



Tävlingsreglemente för Dressyr, Utställning och Western

DEL 1 - ALLMÄN INFORMATION	3
Kapitel 1- Syfte med tävlingsreglementet	3
Kapitel 2 - SM	3
Kapitel 3 - Tävlingsplatsen	3
Övriga regler:	3
Kapitel 4 - Kommunikation	4
DEL 2 - TÄVLINGSREGLER FÖR DRESSYR	5
Kapitel 5 - Gångarter	5
Grundläggande gångarter	5
Gångartstyper	5
Kapitel 6 - Rörelser	5
Kapitel 7 - Tekniska regler	6
Kapitel 8 - Kapphästens utrustning	6
Kapitel 9 - Tävlingsregler	6
Tilläggsregler för kür	6
Kvalificering till SM	6
Kapitel 10 - Straff och uteslutningar	7
Straffpoäng	7
Exempel på olydnader	7
Leder till uteslutning	7
DEL 3 - TÄVLINGSREGLER FÖR UTSTÄLLNING	8
Kapitel 11 - Bedömningspunkter	8
Andra bedömningspunkter - bedöms endast vid särskilda tillfällen	8
Kapitel 12 - Kapphästens utrustning	8



Kapitel 13 - Gångarter	8
Grundläggande gångarter	8
Gångartstyper	8
Kapitel 14 - Straff och uteslutningar vid moment med gångarter	9
Straffpoäng	9
Exempel på olydnader:	9
Leder till uteslutning	9
DEL 4 - TÄVLINGSREGLER FÖR WESTERN	10
Kapitel 15 - Gångarter	10
Kapitel 16 - Tekniska regler	10
Kapitel 17 - Käpphästens utrustning	10
Kapitel 18 - Straff och uteslutningar	10
Straffpoäng	10
Exempel på olydnader	10
Leder till uteslutning	11



DEL 1 - ALLMÄN INFORMATION

Kapitel 1- Syfte med tävlingsreglementet

Detta tävlingsreglemente innehåller regler och är till för att alla tävlingar ska ske under så lika förhållanden som möjligt. Ryttare som inte följer reglerna i reglementet kan bli avstängda, varnade eller uteslagna. Domarna har rätt att avvisa ryttare som bedöms vårdslösa eller uppvisar ett osportsligt beteende.

Kapitel 2 - SM

Kvalificering behövs till alla SM-klasser och görs genom att starta i utvalda kvalklasser som hålls runt om i Sverige. Vid varje tillfälle går ett visst antal personer vidare till Svenska Mästerskapen i Stockholm som hålls i augusti varje år. Du kan delta i kvalificeringsklasserna vid de olika tillfällena som erbjuds tills du lyckats kvala in dig. Vilka klasser som är du kan kvala till/SM-klasser för aktuell period samt mer info om anmälan och övriga klasser hittas på SKHF:s hemsida: <https://www.svenskakapphastforeningen.com/>

Kapitel 3 - Tävlingsplatsen

På plats ska allt tydligt vara skyltat och tydligt för de deltagande ekipagen. Det ska även finnas ett sekretariat där man kan checka in sig och få den information man kan behöva för dagen.

Startlistor ska finnas tillgängliga minst en (1) vecka innan tävlingsdagen. På startlistan bör det framgå vilket nummer ryttaren startar samt på vilken häst i vilken klass. Startar ryttaren mer än en (1) gång i klassen bör utrymme finnas mellan dennes starter.

På framridningen tar man hänsyn till varandra. Det är viktigt att rida fram i god tid innan sin start för att undvika onödig trängsel samt minska skaderisken. Om möjlighet finns så ska resultaten skickas ut digitalt efter avslutad tävlingsdag.

Övriga regler:

- Spö är endast tillåtet i hoppklasser.
- Inomhusskor, barfota alternativt strumpor med grepp är krav i alla klasser.
- För utrustning, se regel för respektive klass.
- Det är viktigt att inte störa domaren/banpersonalen under klasserna då de måste fokusera så att inget går fel.
- Kom ihåg att inte störa personen som rider inne på banan. Håll er utanför banan så att personen kan utföra ritten på bästa möjliga sätt.



