2. Cinnamon Cup 2026

Der Cinnamon Cup geht nach großem Erfolg im letzten Jahr in eine neue Runde. Wir freuen uns darauf, euch alle nochmal am Ende des Jahres 2026 in der Brunnangerhalle im TSV Starnberg begrüßen zu dürfen. Auf Euch warten 11 spannende Prüfungen.

Datum: 19.12.2026

Uhrzeit: Beginn 10 Uhr (Ankunft ab 9 Uhr)
-> Zeitplan folgt nach Nennschluss

Veranstaltungsort: Brunnangerhalle
(Brunnangerstraße 2, 82319 Starnberg)

Nennschluss: **1. Dezember 2026**

Solltet Ihr Fragen haben, schreibt gerne an
hobbyhorsing-starnberg@web.de

Inhalt:

Prüfungsübersicht 3
Allgemeine Regeln 4
Startbegrenzung 4
Startgebühr 4
Verhinderung 5
Haftung 5
Prüfungen 1-3: Dressur (Leicht, Mittel, Schwer) 6
Prüfung 1: Dressur Leicht 7
Prüfung 2: Dressur Mittel 8
Prüfung 3: Dressur-Kür Pflichtlektion Schwer 9
Prüfungen 4-5: Stilspringen (Leicht, Mittel) 10
Prüfungen 6-8: Zeitspringen (Leicht, Mittel, Schwer) 11
Prüfung 9: Mächtigkeitsspringen 12
Prüfung 10: Erwachsenen-Reiterwettbewerb 13
Prüfung 11: Cross-Country (Mannschaftsspringen) 15
Anmeldung 16
Verkaufstische 16

Prüfungsübersicht

	Prüfung	Max. Teilnehmer	Startgeld
1	Dressur Leicht	15	7€
2	Dressur Mittel	15	7€
3	Dressur Schwer (Kür)	10	7€
4	Stilspringen Leicht	40	6€
5	Stilspringen Mittel	20	6€
6	Zeitspringen Leicht	60	5€
7	Zeitspringen Mittel	60	5€
8	Zeitspringen Schwer	15	5€
9	Mächtigkeitsspringen	15	5€
10	Reiterwettbewerb (U99)	20	6€
11	Cross-Country als Mannschaftsspringen	10 Teams (mit max. 4 Teilnehmern)	10€/pro Team

Eine Einteilung in Altersklassen kann noch vom Veranstalter vorgenommen werden.

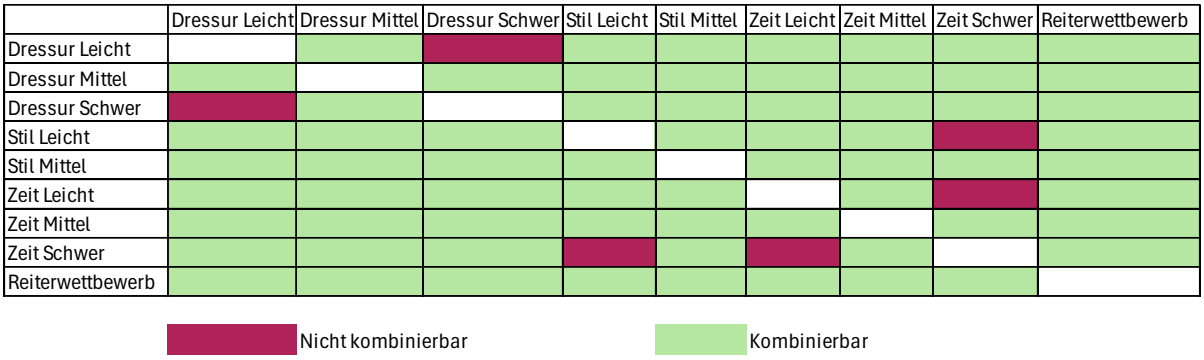
Allgemeine Regeln

Gerichtet wird nach dem aktuellen Regelwerk des DtHHV.

Die Teilnehmer müssen bei jeder Prüfung Schuhe (oder Schläppchen in der Dressur) tragen, um Verletzungen zu vermeiden. Die Startnummer muss gut am Hobby Horse oder Teilnehmer befestigt sein. Das Hobby Horse muss eine Art von Zäumung tragen und min. 300 gr. mit Prüfungsausstattung wiegen (der Richter darf zu jeder Zeit nachwiegen). Es gibt keine Einflechtplicht.

