
BAHNFIGUREN
KENNEN UND
PRÄZISE REITEN



====== Bahnfiguren im Hobby Horsing ====== Die Bahnfiguren dienen der Abwechslung in den Dressuraufgaben und bestimmen den Schwierigkeitsgrad der Aufgabe. Die Bahnfiguren können in allen Gangarten (Schritt, Trab, Galopp) absolviert werden. Im folgenden Kapitel stellen wir dir die wichtigsten Bahnfiguren vor.

Im folgenden Kapitel lernt ihr die wichtigsten Bahnfiguren im Hobby Horsing. Einige führen zu einem Handwechsel (Richtungswechsel), hierbei ist auf den Stabwechsel zu achten. Der korrekte Punkt für den Stabwechsel (Handwechsel) ist in den nachfolgenden Skizzen mit einem Symbol markiert.

Ist eine Bahnfigur nur in einer bestimmten Richtung zu reiten, sind Richtungspfeile eingezeichnet, andernfalls kann in beide Richtungen geritten werden. In einer Dressuraufgabe wird die korrekte Ausführung der Bahnfiguren verlangt und bewertet. Wenn du allein trainierst, könntest du deine Übungen mit einer Videokamera aufzeichnen und später analysieren.

 Dieses Symbol für den Stab und Richtungswechsel wird in den folgenden Zeich nungen verwendet, wenn die Position für beide Richtungen gleich ist.

 Dieses Symbol für den Stab und Richtungswechsel wird in den folgenden Zeichnungen verwendet, wenn die Position für die gezeichnete orangefarbene, einpfeilige Bahnfigur angegeben wird

 Dieses Symbol für den Stab und Richtungswechsel wird in den folgenden Zeich nungen verwendet, wenn die Position für die gezeichnete blaue, doppelpfeilige Bahnfigur angegeben wird

Tipp
Mache Video aufnahmen von deinen Übungen, um dich zu verbessern.

Dressurviereck

Das Dressurviereck ist der Trainings und Schauplatz, auf dem die Kunst der Hobby Horsing Dressur zum Leben erwacht. Der Dressurplatz sollte so aufgebaut werden, dass er optimale Bedingungen für das Training bietet. Hier kannst du deine Fähigkeiten verbessern sowie Rhythmus und Gleichmäßigkeit üben. Im Hobby Horsing gibt es zwei unterschiedlich große Dressurvierecke. Die Standardgröße hat 7 × 14 Meter. Bei deinem Training solltest du also darauf achten, dass du ausreichend Platz zur Verfügung hast.

Ab der schweren Klasse finden Prüfungen meistens auf dem großen Dressurviereck statt. Dieses Viereck ist 7 × 21 Meter groß. In beiden Vierecken sind Bahnpunkte entscheidend für die Orientierung. Sie helfen dir, deine Bewegungen präzise zu planen. Die Bahnpunkte können durch verschiedene Markierungen wie Tafeln, Schilder oder Pylonen gekennzeichnet werden. Beachte bei deinem Training bitte, dass der Zirkelpunkt bei Wettbewerben nicht immer aufgestellt wird.

Bahnregeln

Ähnlich wie im Straßenverkehr gibt es auch im Dressurviereck Regeln, um Unfälle zu vermeiden.

Schritt und Halten sind beispielsweise auf der Innenbahn vorgesehen, und die linke Hand hat Vorfahrt.

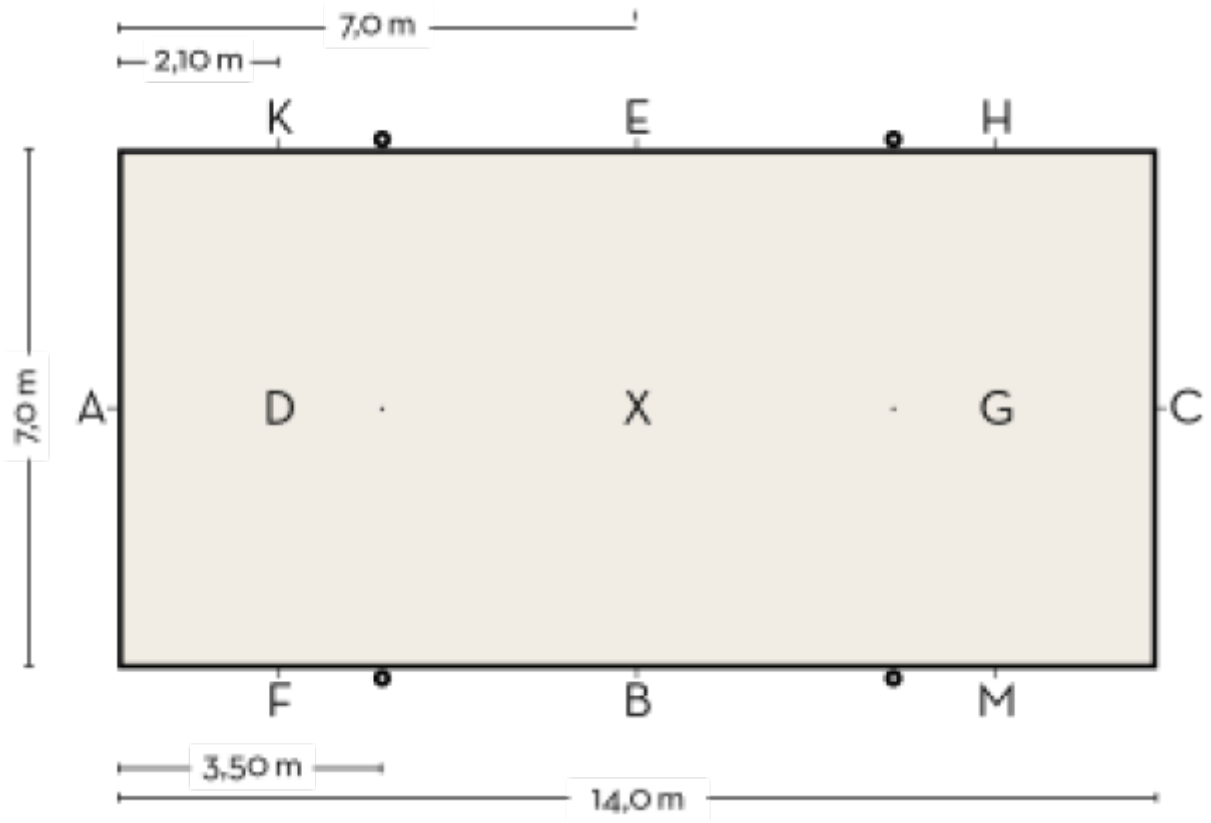
Standard Dressurviereck

Das Dressurviereck hat jeweils zwei kurze und zwei lange Seiten. Eselsbrücke für die Bahnpunkte im StandardDressurviereck: Mein Bock Frisst Alles. Karotten, Erdbeeren, Hafer, Chips

Die Bahnpunkte werden im Standard Dressurviereck wie folgt verteilt:

Ecke bis zum Bahnpunkt	Abstand
M-F-K-H	2,10 m
Zirkelpunkt	3,50 m
B & E	7,00 m
A & C	3,50 m

Die Bahnpunkte in der Mitte (D – X – G) sind unsichtbare Bahnpunkte und werden nicht platziert.



kleines Dressurviereck:
Die Länge der langen Seite entspricht 2 x der kurzen Seite. Beispiele: 6 x 12 m, 7 x 14 m (Standard), 8 x 16 m

Grosses Dressurviereck

Das Dressurviereck hat jeweils zwei kurze und zwei lange Seiten. Eselsbrücke für die Bahnpunkte im Dressurviereck: **M**ein **R**oss **B**raucht **P**araden** F**ür **A**lle **K**orrekten **V**olten. **E**s **S**oll **H**inter **C**esar **G**ehen **I**n **X**aviers **L**eichter **D**ressur.

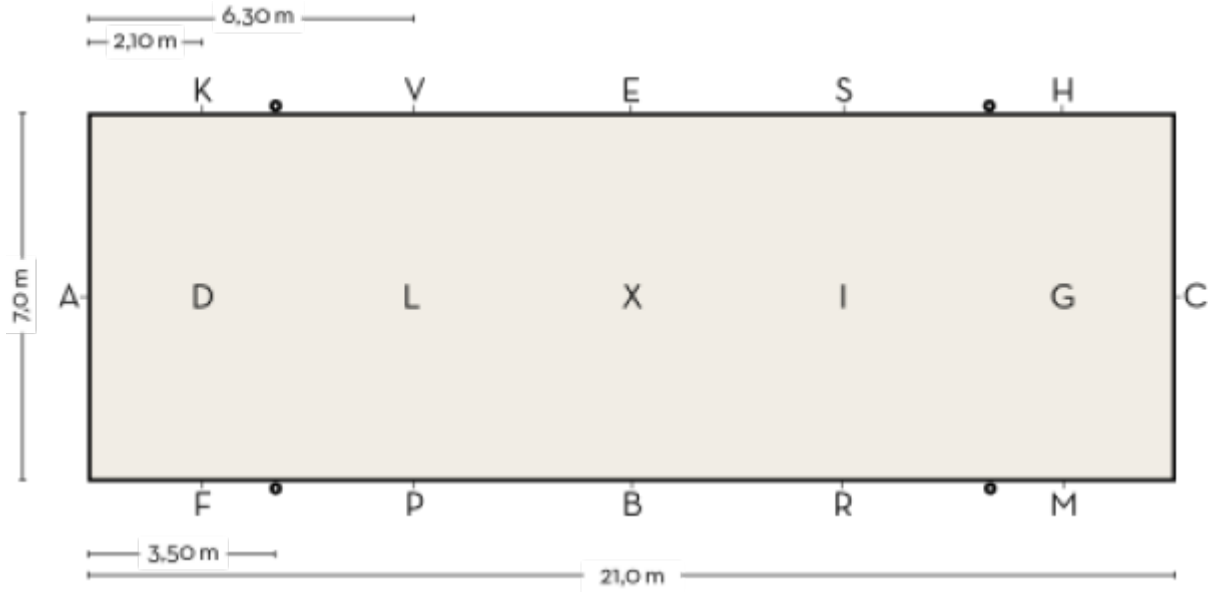
Das große Dressurviereck ist sehr anspruchsvoll und kommt hauptsäch lich bei schweren Dressuraufgaben zum Einsatz. Es hat insgesamt 6 Bahn punkte mehr als das kleine (Standard) Dressurviereck. Auch hier solltest du dir die Zirkelpunkte einprägen, da sie bei Wettbewerben nicht immer aufgestellt werden.

