Klubbhoppning på Farsta Ridskola

Välkommen till våra klubbtävlingar i hoppning!
Farsta Ryttarvänners (FRV) klubbtävlingar arrangeras av vår ideella tävlingsledning med målet att erbjuda roliga och lärorika tävlingar för alla medlemmar, oavsett nivå. Tävlingarna hålls utanför ridskolans ordinarie verksamhet och vi är tacksamma för det fina samarbetet med ridskolan som hyr ut hästar, ponnyer och anläggning.

För att tävlingsdagen ska bli möjlig hjälps alla åt – ryttare och föräldrar får varsin funktionärsuppgift och det finns roller för både erfarna och mindre hästkunniga. Det är ett utmärkt tillfälle att lära sig mer och bidra till en positiv upplevelse för ryttare, hästar och publik.

I det här dokumentet hittar du mer information om tävlingsdagen och vad de olika funktionärsuppgifterna innebär.

🌟 Tack för att du är med och gör våra tävlingar till något alldeles extra och ett stort lycka till önskar vi alla tävlingsekipage! 🌟

Generell information om tävlingsdagen

Som deltagare i en klubbtävling förväntas du närvara under hela tävlingsdagen, från upprop till avslutande prisutdelning. Juniorer under 15år ska ha med sig en förälder eller annan **vuxen** som funktionär, men det är också en bra chans för junioren att delta och lära sig hur allt fungerar.

Samling sker vanligtvis en timme före första start och exakta tider meddelas fredagen innan aktuell tävling. Efter upprop och information från tävlingsledningen hjälps deltagarna åt att bygga banan. Därefter ges möjlighet att gå banan både självständigt och tillsammans med en ansvarig från tävlingsledningen.

I klasserna Blåbär och Clear Round (CR) rider grupper om cirka åtta ekipage tillsammans, med gemensam framridning och framhoppning över 2–3 hinder under ledning av en instruktör. I klasser med två faser förväntas ryttaren kunna värma upp och rida fram självständigt utan stöd från föräldrar eller andra medhjälpare. Dock finns alltid en ansvarig på plats som kan ge råd vid behov.

Dagen kan bli lång, särskilt vid tävlingar med många klasser, så det är bra att förbereda sig för det. Om du inte kan delta hela dagen behöver du avstå från att starta.

Det är ryttarens ordinarie instruktör som bestämmer vilken klass ryttaren ska rida. Häst och hinderhöjd är önskemål, men ridskolan kan justera detta för att anpassa höjden efter både ryttarens och hästens nivå samt hästens storlek.

För mer information om våra olika klasser och klubbhoppningar, besök gärna vår webbplats: FRV Klubbtävlingar Hoppning.

Innehållsförteckning:

Klubbhoppning på Farsta Ridskola....1
Välkommen till våra klubbtävlingar i hoppning!.... 1
Generell information om tävlingsdagen....1
Viktigt inför och på tävlingsdagen:....3
Hästens utrustning och ryttarens klädsel.... 3
Regler för ryttaren.... 4
Beskrivning av funktionärsuppgifter.... 5
Tävlingsledare....5
Hoppdomare i domartornet.... 5
Tidtagaransvarig....5
Banansvarig på tävlingsbanan.... 5
Banpersonal på tävlingsbanan....5
Flaggare.... 6
In- och utsläpp på tävlingsbanan/Dörr till stora ridhuset.... 7
In- och utsläpp framhoppning....7
Ansvarig framhoppning.... 8
Sällskap mellan framridning och tävlingsbana.... 8
Stallet.... 9
Caféet....9
Sadelkammaren.... 9
Ej blivit tilldelad någon funktionärsuppgift?.... 9
Resultat och Prisutdelning....10
Avslutningsvis....11

Viktigt inför och på tävlingsdagen:

- **Läs tävlingsinbjudan (proposition) för din klass noggrant** så du vet vad som gäller för klassen du önskar starta.
- **Hästens välbefinnande** kommer alltid i första hand.
- **Använd alltid hjälm** när du är med hästarna, den ska alltid vara knäppt.
- **Mobiltelefoner får inte användas** på tävlings- eller framridningsbanan eller när vi leder eller är inne med hästarna i stallet (undantag; om det är avstämt med tävlingsledningen och vid nödfall).
- **Vi följer Svenska Ridsportförbundets Tävlingsreglemente, TR III**, när det är tillämpligt. Det är varje ryttares ansvar att läsa igenom reglementet.
- **Fråga om du är osäker!** Det finns alltid någon att fråga och vi hjälper varandra. Vi har alla varit nybörjare och inga frågor är dumma!
- **Kom ihåg att du tävlar för att det är roligt!** Var vänlig och respektfull mot både dina medtävlande och din häst, oavsett resultat. Erfarna ryttare kan gärna hjälpa nybörjare, så att alla får en trygg och rolig upplevelse.

