



# Tävlingsreglemente för hoppning

|                                               |          |
|-----------------------------------------------|----------|
| <b>DEL 1 - ALLMÄN INFORMATION</b>             | <b>2</b> |
| Kapitel 1 - Syfte med tävlingsreglementet     | 2        |
| Kapitel 2 - SM                                | 2        |
| Kapitel 3 - Tävlingsplatsen                   | 2        |
| 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        |
| Ungefärliga mått för avstånd i 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                     | 7        |
| Inverkanshoppning                             | 7        |
| Bedömning                                     | 7        |
| Kapitel 8 - Straff och uteslutning            | 8        |
| Straffpoäng                                   | 8        |
| Exempel på olydnader:                         | 8        |
| Leder till uteslutning                        | 8        |



## **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 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 SKHFs 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 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 omhoppninghinder 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.



Inför varje tävlingsklass ska det finnas tid för inspektion av banan samt bangång. När klassen startar får ingen utöver banpersonalen och tävlande ekipage befinna sig på banan.

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.

### **Övriga regler:**

- Spö är tillåtet i alla hoppklasser.
- Inomhusskor, barfota alternativt strumpor med grepp är krav i alla klasser.
- Alla typer av huvudlag/utrustning är tillåtet på din kapphäst.
- Du måste hålla tyglarna i båda händerna under hela ritten.
- 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 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.

## **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.

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 tidtagningen. Så fort problemet är åtgärdat ska tidtagningen 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 handuppräckning 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.

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.

**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.

**Murhinder** är ett hinder där hindret är en mur. Denna mur måste vara säker att riva, så att man inte skadar sig om man skulle ramla.

**Smalhinder** är ett smalt hinder, där bommen måste vara så pass bred att det inte kan bli farligt.

### 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.

### 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 kärphästhoppning. 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 uteslutning 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 uteslutning".

#### 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".

## 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 jämnt 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 0,5 poängs intervall.

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
- Glömma banan och stanna i mer än 10 sekunder.
- Korsa egen väg

### Leder till uteslutning

- Tredje straffpoängen.
- Omkullridning (hand/knä faller i marken)
- Pinnen lämnar positionen mellan benen
- Du måste hålla tyglarna i båda händerna under hela ritten
- Ej startat 45 sekunder efter startsignal
- Osportsligt beteende (till exempel kasta kärphästen eller annat tecken på aggression).
- 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.