Das große Dressurviereck hat 6 Bahnpunkte mehr als das StandardDressurviereck. Die Verteilung erfolgt wie folgt:

Ecke bis zum Bahnpunkt	Abstand
M-F-K-H	2,10 m
R-P-V-S	6,30 m
Zirkelpunkt	3,50 m
B & E	10,50 m
A & C	3,50 m

Die Bahnpunkte in der Mitte (D – L –X – I – G) sind unsichtbare Bahnpunkte und werden nicht platziert.

Großes Dressurviereck:
Die Länge der langen Seite entspricht 3 x der kurzen Seite. Beispiele: 6 x 18 m, 7 x 21 m (Standard), 8 x 24 m



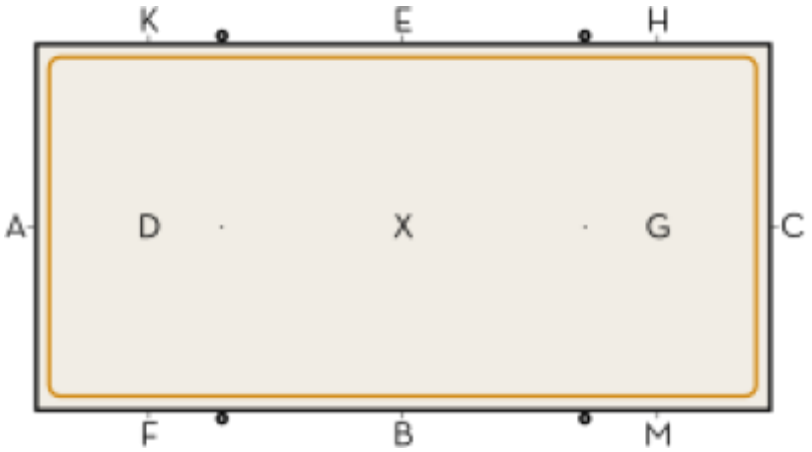
Vergleich großes und kleines Viereck

Die Bahn und Wechselpunkte bei den Standardgrößen werden wie folgt verteilt (bei anderen Platzgrößen muss umgerechnet werden):

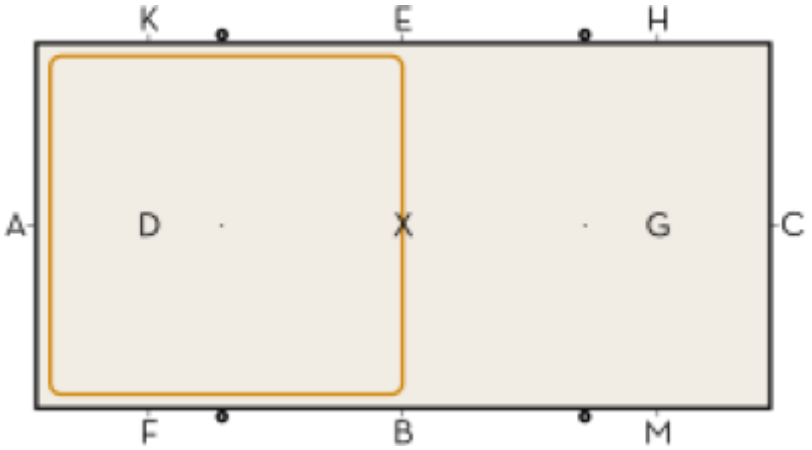
Die Aufstellung der Zirkelpunkte wird als Hilfestellung, zumindest in der Kategorie Dressur leicht, empfohlen. Die Bahnpunkte werden am Dressurplatz positioniert und sind durch Tafeln, Schilder, Pylonen, Blumentöpfe oder ähnliche Gegenstände markiert, auf denen die entsprechenden Buchstaben angebracht sind. Diese Markierungen dürfen nicht in den Platz hineinragen und dienen gleichzeitig als Teil der Platzbegrenzung. Die Buchstaben D, L, X, I, G

auf der Mittellinie zwischen den Punkten A und C werden nicht angegeben, um nicht zu stören. Sie können jedoch in kleinerer Schrift auf den jeweiligen Markierungen der Bahn Punkte abgebildet sein, zwischen denen sie liegen, z. B. B/X. Der Hauptrichter befindet sich üblicherweise mittig an der kurzen Seite bei C. Zusätzlich zu den Hauptrichtern können auch weitere Nebenrichter an verschiedenen Positionen rund um den Wettkampfplatz platziert werden.

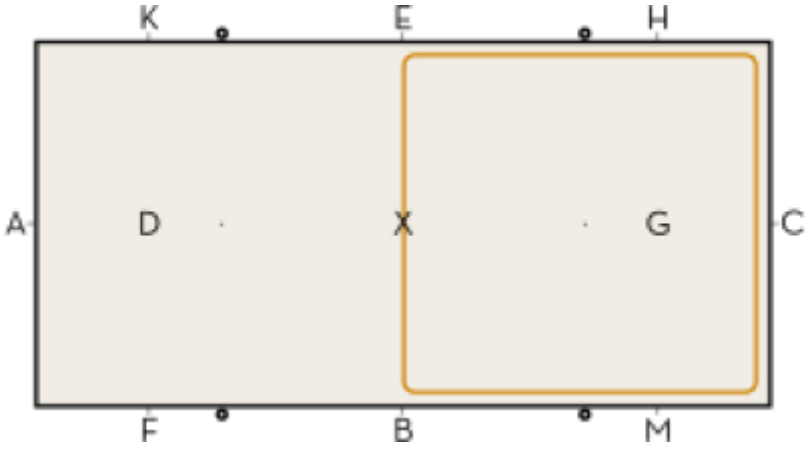
Tipp Präge dir die Eselsbrücken ein, um eine sichere Orientierung zu haben.



Ganze Bahn Abb. 1



Halbe Bahn Abb. 1



Halbe Bahn Abb. 2



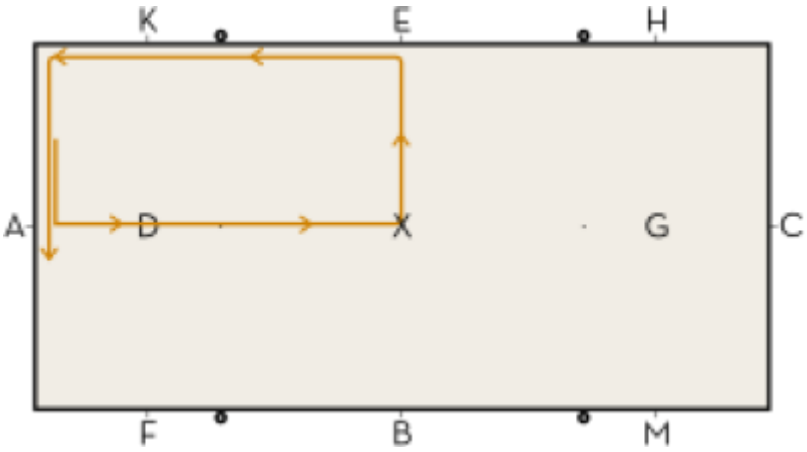
Ganze Bahn

Ganze Bahn

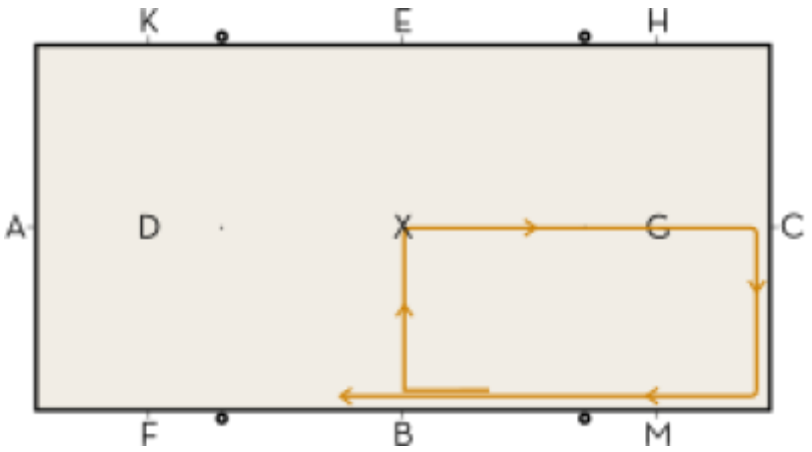
Diese Bahnfigur führt innerhalb des Dressurplatzes ganz außen entlang und kann sowohl auf der linken Hand als auch auf der rechten Hand geritten werden. Die Ecken werden hierbei so weit wie möglich ausgeritten und nicht durch einen großen Bogen abgekürzt.

Halbe Bahn

Diese Bahnfigur halbiert den Dressur platz zu A (Abbildung 1) oder zu C (Abbildung 2) und kann auf der lin ken sowie der rechten Hand geritten werden. Die Linienführung sollte ge rade angelegt sein und es sollte zudem möglichst weit in die Ecken geritten werden. Allerdings sollte die Ecke nicht spitz ausgeritten, sondern eher flach gerundet ausgeritten werden.



Viertelbahn Abb. 1



Viertelbahn Abb. 2

Viertelbahn

Diese Bahnfigur beschreibt ein Rechteck bzw. ein Viertel des gesamten Dressurplatzes. Hierbei wird immer auf der gleichen Hand geritten und die Bahnfigur endet erst kurz nach dem Startpunkt, der an jedem mittleren Bahnpunkt einer Seite liegen kann.

Bei dieser Figur wird in der Mitte der kurzen Seite (bei A oder C) (Abbildung 1) oder auf der langen Seite (bei B oder E) (Abbildung 2) in Richtung X abgewendet, woraufhin zur Mitte der langen oder kurzen Seite auf der Außenbahn geritten wird. Dieser wird bis kurz nach dem Startpunkt gefolgt.

Die Viertelbahn ist etwas Spezifisches und gibt es nur im Hobby Horsing. Bei den Vierbeinern gibt es sie nämlich nicht.

Über die kurze Viertelbahn gewechselt

Bei dieser Bahnfigur wird von der Mitte der kurzen Seite (bei A oder C) abgewendet, bis in die Mitte zu X geritten, wo ein Handwechsel vollzogen wird, und dann wird wieder zur Mitte der gegenüberliegenden langen Seite (Bahnpunkt B oder E) geritten.

Auf der Außenbahn wird in die weiterführende Richtung (gleiche Hand) abgewendet. Hierbei sind gerade Linienführungen und kleinste Bögen in den Ecken wichtig.