Startbegrenzung

Jeder Teilnehmer darf insgesamt 5 Prüfungen nennen, das Mannschaftsspringen gehört nicht dazu. Außerdem darf nicht von einem Teilnehmer die Klasse Leicht und die Klasse Schwer genannt werden. Dies zeigt die folgende Grafik nochmal.



Startgebühr

Die volle Startgebühr ist bis zum **1. Dezember 2026** über PayPal an folgendes Konto zu überweisen:

@AnthrinS

Bitte im Kommentar Folgendes ergänzen:
Cinnamon Cup – Name Teilnehmer/in

Verhinderung

Bei Verhinderung bitte dem Veranstalter rechtzeitig per E-Mail Bescheid geben, allerdings wird das überwiesene Geld nicht zurückgezahlt.

Haftung

Alle Teilnehmer haften selbst für ihre Wertgegenstände. Sollte Eigentum der Veranstalter beschädigt werden, kann dieser Schadensersatz verlangen. Es wird außerdem keine Haftung für jegliche Verletzungen übernommen.

Prüfungen 1-3: Dressur (Leicht, Mittel, Schwer)

Die Dressurprüfungen der Klassen Leicht und Mittel finden auf dem üblichen kleinen Dressurviereck statt (7x14m) und die Dressur der Klasse S auf dem großem Dressurviereck (7x21m).

Folgende Kriterien fließen in die Bewertung ein:

- Gangarten: Rhythmus, Takt, Beinarbeit
- Körperhaltung: aufrecht, ruhig
- Hobby Horse Haltung: Linie von Ellenbogen bis Gebiss, korrekte Zügelhaltung, passende Stabwechsel, Stellung und Drehung
- Ausführung: korrekt ausgeführte Bahnfiguren und Lektionen, punktgenaue Übergänge, erkennbare Tempiunterschiede (z.B. Arbeitstrab-Mitteltrab-Arbeitstrab)

Bei Verreiten werden -0,5 Punkte von der Wertnote abgezogen. Sollte das Verreiten nicht korrigiert werden, führt dies zur Disqualifikation. Bei einem Sturz oder Störung durch die Zuschauer kann nach Ermessen der Richter und des Teilnehmers ein zweiter Versuch gestartet werden.

Prüfung 1: Dressur Leicht

A-X	Einreiten im Mittelschritt, Halten, Grüßen.
X	Anreiten im Arbeitstrab
C	Linke Hand
E	Volte
B-E-B	Auf dem Mittelzirkel geritten, dabei bei E links angaloppieren
B	Ganze Bahn
M	Durchparieren zum Mittelschritt
C	Mittelschritt
H-B	Durch die Halbe Bahn wechseln, dabei Tritte verlängern im Schritt
B	Mittelschritt
A	Im Arbeitstempo antraben
E	Im Arbeitstempo rechts angaloppieren
E	Arbeitstrab
M-X-K	Durch die ganze Bahn wechseln
A-X	Auf die Mittellinie abwenden, Halten, Grüßen

Prüfung 2: Dressur Mittel

A-X	Im Arbeitstrab einreiten, Halten, Grüßen
X	Im Arbeitstempo antraben
C	Rechte Hand
B	Volte, anschließend daraus rechts angaloppieren
B-E-B	Auf dem Mittelzirkel geritten (1x herum)
B	Ganze Bahn
K-H	An der Langen Seite Mittelgalopp
C	Mittelschritt
M-F	Schulterherein
A	Im Arbeitstempo antraben
C-A	Vier Bögen durch die ganze Bahn geritten
F	Im Arbeitstempo links angaloppieren
C	Volte, danach Übergang zum Arbeitstrab
H-X-F	Im Mitteltrab durch die ganze Bahn wechseln
A	Mittelschritt
K	Kurzkehrtwendung
A	Auf die Mittellinie abwenden
X	Halten, Grüßen

Prüfung 3: Dressur-Kür Pflichtlektion Schwer

Verstärkungen und Versammlungen
Traversale
Zweifache Galopppirouette (entweder 2x links bzw. rechts oder links-rechts bzw. rechts-links)
Mitteltrab-6 Passage Tritte-Mitteltrab
Im starken Trab oder Galopp durch die Ganze Bahn wechseln
4 oder 3 Bögen durch die Bahn
Starker Schritt-Versammelter Galopp
5 Tritte Rückwärtsrichten
3 aufeinanderfolgende Galoppwechsel zu 1, 2 oder 3 Galoppsprüngen
Piaffe (insgesamt 15 Tritte, über Kür verteilt)
Halbe Volte links bzw. rechts, Halbe Volte rechts bzw. links
Mittelzirkel

In der Dressur-Kür gibt es zu den allgemeinen Bewertungskriterien (A-Note) noch die B-Note, wo Zusammenpassen von Musik und Kür, Harmonie und Schwierigkeit der Kür bewertet werden.

