

# Horseshoe Pitching (Hufeisen Werfen)

## Regelwerk

Gestaltung der Wurfbahn  
German Disziplin  
American Disziplin  
Turnierregeln  
Stichwortverzeichnis

---

Version 5.2 BK TS MI PS (Genehmigt 2017)

genehmigt von der



American Horseshoe Pitching Association  
Schweizer Dachverband Hufeisen-Werfen

# Impressum

Das vorliegende Regelwerk wurde von Pro Country, dem Deutschen Dachverband, erarbeitet und verabschiedet. Die AHPA übernimmt das Regelwerk mit Einwilligung der Herausgeber.

## Mitarbeiter an der 1. Ausgabe 1996

Willi Riese Schwaikheim Dtsch. Meister 1995  
Edmund Idziorek Reutlingen 3. Dtsch. Meister 1997  
Volker Probst Böblingen Pro Country Vize  
Max Haussmann Heilbronn Pro Country Beisitzer  
Jörg Betzler Gerlingen Dtsch. Vize Meister '96

## Mitarbeiter an der überarbeiteten 2. Ausgabe 2003

Jörg Betzler, Edmund Idziorek; Gitta Maywald, Falko Röder

## Herausgegeben von:

### Pro Country

Deutscher Country & Western Dachverband e.V.  
c/o Ralf Russig Königsbergerstr. 30,  
DE-71701 Schwieberdingen  
Tel: +49 7150 / 33233

Für die Schweiz mit leichten Änderungen übernommen  
und herausgegeben durch:

AHPA Switzerland  
[www.ahpa.ch](http://www.ahpa.ch)

## Überarbeitete für AHPA Switzerland 1. Ausgabe 2007

Martin Zurbrügg	Vorsitz Regelkommission
Anton Habegger	Mitglied Regelkommission / Sportchef AHPA
Gerald Wohlgemuth	Mitglied Regelkommission

## Überarbeitete für AHPA Switzerland 2. Ausgabe 2017

Bernhard Kaufmann	Vorsitz Regelkommission
Thomas Studer	Mitglied Regelkommission / Sportchef Tech
Martin Imhof	Mitglied Regelkommission / Sportchef Admin
Peter Schweizer	Mitglied Regelkommission / Media

# Vorwort Pro Country

Howdy Friends,

dieses vorliegende Regelwerk setzt sich zur Aufgabe, das Hufeisen Werfen (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!

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

Für das Pro Country Team

1. Vorsitzender

# Vorwort AHPA

Auch in der Schweiz war das Hufeisenwerfen, speziell bei Country Clubs, schon länger bekannt und wurde auch an Klubanlässen gespielt. Es wurde in der Regel aber mit gewöhnlichen Pferde-Hufeisen gespielt. Auf Grösse und Gewicht wurde nicht geachtet. Da der Zugang zum Deutschen Regelwerk nicht bestand, wurden die Regeln je nach Club unterschiedlich festgelegt. Der Spass am Hufeisenwerfen stand im Vordergrund...

So soll es auch sein

Um nationale und internationale Turniere durchführen zu können, benötigt es ein einheitliches Regelwerk. Wieso das Rad neu erfinden, wenn es bei Pro Country bereits existiert. Mit der Einwilligung von Pro Country durften wir ihr Regelwerk übernehmen und auf unsere Bedürfnisse anpassen. Damit ist ein erster Schritt zur internationalen Vereinheitlichung gemacht. Dieses Regelwerk erhebt nicht den Anspruch vollständig zu sein. Schriftlich eingereichte Verbesserungsvorschläge werden von der Regelkommission AHPA überprüft.

Ich freue mich auf viele Turniere und hoffe in Zukunft immer häufiger unseren Slogan zu hören

I bi ä Hufiseler u Du?

Für den AHPA

Vorsitzender der Regelkommission

# Einleitung

## 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 und in der Schweiz 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	American Disziplin ( 11.27m)
* Damen	K.O. System	American Disziplin ( 8.27m)

Die einzelnen Disziplinen werden im Anschluss detailliert beschrieben.