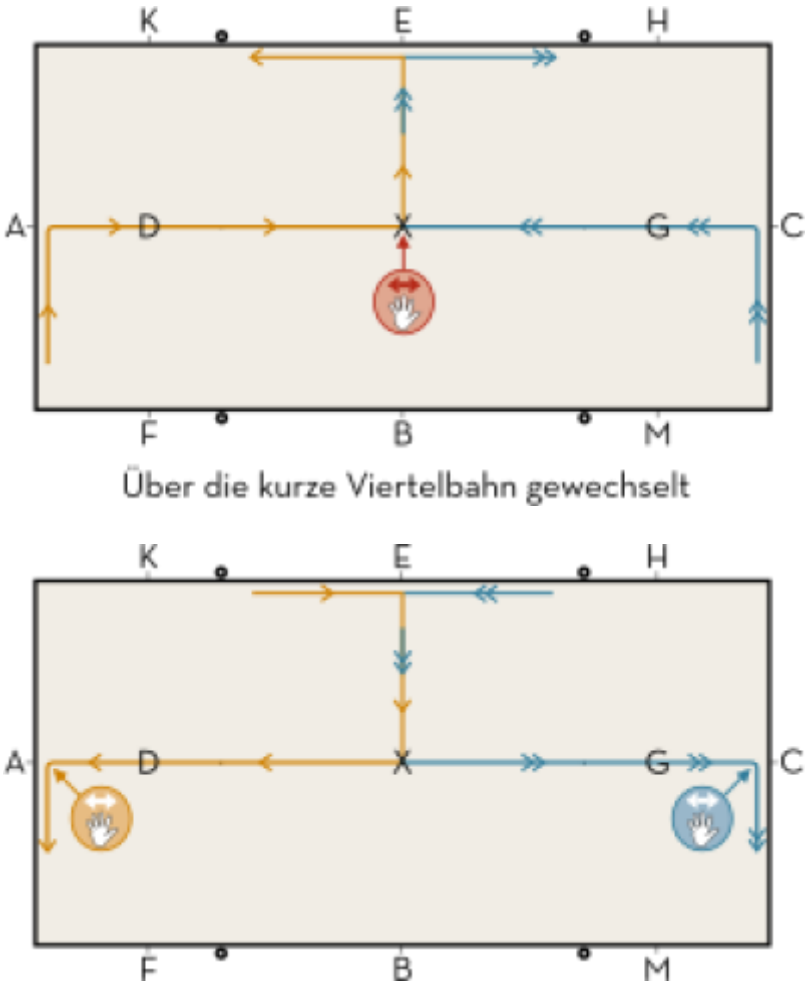
Über die lange Viertelbahn gewechselt

Bei dieser Bahnfigur wird von der Mitte der langen Seite (bei B oder E) abgewendet, bis in die Mitte zu X geritten und auf gleicher Hand bis zur kurzen Seite (Bahnpunkt A oder C) geritten, wo ein Handwechsel vollzogen wird und auf der neuen Hand bei A oder C an der kurzen Seite abgewendet wird.

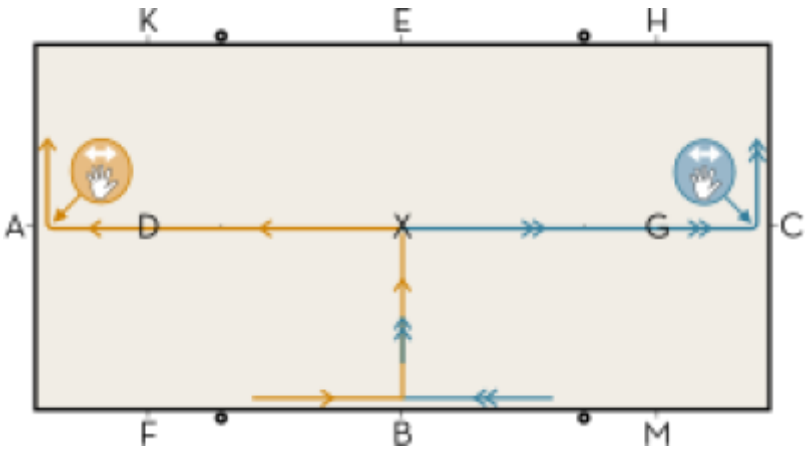
Hierbei sind gerade Linienführungen und kleinste Bögen in den Ecken wichtig.

Diese Aufgabe begegnet dir häufig in mittelschweren bis schweren Dressuraufgaben und gibt es nur im Hobby Horsing.





Über die lange Viertelbahn gewechselt Abb. 1



Über die lange Viertelbahn gewechselt Abb. 2

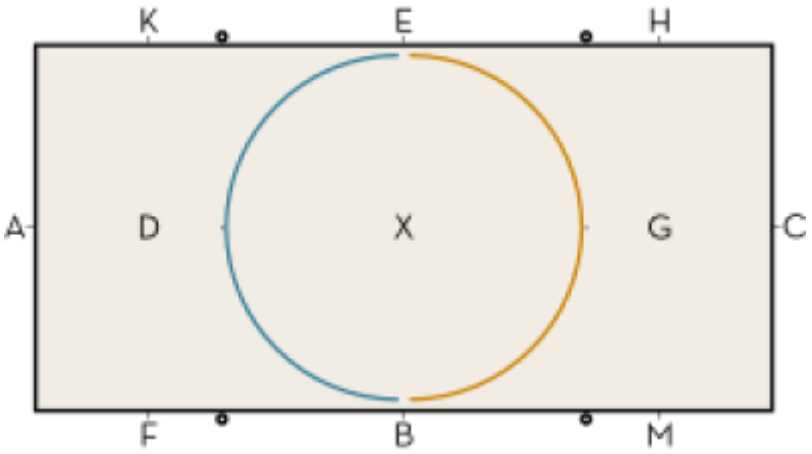
Zirkel

Diese Bahnfigur beschreibt einen Kreis auf der rechten oder linken Dressurplatz-Hälfte, schneidet den Mittelpunkt X und führt entlang der 2 Zirkelpunkte und dem Bahnpunkt A oder C (technisch bedingt gehen die folgenden Zeichnungen nicht direkt über X). Beide Zirkel können sowohl auf der linken Hand als auch auf der rechten Hand geritten werden. Hierbei ist eine saubere Linienführung in Kreisform wichtig.

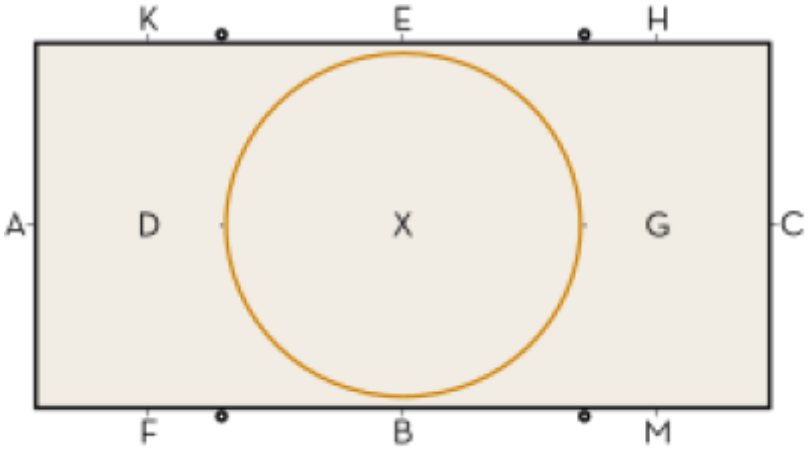


Mittelzirkel/halber Mittelzirkel

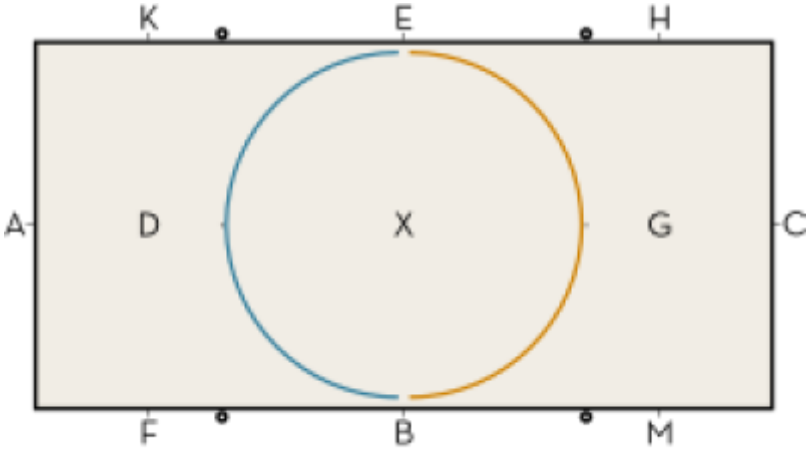
Diese Bahnfigur bildet einen gleichmäßigen Kreis um den Mittelpunkt X des Dressurplatzes bis an den Platzrand bei den Bahnpunkten B und E. Als Orientierung auf der Mittellinie werden die Zirkelpunkte als gedachte Linie genutzt. Es kann auch ein halber Zirkel geritten werden, indem nach einer halben Runde wieder „Ganze Bahn“ geritten wird. Diese Bahnfigur kann sowohl auf der linken Hand als auch auf der rechten Hand geritten werden. Diese Aufgabe begegnet dir wahrscheinlich nur selten – hauptsächlich aber in mittelschweren bis schweren Dressuraufgaben. Sie zu üben, wird sich lohnen.



