



# Tävlingsreglemente för hoppning

Redigerad 11.6.2026

<b>DEL 1 - ALLMÄN INFORMATION</b>	<b>2</b>
Kapitel 1 - Syfte med tävlingsreglementet	2
Kapitel 2 - SM	2
Kapitel 3 - Tävlingsplatsen	2
Regler för utrustning & kävphäst:	
Övriga regler:	3
Kapitel 4 - Kommunikation	3
Kapitel 5 - Åldersindelning	4
<b>DEL 2 - TÄVLINGSREGLER FÖR HOPPNING</b>	<b>5</b>
Kapitel 6 - Allmänt hoppning	5
Hindertyper	5
Kombinationer	5
Kapitel 7 - Olika bedömningar för hoppklasser	6
Bedömningar	6
Clear Round (CR)	6
A:0	6
A:0/A:0	6
A/A:0 med totalfel	6
A:0 Ackumulator med Joker	
Laghoppning - idealtid	7
Inverkanshoppning	7
Bedömning	7
Kapitel 8 - Straff och uteslutning	8
Straffpoäng	8
Exempel på olydnader:	8
Leder till uteslutning	9



## 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 regementet kan bli avstängda, varnade eller uteslutna. 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.svenskakavphastforeningen.com/>.

### Kapitel 3 - Tävlingsplatsen

På plats ska allt 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 och i vilken klass. Startar ryttaren mer än en (1) gång i klassen bör utrymme finnas mellan dennes starter.

På banskissen ska start-och mållinje vara utmärkta samt hindrens nummer. Detta för att visa vilken ordning hindren ska hoppas i. I de klasser med bedömning där omhoppning blir aktuellt ska alla omhoppningshinder vara utmärkta på banskissen.

Start-och mållinje bör vara utmärkta med vita respektive röda stativ. Både start och mål måste passeras för att ekipagets resultat ska räknas. Har klassen en omhoppning bör övergången mellan grundomgång och omhoppning vara utmärkt med gula stativ där tiden startas. **Ta hänsyn till den digitala tidtagningen, håll tillräckligt avstånd så du inte omedvetet startar/avslutar tiden innan du påbörjar/avklarar din ritt.**



Inför varje tävlingsklass ska det finnas tid för inspektion av banan samt bangång. Under banbyggnad får endast banbyggare och personal vara vistas inne på banan.

När klassen startar får ingen utöver banpersonalen och tävlande ekipage befinna sig på banan. **Intar man banan som ett ej tävlande ekipage leder det till uteslutning i följande klass.**

På framridningen tar man hänsyn till varandra. Det är viktigt att rida fram i god tid innan sin start för att undvika onödig trängsel och minska skaderisken. Framhoppningshindren hoppas i det varv arrangörerna angett och hindrens höjd bör hållas på samma nivå som klassens höjd inne på tävlingsbanan. För att undvika olyckor bör ryttaren visa tydligt vilket hinder denne tänkt hoppa. Både framridning, framhoppning och bana bör ses till av arrangören/funktionärer under dagen.

Om möjlighet finns så ska resultaten skickas ut digitalt efter avslutad tävlingsdag.

### **Regler för utrustning & käpphäst:**

- **Spö är tillåtet i alla hoppklasser men får inte överstiga 35cm.**
- Inomhusskor, barfota alternativt strumpor med grepp är krav i alla klasser.
- **Olika hjälpmedel (tex tejpingar mm) får användas, men det bör endast användas vid rekommendation av läkare, fysioterapeut eller när annan sakkunnig har bedömt att det är nödvändigt.**
- **Alla typer av huvudlag är tillåtna så länge du kan fästa tyglar i området av av käpphästens mun.**
- **Du måste hålla tyglarna i båda händerna under hela ritten.**
- **Tyglarnas längd får ej överskrida 100 cm.**
- **Pinnens längd får ej vara kortare än 30 cm. Måtten gäller från där pinnen ansluter till käpphästen fram tills skaftets slut.**

### **Övriga regler:**

- Det är viktigt att inte störa domaren/banpersonalen under klasserna då de måste fokusera så att inget går fel.
- **Deltagare får inte vistas inne på banan under pågående banbyggnad. Frågor tas efter bangång.**
- 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 okej 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.