Zu der Durchführung der Turniere muss noch angemerkt werden das 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 6 Courts

Das Gelände soll eben sein

# Kapitel 1

## Technische Voraussetzungen

### Abschnitt 1: Gestaltung der Wurfbahn

Siehe Bauplan (liegt diesem Dokument bei.)

In diesem Plan sind alle Maße in cm oder m angegeben. Die im folgenden Text angegebenen Zoll, Fuß und Inch Zahlen können also ignoriert werden. Da die Maße umgerechnet sind, können geringe Abweichungen vorkommen.

### Variante A: Dauerhafte Naturboden-Bahnen

1. Abmessungen: Eine den Regeln entsprechende Hufeisenwurf-Bahn sollte eine ebene rechteckige Fläche von 1,83m (6 Fuß) Breite und mindestens 14,02m (46 Fuß) Länge haben. Ihre wesentlichen Bestandteile sind die Wurfbox und die Werferplattformen (an jedem Ende). Für Freiluftbahnen wird eine Nord-Süd-Ausrichtung empfohlen. (Sonnenerlauf)
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 14,02m (46 Fuß) betragen. Jede Box besteht aus zwei Komponenten: a. der Wurfgrube 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 1,83m (72 Zoll), seine Mindestlänge 1,09m (43 Zoll). Seine maximale Breite beträgt 0,91m (36 Zoll), seine Mindestbreite 0,78m (31 Zoll). 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 45,7 – 52,1 cm breit sein (abhängig von der Breite der Grube) und mindestens 1,83 m lang.
3. Verlängerte Plattformen: Die Werferplattformen zu beiden Seiten der Grube sollen nach vorne (also auf die gegenüberliegende Grube zu) um 3,0 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 4,3m 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 geeignete Befestigung angebracht sein. Keine Gummimatten oder ähnliches.

4. 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 2,5 cm haben und können aus Walzstahl, Eisen, Weichmetall oder Kunststoff bestehen. Pfosten sollen mindestens 35,5 cm und höchstens 38,1 cm hoch sein (gemessen von der Grubenoberfläche) und sollen so aufeinander zu geneigt sein, dass die Spitze gegenüber dem Fuß des Pfostens rund 7,6 cm weit versetzt ist.

5. Grubenmaterial: Lehm, Sand 0,2, 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.

6. Anlagen mit mehr als einer Bahn

a. Parallelbahnen: Um gegenseitige Störungen zu vermeiden und die Wurfbarkeit sicher zu trennen, wird empfohlen, dass nebeneinanderliegende Bahnen so weit voneinander entfernt sind, dass der Abstand zwischen ihren Pfosten mindestens 5 m beträgt.

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 1,20m hinter dem Pfosten befinden, mindestens 60 cm hoch und mindestens doppelt so 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. (2 m und mehr 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. (9m German)

## Variante B: 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 indestens 3,70 m bis zum niedrigsten potenziellen Hindernis aufweisen müssen.

