

Ausschreibung

2. Equitanas Cup Zeitz-Hobby Horse

Datum	Sonntag, 20.09.2026
Uhrzeit	Beginn: ca. 14:00 Uhr
Austragungsort Platzverhältnisse	Reitanlage Equitanas Zeitz Friedensstrasse 90 06712 Zeitz
Parken	Parkplatz Reitanlage
Veranstalter	Equitanas Reitsport gGmbH
Altersbeschränkung	ab 4 Jahren
Teilnahmegebühr	Externe (Grundgebühr) 15,00 € + 2€ je Prüfung Interne (Grundgebühr) 10,00 € + 2 € je Prüfung
Zahlungsbedingungen	Buchung über Reitbuch
Verhinderung	Eine Stornierung der Anmeldung ist nur bis zum Nennschluss möglich.
Teilnehmerbegrenzung	Keine
Nennung	per Reitbuch (https://reitanlage-zeitz.reitbuch.com/course.php?c=624)
Nennschluss	20.09.2026 - 11:30 Uhr Prüfungen können vor Ort nachgemeldet werden.
Zeitplan	2h vor Prüfungsbeginn
Ansprechpartner	Ivonne Pioch 0176/20278793

§1 Grundsätzliche Regelungen

- Regelwerk: · die Wettbewerbe werden in Anlehnung an das allgemeine Regelwerk des Hobby Horse, dem Western-Regelwerk ausgerichtet.
- Wertungsrichter: · es ist mindestens ein anerkannter Wertungsrichter vor Ort
- als Beisitzer können Richterassistenten, Richteranwälter und Helfer eingesetzt werden
- **Einteilung in Altersklassen:**
 - U12 (Jahrgang 2015 und jünger)
 - U15 (Jahrgang 2014 – 2012)
 - U21 (Jahrgang 2011 – 2006)
 - Ü21 (ab Jahrgang 2005)
 - der Veranstalter behält sich vor, je nach Anmeldezahl die einzelnen Prüfungen nach Altersgruppen aufzuteilen oder zusammenzulegen bzw. bei zu geringer Starterzahl den Wettbewerb abzusagen
- **Startzahlbegrenzung:** · es darf grundsätzlich zu jedem Wettbewerb nur mit einem Hobby Horse gestartet werden. Für unterschiedlichen Wettbewerbe dürfen unterschiedliche Hobby Horses verwendet werden · jeder Teilnehmer darf nur an Wettbewerben teilnehmen, die seiner/ihrer Leistungsklasse entsprechen insbesondere die Wettbewerbe bis 40 cm sind ausschließlich jüngeren u./o. unerfahrenen Sportler/innen vorbehalten; Diese Prüfungen dürfen nicht von Sportlern gestartet werden die einem Wettbewerb in 60 cm oder 80 cm starten.