- Vid situationer som inte omfattas av reglementet, eller vid andra oförutsedda händelser under tävlingen är det domaren som avgör hur situationen ska hanteras. Domarens beslut är slutgiltigt och ska respekteras av samtliga deltagare.
- I vissa situationer kan det ske att resultatet korrigeras i efterhand när det framkommer annan relevant information eller om något visats sig bli fel under klassen som kan ändra den slutgiltiga bedömningen. Korrigerade resultat ersätter tidigare publicerade resultat och gäller som officiella.

## Kapitel 4 - Kommunikation

För att ge ryttaren en signal när hen befinner sig på banan ska en klocka, visselpipa eller liknande användas för att få ekipagets uppmärksamhet. Om domaren vill kan även både signal och muntligt besked ges via högtalaren. Dubbel signal, exempelvis klocka rings 2 gånger innebär uteslutning. Domaren kan även använda en signal, exempelvis en vissling eller att en klocka ringer en gång medan ritten pågår. Detta innebär att ryttaren tillfälligt behöver stanna. I denna situation blir även den manuella tidtagningen stannad.

Exempel när situationer sker där ryttaren behöver stannas:

- Om ett hinder på banan rivs/välts som inte orsakats av ekipaget.
- Om ett hinder i en kombination rivs och ekipaget samtidigt vägrar på ett efterföljande hinder i samma kombination, ska domaren ge en signal för avbrott. Ekipaget ska då stanna och invänta att funktionärerna har byggt upp det rivna hindret.

När kombinationen är återställd ger domaren en ny signal. Först då får ekipaget fortsätta ritten och åter hoppa kombinationen från dess första hinder.

Exempel: Om första hindret i en kombination rivs och ekipaget därefter vägrar på det andra eller tredje hindret, ska ritten avbrytas tillfälligt tills kombinationen har byggts upp igen. Ekipaget hoppar därefter om hela kombinationen efter domarens signal.

Det finns situationer där en deltagare kan behöva starta om. I dessa fall ger domaren en ny startsignal och ryttaren startar om från början.

- Exempelvis om ryttaren blir avbruten av en funktionär, om tidtagningen inte fungerar, ett bedömningsfel eller om banan har ett tekniskt fel som hindrar ekipaget.

När ekipaget blivit uppropade och fått startsignal har de 45 sekunder på sig att påbörja sin ritt. Om något oväntat händer efter att startsignal givits har domaren rätt att avbryta starten. Så fort problemet är åtgärdat ska de 45 sekunder startas igen. Signal ska även ges om ekipaget blir uteslutet eller behöver lämna banan omgående.



Tidtagningen startar i det ögonblick ekipaget passerar över startlinjen och avslutas så fort de passerar mållinjen. Det ska vara tydligt uppmärkt vart tiden börjar och slutar.

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

## Kapitel 5 - Åldersindelning

Ibland förekommer det att klasser är åldersindelade. Den typen av klass kan ha två (2) eller fler indelningar, beroende på arrangörens val och uppdelningen till vilken grupp man tillhör görs efter ålder på deltagarna. En vanlig indelning är att personer 12 år eller yngre tävlar i en indelning och personer 13 år eller äldre tävlar i en annan indelning i samma klass.

## DEL 2 - TÄVLINGSREGLER FÖR HOPPNING

### Kapitel 6 - Allmänt hoppning

Under en hopptävling tävlar ekipage mot varandra på en bana med olika typer av hinder. Hopptävlingar arrangeras i många olika klasser. De vanligaste förekommande höjderna är mellan 20 och 110 cm. Banbyggaren får variera längd och teknisk svårighet inom tillåten höjd i varje klass. **Hindrena får max överstiga 5 cm över utsatt höjd för att maxa banan.**

Vinnaren i en klass koras enligt bedömningen i klassen. Läs mer om detta i kapitel 3, "Olika bedömningar för hoppklasser".

Om ekipaget gör ett fel får man felpoäng eller tidstillägg. Läs mer om detta i kapitel 6, "Fel och uteslutning".

Prisutdelningen sker efter avslutad klass där 25 % av deltagarna blir placerade. Startar du flera gånger i klassen räknas endast ditt bästa resultat.

### Hindertyper

Under banhoppning kan man möta flera olika hinder. **Rekommenderad längd på bommar är 120-150 cm. Bommarna ska vara i plast eller lättare trä.**

**Ett rättuppstående** består av plank och/eller runda bommar.

**Oxer** och **trippelbarr** är längdhinder där delarna är placerade efter varandra i språngets riktning. Oxer är två bommar brett och trippelbarr är tre bommar brett.