## Variante C: Provisorische und/oder aufgesetzte (erhabene) Bahnen.

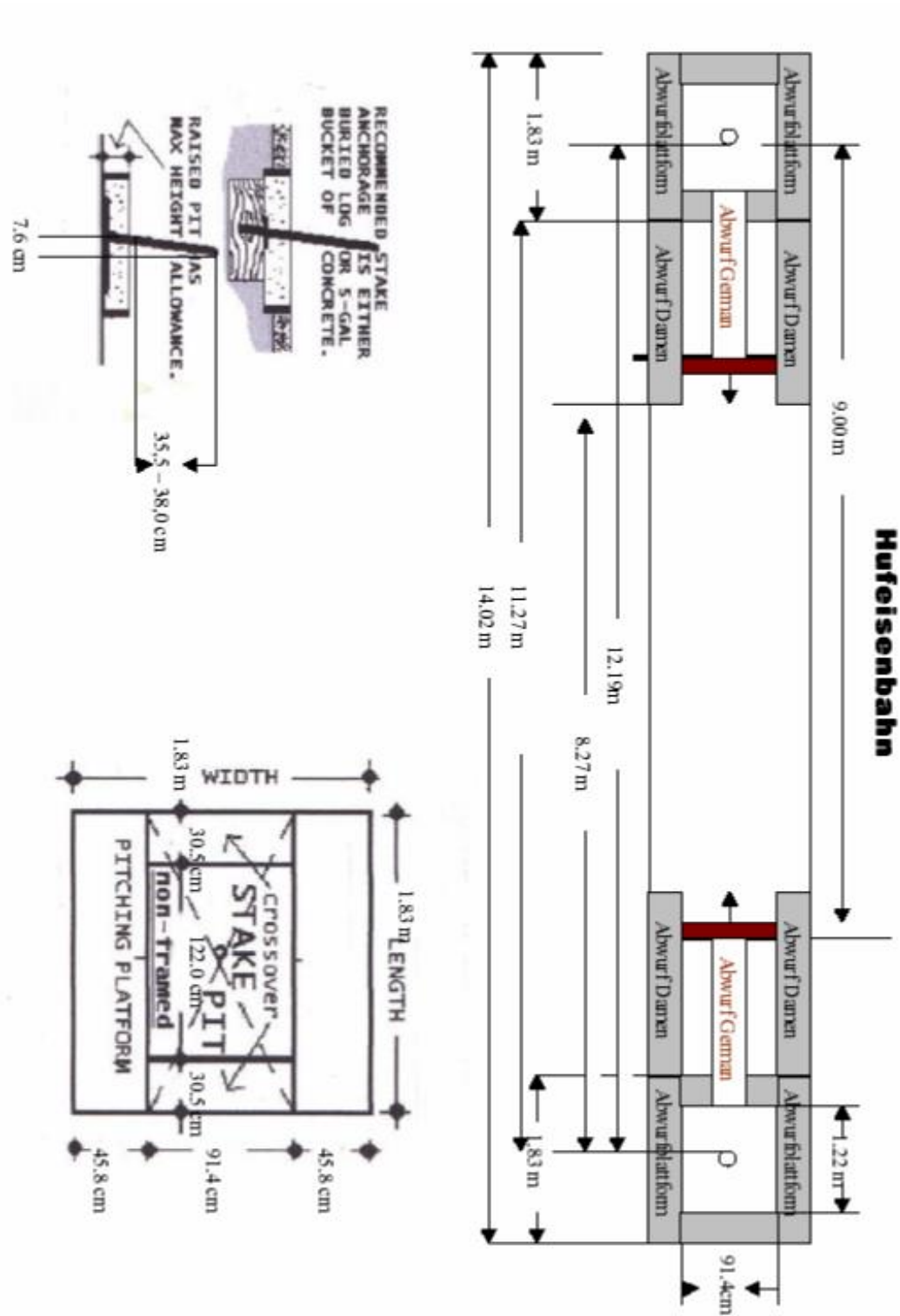
Für provisorische und/oder aufgesetzte Bahnen gelten dieselben Bestimmungen wie für dauerhafte Naturbodenbahnen, mit der Ausnahme, dass für aufgesetzte Bahnen die Vorschrift gilt, dass die höchste Stelle der Grube höchstens 17,7 cm höher liegen darf als die Oberfläche der Werfer Plattformen.

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 aufgesetzten Bahnen von der Vorderkante des Pfostenfußes ausgemessen, bevor das Grubenmaterial eingeschüttet wird.

### **Zu beachten:**

Pro Country und AHPA ist sich dessen bewusst, dass viele der heute verwendeten Bahnen nicht alle im Kapitel 1 beschriebenen Bedingungen erfüllen. Alle neuen Bahnen sollen aber nach den Vorgaben des Kapitel 1 errichtet werden, und wir möchten anregen, dass die existierenden Bahnen so bald wie möglich so umgerüstet werden, dass sie den hier aufgestellten Regeln genügen.

# Bauplan für die Courts





## Abschnitt 2: Horseshoe Das Wurfgerät

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

Einzigster uns bekannter Hersteller in den USA ist die Firma St. Pierre aus Orchester, Maine. Diese stellt verschiedene Arten her:

- Die Royal Horseshoe
- Professional Horseshoe

Zu den später erwähnten Qualifikationsturnieren und den Nationalen Meisterschaften sind nur die Professional Horseshoe zugelassen.

