

NENNFORMULAR HOBBY HORSE MESSE

LEIPZIG 2026

Name des Starters: _____

Geburtsdatum: _____

Anschrift: _____

Mailadresse: _____

Telefonnummer: _____

Verein

(wenn vorhanden): _____

Inklusionsstarter: ☐ ja ☐ nein wenn ja,

Art der Beeinträchtigung: _____

Name des 1. Hobby Horse: _____

Name des 2. Hobby Horse: _____

Name des 3. Hobby Horse: _____

Freitag, 02.10.2026

Schul-Cup „Hobby Horse macht Schule – Bewegung, Bildung und Begeisterung“

Ich nenne folgende Wettbewerbe:

- **Wettbewerb 1:** Schul-Cup Geschicklichkeits-Parcours
- **Wettbewerb 2:** Schul-Cup Mini-Springen
- **Wettbewerb 3:** Schul-Cup Dressur-Einsteiger

Wettbewerbe 1-3 werden in Kombination mit den Workshops durchgeführt.

Anzahl der Mitwirkenden: _____

- **Wettbewerb 4:** Familien-Wettbewerb
- **Wettbewerb 5:** Freestyle-Dressur

Samstag, 03.10.2026

Messe Mit-Mach-Wettbewerbe

Ich nenne folgende Wettbewerbe:

- **Wettbewerb 6:** M-Dressurkür mit Pferd Nr.: _____
- **Wettbewerb 7:** S-Dressurkür mit Pferd Nr.: _____
- **Wettbewerb 8:** Super Freestyle-Dressur mit Pferd Nr.: _____
- **Wettbewerb 9:** Hamsterspringen mit Pferd Nr.: _____
Nur eine Höhe nennbar: ____ 60 cm / ____ 80 cm
- **Wettbewerb 10:** Idealzeitspringen mit Pferd Nr.: _____
Nur eine Höhe nennbar: ____ 60 cm / ____ 80 cm
- **Wettbewerb 11:** M-Zeitspringen 60 cm mit Pferd Nr.: _____
- **Wettbewerb 12:** S-Zeitspringen 80 cm mit Pferd Nr.: _____
- **Wettbewerb 13:** S-Zeitspringen 100 cm mit Pferd Nr.: _____
- **Wettbewerb 14:** Springen gegen die Uhr mit Pferd Nr.: _____
- **Wettbewerb 15:** Hochsprung mit Pferd Nr.: _____
- **Wettbewerb 16:** Cross mit Pferd Nr.: _____
- **Wettbewerb 17:** Barrel Race mit Pferd Nr.: _____
- **Wettbewerb 18:** Geschicklichkeits-Wettbewerb - **Messe Mit-Mach-Wettbewerb** mit Pferd Nr.: _____
- **Wettbewerb 19:** Spring-Wettbewerb Fehler / Zeit 40cm - **Messe Mit-Mach-Wettbewerb** mit Pferd Nr.: _____
- **Wettbewerb 20:** Pole Banding mit Pferd Nr.: _____
- **Wettbewerb 21:** Partnerspringen 60/80cm mit Pferd Nr.: _____
Nur eine Höhe nennbar: ____ 60 cm / ____ 80 cm
- **Wettbewerb 22:** Familien-Wettbewerb - **Messe Mit-Mach-Wettbewerb** mit Pferd Nr.: _____
- **Wettbewerb 23:** Wettbewerb „Schönstes Schaubild“ mit Motto: _____

Sonntag, 04.10.2026

Qualifikationswettbewerbe Erzgebirgssparkasse Hobby Horse Kids Club
Messe Mit-mach Wettbewerbe

Ich nenne folgende Wettbewerbe:

- **Wettbewerb 24:** Dressur-Wettbewerb Kl. E *Qualifikation Erzgebirgssparkassen Hobby Horse Kids Cup* mit Pferd Nr.: _____
- **Wettbewerb 25:** Geschicklichkeits-Wettbewerb *Qualifikation Erzgebirgssparkassen Hobby Horse Kids Cup* - **Messe Mit-Mach-Wettbewerb** mit Pferd Nr.: _____
- **Wettbewerb 26:** Spring-Wettbewerb Fehler / Zeit 40cm *Qualifikation Erzgebirgssparkassen Hobby Horse Kids Cup* - **Messe Mit-Mach-Wettbewerb** mit Pferd Nr.: _____
- **Wettbewerb 27:** Caprilli-Test mit Pferd Nr.: _____
- **Wettbewerb 28:** Hamsterspringen 40/60cm mit Pferd Nr.: _____
Nur eine Höhe nennbar: ____ 40 cm / ____ 60 cm
- **Wettbewerb 29:** Idealzeitspringen 40/60cm mit Pferd Nr.: _____
Nur eine Höhe nennbar: ____ 40 cm / ____ 60 cm
- **Wettbewerb 30:** Hochsprung mit Pferd Nr.: _____
- **Wettbewerb 31:** Switch Champion mit Pferd Nr.: _____
- **Wettbewerb 32:** Partnerspringen 40/60cm mit Pferd Nr.: _____
Nur eine Höhe nennbar: ____ 40 cm / ____ 60 cm
- **Wettbewerb 33:** Barrel Race mit Pferd Nr.: _____
- **Wettbewerb 34:** Pole Banding mit Pferd Nr.: _____
- **Wettbewerb 35:** Cross mit Pferd Nr.: _____
- **Wettbewerb 36:** Familienwettbewerb - **Messe Mit-Mach-Wettbewerb** mit Pferden Nr.: _____
- **Wettbewerb 37:** Maskottchen-Rennen

Anzahl der Mitwirkenden: _____

Die Teilnehmergebühr in Höhe von (Summe Startgelder pro Wettbewerb) ist bis zum 15.09.2026 zu entrichten (siehe Seite 1). Bei vielen Nennungen gilt die Reihenfolge des Geldeinganges.

