

Haustfundur 2012 Handhægar reglur

Dæmt úr leik

Dómari sér brot inná velli og gefur rautt spjald.

- Hestur telst af braut þegar allir fjórir fætur fara útaf braut sé hún ógirt. Sé völluminn afgirtur nægir einn fótur.
- Knapi telst löglega dæmdur úr leik, dæmi hann að minnsta kosti tveir dómara úr leik.
- Sýna skal **rautt spjald** þegar knapi er dæmdur úr leik.

8.4.6 Dæmt úr leik (lög og reglur Bls. 66)

Knapi skal dæmdur úr leik ef:

- Knapi fellur af baki eða fer af baki án leyfis;
- Hesturinn fer út af brautinni eftir að vera kominn inn á hringvöllinn, áður en hann hefur keppni;
- Hesturinn fer út af brautinni eftir að hafa lokið keppni, áður en hann fer út af hringvellinum.
- Hesturinn fer út af brautinni á milli þess sem hann hóf og lauk keppni, þ.e. á meðan á sýningu stendur.
- Hestur sýnir alvarlega kergju og/eða óhlýðni. Þetta á við frá því að riðið er að braut þar til völluminn er yfirgefinn.

Ef eitthvað af ofantöldu gerist í úrslitum hvort sem er á meðan á einhverju sýningaratriði stendur eða í hléunum á meðan einkunnir eru sýndar, er knapinn dæmdur úr leik í úrslitunum og tekur sæti samkvæmt þeim einkunnum sem hann hefur hlotið fram að því.

Hestur telst hafa farið út af brautinni þegar allir fjórir fætur fara út af brautinni sé hún ógirt.

Sé völluminn afgirtur nægir að einn fótur fari út fyrir girðingu til að knapi sé dæmdur úr leik.

Knapi telst löglega dæmdur úr leik, dæmi hann að minnsta kosti tveir dómara úr leik.

Hestar, sem sýna hrekki, fælni, kergju eða aðra viðlíka ókosti, skal vísa úr keppni.

Dómurum er heimilt að taka ákvörðun um að dæma knapa ekki úr leik, ef augljóst þykir að utanaðkomandi truflun hafi valdið því að hesturinn fór út af brautinni.

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 (gult spjald)

Viðvaranir gefnar af dómurum inná velli

- Gróf reiðmennska Einkunn lægri en 3,5 (**leiðari, allar gangtegundir**)
- Sé sár til staðar skal gefa knapa a.m.k. viðvörðun (gult spjald) (**Leiðari bls. 44**)
- Veikur hestur Gult spjald notað til að kalla á lækni (**Leiðari bls. 44**)
- Reyni keppandi að blekkja starfsmann móts eða óhlýðnast fyrirmælum sem hann gefur, stöðu sinnar samkvæmt, skal hann sæta refsingu. Sýna skal honum gult eða rautt spjald eftir eðli brots, verði því við komið. (**2.8.8**)

Aðstoð í upphitunarhring

- Enginn annar en hestur og knapi hans, keppnispar, má vera í upphitunarhring á meðan á keppni stendur
- Ekki má breyta búnaði þegar inná upphitunarvöll er komið.

8.2.1 Almennt (Lög og reglur bls. 60)

Knapi skal sjálfur undirbúa og ríða hesti sínum fyrir keppni. **Enginn annar en hestur og knapi hans, keppnispar má vera í upphitunarhring á meðan á keppni stendur.** Undanskilið þessari reglu er aðstoð við að hagræða fötum og öðrum útbúnaði áður en riðið er inn á völlinn. Knapinn má ekki fá neins konar utanaðkomandi hjálp á meðan á keppni stendur.

8.1.5.1 Endurjárningar (Lög og reglur bls 59)

Ekki má járna hest aftur, eftir að hann hefur hafið keppni í sinni fyrstu grein, nema með leyfi yfirdómara

Gæðingaskeið

- Setja skal hest á stökk í upphafi trektar.(inní trekt)
- Ef gangskiptingar eru á hárréttum stað skal gefa 6-6,5 eða hærra
- Ef knapi setur á stökk löngu fyrir trekt skal gefa 3,5 eða minna
- Ef knapi er á mörkunum að vera kominn inn í trekt skal láta hann njóta vafans.

Gæðingaskeið: Niðurtaka, 0 - 50 m (Dómari 1) (Leiðari bls 32)

Almennt

Ríða skal hestinum á slöku feti, tölti eða brokki að upphafi trektar. Þá skal skipta

hestinum á kraftmikið en spennulaust stökk í gegnum trektina á enda. Þar skal

knapi leggja hestinn af stökki á skeið með mjúkum, ákveðnum bendingum, án

þess að

hægja ferð.

Þegar

hesturinn

kemur inn í

tímatöku skal

hann vera á

hreinu skeiði.