In der Schweiz zu beziehen bei:

AHPA Switzerland  
horseshoe@gmx.ch

Preise pro Satz (4 Eisen) ca. SFr. 90.- zuzüglich Versand

Für die Durchführung eines Turniers in der German Disziplin werden pro Court 6 Eisen benötigt + 1 Richt oder Mess-Eisen zum messen. Diese Eisen wiegen pro Stück ca. 1'200 g und sind deshalb per Versand ziemlich teuer.

Wegen der Gefährdung Dritter beim Spielbetrieb ist der Platz möglichst vor einem Betreten von der Seite abzusichern. Eine Haftpflichtversicherung für Turnierveranstalter wird ebenfalls empfohlen.

## Zugelassene Eisen

Der Sport des Hufeisenwerfens wird mit eigens dafür hergestellten Sportgeräten betrieben. Jedes zugelassene Hufeisen muss, um von Pro Country und AHPA zugelassen und genehmigt zu werden, 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 1200 g [2 US-Pfund und 10 Unzen] wiegen;
- b. Es soll nicht breiter als 18,4 cm und nicht länger als 19,36 cm sein. Seine Öffnung, gemessen 1,9 cm oberhalb eines Lineals, das beide Spitzen des Hufeisens berührt, darf nicht größer als 8,9 cm sein. (Eine Toleranz von 3mm, also eine Öffnung bis 9,2cm, ist bei gebrauchten Eisen zulässig.) In seinem ursprünglichen Zustand darf ein neues Eisen an keiner Stelle höher sein als 2,5 cm. Eisen, die diese Anforderungen nicht erfüllen, dürfen in von Pro Country und AHPA organisierten 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 auf die Bestimmungen in ("Veränderte Hufeisen») zulässige Spielgeräte sind. Solche Überprüfungen können von einem Kampfrichter oder einem anderen Turnierfunktionär vorgenommen werden.

## 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 von Pro Country und AHPA anerkannten Wettkämpfen nicht verwendet werden.

Zu beachten: Der Vorstand der nationalen Dachorganisation hat das Recht, die Vorschrift über die Unzulässigkeit »veränderter« Hufeisen in Ausnahmefällen, etwa für körperlich eingeschränkte Teilnehmer, außer Kraft zu setzen.

## Abschnitt 3: Schiedsrichter

Die Schiedsrichter für offizielle Turniere müssen einen Kurs für Schiedsrichter bei einem Vertreter der Regel-Kommission [abgelegt](#) haben.

Über die Eignung zum Schiedsrichter entscheiden allein die Verbandesverantwortlichen des AHPA und Pro Country.

# Kapitel 2

## German Disziplin

### Abschnitt 1: Spielverlauf:

Es können Damen und Herren als Einzelstarter oder als Mitglied einer 3-köpfigen Mannschaft gemeldet werden.

Die Wurfentfernung beträgt 9m vom Abwurf Balken bis zur Vorderkante des Eisenstabes. Der Werfer kann auch aus einer größeren Entfernung werfen (z.B. 9,8m), er muss nicht vom Abwurf Balken direkt abwerfen.

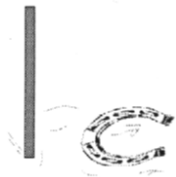
Bei körperlich Behinderten Personen bleibt die German Disziplin gleich.

Es werden 3 Durchgänge à 12 Eisen geworfen; d.h. pro Durchgang 12 Eisen.  
6 in die eine Richtung und 6 in die andere Richtung!

### Abschnitt 2: Punktwertung:

1 Punkt:

Das Eisen liegt im Umkreis einer Richteisenbreite an dem Stab.  
Gemessen wird durch anlegen des Richt-Eisens an den Stab, auf der Höhe der Haken an der Öffnung



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  
Als Ringer zählt jedes Eisen, dessen beide Spitzen beim senkrechten Anlegen des Richt-Eisens hinter dem Stab eine Berührung aufweisen



## Weitere Regeln:

Die Eisen dürfen den Boden außerhalb der 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.

Bei Turnieren (inkl. Qualifikation) steht pro Court je 1 Schiedsrichter zur Verfügung.

Bei nationalen Meisterschaften sind pro Court 1 Schiedsrichter und 1 Helfer vorgeschrieben, zusätzlich ist ein Oberschiedsrichter anwesend.