Einverständniserklärung

Hiermit erkläre ich mich damit einverstanden, dass mein o.g. Kind an den Prüfungen des Hobby Horse Turniers teilnehmen darf. Ich habe die Regeln und Hinweise der Ausschreibung gelesen und verstanden.

Ort, Datum _____

Unterschrift Erziehungsberechtigte/r _____

Ausschreibung - ErzHorse Messe Cup Leipzig

Datum / Uhrzeit	Freitag, 02.10.2026 Samstag, 03.10.2026 Sonntag, 04.10.2026 Wettbewerbe tgl. von 10 Uhr bis 17.30 Uhr Sonntag 15:00 Uhr Maskottchenrennen
Austragungsort, Platzverhältnisse	Leipzig, Neue Messe – Eintritt für TN + max. 1 Begleitperson frei! Hartboden, ggf. mit Teppich ausgelegt und befestigt Viereckgrößen: 1 Viereck 7 x 21m, 1 Viereck 8 x 20m, 1 Viereck 7 x 14m
Parken	auf den öffentlich zugänglichen Parkflächen der Messe Leipzig
Veranstalter	RFV Eibenstock 1930 e. V. in Genehmigung des LV Pferdesport Sachsen e. V. und des GHHA-LVMD
Altersbeschränkung	ab 4 Jahre
Teilnahmegebühr	10 € je reservierten Startplatz/Wettbewerb (außer Schaubild) 15 € je Schaubild
Zahlungsbedingungen:	im Voraus bis zum 26.09.2026 per Überweisung an: RFV Eibenstock 1930 e. V. Erzgebirgssparkasse IBAN: DE46 8705 4000 3609 0064 62 unter Angabe von Vorname und Name des Starters. Für Bargeld wird keine Haftung übernommen.

Verhinderung	Eine Stornierung der Anmeldung ist nur bis zum Nennschluss möglich. Bei Stornierung der Anmeldung nach Nennschluss werden keine Startgelder zurückgezahlt.
Teilnehmerbegrenzung	ohne
Nennung	per Nennformular an: hohomesseleipzig@gmail.com
Nennschluss	26.09.2026 Nennungen, die ohne Absprache nach Nennschluss oder nach Erreichen der max. TN-Zahl eingehen, können nicht mehr berücksichtigt werden. Nenngelder werden in diesem Fall nicht zurückerstattet. Ausgenommen hiervon sind die Mitmach-Wettbewerbe. Hier ist bis 30 Minuten vor Wettbewerbsbeginn eine Nennung vor Ort möglich.
Zeitplan	wird 1 Woche vorm Turnier bekannt gegeben
Wertrichter	Anja Greiner-Adam, Margot Zwar, Teresa Sporbert,
Vorläufige Zeiteinteilung	Freitag: 1, 2, 3, 4, 5 Samstag: 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23 Sonntag: 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36
Ansprechpartner	Sven Kunath und Anja Greiner-Adam – Veranstalter Tel.: 0172/4095752 (Sven) oder 01520/9834048 (Anja) Manuela Veits und Sabine Winkler - Meldestelle Tel.: 0178/8678249 (Manuela) 01736693912 (Sabine)

Grundsätzliche Regelungen

- **Regelwerk:**
 - die Wettbewerbe werden in Anlehnung an das Regelwerk der GHHA, dem Western-Regelwerk der GHHA (beide kostenfrei zum Download unter www.hhlvmd.de) und der Wettbewerbsordnung für Breitensportliche Wettbewerbe (WBO) der FN ausgerichtet. Prüfungsrelevante Abweichungen sind der Ausschreibung zu entnehmen bzw. werden zu Beginn der Wettbewerbe von den Wertrichtern öffentlich erläutert
 - Wettbewerbe, die nicht im Hobby Horse Verband – Regelwerk verankert sind, werden in der Ausschreibung ausführlich beschrieben
- **Wertungsrichter:**
 - es ist mindestens ein anerkannter Wertungsrichter des GHHA-LVMD sowie des LV Pferdesport Sachsen e. V. vor Ort
 - als Beisitzer können Richterassistenten oder Richteranwälter eingesetzt werden.
- **Qualifikations-Wettbewerbe für den Sparkassen Hobby Horse Kids-Cup:**
 - Diese Wettbewerbe werden nach der Wettbewerbsordnung für den Breitensport (WBO) der Deutschen Reiterlichen Vereinigung gerichtet.
 - Jeder kann an den Qualifikations-Wettbewerben teilnehmen, auch Sportler die sich nicht für die Cup-wertung qualifizieren wollen oder aus anderen Landkreisen kommen. Diese können allerdings keine Qualifikationspunkte sammeln.
 - Teilnahmeberechtigt an dieser Cup-Serie sind nur Sportler mit Wohnsitz bzw. Vereinszugehörigkeit im Erzgebirgskreis.
 - Qualifikations-Wettbewerbe: s. unten
 - der Starter muss im Nennformular ankreuzen, ob er an der Qualifikation teilnehmen und Punkte sammeln möchte oder nicht
 - weitere Informationen sowie die Rahmenausschreibung sind unter <https://rfv-eibenstock1930.wixsite.com/eibenstock/details-registrierung/1-sparkassen-hobby-horse-kids-cup-im-erzgebirge> oder den Social Media-Kanälen des RFV Eibenstock 1930 e. V. zu finden
- **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; sollte dies der Fall sein, ist dies der Zeiteinteilung zu entnehmen, welche spätestens 5 Tage vor dem Wettbewerb noch einmal über die Webseite und Social Media-Kanäle des Vereins sowie die Website des GHHA bekannt gegeben wird. Sollte ein Wettbewerb abgesagt werden, wird der Starter darüber informiert