Sýna skal

glæsilegt og

kraftmikið

skeið þar sem

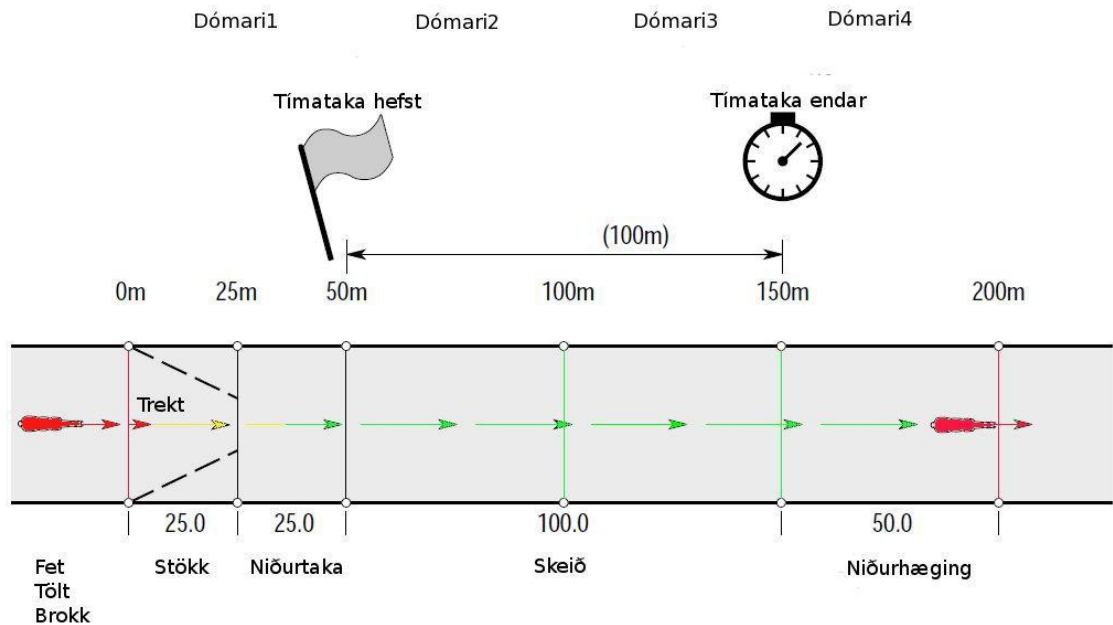
áherslan skal

vera

á samspil milli

hests og

knapa.



Skeið í fimmgangi

- Gult spjald aldrei hærra en 3,5(ath á við allar gangtegundir)
- Hálf langhlið aldrei meira en 2,0
- Gallar í reið mínus 2,0 á hvert
- Sýna má skeið þrisvar á einni langhlið þegar margir eru inná(F2)
- Útreikningar

Útreikningur lokaeinkunnar fyrir skeið:	Dæmi:						
Hver sprettur er dæmdur fyrir sig og á endanum skal lokaeinkunnin styðjast við besta sprett(A). Ef mikill munur er á einkunnum fyrir besta(A) og næstbest sprett(B) má draga allt upp í 1,5 frá einkunninni fyrir besta sprett(A). Ef einkunnin fyrir næst besta sprett(B) er 0 verður að draga 2 frá. Þegar þrír sprettir eru riðnir telur lakasti spretturinn(C) aldrei með nema að gult spjald hafi verið gefið fyrir grófa reiðmennsku í þeim spretti.	A:7,0	A:7,0	A:7,0	A:7,0	A:7,0	A:7,0	
	B:6,5	B:6,0	B:5,0	B:2,0	B:0,0	B:6,5	
						C: Gult spjald	
	Lokaeinkunn:	7,0	6,5-7,0	6,0-6,5	5,0-5,5	5,0	0-3,5

Allt þetta og meira er á skemablaðinu sem fylgir.

A og B úrslit

- A og B úrslit teljast ein úrslit
- Ekki má fara með sitthvorn hestinn í A og B
- Aðeins vinningshafi í B-úrslitum getur farið úr B í A.
- Verður að afskrá með eins tíma fyrirvara

8.4.8 Dregið til baka úr keppni (Lög og reglur bls 66)

Á mótum þar sem ekki keppa lið er gengið út frá því að knapi og hestur séu heilbrigðir og tilbúnir til þátttöku nema annað sé tilkynnt sérstaklega, að minnsta kosti **einni klukkustund** áður en fyrstu úrslit í viðkomandi grein hefjast. Eftir þau tímamörk er einungis unnt að draga sig til baka úr úrslitum liggja fyrir staðfesting dýralæknis eða læknis á veikindum eða helti hestsins eða knapa þegar við á, að öðrum kosti er parið dæmt úr leik í viðkomandi grein.

8.4.8 bls 67

Hafi knapi komið **fleiri en einum hesti í úrslit**, A eða B úrslit, skal hann ákveða á hvorum/hvaða hesti/num hann hefur keppni í úrslitum. Laus sæti í þeim úrslitum má fylla með næstu keppendum. Ef einn eða tveir eru jafnir í næsta sæti skulu þeir allir komast í þau úrslit. Spurning