Die Schiedsrichter notieren die Ergebnisse der einzelnen Spieler auf der jeweiligen Laufkarte, die jedem Teilnehmer ausgehändigt wird.

## Abschnitt 3: Turnierablauf:

Gespielt wird nach Eingang der Anmeldungen.

## Abschnitt 4: Stechen:

Sollten in dem Einzel Wettbewerben Punktgleichstände beim 1. Platz vorherrschen, kommt es zum Stechen!

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

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.

# Kapitel 3

## American Disziplin

Bei dieser Disziplin spielen jeweils 2 Spieler gegeneinander im K.O. System. Die Paarungen werden anhand der Rangliste in der German Disziplin oder nach Meisterschaftspunkten zugewiesen. Die Paarungen werden wie folgt gesetzt (z.B. bei 16 Teilnehmern) 1/16 2/15 3/14 4/13 5/12 6/11 7/10 8/9. Bei mehr als 16 Teilnehmern wird auf eine 32er Einteilung gewechselt. Der Gewinner erreicht die nächste Runde.

### Abschnitt 1: Wurfabstände

#### Punkt 1. Männer

Für alle männlichen Teilnehmer gilt die 11,27 m (37 Fuss) Foullinie.

#### Punkt 2. Frauen

Für alle weiblichen Teilnehmerinnen gilt die 8,27m (27 Fuss) Foullinie.

### Abschnitt 2: Einrichten und Pflegen der Wurfgruben

Punkt 1. 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 weiterbewegen können. Das Grubenmaterial soll vor Wettkampfbeginn nötigenfalls benetzt und bis zur Höhe der es einrahmenden Plattformen aufgefüllt werden.

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 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 irgend einem 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 Inning die Wurfgrube wieder eingeebnet.

Punkt 2. 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.

### Abschnitt 3: Vorbereitung der Partie

Gewöhnlich erkundigen sich die Teilnehmer vor Wettkampfbeginn danach, welche Bahn ihnen zugewiesen worden ist, sie werfen sich vor dem ersten Durchgang auf dieser Bahn zusammen 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.

## Disqualifikation :

Sollte ein Teilnehmer nach dreimaligem Aufrufen nicht auffindbar sein, liegt es im Ermessen der Turnierleitung diese Partie zu verschieben oder den fehlenden Teilnehmer zu disqualifizieren.

## Abschnitt 4: Durchführung der Partien und Bewertung der Eisen

Punkt 1. Durchgänge ("Innings"). Jede Partie ist in Durchgänge aufgeteilt. Jeder Durchgang besteht aus vier Hufeisenwürfen, zwei von jedem Teilnehmer.

Punkt 2. Bewertung der Eisen:

- a. 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. Ein Ringer zählt drei Punkte.
- b. Zählisen: Ein Eisen, das nicht als Ringer zählt, aber so zu liegen kommt, dass irgend eines seiner Teile nicht mehr als 15,24 cm vom Pfosten entfernt ist, gilt als Zählisen. Zum Messen der 15,24 cm wird vom Verband, zu gegebener Zeit ein Messstab in Auftrag gegeben und ist bei diesem zu beziehen. In der Übergangsphase ist eine Messung mit einem Richtisen zulässig. Ein Zählisen zählt einen Punkt. Auch ein »Anlehne« oder jeder andere Wurf, bei dem das Eisen den Pfosten berührt, gilt als Zählisen und hat den Punktwert 1 (sofern es kein Ringer ist).
- c. Fehleisen: Ein Eisen, das so zu liegen kommt, dass alle seiner Teile weiter als 15,24 cm oder eine Eisenbreite vom Pfosten entfernt liegen, wird als Fehleisen bezeichnet und bringt keine Punkte. Ein Eisen, das als »foul« erklärt wird (siehe Punkt 6), gilt in jedem Fall als Fehleisen, ganz gleich wie und wo es zu liegen kommt.

Punkt 3. Werfen der Eisen

- a. 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.
- b. 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.