Halber Mittelzirkel



Mittelzirkel



Halber Mittelzirkel



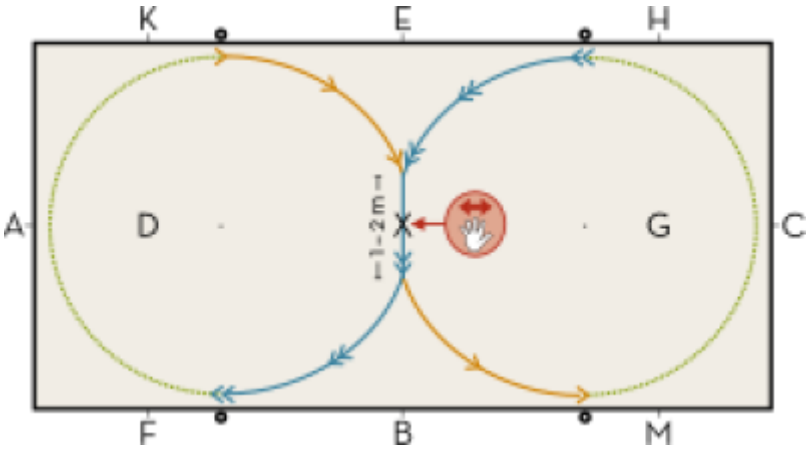
Aus dem Zirkel wechseln

Aus dem Zirkel wechseln

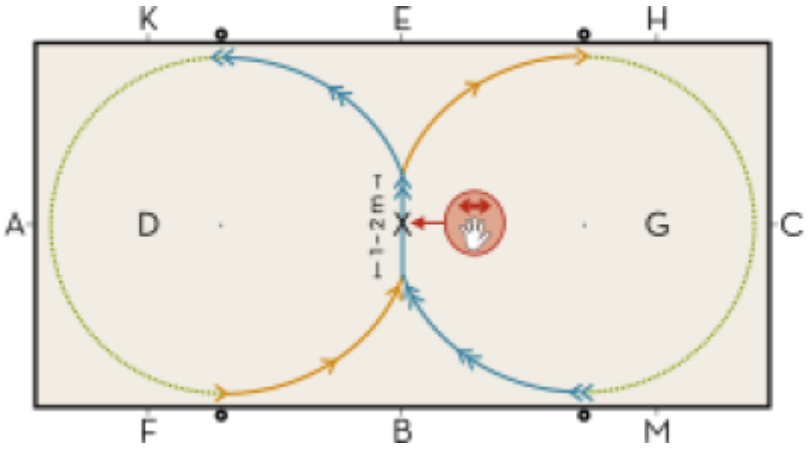
Für die Ausführung dieser Bahnfigur sollte man sich bereits auf dem Zirkel befinden.

Es wird dann über eine Strecke von 1 – 2 Metern bei X geradeaus geritten, um dann auf die Linie des anderen Zirkels zu wechseln.

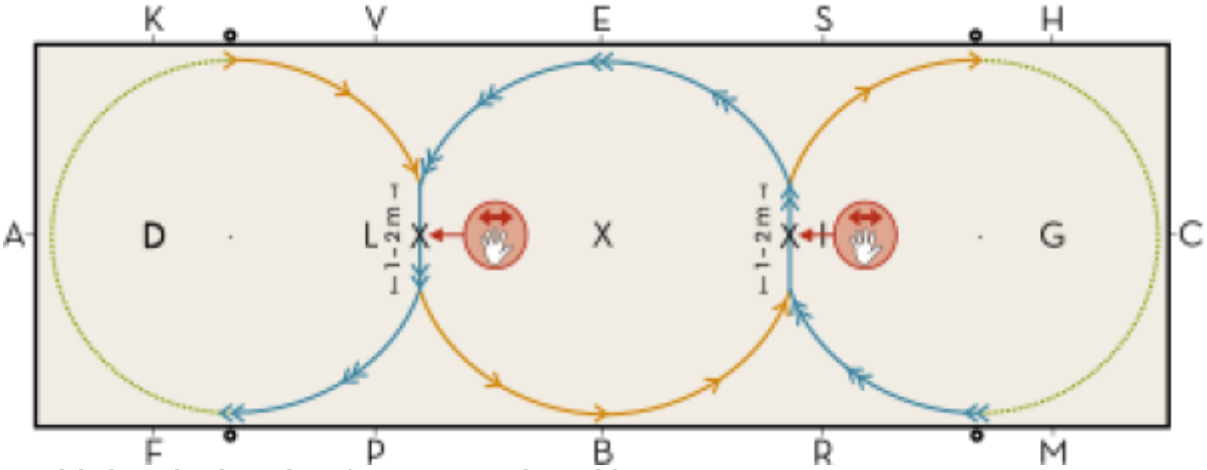
Bei X wird der Stab in die neue äußere Hand gewechselt. Beim großen Dressurplatz wird über den Mittelzirkel gewechselt, sodass ein halber Kreisbogen vom Mittelzirkel zum nächsten Kreisbogen geritten wird. Bei L und I wird der Stab in die neue äußere Hand gewechselt.



Aus dem Zirkel wechseln Abb. 1



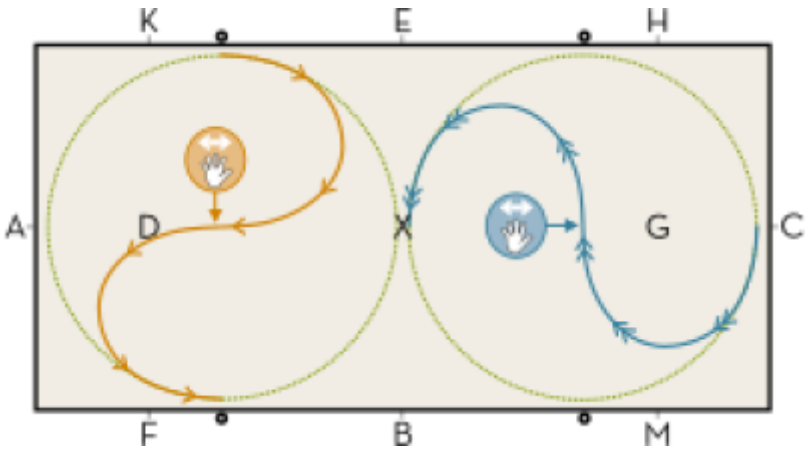
Aus dem Zirkel wechseln Abb. 2



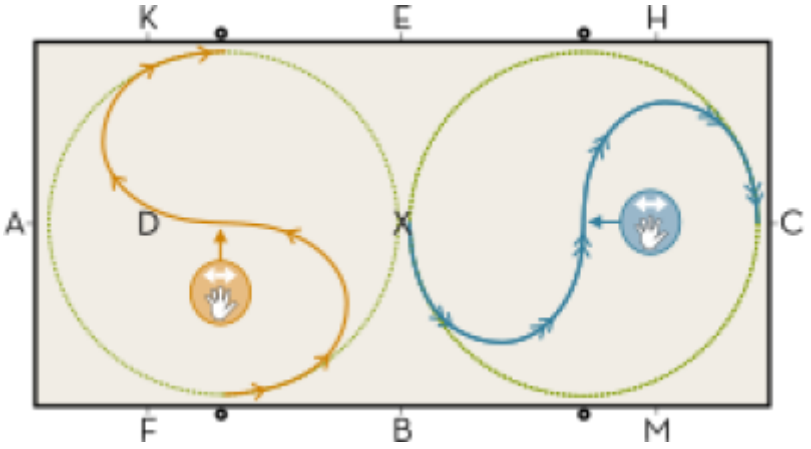
Aus dem Zirkel wechseln auf großem Dressurplatz Abb. 3

Durch den Zirkel wechseln

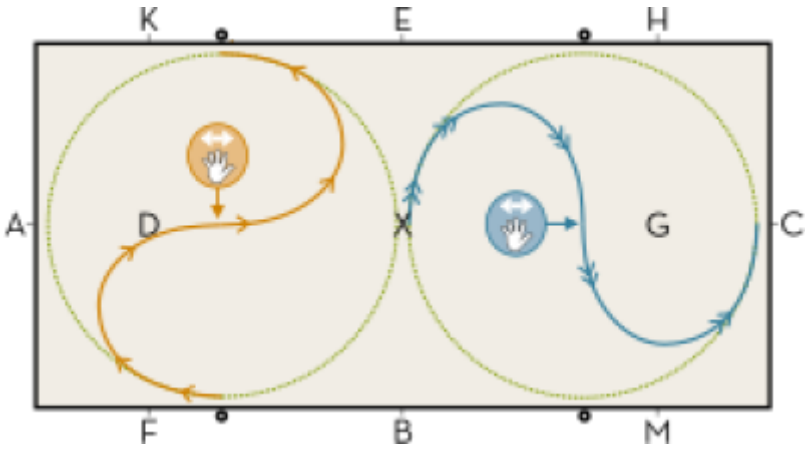
Um durch den Zirkel zu wechseln, verbindet man zwei halbe Volten mit einem Handwechsel. Kurz vor dem Erreichen des Zirkelpunktes beginnt man mit der ersten halben Volte, bewegt sich dann kurz geradeaus und führt anschließend die zweite halbe Volte auf der neuen Hand bis zum Zirkelpunkt auf der gegenüberliegenden Seite aus (siehe Abbildung 1 und 3). Der Wechsel ist aber auch um 90° gedreht in beide Richtungen möglich (siehe Abbildung 2 und 4). Der Stab wird beim jeweiligen Wechseln der Hand in die neue äußere Hand gelegt.



