

**H O R S E S H O E**  
**--**  
**P I T C H I N G**  
**( H U F E I S E N – W E R F E N )**

**German Disziplin**

**American Disziplin**

**Erstauflage 1996**  
**Überarbeitet 2011**

Impressum  
Herausgegeben von:  
Pro Country  
Deutscher Country & Western Dachverband e.V.

# Vorwort

Howdy friends,

dieses vorliegende Regelwerk setzt sich zur Aufgabe, das Hufeisenwerfen (Horseshoe-Pitching) in Deutschland zu verbreiten und zu reglementieren. Wissend, dass wir in Deutschland dazu neigen, die Regeln bis ins Letzte zu vervollkommen, haben wir alle Eventualitäten berücksichtigt. Bei den Deutschen Meisterschaften und den dazugehörigen Qualifikationsturnieren müssen wir auf der Einhaltung aller Regeln bestehen und werden diese auch entsprechend überprüfen! An dieser Ausgabe der Horseshoe Pitching Rules waren mehrere Personen beteiligt, die sich bereits seit einigen Jahren mit diesem Sport beschäftigen.

Es wurden nicht alle Regeln der amerikanischen Version übernommen, um die Anfangsanforderungen nicht zu hoch zu setzen.

Verbesserungs- bzw. Änderungsvorschläge bitte an die Landesgeschäftsstellen oder an das Hufeisengremium leiten.

Bis dahin wünschen wir alle viel Erfolg und Spaß an dieser schönen Sportart und jede Menge „RINGER“!!

Für das Pro Country Team  
1.Vorsitzender

# 1. Allgemeines

## 1.1 Horseshoe–Pitching

Es handelt sich dabei um ein geselliges, aber dennoch recht anspruchsvolles Wurfspiel, bei dem versucht wird, je nach Disziplin, aus einer gewissen Entfernung spezielle Wurfeisen, in Form eines Hufeisens, an bzw. um einen Metallstab zu platzieren.

Wiederum je nach Disziplin wird das Trefferbild unterschiedlich gewertet.

In Deutschland gehen folgende Disziplinen an den Start:

German Disziplin

\* Damen Einzel German Disziplin( 9m )

\* Herren Einzel German Disziplin( 9m )

\* Mannschaften ( 3 Pers. ) German Disziplin( 9m )

American Disziplin

\* Herren ( K.O. System ) ( 11,27m )

\* Damen ( K.O. System ) ( 8,27m )

Die einzelnen Disziplinen werden im Anschluss detailliert beschrieben. Zu der Durchführung der Turniere muss noch angemerkt werden, dass je nach zu erwartender Teilnehmerzahl 2 – 6 Courts (= Wurfbahnen mit je 2 Kästen) zur Verfügung stehen sollten.

Faustregel: bis 40 Teilnehmer 2 Courts

bis 70 Teilnehmer 3 Courts

über 70 Teilnehmer 4 Courts

Die Geländegegebenheiten müssen e b e n sein!!

## 1.2 Turnieranmeldung:

Es kann sich jeder Werfer/Gastwerfer zu jedem Turnier anmelden, auch zu einem Qualifikationsturnier. Wer bei den Deutsche Meisterschaft an den Start gehen will muss für einen deutschen Club oder Verein an den Start gehen, der Mitglied bei Pro Country ist (es ist nicht erforderlich das der Club oder der Verein e.V. ist). Einzelstarter sind zugelassen, wenn sie Mitglied bei Pro Country sind. Gastmannschaften sind bei der Deutschen Meisterschaften nicht zugelassen. Startberechtigt ist jeder der im aktuellen Jahr 12 Jahre oder älter ist oder wird.

Jüngere Spieler die den Nachweis erbringen mit 18 Turnierhufeisen mindestens 10 Wertungspunkte erreichen sind ebenfalls teilnahmeberechtigt. Dies ist schriftlich, von der jeweilige Person welche die Abnahme vollzogen hat, an den zuständigen Landesverband zu bescheinigen. Bei leichtfertiger Handhabung, behält sich der Dachverband Schritte gegen die entsprechende Person vor.

Vor dem ersten Start eines Jugendlichen bei einem Turnier ist die Startbedingung von einem Erziehungsberechtigten zu unterzeichnen. Er beinhaltet, dass die gesamte

Verantwortung für den Jugendlichen beim Erziehungsberechtigten liegt und eventuelle Folgeschäden nicht auf den Veranstalter zurückgeführt werden können.

Hat ein Werfer den Club/Verein gewechselt, muss er dies beim Anmelden erwähnen um eine Korrektur in der Adressliste vorzunehmen. Dies verpflichtet den Veranstalter/das Auswerteteam die geänderte Adresse an Pro Country weiter zu melden. Sonst würden die Ausdrücke mit falschen Daten versehen und das ist bei der Siegerehrung eine peinliche Angelegenheit.

### **1.3 Anmeldeschluss**

Anmeldeschluss ist bei allen Qualifikationsturnieren 10 Uhr. Es kann telefonisch oder schriftlich angemeldet werden. Die Startreihenfolge wird nach Anmeldeschluss ausgelost. Nicht anwesende aber gemeldete Starter werden nach hinten geschoben und starten (nach einer angemessenen Wartezeit) nach ihrem Eintreffen. Die deutsche Disziplin endet um 13.00 Uhr oder wenn der/die letzte anwesende Werfer/in den Durchgang beendet hat. Die Starter werden grundsätzlich aufgerufen.

Die amerikanische Disziplin beginnt nicht vor 13.00 Uhr. Wer dann immer noch nicht anwesend ist, aber für den Start gemeldet wurde, wird in der Werferfolge nach hinten verschoben. Ist er am Ende der ersten Runde immer noch nicht anwesend ist sein Gegner eine Runde weiter, ähnlich einem Freilos. Diese Regel beinhaltet eventuell eine Zwangspause zwischen der German und American Disziplin, die eh bisher wegen der Auswertung gemacht wurde, aber so den reinen American-Startern einen besseren Überblick und Freiraum verschafft. Sind alle gemeldeten Werfer/innen anwesend, oder soviel Werfer/innen vor Ort das sich die Startzeit der Ami-Disziplin eh weiter nach hinten verschiebt, erübrigt sich die Regel.

### **1.4 Turnierergebnisse**

Die Turnierleitung ist verpflichtet dem Verband die ausgewerteten Turnierergebnisse zukommen zu lassen, damit dieser die Ranglisten und Setzlisten ordnungsgemäß führen kann. Die Auswertung muss spätestens am zweiten Tag nach dem Austragungstag bei der Geschäftsstelle bzw. beim Beauftragten für Hufeisen eingegangen sein. Die statistische Erfassung unterliegt dem Dachverband und wird unverändert weitergeführt.

### **1.5 Pokale und Preisgelder.**

Die Pokale und Preisgelder sind dem Veranstalter überlassen, es können auch pokalähnliche Sachen sein wo der Hinweis auf die Veranstaltung vermerkt ist. Es sollte aber in einem gesunden Verhältnis zwischen Startgeld, sowie Erster und Dritter Platz sein. In der Amerikanischen Disziplin wird auch der 4. Platz geehrt. Für die Mannschaften ist bei Qualifikationsturnieren nur ein Siegerpokal vorgesehen.

## **1.6 Siegerehrungen bei den Qualifikationsturnieren**

Die Siegerehrung ist unmittelbar nach Beendigung und Feststellung der Sieger zu vollziehen. Keine Verzögerung weil hinterher eine Veranstaltung im Raum steht, auch wenn diese einen entsprechenden Rahmen bieten würde.

## **1.7 Startgeld**

Bei einem Qualifikationsturnier beträgt das Startgeld 5.- Euro, bei Landesmeisterschaften 10.- Euro und bei der deutschen Meisterschaft 25.- Euro

## **1.8 Ansprechpersonen der Vereine in Sachen Hufeisen**

Jeder Verein der Hufeisenwerfen in seinem Programm hat, sollte eine Ansprechperson der Geschäftsstelle von Pro Country melden.

## **1.9 Schiedsrichter**

Bei jedem Turnier ist der jeweils anwesende Landesschiedsrichter bzw. sein Stellvertreter für die ordnungsgemäße Abwicklung des Turniers verantwortlich. Diese nehmen auch den Court ab. Ist keiner von beiden zugegen, treffen die anwesenden Schiedsrichter von sich aus die Entscheidung wer als „Ober“-Schiedsrichter fungiert. Für das Umfeld während des Turniers ist der Veranstalter zuständig.