- **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 (siehe Anhang: Hilfe zur Einteilung in Leistungsklassen), **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.
 - Zusätzlich erhält mindestens der Erstplatzierte eines Wettbewerbes einen Ehrenpreis.
 - Bei hoher Starterzahl behält sich der Veranstalter vor, einzelne Wettbewerbe in Abteilungen nach Alter zu unterteilen und zu platzieren.
- **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. Die Sportschuhe müssen eine hallentaugliche Sohle haben (dürfen nicht abfärben)
- **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
 - es besteht eine Zügelpflicht, außer der Wettbewerb sieht ausdrücklich etwas anderes vor
 - 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 sind von den Sportlern selbst mitzubringen
 - die Startreihenfolge wird durch den Veranstalter ist in der Ausschreibung je Wettbewerb festgelegt. Bei Parallelstarts kann es zu Verschiebungen kommen.
- **Startbereitschaft:**
 - um beim Turnier starten zu dürfen, muss der Sportler pünktlich zum Veranstaltungsbeginn erscheinen und sich an der Meldestelle anmelden.
 - **Die Meldestelle ist täglich in der Zeit von 09:00 Uhr bis 17:30 Uhr besetzt.**
 - 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.**
- **Besucher/Zuschauer:**
 - **Für Teilnehmer sowie eine Begleitperson ist der Eintritt zur Messe kostenfrei.** Für alle weiteren Besucher gelten die normalen Messepreise.
 - Es gelten die Allgemeinen Bestimmungen und Vorgaben der Messe Leipzig.
- **Aussteller/Verkauf:**
 - „gewerbliche“ Aussteller sind vor Ort im Rahmen der Hobby Messe.
 - Anmeldungen für Verkaufsstände müssen über die Messe Leipzig erfolgen.
- **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.
- Start- und Ergebnislisten werden am Turnierplatz öffentlich ausgehangen, diese beinhalten Vor- und Nachname des Sportlers, ggf. Verein, Name des Hobby Horses und Startnummer

- **besondere Bestimmungen:**

- aus Versicherungsgründen sollten alle Teilnehmer einem Verein angehören, der Hobby Horsing anbietet. Ist dies nicht der Fall, ist eine private Unfallversicherung abzuschließen und auf Verlangen dem Veranstalter nachzuweisen.
- der Veranstalter lehnt jede Verantwortung für Unfälle und Krankheiten ab, die Teilnehmern und Zuschauern während der Veranstaltung zustoßen
- kranken oder verletzten Teilnehmern ist es nicht gestattet, an einem Wettbewerb teilzunehmen, wenn die Krankheit oder Verletzung die Teilnahme einschränken oder sich durch die Teilnahme verschlimmern könnten. Jeder Teilnehmer muss auch mental in der Lage sein, die Herausforderungen der Wettbewerbe zu bewältigen und mit Wettkampfdruck umzugehen zu können. Bei offensichtlichen Verletzungen kann der Start des Sportlers durch den Wertrichter untersagt werden.
- Teilnehmer, die körperliche, geistige oder emotionale Einschränkungen haben, können in Absprache mit dem Wertrichter durch einen Ausgleich oder Anpassungen an den meisten Wettbewerben teilnehmen. Dies ist bei der Nennung beim Veranstalter mitzuteilen.
- die medizinische Versorgung während des Turniers wird über Ersthelfer, den Sanitätsdienst der Messe Leipzig sowie über die Rufbereitschaft von Feuerwehr und Rettungsdienst gewährleistet
- alle Besucher und Teilnehmer sind persönlich haftbar für Schäden gegenüber Dritten, die durch sie selbst, ihre Angestellten, ihre Beauftragten oder ihre mitgebrachten Gegenstände verursacht werden
- der Veranstalter übernimmt keine Haftung gegenüber der Garderobe und Wertgegenständen der Teilnehmer und Besucher
- den Anweisungen des Veranstalters vor Ort ist Folge zu leisten
- **Mit Abgabe der Nennung erklären alle Teilnehmer bzw. deren Erziehungsberechtigte, dass sie mit allen vorher genannten Bestimmungen der Ausschreibung einverstanden sind.**

1. Schul-Cup Geschicklichkeits-Parcours

- Altersklassen:
alle Altersklassen
 1. Abteilung: U7 (Jahrgang 2008 und jünger) in Begleitung eines Erwachsenen
 2. Abteilung: Ü7 (Jahrgang 2008 und älter) ohne Begleitung eines Erwachsenen
- Regeln:
Alle TN absolvieren einzeln einen Geschicklichkeitsparcours. Der Parcours kann beispielsweise aus einem Slalom um Pylonen, einem Bodenrick u. ä. Hindernissen bestehen. Außerdem kann Zielwerfen, Balancieren eines Gegenstandes u. ä. verlangt werden. Pro Fehler werden 4 Strafpunkte angerechnet. Es siegt der TN mit den wenigsten Strafpunkten und der schnellsten Zeit.

2. Schul-Cup Mini-Springen

- Altersklassen:
alle Altersklassen
- Hindernisse:
ges. 6-8 Sprünge, davon 1 Oxer (Hälfte Hindernishöhe) + eine zweifache Kombination, zusätzlich 1 Wassergraben (100 - 110 cm) oder ein anderes anspruchsvolles Hindernis (Mauer, Trippelbarre, Dach,...)
- Regeln:
der Schnellste mit den wenigsten Fehlerpunkten gewinnt;

3. Schul-Cup Dressur-Einsteiger

- Altersklassen:
alle Altersklassen
- Regeln:
Die Teilnehmer absolvieren eine vorgegebene Dressuraufgabe mit altersgerechten Lektionen.
- 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.

4. Familien-Wettbewerb

Messe-Mitmach-Wettbewerb – Nennung vor Ort möglich!

