



Endurmenntun 2013

Lög og reglur

Leiðari

- Upprifjun -

Ábyrgð okkar dómara

- Ekki einungis metið eftir tæknilegri hæfni eða nákvæmri þekkingu á lögum og reglum, heldur einnig eftir dómgreind, sjálfsstjórn, sveigjanleika, sanngirni og heiðarleika.
- Okkur ber að gæta fyllsta hlutleysis og vera á verði gagnvart hlutdrægni.
- Í vafatilfellum er ávallt skynsamlegt að leita upplýsinga og vera viss.
- Dómari sem án gildrar ástæðu mætir ekki til starfa og tilkynnir ekki forföll, getur átt á hættu að missa dómara réttindin í allt að 6 mánuði.

Lög og reglur FIPO

- Lög og reglur / Leiðari
 - Íslensk þýðing síðan 2011
 - Um leið og nýjar reglur verða birtar 1.apríl 2013 verður hafist handa við nýja íslenska útgáfu.
 - Hægt að nálgast ensku útgáfuna inn á www.hidi.is og www.feif.org
 - Lesið líka enska leiðarann og reglur !
 - Munið þó séríslenskar reglur

Hófar og skeifur

- Hófar
 - Hámark 9,5 cm
 - Undantekning ef hestur er 145 cm eða hærri á herðakamb á stangarmáli þá má lengd hófs vera 10,0 cm (þarf skriflega staðfestingu frá kynbótadómi eða dýralækni).
- Skeifur
 - Allar 4 skeifur verða að vera úr sama efni.
 - Missi hestur skeifu/r SKAL hægja hest niður á fet og feta það sem eftir er keppni.

Hlífðarbúnaður í keppni

- Hámark 250 gr. á hvorn fót.
- Ef hlíf dettur af í forkeppni skal knapinn ákveða hvort hann hætti keppni eða ljúki sýningu án hlífarinnar.
 - Undantekning: Ef hlíf dettur af í forkeppni í fimmgangsgreinum þar sem fleiri en einn knapi keppa í einu má aðstoðarmaður setja hlíf á aftur meðan knapi bíður á milli skeiðsprettu.
- Ef hlíf dettur af í úrslitum má aðstoðarmaður setja hana aftur á, með leyfi dómara, meðan verið er að lesa upp einkunnir eða á milli skeiðsprettu í fimmgangsgreinum.
- Slitni hlíf á meðan á úrslitum stendur, má setja samskonar hlíf aftur á með leyfi dómara.

Upphitunarhringur

- Enginn annar en hestur og knapi hans (keppnisparið) mega vera í upphitunarhring á meðan keppni stendur.
- Aðstoðarmaður má aðstoða ef laga þarf búnað hests (t.d. hlífar) eða klæðnað knapa áður en hann ríður inn á keppnisvöllinn.
- Ekki má breyta búnaði.

Rásröð keppenda

- Muna skal að keppnispar sem skráð er til keppni EFTIR að rásröð hefur verið ákveðin/dregin þarf knapi að hefja keppni á UNÐAN útdreginni rásröð.
- Skyld að halda rásröðinni !!!
- Allar breytingar á rásröð eru bannaðar þó svo fengið er samþykki allra hlutaðeigandi !
- Ef knapi er skráður með 2 eða fleiri hesta í sömu keppnisgrein má hann ekki víxla röðinni á þeim.

Samanlagðir sigurvegarar

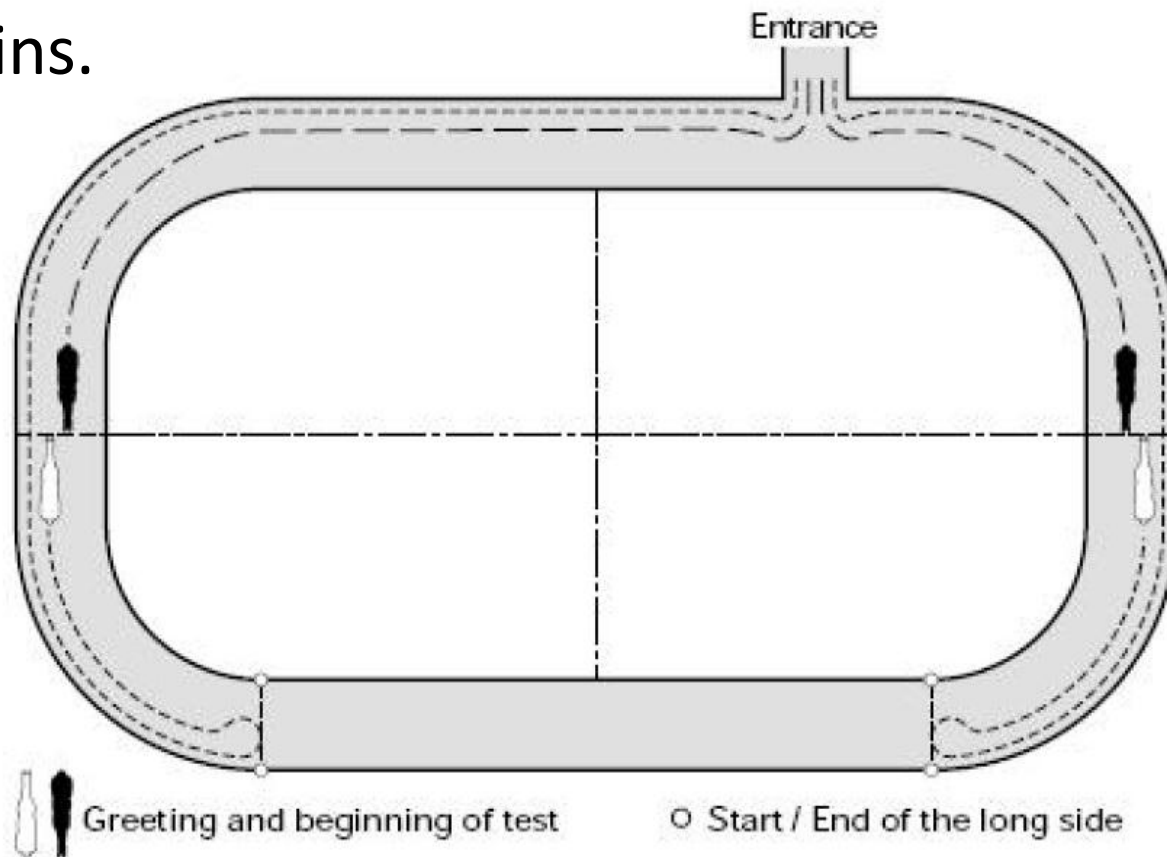
- Fjörgangssigurvegari
 - Er keppnisparið sem hlýtur hæstu summu einkunna úr forkeppni í tveimur greinum.
 - Tölt/slaktaumatölt og fjörgangur (T1/T2 + V1).
- Fimmgangssigurvegari
 - Er keppnisparið sem hlýtur hæstu summu einkunna úr forkeppni í þremur greinum.
 - Tölt/slaktaumatölt, fimmgangur og skeiðgrein (250m skeið, gæðingaskeið eða 100m fljúgandi skeið).
 - Muna: Ef tilkynnt er fyrirfram má nota 150 m skeið í stað 250 m skeið !!!