Die Schiedsrichter für offizielle Turniere müssen einen Kurs für Schiedsrichter bei einem Landesverband abgelegt haben. Über die Eignung zum Schiedsrichter entscheidet eine Prüfung.

Schiedsrichter pro Courts: Zwei oder ein Schiedsrichter und ein Schreiber.

Es genügt ein Schiedsrichter und ein Schreiber bei Qualifikationsturnieren. Bei den DM sind es dagegen 2 Schiedsrichter.

Turnierschiedsrichter werden vom Organisationsausschuss des Turniers ernannt.

Danach ist eine Liste an der Auswertung auszuhängen. Ihre Aufgaben sind:

- a. Für die Einhaltung der Regeln sorgen und die vorgeschriebenen Sanktionen verhängen, wenn Regelverstöße begangen werden.
- b. In Zweifelsfällen auf Anforderung der Kontrahenten das Vorliegen von Ringern beurteilen, entscheiden, was das bestplatzierte Eisen ist und welche Eisen zählen.
- c. In Fällen von Eisenbruch, Pfostenbruch oder versehentlichen Verschiebens von Eisen oder Pfosten beim Vermessen, falscher Werfreihefolge oder versehentlichem Werfen mit einem Eisen des Gegners die regelkonformste Entscheidung herbeiführen.
- d. In allen erdenklichen Situationen als Verbindungsglied zwischen den Teilnehmern und der Turnierleitung fungieren.
- e. Die Schiedsrichter oder Schreiber notieren die Ergebnisse der einzelnen Spieler auf der jeweiligen Laufkarte, die jedem Teilnehmer ausgehändigt wird.
- f. Die Entscheidungen, die die Schiedsrichter in den oben aufgeführten Fällen treffen, sollen von den Teilnehmern als endgültig akzeptiert und die Partien danach in gutem Einvernehmen weitergeführt werden.

g. Sollte keine Einigung erzielt werden, so entscheidet bei Anwesenheit in folgender Reihenfolge, der Landesschiedsrichter, sein Stellvertreter, der Bundesschiedsrichter.

Hinweis für die Schiedsrichter: wenn einer es nicht möchte seinen Vereinskameraden zu richten, ist ihm gestatten mit einem anderen Schiedsrichter zu wechseln.

### **1.10 Behinderte in einer eigenen Klasse starten lassen.**

Behinderte und Personen über 60 Jahren erhalten in Deutschland keine Sonderbehandlung, sie werden wie alle Anderen in das Regelwerk einbezogen.

## **1.11 Gebührlisches Verhalten von Teilnehmern und Zuschauern**

### **1.11.1 Auf den Bahnen**

Ein Spieler sollte während der Dauer einer Partie keine störenden Geräusche von sich geben oder störende Bewegungen machen, die den eigenen Kontrahenten oder Spieler an benachbarten Bahnen stören könnten. Beim ersten Verstoß gegen dieses Gebot erfolgt eine Verwarnung seitens des Schiedsrichters oder eines Turnierfunktionärs. Bei einem zweiten Verstoß wird der Spieler zum Verlierer der gerade laufenden Partie erklärt. Bei einem dritten Verstoß werden alle gespielten Partien für den Betreffenden nachträglich als verloren gewertet. Als ungebührliches Verhalten wird unter anderem Rauchen und trinken alkoholischer Getränke während des Spiels betrachtet.

### **1.11.2 Unsportliches Verhalten**

Jeder Teilnehmer, der gegenüber einem anderen Teilnehmer oder einem Turnierfunktionär ein unsportliches Verhalten an den Tag legt, wie etwa Beschimpfung oder unfaire Anfeuerung, soll dafür mit dem Ausschluss vom laufenden Turnier und dem Verweis vom Turniergelände bestraft werden. Diese Vorschrift gilt für jedes ungebührliche Verhalten (einschließlich des Gebrauchs ordinärer oder beleidigender Ausdrücke) im Bereich der Wurfbahnen oder in ihrer Umgebung.

## **1.12 Gestaltung der Wurfbahn**

Siehe Anhang

### **1.12.1 Dauerhafte Naturboden-Bahnen**

**1. Abmessungen:** Eine den Regeln entsprechende Hufeisenwurf-Bahn sollte eine ebene rechteckige Fläche von 1,83 m Breite und mindestens 14,03 m Länge sein. Ihre wesentlichen Bestandteile sind die Wurfbox und die Werferplattformen (an jedem Ende). Für Freiluftbahnen wird eine Nord-Süd-Ausrichtung empfohlen.

**2. Wurfbox:** Die Wurfbox ist ein quadratischer Bereich an beiden Enden der Wurfbahn, der sich vollständig innerhalb der Wurfbahn befinden muss. Der Abstand vom hinteren Rand der einen Wurfbox zum hinteren Rand der gegenüberliegenden sollte mindestens 14,03 m betragen. Jede Box besteht aus zwei Komponenten:

- a. der Wurfgrube und
- b. den Wurfplattformen.

a. **Wurfgrube:** Die Wurfgrube ist ein rechteckiger Bereich, gefüllt mit dem Material, auf das die Hufeisen geworfen werden. Seine maximale Länge (in der Wurfrichtung) beträgt 182 cm, seine Mindestlänge 109 cm). Seine maximale Breite beträgt 91 cm, seine

Mindestbreite 78 cm. Die Wurfgrube muss sich mittig in der Box befinden. Erreicht die Grube nicht die maximalen Abmessungen, so muss der fehlende Platz mit dem Material aufgefüllt werden, aus dem die Plattformen bestehen, oder aus einem anderen Material, das sich von dem der Grube unterscheidet, und zwar so weit, dass seine Höhe der Höhe der Grube und der Plattformen entspricht.

b. **Werferplattformen:** Die Werferplattformen flankieren die Grube rechts und links und liegen parallel zueinander. Sie sollten beide gleich hoch sein und auch auf gleicher Höhe mit der höchsten Stelle der Grube liegen. Sie sollen 40 – 60 cm breit sein.

**3. Pfosten:** Der Pfosten ist das Ziel, auf das die Eisen geworfen werden. Jeder Pfosten soll mittig zwischen den Plattformen stehen, und sein Abstand vom vorderen und hinteren Rand der Grube soll jeweils mindestens 53,34 cm betragen. Bei regelkonformen Bahnen sind die beiden Pfosten 12,19 m voneinander entfernt. Dieser Abstand wird gemessen von der Vorderseite der Pfosten in Plattformhöhe. Pfosten sollen einen Durchmesser von 30-35 mm haben und können aus Walzstahl, Eisen, Weichmetall oder Kunststoff bestehen. Pfosten sollen mindestens 35,56 cm und höchstens 38,1 cm hoch sein (gemessen von der Plattformhöhe) und sollen so aufeinander zu geneigt sein, dass die Spitze gegenüber dem Fuß des Pfostens rund 7,62 cm weit versetzt ist.

**4. Grubenmaterial:** Lehm, Sand Körnung 0-2 bis 0-5 mm, Erde und künstliche Mischungen sind als Grubenmaterial zulässig. Das Material soll eine Schichtdicke von mindestens 10 cm haben, wobei eine Dicke von 20 cm empfohlen wird.

**5. Verlängerte Plattformen:** Die Werferplattformen zu beiden Seiten der Grube sollen nach vorne (also auf die gegenüberliegende Grube zu) um 3,04 m verlängert werden, um ein Werfen über kürzere Distanzen zu ermöglichen. Die Vorderkante der verlängerten Plattform soll sich 8,27 m vom gegenüberliegenden Pfosten befinden. Die Plattformverlängerungen sollen aus demselben Material bestehen und gleich hoch sein wie die Standardplattformen. Es wird empfohlen, dass die 4,26 m lange Strecke zwischen den vorderen Enden der verlängerten Plattformen aufgefüllt werden (möglichst mit demselben Material, aus dem die Plattformen selbst bestehen), damit zwei durchgehende ebene Gehwege zwischen den beiden Wurfboxen bestehen. Vor der Wurfgrube sollte eine geeignete Befestigung angebracht sein, damit Fehleisen abgebremst werden. **Keine Gummimatten** oder ähnliches.