- Altersklassen:
alle Altersklasse
- Regeln:
Gestartet wird als Paar (z. B. HH-Sportler mit einem Elternteil oder einem Geschwisterkind). Zuerst absolviert der Hobby Horse-Sportler einen Hindernisparcours (Hindernishöhe max. 40 cm). Im Anschluss absolvieren der HH-Sportler gemeinsam mit dem Partner einen Geschicklichkeitsparcours (z. B. mit einer Schubkarre oder Skibrettern). Der Geschicklichkeitsparcours kann beispielsweise aus einem Slalom um Pylonen, einem Bodenrick u. ä. Hindernissen bestehen. Außerdem kann Zielwerfen, Balancieren eines Gegenstandes u. ä. verlangt werden. Pro Fehler werden 4 Strafpunkte angerechnet. Es siegt der TN mit den wenigsten Strafpunkten und der schnellsten Zeit.

5. Super Freestyle-Dressur

- Altersklassen:
alle Altersklassen
- Regeln:
Zu Beginn des Wettbewerbs wird aus einem Pool durch den Sportler ein Los mit einem Musiktitel gezogen. Dieser wird dann kurz angespielt. Anschließend performt der Sportler eine Freestyle Dressur-Kür zur gezogenen Musik nach freiem Ermessen. Bewertet werden Korrektheit der Gangarten und Lektionen, Choreografie, Interpretation der Musik sowie der Gesamteindruck mit Wertnoten zwischen 0 und 10.

6. M – Dressurkür

- Altersklassen:
1. Abteilung: U12/Ü21
2. Abteilung: U15/U21
- Musikdauer:
2,5 – 3 min
- Viereck:
7 x 21 m
- Pflichtelemente:
Halten mit Rückwärtsrichten und DANN angaloppieren, fliegender Galoppwechsel, Außengalopp, einfache Traversale im Trab, Mittelgalopp, Schrittspirouette
- Regeln:
die Bewertung erfolgt in einer technischen Note (A) welche Ausführung der Gangarten, Bahnfiguren, Lektionen, Körperhaltung und HH – Haltung bewertet und in einer künstlerischen Note (B) welche die Abstimmung zur Musik, Choreografie und Schwierigkeitsgrad beinhaltet; Zeitvorgabe gilt ab halten/grüßen, Pflichtelemente werden in A Note einzeln erfasst, nicht gezeigte Elemente erhalten 0 Punkte, Zeittoleranz +/- 10 Sekunden → eine Über/Unterschreitung führt zur Disqualifikation

7. S – Dressurkür

- Altersklassen:
 1. Abteilung: U12/Ü21
 2. Abteilung: U15/U21
- Musikdauer:
3 – 3,5 min
- Viereck:
7 x 21 m
- Pflichtelemente:
Traversale im Galopp, Passage mind. 10 Tritte (2), Piaffe (2) mind. 6 Tritte, mind. 3 fliegende Serienwechsel im Galopp (1er o. 2er), Vorhandwendung, Galopp Pirouette (2), Kandarenpflicht, keine Arbeitsgänge
- Regeln:
die Bewertung erfolgt in einer technischen Note (A) welche Ausführung der Gangarten, Bahnfiguren, Lektionen, Körperhaltung und HH – Haltung bewertet und in einer künstlerischen Note (B) welche die Abstimmung zur Musik (2), Choreografie und Schwierigkeitsgrad beinhaltet; Zeitvorgabe gilt ab halten/grüßen, Pflichtelemente werden in A Note einzeln erfasst, nicht gezeigte Elemente erhalten 0 Punkte Zeittoleranz +/- 10 Sekunden → eine Über/Unterschreitung führt zur Disqualifikation
- Besonderheiten:
bei der Bewertung in der U15 und U21 kommen Koeffizienten zum Einsatz, siehe Klammern (...), d.h. einige Lektionen und Bewertungskriterien erhalten eine doppelte Wertung

8. Super Freestyle-Dressur

- Altersklassen:
alle Altersklassen
- Regeln:
Zu Beginn des Wettbewerbs wird aus einem Pool durch den Sportler ein Los mit einem Musiktitel gezogen. Dieser wird dann kurz angespielt. Anschließend performt der Sportler eine Freestyle Dressur-Kür zur gezogenen Musik nach freiem Ermessen. Bewertet werden Korrektheit der Gangarten und Lektionen, Choreografie, Interpretation der Musik sowie der Gesamteindruck mit Wertnoten zwischen 0 und 10.

9. Hamsterspringen 60/80 cm

- Altersklassen:
alle Altersklassen
- Abteilungen:
1. Abteilung = 60 cm / 2. Abteilung = 80 cm
- Hindernisse:
6 Hindernisse 2x 20/40 cm (je 1 Punkt), 2 x 40/60 cm (je 2 Punkte), 2 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 (Zeit kurz stoppen), Stecken und HH-Regeln wie beim Zeitspringen, es ist auf sauberen Galopp zu achten; wer ständig rennt, kann abgeklingselt/disqualifiziert werden

10. Idealzeitspringen 60/80 cm

- Altersklassen:
alle Altersklassen
- Abteilungen:
1. Abteilung = 60 cm / 2. 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

11. M-Zeitspringen 60 cm

- Altersklassen:
alle Altersklassen
- Hindernisse:
ges. 8 -12 Sprünge, davon ein Oxer + dreifache Kombination mit Oxer(Hälfte Hindernishöhe), zusätzlich 1 Wassergraben (130 - 140 cm) oder ein anderes anspruchsvolles Hindernis (Mauer, Trippelbarre, Dach,...)
- Regeln:
der Schnellste mit den wenigsten Fehlerpunkten gewinnt; 1. Galoppfehler – Glocke (gelbe Karte), 2. Galoppfehler – Glocke (Disqualifikation); Zügelfehler/Steckenfehler = 1 FP; Hindernisfehler/Verweigerung = 4 FP; Disqualifikation: falsche Hindernisreihenfolge, Sturz, Verlassen des Vierecks, 3. Verweigerung,