- **Platzierungen:** · Es wird ein Drittel der TN platziert. Die platzierten TN erhalten Schleifen.
- **Sportbekleidung:** · das Tragen von Röcken ist untersagt, da die Richter nicht beurteilen können, ob der Hobby Horse-Stab korrekt gehalten wird · Haare länger als Schulterlänge sind zu flechten o. zu binden o. hochzustecken Schmuck, an dem man sich verletzen kann, ist untersagt es müssen Sportschuhe oder Gymnastikschläppchen getragen werden; barfuß oder nur mit Socken ist nicht erlaubt.
- **Hobby Horse und Zubehör:**
 - das Hobby Horse muss ein Mindestgewicht von 300 g inkl. Prüfungsausstattung haben
 - das Hobby Horse muss einen Freiraum von mindestens 5 cm zw. Hals und Maul vorweisen die Stablänge muss mindestens 25 cm betragen, die Länge muss an den Reiter angepasst sein, das heißt der Stab muss sich zu jeder Zeit zw. den Beinen des Hobby Horsers befinden beim Springen darf der Stab nicht mehr als 5 cm am Po hinausragen Hobby Horses mit seitlichen Griffen und defekte Hobby Horse (z.B. die Füllmaterial verlieren, ohne stabile Anbringung am Stab) sind nicht zugelassen
 - Martingal und Vorderzeug sind bei der Dressur verboten
 - Accessoires sind nur erlaubt, wenn kein Verletzungsrisiko besteht
- **Startnummernvergabe/Startreihenfolge:**
 - jeder Teilnehmer erhält vorab vom Veranstalter eine Startnummer genannt, die er gut sichtbar am Hobby Horse befestigen muss
 - die Startnummer kann vom Sportler selbst mitgebracht werden
 - die Startreihenfolge wird durch den Veranstalter je Wettbewerb festgelegt.
- **Startbereitschaft:**
 - um beim Turnier starten zu dürfen, muss der Sportler pünktlich zum Veranstaltungsbeginn erscheinen und sich an der Meldestelle anmelden. Meldeschluss 11:30 Uhr
 - erscheint der Teilnehmer nach dem Aufrufen nicht zu seiner Prüfung, wird er ans Ende des Startfeldes gesetzt; wenn der Wettbewerb beendet ist und der Teilnehmer inzwischen nicht erschienen ist, erlischt der Startplatz
- **Verpflegung:**
 - Getränke und Verpflegung für die Teilnehmer/Besucher können vor Ort käuflich erworben werden.
- **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, Vereinswerbung und Vereinsarbeit). Die Aufnahmen können dort teils auch weiter geteilt werden
 - die Richter behalten sich vor, im Rahmen der derzeit stattfindenden Richterschulung, Videoaufnahmen von den Wertnotenwettbewerben zu machen und als Hilfsmittel bei der Wertnotenfindung zu nutzen.
- **Hinweise zum Datenschutz:** die in der Nennung gemachten Angaben werden ausschließlich zum Zweck der Turnierorganisation verwendet. Die Daten werden entsprechend DSGVO konform verarbeitet.



Prüfungen/Wettbewerbe

1. Zwei-Phasen-Zeitspringen:

Altersklassen: alle Altersklassen

Teilnehmer absolviert einen vorgegebenen Hindernisparcours auf Zeit (Runde 1)

Ziel ist es, die erreichte Zeit des ersten Durchgangs, im zweiten Durchlauf wieder zu erreichen.

Bsp.: Melanie Runde 1 = 20 sec → Melanie Runde 2 = 20 sec.

Gewonnen hat der Teilnehmer mit der geringsten Differenz zwischen der ersten Rundenzeit und der zweiten Rundenzeit.

Fehlerwertung:

- Zeitstrafe bei Hindernisabwurf, Verweigerung

2. Kreativ-Dressur-Kür:

Altersklassen: alle Altersklassen

Der Teilnehmer präsentiert eine eigens erstellte Dressurkür mit eigener Musik

Zeit der Dressur: 1 Minute

Pflichtelemente: Grundgangarten (Schritt, Trab, Galopp)

Bewertung: Punktesystem (min 0 Punkte, max. 10 Punkte)

3. Hindernis-Trail/Cross (Working Equitation):

Altersklassen: alle Altersklassen

Der Teilnehmer absolviert einen vorgegebenen Parcours mit verschiedenen Hindernissen wie bspw. Brücke, Wippe, Sprung, Slalom usw.

Bewertung: Runde 1 = Stil

Runde 2 = Zeit

4. Hamster-Springen:

Altersklassen: alle Altersklassen

Abteilungen: Abteilung 1 (20cm/40cm/60cm), Abteilung 2 (40 cm/60 cm/80 cm)

Hindernisse: 3 Hindernisse 1x 20/40 cm (je 1 Punkt), 1 x 40/60 cm (je 2 Punkte), 1 x 60/80 cm (3 Punkte)

Regeln: wer innerhalb einer fest vorgegebenen Zeit die meisten Punkte sammelt, gewinnt; der Weg im Parcours darf frei gewählt werden, kein Hindernis darf 2x direkt hintereinander gesprungen werden (sonst Minuspunkte), wird ein Hindernis gerissen, gibt es keinen Punkt und das Hindernis fällt weg

5. Idealzeitspringen 40/60/80 cm

Altersklassen: alle Altersklassen

Abteilungen: 1. Abteilung = 40 cm / 2. Abteilung = 60 cm / 3. Abteilung = 80 cm

Hindernisse: 40 bis 60 cm bzw. 60 bis 80 cm, ges. 8 - 10 Sprünge, davon 1 Oxer (Hälfte Hindernishöhe) + eine zweifache Kombination, zusätzlich 1 Wassergraben (110 - 120 cm) oder ein anderes anspruchsvolles Hindernis (Mauer, Trippelbarre, Dach, ...)

