

2026

Handboek Hobby Horse Competitie



Voor deelnemers

Versie 1 – maart 2026

Inhoudsopgave

1.	Voorwoord	3
2.	Opzet van de competitie	4
	2.1 Regiofinales 2026	4
	2.2 Landelijke (halve) finale	4
3.	Deelnemen	5
	3.1 Leeftijden	5
	3.2 Kosten	5
	3.3 Inschrijven	5
	3.4 Startlijst	6
4.	Disciplines	7
	4.1 Dressuur	7
	4.2 Algemene beoordeling	8
	4.3 Oefeningen uitgelegd	8
	4.4 Springen	11
	4.5 Algemene beoordeling	12
	4.6 Rijden van het parcours	12
5.	De wedstrijddag	14
	5.1 Aanmelden	14
	5.2 Losrijden	14
	5.3 Proeven	14
	5.4 Prijsuitreiking	14
	5.5 Bezoekers en horeca	14
6.	Dressuurproeven	15
	6.1 Categorie 1	15
	6.2 Categorie 2	17
	6.3 Categorie 3	19
7.	Springparcours	21
8.	Wedstrijdreglement	22
	8.1 Algemeen	22

1. Voorwoord

Wat leuk dat je meedoet aan de Hobby Horse Competitie 2026!

Hobby horning is een snelgroeende, sportieve en creatieve activiteit waarbij je met je eigen hobby horse dressuur- en springoefeningen uitvoert. Het is actief, uitdagend en vooral heel leuk.

Met deze landelijke competitie wil Plezier met Paarden van de FNRS kinderen en jongeren op een toegankelijke manier laten kennismaken met de paardensport én met FNRS-ruitersportcentra in heel Nederland.

De Hobby Horse Competitie heeft als doel:

- Jeugd op een speelse manier kennis te laten maken met de paardensport
- Sportiviteit, plezier en beweging te stimuleren
- Nieuwe kinderen kennis te laten maken met FNRS-ruitersportcentra
- Een landelijke competitie met een aansprekende finale neer te zetten

De competitie is regionaal georganiseerd, landelijk gedragen en heeft een spectaculaire finale tijdens Horse Event Youth in september 2026.

Team Partners in Paardrijden



2. Opzet van de competitie

De competitie bestaat uit:

- Vier regiofinales in mei en juni 2026
- Een halve finale én grote finale tijdens Horse Event Youth in september 2026

Per regiofinale is plek voor ongeveer 100 deelnemers. Schrijf je dus snel in, want vol=vol.

2.1 Regiofinales 2026

De regiofinales vinden plaats bij FNRS-ruitersportcentra verspreid door het land:

- Zondag 31 mei 2026 – De Karperhoeve in Maassluis
- Zondag 7 juni 2026 – HC Boeyenkamp in Cornwerd
- Zondag 7 juni 2026 – Manege Pothoven in Beemte Broekland
- Zondag 21 juni 2026 – Manege Meulendijks in Heeze

Elke regiofinale zijn er dressuur- en springcategorieën om aan deel te nemen en een prijsuitreiking.

Let op: Per regiofinale kan er een aanvullend aanbod zijn met andere disciplines. Dit wordt door het betreffende ruitersportcentrum aangeboden en maakt geen onderdeel uit van deze Hobby Horse Competitie.

2.2 Landelijke (halve) finale

De vijf beste deelnemers per categorie van de regiofinales plaatsen zich voor de halve finale tijdens het ochtendprogramma van Horse Event Youth. De vijf beste deelnemer per categorie van de halve finale plaatsen zich voor de grote finale tijdens het middagprogramma van Horse Event Youth diezelfde dag.

- Zondag 20 september - Horse Event Youth in Expo Greater Amsterdam in Haarlemmermeer



3. Deelnemen

3.1 Leeftijden

De competitie is bedoeld voor kinderen en jongeren van 5 t/m 16 jaar.

Voor de dressuur wordt er gewerkt met drie leeftijdscategorieën (peildatum: 1 mei 2026):

Categorie dressuur	Leeftijd
Categorie 1	5 t/m 8 jaar
Categorie 2	9 t/m 12 jaar
Categorie 3	13 t/m 16 jaar

Voor het springen wordt er gewerkt met maximale leeftijdscategorieën. Een deelnemer kan, op basis hiervan, zelf de hoogte kiezen.

Categorie springen	Leeftijd
Categorie 20-30 cm	maximaal 8 jaar
Categorie 40-50 cm	maximaal 12 jaar
Categorie 60-80 cm	maximaal 16 jaar

3.2 Kosten

Je hoeft geen lid te zijn van Plezier met Paarden of een manege om mee te doen. Iedereen mag zich inschrijven!

Ben je deelnemer bij Plezier met Paarden? Dan krijg je korting op jouw deelname!

- Kosten per proef (dressuur of springen): 12,50 euro
- Kosten per proef (dressuur of springen) voor deelnemers aan Plezier met Paarden: 10 euro
- Kosten voor deelname aan eventueel aanvullende disciplines staan op het inschrijfformulier.

3.2.1 Betaling

Betalen kan op de dag zelf bij het ruitersportcentrum. Dit kan contact of met de pin.

3.3 Inschrijven

Inschrijven kan via de website van Plezier met Paarden:

www.pleziermetpaarden.nl/hobby-horse.

Inschrijven is mogelijk tot uiterlijk 2 weken voor aanvang van de regiofinale.