## **6. Anlagen mit mehr als einer Bahn**

a. **Parallelbahnen:** Um gegenseitige Störungen zu vermeiden und die Wurfattività sicher zu trennen, sollten nebeneinander liegende Bahnen so weit voneinander entfernt sein, dass der Abstand zwischen ihren Pfosten mindestens 3,04 m beträgt (empfohlen werden 3,65 m).

b. **Linear angeordnete Bahnen:** Bei linear angeordneten Bahnen muss zwischen den Pfosten ein Sicherheitsabstand von mindestens 5 m eingehalten und eine Schutzbarriere angebracht werden.

## **7. Pralltafeln und Schutzbarrieren**

a. **Pralltafel:** Hinter jeder Grube sollte eine Pralltafel angebracht werden. Sie sollte sich mindestens 1,20 m hinter dem Pfosten befinden, mindestens 60 cm hoch und mindestens so doppelt breit wie die Grube sein. Um Sichtbehinderungen für die Zuschauer auszuschließen, kann es empfehlenswert sein, anstelle einer Tafel eine Matte aus Kunststoff- oder Metallgeflecht anzubringen. Wenn eine Tafel verwendet wird, sollte sie einen farblich kontrastierenden Hintergrund bilden, damit der Pfosten sich von ihr optisch abhebt und für die Teilnehmer gut sichtbar bleibt.

b. **Schutzbarriere:** Alle Bahnenkomplexe sollten von einer Schutzbarriere umgeben sein. Diese sollte sich mindestens 2,4 m hinter dem Pfosten befinden. Ein Metallgeflecht-Zaun von mindestens 1,20 m Höhe wird empfohlen.

**8. Foullinien (Übertrittslinien):** Foullinien sind Linien, die auf Höhe der Vorderkanten der Plattformen und der Plattformverlängerungen quer zur Wurfrichtung gezogen werden. Das bedeutet, dass diese Linien 8,27 m bzw. 11,27 m vom gegenüberliegenden Pfosten entfernt sind (gemessen auf Plattformhöhe). [Siehe Plan.] **Die Abwurfmarke darf bei beiden Disziplinen nicht übertreten werden**, der Abstand zur Abwurfmarke **kann** frei gewählt werden (z.B. bei German anstatt 9 m zum Ziel auf 11 m vergrößert werden).

### **1.12.2 Überdachte Bahnen oder Indoor-Bahnen**

Die Vorgaben für überdachte Bahnen oder Indoor-Bahnen entsprechen genau denen für dauerhafte Naturboden-Bahnen; hinzu kommt lediglich noch die Bestimmung, dass sie eine lichte Höhe von mindestens 3,70 m bis zum niedrigsten potenziellen Hindernis aufweisen müssen.

### **1.12.3 Provisorische und/oder erhabene Bahnen**

Für provisorische und/oder erhabene Bahnen gelten dieselben Bestimmungen wie für dauerhafte Naturboden-Bahnen, mit der Ausnahme, dass für erhabene Bahnen die Vorschrift gilt, dass die höchste Stelle der Grube höchstens 17,7 cm höher liegen darf als die Oberfläche der Werferplattformen. Die Vorschrift, dass das Grubenmaterial eine Schichtstärke von mindestens 10 cm haben soll, bekommt in diesem Fall den Status einer bloßen Empfehlung. Die 12,19 m Abstand zwischen den Pfosten werden bei erhabenen Bahnen von der Vorderkante des Pfostenfußes aus gemessen, bevor das Grubenmaterial eingeschüttet wird.

**Wegen der Gefährdung Dritter beim Spielbetrieb ist der Platz möglichst vor einem Betreten von der Seite abzusichern.**

**Eine Haftpflichtversicherung für Turnierveranstalter wird ebenfalls empfohlen. Infos gibt's bei Pro Country !!**

### **1.12.4 Einrichten und Pflegen der Wurfgrube**

Es soll jederzeit alles getan werden, um das Material, mit dem die Grube ausgepolstert ist, in einem weichen, nachgiebigen Zustand zu halten, so dass die Hufeisen nicht abspringen und sich nach Berühren des Materials nicht mehr weiter bewegen können. Das Grubenmaterial soll vor Wettkampfbeginn nötigenfalls benetzt und bis zur Höhe der es einrahmenden Plattformen aufgefüllt werden (es sei denn es wird von erhabenen Plattformen geworfen). Die Verantwortung für den Zustand jeder Grube wird jeweils dem Schiedsrichter übertragen, der jedoch einen Dritten mit der Herrichtung der Grube betrauen darf. **Während ein Wettkampf (Durchgang/Inning) läuft, darf keiner der Teilnehmer die Grube betreten, das Grubenmaterial einebnen, durchmischen oder die Grube in anderer Weise verändern, es sei denn mit Zustimmung des Wettkampfgegners oder des Schiedsrichters.** Sollte aus irgendeinem Grund eine "Reparatur" der Grube nötig sein (z.B. weil ein Eisen "begraben" worden ist), darf dies ebenfalls nur mit Zustimmung des Kontrahenten oder eines Funktionärs geschehen. Ansonsten wird nach jedem Durchgang/Inning die Wurfgrube wieder eingeebnet.



Mit Genehmigung der Turnierleitung dürfen die Pfosten zwecks besserer Sichtbarkeit vor Wettkampfbeginn farbig lackiert werden. Diese Bemalung sollte aber nicht während der Dauer eines Wettkampfs erfolgen, es sei denn beide Teilnehmer sind damit einverstanden.

## **2. Horseshoes – Das Wurfgerät**

Es handelt sich um spezielle Wurfgeräte, die mit den von Pferden benutzten Hufeisen nur noch die Form gemeinsam haben.

### **2.1 Spielgeräte - das Hufeisen**

Der Veranstalter stellt die Spielgeräte zur Verfügung. Eigene Hufeisen können verwendet werden, wenn sie den Normen und Vorgaben von Pro Country entsprechen. Es gelten alle der NHPA of America zugelassenen Eisen (<http://www.horseshoepitching.com/products/sanctionedshoes.html>) als zugelassen.

#### **2.1.1 Zugelassene Eisen.**

Der Sport des Hufeisenwerfens wird mit eigens dafür hergestellten Sportgeräten betrieben. Jedes Hufeisen muss die folgenden Normwerte für Gewicht und Abmessungen erfüllen bzw. darf sie nicht unterschreiten (Mindestwerte sind nicht definiert, sondern nur Höchstwerte):

- a. Das Hufeisen darf nicht mehr als 1250 g wiegen;
- b. Es soll nicht breiter als 18,41 cm, nicht länger als 19,36 cm und seine Öffnung, gemessen 1,9 cm oberhalb eines Lineals, das beide Spitzen des Hufeisens berührt, soll nicht größer sein als 8,89 cm. (Eine Toleranz von 3 mm, also eine Öffnung bis 9,20 cm, ist bei gebrauchten Eisen zulässig.) In seinem ursprünglichen Zustand darf ein neues Eisen an keiner Stelle höher sein als 2,54 cm. Eisen, die diese Anforderungen nicht erfüllen, dürfen in von Pro Country anerkannten Wettkämpfen nicht benutzt werden; die Resultate aller Wettkämpfe, bei denen nicht zulässige Eisen verwendet werden, sind ungültig. Alle von einem Teilnehmer verwendeten Hufeisen können jederzeit daraufhin überprüft werden, ob sie in Bezug auf Gewicht und Abmessungen sowie in Bezug auf die Bestimmungen in "Veränderte Hufeisen" zulässige Spielgeräte sind. Solche Überprüfungen werden von dem Oberschiedsrichter vorgenommen. Gravuren sind zulässig, wenn das Gewicht stimmt.

#### **2.1.2 Veränderte Hufeisen:**

Jedes Hufeisen, das gegenüber seinem Ursprungszustand verändert worden ist (z.B. durch Einkerben oder Anbringen eines Stollens), gilt als "verändert". Ein verändertes Eisen ist unzulässig und darf in von Pro Country anerkannten Wettkämpfen nicht verwendet werden. Namensgravuren sind zulässig

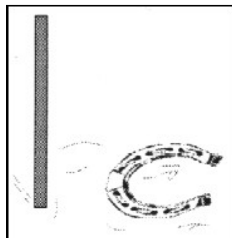
Zu beachten: Der Vorstand von Pro Country hat das Recht, die Vorschrift über die Unzulässigkeit "veränderter" Hufeisen in Ausnahmefällen, etwa für körperlich behinderte Teilnehmer, außer Kraft zu setzen.

