

Horseshoe Pitching (Hufeisen Werfen)

Regelwerk Schweizer Turniere (AHPA)

Das Regelwerk ist eine detaillierte Ergänzung zu den Statuten

genehmigt von der DV 2024



Impressum

Das vorliegende Regelwerk wurde vom AHPA, dem Schweizer Dachverband, erarbeitet und verabschiedet. Das Regelwerk ist aus Gründen der Vereinfachung nur in männlicher Form geschrieben

Herausgegeben von: AHPA Switzerland www.ahpa.ch

Erarbeitet für AHPA Switzerland 1. Ausgabe 2007

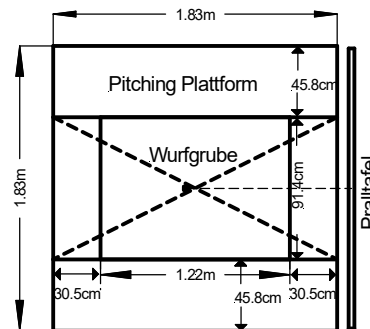
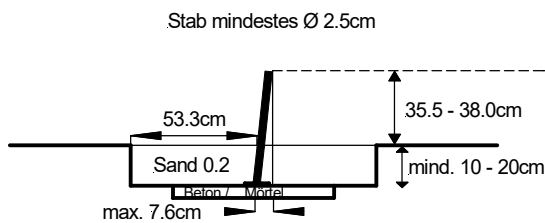
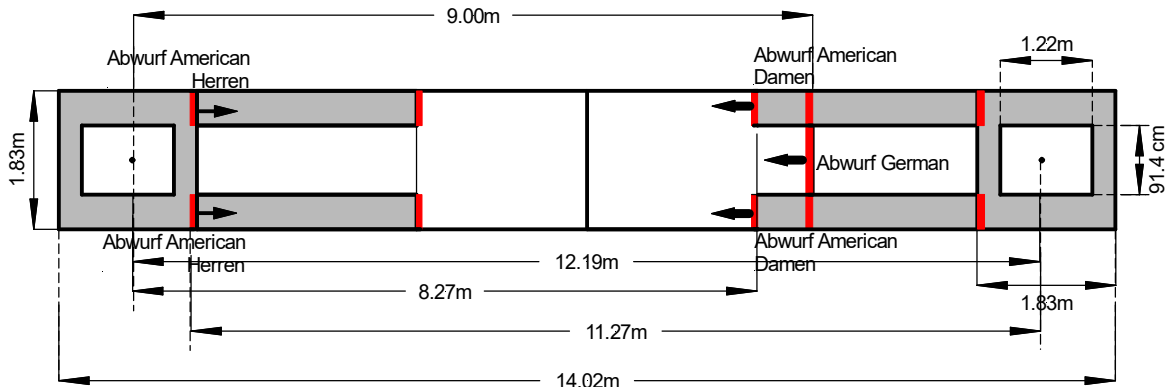
- Überarbeitet 2. Ausgabe 2009
- Überarbeitet 3. Ausgabe 2017
- Überarbeitet 4. Ausgabe 2021
- Überarbeitet 5. Ausgabe 2023

Kapitel 1

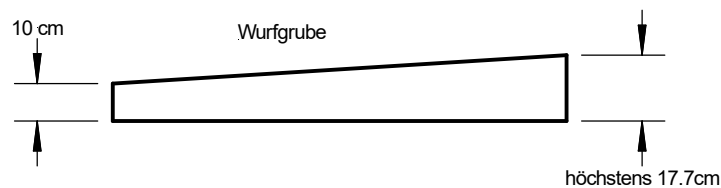
▪ Technische Voraussetzung

➤ Gestaltung der Wurfbahn

- Siehe Bauplan. In diesem Plan sind alle Masse in cm oder m angegeben
- Auf einem dauerhaften Naturboden sollte eine, den Regeln entsprechende Hufeisenwurfbahn, eine ebene rechteckige Fläche haben