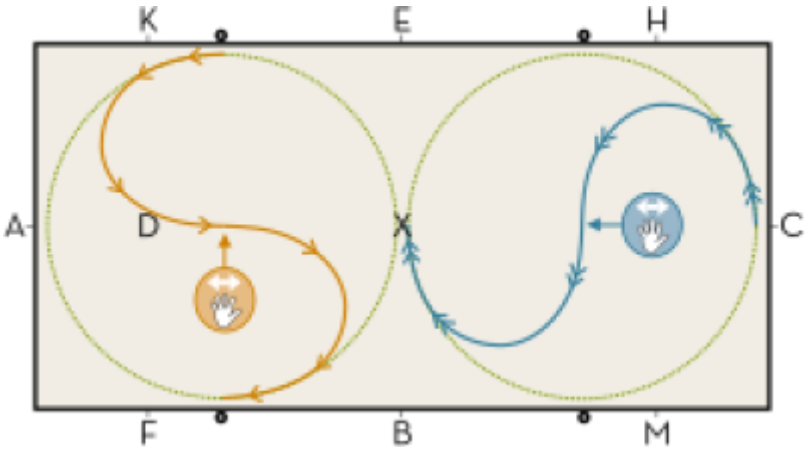
Durch den Zirkel wechseln Abb. 1



Durch den Zirkel wechseln Abb. 2



Durch den Zirkel wechseln Abb. 3



Durch den Zirkel wechseln Abb. 4



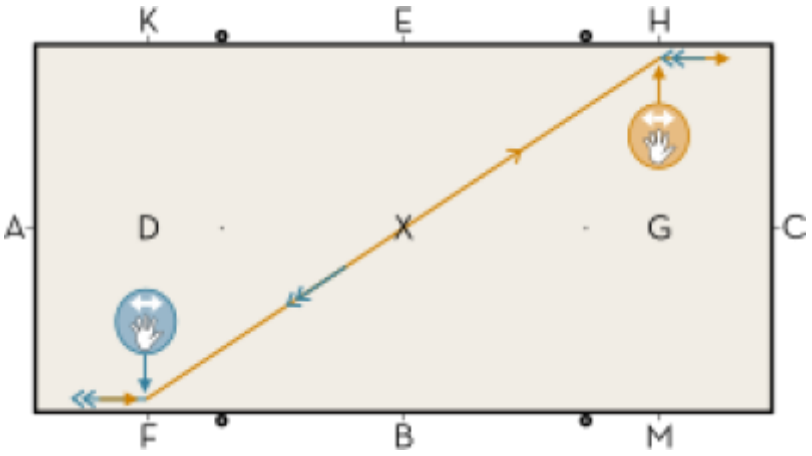
Durch die ganze Bahn wechseln

Durch die ganze Bahn wechseln

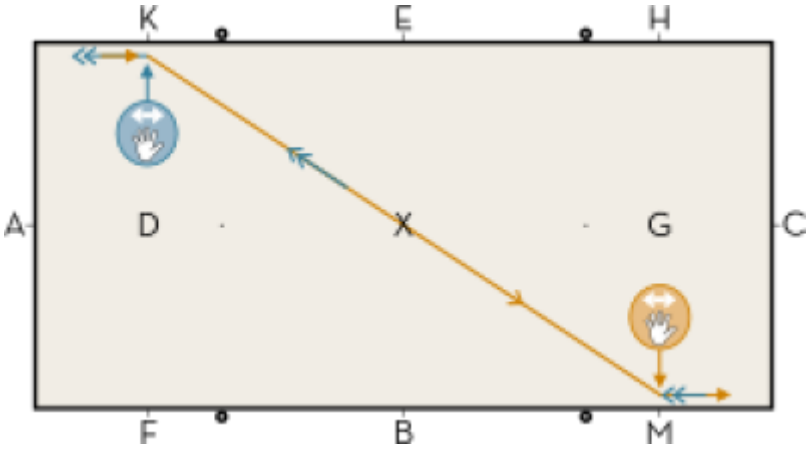
Bei dieser Bahnfigur wird jeweils am ersten Wechselpunkt nach der kurzen Seite abgewendet und dann diagonal über X zum letzten Wechselpunkt der gegenüberliegenden Seite geritten.

Die Wechsellinie verläuft somit entweder von K nach M oder von F nach H bzw. jeweils andersherum, je nachdem, ob linke oder rechte Hand geritten wird. Beim Erreichen des Hufschlags wird der Stab in die neue äußere Hand gewechselt. Der Stabwechsel sollte möglichst unauffällig erfolgen.

Diese Aufgabe wird dir bei den meisten Dressurprüfungen begegnen. Der Wechsel durch die ganze Bahn sollte also gut sitzen.



Durch die ganze Bahn wechseln Abb. 1

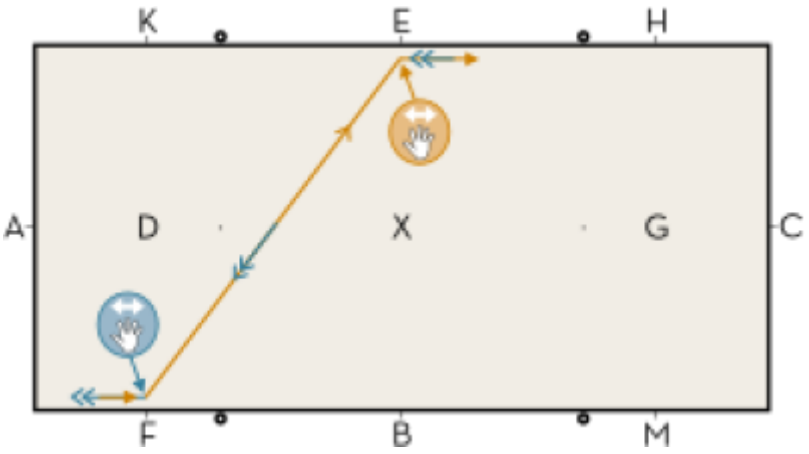


Durch die ganze Bahn wechseln Abb. 2

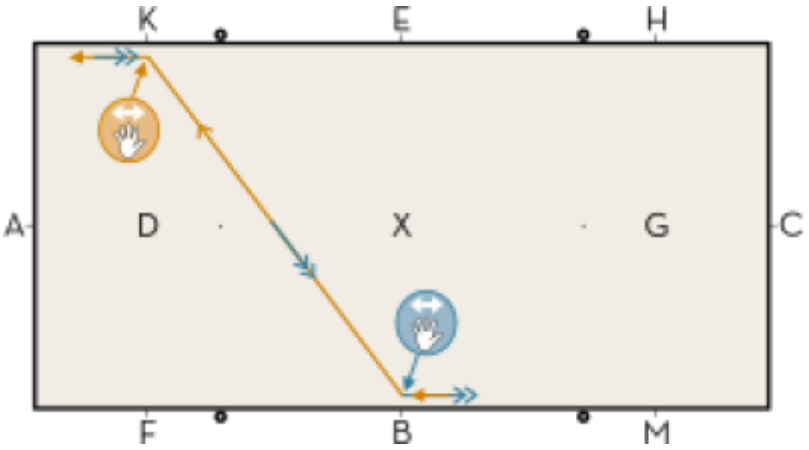
Durch die halbe Bahn wechseln

Bei dieser Bahnfigur wird beim ersten Wechselpunkt nach der kurzen Seite abgewendet und bis zur Mitte der gegenüberliegenden langen Seite zum Bahnpunkt B oder E geritten. Vom

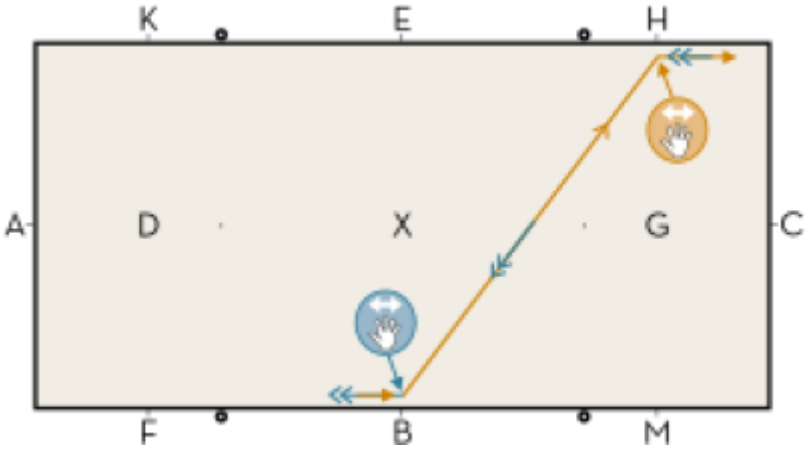
Bahnpunkt B oder E ausgehend kann auch zu dem jeweils passenden Wechselpunkt der gegenüberliegen den Seite geritten werden. Beim Erreichen des Hufschlags wird der Stab in die neue äußere Hand gewechselt.



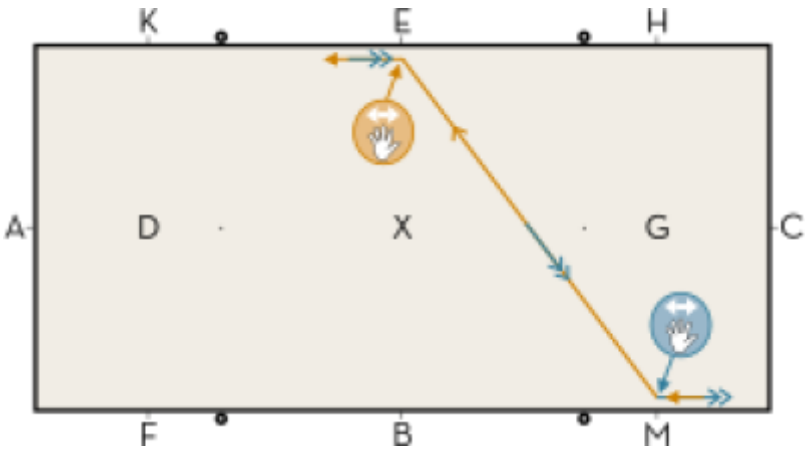
Durch die halbe Bahn wechseln Abb. 1



Durch die halbe Bahn wechseln Abb. 2



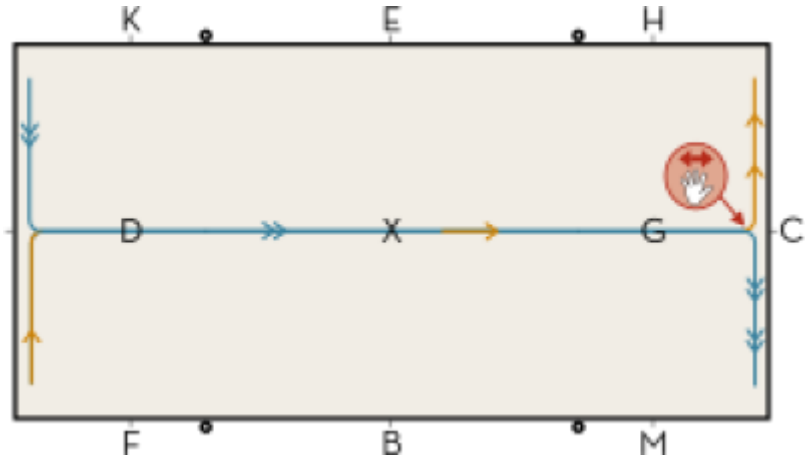
Durch die halbe Bahn wechseln Abb. 3



Durch die halbe Bahn wechseln Abb. 4

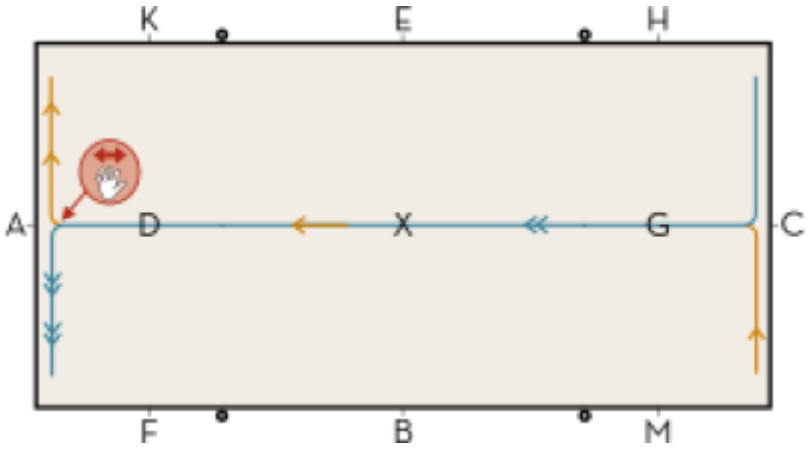
Durch die Länge der Bahn wechseln

Um durch die Länge der Bahn zu wechseln, wird an der Mitte der kurzen Seite bei Bahnpunkt A oder C auf die Mittellinie abgewendet. Es wird dann auf der Mittellinie bis zur



