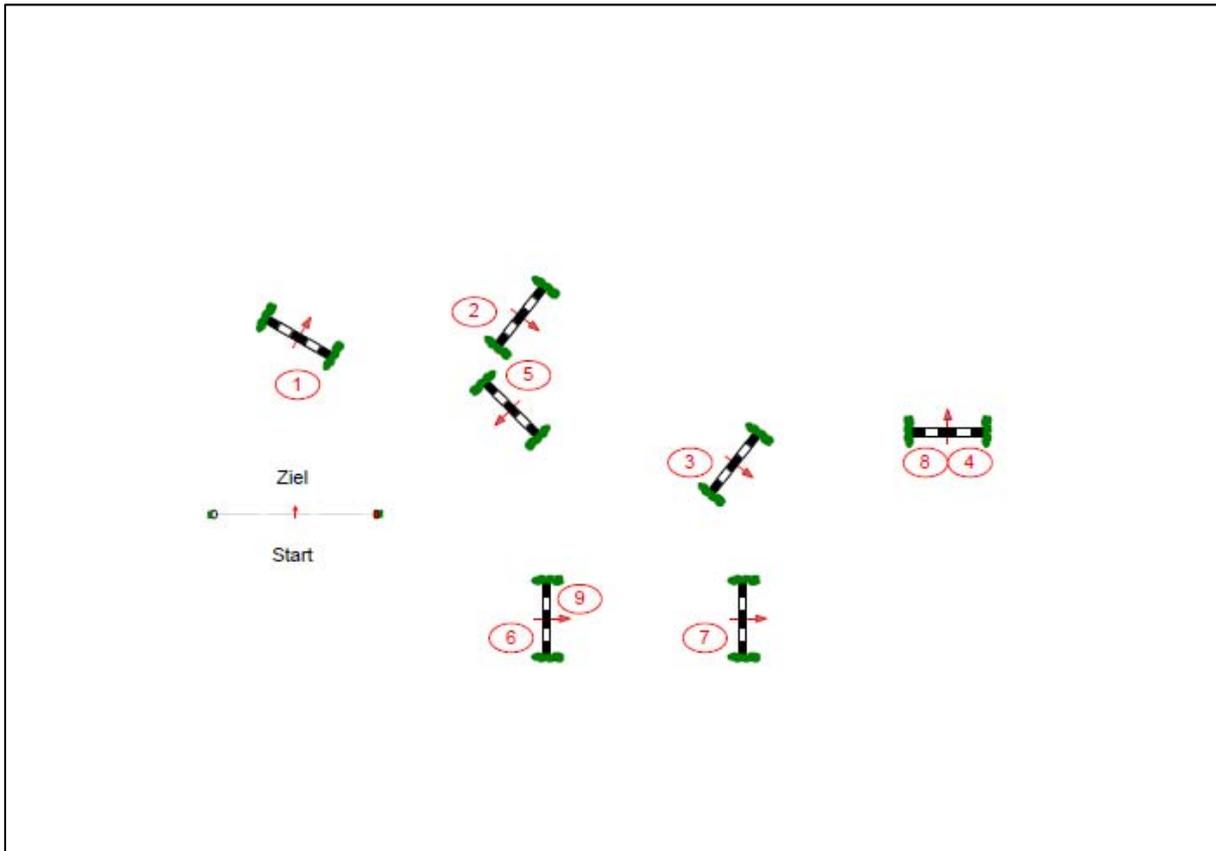
Funktionale Sportkleidung sowie festes Schuhwerk.

Steckenpferd mit oder ohne Trensenzaum (Zügelhaltung wird nicht bewertet)