- Grubenmaterial: Lehm, Sand 0.2 – 0.5
- Parallelbahnen: um Sicherheit zu gewähren, dass der Abstand zwischen den Pfosten mindestens 3.8m beträgt
- Hinter jeder Grube sollte eine Pralltafel angebracht werden. Sie sollte 1.20m hinter dem Pfosten angebracht werden, mindestens 60cm hoch sein, Breite mind. 1,2m, empfohlen wird doppelt so breit wie die Grube.
- Überdachte oder Indoorbahnen haben zusätzliche Bestimmung: lichte Höhe mindestens 3,7m
- Aufgesetzte Bahnen: die höchste Stelle der Grube darf höchstens 17,7cm höher sein als die Werfer-Plattform



- Das Werfen beim German 9m, kann auf der ganzen Breite erfolgen. Die Verlängerung des Abwurfbalken German, über die Plattform American, kann individuell mit abnehmbarer Holzplatte oder Metallwinkel erstellt werden.

Zugelassene Wurfeisen

- Das Hufeisenwerfen wird mit eigens dafür hergestellten Sportgeräten betrieben
- Zugelassene Eisen siehe Liste. Wird von AHPA auf Tauglichkeit abgenommen
- Folgende Abmessungen und Gewichte dürfen nicht unterschritten werden: Breite maximal 18,4cm und Länge 19,36cm. Öffnung nicht grösser als 8,9cm
- Jede Abänderung des Urzustandes, ist nicht zulässig

1	A-MAC	Yes	39	Imperial Classic	No
2	American	Yes	40	Imperial MAXX	No
3	Breckenridge Ringer	No	41	Imperial Original	No
4	Cal-Flip	Yes	42	Imperial Plus	No
5	CAN/AM	Yes	43	Imperial Steinfeldt	No
6	Champion Series By Baden Sports	No	44	Imperial Stinger	No
7	Condor	Yes	45	Imperial Viper	No
8	D & B No Calk	No	46	Lattore	No
9	Deadeye Clydesdale	Yes	47	Lee Bronze	No
10	Deadeye EZ Grip	Yes	48	M & M	Yes
11	Deadeye NT	Yes	49	M & M Arrow	Yes
12	Deadeye Regular	Yes	50	M & M Flip	Yes
13	Diamond Double Ringer	No	51	Mr D Classic	Yes
14	Diamond Super Ringer (NHPA GRS)	Yes	52	Mr D with ringer breaker	Yes
15	Diamond Tournament (NHPA GRS)	Yes	53	Mr D without ringer breaker	Yes
16	Dixon	No	54	Ohio O	No
17	Dixon Victory	No	55	Ohio Pro	No
18	Durham Double Lockon	No	56	Patriot	Yes
19	Durham Lockon I	No	57	Patriot2	Yes
20	Durham Lockon II	No	58	Pro Ringer	No
21	Eagle	Yes	59	Pro Star	Yes
22	Easy Ringer	No	60	Python	Yes
23	Elmer Hohl	Yes	61	Regent Sports # 1 Shoe	No
24	Franklin Gilt	No	62	Regent Sports # 2 Shoe	No
25	Franklin Sports Shoe # 3216	No	63	Regent Sports # 3 Shoe	No
26	Franklin Sports Shoe # 3219	No	64	Reno	No
27	Golden Horseshoe	No	65	Ringer	No
28	Gordon	Yes	66	Ringle Single	No
29	Gordon Gold	No	67	Royal	Yes
30	Gordon Legend	Yes	68	S.S. Hugger	No
31	Gordon Multi Grip	No	69	Shur Shot	No
32	Gordon Spin-On	No	70	Simmons XL	Yes
33	Grabit	Yes	71	Six Hix	No
34	Greeott Grabber	No	72	Six Pac	No
35	Henton Supreme	No	73	Six Pac Sure Peg	Yes
36	Henton V-Lok	No	74	Six Pac Sure Pitch	Yes
37	Hi Temp Stay On	Yes	75	Six Pac Sure Point	Yes
38	Hummer	Yes	76	Spalding	No
			77	Star	No
			78	Steinfeldt (by Deadeye)	No
			79	Ted Allen	Yes
			80	Thoroughbred Alan Francis All-On	Yes
			81	Thoroughbred Alan Francis Bullseye	Yes
			82	Thoroughbred Alan Francis Legacy	Yes
			83	Thoroughbred Alan Francis Signature	Yes
			84	Thoroughbred Bandit	Yes
			85	Thoroughbred Big Foot	Yes
			86	Thoroughbred Brian Simmons	Yes
			87	Thoroughbred Bronco Pro-Flip	Yes
			88	Thoroughbred Challenger	Yes
			89	Thoroughbred Cobra	Yes
			90	Thoroughbred Elmore	Yes
			91	Thoroughbred Glory	Yes
			92	Thoroughbred Glory GXL	Yes
			93	Thoroughbred Imperial	Yes
			94	Thoroughbred Magnet	No
			95	Thoroughbred MAXX	No
			96	Thoroughbred Mustang	Yes
			97	Thoroughbred Pony	No
			98	Thoroughbred SideWinder	No
			99	Thoroughbred Six Shooter	No
			100	Thoroughbred Six Shooter Colt	No
			101	Thoroughbred Snyder E-Z Flip	Yes
			102	Thoroughbred Snyder E-Z Flip II	Yes
			103	Thoroughbred Snyder Flip-Grip	Yes
			104	Thoroughbred Snyder-Watson	Yes
			105	Thoroughbred Stinger	Yes
			106	Thoroughbred Tyson Swinger	No
			107	Thoroughbred Viper	No
			108	Thoroughbred Wave	Yes
			109	Too Dead	No
			110	Trident	Yes
			111	V&W	No
			112	V&W NT	No
			113	Viking	Yes
			114	VIP	Yes
			115	Warrior	Yes
			116	White House Gold	No
			117	Wonder	No
			118	Yankee	Yes
			119	Zinger (Calhoun Foundry)	Yes