- Självklart är det ok att fota/filma på plats. Dock är det viktigt att se till att endast de personer som gett samtycke till att vara med på bild/film syns.
- Det är även viktigt att inte publicera bilder/namn på personer på sociala medier utan deras samtycke.
- Vi hejar på alla tävlande och tillsammans skapar vi en tävling där alla känner sig välkomna!
- Kränkningar och mobbning är strängt förbjudet.

Kapitel 4 - Kommunikation

För att ge ryttaren en signal när hen befinner sig på banan ska klocka, pipa eller liknande användas för att få ekipagets uppmärksamhet. Om domaren vill kan även både signal och muntligt besked ske via högtalaren.

Efter att ekipaget blivit uppropade och fått startsignal har de 45 sekunder på sig att påbörja sin ritt. Så fort problemet är åtgärdat ska domaren starta tidtagning igen. Signal ska även ges om ekipaget blir uteslutet eller behöver lämna banan omgående.

Ryttaren har under hela sin ritt möjlighet att utgå. En sådan begäran ska visas på ett tydligt sätt genom handuppräckning för att meddela domaren.



DEL 2 - TÄVLINGSREGLER FÖR DRESSYR

Kapitel 5 - Gångarter

Grundläggande gångarter

Skritt: Skritten liknar människans gång. Minst en fot ska alltid vara i marken.

Trav: Traven liknar människans joggning. Varje steg måste ha ett moment i luften (inga fötter i marken).

Galopp: Galoppen måste ha en tydlig rytm och moment i luften. Galoppen är antingen vänster eller höger beroende på det ledande benet (benet som går längst fram). Galoppen ska oftast vara i s.k. rätt varv, det vill säga att det innersta benet (mot mitten) ska leda.

Gångartstyper

Arbetskritt/-trav/-galopp: Grundtempot i gångarten, det mest naturliga sättet att framföra gångarten. Hästen huvud ska vara strax ovanför lodrätt.

Samlad skritt/ trav/ galopp: Kortare och högre steg med samma eller något långsammare tempo. Hästens huvud är högt upp.

Mellanskritt/ -trav/ -galopp: Något rundare och längre/luftigare form än arbetsgångarterna. Hästen huvud ska vara strax ovanför lodrätt.

Ökad skritt/ trav/ galopp: Längre och högre steg. Ibland även något högre tempo. Hästens huvud är långt ner.

Kapitel 6 - Rörelser

Skrittpiruet: En piruet utförd i samlad skritt. Ryttaren går runt på stället i en cirkel. Hästens huvud ska vara högt upp.

Fri skritt: En lång skritt där ryttaren har helt långa tyglar. Hästens huvud är långt ner, längre ner än ökad skritt.

Galoppiruet: En piruet utförd i samlad galopp (360°). Lagom antal steg för en hel piruet är 5-7 steg.

Dubbel galoppiruet: Piruet utförd i samlad galopp i två på varandra följande varv (720°). Lagom antal steg för en dubbel galoppiruet är 10-14 steg.

Förvänd galopp: Galopp på "fel" ledande ben (t.ex. höger galopp i vänster varv).

Galoppombyte: Byta galopp i språnget.

Galoppombyten i varje språng: Byten utförs i följd utan mellanliggande galoppsteg.

Enkelt galoppombyte: Ryttaren saktar av och gör övergången genom tre steg i skritt eller trav för att sedan fatta den andra galoppen.

Passage: En mycket samlad, långsam och högt lyft gångart där benen är i 90°.

Piaff: En passage som utförs på stället.

Piruet i piaff: Piaff utförd i cirkelrörelse, 360°.

Öppna: Hästens huvud vinklas inåt mot mitten av banan. Benen är kvar på spåret och fortsätter "rakt fram".



Sluta: Hästens huvud vinklas utåt mot sargen på banan. Benen är kvar på spåret och fortsätter "rakt fram".

Skänkelvikning: Ryttarens ben korsas i en diagonal rörelse. Hästens huvud vinklas i färdriktningen.

Kapitel 7 - Tekniska regler

- Tyglarna ska hållas med båda händer; ytterhanden på pinnen och tyglarna, innerhanden endast på tyglarna.
- Ryttarens hållning ska vara rak eller något bakåtlutad utan onödiga rörelser.
- Benen ska användas jämnt och aktivt.
- Tårna ska peka nedåt.
- I kür får man ha ett knä i marken vid hälsning, detta leder ej till uteslutning.