Hästens utrustning och ryttarens klädsel

- Vi följer TR III:s rekommendationer om ryttarens och hästens utrustning för de som tävlar i två faser. För mer information, kolla gärna TR III kapitel 2, moment 305 och 306, samt aktuella rekommendationer på Svenska Ridsport Förbundet.
- **Hästarna ska ha sin vanliga utrustning**: sadel, träns och benskydd. I tävlingsklass med två faser får inte hjälptyglar användas, men martingal är tillåtet. Eventuella godkända ändringar meddelas av tävlingsledningen och gäller bara för den aktuella tävlingen. Efter tävlingen ska all utrustning återställas. Du kan knoppa eller fläta manen och svansen, men kom ihåg att ta bort knoppar, flätor och gummisnoddar efter din hästs sista ritt.
- **Ryttaren** rider i vanliga ridkläder, klubbtröja eller tävlingskläder. Långärmad tröja är obligatoriskt. Vid maskeradtävling gäller särskild information som du hittar i tävlingsinbjudan. Se till att utklädnaden på dig som ryttare inte skrämmer hästen eller kan fastna i hinder, till exempel genom att undvika lösa eller fladdrande kläder. Vid tveksamheter, fråga tävlingsledningen. Det är tillåtet att byta schabrak och använda huva samt glitter i man och svans under maskeradtävlingarna.
- **Säkerhetsväst** rekommenderas för alla ryttare och är obligatoriskt för ryttare under 18 år.
- **Godkänd hjälm** ska alltid bäras vid ridning och när hästar leds. Det är obligatoriskt på alla våra tävlingar. Vid köp av ny hjälm, säkerställ att du valt en som är godkänd enligt standarden EN 1384:2023 och CE-märkt.
- **Spö** får vara max 75 cm långt (inklusive handtag) och får bara användas för att anvisa hästen, inte som bestraffning. Med anvisning menas “pet” på bogen eller bakom sadeln och under tävlingsritten är max 2 pet tillåtna. Läs gärna mer i TR III, kapitel 2 moment 305:2.4 och kap 4:2 moment 391:3.
- **Sporrar** ska godkännas av din ordinarie ridlärare.

Regler för ryttaren

- Hjälm ska användas vid all hästhantering, även när vi leder till och från stallet. Hjälmen ska alltid vara knäppt.
- Led hästen till och från ridhuset/utebanan på anvisad väg.
- Upp- och avsittning sker i ridhuset/utebanan.
- Viktigt att ryttaren inte klär av eller på sig jacka/tröja/säkerhetsväst till häst, utan att ryttaren sitter av hästen och klär av sig på marken vid behov (gäller även att knäppa upp säkerhetsväst, hjälm etc).
- **För dig som rider fram individuellt:** Tänk igenom din framridning innan tävlingsdagen och anpassa sedan framridningen efter vad din häst behöver för dagen. Målet är att hästen ska vara alert och pigg utan att bli trött. Vid tävlingar där hästarna rids flera gånger, var noga med att inte rida fram för länge. Skritt på spåret, trav och galopp innanför spåret, framridning i båda varv utomhus och är framridningen inomhus så rider och hoppar vi fram i ett och samma varv. Stäm av med ansvariga på framridning och framhoppning.

Beskrivning av funktionärsuppgifter

Tävlingsledare

Planerar och förbereder tävlingen tillsammans med tävlingsledningen, domare och banansvarig. Tävlingsledaren ansvarar för att alla huvudfunktionärer vet vad de ska göra och att framridnings- och tävlingsbanorna är i bra skick. Tävlingsledaren är på plats under hela tävlingen, hjälper till med frågor och fattar beslut vid behov. Ansvar för säkerheten på tävlingsplatsen ligger också på tävlingsledaren, som ser till att alla funktionärsposter är bemannade. Under tävlingen stämmer tävlingsledaren av med funktionärerna, åtgärdar störningar och svarar på frågor från både funktionärer och deltagare. Förkunskaper krävs.

