

>

**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**

**7. Auflage**

**Beschluss\_1. Verbandstag am 22.02.2015**

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 und Landesmeisterschaften müssen wir auf der Einhaltung aller Regeln bestehen und werden diese auch entsprechend überprüfen! An dieser Ausgabe des Regelwerkes 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 sind schriftlich (Antrag) beim Vorstand einzureichen. Über Annahme oder Ablehnung dieser Vorschläge entscheidet der Verbandstag.

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. Allgemeine

## 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 )

Bei Landesmeisterschaften müssen immer beide Disziplinen gespielt werden. Bei Qualifikationsturnieren sollten immer beide Disziplinen gespielt werden, hier können aber auch reine German- oder American- Turniere gespielt werden. Der Austragungsmodus ist im Terminkalender eindeutig anzukündigen.

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 können sich alle die Mitglieder eines Clubs oder Vereins, der wiederum Mitglied bei Pro-Country ist, als Werfer / in zu einem Qualifikationsturnier oder einer Landesmeisterschaft anmelden, wenn Er / Sie sich im 12 Lebensjahr befindet oder älter ist. Gleiches gilt für Starter internationaler Verbände die eine Kooperation mit Pro-Country eingegangen sind. Die Anmeldung zur Deutschen Meisterschaft erfolgt schriftlich über den Landesschiedsrichter oder den internationalen Verband direkt beim Bundesschiedsrichter von Pro-Country.

Ferner kann der Veranstalter alle Personen die die Altersgrenze erfüllen als Gastwerfer an seinem Turnier teilnehmen lassen. Die Ergebnisse der Gastwerfer zählen für das Turnier werden aber nicht in der Tour Wertung berücksichtigt.

Vor dem ersten Start eines Jugendlichen bei einem Turnier ist die Startberechtigung 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 vor Saisonbeginn den Club/Verein gewechselt, muss er dies beim Ersten anmelden (in der neuen Saison) erwähnen um eine Korrektur in der Adressliste vorzunehmen. Dies verpflichtet den Veranstalter/das Auswerteteam die geänderte Adresse an Pro Country weiter zu melden. Ein Vereinswechsel während der laufenden Saison ist nicht erlaubt. In Härtefällen können, auf Antrag, Ausnahmen durch die Bundes- und zuständige Landesschiedsrichter entschieden werden.

## 1.3 Anmeldeschluss

Anmeldeschluss ist bei allen Qualifikationsturnieren und Landesmeisterschaften 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 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.

#### **1.4 Turnierergebnisse**

Die Turnierleitung ist verpflichtet dem Verband die ausgewerteten Turnierergebnisse zukommen zu lassen, damit dieser die Ranglisten und Ergebnislisten ordnungsgemäß führen kann. Die Auswertung muss spätestens am zweiten Tag nach dem Austragungstag beim Webmaster und beim Bundesschiedsrichter eingegangen sein. Die statistische Erfassung unterliegt dem Dachverband.

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

Die Pokale und Preisgelder sind dem Veranstalter überlassen, es können auch Sachpreise sein auf denen 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 und Landesmeisterschaften**

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 Startgebühren**

Bei einem Qualifikationsturnier beträgt das Startgeld 5.- €, bei Landesmeisterschaften 10.- €. Jugendliche bis 16 Jahre zahlen nur die halbe Startgebühr. Bei der Deutschen Meisterschaft beträgt die Startgebühr, auch für Jugendliche, für beide Disziplinen 30.- €, für je eine Disziplin (German oder American) beträgt sie 20.- €.

Ob und in welcher Höhe der Veranstalter Startgebühren für seine Gäste verlangt bleibt ihm überlassen.

Zusätzlich werden seit 2012 bei allen Qualifikationsturnieren und Landesmeisterschaften von jedem Turnierteilnehmer, **auch Gäste**, 2,- Euro erhoben. Dieser Zusatzbetrag wird für die Preisgelder der Tour Wertung verwendet. Die Auszahlung erfolgt bei den Deutschen Meisterschaften.