Durch die Länge der Bahn wechseln Abb. 1

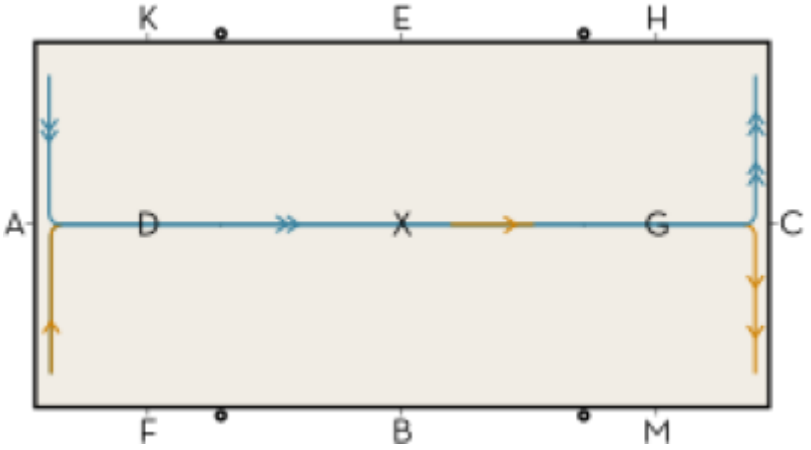
Mitte der gegenüberliegenden kurzen Seite geritten und dort auf die neue Hand gewechselt. Bei A oder C wird der Stab in die neue äußere Hand gewechselt. Der Stabwechsel sollte möglichst unauffällig erfolgen.



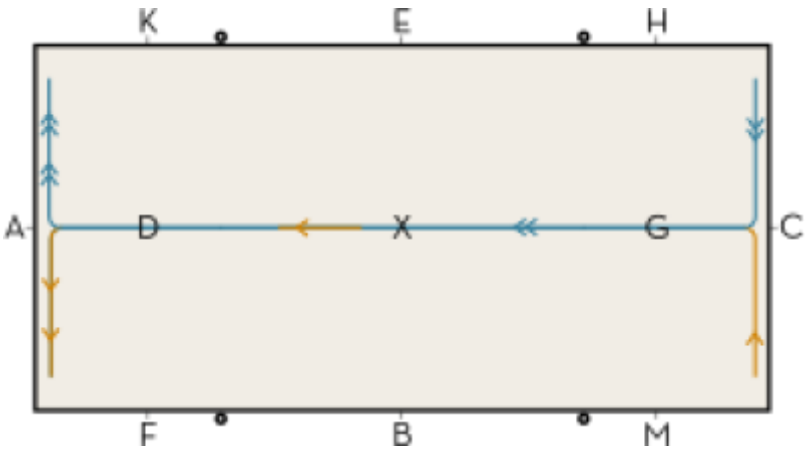
Durch die Länge der Bahn wechseln Abb. 2

Durch die Länge der Bahn geritten

Bei dieser Bahnfigur wird an der Mitte der kurzen Seite bei A oder C abgewendet und sich auf der Mittellinie bewegt. An der gegenüberliegenden Seite wird dann auf die gleiche Hand abgewendet, somit wird die Hand nicht gewechselt.



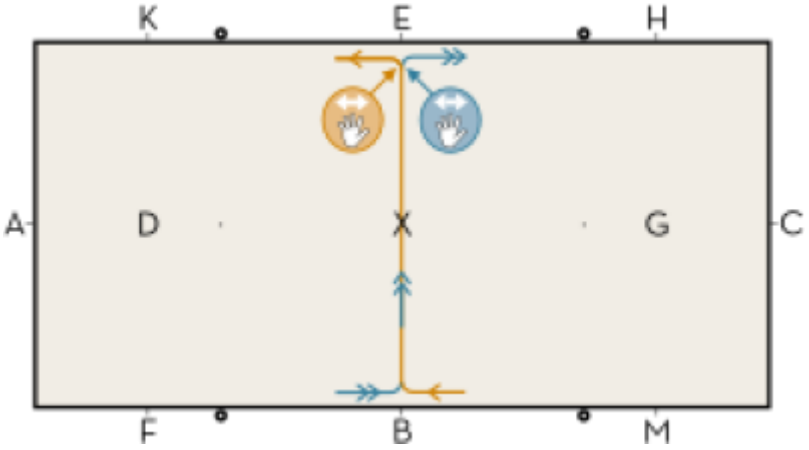
Durch die Länge der Bahn geritten Abb.



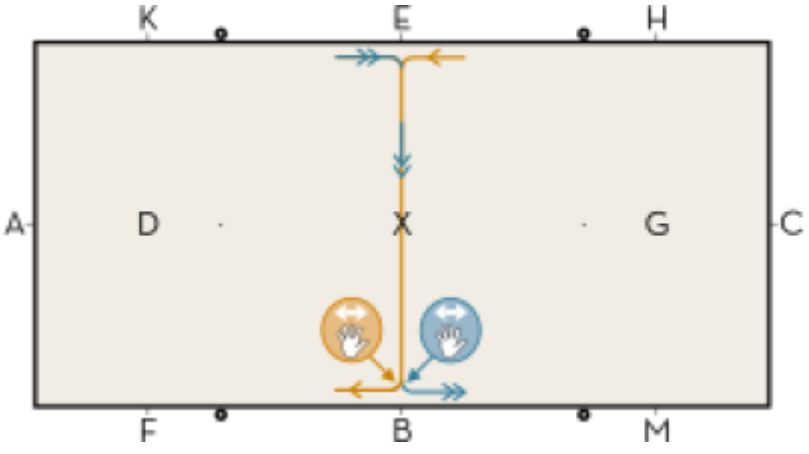
Durch die Länge der Bahn geritten Abb. 2

Durch die Breite der Bahn wechseln

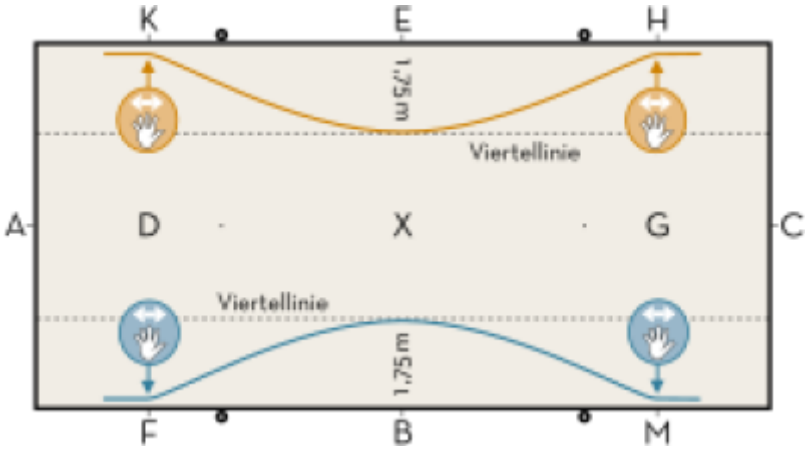
Bei dieser Bahnfigur wird an der Mitte der langen Seite bei Bahnpunkt E oder B abgewendet und gerade bis zum gegenüberliegenden Bahnpunkt geritten, wo auf die neue Hand gewechselt wird. Dort wird der Stab in die neue äußere Hand gewechselt.



Durch die Breite der Bahn wechseln Abb. 1



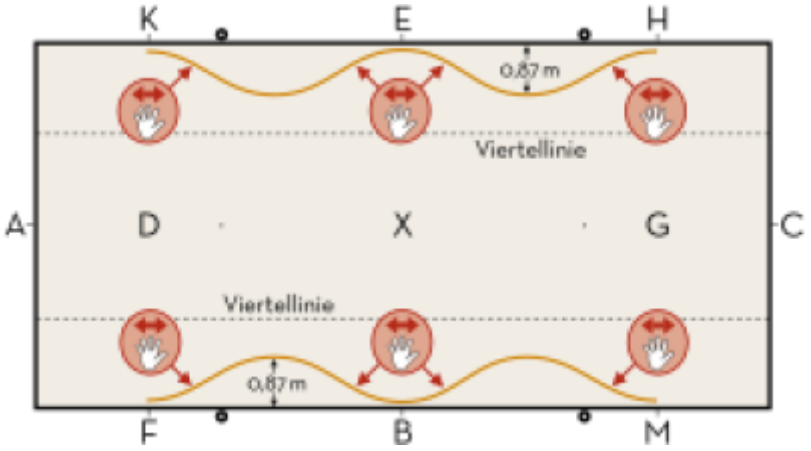
Durch die Breite der Bahn wechseln Abb. 2



Einfache Schlangenlinie

Einfache Schlangenlinie

Bei dieser Bahnfigur wendet man am ersten Wechselpunkt der langen Seite ab und reitet in einem Bogen, der seinen höchsten Punkt in der Mitte der langen Seite, bei 1,75 m vom Rand, auf der Viertellinie hat, und endet beim letzten Wechselpunkt der langen Seite. An den in der Illustration markierten Bahnpunkten wird der Stab in die äußere Hand gewechselt.



Doppelte Schlangenlinie

Doppelte Schlangenlinie

Bei der Bahnfigur wird am ersten Wechselpunkt der langen Seite abgewendet und in einem Innenbogen, der seinen höchsten Punkt mittig zwischen dem Wechselpunkt und dem mittleren Bahnpunkt bei ca. 1 m Abstand zur Platzbegrenzung hat, geritten. Dann kommt man kurz vor der Mitte der langen Seite auf die Außenbahn zurück, um kurz nach der Mitte der langen Seite für den zweiten Bogen nach innen abzuwenden. Am letzten Wechselpunkt der langen Seite endet die

Bahnfigur. An den in der Illustration markierten Bahnpunkten wird der Stab in die äußere Hand gewechselt. Der Stabwechsel sollte möglichst unauffällig erfolgen.