Kapitel 2

➤ Schweizer Turnier-Arten

- **Präsentations- und Plauschturnier**
- Der Veranstalter entscheidet über den Spielmodus

- **Qualifikations-Turniere**

Um diese im Namen des AHPA durchzuführen zu können, müssen folgende Punkte erfüllt werden:

- Der Turnier Termin muss mit AHPA abgesprochen und ausgeschrieben werden
- Die Auswertung erfolgt durch die Sportkommission des AHPA
- Schiedsrichter müssen eine Prüfung durch den AHPA oder dem deutschen Dachverband Pro Country, mit Kenntnis des Schweizer Regelwerk, bestanden haben. Durch einen AHPA Schiedsrichterausweis wird dies bestätigt. Dessen Gültigkeit bis zum Austritt aus dem Trägerverein oder AHPA besteht.
- Der Veranstalter ist verantwortlich für einen PC-Administrator und genügend, vom AHPA anerkannte Schiedsrichter
(Die Liste der Schiedsrichter Adressen kann beim Sportchef Admin eingesehen werden.)

- **Schweizer Meisterschaft**

Bei der Schweizer Meisterschaft handelt es sich um ein nationales Turnier bei welchem die Landesmeister ermittelt werden. Zu diesen sind auch ausländische Teilnehmer, welche die Qualifikations-Kriterien erfüllen, zugelassen. Sie können das Turnier gewinnen, aber nicht Schweizer Meister werden.

Als Schweizer zählen:

- Schweizer Staatsbürger
- In der Schweiz wohnhafte Personen
- Mitglied in einem Trägerverein des AHPA

Die Organisation und Durchführung wird vom jeweiligen Trägerverein erstellt. Die Administration wird vom Sportchef Admin des AHPA ausgeführt.

- **Teilnahme berechtigte Werfer**

Eine der folgenden Voraussetzungen muss ein Werfer erfüllen, um sich für die Schweizer Meisterschaft qualifizieren zu können.