3.3.1 Sluitingsdata

Datum	Locatie	Sluitingsdatum
Zondag 31 mei 2026	De Karperhoeve	17 mei 2026
Zondag 7 juni 2026	HC Boeyenkamp	24 mei 2026
Zondag 7 juni 2026	Manege Pothoven	24 mei 2026
Zondag 21 juni 2026	Manege Meulendijks	7 juni 2026

3.3.2 Annuleren

Het annuleren van een inschrijving is kosteloos mogelijk tot 2 weken voor aanvang van de regiofinale. Na deze datum blijft het inschrijfgeld verschuldigd.

3.4 Startlijst

Deelnemers ontvangen uiterlijk 1 week voor aanvang van de regiofinale de startlijst via het e-mailadres op het inschrijfformulier. De startlijst wordt ook op de website van Plezier met Paarden gepubliceerd. Na publicatie van de startlijst zijn er geen wijzigen meer mogelijk. Geef voorkeuren zoveel mogelijk door bij inschrijven.



4. Disciplines

Je mag deelnemen aan één of beide disciplines bij een regiofinale.

4.1 Dressuur

Bij dressuur is het doel om zo moeiteloos mogelijk door de ring te bewegen. Het bovenlichaam blijft stil terwijl de benen het werk doen. Bij de dressuur draait het om menselijke fysieke vaardigheid: coördinatie, balans, uithoudingsvermogen en lichaamscontrole.

Je rijdt een vaste proef in een afgebakende ring. Per leeftijdscategorie zijn er aangepaste proeven. Deze proeven vind je verder op in deze handleiding.

4.1.1 Beoordelingscriteria

Scores worden gegeven op een schaal van 1 tot 10 per onderdeel. Er staan 22 oefeningen op het protocol en 3 algemene punten, waardoor er een maximum van 250 punten gehaald kan worden.

Hieronder staan de cijfers met bijbehorende waardering:

10 = uitmuntend	4 = onvoldoende
9 = zeer goed	3 = tamelijk slecht
8 = goed	2 = slecht
7 = tamelijk goed	1 = zeer slecht
6 = voldoende	0 = niet uitgevoerd
5 = matig	

Er kunnen hele (bijvoorbeeld 7,0) en tienden punten (bijvoorbeeld 7,8 of 6,3) gegeven worden. Elke deelnemer krijgt na afloop van de proef een protocol met een schriftelijke toelichting op het behaalde resultaat. Dit protocol wordt tijdens of na de prijsuitreiking aan de deelnemers overhandigd.

De volgende aftrekpunten worden gehanteerd:

- Een ongehoorzaamheid (verzet zoals steigeren of bokken, het rijden van een volte of het starten voor de bel) geeft 4 aftrekpunten;
- Een val van de ruiter en/of de hobby horse levert 4 aftrekpunten op. De ruiter mag de proef daarna gewoon vervolgen;
- Het maximale aantal ongehoorzamheden is twee. Bij de derde ongehoorzaamheid volgt uitsluiting van het klassement. De ruiter mag de proef als oefening uitrijden;
- Het paard wordt niet tussen de benen vastgehouden levert ook 4 aftrekpunten op.



4.2 Algemene beoordeling

Onderaan het protocol wordt de combinatie beoordeeld op een aantal algemene punten.

4.2.1 Houding ruiter en hobby horse

De houding van de deelnemer moet goed en stil zijn; rechtop of licht naar achteren leunend zonder extra bewegingen, zoals schommelen vanuit de schouders.

De teugels worden met beide handen van de ruiter vastgehouden; buitenhand op stok en teugels, binnenhand alleen op de teugels.

De handen moeten dicht bij elkaar blijven in vuisten en niet bewegen. De vuisten moeten omhoog gericht zijn, met de duimen boven op de vuisten. Wanneer de rijrichting verandert, wordt de teugelhouding zo onopvallend mogelijk aangepast aan de nieuwe richting.

Het contact met bit moet te allen tijde constant blijven, tenzij anders aangegeven (bijvoorbeeld ontspanning in stap/lange teugel).

4.2.2 Algemene indruk, plezier en presentatie

Bij dit onderdeel kijkt men naar het 'totaalplaatje'. De official let hier op de harmonie tussen jou en je hobby horse. Het geheel moet Plezier uitstralen, laat zien dat je geniet van je proef. Een ontspannen gezicht en een trotse houding maken je rit direct leuker om naar te kijken. Harmonie en samenspel is belangrijk hierbij: Het lijkt alsof jullie één team zijn

4.2.3 Algehele verzorging ruiter en hobby horse

Net als bij een echte wedstrijd, wil het oog ook wat. Hier laat je zien hoeveel aandacht je aan de voorbereiding hebt besteed.

Voor je hobby horse: zorg dat de vacht van je hobby horse stofvrij is en de manen netjes zijn doorgekamd. Je kan ook invlechten, het geeft soms een extra feestelijk effect als de manen met knotjes of vlechtjes zijn ingevlochten. Let op het harnachement; Zit het hoofdstel recht? Zijn de teugels schoon? Een setje dat qua kleur mooi bij elkaar past, zorgt voor een professionele look.

Voor de ruiter: zorg voor een nette outfit. Je hoeft geen speciale (sport)kleding of wedstrijdjasje aan, maar zorg dat je kleding schoon is en prettig zit om in te sporten. Een nette broek en een shirt (eventueel in de kleuren van je paard) ziet er al keurig uit. Draag je haar uit je gezicht, bijvoorbeeld in een knot of staart/vlecht, zodat de jury je vrolijke gezicht goed kan zien. Zorg voor goede sportschoenen waar je soepel op kunt lopen en springen.