12. S-Zeitspringen 80 cm

- Altersklassen:
alle Altersklassen
- Hindernisse:
ges. 8 -12 Sprünge, davon ein Oxer + dreifache Kombination mit Oxer(Hälfte Hindernishöhe), zusätzlich 1 Wassergraben (130 - 140 cm) oder ein anderes anspruchsvolles Hindernis (Mauer, Trippelbarre, Dach,...)
- Regeln:
der Schnellste mit den wenigsten Fehlerpunkten gewinnt; 1. Galoppfehler – Glocke (gelbe Karte), 2. Galoppfehler – Glocke (Disqualifikation); Zügelfehler/Steckenfehler = 1 FP; Hindernisfehler/Verweigerung = 4 FP; Disqualifikation: falsche Hindernisreihenfolge, Sturz, Verlassen des Vierecks, 3. Verweigerung

13. S-Zeitspringen 100 cm

- Altersklassen:
alle Altersklassen
- Hindernisse:
ges. 8 -12 Sprünge, davon ein Oxer + dreifache Kombination mit Oxer(Hälfte Hindernishöhe), zusätzlich 1 Wassergraben (130 - 140 cm) oder ein anderes anspruchsvolles Hindernis (Mauer, Trippelbarre, Dach,...)
- Regeln:
der Schnellste mit den wenigsten Fehlerpunkten gewinnt; 1. Galoppfehler – Glocke (gelbe Karte), 2. Galoppfehler – Glocke (Disqualifikation); Zügelfehler/Steckenfehler = 1 FP; Hindernisfehler/Verweigerung = 4 FP; Disqualifikation: falsche Hindernisreihenfolge, Sturz, Verlassen des Vierecks, 3. Verweigerung,

14. Springen gegen die Uhr

- Altersklassen:
alle Altersklassen
- Abteilungen:
1. Abteilung = 60 cm / 2. Abteilung = 80 cm
- Hindernisse:
ges. 8 -12 Sprünge, davon ein Oxer + dreifache Kombination mit Oxer(Hälfte Hindernishöhe), zusätzlich 1 Wassergraben (130 - 140 cm) oder ein anderes anspruchsvolles Hindernis (Mauer, Trippelbarre, Dach,...)
- Regeln:
der Schnellste gewinnt; Fehler werden in Zeitstrafpunkte umgerechnet auf die Parcourszeit draufgerechnet; 1. Galoppfehler – Glocke (gelbe Karte), 2. Galoppfehler – Glocke (Disqualifikation); Zügelfehler/Steckenfehler = 1 sek.; Hindernisfehler/Verweigerung = 2 sek.; Unterbrechungen bestrafen sich über die ZeitDisqualifikation: falsche Hindernisreihenfolge, Sturz, Verlassen des Vierecks, 3. Verweigerung

15. Hochsprung

- Altersklassen:
 1. Abteilung: U12/Ü21 – Einstiegshöhe 80 cm
 2. Abteilung: U15/U21 – Einstiegshöhe 100 cm
- Stufen:
 1. Abteilung: 85, 90, 95, 100, 105, 108, 111, 114, 116, 118, 120 ...
 2. Abteilung: 105, 110, 115, 120, 123, 126, 129, 132, 134, 136, 138, ...
- Regeln:

wer am Höchsten springt gewinnt; 3 Versuche, Starthöhe muss gesprungen werden, dann kann später eingestiegen werden (dann durchspringen), 1 Hand darf Zügel loslassen, Stab muss zw. Beinen bleiben, Verweigerung, Pferd körperfern o. Sturz nach dem Sprung gelten als ungültiger Versuch

16. Cross

- Altersklassen:

alle Altersklassen
- Hindernisse:

Cross ist eine Mischung aus Galopprennen und Springwettbewerb, ein Parcours mit verschiedenen festen Spring- (max. 35 cm hoch) und Slalomhindernissen muss möglichst schnell und fehlerfrei im Galopp durchritten werden, der Weg durch den Parcours ist dabei genau einzuhalten, es gewinnt wer den Parcours am schnellsten und mit den wenigsten Fehlerpunkten überwindet,
- Regeln:

Zeitmessung erfolgt bei Start/Ziel, der Parcoursweg muss auswendig gelernt werden, der Parcours hängt zu Turnierbeginn aus; nicht bewertet: Hand-/Galoppwechsel;
1. Galoppfehler – Glocke (gelbe Karte), 2. Galoppfehler – Glocke (Disqualifikation);
Hindernisfehler/Verweigerung = 4 FP; Anreiten von Slalom- o. Wendeelementen von der falschen Seite (4 FP), Verreiten im Parcours mit Selbstkorrektur (4 FP);
Disqualifikation: Verreiten ohne Korrektur (Zeiteinsparung), Sturz, Verlassen des Vierecks, 3. Verweigerung

17. Barrel 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 Parcoursskizze zu entnehmen (hängt zu Turnierbeginn 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

18. Geschicklichkeits-Wettbewerb

Messe-Mitmach-Wettbewerb – Nennung vor Ort möglich!

- Altersklassen:
alle Altersklassen
 1. Abteilung: U7 (Jahrgang 2008 und jünger) in Begleitung eines Erwachsenen
 2. Abteilung: Ü7 (Jahrgang 2008 und älter) ohne Begleitung eines Erwachsenen
- Regeln:
Alle TN absolvieren einzeln einen Geschicklichkeitsparcours. Der Parcours kann beispielsweise aus einem Slalom um Pylonen, einem Bodenrick u. ä. Hindernissen bestehen. Außerdem kann Zielwerfen, Balancieren eines Gegenstandes u. ä. verlangt werden.
Pro Fehler werden 4 Strafpunkte angerechnet. Es siegt der TN mit den wenigsten Strafpunkten und der schnellsten Zeit.