Einkunnagjöf dómara

- Í forkeppni sýnir dómari einkunn með einum aukastaf.
- Í forkeppni þar sem einungis eru sýnd 2 atriði (T5, T6, T7 og T8) má bæta við eða draga frá 0,1 af lokaeinkunn!
- Draga má allt að 2,0 frá lokaeinkunn fyrir slæma reiðmennsku og/eða grófar ábendingar.
 - Ef það er gert SKAL sýna gult spjald !

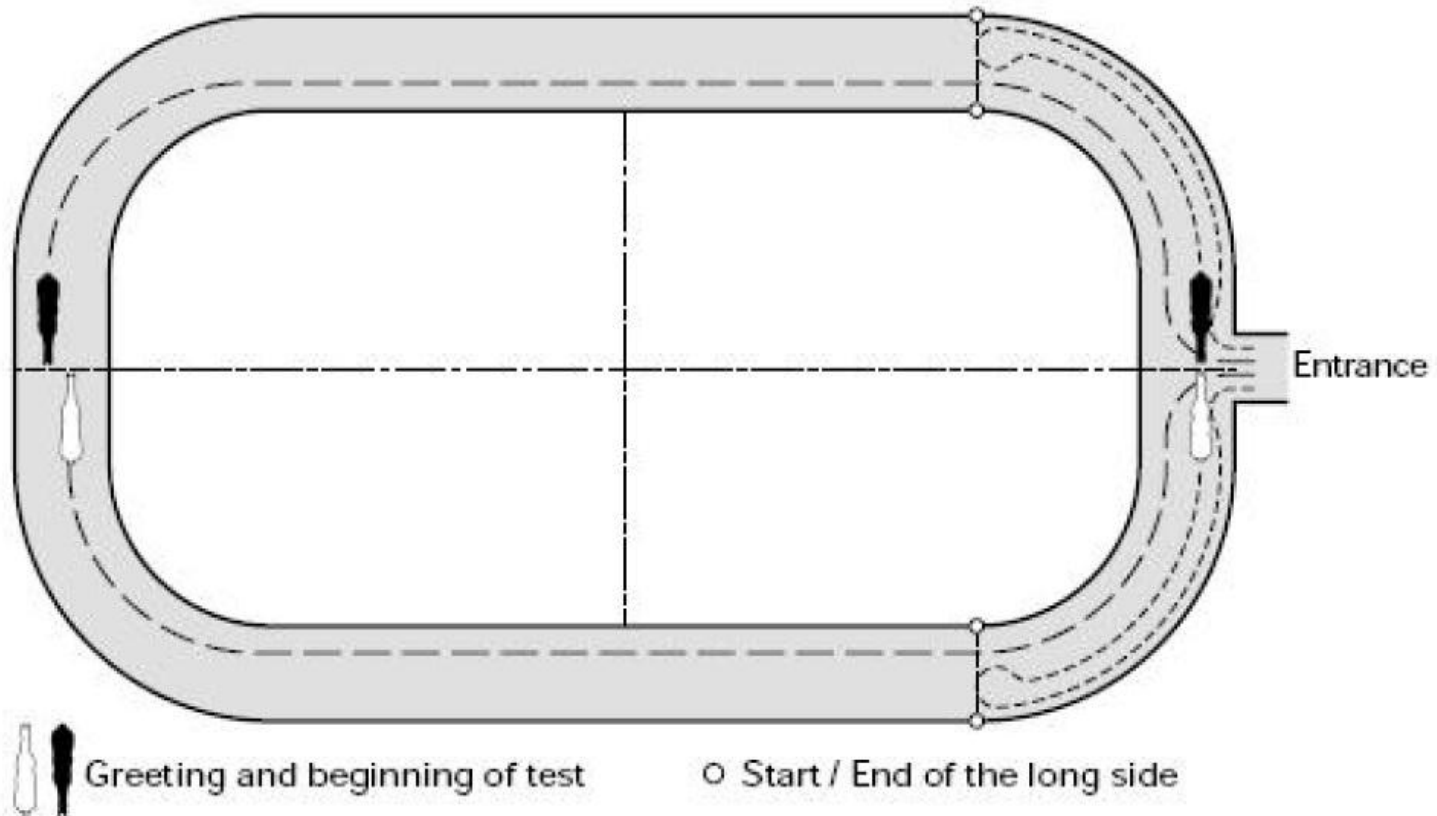
Innkoma inn á völl

Ríða skal hesti stystu leið á aðra hvora skammhlið vallarins.