4.3 Oefeningen uitgelegd

4.3.1 Groeten

Je proef begint én eindigt met een nette groet aan de jury. Dat doe je door vriendelijk te knikken en/of even één hand van de teugels te halen. Wacht rustig tot de jury je heeft teruggegroet.



4.3.2 De gangen

In de proeven worden drie verschillende gangen gevraagd; stap, draf en galop.

De stap lijkt op gewoon ontspannen wandelen. Er is géén zweefmoment: er blijft altijd één voet aan de grond.

De draf lijkt op rustig rennen of joggen. De draf heeft een duidelijk zweefmoment, waarbij geen van beide voeten tegelijk de grond raakt. Net als in de stap kan de draf worden verzameld: de jury ziet dan graag een kortere draf met meer buiging in de benen en daardoor meer zweefmoment dan in de draf.

Bij het verruimen van de draf, zoals in de middendraf of uitgestrekte draf, worden grotere passen gevraagd met een meer gestrekt been.

De galop heeft een herkenbaar ritme en een duidelijk zweefmoment. Er is een linker- en een rechtergalop. In de linkergalop komt het linkerbeen het meest naar voren, in de rechtergalop het rechterbeen. In de proef wordt altijd de correcte galop gevraagd, tenzij anders aangegeven: rijd je linksom door de rijbaan, dan gebruik je de linkergalop, en ga je rechtsom, dan de rechtergalop.

4.3.3 Overgangen en tempowisselingen

In een hobby horse proef rijd je niet alleen verschillende gangen, maar ook in verschillende tempo's. Daarmee laat je zien hoeveel controle én gevoel jij hebt. Wij maken onderscheid in drie tempo's: basis, versnellen/verruimen en verzamelen.

Een overgang maak je als je van stap naar draf, van draf naar galop of weer teruggaat. Voer je overgang zo vloeiend mogelijk uit. De beweging verandert rustig en gecontroleerd, zonder plotselinge of abrupte bewegingen. Let goed op je houding: rechtop, ontspannen schouders en je hobby horse netjes voor je. Laat zien dat jij bewust schakelt tussen de gangen, zo blijft het ritme mooi constant.

Het basistempo heet arbeidstempo: een actieve, vlotte beweging met gelijkmatige passen. Het hoofd van de hobby horse moet een horizontale lijn aanhouden

Draf versnellen betekent dat je de draf beweging in een meer sneller tempo maakt. Bij de volgende proeven komt er ook verruimen maar dat is nu nog niet van toepassing. Houding van ruiter en paard verandert niet alleen het tempo

Bij het verruimen van de gang worden de passen juist langer. Het hoofd van de hobby horse mag hierbij in het verlengde van de beweging iets verder naar voren worden gebracht. Het hoofd is lager dan gemiddeld, dicht bij horizontaal.

In de verzamelde gang worden de passen korter en is er meer buiging in de benen. Korte, hoge passen in hetzelfde of iets trager tempo. De hobby horse moet hoog gedragen worden, meer verticaal dan horizontaal.



4.3.4 Piaffe

De piaffe is een ritmische drafbeweging op de plaats met een duidelijk langer zweefmoment waarbij het been vanaf de heupen wordt opgetild tot een hoek van 90 graden waarbij de teen zoveel mogelijk gestrekt naar beneden wijst.

4.3.5 Wendingen

Een wending gaat van letter naar letter in een rechte lijn of een bepaald figuur. In de proeven zullen de wendingen en voltes gevraagd worden bij de letter en in de hogere klassen meer op de letter. Voor de letter ga je al kijken waar je heen wil, vlak voor de letter ga je wenden zodat je precies op de lijn komt die gereden moet worden.

4.3.6 Gebroken lijn

Een gebroken lijn is een lijn die loopt van de hoek naar het midden van de baan (letter X) en van de X terug naar de hoefslag naar de volgende hoek.

4.3.7 Van hand veranderen

Je kan met een lange of korte diagonaal van hand veranderen. Vlak voor de letter kijk je naar de letter waar je naar toe wil rijden. Zorg ervoor dat bij een diagonaal je de hoeken wel doorrijdt.

4.3.8 Volte

Je kan een grote volte of kleine volte rijden. Een grote volte omvat de helft van de rijbaan en is 7 meter. Een kleine volte is 3.5 meter. Deze voltes (cirkels) kun je op meerdere plaatsen in de rijbaan rijden. Zorg ervoor dat er duidelijk een cirkel gereden wordt en daarbij niet door de hoeken gaat.

4.3.9 Halthouden

Halthouden is meer dan alleen stoppen. Je komt vanuit je gang rustig en recht tot stilstand. Geen extra pasjes of wiebelen, maar netjes stilstaan in balans. Blijf rechtop kijken en houd je hobby horse stil. Dat staat niet alleen netjes, het maakt je proef helemaal af

4.3.10 Zijwaarts

Deze oefening wordt gevraagd in de draf. Normaal gaat de beweging naar voren en loopt men in een recht spoor. Bij het zijwaarts gaan kruist men voorlangs de benen zodat er een voorwaarts/zijwaartse beweging ontstaat.

4.3.11 Achterwaarts

Bij achterwaarts is het belangrijk dat je in een ritmische beweging, gelijkmatige passen in een rechte lijn naar achter maakt. De voet mag hierbij niet slepen over de grond.