#### **1.8 Vertreter der Vereine in Sachen Hufeisenwerfen**

Jeder Mitgliedsverein von Pro-Country der das Hufeisenwerfen betreibt, kann einen Vertreter für den „Verbandstag für das Hufeisenwerfen“ benennen. Dieser Vereinsvertreter muss beim Schriftführer gemeldet werden, damit er die Einladung und die Unterlagen zum Verbandstag bekommt.

#### **1.9 Schiedsrichter**

Bei jedem Turnier ist der jeweils zuständige Landesschiedsrichter bzw. sein Stellvertreter für die ordnungsgemäße Abwicklung des Turniers verantwortlich. Diese nehmen auch den Court ab. 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. Personen die lediglich als Schreiber fungieren müssen keine Schiedsrichterprüfung haben.

#### **Schiedsrichter pro Courts:**

Es Genügt ein Schiedsrichter und ein Schreiber bei Qualifikationsturnieren und Landesmeisterschaften. Bei der DM sind 2 Schiedsrichter notwendig.

Turnierschiedsrichter werden vom Veranstalter 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, welches 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.

#### **1.9.1 weitere Aufgaben des Landesschiedsrichter und seinem Stellvertreter sind:**

- Überwachung auf Einhaltung des Regelwerkes.
- In Zusammenarbeit mit dem Bundesschiedsrichter und dessen Stellvertreter, erarbeiten von Unterlagen zur Aus- Fort- und Weiterbildung von Schiedsrichtern auf Grundlage des Regelwerkes.
- Schiedsrichterlehrgänge und –Prüfungen auf Landesebene.
- Entgegennahme und Prüfung der Teilnehmermeldungen zur DM für sein Bundesland und Weiterleitung an den Bundesschiedsrichter.

#### **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.

##### **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

## **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. Siehe Anhang 4

### **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 und nicht weniger als 1100 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 den Landesschiedsrichtern vorgenommen. Gravuren sind zulässig, wenn das Gewicht stimmt.

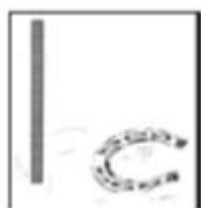
### **2.1.2 Veränderte Hufeisen:**

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

### 3. German Disziplin

Es können Damen und Herren als Einzelstarter oder als Mitglied einer 3-köpfigen Mannschaft melden. Die Wurfentfernung beträgt 9 m vom Abwurf Balken bis zur Mitte des Eisenstabes. Der Werfer kann auch aus einer größeren Entfernung werfen (z.B. 9,80 m), er muss nicht vom Abwurf Balken 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 Punktwertungen:



**1 Punkt:** Das Eisen liegt im Umkreis einer Richteisensbreite (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 Stab Nähe gestoßen werden könnten.
- Die Eisen werden zur Wertung neben den Sandkasten abgelegt, und zwar so dass die Wertung auch nach dem letzten geworfenen Eisen eindeutig nachvollziehbar ist. Fouleisen (Eisen ohne Wertung) werden grundsätzlich hinter dem Sandkasten abgelegt. siehe dazu Anhang 2

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 Punktglichen wirft der

Teilnehmer mit der höheren Startnummer. 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. Die 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 Wettbewerben“ Punktgleichstände beim 1-3 Platz vorherrschen, kommt es zum „Stechen“! Dabei werden je Werfer 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.

## **3.4 Mannschaften**

3 Werfer / innen aus einem Verein (Mitgliedschaft) bilden eine offizielle Mannschaft.

3 Gastwerfer / innen können eine Gastmannschaft bilden.

3 Werfer / innen aus verschiedenen Vereinen bilden eine Wilde-Mannschaft

Die Werfer / innen einer Mannschaft sind bei der Anmeldung zu benennen.

Hat das Turnier bereits begonnen ist eine Mannschaftsbildung nicht mehr möglich.

## **3.5 Deutsche Meisterschaft (DM)**

Die Zulassungskriterien müssen auf Qualifikationsturnieren oder Landesmeisterschaften erfüllt werden.