Innkoma á völlum - frh

Possibilities of entering and beginning the test with the entry being at the short side:



Fleiri en 1 knapi hefja keppni

- Í forkeppni nokkurra keppnisgreina mega vera allt að 5 hestar á vellinum í einu.
 - Undantekning: T3, V2 og F2 hámark 3 !
- Hestum riðið inn á völl í röð og samkvæmt fyrirmælum þular og upp á þá hönd sem fyrsta sýningaratriðið skal sýnt !
- Byrjun og endir sýningar stjórnað af þuli.
- Á meðan einkunnir eru sýndar og lesnar upp má einungis ríða hesti á feti !
- Snúa má við EF verið er að jafna millibil eftir fyrirmælum þular, annars ekki!

Úrslit

- Hefjast upp á vinstri hönd nema knapar koma sér saman um annað.
- Ef það fellur jafnt á milli knapa hvaða hönd skal hefja sýningu hefur efsti knapi inn í úrslit tvöfalt vægi.
- Ef knapi kemur fleiri en einum hesti inn í úrslit (A og/eða B) verður hann að velja hvaða hesti hann mætir með.
- Ef að sigurvegari B-úrslita ákveður að mæta ekki í A-úrslit eins og hann hefur rétt á þá má næsti hestur **ekki** koma upp í A-úrslit í staðinn!

Dregið til baka úr keppni

- Ef knapi ætlar ekki að mæta með hest í úrslit verður hann að tilkynna það að lágmarki 1 klst áður en FYRSTU úrslit í þeirri grein hefjast (þá B-úrslit ef riðin eru B-úrslit).
- Eftir þau tímamörk er einungis unnt að draga sig til baka úr úrslitum liggi fyrir staðfesting dýralæknis/læknis á helti hestsins/veikindi knapa þegar við á, að öðrum kosti er parið dæmt úr leik í viðkomandi grein og fær því ekki verðlaunasæti!

Ógild sýning – dæmt úr leik

- Sýna skal **rautt** spjald ef sýning er ógild.
- Knapi fellur/stígur af baki án leyfis.
 - Hér þarf að skerpa á þeim reglum við þul/mótshaldara að EKKI sé leyfilegt að stíga af baki í úrslitum fyrr en þulur bjóði knöpum að stíga af baki þegar einkunnir fyrir síðasta sýnda atriði úrslitanna eru lesnar upp !!
- Hestur fer út af brautinni.
 - 1 eða fleiri fætur út af velli ef hann er afgirtur.
 - Allir fætur ef völlur er ógirtur.
- Hestur sýnir kergju og/eða óhlýðni, hrekki eða fælni.
- Knapi telst löglega dæmdur úr leik ef a.m.k. 2 dómarar dæmi hann úr leik.

Dæmt úr leik í úrslitum

- Ef eitthvað af þessu gerist í úrslitum, hvort sem er á meðan atriði eru sýnd eða á milli atriða þegar verið er að lesa upp einkunnir, er knapi dæmdur úr leik í úrslitunum og tekur hann sæti samkvæmt þeim einkunnum sem hann hefur hlotið fram að því.
- Sé knapi dæmdur úr leik í úrslitum vegna brota á reglum um útbúnað (að meðtöldum járningareglum) dæmist knapinn þar með úr greininni og fær ekki sætaröðun í þeirri grein.

Viðvörðun frá dómara – gult spjald

- Ef 2 eða fleiri dómara lyfta upp gulu spjaldi hlýtur knapi viðvörðun sem jafnvel er gefin út opinberlega.
- Hvenær gefum við gult spjald?
 - Gróf reiðmennska fyrir ákv.atriði (hámarkeink. 3,5)
 - Sé sár til staðar skal gefa a.m.k. gult spjald (t.d. í munni, ágríp).
 - Veikur hestur (gult spjald notað til að kalla á dýralækni).
 - Keppandi reynir að blekkja starfsmann móts eða óhlýðnast fyrirmælum sem hann gefur, stöðu sinnar samkvæmt – (gult eða rautt spjald, fer eftir eðli brotsins).

Keppnisgreinar - Tölt

- **T1** – *hægt tölt (snúið við), hraðabreytingar, greitt tölt*
 - 1 knapi inná í forkeppni og hann stjórnar sjálfur.
 - **Úrslit:** Atriðin riðin upp á báðar hendur, byrjað upp á vinstri. Þulur stjórnar einungis úrslitum.
- **T3** - *hægt tölt (snúið við), hraðabreytingar, greitt tölt*
 - 2 eða 3 inná í einu í forkeppni.
 - **Úrslit:** Atriðin riðin eins og í forkeppni.
 - Þulur stjórnar bæði forkeppni og úrslitum.
- **T5** – *hægt tölt (snúið við), hraðabreytingar*
 - 2 - 5 inná í einu í forkeppni.
 - **Úrslit:** Atriðin riðin eins og í forkeppni
 - Þulur stjórnar bæði forkeppni og úrslitum.

Keppnisgreinar – Tölt, frh.