4.3.12 Halsstrekken

Bij deze oefening breng je het hoofd van je hobby horse in een neerwaartse houding daarbij geef je ruimte met de teugel, er blijft licht contact.



4.3.13 Galopwissel

Bij deze beweging vindt geen vliegende wissel plaats. Deze wissel van galop moet worden uitgevoerd door twee tot drie passen draf te rijden, en daarna weer door te galopperen met een nieuw leidend been.

4.4 Springen

Je rijdt een parcours met 6 tot 9 hindernissen, waaronder kruisjes en steilsprongen, aangevuld met 1 of 2 oxers. Er wordt gebruikgemaakt van extra licht hindernismateriaal, zodat veiligheid altijd voorop staat.

Hoogte van het parcours;

Categorie 1: 20-30 cm

Categorie 2: 40-50 cm

Categorie 3: 60-70 cm

4.4.1 Beoordelingscriteria

Tijdens het springparcours wordt een combinatie beoordeeld op de rijstijl in het parcours.

Beoordeling	Wegingsfactor
Wijze van rijden	x 4
Houding	x 3
Binnenkomen, groeten en algehele verzorging	x 1

Scores worden gegeven op een schaal van 1 tot 10 per onderdeel. Er kunnen maximaal 80 punten gehaald kan worden.

Hieronder staan de cijfers met bijbehorende waardering:

10 = uitmuntend	4 = onvoldoende
9 = zeer goed	3 = tamelijk slecht
8 = goed	2 = slecht
7 = tamelijk goed	1 = zeer slecht
6 = voldoende	0 = niet uitgevoerd
5 = matig	

Er kunnen hele (bijvoorbeeld 7,0) en tienden punten (bijvoorbeeld 7,8 of 6,3) worden. Elke deelnemer krijgt na afloop van de proef een protocol met een schriftelijke toelichting op het behaalde resultaat. Dit protocol wordt tijdens of na de prijsuitreiking aan de deelnemers overhandigd.

De volgende aftrekpunten worden gehanteerd:

- Per afgeworpen balk of een volledige omgevallen hindernis worden 4 punten van de totale score afgetrokken;
- Een ongehoorzaamheid (weigering, een vergissing, het springen van een verkeerde oefenhindernis, het rijden van een volte of het starten voor de bel) geeft ook 4 aftrekpunten;
- Een val van de ruiter en/of de hobby horse levert 4 aftrekpunten op. De ruiters mag het parcours daarna gewoon vervolgen;



- Het maximale aantal ongehoorzaamheden is twee. Bij de derde ongehoorzaamheid volgt uitsluiting van het klassement. De ruiter mag het parcours als oefening uitrijden;
- Het paard wordt niet tussen de benen vastgehouden levert ook 4 aftrekpunten op.

4.5 Algemene beoordeling

De jury kijkt naar het totaalplaatje: hoe verzorgd, vloeiend en overtuigend rijd jij je parcours? Laat ook zien dat je met plezier springt! Enthousiasme en uitstraling maken jouw ronde nóg mooier om naar te kijken.

4.5.1 Wijze van rijden

Bij dit onderdeel kijkt de jury naar hoe je het parcours aflegt. Het gaat niet alleen om de sprong zelf, maar vooral om wat er tussen de hindernissen gebeurt.

Probeer in een gelijkmatig tempo te blijven lopen of galopperen. Een rustig en constant tempo ziet er veel mooier uit dan steeds versnellen en weer afremmen.

Denk ook aan logische lijnen naar de hindernissen en vloeiende overgangen. Na een sprong land je zachtjes en ga je direct weer door in het juiste tempo naar de volgende hindernis.

4.5.2 Houding en balans

Blijf rechtop, stabiel en in balans voor, tijdens en na de sprong. Laat zien dat je controle hebt over je lichaam én je hobby horse. Beweeg soepel en ontspannen. Je sprongen en landingen zien er licht en vloeiend uit, zonder stijve of houterige bewegingen.

Let op een rustige hand houd je handen (en dus de teugels) op een constante hoogte. Probeer te voorkomen dat je handen teveel op en neer zwaaien tijdens het parcours.

4.5.3 Binnenkomen, groeten en algehele verzorging

De eerste en laatste indruk zijn heel belangrijk. Je komt vol zelfvertrouwen de ring binnen en maak een duidelijke groet naar de official. Wacht op het belsignaal voordat je aan je parcours begint. Vergeet na je laatste sprong niet opnieuw te groeten en verlaat de ring in een rustig tempo. Een aai over de hals van je hobby horse na afloop hoort er natuurlijk bij!

De verzorging van je hobby horse: Geen loshangende draden of een scheef hoofdstel.

Als ruiter draag je geschikte sportkleding die niet wappert, zodat de official je houding goed kan zien. Je haar zit netjes bij lang haar opgestoken of in een vlecht.

4.6 Rijden van het parcours

Het rijden van een springparcours met een hobby horse wordt beoordeeld op stijl. Hierbij wordt gekeken naar parcoursbeheersing, houding en funfactor. Daarnaast worden eventuele aftrekpunten genoteerd voor geweigerde hindernissen of het laten vallen van een balk. De deelnemer met de meeste punten (na aftrek van aftrekpunten) behaalt de beste klassering.



4.6.1 Parcourskennis

Het is belangrijk het te springen parcours goed uit je hoofd te leren. Als je driemaal een vergissing hebt gemaakt kom je niet meer in aanmerking voor het klassement maar je mag het parcours wel uitspringen.