**Deutscher Meister kann werden wer:**     - *Deutscher Staatsbürger ist*  
   - *in Deutschland seinen Wohnsitz hat.*

### **3.5.1 Zulassungskriterien und Anmeldung zur DM**

German Disziplin: Jeder Werfer/innen muss an **drei** offiziellen Qualifikationsturnieren teilgenommen und dabei mindestens einmal die Punktzahl von 35 oder in Summe 90 (Damen), 45 oder in Summe 120 (Herren) erreicht haben. Hat sich ein Werfer/in für die German-Disziplin qualifiziert, darf er/sie auch in der American- Disziplin starten, vorausgesetzt er / sie hat auch an **drei** American Turnieren teilgenommen.

## **3.6 Tour Wertung**

In der German Disziplin werden die besten 6 Ergebnisse gewertet, die übers Jahr bei Qualifikationsturnieren oder Landesmeisterschaften geworfen wurden und zusätzlich das Ergebnis der DM. Bei Punktgleichheit entscheidet das Ergebnis der DM. Sollte auch dieses Ergebnis gleich sein, entscheidet ein Stechen mit 2x3 Hufeisen. Für die Tour Wertung zählen jeweils die geworfenen Punktzahlen, lediglich im Mannschaftswettbewerb zählen die Platzierungspunkte (1. Platz 20 Punkte, 2. Platz 17 Punkte, 3. Platz 14 Punkte, 4. Platz 12 Punkte, 5. Platz 11 Punkte usw.). Sind Mannschaften am Ende des Jahres Punktgleich, entscheidet das Ergebnis der DM, In der offiziellen Liste wird dieses Verfahren nur für die ersten drei Plätze angewendet. Die restlichen Plätze werden geteilt.

Gastwerfer und Gastmannschaften werden in der Tour Wertung nicht berücksichtigt, sie können jedoch jedes offizielle Turnier gewinnen. Wilde Mannschaften werden in der Tour Wertung nicht berücksichtigt und dürfen nur an Qualifikationsturnieren nicht aber bei den Landesmeisterschaften an den Start gehen. Die real erreichten Platzierungen der offiziellen Mannschaften ändern sich dadurch nicht.



## 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:

Bei Qualifikationsturnieren und Landesmeisterschaften werden die Spielpaarungen nach dem Zufallsprinzip ausgelost. Bei geringen Teilnehmerzahlen können auch Gruppenspiele durchgeführt werden. Jeder Teilnehmer zieht ein Los und wird anhand seiner Losnummer einer Gruppe zugeteilt. Bei der DM werden mindestens die ersten 4, 8 oder 16 Werfer der Tour Wertung gesetzt. (Ist abhängig von der Teilnehmerzahl)

### 4.3 Durchführung der Partien und Bewertung der Eisen.

**American Turniere können auf zwei Arten gespielt werden.**

- a.) **Standard:** Hier werden 8 Durchgänge gespielt. Sieger ist wer mehr Punkte erreicht hat. Bei Punktgleichstand gibt es ein Stechen über 2 Durchgänge. Das Finale wird über zwei Gewinnsätze gespielt.
- b.) **Open Play:** Hier werden so viele Durchgänge gespielt bis ein Werfer 20 Punkte erreicht hat, oder beide Werfer das Spiel einvernehmlich beenden und einen zum Sieger erklären. Das Finale wird auf einen Gewinnsatz gespielt.

**Wichtig!!!** *Turnierleitung und Veranstalter können in Absprache und in Abhängigkeit der Teilnehmerzahl den Austragungsmodus vor Turnierbeginn festlegen Dies bedarf keiner vorherigen Ankündigung im Terminkalender da es sich hierbei um kein reines German oder American Turnier handelt.*

#### 4.3.1 Durchgänge ("Innings"):

Jeder Durchgang besteht aus vier Hufeisenwürfen, zwei von jedem Teilnehmer. Den ersten Durchgang einer Partie beginnt immer der Spieler mit den blauen Eisen.

#### 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, werden als Fehleisen bezeichnet und bringt keine Punkte.

**Fouleisen:** Ein Foul- oder ungültiges Eisen (siehe 4.3.4) wird direkt nach dem Wurf vom Schiedsrichter entfernt und kommt somit nicht in die Wertung.

## 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. Der Werfer muss während des Wurfvorgangs, bis das Eisen seine Wurf Hand verlässt, ununterbrochen in physischem Kontakt mit der ausgewählten Wurfplattform bleiben.