19. Spring-Wettbewerb Fehler/Zeit 40 cm

Messe-Mitmach-Wettbewerb – Nennung vor Ort möglich!

- Altersklassen:
alle Altersklassen
- Hindernisse:
ges. 6-8 Sprünge, davon 1 Oxer (Hälfte Hindernishöhe) + eine zweifache Kombination, zusätzlich 1 Wassergraben (100 - 110 cm) oder ein anderes anspruchsvolles Hindernis (Mauer, Trippelbarre, Dach, ...)
- Regeln:
der Schnellste mit den wenigsten Fehlerpunkten gewinnt; 1. Galoppfehler – Glocke (gelbe Karte), 2. Galoppfehler – Glocke (Disqualifikation); Zügelfehler/Steckenfehler = 1 FP; Hindernisfehler/Verweigerung = 4 FP; Disqualifikation: falsche Hindernisreihenfolge, Sturz, Verlassen des Vierecks, 3. Verweigerung, 4. gerissener Sprung

20. Pole Banding

- Altersklassen:
alle Altersklassen
- Regeln:
Auf einer diagonalen steht ein Slalom aus 9 Stangen in einem Abstand von 2 Metern. Vom Start aus wird zuerst einmal an der Slalomreihe vorbeigaloppiert, anschließend der Slalom jeweils einmal in jede Richtung absolviert und anschließend auf der anderen Seite des Slaloms

21. Partnerspringen

- Altersklassen:
alle Altersklassen
- Abteilungen:
1. Abteilung = 60 cm / 2. Abteilung = 80 cm
- Hindernisse:
8–12 Sprünge in Reihe
- Regeln:
2 Starter bilden ein Team. Starter 1 absolviert den kompletten Parcours und klatscht nach Überqueren der Ziellinie seinen Teampartner ab. Erst nach dem Abklatschen darf Starter 2 den Parcours in die Gegenrichtung beginnen. Gewertet wird die Gesamtzeit beider Starter mit den wenigsten Fehlerpunkten.

22. Familien-Wettbewerb

Messe Mitmach-Wettbewerb Nennung vor Ort möglich!

- Altersklassen:
alle Altersklassen
- Regeln:
Gestartet wird als Paar (z. B. HH-Sportler mit einem Elternteil oder einem Geschwisterkind). Zuerst absolviert der Hobby Horse-Sportler einen Hindernisparcours (Hindernishöhe max. 40 cm). Im Anschluss absolvieren der HH-Sportler gemeinsam mit dem Partner einen Geschicklichkeitsparcours (z. B. mit einer Schubkarre oder Skibrettern). Der Geschicklichkeitsparcours kann beispielsweise aus einem Slalom um Pylonen, einem Bodenrick u. ä. Hindernissen bestehen. Außerdem kann Zielwerfen, Balancieren eines Gegenstandes u. ä. verlangt werden. Pro Fehler werden 4 Strafpunkte angerechnet. Es siegt der TN mit den wenigsten Strafpunkten und der schnellsten Zeit.

23. Wettbewerb „Schönstes Schaubild“

- Altersklassen:
alle Altersklassen
- Regeln:
Darbietung einer frei gestalteten Kür mit Unterhaltungswert zu einem frei gewählten Thema/Motto. Die Anzahl der TN am Schaubild ist dabei nicht begrenzt. Es sind Inhalte aus allen Reitweisen wie beispielsweise Dressur, Springen, Western, Doma Vaquera, Working Equitation, ... möglich. Die Gestaltung ist frei. Beide Grußaufstellungen im Halten. Lektionen, Musik, Kostüme und Ausrüstung der Hobby Horses der vorgestellten Reitweise entsprechend.
- Bewertung:
Bewertet werden die Korrektheit der Gangarten und der gezeigten Lektionen der Reitweise entsprechend. Ebenso fließen Rhythmus, und die aufrechte und positiv gespannte Körperhaltung in die Bewertung mit ein. Auch der Ideenreichtum, die Choreografie, das Zusammenwirken der einzelnen TN, die Umsetzung des gewählten Themas, die Ausnutzung des Platzes und der künstlerische Gesamteindruck einschl. Kostüme werden bewertet. Die A-Note ist für das Zusammenwirken der TN und die technisch korrekte Ausführung. Die B-Note ist für die künstlerische Gestaltung. A- und B-Note werden als Wertnote von 0 bis 10 (eine Dezimalstelle) vergeben. Der Mittelwert aus A- und B-Note ergibt die Endnote. Es siegt das Schaubild mit der höchsten Endnote.

24. Dressur-Wettbewerb Kl. E

Qualifikation ErzgebirgsSparkassen Hobby Horse Kids Cup

- Altersklassen:
alle Altersklassen
- Regeln:
WBO in Anlehnung WB 911
Aufgabe muss auswendig gelernt und geritten werden. Die Aufgabe wird mit einer Gesamtwertnote zwischen 0 und 10 (eine Dezimalstelle) bewertet. Bewertet werden die Gangarten (Korrektheit der Gänge, Rhythmus, Gleichmäßigkeit, Leichtigkeit und Ausdauer) sowie das Einhalten der korrekten Hufschlagfiguren, die aufrechte und gestreckte Körperhaltung.
- Abzüge:
1. Verreiten minus 0,2 von Gesamtwertnote, 2. Verreiten minus 0,4 von Gesamtwertnote, 3. Verreiten Disqualifikation
- Aufgabe:

A-X Einreiten im Mittelschritt.

X Im Mittelpunkt halten. Grüßen.

Im Arbeitstempo antraben.

C Rechte Hand.

K-X-M Durch die ganze Bahn wechseln, dabei Tritte verlängern.

C-X-C Auf dem Zirkel geritten (1-mal herum).