- **T7** – *hægt tölt (snúið við), frjáls ferð*
 - 2 -5 inná í einu í forkeppni
 - **Úrslit:** Atriðin riðin eins og í forkeppni
 - Þulur stjórnar bæði forkeppni og úrslitum
- **T8** – *frjáls ferð á tölti upp á báðar hendur*
 - 2 -5 inná í einu í forkeppni
 - **Úrslit:** Atriðin reiðin eins og í forkeppni
 - Þulur stjórnar bæði forkeppni og úrslitum

Keppnisgreinar - Slaktaumatölt

- **T2** – *frjáls ferð tölt, hægt tölt (snúið við), slakur taumur (hægt til milliferðar tölt)*
 - 1 inná í einu í forkeppni og knapi stýrir sjálfur.
 - **Úrslit:** Atriðin riðin eins og í forkeppni, þulur stjórnar.
- **T4** – *frjáls ferð tölt, hægt tölt (snúið við), slakur taumur (hægt til milliferðar tölt)*
 - 3 inná í einu í forkeppni, þulur stjórnar.
 - **Úrslit:** Atriðin riðin eins og í forkeppni, þulur stjórnar.
- **T6** – *hægt til milliferðar tölt (snúið við), á langhliðum er slakur taumur á hægu til milliferðar tölti*
 - 2 eða fleiri inná í einu í forkeppni, þulur stjórnar
 - **Úrslit:** Atriðin riðin eins og í forkeppni, þulur stjórnar

Keppnisgreinar - fjórgangur

- **V1** - *Hægt tölt, brokk, fet, stökk, greitt tölt*
 - 1 inná í einu og stýrir sjálfur, má breyta röðun.
 - **Úrslit:** Atriðin riðin í eftirfarandi röð NEMA knapar komi sér saman um annað!!
 - *Hægt tölt, brokk, fet, stökk, greitt tölt*
- **V2** – *Hægt tölt, brokk, fet, stökk, greitt tölt*
 - 2 - 3 inná í einu, stjórnað af þuli
 - **Úrslit:** Atriði riðin eins og í forkeppni NEMA knapar komi sér saman um annað.
- **V3** - *Hægt til milliferðar tölt, brokk, fet, stökk, milliferð til yfirferðar tölt*
 - 2-5 inná í einu, stjórnað af þuli
 - Val á yfirferðargangtegund (tölt eða brokk) skal taka fram við skráningu!
 - **Úrslit:** Atriðin riðin eins og í forkeppni NEMA knapar komi sér saman um annað.

Keppnisgreinar fjórgangur

- **V4** — *fet, frjáls ferð á tölti, gangskipting fet/tölt – tölt/fet (einn í einu), Snúið við !!! Brokk, gangskipting á stökk (einn og einn í einu)*
 - Sérstakur fjórgangur þar sem gæði hestsins er ekki aðalatriðið heldur áseta og stjórnun knapans.
 - Þessi grein er hugsuð til að dæma reiðstíl og ásetu knapa frekar en gangtegundir hestins sem slíkar. Aðalatriðið er samvinna knapa og hests og nákvæmni á útfærslu gangskiptinga.
 - Lýst nánar í leiðaranum hvernig dæma á þetta!!!!
 - **Úrslit:** Eins og forkeppni
- **V5** — *frjáls ferð á tölti, brokk, fet, stökk*
 - 2-5 knapar í einu í forkeppni, þulur stýrir.
 - **Úrslit:** Eins og forkeppni, þulur stýrir.
- **V6** — *frjáls ferð á tölti, brokk, fet, stökk (einn og einn í einu – gangskiptin)*
 - 2-5 knapar í einu í forkeppni, þulur stýrir.
 - **Úrslit:** Eins og forkeppni, þulur stýrir.

Keppnisgreinar fimmgangur

- F1 – *Hægt til milliferðar tölt, brokk, fet, stökk, skeið*
 - 1 inná í einu í forkeppni og ræður uppsetningu á atriðum.
 - **Úrslit:** Atriðin riðin eins og í forkeppni NEMA knapar komi sér saman um annað. Þulur stýrir
 - Sýna MÁ 3 spretti í úrslitum.
- F2 – *hægt til millif.tölt, brokk, fet, stökk, skeið*
 - 2-3 inná vellinum í einu í forkeppni, þulur stýrir
 - *Sýna MÁ 3 spretti í forkeppni !!!*
 - **Úrslit:** *Eins og forkeppni, nema knapar komi sér saman um annað. Þulur stýrir.*

Gæðingaskeið - PP1 vs. PP2

- Einungis keppt í PP1 á Íslandi, af hverju ekki PP2 ?
- PP1:
 - 2 sprettir, sama röð knapa í báðum.
 - Ef 3 eða fleiri núll í fyrri umferð þá útilokaður frá seinni umferð.
 - Ef hestur hlýtur 0 frá öðrum eða þriðja dómara og/eða rautt flagg frá dómara við startlínu eða endalínu er ekki gefin einkunn fyrir tíma.
 - 3 núll -> knapi útilokaður frá seinni spretti.
 - Meðaltal spretta ræður lokaeinkunn. Séu fleiri en einn með jafnar einkunnir í fyrsta sæti ráða einkunnir dómara sætaröðun (þ.e. ekki tími).
- PP2:
 - 3 sprettir, sama röð knapa í öllum !
 - Ef hestur hlýtur 0 frá öðrum eða þriðja dómara og/eða rautt flagg frá dómara við startlínu eða endalínu er ekki gefin einkunn fyrir tíma.
 - Enginn útilokun frá sprettum með núlleinkunum.
 - Meðaltal tveggja bestu spretta ræður lokaeinkunn. Séu fleiri en einn með jafnar einkunnir í fyrsta sæti ráða einkunnir dómara sætaröðun (þ.e. ekki tími).

Slaktaumatölt

- Hvað viljum við sjá?
 - Fullkominn takt og jafnan hraða.
 - Litlar sem engar leiðréttingar.
 - Að hestur gangi af glæsileika þó taumur sé gefinn.
- Hvað viljum við EKKI sjá?
 - Að annar taumur sé í taumsambandi (4-4,5).
 - Þíski beint ítrekað að höfði hestsins eða fram við bóg (mínus 0,5-2,0).
 - Að riðið sé of hratt (leyfilegur frádráttur 0,5-2,0).
 - Að haldið sé í fax hestsins og þannig reynt að hjálpa hestinum (gult spjald? MAX 3,5?) .