### 4.3.2 Position der Teilnehmer beim Werfen:

**Der Werfer** befindet sich auf der von ihm gewählten Wurfplattform

**Der Kontrahent** steht im hinteren Teil der freien Wurfplattform damit er den Werfenden nicht stört. 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 Fouleisen 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.

#### Ein ungültiges Eisen (Fouleisen) wird vom Schiedsrichter entfernt wenn:

- a. der Werfer die Foullinie übertritt, bevor das Eisen seine Hand verlassen hat;
- b. der Werfer die Wurfplattform vollständig verlassen hat, bevor er sein zweites Eisen geworfen hat.
- c. wenn ein Eisen, bevor es zum Liegen kommt, die Pralltafel, den Rand der Wurfbahn oder den Boden außerhalb der Bahn berührt hat.
- d. 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.
- e. ein Eisen vor der Foullinie abgelegt wird
- f. einer der Kontrahenten irgendeines der geworfenen Eisen aufhebt, bevor die Wertung des Durchgangs einvernehmlich festgestellt worden ist, werden seine beiden Eisen als Fouleisen gewertet. Der Schiedsrichter legt die Wertung des Durchgangs fest.

#### 4.3.5 Proteste:

Wenn ein Teilnehmer einen Protest einlegen möchte, muss 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 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.

##### 4.4.1 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 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.

#### 4.4.2 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 zweitbeste platzierte Zähleisen:  
Ansage: "Ein Punkt Blau/Silber"
  - II. Kein Ringer, ein Spieler hat sowohl das bestplatzierte als auch das zweitbestplatzierte 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"

#### 4.4.3 Protokollierung der Wertungspunkte

Bei Turnieren gilt der Wertungszettel als offizielle Ergebnisurkunde. Es wird den Teilnehmern empfohlen, nach jedem Durchgang den Punktstand aufmerksam zu kontrollieren. Wenn eine Frage oder eine abweichende Meinung in Bezug auf den aktuellen Punktstand auftaucht, darf jeder Teilnehmer sich zwischen den Durchgängen an den Schiedsrichter oder Schreiber wenden und versuchen, fehlerhafte Wertungen zu korrigieren. Wenn es nicht gelingt, die Wertung zur Zufriedenheit beider Kontrahenten zu berichtigen, muss Protest eingelegt werden.

#### 4.5 Wurfreihenfolgen 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 Wurfreihenfolge wird von da an wieder eingehalten.

#### 4.6 Deutsche Meisterschaften (DM)

##### 4.6.1 Zulassungskriterien und Anmeldung zur DM

**American Disziplin:** Jeder Werfer/innen muss an **drei** offiziellen Qualifikationsturnieren oder Landesmeisterschaften teilgenommen und dabei mindestens 10 Punkte (Damen/Herrn) in der Tour Wertung erreicht haben. Hat sich ein Werfer/in für die American-Disziplin qualifiziert, darf er/sie auch in der German-Disziplin starten, vorausgesetzt er / sie hat auch an **drei** German Turnieren teilgenommen.

#### **4.7 Tour Wertung**

Die Tour Wertung erfolgt in der Addition der 6 besten Ergebnisse der Qualifikationsturniere oder Landesmeisterschaften zusätzlich der DM. Bei Punktgleichheit entscheidet die Punktzahl der DM, 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 sowie 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**

Wie in der Geschäftsordnung von Pro Country unter § 7 Verbandstag für das Hufeisenwerfen festgelegt, regelt der Verbandstag 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) Stellvertretender Landesschiedsrichter

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:**

- 1 – Gestaltung der Wurfbahn**
- 2 – Court-Bauplan**
- 3 - Ablegen der Eisen während der Wertung**
- 4 - Zugelassene Eisen**

# Anhang 1

## Gestaltung der Wurfbahn

### 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 Wurf Box und die Werfer Plattformen (an jedem Ende). Für Freiluftbahnen wird eine Nord-Süd-Ausrichtung empfohlen.
2. **Wurf Box:** Die Wurf Box ist ein quadratischer Bereich an beiden Enden der Wurfbahn, der sich vollständig innerhalb der Wurfbahn befinden muss. Der Abstand vom hinteren Rand der einen Wurf Box zum hinteren Rand der gegenüberliegenden sollte mindestens 14,03 m betragen. Jede Box besteht aus zwei Komponenten:
  - 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. **Werfer Plattformen:** Die Werfer Plattformen 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 Werfer Plattformen 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 Wurftätigkeit 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 Bahnen 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 (Übertritts Linien):** 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).