Regeln: Der Wertrichter gibt eine Zeit vor in der der Parcours gesprungen werden soll. Wer am nächsten an die vorgegebene Zeit herankommt (bei 0 Fehlern), gewinnt; Hindernisfehler/Verweigerung = 4 FP; Galoppfehler = 1 FP; Disqualifikation: falsche Hindernisreihenfolge, Sturz, Verlassen des Vierecks, 4. gerissener Sprung; 3. Verweigerung, Reinrufen von Zwischenzeiten oder anderer Zeittipps, Signale, heimliches Benutzen von Uhren



6. Dressur-Einsteiger-Aufgabe (Aufgabe im Anhang)

Altersklassen: alle Altersklassen

Regeln: Die Teilnehmer absolvieren eine vorgegebene Dressuraufgabe mit altersgerechten Lektionen. Es handelt sich um einfache Dressur-Lektionen. Dressuraufgabe muss von einer Begleitperson vorgelesen werden.

Bewertet werden:

- korrekte Linienführung und Genauigkeit der Hufschlagfiguren
- Gangart und Rhythmus
- Haltung des Hobby Horse
- Gesamteindruck
- Die Aufgabe wird im Schritt, Trab und Galopp absolviert. Anspruchsvolle Dressurlektionen sind nicht Bestandteil des Wettbewerbs.

7. Barrel Mixed Race

Altersklassen: alle Altersklassen

Hindernisse: Tonnen, Pylonen, Eimer mit Fahne

Regeln: Barrel Race ist ein Speedtrail aus Tonnen und Slalomhindernissen, welche in vorgegebener Richtung und Reihenfolge schnellstmöglich und ohne Fehler durchritten werden müssen; dabei ist zu Beginn der Prüfung die jeweilige Startrichtung zu beachten, diese wechselt jeweils nach dem vorherigen Starter! die Tonnen müssen mit einem Zirkel umkreist, die Fahne aus dem Eimer genommen werden und bei der nächsten Tonne während des zirkelns um die Tonne wieder in den Eimer gelegt werden, nach den ersten beiden Tonnen folgt ein Slalom, welcher hin und zurück geritten werden muss, der Parcours schließt mit dem wiederholten Fahnenumsetzen und Umrunden der Tonnen ab, die Reihenfolge ist der Parcourskizze zu entnehmen (hängt aus).

Bewertung: Start von der falschen Seite (4FP), Anreiten von Slalom – oder Wendeelementen von der falschen Seite(4FP), fallen lassen der Fahne (1FP), Verreiten im Parcours mit Selbstkorrektur (4FP), Disqualifikation: Verreiten ohne Korrektur (Zeiteinsparung), Sturz, Verlassen des Vierecks

8. Hochsprung

Altersklassen: alle Altersklassen

Hindernisse: 1 Hindernis, beginnend bei 40 cm

Regeln: 3 Versuche pro Sprunghöhe → 3x gerissen = Disqualifikation

Hindernishöhe erhöht sich pro Runde

Fehlerfreier Sprung → 1 Runde weiter

Gewinner ist der Teilnehmer, der die höchste Höhe gesprungen ist.

Anhang 1

Dressuraufgabe Prüfung Nr.: 6

- | | |
|---------|---|
| (A-X) | Einreiten im Schritt.
Im Mittelpunkt halten. Grüßen.
Steckenpferd vorstellen.
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 eine Pferdelänge geradeaus, danach halbe Volte links. |
| (B) | Ganze Bahn. |
| (A-X) | Auf die Mittellinie abwenden. Im Mittelpunkt vor den Richtern halten. Grüßen. |