Hoppdomare i domartornet

Hoppdomaren säkerställer att tävlingen följer tävlingsreglementet (Svenska Ridsportförbundets Tävlingsreglemente, TR) och är utbildad och godkänd av Ridsportförbundet. På klubbtävlingar är domaren ofta även speaker för tävlingen.

- Domaren eller speakern presenterar aktuellt ekipage på banan, ger klartecken för start och informerar om resultatet efter varje ritt samt informerar nästa ekipage på tur att hålla sig redo.
- Resultaten (antal fel och tid) noteras direkt efter ritten vid tävling i 2 faser, av domaren eller tidtagaren. Ett protokoll (i Equipe) med en ruta för varje hinder används för detta.
- Resultaten ligger till grund för placeringar och rapporteras till ridskolan efter tävlingen.

Tidtagaransvarig

Ansvarar för tidtagning, eventuell ljudanläggning och notering av resultat tillsammans med domaren. Se vidare under hoppdomare för notering av resultat.

- Tävlingsledare ser till att tidtagarutrustningen finns tillgänglig och fungerar innan tävlingen startar.
- Ansvarar för att flaggor sätts ut på rätt plats på banan och stämmer även av med flaggarna för dagen om hur tiden ska tas/ flaggan ska ner och att ni har fri sikt gentemot varandra.

Banansvarig på tävlingsbanan

Banansvarig fördelar uppgifter till banpersonalen och säkerställer att alla är delaktiga i arbetet, för att tävlingen ska flyta på effektivt. Genom att planera arbetet i förväg, exempelvis genom att anvisa ansvar för specifika hinder och gå igenom startlista samt bana, kan hinderhöjningar genomföras snabbt och smidigt.

Banpersonal på tävlingsbanan

Banpersonal är de som jobbar på och omkring banan under tävlingen. Deras uppgift är att göra det som den banasvariga vill ha gjort under tävlingen.

- **Under tävlingen**: Bananpersonal ska vara uppmärksam och redo att bygga upp rivna hinder, kratta underlaget och mocka vid behov. Vid blåbärsklass och Clear Round, hjälper banpersonalen till att anvisa ekipage om lämplig "skrittvolt" under framridning, skickar iväg och tar emot ekipage så vi får en tydlig och säker framridning samt hjälper ekipagen att hitta lämpliga placering under tävlingsritterna, då samtliga ekipage är kvar inne på banan under dessa klasser. Banchef anvisar banpersonal till olika uppgifter under den gemensamma framhoppningen.
- **Placera dig på ett lämpligt ställe,** exempelvis vid ett hinder eller utställda blommor, så att du inte stör ekipaget på banan.
- **Vid olycka**: Vid en avramling hjälper banpersonalen till med eventuell lös häst, medan banansvarig fokuserar på ryttaren och beslutar om vidare åtgärder behöver tas gällande häst och ryttare. Om ingen skadats uppmuntras ryttaren att sitta upp och hoppa ett utvalt hinder för att avsluta ritten på ett positivt sätt. En avramling innebär uteslutning ur tävlingen.
- **Mellan klasserna/höjning**: All banpersonal hjälps åt med att höja hinder och bygga om banan enligt den banansvariges instruktioner. Banansvarig mäter in rätt höjd på samtliga hinder. Fördela ansvaret för olika hinder i förväg - då går arbetet snabbt och smidigt.
- **Hinder som används:**
    - **Räcke**/rättuppstående hinder; två eller flera bommar på höjden. Används plank så ska en rund bom placeras överst, flata skållor används till planket.
    - **Oxer (oftast stigsprång)**; längdhinder med två par hinderstöd efter varandra där det första paret liknar ett rättuppstående hinder medan det andra paret har en ensam bom i samma- eller något högre höjd som den översta bommen i det första hinderparet. Längden på oxern, dvs. avståndet mellan de två hindrena varierar beroende på hindrets höjd, hästens förmåga och storlek. Men man kan enkelt säga att ju högre höjd, desto bredare mellan hindrena.
        - Den övre bakre bommen i en oxer ska sitta i en säkerhetsskålla (röd). Det är viktigt att du vet hur en säkerhetsskålla fungerar så att du snabbt kan sätta tillbaka skållan rätt om en bom rivs och säkerhetsskållan har löst ut.
- **Viktigt:** Att du inte är i vägen för ekipaget på tävlingsbanan och att du undviker störande rörelser. Det bör lära dig banan så att du vet hur ekipagen rider. Tänkt på att omhoppning ibland innebär snäva vägar och det kan vara svårt att räkna ut hur en ryttare tänkt rida. Fråga banansvarig om råd om du blir osäker på var du ska stå.
- **Vi använder inte mobiltelefoner på banan** om det inte är godkänt av banansvarig. Undantag kan ges för kommunikation kring tävlingen, åtkomst till startlistor eller dylikt.
- **Efter tävlingen**: alla hjälps åt att plocka undan, ställa tillbaka hinder och lämna ridbanan mockad och krattad.