Kapitel 8 - Kapphästens utrustning

- Kapphästen måste bära träns med tyglar vid tävlingsmomentet.
- På SM ska hästens träns ha två tyglar fästa på två olika punkter i tränset.
- När det gäller ryttarens klädsel är inomhusskor, barfota alternativt strumpor med grepp är krav i alla klasser.

Kapitel 9 - Tävlingsregler

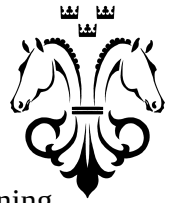
- Ryttaren måste gå in och ut genom banans öppning.
- Ritten ska påbörjas inom 45 sekunder efter domarens startsignal.
- Uppträdandet börjar och slutar med en hälsning till domaren.
- Ryttaren får fortsätta efter att ha glömt programmet två gånger.
- Att be om eller ta emot råd från någon annan än domaren är förbjudet.
- Om en domare ger mindre än 5 poäng för ett moment, måste en kommentar ges.

Tillägsregler för kür

- Alla kür-program har en tidsgräns. Överskridande av tidsgränsen ger poängavdrag.
- Bedömning i küren inkluderar svårighetsgrad, kreativitet och samspel till musik.
- Hälsningen kan göras på olika sätt i kür, till exempel genom att buga ner på knä.

Kvalificering till SM

För att delta i en av SKHF:s SM-klasser måste du vara medlem i Svenska Kapphästföreningen. En medlemsavgift betalas in årsvis. Kvalificering behövs till alla SM-klasser och görs genom att starta i utvalda kvalklasser som hålls runt om i Sverige. Vid varje tillfälle går ett visst antal personer vidare till Svenska mästerskapen i Stockholm som är i augusti varje år. Man får max delta i 2 kvalklasser per tävling, varav max 1 start per



kvalklass. Du kan delta i kvalificeringsklasserna vid de olika tillfällena som erbjuds, tills du lyckats kvala till önskad klass. En svensk mästare utses i varje klass/åldersindelning.

Kapitel 10 - Straff och uteslutningar

Straffpoäng

Första olydnad: 2 poängs avdrag.

Andra olydnad: 4 poängs avdrag.

Tredje olydnad: Uteslutning.

Exempel på olydnader:

- Ej gå in/ut genom öppning.
- Vägran eller felaktigt utförande av rörelse.
- Glömma programmet och stanna i mer än 10 sekunder.
- Överskrida tidsgränsen i kör, per 10 sekunder räknas som 1 olydnad.

Leder till uteslutning

- Tredje straffpoängen.
- Fall under uppträdet (hand/knä (med undantag på körhälsning) faller i marken eller pinnen lämnar mellan benen).
- Start utan domarens hälsning.
- Osportsligt beteende (t.ex. kasta kärphästen, aggression).
- Börja banan/programmet innan domaren gett startsignal (ringt i klockan och sagt "varsågod och rid")
- Inte har startat efter 45 sekunder efter startsignal.

Om en ryttare blir utesluten ger domaren en ljudsignal upprepade tre gånger.



DEL 3 - TÄVLINGSREGLER FÖR UTSTÄLLNING

Utställningsklasser är för de som vill tävla med sina finaste verk. I denna klass bedöms främst kävphästens utseende, men ibland även gångarter.

Kapitel 11 - Bedömningspunkter

- Jämnhet - Är öron, ögon, näsborrar jämna?
- Rakhet - Är kävphästen rak? Sitter den rakt på käppen?
- Stygn - Är stygnen jämna/ så osynliga det går?
- Allmänt intryck - Kävphästens intryck i allmänhet.

Andra bedömningspunkter - bedöms endast vid särskilda tillfällen

- Kävphästens ras - Hur väl syns kävphästens rasspecifika detaljer? (exempelvis Fjordingens man eller Marwarins öron).

Kapitel 12 - Kävphästens utrustning

- Kävphästen ska ha träns *utan* nosgrimma eller utställningsgrimma med grimskäft under klassens gång.
- Fluff på någon del av utrustningen är ej tillåtet.
- Annan utrustning, såsom huva eller martingal, är inte tillåtet.
- När det gäller ryttarens klädsel är inomhusskor, barfota alternativt strumpor med grepp är krav i alla klasser.

Kapitel 13 - Gångarter

Grundläggande gångarter

Skritt: Skritten liknar människans gång. Minst en fot ska alltid vara i marken.