Punkt 4. Position der Teilnehmer beim Werfen

- a. 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). Ausnahme: Ein Teilnehmer, für den die 11,27m (37-Fuß) Foullinie gilt, darf seinen Anlauf hinter der Plattform beginnen, muss aber in dem Moment, wo er das Eisen loslässt, die Plattform betreten haben.
- b. 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.

- c. Die Kontrahenten: Wenn beide Kontrahenten von derselben Plattform aus werfen, sollte derjenige, der zuerst wirft, nach seinen Würfeln vor der Grube die Bahn queren und auf der anderen Plattform die unter Punkt 4.b 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 Würfeln direkt nach hinten gehen und die in Punkt 4.b beschriebene Position einnehmen.
- d. Der Teilnehmer: Kein Teilnehmer darf sich vor Abschluss eines Durchgangs zum gegenüberliegenden Pfosten begeben.

#### 5. Verlauf der Partie:

- a. 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.
- b. 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.
- c. 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. Der soll entweder die Wertung festsetzen oder den Durchgang für ungültig erklären und ihn neu ansetzen.
- d. 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.

#### Punkt 6. Ungültiges Eisen.

- a. Als ungültig gewertet werden alle Würfe, die unter Verstoß gegen eine der Spielregeln getätigt worden sind. Ein ungültiges Eisen zählt als Fehleisen und muss, sofern es sich im Wertungsradius des Pfostens befindet, aus der Grube entfernt werden, bevor das nächste Eisen geworfen wird. Wird ein zuvor geworfenes Eisen durch einen ungültigen Wurf verschoben, soll es an seiner neuen Position liegen bleiben, es sei denn es ist aus der Zählzone hinausgeschoben worden. In diesem Fall darf es wieder in die Zählzone hineingelegt werden. 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:

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

b. Auch in den nachfolgend aufgezählten Fällen werden Würfe als ungültig gewertet, und die betreffenden Eisen müssen, sofern sie sich im Wertungsradius des Pfostens befinden, aus der Grube entfernt werden, bevor der nächste Wurf erfolgen kann.

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

- iii. 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.

c. Wenn einer der Kontrahenten irgend eines 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.

Punkt 7. Proteste. Wenn ein Teilnehmer einen Protest einlegen möchte, sollte er das, sobald das betreffende Problem auftritt, bei einem der Schiedsrichter oder bei der Turnierleitung / Oberschiedsrichter tun. Der Oberschiedsrichter wird bei allen Protesten die letztgültige Entscheidung treffen.

## Abschnitt 5: 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 Punktgleichstand herrscht, wird erneut ein Stechen über zwei Durchgänge veranstaltet, und so weiter, bis eine Entscheidung fällt.

Endspiele können auf 2 Gewinnsätze gespielt werden. Die Entscheidung unterliegt der Turnierleitung.



## Abschnitt 6: Zählweise bei Partien einer gegen einen (Einzelspiel)

Es gibt beim Hufeisenwerfen zwei Zählmethoden: die Variante 1 mit gegenseitiger Löschung und die Variante 2 »alles zählt«! Wir haben uns für die Variante 1 mit der gegenseitigen Löschung entschieden. Diese wird auch bei Weltmeisterschaften gespielt.

Variante 1: Wertung mit gegenseitiger Löschung

Punkt 1. 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:

- i. 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.
- ii. 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.
- iii. 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.

Punkt 2. Ansagen 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 laut vor.

i. Kein Ringer, ein Spieler hat das bestplatzierte, nicht aber das zweitbestplatzierte Zähleisen:

Ansage: "Ein Punkt« und Farbe

ii. Kein Ringer, ein Spieler hat sowohl das bestplatzierte als auch das zweitbestplatzierte Eisen.

Ansage: "Zwei Punkte« und Farbe

iii. Ein Ringer und dazu entweder gar kein Zähleisen, oder der Kontrahent hat das bestplatzierte Zähleisen.

Ansage: "Ein Ringer, drei Punkte« und Farbe

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

Ansagen: "Ein Ringer, vier Punkte« und Farbe

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

Ansage: "Jeweils ein Ringer, ein Punkt« und Farbe

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

Ansage: "Drei Ringer, drei Punkte« und Farbe

vii. Zwei nicht gelöschte Ringer.