Flaggare

En flaggare står vid start- och mållinjen och hjälper tidtagare, domare och ryttare så de ser när ekipaget rider genom start- respektive mållinjen. Om det är första gången du är flaggare eller är osäker på något moment, be banansvarig om en genomgång.

- **START:** Flaggan höjs upp vid startsignalen, dvs. när domaren utropar; "[förnamn] - Varsågod och rid" och sänks tydligt när ryttaren passerar startlinjen, vilket startar tidtagningen. Om ryttaren inte uppfattat startsignalen kan ryttaren se på flaggaren att den fått startsignal genom att flaggan är uppe. Från det att startsignal ges har ryttaren 45 sekunder på sig att starta.
- **MÅL:** Flaggan höjs igen när ryttaren närmar sig sista hindret och sänks tydligt vid målgång, när hästen passerar mållinjen.
- Riktmärken för när flaggan ska sänkas vid start- och mållinje (till exempel hästens nos, bog eller svans) bestäms tillsammans med banansvarig innan tävlingen. Flaggan styr tidtagningen, så det är viktigt att samma riktmärke används för alla ekipage för korrekt tidtagning.
- Var noga med att flaggan inte fladdrar för mycket och skrämmer hästen.
- **Flaggaren tillhör också banpersonalen** och ska hjälpa till med höjning av hinder mellan klasserna, under ritten ska flaggare endast hålla koll på flaggan. Se punkt "mellan klasserna/ höjning" under rubriken banpersonal för att få lite tips hur det går till.

In- och utsläpp på tävlingsbanan/Dörr till stora ridhuset

Den som ansvarar för in- och utsläpp ser till att flödet på tävlingen fungerar smidigt. Det innebär att släppa in rätt ryttare vid rätt tid, hålla koll på startlistan och hjälpa till vid hinderhöjningar mellan klasserna.

- Ha en **uppdaterad startlista** tillgänglig, gärna på papper och en penna för att pricka av ryttarna.
- Se till att nästa ryttare är redo att gå in på banan och att rätt ryttare släpps in vid rätt tid.
- **IN/UT från tävlingsbanan**: Ett nytt ekipaget släpps in när föregående ritt är avslutad. Det nya ekipaget ska släppas in innan du släpper ut det ekipage som precis ridit. Vanligtvis är två ryttare på banan samtidigt – en som rider och en som väntar på anvisad plats. Ekipagen skrittar ut från banan. De första 2 startande ekipagen går in samtidigt och det näst sista ekipaget stannar på banan tillsammans med det sista ekipaget i startlistan. Vi vill alltid ha två hästar inne på banan.
- För att flödet ska fungera smidigt, se till att **nästa ekipage står redo**. Om inte, prata med framhoppningen/ ringmaster så att ekipagen skickas fram tidigare.
- Den här funktionärsrollen tillhör även banpersonalen och du hjälper till med hinderhöjning mellan klasserna. Fråga banansvarig om vilket hinder du ansvarar för och läs mer under punkten banpersonal hur en höjning går till.

In- och utsläpp framhoppning/ Ringmaster

Den som ansvarar för in- och utsläpp på framhoppningen ser till att flödet fungerar smidigt och att rätt ryttare släpps in och ut i tid. Du håller koll på startlistan, meddelar nästa ryttare när det är deras tur och ser till att ryttarna är beredda för både framhoppning och tävling.

- Ha en uppdaterad startlista tillgänglig, gärna på papper och en penna för att pricka av ryttarna.
- Tillsammans med ansvarig för framridning ser du till att det är rätt antal ekipage på framhoppningen enligt tävlingens regler. En riktlinje är 5 samtidiga ekipage.