Skeið á hringvelli

- Muna að dæma alveg frá byrjun til enda – ekki bara skeiðið sjálft!
- Tæknileg útfærsla skiptir eins miklu máli og gæði gangtegundarinnar.
- Skeið skal ná heilli langhlið á hringvelli.
- Hestur verður að ná a.m.k. hálfri langhlið til að hreyfa einkunn.

Skeið á hringvelli – frh.

- Jákvæðir þættir:
 - Hreinn taktur og fallett skeiðsnið
 - Vel útfærðar gangskiptingar
 - Hraði og kraftur án átaka
 - Stöðugleiki (fleiri en ein vel heppnuð atrena)
- Neiðkvæðir þættir:
 - Óhreinn taktur og lítið svif
 - Gróf og/eða glannaleg reiðmennska
 - Skortir kraft og hraða
 - Ekki rétt útfært (niðurtaka of snemma/seint o.s.frv.)
 - Óstöðugleiki (aðeins ein vel heppnuð atrena)

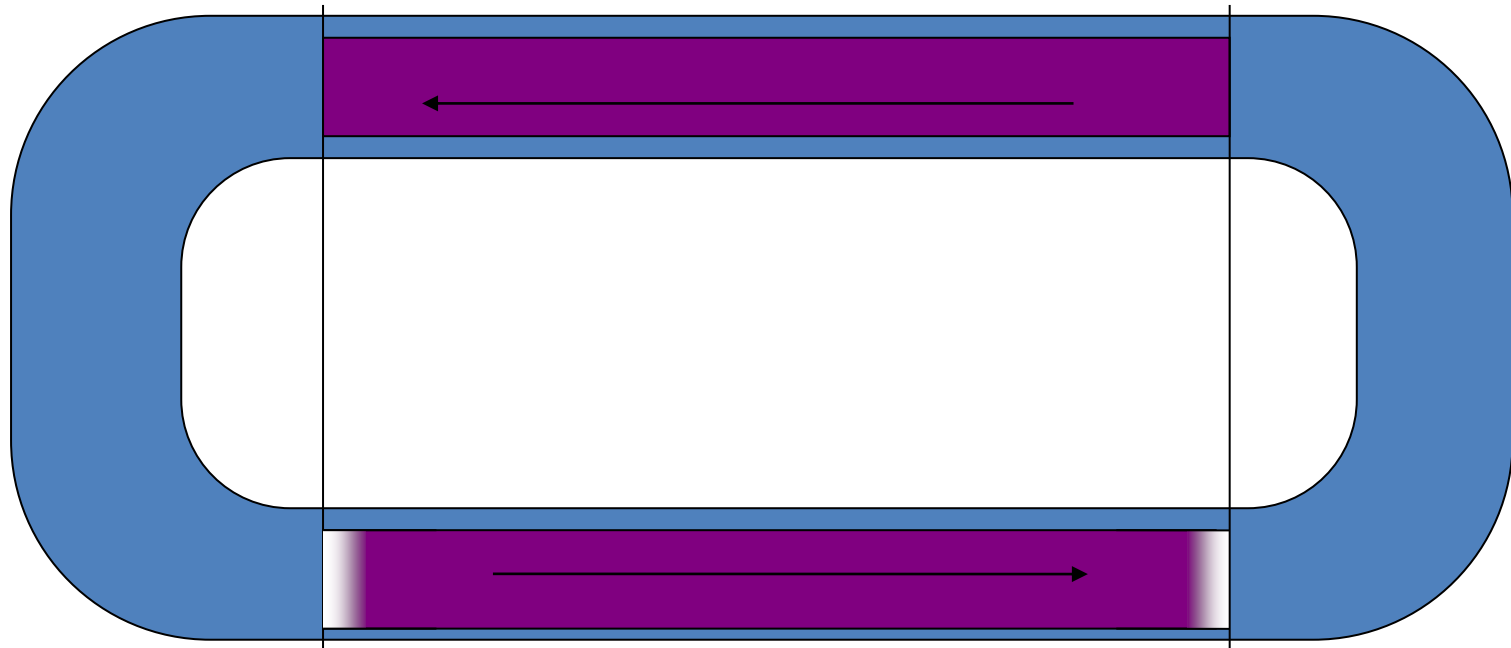
Skeið á hringvelli – frh.

- Fastir frádrættir:
 - **2,0**
 - Hestur lagður á skeið fyrir miðju skammhliðar.
 - Hestur tekinn niður á skeið af annarri gangtegund en stökki (t.d. „rennt á skeið”).
 - Ef einkunn fyrir næstbestu atrenu er 0,0 **skal** draga af 2,0!
 - **0,5 – 2,0**
 - Gróf reiðmennska (en ekki þó gult spjald).
 - **1,0 - 2,0**
 - Hestur endar skeiðsprett á kýrstökki **verður** að daga frá.
 - Umtalsverður munur á bestu og næst bestur atrenu skal draga af einkunn þeirrar betri.

Skeið – útreikningur á lokaeinkunn

- Tveir sprettir – dæma báða og reikna svo út.
- Lengd spretts – möguleg einkunn
 - Heil langhlið: 0 - 10
 - A.m.k. hálf langhlið en ekki heil: 0 - 2,0
 - Grunneinkunn 0 - 6,5: Hámark 1,0
 - Grunneinkunn 7 < : Hámark 2,0
 - **Þetta vill stundum gleymast !!!!!**
 - Styttri en hálf langhlið: 0,0
- Ef það er gefið gult spjal fyrir EINHVERN sprett fer lokaeinkunn fyrir skeið aldrei upp fyrir 3,5.