- Einzelmitglied des AHPA
- Mitglied in einem Trägerverein des AHPA
- Mitglied in einem Pro Country angeschlossenen Verein
- Es sind mindestens 2 Qualturniere zu spielen, davon 1x auswärts

- **Disziplinen**

Folgende Disziplinen werden durchgeführt:

German Disziplin

- | | |
|--------------------------|-------------|
| * Damen | Einzel (9m) |
| * Herren | Einzel (9m) |
| * Mannschaften (3 Pers.) | (9m) |

German: > Gespielt wird nach dem Regelwerk „German Disziplin“.
Männliche und weibliche Teilnehmer werden separat gewertet. Der Punkthöchste, resp. bestplatzierte Schweizer ist Schweizer Meister.

American Disziplin

- * Damen (8,27m)
- * Herren (11,27m)

American: > Damit der Schweizermeister erkoren werden kann, spielen alle Teilnehmer in der gleichen Gruppe, wie bei den normalen Turnieren. Schweizermeister werden der oder die Erstklassierten die Mitglied in einem Schweizer Klub sind. Ausländische Teilnehmer die zur Teilnahme berechtigt sind, können aber nur Turniersieger werden.

Die beiden Finalisten spielen den Turnierfinal über 2 Gewinnsätze.

- Teams:**
- > Ein Team besteht aus 3 Werfern (Männer, Frauen oder Gemischt.) Die Teamwertung wird nach den German Regeln gespielt
 - > Alle 3 Werfer pro Team müssen die Qualifikationsvorgaben erfüllt haben.
 - > Es sind keine gemischten Teams möglich (Vereine). Das ganze Team muss in den Einzeldisziplinen für denselben Verein oder für die selbe Vereinigung starten. Eine Vereinigung muss aus mindestens 2 Qualifikations-Turnier dem Verband AHPA bekannt sein.
 - > Pro Team werden 36 / 72 / 108 Eisen geworfen (je nach vorhandener Zeit und Teilnehmer.) Das heisst von jedem Werfer 12 / 24 / 36 Eisen.

Stechen

German

- Ein Stechen wird nur bis zum 3. Rang ausgetragen, oder wenn es sich um den Gewinn des SM Titel handelt.
Sollten in den Einzel-Wettbewerben Punktgleichstände vorherrschen, kommt es zum Stechen. Dabei werden je nur 6 Eisen geworfen. 3 Hufeisen rauf und 3 runter.
- Bei Mannschaften werden pro Werfer 2 x 3 Eisen, also 18 Eisen pro Team geworfen.

American

- Dabei werden 2 Eisen geworfen. 2 Hufeisen rauf und 2 runter.

Wertung

- German**
- Eisen, die eine Wertung erzielen, werden auch sofort entfernt
 - Die Wertung erfolgt durch den Schiedsrichter
 - Eisen, die im Sandkasten liegen aber ohne Wertung sind, bleiben bis zum Ende des Durchgangs liegen
- American**
- Die Wertung erfolgt jeweils durch die beiden Werfer nach dem Durchgang. Ansage: Anzahl Ringe sowie Punkte und Farbe. Bei Unklarheit wird der Schiedsrichter verlangt
 - Eisen werden erst nach der Wertung entfernt
 - In der Schweiz gilt die Zählweise mit gegenseitiger Löschung, d.h. Ringer heben sich gegenseitig auf. Dann punktet derjenige welcher einen weiteren Ringer hat, oder der welcher ein Eisen am nächsten zum Pfosten hat.

- Sind 2 gegnerische Eisen am Pfosten oder gleich weit weg von diesem, heben diese sich auch gegenseitig auf
- Ein Steher zählt 1 Punkt

Rangierung „Ranking“

• German Disziplin

In der German Disziplin wird vom AHPA eine Bestenliste geführt. In dieser werden nur Resultate der Turniere der Qualiturniere und SM des AHPA gewertet.

1. Rang	50 Punkte
2. Rang	40 Punkte
3. Rang	30 Punkte
4. Rang	25 Punkte
5. Rang	24 Punkte
6. Rang	23 Punkte
7. Rang	22 Punkte
8. Rang	21 Punkte
10. Rang	19 Punkte usw.