4.6.2 Uitvoering van de sprong

Van de deelnemers wordt verwacht dat zij elke hindernis op een rustige, gecontroleerde en veilige manier benaderen, met aandacht voor de juiste techniek en ritme.

4.6.3 Vasthouden van de Hobby Horse

De hobby horse wordt gedurende het hele parcours vastgehouden. Op deze manier blijft de proef veilig en correct uitgevoerd. Het loslaten of het niet tussen de benen houden van de hobby horse kan leiden tot aftrekpunten.

De teugels worden met beide handen vastgehouden; de buitenste hand op de stok en de teugels, de binnenste hand alleen op de teugels. De handen moeten dicht bij elkaar blijven in een vuist en mogen niet bewegen. De vuisten moeten omhoog worden gepositioneerd, met de duimen bovenop de vuisten. Wanneer de richting verandert, wordt de teugelgreep aangepast om de nieuwe richting discreet aan te passen. Het contact met het bit moet te allen tijde constant blijven, tenzij anders aangegeven (bijv. vrije stap / stap met lange teugels).

4.6.4 Tempo

Rijd in een passend en gelijkmatig tempo naar de sprong toe. Niet te snel, niet te langzaam, maar in een fijn constant tempo.

4.6.5 Wendingen

Rijd je lijnen vloeiend en logisch. Maak nette wendingen en zorg dat je goed recht uitkomt voor de volgende sprong.

4.6.6 Galop

Het heeft de voorkeur het parcours in galop af te leggen. Zorg hierbij voor een duidelijke, actieve galop tussen de hindernissen. Het juiste leidende been en een goed ritmegeven extra goede indruk. Het is toegestaan ook draf gedeeltes toe te passen. Zorg hierbij voor vloeiende overgangen.



5. De wedstrijddag

5.1 Aanmelden

Zorg dat je ruim op tijd aanwezig bent op de locatie. Bij voorkeur één uur van tevoren, zodat je alvast even rond kan kijken. Meld je aan bij het secretariaat en haal je startnummer op.

5.2 Losrijden

Een kwartier (vijftien minuten) voor je starttijd mag je losrijden in de losrijbaan. Een ringmeester geeft aan wanneer je je gereed moet maken voor je proef.

5.3 Proeven

Na binnenkomst in de ring wacht je op het startsignaal van de jury. Bij de proef mag je alleen geholpen worden door jouw voorlezer. Na afloop groet je de jury en verlaat je direct de ring.

5.4 Prijsuitreiking

De prijsuitreiking van alle proeven is nadat alle disciplines en categorieën gereden zijn. De deelnemer met de hoogste punten wint de eerste prijs!

Bij gelijk aantal totaalpunten (ex-aequo) wordt voor de prijsuitreiking naar de volgende onderdelen gekeken;

Dressuur

- Houding ruiter en hobby horse
- Algemene indruk, plezier en presentatie
- Verzorging ruiter en hobby horse

Springen

- Wijze van rijden
- Houding en balans
- Binnenkomen, groeten en algehele verzorging

Indien er na deze punten nog geen verschil is, worden de ruiters gelijk geplaatst en wordt de volgende plaatsing niet gegeven.

5.5 Bezoekers en horeca

Neem zoveel mogelijk vrienden en familie mee om je aan te moedigen. Op alle locaties is voldoende ruimte om te kijken en even te zitten. Er zijn ruime horecagelegenheden om wat te eten en te drinken. Let op: zelf meegebrachte voedingswaren zijn niet toegestaan in deze horecagelegenheden!