- Meddela när nästa ekipage får komma in på framhoppningen och informera när det är dags för ryttare att gå in på tävlingsbanan.
    - **Insläpp på framridning:** Fråga högt och tydligt när nästa ekipage kan komma in på framridningen. Till exempel: "Kan nästa ekipage komma in på framridningen?" När svaret är "JA, VÄLKOMMEN IN", meddela vem som kommer in, till exempel "Startnummer 14, Linda Lindsson kommer in på banan". Förbered även nästa ryttare på att komma in.
    - **Utsläpp till tävlingsbanan**: Se till att det alltid finns en beredd ryttare för att gå in på tävlingsbanan. Meddela tydligt vem som är nästa på tur och informera både den aktuella ryttaren och de som väntar. Ropa ut namn och startnummer högt så alla vet när det är dags. Till exempel: "DAGS FÖR STARTNUMMER 23, ANDERS ANDERSSON ATT GÅ IN PÅ BANAN! Startnummer 24, PERNILLA PERSSON håller sig beredd."
- **Utsläppet till tävlingsbanan är viktigt för att tävlingen ska flyta på bra utan väntetider.** Kommunicera med IN/UT-funktionären vid tävlingsbanan för att hålla ett bra tempo.
- Mellan klasserna och/eller när sista ryttaren lämnat framhoppningen hjälps funktionärerna åt att mocka framridningsbanan.

Ansvarig framhoppning/ framridning

Vid tävling i två faser sker framridningen normalt självständigt i lilla ridhuset eller på utebanan, beroende på säsong. På framhoppningen ska det stå en kunnig person som hjälper ekipagen till så bra förberedelser som möjligt i ett utbildande syfte. Alla ryttare får det stöd och guidning de behöver på framhoppningen, nya som gamla. Tanken är att ryttaren coachas för att utvecklas att själv ansvarar för sin egen och hästens uppvärmning. Föräldrar/kompisar/anhöriga får inte vara på banan under framridningen men får gärna sitta på läktaren. Att visa hänsyn är viktigt på framridning, att ha ett öga på det som händer omkring och att underlätta för varandra.

Innan ryttaren går in i ridhuset till framridningen frågar han/hon eller den ansvariga för insläpp till framhoppning först om ryttaren kan komma in och därefter meddelar ryttaren/ansvarig klart och tydligt “kommer in”. Övriga ryttare håller då undan för dörren. Uppsittning och avsittning görs på medellinjen och högerregeln gäller under framridningen.

Vid framridningen värmer ryttarna upp genom skritt, trav och galopp innan hoppningen börjas. Skritta längs spåret, trava och galoppera innanför och håll minst en hästlängds avstånd framåt och åt sidan. Ansvarig på framhoppningen informerar om vilket varv som gäller för framridningen.

Börja med att hoppa 1-2 gånger på det rättuppstående hindret och avsluta med 1-2 språng på oxern. Ropa högt och tydligt innan du rider mot ett hinder; “hoppning räcke/kryss” och “hoppning oxer”. Ryttare som är närmast på tur att gå in på tävlingsbanan har företräde framför de som startar senare.

Viktigt att framridningen anpassas efter om hästen ridits innan eller kommer direkt från stallet. De hästar som går ut helt ouppvärmda behöver ca 20 min uppvärmning exkl. framskrittning. Se till att hästen inte är för trött när den går in på banan och att den har mod och vilja att hoppa felfritt. Be gärna den vuxna funktionären om hjälp vid behov. Funktionären meddelar när det är din tur att skritta över till tävlingsbanan.

Sällskap mellan framridning och tävlingsbana

Som sällskap mellan framridning och tävlingsbana ansvarar du för att följa med ekipagen och hjälpa dem till och från tävlingsbanan. Hästarna kan bli extra pigga och taggade och ska ledas vid behov. Ryttaren kan också behöva lite pepp och stöd både före och efter sin ritt.

- Följ med ekipaget från framridningen till dörren vid tävlingsbanan och led hästen vid behov.
- Ni går i passagen mellan ridhusen och du väntar med ekipaget utanför dörren tills det får gå in på tävlingsbanan.
- När ett ekipage kommer ut från tävlingsbanan, följ med det tillbaka till framridningen och se till att ekipaget ställer upp på medellinjen och sitter av.
- Kommunicera med funktionärer för att hålla ett bra tempo och undvika väntetider.
- Skritt gäller vid både in- och utsläpp.
- Hjälm rekommenderas för funktionärer under 18 år, ej krav.

Stallet

Som funktionär i stallet är ditt ansvar att hjälpa de tävlande med tidsscheman, utrustning och hästhantering. Du ska hålla koll på när ryttarna ska göra iordning sina hästar och när det är dags att gå till rätt ridhus för framridning och tävling.