**Vattengrav** är ett hinder som är placerat över en vattenmassa/vattenmatta.

**Murhinder** är en fastare hindertyp som förekommer inom banhoppning och ska efterlikna en mur.



**Smalhinder** är ett smalt hinder där bommarna är kortare än på tex vanligt rättuppstående, och hoppeteknik är avgörande för att klara hindret.

## **Kombinationer**

Det kan även finnas kombinationer (tvåkombinationer, trekombinationer och flerkombinationer) på banan. Antalet meter mellan hindren bestämmer hur många galoppsprång ryttaren bör ta mellan. Dessa hinder bör vara placerade på sådant avstånd att ekipaget enbart ska behöva ta ett fåtal galoppsprång mellan dessa, vanligen 2-3 galoppsprång. **Kombinationen måste bli hoppad i sin helhet. En vägran oavsett var i kombinationen innebär att ryttaren måste hoppa alla hinder i kombinationen igen.**

### **Ungefärliga mått för avstånd i kombinationer**

2 galoppsprång - ca 4-5 meter.

3 galoppsprång - ca 7-8 meter.

## **Kapitel 7 - Olika bedömningar för hoppklasser**

Det finns flera olika tävlingsformer inom kävphästhoppling. Man kan tävla antingen individuellt eller i lag. Följande regler gäller de vanligaste hoppklassbedömningarna och ska genomföras enligt reglerna nedan.

Antalet hinder samt höjd och konstruktion på dessa framgår av banskissen. Banan bör bestå av 7-14 hinder. Banan ska ha godkända vägar, ha en inbjudande konstruktion samt uppmätta avstånd. Banan bör ha varierande hinder och vara anpassad efter sin tävlingsplatsens förutsättningar.

## **Bedömningar**

### **Clear Round (CR)**

I Clear Round (CR) klasserna hoppar ekipaget en bana på vald höjd. Alla som deltagit får rosett, oavsett resultat. Rivningar, korsning av egen väg eller omkullridning leder inte till utslutning i denna klass.

### **A:0**

Bedömning A:0 går till på så sätt att ekipaget ska ta sig över alla hinder på banan så snabbt, men med så få fel som möjligt. Ekipage med samma antal fel skiljs åt genom sin tid. Ekipagen med minst antal fel och snabbast tid blir placerade. Straffpoäng ges enligt kapitel 6, "Straff och utslutning".



## **A:0/A:0**

Bedömning A:0/A:0 går till på så sätt att ekipaget ska ta sig över alla hinder på banan, först i en grundomgång och sedan en omhoppning. Är man felfri i grundomgången går man direkt vidare till omhoppningen som består av resterande del av banan. Omhoppningen går på tid. Ekipage med samma antal fel skiljs åt genom sin tid. Skulle man inte vara felfri i första delen av banan utgår man efter sista hindret i grundomgången. Ekipagen med minst antal fel och snabbast tid i omhoppningen blir placerade. Straffpoäng ges enligt kapitel 6, "Straff och uteslutning".

## **A/A:0 med totalfel**

Bedömning A/A:0 med totalfel går till på så sätt att ekipaget ska ta sig över alla hinder på banan, först i en grundomgång och sedan en omhoppning. Oavsett om man är felfri i grundomgången eller inte, går man direkt vidare till omhoppningen som består av resterande del av banan. Omhoppningen går på tid. Eventuella fel i båda omgångarna räknas samman och de ekipage med snabbast tid och minst antal fel blir placerade. Straffpoäng ges enligt kapitel 6, "Fel och uteslutning".

## **A:0 Ackumulator med Joker**

Bedömning A:0 Ackumulator med Joker går till på så sätt att ekipaget ska ta sig över alla hinder på banan, där man får poäng för varje felfritt hinder. Målet med klassen är att samla så många poäng som möjligt. En (1) poäng ges för hinder 1, två (2) poängs ges för hinder 2 och så vidare fram till sista hindret, där man väljer mellan två olika hinder. Antingen kan man välja att hoppa ett vanligt hinder, som ger lika mycket poäng som hindrets nummer, eller välja att hoppa ett svårare hinder, jokerhindert.

