



Tävlingsbestämmelser LARK hoppning

Bestämning av hästar

Görs av ridlärarna. De kommer välja en häst utifrån vad de tycker är lämplig för just den ryttaren för att ekipaget ska ha så bra förutsättningar som möjligt. Det kommer att vara 1-2 ryttare per häst. Ryttarna har inget att säga till om gällande hästval.

Framridning

Sker av ryttaren på en maxtid av 20 min, oavsett om man är första eller andra ryttare på hästen. Endast 3 språng, 2 på räck och 1 oxer.

Start

Det kommer finnas plats för två ekipage på banan, den startande och nästa ryttare på tur. Därför kan man gå in i stora ridhuset någon minut innan ens start. Man kommer sedan få 1-2 min på banan innan man får startsignal. Startsignal ges av domaren.

Avskritning

Sker i collectingringen bredvid banan så att hästarna på banan kan få sällskap. Sällskap till första hästen ges av någon som skrittar fram innan sin framridning.

Omridning

Omridning kan ske på en annan häst om det skulle visa sig att hästen man rider är halt eller av någon annan anledning inte kan slutföra ritten. Omridning ska godkännas av tävlingsledaren.

Poängbedömning

Bedömningen utgår från ett 7 punktsprotokoll för inverkan hoppning, se hemsidan (lark.nu), ej det officiella från svenska ridsportförbundet. Uteslutning sker efter den 3:e olydnaden.

Det är i denna ordning som bestämning om placering sker.

1. Högsta totalpoäng, minst fel
2. Högsta totalpoäng allmänt intryck
3. Flest antal högsta poäng på programdelen(ej allmänt intryck), därefter flest antal näst högst poäng osv.



Antal placerade

Det är alltid minst tre placerade sedan följer antal tävlande hur många som blir placerade.

Antal Tävlande	Antal Placerade
13	4
17	5
21	6
25	7

Övrigt

Vid avramling får man inte hoppa klart banan. Tävlingsledaren avgör om det är okej att sitta upp och rida något varv på framridningen efteråt.



Competition Rules for LARK Show Jumping

Horse Selection

This will be done by the riding instructors. They will choose a horse based on what they believe is suitable for each rider to ensure the best possible conditions for the horse and rider. There will be 1-2 riders per horse. Riders have no say in the horse selection.

Warm-Up

The rider will have a maximum of 20 minutes to warm up, regardless of whether they are the first or second rider on the horse. Only 3 jumps are allowed: 2 over a vertical and 1 oxer.

Start

There will be space for two riders and horses in the arena: the current rider and the next rider. Therefore, riders can enter the large indoor arena a few minutes before their start. They will have 1-2 minutes in the arena before they receive the starting signal. The starting signal will be given by the judge.

Cool Down

This will take place in the collecting ring next to the arena, allowing the horses in the arena to have company. The first horse will be accompanied by someone who is warming up before their ride.

Re-ride

A re-ride can occur on another horse if it turns out that the horse being ridden is lame or unable to complete the course for any other reason. The re-ride must be approved by the competition manager.

Scoring

The assessment will be based on a 7-point protocol for impact in show jumping; check the website (lark.nu), not the official one from the Swedish Equestrian Federation. Disqualification will occur after the 3rd disobedience.

Placements will be determined in the following order:

1. Highest total score, fewest faults
2. Highest total score for overall impression
3. Most number of highest scores on the program parts (excluding overall impression), followed by the most number of second-highest scores, and so on.



Number of Placements

There will always be at least three placements, followed by the number of competitors to determine how many will be placed.

Number of Competitors	Number of Placements
13	4
17	5
21	6
25	7

Miscellaneous

In the event of a fall, the rider may not complete the course. The competition manager will determine if it is acceptable to mount and ride a few laps in the warm-up afterward.