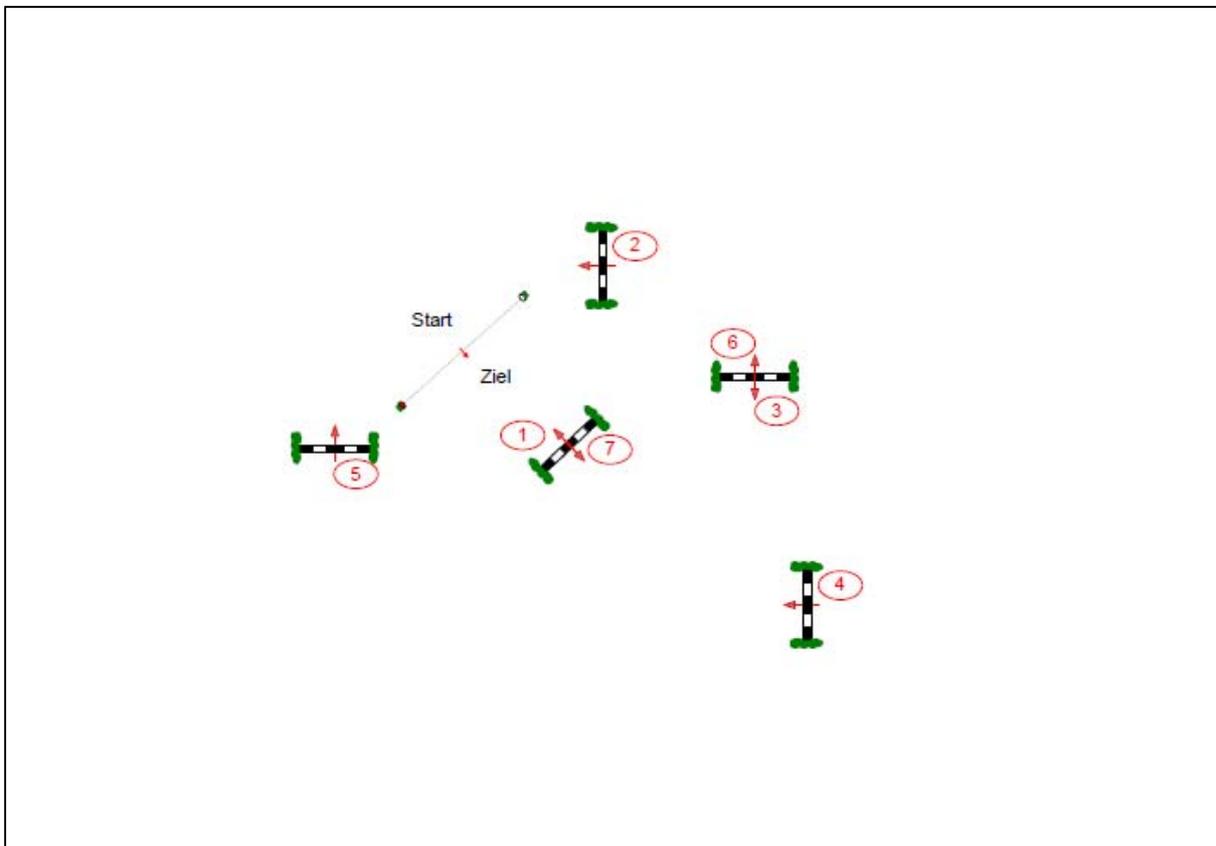
### Beispielparcours 1:



**Beispielparcours 2:**



**Beispielparcours 3:**



## Team- und Mannschaftswettbewerbe

### WB 917 Geschicklichkeitsteamwettbewerb

#### **Anforderungen:**

Die Aufgabe wird als 4er Team bewältigt. Pro Team überwinden vier Mitglieder einzeln mit dem Steckenpferd einen Geschicklichkeitsparcours, bei dem gleichzeitig in einer Hand ein Tennisball auf einem Löffel balanciert wird. Der Parcours kann beispielsweise aus Slalom um Pylonen, einem Bodenrick zum Balancieren oder kleinen Hindernissen bestehen. Am Ende des Parcours muss der Ball erfolgreich vom Löffel auf einer Pylone platziert werden. Falls der Ball während des Parcours herunterfällt muss mit dem einzelnen Hindernis neu begonnen werden und es gibt 3 Strafsekunden. Zum Abschluss kann eine Zusatzaufgabe erfolgen, wie beispielsweise auf eine Torwand schießen oder Hufeisen werfen um noch einmal Extrasekunden zu sparen. Den genauen Parcours kann der Veranstalter individuell gestalten. Aufgabenbeispiele hierzu sind auch im Anhang der WBO zu finden und können abgewandelt werden.

#### **Bewertung:**

Nach Strafpunkten und gebrauchter Zeit.