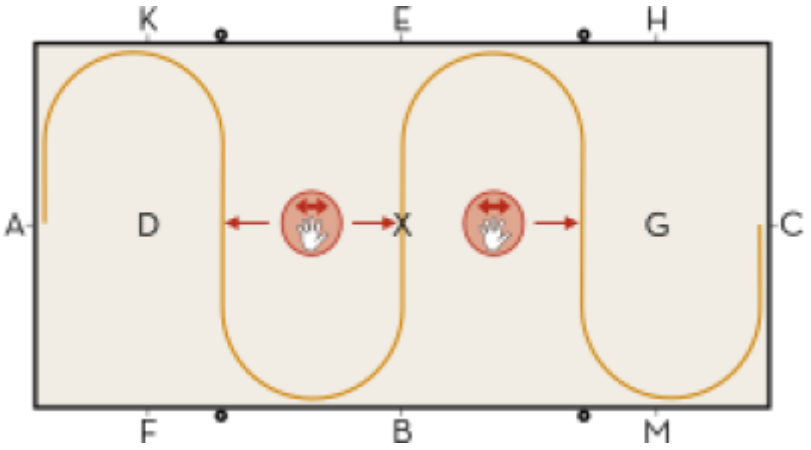
Doppelte Schlangenlinie



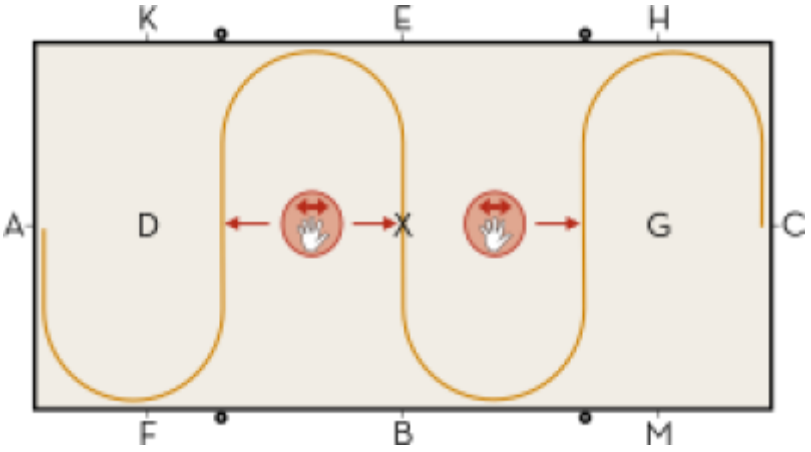
Schlangenlinien durch die Bahn 4 Bögen

Schlangenlinien durch die Bahn 4 Bögen

Bei dieser Bahnfigur ist es wichtig, dass alle 4 Bögen gleichmäßig sind. Dabei können die Bahnpunkte als Orientierung dienen. Der erste Bogen beginnt beim Bahnpunkt C oder A, beim ersten Zirkelpunkt wird abgewendet und zum gegenüberliegenden Zirkelpunkt geritten. Bei Bahnpunkt E oder B wird wieder abgewendet und zur gegenüberliegenden Seite geritten. Abschließend wird vom zweiten Zirkelpunkt zum gegenüberliegenden Zirkelpunkt geritten, um bei A oder C den vierten Bogen zu beenden. Die Bögen enden bzw. beginnen jeweils auf der Mittellinie A – C. An den markierten Bahnpunkten D, X, G wird der Stab in die äußere Hand gewechselt.



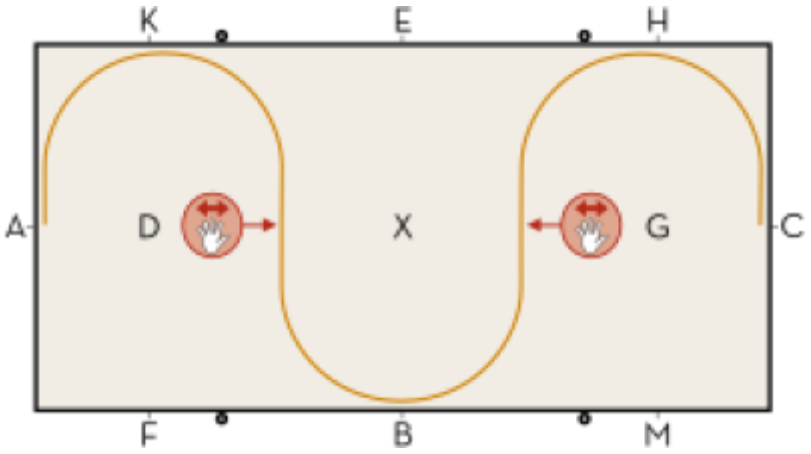
Schlangenlinien durch die Bahn 4 Bögen Abb. 1



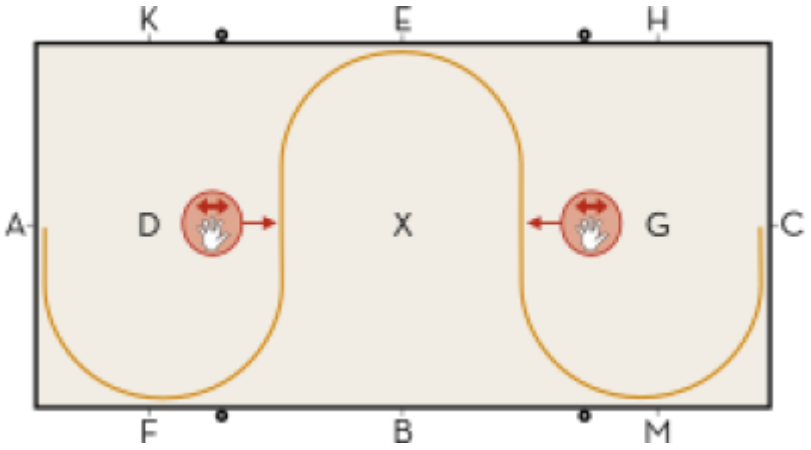
Schlangenlinien durch die Bahn 4 Bögen Abb. 2

Schlangenlinien durch die Bahn 3 Bögen

Diese Bahnfigur ist etwas schwieriger als die Schlangenlinien durch die Bahn 4 Bögen, weil ich größere Bögen reiten muss und dadurch eine schwierigere Raumaufteilung habe. Hier ist es wichtig, dass alle 3 Bögen gleichmäßig sind. Dabei können die Bahnpunkte als Orientierung dienen. Der erste Bogen beginnt bei Bahnpunkt C oder A, kurz nach dem ersten Zirkelpunkt wird abgewendet und gerade auf die gegenüberliegende Seite zugeritten. Kurz vor dem nächsten Zirkelpunkt wird wieder abgewendet und zum gegenüberliegenden Zirkelpunkt geritten, um bei A oder C den dritten Bogen zu beenden. Die Bögen enden bzw. beginnen jeweils auf der Mittellinie (A – C). An den markierten Punkten beim Überqueren der Mittellinie erfolgt der Hand und Stabwechsel.



Schlangenlinien durch die Bahn 3 Bögen Abb. 1



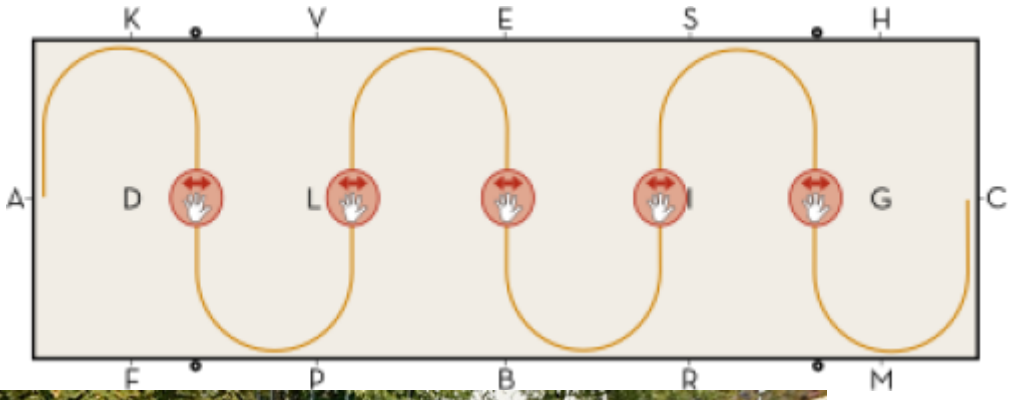
Schlangenlinien durch die Bahn 3 Bögen Abb. 2

Schlangenlinien durch die Bahn 6 Bögen

Bei dieser Bahnfigur ist es wichtig, dass alle 6 Bögen gleichmäßig sind. Dabei können die Wechsel und Bahnpunkte als Orientierung dienen.

Der erste Bogen beginnt bei Bahnpunkt C oder A. Die Bögen enden bzw. beginnen jeweils auf der Mittellinie, wo der Handwechsel durchgeführt wird. Die Bögen haben einen Durchmesser von 3,5 m und somit kann diese Bahnfigur nur auf dem großen Dressurplatz ausgeführt werden.

Jeder Handwechsel bedeutet einen Stabwechsel.

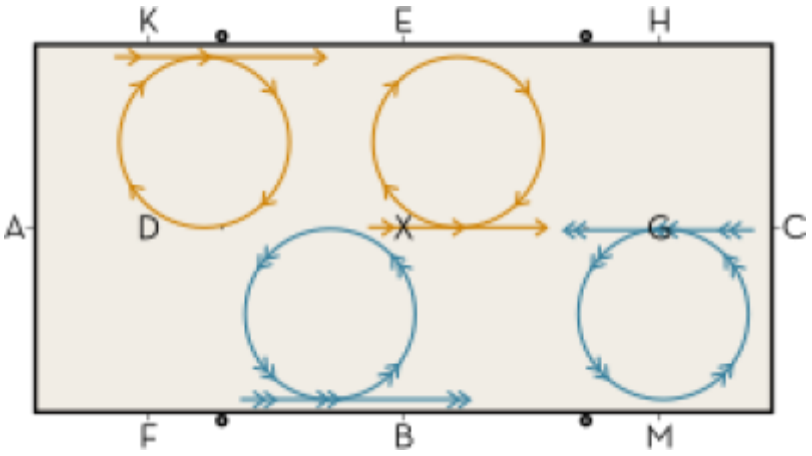




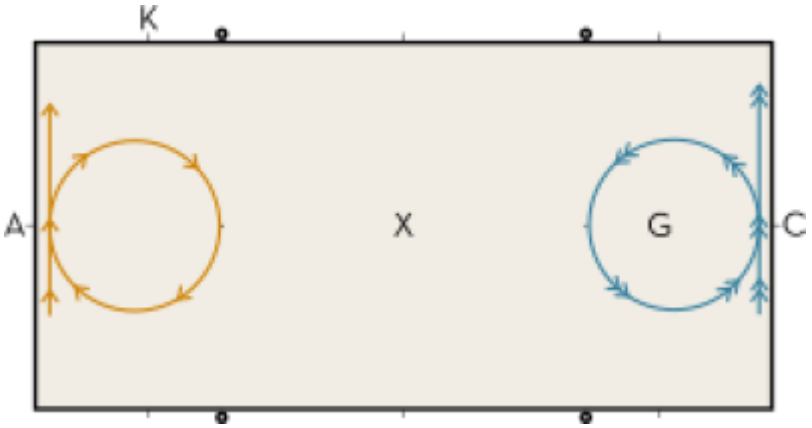
Schlangenlinien 6 Bögen

Volte/Halbe Volte

Die Volte beschreibt einen Kreis mit einem Durchmesser von 3,5 m und wird normalerweise an den langen Seiten durchgeführt. Sie sollte rund sein, wobei der höchste Punkt auf Höhe der Mittellinie liegt. Alternativ kann sie von der Mittellinie aus geritten werden, dann liegt der höchste Punkt auf der Außenbahn (Abb. 1). Die Volte kann auch an der kurzen Seite ausgeführt werden, wobei die Linie der gegenüberliegenden Zirkelpunkte den höchsten Punkt bildet (Abb. 2). Es ist auch möglich, eine halbe Volte zu reiten, indem man nach einer halben Runde wieder geradeaus weiterreitet (Abb. 3).