• American Disziplin

In der American Disziplin wird ein Ranking über die Letzten 10 Turniere geführt. Gewertet werden nur Werfer welche an einem oder mehreren der Wertungsturnieren teilgenommen haben.

• Ziel des Rankings

- Durch diese Rankingliste ist es möglich Turniere mit nur der American Disziplin durchzuführen. (Da die besten Werfer erst in den letzten Runden aufeinandertreffen, wird die Spannung aufrechterhalten.)
- Neueinsteiger und schwächere Werfer können sich durch zahlreiche Teilnahmen oder guten Resultaten hocharbeiten.

1. Rang	50 Punkte und alle Ringer
2. Rang	40 Punkte und alle Ringer
3. Rang	30 Punkte und alle Ringer
4. Rang	25 Punkte und alle Ringer
5. bis 8. Rang	20 Punkte und alle Ringer
9. bis 16. Rang	15 Punkte und alle Ringer
17. bis 32. Rang	10 Punkte und alle Ringer
33. bis 64. Rang	5 Punkte und alle Ringer

➤ Turnier-Regeln

Disziplin German

- Für die Durchführung eines Turniers in der Disziplin German, werden pro Court 6 Eisen benötigt + 2 Richteseisen zum messen

Disziplin American

- Beim American befindet sich der Werfer auf der von ihm gewählten Wurfplattform. Der Kontrahent steht im hinteren Teil der freien Wurfplattform. Kein Teilnehmer darf sich vor Abschluss eines Durchgangs zum gegenüberliegenden Pfosten begeben.

- Die Eisen haben die Farbe Blau und/oder Silber, müssen gut unterscheidet werden können
- Es beginnt das Spiel durch denjenigen Werfer mit der Laufkarte Blau. Anschliessend immer derjenige der gepunktet hat. Bei Nullnummer beginnt der der als zweiter gespielt hat.
- Beide Paare einander löschende Ringer: Ansage: Tot (0 Punkte), blau und silber je 2 Ringer
- Ungültiger Wurf: wenn der zweite Wurf von der anderen Plattformseite ausgeführt wird als der erste.

Weitere Regeln

- Beim Abgeben der Eisen darf die Distanzlinie (Balken) erst übertreten werden, wenn das geworfene Eisen die Hand verlassen hat. Ein Fuss muss auf der Abwurfplattform bleiben
- Ein ungültiges Eisen wird vom Schiedsrichter entfernt, wenn der Werfer die Foullinie übertritt, bevor das Eisen seine Hand verlassen hat, oder die Wurfplattform verlassen hat, bevor er sein zweites Eisen geworfen hat
- Am Wettkampftag dürfen keine Trainingswürfe auf der Wettkampfanlage durchgeführt werden.
- Die Distanzlinie bisher rote Linie / flacher Balke, muss durch Doppellatte (min 5 cm hoch) oder Holz/Metallwinkel gekennzeichnet werden. (Schiedsrichter werden auf Übertreten achten)
- Die Fouleisen werden ausserhalb des Zählbereichs abgelegt.
- Das Eisen darf erst abgegeben werden, wenn der Schiedsrichter die Bahn frei gibt
- Bei offiziellen Turnieren ist ein Schiedsrichter pro Court zu stellen sowie ein Schreiber
- Für die Durchführung der Turniere, sollten genügend Courts zur Verfügung stehen
Faustregel: bis 40 Teilnehmer 2 Courts, bis 70 Teilnehmer 3 Courts
Falls es einen neuen Verein oder einen Grundstückwechsel eines bestehenden Vereins gibt und dessen Kapazität nur 2 Bahnen zulässt, kann nach Absprache des AHPA auch auf dieser Anlage ein Turnier durchgeführt werden.
- Ein Eisen hüpft von aussen in den Court und verschiebt innen ein Eisen. Das geworfene Eisen zählt als Fehleisen und wird vom Schiedsrichter entfernt. Das verschobene Eisen bleibt an der neuen Position liegen.
- Disqualifikation: sollte ein Teilnehmer nach 3-maligem Aufrufen nicht auffindbar sein, liegt es im Ermessen der Turnierleitung die Partie zu verschieben oder den Teilnehmer zu disqualifizieren
- Ungültiger Wurf ist wenn der zweite Wurf von einer anderen Plattformseite geworfen wird als der erste
- Hebt einer der Kontrahenten ein Eisen auf bevor die Wertung einvernehmlich festgestellt wurde, werden seine beiden Eisen als Fehleisen gewertet. Der Schiedsrichter legt die Wertung fest
- Der Sand darf erst nach dem Durchgang mit dem Rechen bearbeitet werden
- Verlässt ein Eisen die Hand nach Beginn der Ausholungsbewegung, gilt dies als Wurf. Wird ein Eisen vor der Foullinie fallen gelassen, darf es aufgehoben werden, ausser es ist über die Foullinie gefallen.
- Proteste sind sofort einzulegen bei einem Schiedsrichter oder der Turnierleitung. Der Oberschiedsrichter trifft den endgültigen Entscheid.
- Gebührieliches Verhalten: auf den Bahnen sowie auf dem Gelände sollten keine störenden Geräusche von sich gegeben werden. Auch unsportliches Verhalten gegenüber Teilnehmer oder Funktionären werden nicht geduldet und können mit Ausschluss sanktioniert werden.