Ballverlust 3 Strafsekunden

Wird z.B. bei der Zusatzaufgabe Torwandschießen das obere Loch getroffen, werden fünf Sekunden von der Gesamtzeit subtrahiert. Wird das untere Loch getroffen, werden drei Sekunden subtrahiert. Beim Hufeisenwerfen können unterschiedliche Bereiche abgesteckt werden.

Da es sich bei dem Geschicklichkeitswettbewerb um einen Teamwettbewerb handelt, wird nicht der einzelne Reiter bewertet sondern die ganze Mannschaft.

#### **Ausrüstung:**

Funktionale Sportkleidung sowie festes Schuhwerk.

Steckenpferd mit oder ohne Trensenzaum (Zügelhaltung wird nicht bewertet)

## Quadrillen

### WB 918 Hobby Horsing Themen-Quadrillen-WB

Dauer: 2 bis 3 Minuten (in der Ausschreibung festgelegt), Kommandos oder Pfeifsignale sind erlaubt. Der Veranstalter legt fest ob Kostüme erwünscht sind.

#### **Anforderung:**

Die Quadrille beinhaltet ein Thema/Motto: Das Thema wird durch den frei gewählten Inhalt, durch die Kostüme und durch die Musikwahl interpretiert. Es müssen alle Teilnehmer einer Quadrille die 3 Grundgangarten (Schritt, Trab, Galopp) auf beiden Händen zeigen. Zu Beginn und zum Ende der Vorstellung erfolgt eine Grußaufstellung im Halten.

#### **Bewertung:**

Bewertet werden die Gangarten (Rhythmus, Gleichmäßigkeit, Leichtigkeit & Ausdauer), sowie das Einhalten der korrekten Hufschlagfiguren und die aufrechte, gestreckte Körperhaltung des Reiters und die korrekte Zügelhaltung. Der Reiter nimmt mit beiden Händen die Zügel auf und hält in der äußeren Hand den Stock des Steckenpferds und den Zügel und in der inneren nur den Zügel. Bei jedem Handwechsel muss der Reiter umgreifen.

Darüber hinaus wird das Zusammenspiel der Reiter, das Ideenreichtum und die Umsetzung des gewählten Themas mit einer A- und einer B-Note von 10 bis 0 (eine Dezimalstelle) bewertet. Die A-Note gilt hierbei für die Ausführung und Korrektheit der gezeigten Lektionen, die B-Note für die künstlerische Gestaltung. Der Mittelwert aus A- und B-Note ergibt die Endnote.

#### **Ausrüstung:**

Funktionale Sportkleidung sowie festes Schuhwerk.

Steckenpferd mit Trensenzaum und Zügeln

## **WB 919 Hobby Horsing Springquadrillen-WB**

### **Anforderungen:**

Eine Anzahl von 4 Teilnehmern zeigt Fantasieformationen über ein in der Mitte der Bahn stehendes Springkreuz und/oder mehrere Einzelhindernisse, die in der Bahn verteilt sind. Es kann im Trab und/oder Galopp geritten werden. Die optisch gut wahrnehmbaren Hindernisse haben eine Mindesthöhe von 40 cm. Dauer: 2 bis 3 Minuten (in der Ausschreibung festgelegt), Kommandos oder Pfeifsignale sind erlaubt.

### **Bewertung:**

Bewertet werden die Gangarten (Rhythmus, Gleichmäßigkeit, Leichtigkeit & Ausdauer), sowie die Korrektheit der gewählten Figuren, das Verhalten am Sprung und die aufrechte, gestreckte Körperhaltung des Reiters, sowie die korrekte Zügelhaltung. Der Reiter nimmt mit beiden Händen die Zügel auf und hält in der äußeren Hand den Stock des Steckenpferds und den Zügel und in der inneren nur den Zügel. Bei jedem Handwechsel muss der Reiter umgreifen. . Darüber hinaus wird das Zusammenspiel der Reiter, das Ideenreichtum und die Umsetzung des gewählten Themas mit einer A- und einer B-Note von 10 bis 0 (eine Dezimalstelle) bewertet. Die A-Note gilt hierbei für die Ausführung und Korrektheit der gewählten Figuren und Sprünge, die B-Note für die künstlerische Gestaltung. Der Mittelwert aus A- und B-Note ergibt die Endnote.

### **Ausrüstung:**

Funktionale Sportkleidung sowie festes Schuhwerk.

Steckenpferd mit Trensenzaum und Zügeln

Kostüme sind erlaubt