- Se till att ha uppdaterad startlista och information från tävlingsledningen om vilka hålltider som gäller för att göra iordning hästar och skicka in på framridning.
- Hjälp ryttarna med att förbereda sina hästar och utrustning.
- Meddela ryttarna när det är dags att gå till framridningen.
- Vid oklarheter om utrustning, kontakta tävlingsledningen för besked.
- Hjälm ska användas vid all hästhantering och mobiltelefoner får ej användas inne hos hästarna.

Caféet

Som funktionär i caféet ansvarar du för att öppna, tillaga och servera mat och dryck, samt sälja godis och fika. Du ska också hålla caféet rent och städa efter tävlingen, inklusive trappor och hall. Caféet är ofta välbesökt och vi brukar be någon/ra att baka inför tävlingen (ange ingredienser och undvik nötter). Instruktioner för uppgifterna finns i cafépärmen.

Sadelkammaren

Som ansvarig för sadelkammaren ser du till att utrustningen återställs och att dessa utrymmen hålls rena och prydliga både under och efter tävlingsdagen. Vid tävlingens slut kontrollerar du att träns och hjälptyglar är på rätt plats och att bett är sköljda, att schabraken är ordentligt fästa och att benskydden är rena och ligger i rätt korg. Sadelkamrarna ska lämnas städade, dvs. golven ska sopas och i övrigt i god ordning.

Ej blivit tilldelad någon funktionärsuppgift?

Om du inte har fått en funktionärsroll finns det ändå alltid uppgifter att göra, även för dig med en ungdom som är 15 år eller äldre. På en del tävlingar kan det bli långa pass och då är det extra viktigt att vi alla kan hjälpas åt. Du kan hjälpa till genom att avlösa funktionärer som behöver ta en paus, till exempel för toalettbesök eller fika. Fråga om deras uppgift och se till att du har rätt kunskap för att avlösa dem under en kort stund. Du kan också hjälpa till med att sopa, mocka, tömma skottkärror, samla skräp eller upprätthålla ordning på läktarna för att bidra till att hålla tävlingsområdet rent. I slutet av dagen hjälps vi åt att plocka undan hinder, städa läktare och andra områden. Fråga tävlingsledaren om du är osäker på vad du kan göra.

Resultat och Prisutdelning

Prisutdelning sker gemensamt efter avslutad tävling och resultaten förmedlas av domare för dagen tillsammans med tävlingsledningen.

- I klass 1 (blåbärsklassen) räknar vi inga fel, alla ryttare får rosett under prisutdelningen.
- I klass 2 (Clear Round) får de som är felfria (inga rivningar eller olydnader/felridningar) rosett under prisutdelningen.
- I klass 3 (A/A:0) räknas antal placerade ut enligt TR III. Rosett 1: blågul, 2: blå, 3: gul
    - Vinnare i en tävlingsklass är det ekipage som fått lägst antal felpoäng och snabbast tid - allt beroende på reglerna som gäller i tävlingsklassen.
- För de som inte blir placerade i klass 2 och 3 finns möjligheten att köpa en rosett för 50kr efter prisutdelningen.
- Vid maskeradhoppning delas även pris ut till bästa utklädnad under tävlingsdagen.

Hur räknas antal "fel" i en hopptävling? Vid en hopptävling räknas inte antal rätt utan den med minst felpoäng och i vissa fall snabbast tid vinner. Felpoäng räknas enligt följande;

Händelse	Felpoäng
För varje nedslag på hinder	4 fel
Första olydnad	4 fel
Andra olydnad	8 fel
Tredje olydnad	Uteslutning
Omkullridning/avfallning	Uteslutning
Ekipage som får mer än 16 hinderfel	Uteslutning
Mer än fyra nedslag eller mer än tre nedslag och en olydnad	Uteslutning

Händelser som medför fel i en klubbhoppning: 1. Nedslag av hinder, 2. Fel väg (ex. hoppar fel hinder eller gör en felaktig volt), 3. Olydnad (ex. vägran), 4. Avfallning eller omkullridning, 5. Otillåten hjälp, 6. Överskridande av maxtiden eller tillåtna tiden. (vi använder dock inte maxtid vid lägre klasser, vad som gäller står på banskissen för aktuell tävling)

Avslutningsvis

Vi ser fram emot många spännande tävlingsdagar framöver tillsammans med er! Oavsett om du är ryttare, funktionär eller publik, är din insats en viktig del av vår gemenskap.

Vi önskar er alla en tävlingsdag fylld av glädje, lärdomar och fina minnen.

🌟 Varmt välkomna och lycka till! 🌟