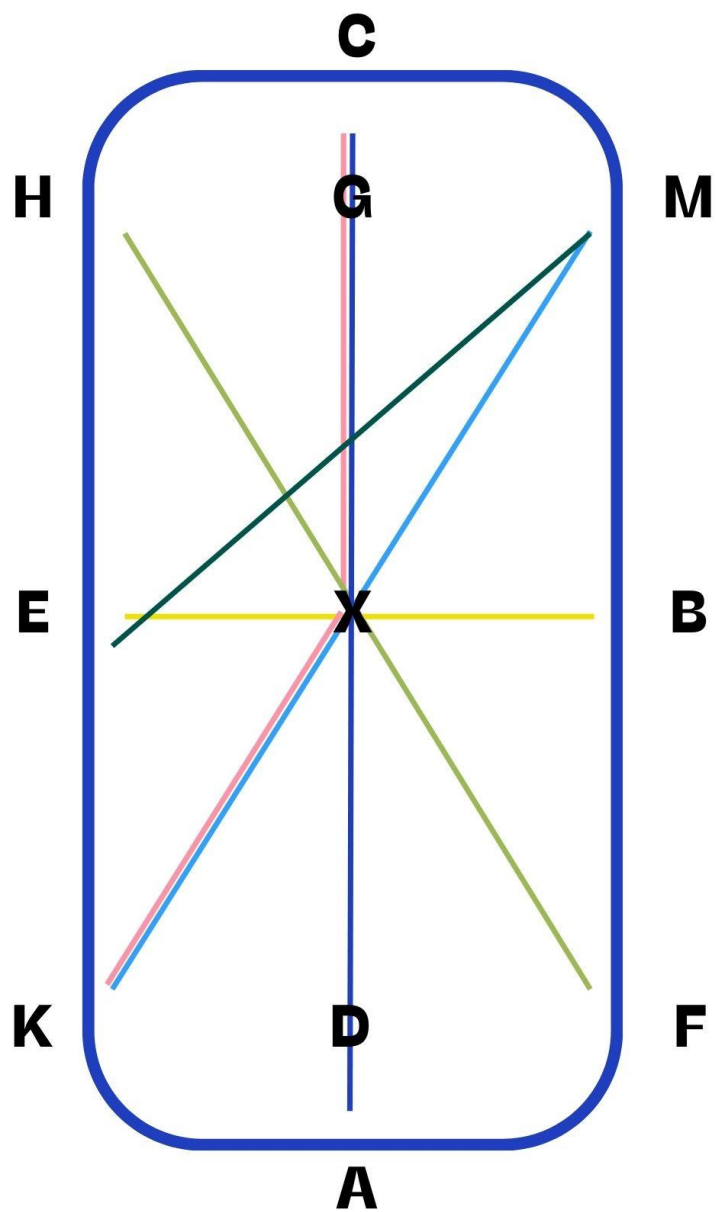
6. Dressuurproeven

6.1 Categorie 1

Leeftijd: 5 t/m 8 jaar.

Rijbaan: van 7 x 14 meter.

1.	A-X	Binnenkomen in draf
2.	Na X	Stilstaan en groeten
3.		Daarna voorwaarts in stap, C rechterhand
4.	M – X – K	Van hand veranderen, bij X overgang naar draf
5.	B	Afwenden
6.	E	Linkerhand
7.	F – E	Van hand veranderen daarbij draf versnellen
8.	Tussen H – C	Aanspringen in rechter galop
9.	Tussen A – K	In draf overgaan
10.	E – M	Van hand veranderen
11.	H – X – K	Gebroken lijn
12.	Tussen K – A	Aanspringen linker galop
13.	Tussen C – H	In draf overgaan
14.	E	Afwenden daarna in stap overgaan
15.	Bij X	Stilstaan, 4 passen achterwaarts en voorwaarts in stap
16.	B	Linkerhand en in draf overgaan
17.	H – X – F	Van hand veranderen daarbij draf versnellen
18.	Tussen A – K	In stap overgaan
19.	K – B	Van hand veranderen en hals laten strekken
20.	Tussen B – M	In draf overgaan
21.	C – X – K	Wenden
22.	A Bij X	Afwenden daarna in stap overgaan Stilstaan en groeten
23.		Houding ruiter en hobby horse
24.		Algemene indruk, plezier en presentatie
25.		Verzorging ruiter en hobby horse



- A-X-C Start
- M-X-K Van hand veranderen
- E-M Van hand veranderen
- H-X-F Van hand veranderen
- C-X-K Wenden
- B-E afwenden

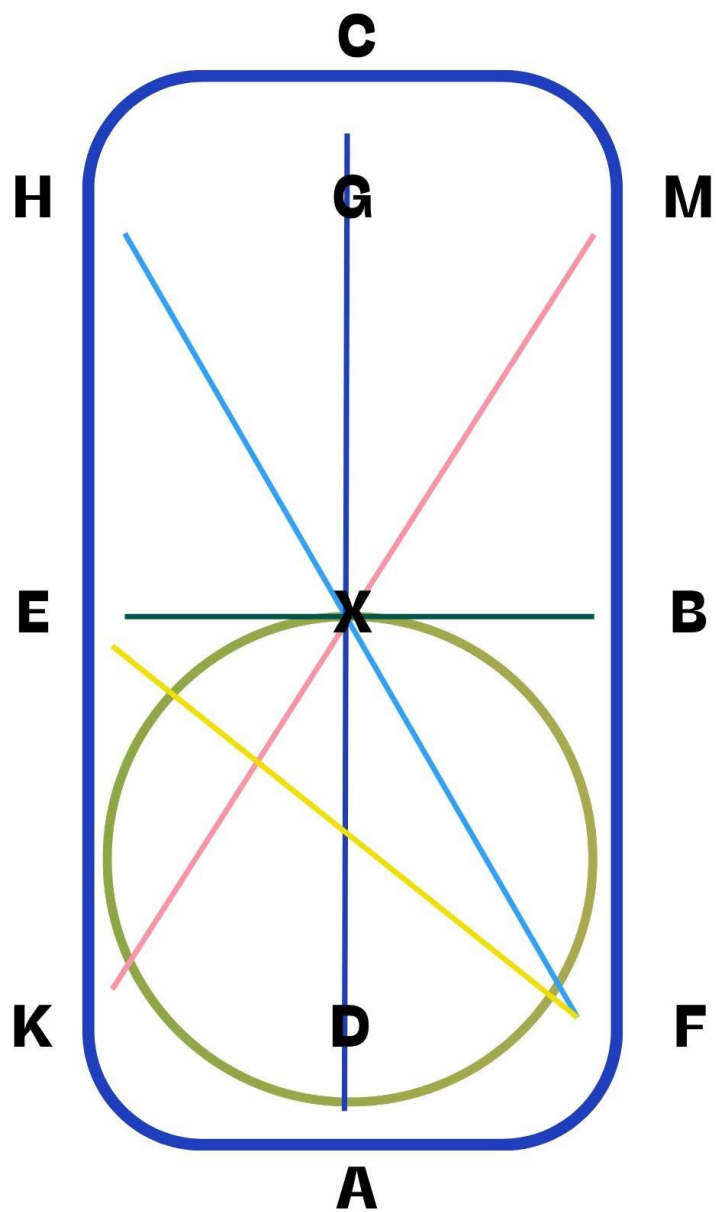


6.2 Categorie 2

Leeftijd: 9 t/m 12 jaar.