Turnierregeln

Es handelt sich um eine Zusammenfassung, die sich auf die wichtigsten Informationen beschränkt.
Bei Turnieren ist immer das vollständige offizielle Reglement der AHPA massgebend

German Disziplin

- Wurfedistanz: Damen und Herren 9m
- Jeder Werfer hat 3 Durchgänge à 12 Würfe
- Pro Durchgang werden jeweils 6 Eisen hin und zurückgeworfen
- Jedes Eisen, das punktet, wird vom Schiedsrichter vom Spielfeld entfernt
- Entscheide werden vom Schiedsrichter getroffen

American Disziplin

- Wurfedistanz: Damen 8.27m, Herren 11.27m
- Reihenfolge: nach Rangliste der Disziplin
- German oder Auslosung, spielen jeweils 2 Spieler mit je 2 Eisen im K.O.-System gegeneinander
- Es werden 8 Innings (Durchgänge) gespielt, also 4 x hin und zurück. Pro Inning punktet nur der besser Platzierte (siehe Beispiel)
- Entscheide werden zwischen den beiden Werfern gefällt. Der Schiedsrichter notiert lediglich die Punkte und greift nur bei Uneinigkeit ein

Punktewertung

German



3 Punkte = Hufeisen umringt den Stab (sogenannter Ringer)



2 Punkte = das Hufeisen steht am Stab, so dass zwischen Stab und Sand ein Hohlraum sichtbar ist.



1 Punkt = das Hufeisen liegt maximal eine Hufeisenbreite neben dem Stab

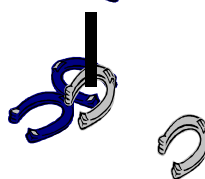
American (3 Beispiele)



Silber punktet (4 Punkte)
1 x Ringer = 3 Punkte
1 x max. Hufeisenbreite entfernt = 1 Punkt
(Blau = 0 Punkte)



Silber punktet (3 Punkte)
1 Ringer = 3 Punkte
(Blau = 0 Punkte)



Blau punktet (1 Punkt)
1 x max. Hufeisenbreite entfernt = 1 Punkt
Die beiden Ringer heben sich gegenseitig auf
(Silber = 0 Punkte)

Regelkommission AHPA

Bernhard Kaufmann

Vorsitz Regelkommission



Markus Dubach

Mitglied Regelkommission, Sportchef Tech.



Evi Laux

Mitglied Regelkommission, Sportchef Tech Stv



Hans Sutter

Mitglied Regelkommission, Sportchef Admin



Spreitenbach, 15.03.2024