



Faschingsspringen – Samstag 14.02.2026

Hirschburg, Barth & Wendorf!

Die Anmeldung erfolgt durch das eigenständige Eintragen auf den aushängenden Listen, per Mail (meldestelle.bernsteineiter@gmail.com) oder per Telefon (0174 8530842)

Beginn – Vorbereitung der Pferde : 12:30 Uhr
Beginn des Faschingsspringens: 14:00 Uhr

Nenngebühren je Kostümspringen:

	Verein	Extern
Schulpferd	30 €	35€
eigenes Pferd	15€	20€
Shetty an der Hand / Geschicklichkeitsparcours	15€	20€

Die Abrechnung erfolgt direkt am Servicepunkt.

Faschingsspringwettbewerbe mit Kostüm

Voraussetzung: Der Reiter muss kostümiert sein, das Pferd kann kostümiert sein.

- 1. Geschicklichkeitsparcours – Fehler – Zeit – als Aufwärmung:**
Dieser Parcours besteht nur aus Geschicklichkeitselementen und wird geritten, mit oder ohne Führer absolviert. Achtung: Diese Prüfung ist ohne Sprünge
- 2. Cavalettispringen – Fehler – Zeit (Höhe: max. 40cm) für Einsteiger:**
Der Parcours besteht ausschließlich aus Hindernissen in Cavaletti - Höhe. Dabei ist das Überwinden der Hindernisse in jeder Gangart möglich. Führer sind erlaubt, müssen aber ebenfalls verkleidet sein.
Höhe: max. 40cm
- 3. Shettyspringen an der Hand – Fehler – Zeit (Höhe: max. 50cm) für ALLE!**
In diesem Wettbewerb geht es nicht nur um die Sportlichkeit des Pferdes, sondern auch um die des Reiters. Das Shetty sollte ebenso verkleidet sein. Wer am schnellsten und ohne Fehler ins Ziel kommt, gewinnt. Wichtig: Hindernisfehler des Führers werden auch bewertet.
- 4. Mini – E Springen (ca. 60cm) mit Stechen**
Zuerst wird ein Parcours überwunden. Wer nun schnell war und keine Fehler gemacht hat, darf in die nächste Runde: ins Stechen. Dabei geht es wie im normalen Parcours ebenfalls um die fehlerfreie und schnellste Runde, aber der Parcours wird etwas kürzer und wendiger. So werden die Karten noch mal neu gemischt.
- 5. E- Springen (ca. 80cm) mit Stechen**
Analog zum Mini-E-Springen wird auch hier zuerst ein kompletter Parcours überwunden. Wer nun schnell war und keine Fehler gemacht hat, darf in die nächste Runde: ins Stechen. Dabei geht es wie im normalen Parcours ebenfalls um die fehlerfreie und schnellste Runde, aber der Parcours wird etwas kürzer und wendiger. So werden die Karten noch mal neu gemischt.