## 3. German Disziplin

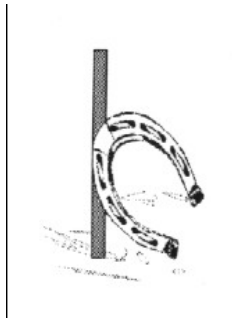
Es können Damen und Herren als Einzelstarter oder als Mitglied einer 3-köpfigen Mannschaft melden. Die Wurfentfernung beträgt 9 m vom Abwurfbalken bis zur Mitte des Eisenstabes.

Der Werfer kann auch aus einer größeren Entfernung werfen (z.B. 9,80 m), er muss nicht vom Abwurfbalken direkt abwerfen. Bei körperlich Behinderten Personen bleibt die German Disziplin gleich. Für die Durchführung eines Turniers in der German Disziplin werden pro Court 6 Eisen benötigt, zusätzlich 1 Richt- oder Messeisen zum Messen. Es werden 6 Durchgänge à 6 Eisen geworfen, immer 6 in die eine Richtung und 6 in die andere Richtung!

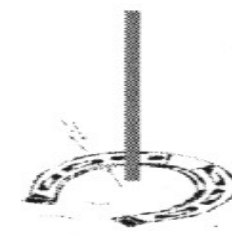
### 3.1 Punktwertung:



**1 Punkt: Das Eisen liegt im Umkreis einer Richteisenbreite (18,41cm) an dem Stab.**



**2 Punkte: Das Eisen „steht“ am Stab. Es muss Kontakt zum Stab bestehen. Es muss unter dem Kontaktpunkt am Stab noch eine freie Durchsicht bestehen. D.h. es kann nicht auf einem Sandhügel liegend als „Steher“ gewertet werden. Für den Schiedsrichter bedeutet dies im Zweifelsfall „Bücken“**



**3 Punkte: Das Eisen umringt den Stab. „RINGER“**

**Ein Ringer ist ein Wurf, nach dem das Hufeisen wie ein Ring um den Pfosten liegt. Ein Ringer liegt dann vor, wenn ein Lineal, das so an das Hufeisen gelegt wird, dass es dessen beide Enden berührt, den Pfosten einschließt, ohne**

**ihn zu berühren.**

### **3.2 Weitere Regeln:**

- Die Eisen dürfen den Boden außerhalb der Balken oder den Balken nicht berühren. „Aufsetzer“, die anschließend ins Ziel hüpfen, werden sofort entfernt.
- Eisen, die eine Wertung erzielen, werden ebenfalls sofort entfernt.
- Eisen, die im Sandkasten, aber ohne Wertungsentfernung liegen, bleiben bis zum Ende dieses Durchgangs liegen, da die Möglichkeit besteht, dass sie noch durch ein anderes Eisen in Stabnähe gestoßen werden könnten.

Je nach Turniergröße, d.h. Teilnehmerzahl kommen 2 verschiedene Turnierabläufe in Frage:

#### **1. Variante:**

Jeder Spieler durchläuft zunächst 2 Durchgänge, d.h. 24 Eisen. Anschließend wird ein Zwischenstand ermittelt. Es wird dann in folgender Reihenfolge weiter gespielt. Es beginnt der Spieler mit dem niedrigsten Ergebnis aus 24 Würfeln. Bei mehreren Punktgleichen wirft der Teilnehmer mit der höheren Startnummer. Diese Prozedur steigert die Spannung, da die an diesem Tag besseren Spieler zum Schluss dran kommen. Diese Variante muss im Terminkalender von Pro Country angekündigt werden.

#### **2. Variante:**

Bei Turnieren mit mehr als 50 Teilnehmern und beiden Disziplinen ist es meist aus zeitlichen und organisatorischen Gründen nicht möglich eine Zwischenrechnung zu machen. Die Spieler werfen alle 3 Durchgänge nacheinander.

Für beide Varianten gilt: Gestartet wird per Auslosung/Zufallsgenerator. Später eintreffende Teilnehmer werden nach hinten verschoben. Teilnehmer werden aufgerufen.

Es gibt folgende Titel zu gewinnen:

Damen Einzel 1. / 2. / 3. Platz

Herren Einzel 1. / 2. / 3. Platz

Mannschaften (auch mixed) 1. / 2. / 3. Platz

### **3.3 Stechen**

Sollten in den „Einzel – Wettbewerben“ Punktgleichstände beim 1. Platz vorherrschen, kommt es zum „Stechen“!

**Dabei werden je nur 6 Eisen geworfen. 3 Hufeisen rauf und 3 runter.**

Es beginnt der oder die in der Auswerteliste oben stehende mit 3 Eisen. Dann wirft der oder die Zweite seine/ihre 3 Eisen. Anschließend wird in umgekehrter Reihenfolge geworfen. Müssen 3 Personen um einen Platz stechen, werfen sie gleichzeitig auf 3 Courts. Bei 4 Personen werden zwei Gruppen gebildet, es sei denn es sind mehrere Courts vorhanden.

Der Verlierer dieses Stechens ist dann der 2. Sieger.

Sollten zusätzlich auch 2 oder mehrere Zweitbeste die gleiche Punktzahl haben, stechen diese um den 3. Platz. Der Unterlegene ist dann 4. / 5. / oder 6. usw. Nach hinten wird nicht weiter ausgespielt, sondern die Platzierung geteilt.

### **3.4 Mannschaften**

**Noch einmal ausdrücklich:** Gastwerfer und Gastmannschaften (auch ohne Club-/Vereinszugehörigkeit) sind ansonsten zu jedem Turnier zugelassen, das belebt die Hufeisenszene.

Eine Mannschaft besteht aus 3 Werfern und kann mit Gastwerfern gemischt werden. Folglich können **3 Gastwerfer** auch eine Mannschaft bilden, die so genannte **wilde Mannschaft**.

Hat sich ein Werfer einmal für einen Club oder Verein entschieden, muss er das ganze Jahr für diesen einen Club oder Verein starten. Spieler, die nicht in einer Mannschaft ihres Vereins berücksichtigt werden (Teilnehmer eines Vereins ungleich 3, 6, 9 usw. Spieler) können eine Mannschaft eines anderen Vereins auffüllen, wenn sie Mitglieder dieses Vereins sind.

### **3.5 Deutsche Meisterschaft**

Die Deutsche Meisterschaft wird als offene Meisterschaft ausgeschrieben. Die Zulassungskriterien müssen auf Qualifikationsturnieren zur deutschen Meisterschaft erfüllt werden.

#### **3.5.1 Zulassung bei den DM über mehrere Qualifikationsturniere.**

Jeder Wettkampf wird gesondert behandelt. Anmeldungen sind für jede Disziplin gesondert abzugeben, das bedeutet man kann sich auch für eine Disziplin bei den Deutschen Meisterschaften anmelden, wenn die Voraussetzungen erreicht wurden. Auch wenn nur in einer Disziplin gestartet wird, ist das volle Startgeld zu zahlen.

**Ausnahmen:** Darüber hinaus **kann** die Landesgeschäftsstelle eine Startgenehmigung erteilen, wenn die Punktezahl **nicht** erreicht wurde. Wurde die Voraussetzung in der deutschen Disziplin erfüllt, darf in beiden Disziplinen gestartet werden.

**German Disziplin:** Jeder Werfer/innen muss auf **drei** Turnieren gewesen sein und mindestens einmal die Punktzahl von 35 (Damen) oder 45 (Herren) erreicht haben oder die Summe der geworfenen Punkte bei drei Turnieren muss 90 (Damen) bzw. 120 (Herren) betragen.

#### **3.5.2 Mannschaft Abkoppeln von den Einzelergebnissen nur bei den Deutschen Meisterschaften.**

Nach Ende der German-Disziplin ist die vorläufige Mannschaftswertung bekannt. Diese Wertung geht auch in die Tourwertung ein. Die 9 besten Mannschaften gehen mit ihren

Werfern noch mal an den Start. Jeder Werfer hat 36 Hufeisen. **Das Ergebnis wird, nicht zum bestehenden, sondern neu addiert.** Es wirft jeweils 1 Spieler jeder Mannschaft beginnend von Platz 9, wer von der jeweiligen Mannschaft beginnt ist den Werfern überlassen. Bei Gleichstand wird gestochen. Jeder Werfer, der ins Stechen kommenden Mannschaft, bekommt noch mal 2x3 Hufeisen.