Rijbaan: van 7 x 14 meter.

1.	A – X	Binnenkomen in draf voor X in stap overgaan
2.	Na X	Halhouden en groeten
3.	X – C	Daarna voorwaarts in draf, C linkerhand
4.	E – F	Van hand veranderen daarbij middendraf
5.	Bij A	Overgang naar rechtergalop
6.	K – X – M	Van hand veranderen daarbij enkele passen galop verruimen
7.	Bij M	Overgang naar draf
8.	H – B	Van hand veranderen en hals laten strekken
9.	Bij A	Afwenden en zijwaarts draven naar M
10.	C	Overgang naar linkergalop
11.	H – X – F	Van hand veranderen daarbij enkele passen galop verruimen
12.	Bij F	Overgang naar draf
13.	Bij A	Grote volte
14.	Bij X	Overgang naar stap
15.	Bij A	Overgang naar draf
16.	Bij E	Afwenden en stap overgaan
17.	Bij X	Halhouden en 4 passen achterwaarts, daarna voorwaarts in stap
18.	Bij B	Op de rechterhand en overgang naar draf
19.	Bij A	Afwenden en zijwaarts draven naar H
20.	M – X – K	Van hand veranderen daarbij middendraf
21.	A	Afwenden en voor X in stap overgaan
22.	Tussen X en G	Halhouden en groeten
23.		Houding ruiter en hobby horse
24.		Algemene indruk, plezier en presentatie
25.		Verzorging ruiter en hobby horse



A-X-C Start E-F Van hand veranderen
 K-X-M Van hand veranderen A Grote Volte
 H-X-F Van hand veranderen E-B afwenden

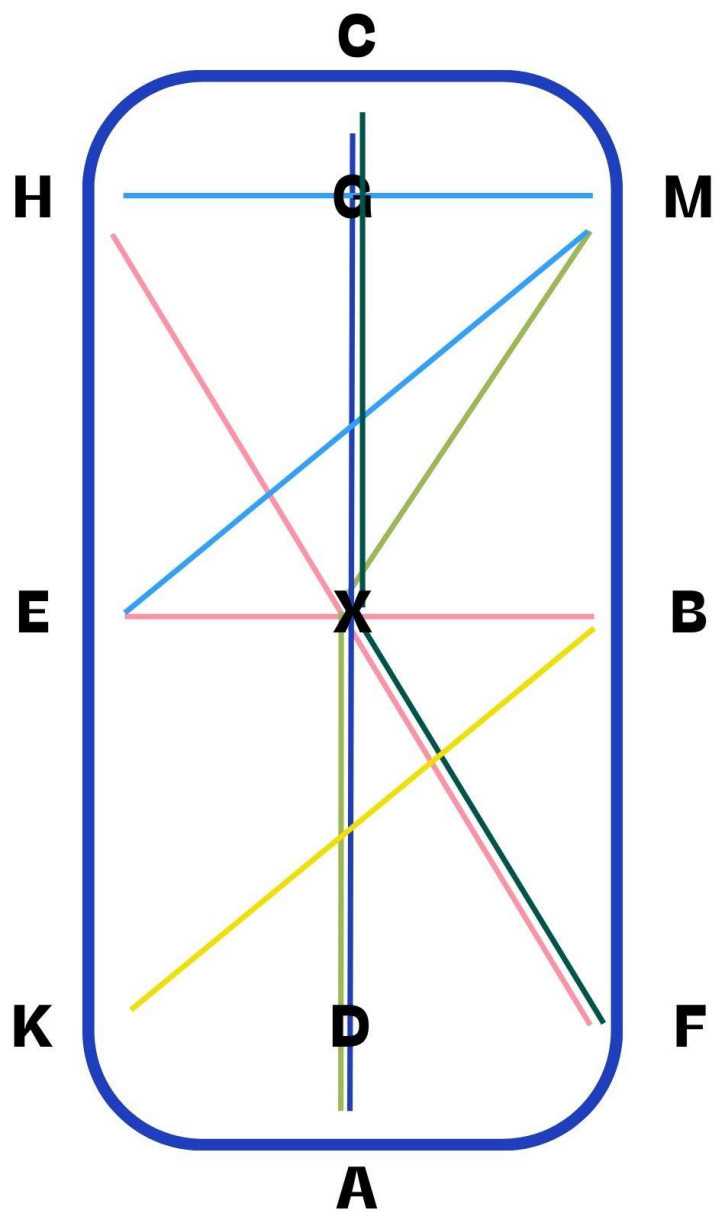


6.3 Categorie 3

Leeftijd 13 t/m 16 jaar.

Rijbaan: van 7 x 14 meter.