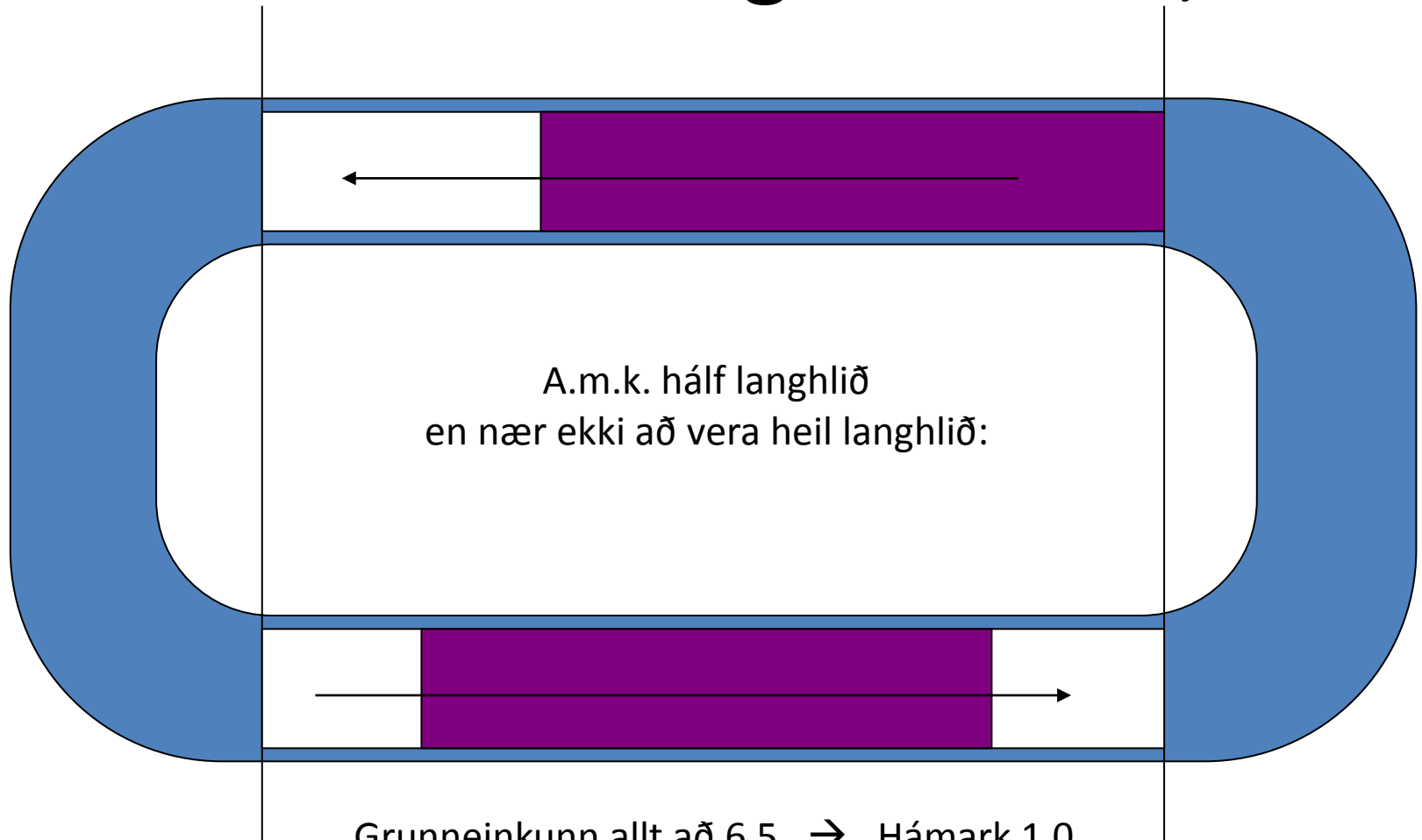
Heil langhlið: 0 - 10



Hesturinn er ekki enn kominn á hreint skeið þegar komið er tvær hestlengdir (2-3 metra) inn á langhlið
Hesturinn er ekki lengur á hreinu skeiði vegna niðurbægingar tveimur hestlengdum fyrir lok langhliðar