Der Teilnehmer wählt eigenständig die Musik für die Prüfung. Bitte im Anmeldeformular bei Bemerkungen den Titel und Interpret angeben.

Prüfungen 4-5: Stilspringen (Leicht, Mittel)

Im Stilspringen geht es nicht um Schnelligkeit, sondern den schönsten Ritt.

Höhen: L= 30-45cm; M= 50-65cm

Die Teilnehmer grüßen bei Start und Ende des Parcours. Folgende Kriterien werden bewertet:

- Tempo: klarer Takt, fleißig ohne zu übereilen
- Körperhaltung: aufrecht, ruhig, Blick zum Sprung
- Zügelhaltung: Linie von Ellenbogen bis Gebiss, korrekte Zügelhaltung, passende Stabwechsel, Stellung und Drehung in Wendungen
- Ausführung: ordentlich und weitläufige Linienführung, korrekter Handgalopp (umspringen gibt Abzug in der Wertnote)

Bei Verreiten, Verweigerung oder Abwurf werden -0,5 Punkte von der Wertnote abgezogen. Wenn das Verreiten vor dem nächsten Sprung nicht korrigiert wird, führt dieses zu Disqualifikation, ebenso wie dreimaliger Abwurf. Bei einem Sturz oder Störung durch die Zuschauer kann nach Ermessen der Richter und des Teilnehmers ein zweiter Versuch gestartet werden.

Die Parcours werden am Turniertag bekannt gegeben. Dieser kann vor Ort abgegangen werden.

Prüfungen 6-8: Zeitspringen (Leicht, Mittel, Schwer)

Beim Zeitspringen geht es darum, den Parcours am schnellsten und möglichst ohne Fehler zu Absolvieren.

Höhen: L= 30-45cm; M= 50-65cm; S= 70-90 cm

Es muss nur am Start gegrüßt werden.

Die Zügel müssen zu jedem Zeitpunkt des Parcours in beiden Händen sein.

Jeder Abwurf gibt 4 Fehlerpunkte und für jeden Galoppfehler 1. Wenn Verreiten vor dem nächsten Sprung nicht korrigiert wird, führt dieses zu Disqualifikation, ebenso wie dreimaliger Abwurf. Bei einem Sturz oder Störung durch die Zuschauer kann nach Ermessen der Richter und des Teilnehmers ein zweiter Versuch gestartet werden.

Die Parcours werden am Turniertag bekannt gegeben. Vor Ort kann dieser auch abgegangen werden.

Prüfung 9: Mächtigkeitsspringen

In der Mächtigkeit geht es darum, so hoch wie möglich zu springen. Wir beginnen bei 80cm und werden dann schrittweise erhöhen.

Die Zügel müssen in beiden Händen sein und der Sprung zählt als gültig, wenn kein Sturz in dem markierten Bereich passiert und die Stange liegen bleibt.

Das Mächtigkeitsspringen wird am Ende des Turniers stattfinden und ist immer ein Highlight für die Zuschauer.