C-X-A Aus dem Zirkel wechseln.

A-X Zirkel (1/2-mal herum).

X-A-X-A (zur geschlossenen Zirkelseite) Im Arbeitstempo rechts angaloppieren (1 ½-mal herum).

A Mitte der kurzen Seite Arbeitstrab, ganze Bahn (1/2-mal herum).

C Mitte der kurzen Seite Mittelschritt.

M-X-K Durch die ganze Bahn wechseln.

K Vor der kurzen Seite im Arbeitstempo antraben.

A-X Auf dem Zirkel geritten (1/2-mal herum).

X-A Im Mittelpunkt im Arbeitstempo angaloppieren (1/2-mal herum).

A Ganze Bahn (1/2-mal herum).

C Mitte der kurzen Seite Arbeitstrab.

E Linksum.

X Halten. 5 Tritte Rückwärtsrichten und daraus im Arbeitstempo antraben

B Rechte Hand.

A Auf die Mittellinie abwenden.

X Halten. Grüßen. Im Mittelschritt am langen Zügel die Bahn verlassen.

25. Geschicklichkeits-Wettbewerb - Qualifikation ErzgebirgsSparkassen Hobby Horse Kids Cup - Messe Mitmach-Wettbewerb

- Altersklassen:
alle Altersklassen
- Regeln:
Alle TN absolvieren einzeln einen Geschicklichkeitsparcours. Der Parcours kann beispielsweise aus einem Slalom um Pylonen, einem Bodenrick u. ä. Hindernissen bestehen. Außerdem kann Zielwerfen, Balancieren eines Gegenstandes u. ä. verlangt werden. Pro Fehler werden 4 Strafpunkte angerechnet. Es siegt der TN mit den wenigsten Strafpunkten und der schnellsten Zeit.

26. Spring-Wettbewerb Fehler/Zeit 40 cm –

Qualifikation Sparkassen Hobby Horse Kids Cup

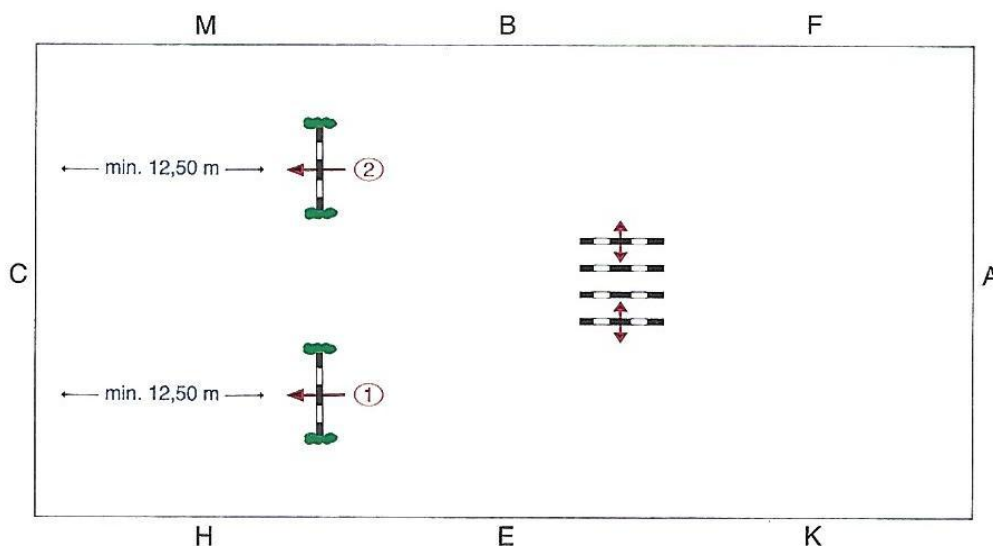
Messe Mitmach-Wettbewerb – Nennung vor Ort möglich!

- Altersklassen:
alle Altersklassen
- Hindernisse:
ges. 6-8 Sprünge, davon 1 Oxer (Hälfte Hindernishöhe) + eine zweifache Kombination, zusätzlich 1 Wassergraben (100 - 110 cm) oder ein anderes anspruchsvolles Hindernis (Mauer, Trippelbarre, Dach,...)
- Regeln:
der Schnellste mit den wenigsten Fehlerpunkten gewinnt; 1. Galoppfehler – Glocke (gelbe Karte), 2. Galoppfehler – Glocke (Disqualifikation); Zügelfehler/Steckenfehler = 1 FP; Hindernisfehler/Verweigerung = 4 FP; Disqualifikation: falsche Hindernisreihenfolge, Sturz, Verlassen des Vierecks, 3. Verweigerung, 4. gerissener Sprung

27. Caprilli-Test

- Altersklassen:
alle Altersklassen, die nicht in Springen 60 cm und höher starten
- Regeln:
WBO in Anlehnung an WB 913
die Aufgabe darf vorgelesen werden, es gibt eine Gesamtwertnoten für die Korrektheit der Grundgangarten, die Körperhaltung, die HH – Haltung und die Linienführung; Hindernisfehler werden in der Gesamtwertnote berücksichtigt und führen nicht zu extra Abzügen, 1. Verreiten minus 0,2 von Gesamtwertnote, 2. Verreiten minus 0,4 von Gesamtwertnote, 3. Verreiten Disqualifikation
- Aufgabe:

A-X	Einreiten im Mittelschritt.
X	Halten. Grüßen. Im Mittelschritt anreiten.
X-C	Im Arbeitstempo antraben.
C	Linke Hand.
H	im Arbeitstempo antraben.
Nach E	Linksum und über die Stangen traben. Bei Erreichen des Hufschlags Rechtsum.
Nach A	Auf die Viertellinie abwenden und über Hindernis 1 (max. 40 cm) springen, danach im Rechtsgalopp weiterreiten.
C-X-C	Auf dem Zirkel geritten (1-mal herum).
C	Arbeitstrab, ganze Bahn.
Nach B	Rechtsum und 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 Hindernis 2 (max. 40 cm) springen, danach im Linksgalopp weiterreiten.
C-X-C	Auf dem Zirkel geritten (1-mal herum), zur geschlossenen Zirkelseite durchparieren zum Trab, Arbeitstrab.
C	Ganze Bahn. Zwischen C und H Durchparieren zum Schritt, Mittelschritt.
E	Halten. 4 Schritte rückwärtsrichten und daraus im Mittelschritt anreiten.
A-X	Auf die Mittellinie abwenden.
X	Halten. Grüßen. Im Mittelschritt die Bahn verlassen.