Klarar du jokerhindret felfritt ges dubbelt så många poäng som hindrets nummer. Skulle jokerhindret rivas dras dubbelt så många poäng som hindrets nummer av från den totala poängsumman. Vid rivning av de vanliga hindren ges 0 poäng för det hindret. Om flera startande har samma antal poäng skiljs dessa åt med tiden. Ekipagen med högst antal poäng och snabbast tid blir placerade. Straffpoäng ges enligt kapitel 6, "Fel och uteslutning".

## **Laghoppning - idealtid**

Bedömning Laghoppning med idealtid går till på så sätt att den första ryttaren i laget rider hela banan på valfri tid. Denna ritts tid blir sedan den idealtid som resterande lagkamrat måste matcha så exakt den bara kan. Det lag där medlemmarnas tider ligger absolut närmast varandras individuella tider blir placerade. Straffpoäng ges enligt kapitel 6, "Fel och uteslutning". Du kan antingen anmäla dig tillsammans med en lagkamrat eller anmäla dig solo och bli ihopparad med en annan deltagare.



## Inverkanshoppning

Bedömning inverkan går till på så sätt att ekipaget ska ta sig över alla hinder på banan. Ritten bedöms utifrån hur väl ekipaget tar sig an banan. Ekipagen med högst poäng blir placerade.

Straffpoäng ges enligt nedan:

Första olydnad: 2 poängs avdrag.

Andra olydnad: 4 poängs avdrag.

Tredje olydnad: Uteslutning.

## Bedömning

Dessa punkter bedöms:

- **Galopp** - Har ekipaget rätt galopp i rätt varv. Har galoppen ett bra flyt genom hela ritten
- **Vägar** - Hur väl utför ekipaget vägarna mellan hindren
- **Samspel** - Hur hästen och ryttaren rör sig i takt och interagerar tillsammans.
- **Takt** - Har ekipaget en jämn takt genom hela ritten
- **Tempo** - Har ekipaget ett jämn tempo genom hela ritten
- **Hållning** - Har ekipaget en bra hållning genom hela ritten

Varje moment bedöms på en skala från 1-10. Poäng kan ges med hela tiondelar poängsintervall. Protokoll bör delas ut efter klassen till alla som deltagit.

Poängskalan som används är enligt nedan.

<p><b>Poängskala:</b> 10. Utmärkt, 9. Mycket bra, 8. Bra, 7. Ganska bra, 6. Godkänd, 5. Med tvekan godkänt, 4. Ej fullt godkänt, 3. Ganska dåligt, 2. Dåligt, 1. Mycket dåligt, 0. Ej utförd.</p>
---

## Kapitel 8 - Straff och uteslutning

### Straffpoäng

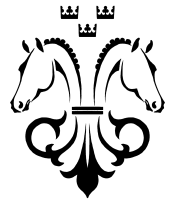
Första olydnad: 4 fel

Andra olydnad: 8 fel

Tredje olydnad: Uteslutning.

### Exempel på olydnader:

- Rivning
- Vägran
- Första tygelsläppet
- och stanna i mer än 10 sekunder.
- Korsa egen väg.
- Hoppar över dekoration/kona/tidtagning.



## Leder till uteslutning

- Tredje straffpoängen.
- Omkullridning (hand/knä eller annan kroppsdel faller i marken)
- Pinnen lämnar positionen mellan benen
- Inte håller i tyglarna från och med att ritten börjar.
- Vid andra tygelsläppet.
- Misslyckas att följa personalens instruktioner.
- Hoppar fel hinder eller hoppar hindret från fel håll
- Bryter mot utrustning & kävphästens krav.
- Deltagare stör domare, tävlande eller banpersonal under pågående klass.
- Ej startat 45 sekunder efter startsignal
- Osportsligt beteende (till exempel kasta kävphästen eller annat tecken på aggression, betar sig aggressivt mot domare eller andra organisatör/banpersonal).
- Börja ritten innan domaren gett startsignal (ringt i klockan och sagt "varsågod och rid")
- Ej komma till banan efter andra uppropet.
- Mer än 16 hinderfel
- Med avsikt hoppa eller flytta något hinder/hinderdekoration vid bangång.
- Ryttaren tar hjälp/instruktioner från någon annan än arrangörer under sin ritt.
- Kränkningar och mobbning är strängt förbjudet. Vi förbehåller oss rätten att utesluta dig från de klasser du har anmält dig vid sådant beteende under tävlingen.
- Man intar banan under en annan deltagares ritt.
- Inte rider mellan utsatta stativ/linje för startlinje och mållinje vid rittens början och slut.