

Inklusionswettbewerb

Was bedeutet Inklusion beim Hobby Horsing: Hobby Horsing sollte für alle Menschen möglich sein. Egal welche Sprache gesprochen wird, egal ob mit oder ohne Beeinträchtigungen, egal ob groß oder klein, egal ob jung oder alt. Inklusion bedeutet keine extra Wettbewerbe und Abteilungen zu erstellen für die jeweilige Zielgruppen, sondern ein Wettbewerb für alle.

Anforderungen Sporthalle: Der Inklusionswettbewerb ist nur in einer Sporthalle und nicht in einer Reithalle umsetzbar. Die Sporthalle muss barrierefrei sein. Zum Beispiel muss die Sporthalle mit Rollstuhl befahrbar sein.

Inklusionswettbewerb: Der Wettbewerb ist ein Geschicklichkeitswettbewerb, der nicht auf Zeit gemessen wird, sondern durch die Ausführung. Für jedes Hindernis erhält der Teilnehmer Punkte. Der Teilnehmer mit der höchsten Punktzahl gewinnt. Start- und Ziellinie müssen barrierefrei markiert werden. Zum Beispiel mit 2 Pylonen.

Helfer: Der Wettbewerb darf mit Helfer absolviert werden. Dies fließt nicht in die Bewertung mit ein.

Hobby Horse: Das Hobby Horse muss während des Wettbewerbs mitgeführt werden. Für Rollstuhlfahrer gibt es zum Beispiel eine Anfertigung vom DtHHV oder das Hobby Horse wird in einer Hand gehalten und der Helfer schiebt den Rollstuhl durch den Parcours.

Parcours: Aus dem Hindernisspool kann der Veranstalter sich die verschiedenen Hindernisse auswählen. Die Mindestanzahl beträgt 6. Falls der Veranstalter sich weitere barrierefreie Hindernisse ausdenkt, müssen diese ausführlich in der Ausschreibung erläutert werden, damit jeder Teilnehmer die Chance hat, das Hindernis vorab zu üben.

Hindernisspool:

- Slalom
- Seiltor öffnen, durchreiten und schließen
- Ball mit einem Schläger ins Tor schießen
- Durch ein Stangen-L oder Stangen-U reiten
- Einen Gegenstand von A nach B mitnehmen
- Ringreiten
- Volte um Pylone
- Dosenwerfen
- Rückwärtsrichten zwischen 2 Stangen
- Hobby Horse Gegenstand erfühlen (mit Augenbinde)
- Eine Flagge von einer Tonne zur anderen bringen
- Flatterbandtor → unter etwas hindurch reiten
- Bälle in einem Eimer werfen
- Gegenstand aus dem Wassereimer holen (zum Beispiel mit einem Löffel)
- Kartoffellauf

Punktevergabe:

Für jedes Hindernis gibt es Punkte

10- gelingt ausgezeichnet

8- gelingt gut

6- gelingt in Ordnung

4- gelingt nach mehreren Versuchen, etwas zögerlich

2- weiter üben

0-Hindernis wird abgebrochen

Strafpunkte, die abgezogen werden:

-2: Hindernis kippt um

-2: Hobby Horse wird losgelassen und berührt den Boden

-2: falsche Reihenfolge der Hindernisse