## **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.

## **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 Werfer Plattformen. 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.**

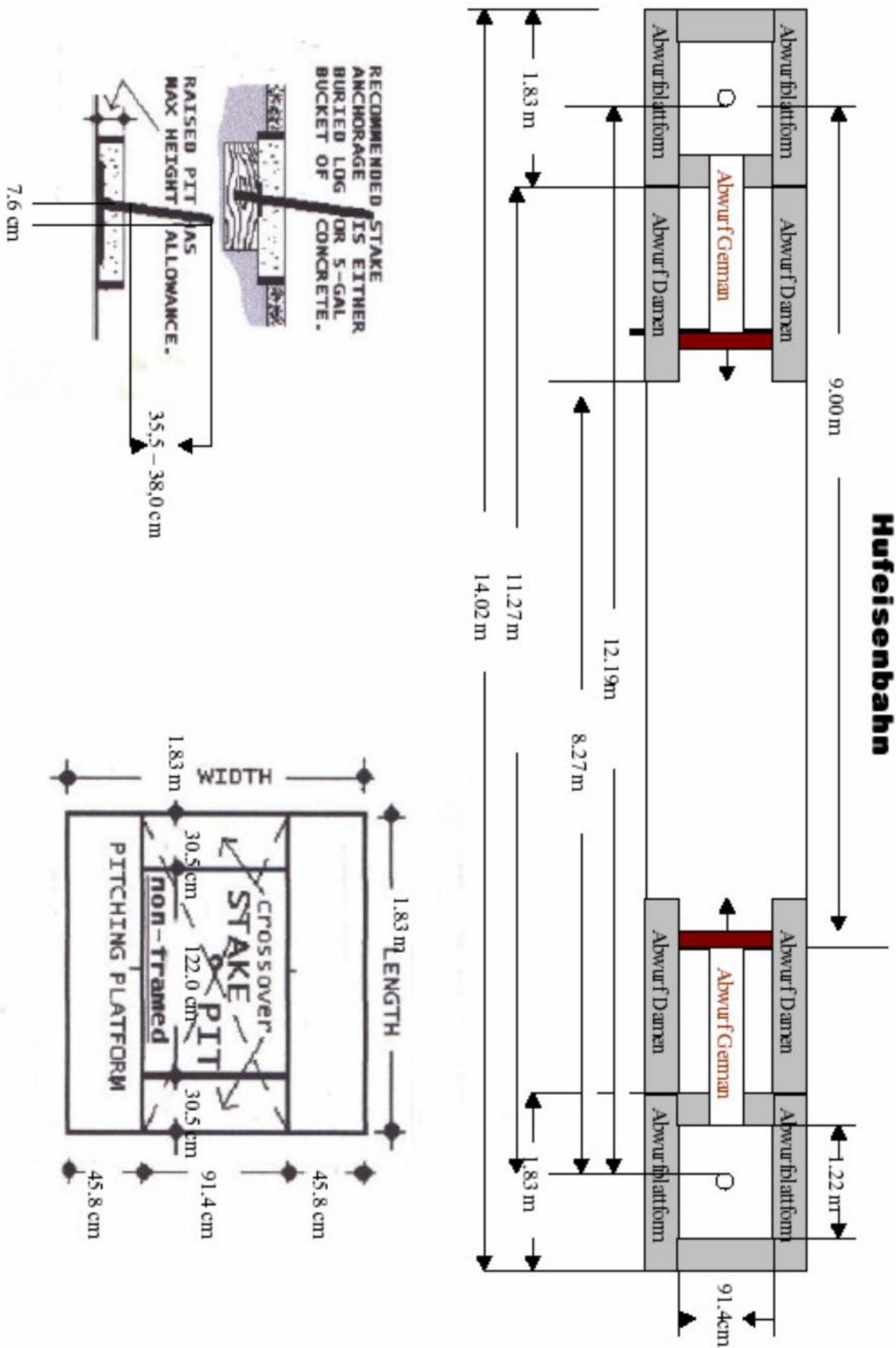
**Infos gibt's bei Pro Country!!**

## **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.

# Anhang 2

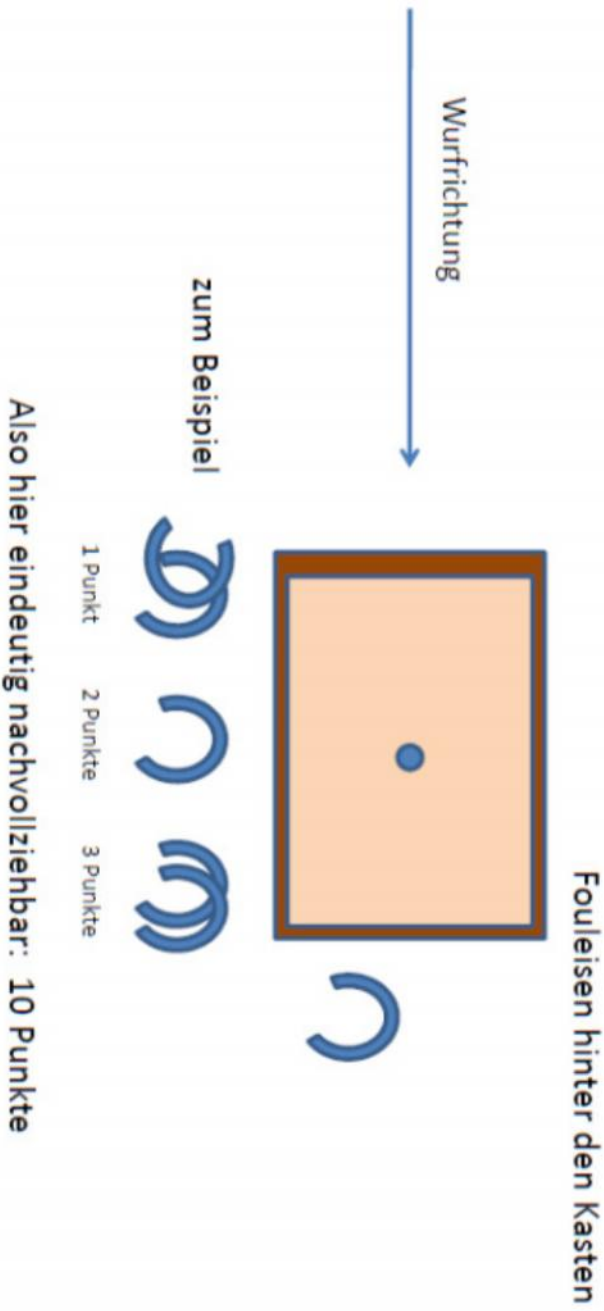
## Bauplan für die Courts





### Regelergänzung - Ablage der Hufeisen während der Wertung

Die neue Regel besagt, dass die Hufeisen vom Schiedsrichter so abgelegt werden müssen, dass die Wertung, bis zum letzten geworfenen Eisen, eindeutig nachvollziehbar ist. Folgende Vorgehensweise wurde festgelegt:  
Die Eisen werden in Wurfrichtung neben den Kasten abgelegt, und zwar auf folgende Weise: 1 Punkt, 2 Punkte, 3 Punkte.  
Die Wertung 2 Punkte sollte dabei in Höhe des Stabes liegen, die Punkte 1 und 3 dementsprechend davor bzw. dahinter.  
Ein Fouleisen wird grundsätzlich hinter dem Kasten abgelegt.  
Vorteil: Der Schiedsrichter, und auch der Schreiber, kann nach dem letzten Eisen klar errechnen welche Punktzahl erzielt wurde.  
Die Regel tritt ab sofort in Kraft, die Landesschiedsrichter sind für die ordnungsgemäße Aus- bzw. Durchführung verantwortlich.



## Anhang 4

### NHPA Sanctioned Horseshoes

#### Name of Horseshoe Currently Made

- 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 Grabl 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