### **3.6 Tourwertung**

In der German Disziplin werden die besten 6 Ergebnisse gewertet, die übers Jahr bei Qualifikationsturnieren und Landesmeisterschaften geworfen wurden und zusätzlich das Ergebnis der deutschen Meisterschaft. Bei Punktgleichheit entscheidet das Ergebnis der DM. Sollte auch dieses Ergebnis gleich sein, entscheidet ein Stechen mit 2x3 Hufeisen. Für die Tourwertung zählen jeweils die geworfenen Punktzahlen, lediglich im Mannschaftswettbewerb zählen die Platzierungspunkte (1. Platz 20 Punkte, 2. Platz 17 P., 3. Platz 14 P., 4. Platz 12 P., 5. Platz 11 Punkte usw.). Sind Mannschaften am Ende des Jahres Punktgleich, entscheidet das Ergebnis der DM, ansonsten wie oben.

In der offiziellen Liste wird dieses Verfahren nur für die ersten drei Plätze angewendet. Die restlichen Plätze werden geteilt. Gästemannschaften werden aus der Tourwertung eliminiert und die nachfolgenden Mannschaften rücken auf. Punktgleiche Mannschaften erhalten ab dem 4. Platz die gleiche Punktzahl.

Es gibt folgende Wertungen:

Damen, Herren und Mannschaften

# 4. American Disziplin

Amtliche Regeln für das Hufeisenwerfen

Veröffentlicht von der National Horseshoe Pitchers Association of America (NHPA)

Überarbeitet von Pro Country Deutscher Country und Western Dachverband

## 4.1 Wurfdistanzen

### 4.1.1 Männer

Die Wurfdistanz beträgt 11,27m.

### 4.1.2 Frauen:

Die Wurfdistanz beträgt 8,27 m.

## 4.2 Regel: Vorbereitung der Partie:

Die Spielpaarungen ergeben sich aus der aktuellen Rangliste. Ist ein Spieler oder eine Spielerin im aktuellen Jahr noch nicht gestartet zählt die Rangliste des Vorjahres. Erst kommt die aktuelle Rangliste und danach die Vorjahresrangliste.

Gewöhnlich erkundigen sich die Teilnehmer vor Wettkampfbeginn danach, welche Bahn ihnen zugewiesen worden ist, und werfen sich vor dem ersten Durchgang auf dieser Bahn zusammen mit ihren Kontrahenten ein. Jedem Spieler stehen dabei je 2 Eisen in jede Richtung zu. Also 4 Würfe! Nach dem Einwerfen sollte die Bahn noch einmal hergerichtet werden. Es beginnt dann der Spieler, welcher auf der Laufkarte bei den „blauen“ Eisen eingetragen ist. Es ist zulässig, dass ein Teilnehmer seine Probewürfe alleine durchführt, wenn sein Kontrahent mit Verspätung eintrifft.

## 4.3 Durchführung der Partien und Bewertung der Eisen

### 4.3.1 Durchgänge ("Innings"):

Jeder Partie ist in Durchgänge aufgeteilt. Jeder Durchgang besteht aus vier Hufeisenwürfen, zwei von jedem Teilnehmer.

#### 1 Bewertung der Eisen:

**Ringer:** Ein Ringer ist ein Wurf, nach dem das Hufeisen wie ein Ring um den Pfosten liegt. Ein Ringer liegt dann vor, wenn ein Lineal, das so an das Hufeisen gelegt wird, dass es dessen beide Enden berührt, den Pfosten einschließt, ohne ihn zu berühren. Ein Ringer zählt drei Punkte.

**Zähleisen:** Ein Eisen, das nicht als Ringer zählt, aber so zu liegen kommt, dass irgendeines seiner Teile nicht mehr als 18,41 cm (Hufeisenbreite) vom Pfosten entfernt ist, gilt als Zähleisen. Ein Zähleisen zählt einen Punkt. Auch ein "Anlehner" (Steher) oder jeder andere Wurf, bei dem das Eisen den Pfosten berührt, gilt als Zähleisen und hat den Punktwert 1 (sofern es kein Ringer ist).

**Fehleisen:** Ein Eisen, das so zu liegen kommt, dass alle seiner Teile weiter als 18,41 cm vom Pfosten entfernt liegen, wird als Fehleisen bezeichnet und bringt keine Punkte. Ein Eisen, das als "foul" erklärt wird, gilt in jedem Fall als Fehleisen, ganz gleich wie und wo es zum Liegen kommt.

## **2 Werfen der Eisen**

Der als erster werfende Teilnehmer wirft seine beiden Eisen nacheinander, danach wirft sein Kontrahent seine beiden Eisen nacheinander. Jeder Teilnehmer darf seine Würfe von der linken oder rechten Plattform ausführen; **bei jedem Durchgang** müssen jedoch beide Eisen eines Teilnehmers **von derselben Plattform** aus geworfen werden. Jeder Teilnehmer muss das **gesamte Turnier** über seine Würfe **mit derselben Hand** bzw. demselben Arm durchführen, außer im Fall einer Verletzung.

Die beiden Würfe eines Durchgangs müssen **innerhalb von 30 Sekunden** ausgeführt werden. Die Zeit läuft von dem Augenblick an, in dem der Teilnehmer mit der erkennbaren Absicht, zu werfen (und nicht etwa nur, Hufeisen einzusammeln oder störendes Material von der Plattform zu entfernen), eine der Plattformen betritt.

### **4.3.2 Position der Teilnehmer beim Werfen:**

1. **Der Werfer:** Der Werfer muss während des Wurfvorgangs, bis das Eisen seine Wurfhand verlässt, ununterbrochen in physischem Kontakt mit der ausgewählten Wurfplattform bleiben (**Standbein muss auf der Plattform sein**). Ausnahmen: Ein Teilnehmer, für den die 11,27 m Wurfdistanz gilt, darf seinen Anlauf hinter der Plattform beginnen, muss aber in dem Moment, wo er das Eisen loslässt, die Plattform betreten haben.

2. **Der Kontrahent:** Der gerade nicht werfende Teilnehmer soll sich, während sein Kontrahent wirft, auf der anderen Plattform aufhalten, und zwar mindestens 60 cm hinter dem Werfenden. Er soll sich ruhig verhalten und an seinem Standort verharren, um seinen werfenden Kontrahenten (oder die auf benachbarten Bahnen werfenden Teilnehmer) nicht zu stören.

3. **Die Kontrahenten:** Wenn beide Kontrahenten von derselben Plattform aus werfen, sollte derjenige, der zuerst wirft, nach seinem Würfen vor der Grube die Bahn queren und auf der anderen Plattform die unter Punkt 2 beschriebene Position einnehmen. Während der erste Werfer die Bahn vor der Grube quert, sollte der zweite Werfer hinter der Grube herüberkommen und seine Wurfplattform von hinten betreten. Wenn die beiden nicht von derselben Plattform werfen, sollte derjenige, der zuerst wirft, nach seinen Würfen direkt nach hinten gehen und die in Punkt 2 beschriebene Position einnehmen.

4. **Der Teilnehmer:** Kein Teilnehmer darf sich vor Abschluss eines Durchgangs zum gegenüberliegenden Pfosten begeben.

### **4.3.3 Verlauf der Partie:**

1. Wenn die vier Würfe eines Durchgangs getätigt sind, begeben sich die beiden Kontrahenten zum gegenüberliegenden Bahnende, um das Punktergebnis des Durchgangs festzustellen und ihre Eisen einzusammeln. Kein Eisen darf entfernt werden, bevor sein Punktwert festgestellt ist. Wenn Zweifel über die Wertung bestehen, soll ein Schiedsrichter herbeigerufen werden. Der Schiedsrichter soll die nötigen Messungen durchführen und die Punktwerte der fraglichen Eisen feststellen. (Es wird empfohlen, dass die Teilnehmer geeignete Messinstrumente bei sich tragen und nach Möglichkeit ihre Wertungen selbst vornehmen, um den Spielverlauf zu beschleunigen.) Alle Durchgänge bis zum Abschluss der Partie sollen nach gleichartigem Muster absolviert werden.