Trav: Traven liknar människans joggning. Varje steg måste ha ett moment i luften (inga fötter i marken).

Galopp: Galoppen måste ha en tydlig rytm och moment i luften. Galoppen är antingen vänster eller höger beroende på det ledande benet (benet som går längst fram). Galoppen ska oftast vara i s.k. rätt varv, det vill säga att det innersta benet (mot mitten) ska leda.

Gångartstyper

Arbetskritt/ -trav/ -galopp: Grundtempot i gångarten, det mest naturliga sättet att framföra gångarten. Hästen huvud ska vara strax ovanför lodrätt.

Samlad skritt/ trav/ galopp: Kortare och högre steg med samma eller något långsammare tempo. Hästens huvud är högt upp.

Mellanskritt/ -trav/ -galopp: Något rundare och längre/luftigare form än arbetsgångarna. Hästen huvud ska vara strax ovanför lodrätt.

Ökad skritt/ trav/ galopp: Längre och högre steg. Ibland även något högre tempo. Hästens huvud är långt ner.



Kapitel 14 - Straff och uteslutningar vid moment med gångarter

Straffpoäng

Första olydnad: 2 poängs avdrag.

Andra olydnad: 4 poängs avdrag.

Tredje olydnad: Uteslutning.

Exempel på olydnader:

- Ej gå in/ut genom öppning.
- Vägran eller felaktigt utförande av rörelse.
- Glömma programmet och stanna i mer än 10 sekunder.

Leder till uteslutning

- Tredje straffpoängen.
- Fall under uppträdandet (hand/knä (med undantag på kürhälsning) faller i marken eller pinnen lämnar mellan benen).
- Start utan domarens hälsning.
- Osportsligt beteende (till exempel kasta kapphästen eller annat tecken på aggression).
- Börja banan/programmet innan domaren gett startsignal (ringt i klockan och sagt "varsågod och rid")
- Inte har startat efter 45 sekunder efter startsignal.

Om en ryttare blir utesluten ger domaren en ljudsignal upprepade tre gånger.



DEL 4 - TÄVLINGSREGLER FÖR WESTERN

Kapitel 15 - Gångarter

- **Skritt:** Skritten liknar människans gång. Minst en fot ska alltid vara i marken. Hästens huvud ska vara lågt .
Jogg: Jogg är en långsam och mjuk trav. I denna gångart ska hästens huvud vara långt ner.
Galopp: Galoppen måste ha en tydlig rytm och moment i luften. Galoppen är antingen vänster eller höger beroende på det ledande benet (benet som går längst fram). I Western är galoppen långsam, luftig och hästens huvud ska vara placerat lågt.

Kapitel 16 - Tekniska regler

- Tyglarna ska hållas med en hand, ena handen på pinnen och andra handen på tyglarna.
- Ryttarens hållning ska vara rak eller något bakåtlutad utan onödiga rörelser.

Kapitel 17 - Käpphästens utrustning

- Hästen måste bära träns med tyglar under momentets gång.
- När det gäller ryttarens klädsel är inomhusskor, barfota alternativt strumpor med grepp är krav i alla klasser.

Kapitel 18 - Straff och uteslutningar

Straffpoäng

Första olydnad: 2 poängs avdrag.

Andra olydnad: 4 poängs avdrag.

Tredje olydnad: Uteslutning.

Exempel på olydnader:

- Ej gå in/ut genom öppning.
- Riva hinder eller kon
- Hoppa hinder åt fel håll
- Inte lyckas stänga grind
- Utföra slalom på fel sätt (från fel håll eller sida)
- Vägran
- Glömma banan och stanna i mer än 10 sekunder.



Leder till uteslutning

- Tredje straffpoängen.
- Fall under uppträdandet (hand/knä (med undantag på körhälsning) faller i marken eller pinnen lämnar mellan benen).
- Start utan domarens hälsning.
- Osportsligt beteende (till exempel kasta kärphästen eller annat tecken på aggression).
- Börja banan/programmet innan domaren gett startsignal (ringt i klockan och sagt "varsågod och rid")
- Inte har startat efter 45 sekunder efter startsignal.
- Inte följer regler för klädsel eller utrustning för klassen.

Om en ryttare blir utesluten ger domaren en ljudsignal upprepade tre gånger.