Tekið gilt eins og heill sprettur hafi verið sýndur en hefur áhrif á einkunn

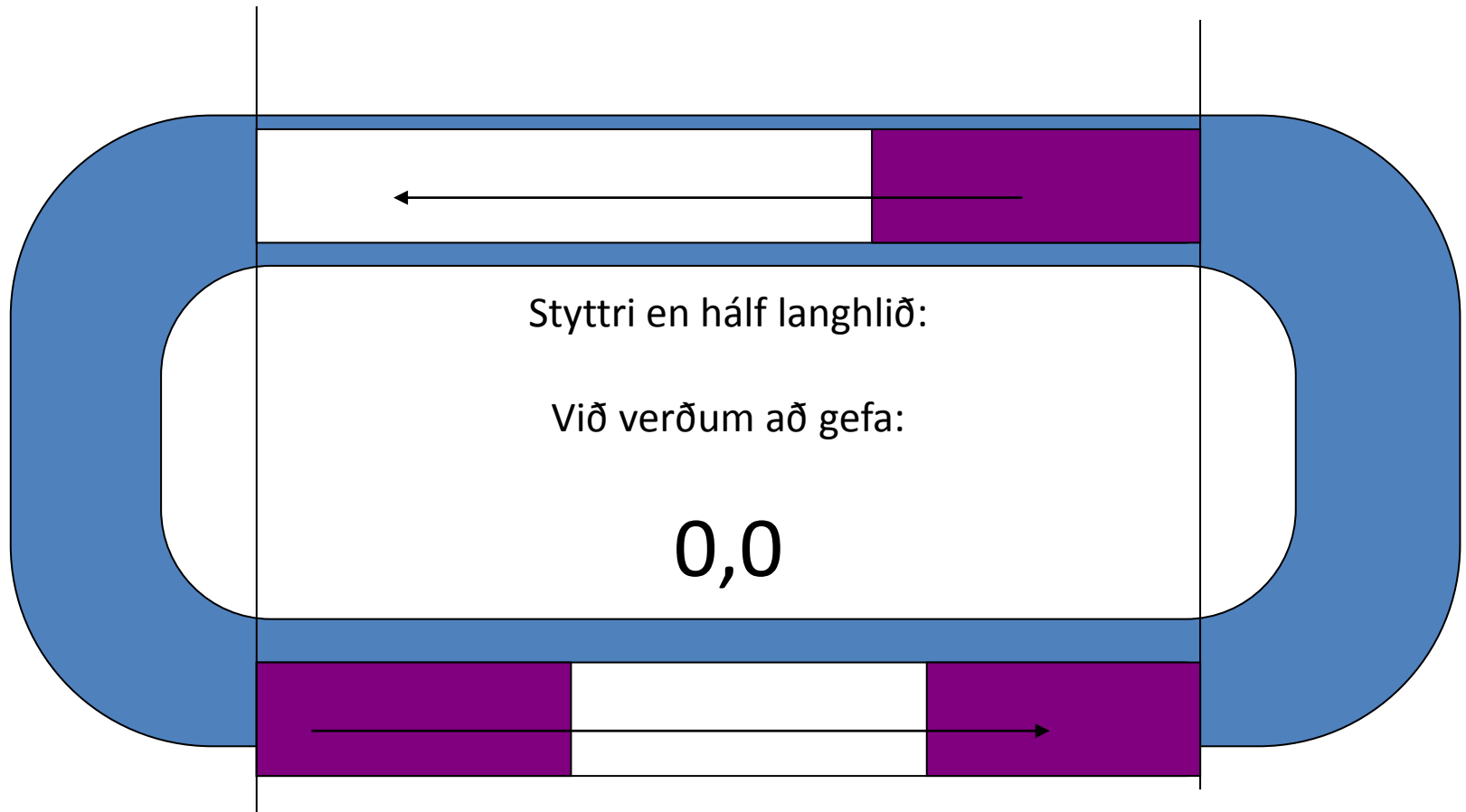
A.m.k. hálf langhlið: 0 - 2,0



A.m.k. hálf langhlið
en nær ekki að vera heil langhlið:

Grunneinkunn allt að 6,5 → Hámark 1,0
Grunneinkunn 7 eða hærra → Hámark 2,0

Stytttri en hálf langhlið: 0,0



Dæmi um lokaeinkunn:

- **Dæmi 1**

- Sprettur 1: 7,0

- Sprettur 2: 6,5

- Lokaeinkunn: 7,0

- 0,5 í mun á besta og næstbesta og þá gildir besti.

- **Dæmi 2**

- Sprettur 1: 7,0

- Sprettur 2: 6,0

- Lokaeinkunn: 6,5 til 7,0

- Þarf að meta eftir heildarsvip sýningar.

Dæmi um lokaeinkunn – frh.

- **Dæmi 3**

- Sprettur 1: 7,0 Sprettur 2: 5,0
- Lokaeinkunn: 6,0 - 6,5
- Nokkurskonar meðaltal þarna á milli.

- **Dæmi 4**

- Sprettur 1: 7,0 Sprettur 2: 2.0
- Lokaeinkunn: 5,0 - 5,5
- Ef mikill munur er á milli besta og næstbesta spretts má draga frá allt að 2 fyrir besta sprett.

Dæmi um lokaeinkunn – frh.

- **Dæmi 5**

- Sprettur 1: 6,0

- Sprettur 2: 0,0

- Lokaeinkunn: 4,0

- Ef einkunn er 0,0 fyrir næstbesta sprett **SKAL** draga 2,0 frá besta sprett !