2. Falls sich im Verlauf eines Durchgangs herausstellt, dass ein Teilnehmer mit einem Eisen seines Kontrahenten geworfen hat, werden die Eisen ohne Wertung eingesammelt, und der Durchgang beginnt noch einmal, mit den korrekten Eisen, von vorne. Wenn die Teilnehmer **die irrtümliche Verwechslung von Eisen** erst bemerken, nachdem alle vier Würfe getätigt wurden, zählt der Durchgang, und die Wertung erfolgt auf Basis der tatsächlich getätigten Würfe. Falls keine Einigung darüber erzielt werden kann, wer welche Eisen geworfen hat, muss ein Schiedsrichter hinzugezogen werden. Auf der Basis der Aussagen der Kontrahenten wird der Schiedsrichter entweder die Wertung des Durchgangs festlegen oder ihn für ungültig erklären und neu ansetzen.

3. Wenn bei der Vermessung eines Eisens durch einen Teilnehmer das Eisen oder der Pfosten versehentlich verschoben werden, wird der Durchgang nur dann gewertet, wenn beide Kontrahenten sich auf eine Wertung einigen. Wenn nicht, muss ein Schiedsrichter zugezogen werden. Wie in dem unter Punkt 2 beschriebenen Fall, soll der Schiedsrichter entweder die Wertung festsetzen oder den Durchgang für ungültig erklären und neu ansetzen.

**Ausnahmen:** Wenn ein oder mehrere Eisen, die eindeutig als Ringer erkennbar und von beiden Kontrahenten als solche anerkannt worden sind, verschoben oder entfernt werden, um die Vermessung eines anderen Eisens zu ermöglichen, brauchen sie nicht erneut geworfen zu werden. Falls für das (oder die) zu vermessende(n) Eisen keine unstrittige Wertung zustande kommt, kann der Schiedsrichter anordnen, dass sie nochmals geworfen werden müssen. Wenn sich unter einem strittigen ein oder mehrere andere, unstrittige Eisen befinden, werden diese gewertet und bleiben an Ort und Stelle liegen, während das strittige Eisen erneut geworfen wird. Die Wertung eines bereits gewerteten Eisens bleibt unverändert, auch wenn es durch einen Wiederholungswurf verschoben wird.

**Zu beachten:** Wenn ein Schiedsrichter beim Vornehmen einer Messung ein Eisen oder den Pfosten verschiebt, kann er entweder die Wertung des Durchgangs dennoch vornehmen oder den Durchgang für ungültig erklären und neu ansetzen.

#### **4.3.4 Ungültiges Eisen:**

Als ungültig gewertet werden alle Würfe, die unter Verstoß gegen eine der Spielregeln getätigt worden sind. Ein ungültiges Eisen zählt als Fehleisen und muss sofort aus der Grube entfernt werden, bevor das nächste Eisen geworfen wird. Wird ein zuvor geworfenes Eisen durch einen ungültigen Wurf verschoben, bleibt es an seiner neuen Position liegen. Es folgt eine Aufzählung von Regelverstößen, die der für eine Partie eingeteilte Schiedsrichter erkennen und ahnden muss. Die Ahndung besteht darin, dass die betreffenden Eisen zu Fehleisen erklärt werden. Ungültig ist ein Wurf dann, wenn

- a. der Werfer die Foullinie übertritt, bevor das Eisen seine Hand verlassen hat;
- b. der Werfer die Wurfplattform vollständig verlassen hat, bevor er das Eisen loslässt;
- c. er nicht innerhalb der 30-Sekunden-Frist erfolgt;
- d. ein Teilnehmer während des Werfens in den Zielbereich der Wurfgrube getreten ist. In einem solchen Fall wird zwar der aktuell getätigte Wurf gewertet, aber der betreffende Teilnehmer darf im nächsten Durchgang nur ein Eisen werfen. Das zweite Eisen muss er zur gegenüberliegenden Wurfgrube tragen.
- e. der zweite Wurf von einer anderen Plattform ausgeführt wird als der erste. In diesem Fall ist der zweite Wurf ungültig.



2. Auch in den nachfolgend aufgezählten Fällen werden Würfe als ungültig gewertet, und die betreffenden Eisen müssen aus der Grube entfernt werden, bevor der nächste Wurf erfolgen kann.

a. wenn ein Eisen, bevor es zum Liegen kommt, die Pralltafel, den Rand der Wurfbahn oder den Boden außerhalb der Bahn berührt hat.

b. Wenn ein Eisen vor seiner Landung ein unbewegtes Objekt berührt, sei es den Zweig eines Baumes, einen Absperrdraht, ein Bauteil einer Überdachung (bei Indoor-Bahnen) oder ähnliches.

**Zu beachten:** Wenn ein Eisen im Flug ein bewegtes Objekt berührt, ist der Wurf nicht ungültig; er darf gewertet oder wiederholt werden.

c. Wenn ein Eisen die Hand eines Werfers verlässt, nachdem er seine Ausholbewegung für den Wurf begonnen hat, gilt sein Wurf als ausgeführt. Berührt es den Boden oder ein Objekt außerhalb der Wurfgrube, wird es als ungültiges Fehleisen gewertet. Wenn ein Werfer ein Eisen fallen lässt, bevor er seine Ausholbewegung begonnen hat, wird dies nicht als Wurf gewertet; der Spieler darf in diesem Fall das Eisen aufheben und seinen Wurf ausführen, außer es ist über die Foullinie gefallen.

3). Wenn einer der Kontrahenten irgendeines der geworfenen Eisen aufhebt, bevor die Wertung des Durchgangs einvernehmlich festgestellt worden ist, werden seine beiden Eisen als Fehleisen gewertet. Der Schiedsrichter legt die Wertung des Durchgangs fest.

#### **4.3.5 Proteste:**

Wenn ein Teilnehmer einen Protest einlegen möchte, sollte er das, sobald das betreffende Problem auftritt, bei einem der Schiedsrichter, der Turnierleitung oder beim Landes/Bundesschiedsrichter tun. Diese werden bei allen Protesten die letztgültige Entscheidung treffen.

#### **4.4 Dauer der Partie**

Eine Partie geht über 8 Innings / Durchgänge in denen jeder Spieler je seine beiden Eisen wirft. Nach Absolvieren dieser Würfe ist die Partie beendet, gewonnen hat der Kontrahent, der die höhere Punktzahl erreicht hat. Falls beide Spieler dieselbe Punktzahl erreicht haben, kommt es zum Stechen.

**Ein Stechen** über zwei Durchgänge wird durchgeführt, gespielt nach denselben Regeln wie die vorausgegangene Partie selbst. Falls danach wieder Punktegleichstand herrscht, wird erneut ein Stechen über **zwei Durchgänge** veranstaltet, und so weiter, bis eine Entscheidung fällt.

Ein Turnierendspiel geht über 2 Gewinnsätze. Der Teilnehmer mit den Blauen Eisen beginnt. Es wird durch gespielt, dass heißt nach dem Satz werden die Hufeisen **nicht** gewechselt. Der Sieger wird beim Endspiel auf 2 Gewinnsätze ermittelt. Sollte es aus Zeitgründen oder Witterung nicht möglich sein, müssen die Spieler zustimmen, dass es nur mit 1 Gewinnsatz entschieden wird.

#### **4.5 Zählweise bei Partien einer gegen einen (Einzelspiel)**

Es gibt beim Hufeisenwerfen zwei Zählmethoden: die Wertung mit gegenseitiger Löschung und die Methode "alles zählt"! Wir haben uns für die gegenseitige Löschung entschieden, diese wird auch bei Weltmeisterschaften so gespielt.

#### 4.5.1 Wertung mit gegenseitiger Löschung

**1. Punkte:** Bei dieser Wertungsmethode kann in jedem Durchgang immer nur ein Teilnehmer Punkte erzielen.

a. **Ringer:** Ringer löschen einander aus. Werfen beide Kontrahenten je einen oder je zwei Ringer, löschen diese einander aus, und die Würfe ergeben keine Punktwertung. Jeder nicht ausgelöschte Ringer ergibt drei Wertungspunkte.

b. **Zähleisen:** Ein Zähleisen bringt unter den folgenden Voraussetzungen ein Wertungspunkt:

Wenn es in einem Durchgang ein Paar ausgelöschte Ringer und keinen zählenden Ringer gibt, erhält das Zähleisen, das dem Pfosten am nächsten liegt, 1 Punkt. Wenn es in einem Durchgang keine Ringer gibt, erhält das Zähleisen, das dem Pfosten am nächsten liegt, 1 Punkt. Wenn das andere Eisen des Spielers, dem diese Wertung zusteht, das zweitnächste zum Pfosten ist, erhält auch dieses Eisen 1 Punkt. Wenn es in einem Durchgang 1 unausgelöschten Ringer gibt und das andere Eisen des Werfers, dem dieser Ringer gehört, das nächstplatzierte Zähleisen des Durchgangs ist, wird es mit 1 Punkt gewertet (so dass der betreffende Spieler insgesamt 4 Punkte erhält).