Prüfung 10: Erwachsenen-Reiterwettbewerb

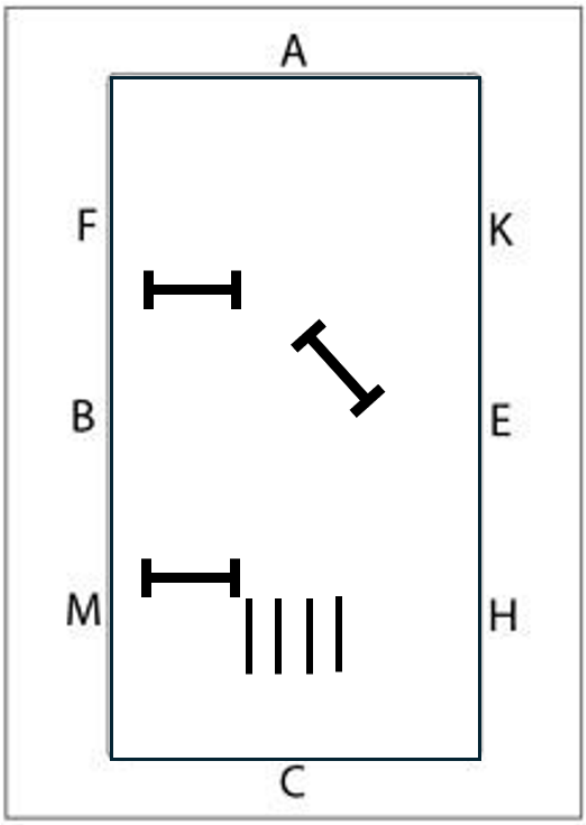
Zum ersten Mal bieten wir dieses Jahr einen Wettbewerb an, der sich speziell an Leute der Altersklasse U99 richtet. Wir freuen uns, viele motivierte Teilnehmer jeden Alters am Start begrüßen zu dürfen.

Der Reiterwettbewerb verbindet Elemente der Dressur Leicht und des Stilspringen Leicht.

Folgende Kriterien fließen in die Bewertung ein:

- Gangarten: Rhythmus, Takt, Beinarbeit
- Körperhaltung: aufrecht, ruhig, Blick zum Sprung
- Hobby Horse Haltung: Linie von Ellenbogen bis Gebiss, korrekte Zügelhaltung, passende Stabwechsel, Stellung und Drehung in Wendungen
- Ausführung: korrekt ausgeführte Bahnfiguren und Lektionen, punktgenaue Übergänge, ordentlich und weitläufige Linienführung, korrekter Handgalopp (umspringen gibt Abzug in der Wertnote)
- Tempo: klarer Takt, fleißig ohne zu übereilen

Bei Verreiten, Verweigerung oder Abwurf werden -0,5 Punkte von der Wertnote abgezogen. Wenn das Verreiten vor dem nächsten Sprung nicht korrigiert wird, führt dieses zur Disqualifikation, ebenso wie dreimaliger Abwurf. Bei einem Sturz oder Störung durch die Zuschauer kann nach Ermessen der Richter und des Teilnehmers ein zweiter Versuch gestartet werden.



Viereck (7x14m), max. Höhe 45cm

A-X	Einreiten im Mittelschritt, Halten, Grüßen
X	Anreiten im Arbeitstrab, C rechte Hand
H	Rechtsum und über die Trabstangen geritten, M linke Hand
E	Im Arbeitstempo links angaloppieren
Nach A	Auf die Viertellinie abwenden und über den Sprung bei F und bei M springen
C-X-C	Trab und auf dem Zirkel geritten
C-X-A	Schritt und aus dem Zirkel wechseln
H	Im Arbeitstempo rechts angaloppieren
C-X-C	Auf dem Zirkel geritten,1x herum
M-X-K	Durch die ganze Bahn wechseln, dabei über den Sprung bei X springen
K	Trab
A-X	Auf die Mittellinie abwenden, Halten, Grüßen

Prüfung 11: Cross-Country (Mannschaftsspringen)

Beim Cross-Country geht es darum, auf Zeit einen Geländeparcours (bei uns wird es in der Halle mit kreativen festen Hindernissen umgesetzt) zu absolvieren.

Es gelten die gleichen Regeln wie beim Zeitspringen (es muss allerdings nicht gegrüßt werden) und die Hindernishöhe beträgt max. 40cm.

Bei uns wird der Wettbewerb in diesem Jahr als Mannschaftsspringen umgesetzt, d.h. die Teilnehmer treten in einem Team von min. 2 bis max. 4 Personen gegeneinander an. Am Ende gewinnt das Team mit der schnellsten Gesamtzeit.

Anmeldung

Die Anmeldung für die Prüfungen 1 bis 10 erfolgt über das Anmeldeformular, welches mit folgendem Link bzw. QR-Code aufgerufen werden kann:

https://forms.cloud.microsoft/r/1qFcJVJFb9?origin=lprLink

Für das Mannschaftsspringen (Prüfung 11) bitte als Team per Mail (an *hobbyhorsing-starnberg@web.de*) anmelden (inkl. Angabe des Teamnamens und der Namen der einzelnen Starter).

Verkaufstische

Bei Interesse an einem Verkaufstisch bitte per Mail anfragen.