- **Dæmi 6**

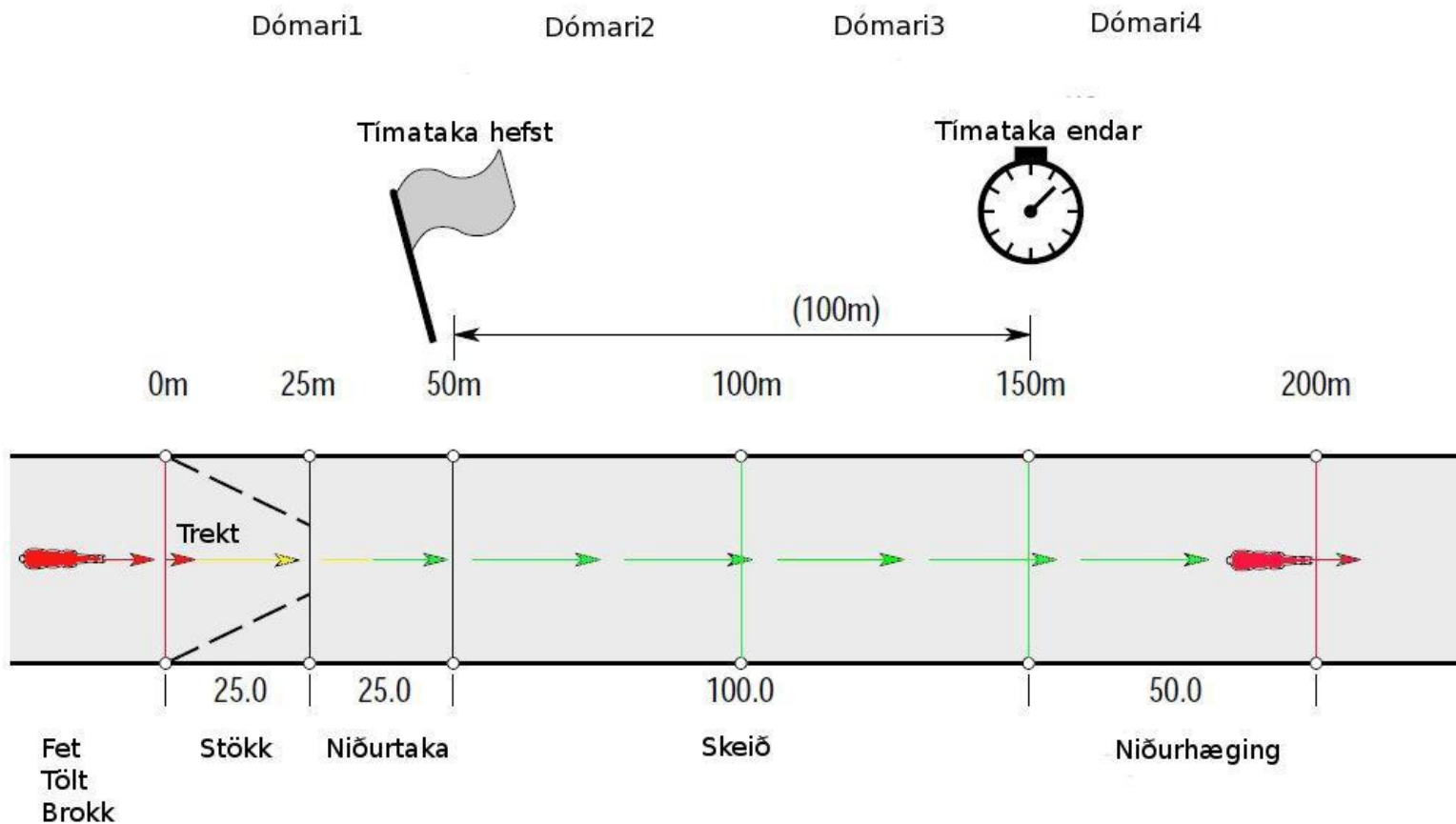
- Sprettur 1: 7,0 Sprettur 2: 6,5 Sprettur 3: gult spjald

- Lokaeinkunn: 0 - 3,5

- Ef riðnir eru 3 sprettir telur lakasti sprettur ekki með.

- Hins vegar ef knapi fær gult spjald fyrir einhvern af sprettunum verður einkunn **ALDREI** hærri en 3,5

Gæðingaskeið



Gæðingaskeið

- Ekki bara dæma gæði og hraða skeiðs heldur einnig dæma reiðmennsku og nákvæmni sýningar.
- Útfærsla verður að vera rétt til að hljóta hærri einkunn.
- Slæm reiðmennska (s.s. taumaskak, óhóflegar fótahvatningar, slæm áseta) orsakar frádrátt allt að 1,5 stigum.
- Fyrir sérstaklega góða reiðmennsku og tæknilega útfærslu skal hækka einkunn um 0,5 stig.

Gæðingaskeið - niðurtaka

- Hvað viljum við sjá?
 - Hreina skiptingu upp á stökk
 - Ekkert hraðatap við niðurtöku á skeið
 - Að hestur fari strax á fulla ferð á skeið
 - Átakalausar gangskiptingar
- Hvað viljum við ekki sjá?
 - Að hestur sé þegar kominn á skeið í upphafi trektar eða ekki kominn á skeið við upphaf tímatöku (0,0)
 - Að hestur missi hraða í niðurtöku þó stökk hafi verið kraftmikið í upphafi (4-4,5)
 - Að niðurtaka taki of langan tíma (4-4,5)
 - Að tekið sé niður af kýrstökki á skeið eða byrjað á stökki (1-3,5)
 - Fá stökk skref og að tekið sé niður of snemma (1-3,5)

Gæðingaskeið - tímakafli

- Við viljum hraða og svif – að hestur teygir sig vel og hafi fallegan fótaborð.
- Við viljum fallega reiðmennsku og lítið áberandi ábendingar.
- Til viðmiðunar:
 - Ásættanlegt u.p.b. 12 sek/100 m
 - Í meðallagi u.p.b. 10-9 sek/100 m
 - Gott u.p.b. 8,5 sek/100 m ..eða hraðar

Gæðingaskeið - niðurhæging

- Hvað viljum við sjá?
 - Viljum að hestur komi á mikilli ferð inn í niðurhægingarkaflann
 - Að hægt sé niður mjúklega án átaka, til að fá hæstu einkunn þarf hesturinn að vera kominn niður á fet fyrir lok niðurhægingarkaflans (þá hærra en 7,0).
 - Til að fá hærri einkunn en 7,0 þarf að ljúka sýningu á feti !!!!!
 - Að hestur falli ekki á framhlutann.

Gæðingaskeið – niðurhæging frh.

- Hvað viljum við ekki sjá?
 - Að hestur komi á lítilli ferð inn í niðurhægingarkafli eða ennþá á miklum hraða í lok niðurhægingarkafli (4 til 4,5...jafnvel minna).
 - Að hestur stökkvi upp stuttan kafli í niðurhægingu eða víxli (1 til 3,5).
 - Að hestur stökkvi upp í niðurhægingu og haldi stökki til enda kaflans (0,0).
 - Að hestur komi á annarri gangtegund en skeiði inn í niðurhægingarkafli (0,0).

Óskrifaðar vinnureglur

- Mætum tímanlega á mótsstað.
- Mætum vel undirbúin – andlega og líkamlega.
- Mætum snyrtileg og vel til höfð.
- Ef dæmt er inni í hring, stöndum upp til að fá betri yfirsýn – eða fáum snúningsstól.
- Mætum með gott nesti ef langur dagur er framundan (ekki alltaf hægt að treysta á mótshaldara í þeim efnum...).
- Lesum reglulega Lög og reglur og Leiðara !!!