1.	A – X	Binnenkomen in draf
2.	Bij X	Halhouden en groeten
3.	X – C	Voorwaarts in stap, G draf en bij C rechterhand
4.	M – X – A	Wenden daarbij van M – X zijwaarts draven, bij A linkerhand
5.	F – X – C	Wenden daarbij van F – X zijwaarts draven, bij C rechterhand
6.	M – E	Van hand veranderen daarbij draf uitstrekken
7.	Bij K	In linkergalop aanspringen
8.	F – X – H	Van hand veranderen en op X door 2-3 drafpassen van galop wisselen
9.	Bij M	In draf overgaan
10.	B – X	Afwenden en stap overgaan, X halhouden en 5 passen achterwaarts
11.	X – E	Voorwaarts stap en E rechterhand en aandraven
12.	H	In rechtergalop aanspringen
13.	M – X – K	Van hand veranderen en op X door 2-3 drafpassen van galop wisselen.
14.	Bij F	In draf overgaan
15.	B – H	Van hand veranderen in verzamelde draf, bij H in stap overgaan
16.	M – E	Van hand veranderen daarbij stap verruimen
17.	E – F	Van hand veranderen daarbij hals laten strekken
18.	Bij A	In draf overgaan
19.	K – B	Van hand veranderen daarbij verzamelde draf
20.	M - G – H	Wenden daarbij op G tussen 4-6 passen piaffe
21.	G – H	Voorwaarts in draf, bij H op linkerhand
22.	A	Afwenden, X in stap overgaan, G halhouden en groeten
23.		Houding ruiter en hobby horse
24.		Algemene indruk, plezier en presentatie
25.		Verzorging ruiter en hobby horse



A-X-C Start

M-G-H Wenden

F-X-H Van hand veranderen

B-E afwenden

K-B Van hand veranderen

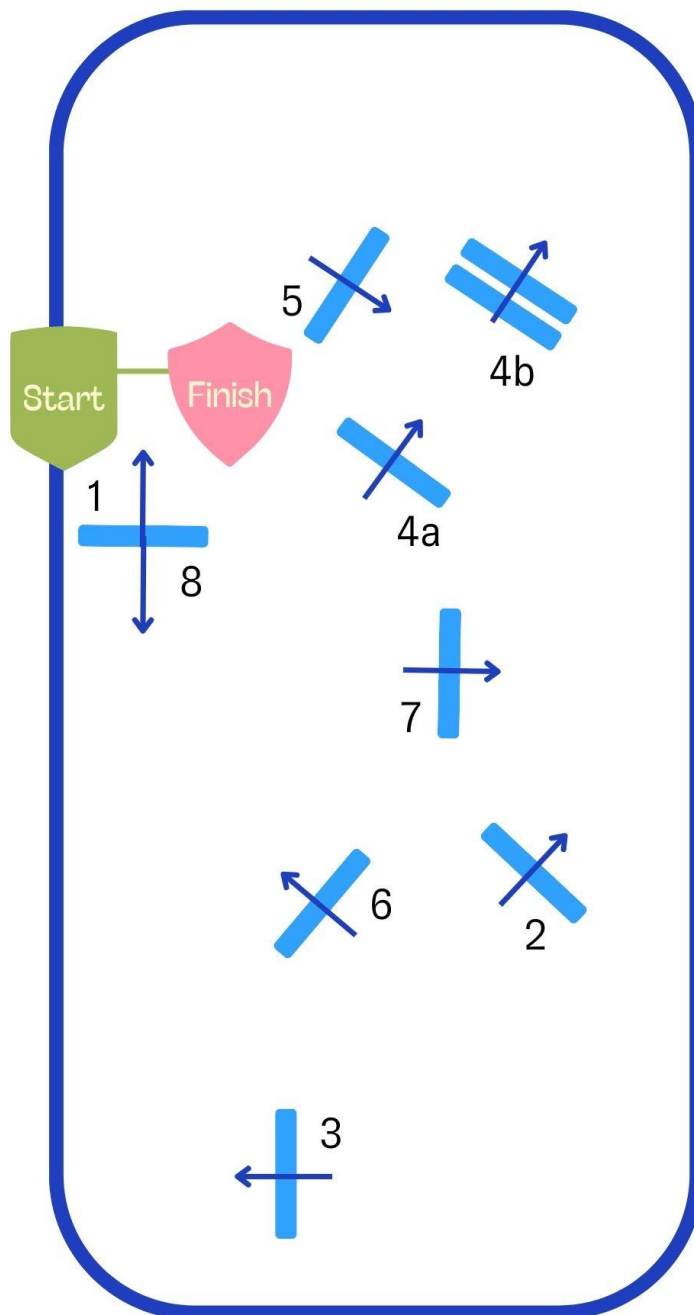
M-X-A Wenden

F-X-C Wenden

M-E Van hand veranderen

7. Springparcours

Rijbaan: van 10 x 20 meter.



8. Wedstrijdreglement

8.1 Algemeen

8.1.1 De proef

- De deelnemer moet de ring betreden en verlaten via de aangewezen ingang.
- De proef begint en eindigt met een groet aan de jury waarbij de ruiter knikt en/of één hand van de teugels haalt.
- De proef mag beginnen zodra de jury de deelnemer heeft teruggegroet
- Een deelnemer mag doorgaan na twee keer het programma te zijn vergeten. De deelnemer mag de jury vragen vanaf welke onderdeel ze mogen verdergaan.
- De jury is verplicht opmerkingen (feedback) te schrijven wanneer zij 5 punten of minder geven op een onderdeel.
- De jury moet minimaal het totaal aantal punten op het formulier invullen.

8.1.2 De hobby horse

Deelnemers nemen hun eigen hobby horse mee naar de (regio)finale. Een hobby horse moet minstens een soort hoofdstel met enkele teugels om hebben. Hulpteugels, borstriemen en beschermers zijn toegestaan bij het springen. Decoratieve uitrusting zijn in deze competitie niet toegestaan, dit kan de uitvoering belemmeren. Het wordt aanbevolen om lange manen te vlechten.

8.1.3 Kleding

Een deelnemer draagt sportieve en veilige kleding. Stevige (sport)schoenen zijn verplicht. Gevaarlijke accessoires zoals grote oorbellen en losse shawls zijn niet toegestaan.