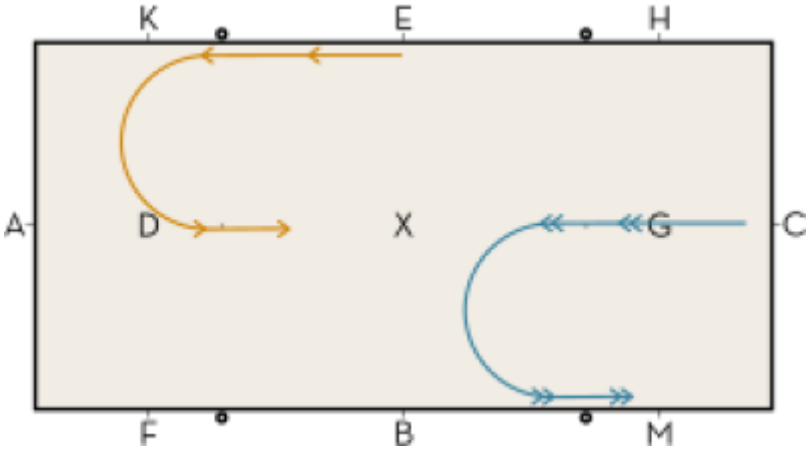
Volte Abb. 1



Volte Abb. 2



Halbe Volte

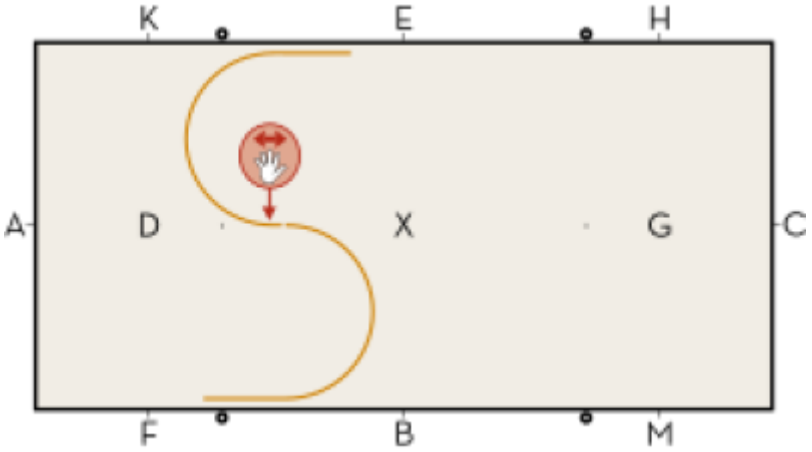


Halbe Volte Abb. 3

Halbe Volte rechts, halbe Volte links/halbe Volte links, halbe Volte rechts

Diese Bahnfigur kann an beliebiger Stelle der langen Seite ausgeführt werden. Nach der ersten halben Volte wird auf der Mittellinie kurz geradeaus geritten, um dann die zweite halbe Volte auf der neuen Hand bis zur gegenüberliegenden Seite zu vollenden.

Am eingezeichneten Punkt auf der Mittellinie wird der Stab in die neue äußere Hand gewechselt.



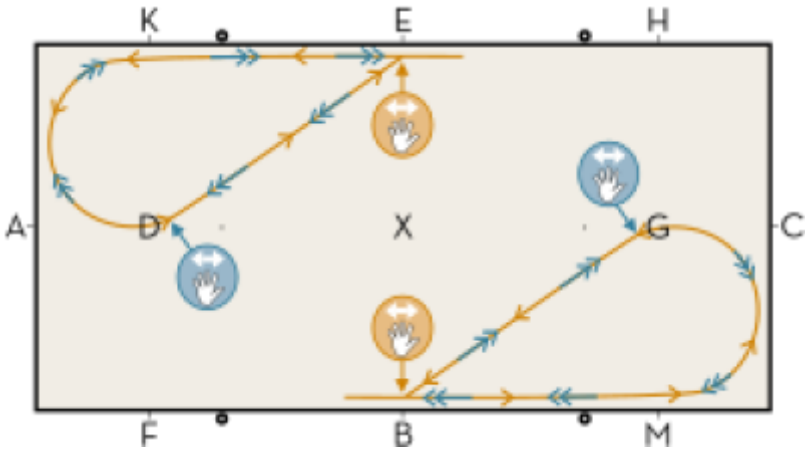
Halbe Volte rechts, halbe Volte links/ Halbe Volte links, halbe Volte rechts

---

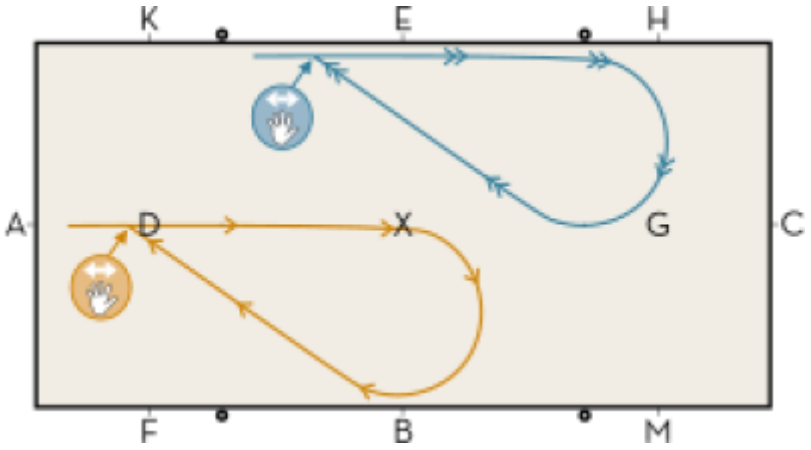
Aus der Ecke kehrt/ in die Ecke kehrt



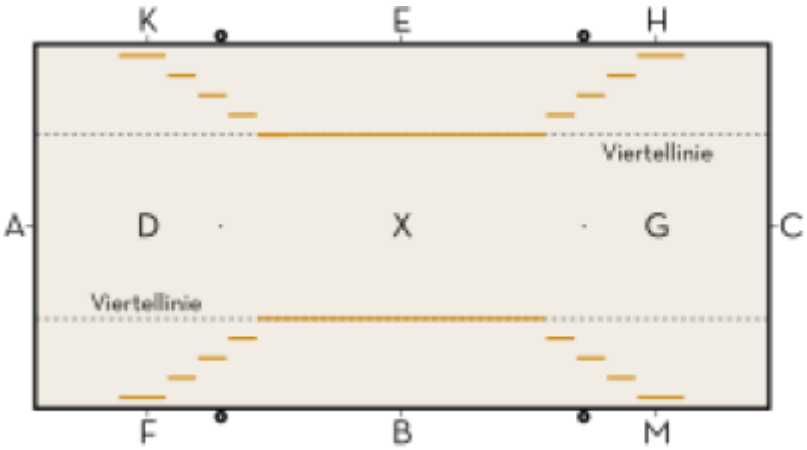
Aus der Ecke kehrt/In die Ecke kehrt



Aus der Ecke kehrt/In die Ecke kehrt



Kehrtvolte



Viereck verkleinern und vergrößern

Diese Bahnfigur bietet eine Möglichkeit, die Hand zu wechseln. Aus der Ecke kehrt wird immer am Ende der langen Seite ausgeführt. Die Figur beginnt an einem Wechselpunkt, je nach Richtung und Position bei F, M, H oder K (siehe in der Abbildung den einfachen orange farbenen Pfeil).

Hier wird eine halbe Volte angesetzt, durch die Ecke durch und von der kurzen Seite weg. Am Ende der halben Volte wird schräg zur Mitte der langen Seite zurückgeritten.

Bei E oder B wird der Stab in die neue äußere Hand gewechselt. In die Ecke kehrt beginnt bei E oder B und wird bei D oder G mit einer halben Volte zur Außenbahn geritten (siehe in der Abbildung den doppelten blauen Pfeil).

Bei D oder G wird der Stab in die neue äußere Hand gewechselt.

Kehrtvolte

Diese Bahnfigur kann an jeder Stelle der Bahn eingesetzt werden, um die Hand zu wechseln.

Sie wird genauso ausgeführt wie „Aus der Ecke kehrt“ – ist nur nicht an einen festen Ort gebunden. Sie kann an der langen Seite oder auf der Mittellinie an jeder Position durchgeführt werden.

Viereck verkleinern und vergrößern

Beim Viereck verkleinern und vergrößern führt der Hobby Horser ein Seitwärtsgehen entlang einer imaginären Linie vom ersten Wechselpunkt der langen Seite bis zur Viertellinie durch. An der Viertellinie angekommen, wird kurz geradeaus geritten, bevor man wieder zum zweiten Wechselpunkt der langen Seite vorwärtsseitwärts reitet.

Der Blick und der Oberkörper des Hobby Horsers bleiben während der gesamten Lektion parallel zur langen Seite, wobei das Hobby Horse leicht entgegen der Bewegungsrichtung gestellt wird.

Auf folgendem Foto kannst du die gewünschte Stellung des Hobby Horses gut erkennen.



Viereck verkleinern und vergrößern

From:
https://ponywiki.gapp-detlev.de/ - **Wissensdatenbank**

Permanent link:
https://ponywiki.gapp-detlev.de/doku.php?id=hobbyhorsing:bahnfiguren:start

Last update: **2026/02/16 11:03**