28. Hamsterspringen 40/60 cm

- Altersklassen:
alle Altersklassen
- Abteilungen:
1. Abteilung = 40 cm / 2. Abteilung = 60 cm
- Hindernisse:
6 Hindernisse 2x 20/40 cm (je 1 Punkt), 2 x 30/50 cm (je 2 Punkte), 2 x 40/60 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 (Zeit kurz stoppen), Stecken und HH-Regeln wie beim Zeitspringen, es ist auf sauberen Galopp zu achten; wer ständig rennt, kann abgeklingselt/disqualifiziert werden

29. Idealzeitspringen 40/60 cm

- Altersklassen:
alle Altersklassen
- Abteilungen:
1. Abteilung = 40 cm / 2. Abteilung = 60 cm
- Hindernisse:
20 bis 40 cm (1. Abteilung) bzw. 40 bis 60 cm (2. Abteilung), 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

30. Hochsprung

- Altersklassen:
1. Abteilung: U12/Ü21 – Einstiegshöhe 60 cm
2. Abteilung: U15/U21 – Einstiegshöhe 80 cm
- Stufen:
1. Abteilung: 65, 70, 75, 80, 85, 90, 92, 94, ...
2. Abteilung: 80, 85, 90, 95, 100, 102, 104, 106, ...
- Regeln:
wer am Höchsten springt gewinnt; 3 Versuche, Starthöhe muss gesprungen werden, dann kann später eingestiegen werden (dann durchspringen), 1 Hand darf Zügel loslassen, Stab muss zw. Beinen bleiben, Verweigerung, Pferd körperfern o. Sturz nach dem Sprung gelten als ungültiger Versuch

31. Switch Champion

- Altersklassen:
alle Altersklassen
- Regeln:
2 Starter bilden ein Team und befinden sich gleichzeitig im Parcours. Die Hindernisse werden abwechselnd gesprungen.
Starter 1: Hindernis 1, Starter 2: Hindernis 2, Starter 1: Hindernis 3 usw.
Gewertet wird die schnellste Zeit mit den wenigsten Fehlerpunkten.

32. Partnerspringen

- Altersklassen:
alle Altersklassen
- Abteilungen:
1. Abteilung = 40 cm / 2. Abteilung = 60 cm
- Hindernisse:
8–12 Sprünge in Reihe
- Regeln:
2 Starter bilden ein Team. Starter 1 absolviert den kompletten Parcours und klatscht nach Überqueren der Ziellinie seinen Teampartner ab. Erst nach dem Abklatschen darf Starter 2 den Parcours in die Gegenrichtung beginnen. Gewertet wird die Gesamtzeit beider Starter mit den wenigsten Fehlerpunkten.

33. Barrel 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 Parcoursskizze zu entnehmen (hängt zu Turnierbeginn 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

34. Pole Banding

- Altersklassen:
alle Altersklassen
- Regeln:
Auf einer diagonalen steht ein Slalom aus 9 Stangen in einem Abstand von 2 Metern. Vom Start aus wird zuerst einmal an der Slalomreihe vorbeigaloppiert, anschließend der Slalom jeweils einmal in jede Richtung absolviert und anschließend auf der anderen Seite des Slaloms

35. Cross

- Altersklassen:
alle Altersklassen
- Hindernisse:
Cross ist eine Mischung aus Galopprennen und Springwettbewerb, ein Parcours mit verschiedenen festen Spring- (max. 35 cm hoch) und Slalomhindernissen muss möglichst schnell und fehlerfrei im Galopp durchritten werden, der Weg durch den Parcours ist dabei genau einzuhalten, es gewinnt wer den Parcours am schnellsten und mit den wenigsten Fehlerpunkten überwindet,
- Regeln:
Zeitmessung erfolgt bei Start/Ziel, der Parcoursweg muss auswendig gelernt werden, der Parcours hängt zu Turnierbeginn aus;
nicht bewertet: Hand-/Galoppwechsel; 1. Galoppfehler – Glocke (gelbe Karte), 2. Galoppfehler – Glocke (Disqualifikation); Hindernisfehler/Verweigerung = 4 FP; Anreiten von Slalom- o. Wendeelementen von der falschen Seite (4 FP), Verreiten im Parcours mit Selbstkorrektur (4 FP); Disqualifikation: Verreiten ohne Korrektur (Zeiteinsparung), Sturz, Verlassen des Vierecks, 3. Verweigerung

36. Familienwettbewerb

Messe-Mitmach-Wettbewerb – Nennung vor Ort möglich!

- Altersklassen:
alle Altersklassen
- Regeln:
Alle TN absolvieren einen Geschicklichkeitsparcours. Der Parcours kann beispielsweise aus einem Slalom um Pylonen, einem Bodenrick u. ä. Hindernissen bestehen. Außerdem kann Zielwerfen, Balancieren eines Gegenstandes u. ä. verlangt werden. Es werden Hindernisse einzeln und im Team absolviert. Pro Fehler werden 4 Strafpunkte angerechnet. Es siegt das Team mit den wenigsten Strafpunkten und der schnellsten Zeit.

37. Maskottchen-Rennen