**Zu beachten:** Wenn zwei gegnerische Zähleisen beide den Pfosten berühren oder beide genau gleich weit vom Pfosten entfernt liegen, löschen sie einander aus und werden ebenso wenig gewertet wie zwei einander löschende Ringer. In diesem Fall erhält das nächstplatzierte Zähleisen, sofern vorhanden, 1 Punkt.

#### 4.5.2 Vorsagen der Wertung.

a. Es folgt eine Übersicht über die Situationen, in denen Wertungspunkte vergeben werden. Der Spieler, dem die Punkte zustehen, sagt die Zahl der errungenen Punkte und die Eisenfarbe laut vor.

i. Kein Ringer, ein Spieler hat das bestplatzierte, nicht aber das zweitbest platzierte Zähleisen. **Ansage:** "Ein Punkt Blau/Silber"

ii. Kein Ringer, ein Spieler hat sowohl das bestplatzierte als auch das zweitbest platzierte Eisen. **Ansage:** "Zwei Punkte Blau/Silber"

iii. Ein Ringer und dazu entweder gar kein Zähleisen, oder der Kontrahent hat das bestplatzierte Zähleisen. **Ansage:** "Ein Ringer, drei Punkte Blau/Silber "

iv. Ein Ringer, und derselbe Spieler hat auch das nächstplatzierte Zähleisen.

**Ansagen:** "Ein Ringer, vier Punkte Blau/Silber "

v. Ein Paar einander löschende Ringer, ein nächstplatziertes Zähleisen.

**Ansage:** "Jeweils ein Ringer, ein Punkt Blau/Silber "

vi. Ein Paar einander löschende Ringer, dazu ein nicht gelöschter Ringer.

**Ansage:** "Drei Ringer, drei Punkte Blau/Silber "

vii. Zwei nicht gelöschte Ringer.

**Ansage:** "Zwei Ringer, sechs Punkte Blau/Silber "

b. Keine Punktwertung wird in den folgenden Fällen vergeben. In diesen Fällen sagt der Kontrahent, der im Durchgang als zweiter geworfen hat, die Wertung an.

i. Alle vier Eisen sind Fehleisen.

**Ansage:** "Keine Punkte"

ii. Ein Paar einander löschende Ringer, sonst kein Zähleisen, oder beide Zähleisen liegen in genau gleichem Abstand vom Pfosten.

**Ansage:** "Jeweils ein Ringer, keine Punkte"

iii. Zwei Paar einander löschende Ringer.

**Ansage:** "vier tot"

### **4.5.3 Protokollierung der Wertungspunkte**

Bei Turnieren gilt der Wertungszettel (nicht die Punktezahlvorrichtung, sofern überhaupt vorhanden!) als offizielle Ergebnisurkunde. Es wird den Teilnehmern empfohlen, nach jedem Durchgang den Punktestand aufmerksam zu kontrollieren. Wenn eine Frage oder eine abweichende Meinung in Bezug auf den aktuellen Punktestand auftaucht, darf jeder Teilnehmer sich zwischen den Durchgängen an den Führer des Punkteprotokolls (Schiedsrichter) wenden und versuchen, fehlerhafte Wertungen zu korrigieren. Wenn es nicht gelingt, die Wertung zur Zufriedenheit beider Kontrahenten zu berichtigen, soll der Landes- oder Bundesschiedsrichter hinzugezogen werden, denen die letztinstanzliche Entscheidung zusteht.

### **4.6 Wurfreiheitenfolge innerhalb einer Partie**

Der Teilnehmer, der im vorausgegangenen Durchgang eine Punktwertung erzielt hat, fängt im nächsten Durchgang an. Wenn keiner von beiden einen Punkt erzielt hat, wirft derjenige als erster, der im vorausgegangenen Durchgang als letzter (zweiter) geworfen hat.

Wenn im Verlauf eines Durchgangs (bevor alle vier Würfe getätigt sind) festgestellt wird, dass der falsche Kontrahent als erster geworfen hat, werden die bis dahin geworfenen Eisen eingesammelt, und der Durchgang beginnt noch einmal von vorne. Wenn der Irrtum erst entdeckt wird, nachdem alle vier Eisen geworfen worden sind, werden die Eisen gewertet, wie sie liegen, und die korrekte Wurfreiheitenfolge wird von da an wieder eingehalten.

### **4.7 Deutsche Meisterschaft**

**American Disziplin:** Laut Rangliste werden die Ergebnisse zugrunde gelegt, ob man sich für die DM qualifiziert hat.

Bedingung: Werfer/in hat bei drei Qualifikationsturnieren geworfen und in der Rangliste mindestens 10 Punkte erreicht.

**Ausnahmen:** Darüber hinaus **kann** die Landesgeschäftsstelle eine Startgenehmigung erteilen, wenn die Punktezahl **nicht** erreicht wurde.

Wir wollen die Teilnahme an den Meisterschaften nicht so hart reglementieren und beschränken, da wir natürlich hauptsächlich an der Verbreitung dieser Sportart interessiert sind, dennoch muss die Qualität der Teilnehmer, dem Anlass gerecht werden.

#### **Startreihenfolge American Disziplin.**

Die Starterliste wird ausgelost. Es wird in Gruppen gespielt, wobei angestrebt wird in 3er Gruppen zu spielen, damit jeder Spieler mindestens zwei Einsätze hat. Besteht eine Gruppe nur aus zwei Spielern, wird nur ein Spiel durchgeführt. Da beide Spieler weiterkommen, haben sie auf jeden Fall noch ein weiteres Spiel.

### **4.8 Tourwertung**

Die Tourwertung erfolgt in der Addition der 6 besten Ergebnisse der Qualifikationsturniere und zusätzlich der Deutschen Meisterschaft. Bei Punktgleichheit entscheidet die Punktzahl der deutschen Meisterschaft, sollte die Punktzahl auch hier gleich sein, entscheidet die höhere Anzahl der Ringer. Alle am Start befindlichen Werfer

bekommen 1 Punkt. Für jedes gewonnene Spiel weitere 3 Punkte. Die Spiele um den 3. Platz so wie das Endspiel werden nicht gewertet. Für den ersten Platz gibt es zusätzlich 4 Punkte, für den zweiten Platz 3, für den dritten Platz 2 und für den vierten Platz 1 Punkt.

## 5. Regelkommission (Gremium)

Wie in der Geschäftsordnung von Pro Country unter §§ 7 Hufeisenwerfen festgelegt, regelt das Gremium alle Belange im Zusammenhang mit dem Hufeisensport

## 6. Disziplinarmaßnahmen

Sollte ein Teilnehmer bei einem Qualifikationsturnier oder einer Meisterschaft durch unsportliches Verhalten auffallen, so kann die Disziplinarkommission über weitere Maßnahmen gegen den Teilnehmer oder Teilnehmerin entscheiden. Die Disziplinarkommission setzt sich wie folgt zusammen:

- a) Bundesschiedsrichter
- b) Stellvertretender Bundesschiedsrichter
- c) Landesschiedsrichter
- d) Vorsitzender des jeweiligen Landesverbandes des Teilnehmers.

Dem Teilnehmer muss das Recht eingeräumt werden, vor Verhängung einer Disziplinarmaßnahme, sich zum Vorwurf zu äußern. Die Entscheidung der Disziplinarkommission muss mit einer 2/3 Mehrheit erfolgen und ist auf dem Klageweg nicht anfechtbar. Die Disziplinarkommission kann zur Wahrheitsfindung einen Ermittler beauftragen. Jeder Teilnehmer eines Qualifikationsturniers oder einer Meisterschaft unterwirft sich dem Regelwerk.