Ansage: "Zwei Ringer, sechs Punkte« und Farbe

- 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 Zählleisen, oder beide Zählleisen liegen in genau gleichem Abstand vom Pfosten.  
Ansage: "Jeweils ein Ringer, keine Punkte"
  - III. Zwei Paar einander löschende Ringer.  
Ansage: vier tot, oder je 2 Ringer keine Punkte

### Punkt 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 ein Turnierschiedsrichter hinzugezogen werden, dem die letztinstanzliche Entscheidung zusteht.

## Abschnitt 7: Werfreiheiten innerhalb einer Partie

### Punkt 1.

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

### Punkt 2.

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.

## Abschnitt 8: Gebührieliches Verhalten von Teilnehmern und Zuschauern

### Punkt 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.

### Punkt 2.

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.



# Turnierregeln

Dieses Kurzreglement dient zur Einführung von Neueinsteiger. 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

- > Wurfdistanz: Damen und Herren 9 m
- > Jeder Werfer hat 3 Durchgänge à 12 Würfe
- > Pro Durchgang werden jeweils 6 Eisen hin und zurück geworfen
- > Jedes Eisen, das punktet, wird durch den Schiedsrichter vom Spielfeld entfernt.
- > Entscheide werden vom Schiedsrichter getroffen.

## American Disziplin

- > Wurfdistanz: Damen 8,27 m, Herren 11,27 m
- > 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 4x hin und 4x zurück. Pro Inning punktet nur der besser Platzierte (s. Beispiele).
- > Entscheide werden zwischen den beiden Werfern gefällt. Der Schiedsrichter notiert lediglich die Punkte und greift erst bei Uneinigkeit ein.

## Spielfeld:

Eine Bahn besteht aus 2 Gruben, welche einander gegenüberliegen. Um die Grube befindet sich die Abwurfplattform.  
Masse: Grube ca. 120cm x 90cm      Stab Höhe ca. 36cm über Sand



## Punktwertung:

### German



3 Punkte = das 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 1 Hufeisenbreite neben dem Stab.

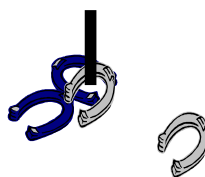
### American (3 Beispiele)



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



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



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

# Stichwortverzeichnis

A		Professional Horseshoe	9
Abmessungen	5 + 8	Protest	16
American Disziplin	13	Protokollierung	18
Ansagen der Wertung	17	Provisorische Bahnen	7
Aufgesetzte Bahnen	7	Punktewertung » German »	11
Aufsetzer	12	R	
B		Ringer	11
Bauplan	8	Royal Horseshoe	9
Behinderte Personen	11	S	
C		Schiedsrichter	10
Courts	8	Schutzbarriere	6
D		Standbein	14
Dauer der Partie	16	Stechen » German »	12
Der Werfer	14	Stechen » American »	16
Der Kontrahent	14	T	
Disqualifikation	14	Teilnehmer	14
Durchgänge » German"	11	Turnierablauf	12
Durchgänge » American"	14	U	
E		Ungültige Eisen	15
Eisen ohne Wertung	12	V	
Einrichten der Wurfgruben	13	Veränderte Hufeisen	10
Einzelstarter	11	Verlängerte Plattformen	5
F		Verlauf der Partie	15
Fehleisen	14	Verwechslung	15
Foullinien	6	Vorbereitung der Partie	13
G		W	
Gebührliches Verhalten	18	Werfen der Eisen	14
German Disziplin	11	Werfer Plattformen	5
Gewinnsätze » American »	16	Wurf freihenfolge	18
Grubenmaterial	6	Wurf box	5
H		Wurfdistanzen Frauen	13
Haftpflichtversicherung	9	Wurfdistanzen Männer	13
I		Wurfgerät	9
Indoor-Bahnen	7	Wurfgrube	5
Innings	14	Z	
K		Zähleisen	14+17
K.O. System	13	Zählweise	17
L		Zugelassene Bahnen	7
Linear angeordnete Bahnen	6	Zugelassene Eisen	10
M			
Mannschaft	11		
P			
Parallelbahnen	6		
Pflegen der Wurfgruben	13		
Pfosten	6		
Pralltafel	6		