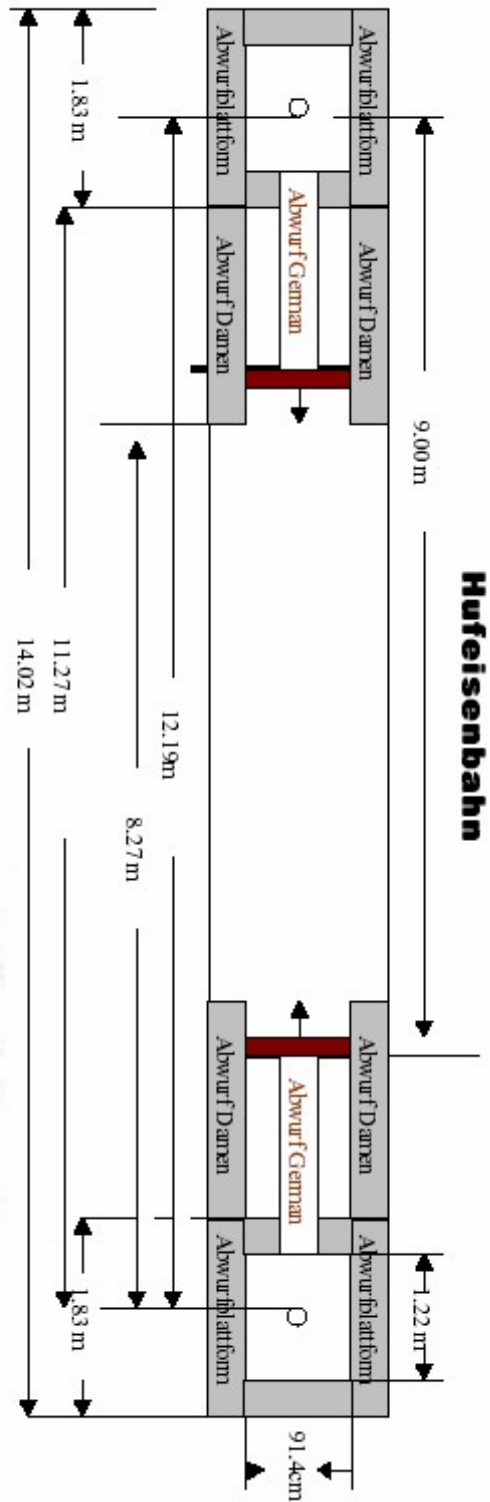
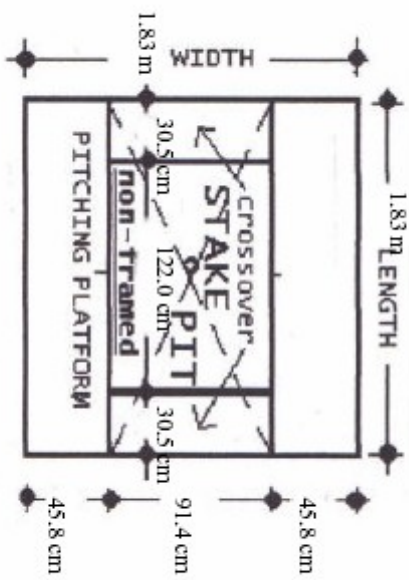
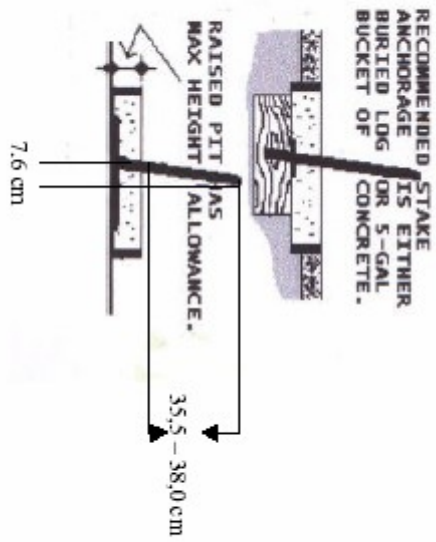
Lasst uns zusammen viel Spaß haben beim  
„H u f e i n“ !!!

Für die Regelkommission  
Pro Country

Anhänge: Bauplan, Gremium (Schiedsrichter), Zugelassene Eisen

# Anhang1

## Bauplan für die Courts



## Anhang 2

### **Gremium, (Schiedsrichter)**

Bundesschiedsrichter: Siegfried Wagner

Stv. Bundesschiedsrichter: Rainer Kling

### **Landesschiedsrichter und die Stellvertreter:**

Baden-Württemberg Heinz Baier,

Bayern Josef Meier...

Niedersachsen Bubi Reis, Thorsten Reis

Rheinland-Pfalz Rainer Kling

Thüringen Marco Echtermeyer, Wilfried Fromm

Hessen Pius Wahler

## Anhang 3

### 6.1.1 NHPA Sanctioned Horseshoes

	<b>Name of Horseshoe</b>	<b>Currently Made</b>
1	Alan Francis All-On	Yes
2	Alan Francis Bullseye	Yes
3	Alan Francis Legacy	Yes
4	Alan Francis Signature	Yes
5	A-MAC	Yes
6	American	Yes
7	Bandit	Yes
8	Big Foot	Yes
9	Breckenridge Ringer	No
10	Bronco Pro-Flip	Yes
11	Cal-Flip	Yes
12	CAN/AM	Yes
13	Challenger	Yes
14	Champion Series By Baden Sports	Yes
15	Cobra	Yes
16	Condor	Yes
17	D & B No Calk	No
18	Deadeye Clydesdale	Yes
19	Deadeye EZ Grip	Yes
20	Deadeye NT	Yes
21	Deadeye Regular	Yes
22	Diamond Double Ringer	No
23	Diamond Super Ringer	Yes
24	Diamond Tournament	Yes
25	Dixon	No
26	Dixon Victory	No
27	Durham Double Lockon	No
28	Durham Lockon I	No
29	Durham Lockon II	No
30	Easy Ringer	No
31	Elmer Hohl	Yes
32	Franklin Gilt	No

33	Franklin Sports Shoe # 3216	Yes
34	Franklin Sports Shoe # 3219	Yes
35	Glory	Yes
36	Glory GXL	Yes
37	Golden Horseshoe	No
38	Gordon	Yes
39	Gordon Gold	No
40	Gordon Legend	Yes
41	Gordon Multi Grip	No
42	Gordon Spin-On	No
43	Greeott Grabber	No
44	Henton Supreme	No
45	Henton V-Lok	No
46	Hi Temp Stay On	Yes
47	Hilfling GrabIt	Yes
48	Hummer	Yes
49	Imperial	Yes
50	Imperial Classic	No
51	Imperial MAXX	No
52	Imperial Original	No
53	Imperial Plus	No
54	Imperial Steinfeldt	No
55	Imperial Stinger	No
56	Imperial Viper	No
57	Lattore	No
58	Lee Bronze	No
59	M & M	Yes
60	Magnet	No
61	MAXX	Yes
62	Mr D Classic	Yes
63	Mr D with ringer breaker	Yes
64	Mr D without ringer breaker	Yes
65	Mustang	Yes
66	Ohio O	No
67	Ohio Pro	No
68	Pony	Yes
69	Pro Ringer	No
70	Pro Star	Yes



71	Python	Yes
72	Regent Sports # 1 Shoe	Yes
73	Regent Sports # 2 Shoe	Yes
74	Regent Sports # 3 Shoe	Yes
75	Reno	No
76	Ringer	No
77	Ringle Single	No
78	Royal	Yes
79	S.S. Hugger	No
80	Shur Shot	No
81	SideWinder	No
82	Simmons-XL	Yes
83	Six Hix	No
84	Six Pac	No
85	Six Pac Sure Peg	Yes
86	Six Pac Sure Pitch	Yes
87	Six Pac Sure Point	Yes
88	Six Shooter	Yes
89	Six Shooter	Yes
90	Snyder E-Z Flip	Yes
91	Snyder E-Z Flip II	Yes
92	Snyder Flip-Grip	Yes
93	Spalding	No
94	Star	No
95	Steinfeldt (by Deadeye)	No
96	Stinger	Yes
97	Ted Allen	Yes
98	Too Dead	No
99	Tyson Swinger	No
100	V&W	No
101	V&W NT	No
102	Viking	Yes
103	VIP	Yes
104	Viper	Yes
105	White House Gold	No
106	Wonder	No
107	Yankee	Yes
108	Zinger ( Calhoun Foundry )	Yes