

Att bygga terrängbanor

Riktlinjer 2023



Kompromisslösa banor

skall alltid vara målsättningen och där är dessa RIKTLINJER ledstjärna för banbyggare och tekniska delegater. När reglemente, riktlinjer och anvisningar följs, så att alla banor byggs inom ramen för den standard som satts för respektive klass, når vi målet:

Alla banor på alla nivåer håller världsklass*

Banor i balans

- En början för att komma igång.
- En mitt för att testa på nivån.
- Ett slut för att befästa det som lärts in.

*) Världsklass innebär, enligt Banbyggnadsgruppen, att våra introducerande banor, våra utbildande banor och våra banor på mästerskapsnivå skall vara bland världens allra bästa.



Everyone involved in equestrian sports needs to:

*Not only optimise
and prioritise
equine welfare
because it is the
'right thing to do',
but also to be seen
to be doing so.*

*Understand their
responsibility – and
the impact of their
actions/words and
use of images*

*Ensure that they
actively engage
with and address
concerns related to
Social Licence*

Svenska Ridsportförbundets riktlinjer för att bygga terrängbanor. Upplaga 12 – 2023
Riktlinjerna utarbetas och sammanställs av Banbyggnadsgruppen, uti från aktuell Information från svenska tävlingar,
FEI's och andra förbunds regelverk.

Omslagsbilder tagna av Thomas Jörgensson från Udden, Gårds, Hermanstorp och Pratoni, Mats G Andersson bild är hämtade från terrängbanan i Bräkne Hoby. Bilderna i broschyren tagna av Mats G Andersson från MiM-verkstanen i Frändefors, terrängbanan i Gårds, och Hovdala. Bilden av MiM-klämman sidan 38 är tagen av Mikael Andersson, Kabelskyddet sidan 39 av Thomas Jörgensson och Stugan på sidan 49 av Martin Möllgård.

Inledning.....	5
Syfte och filosofi.....	8
Allmänna riktlinjer och nivåer.....	10
P60 – Rosa (klassindikator).....	12
P70–Vit / H80 – Ljusbrun	13
P80 – Ljusgrön / H90 – Röd.....	14
P90 – Ljusblå / H100 – Gul	16
P* – Lila / H** – Orange.....	18
P** – Grå / H*** – Grön	20
H**** – Blå	22
CCI*****-L.....	24
CCI-W-CH och CCI-Olympic Games.....	24
Rytmen i och mätningen av banan	25
Intensitet av hinder	26
Riktlinjer	27
Anpassad marklinje.....	28
Förankring, fastsättning mobila hinder.....	32
Hinder med utlösningmekanism.....	34
Montering av flaggor mot hinder	38
Hindersvårigheter och risknivå – redogörelse av vison	40
Kriterier för utvärdering av svårigheter och risknivåer	42
Dimensioner.....	44
Kombinationer och relaterade avstånd	45
Erfarenheter.....	46
Ur hästens perspektiv.....	58
Hinderbank för häst och ponny	60
Typhinder	64
Mätningen av hinder.....	66
Mått tabellen	68

Inledning

Riktlinjer för att bygga terrängbanor är till för alla officiella funktionärer inom svensk fälttävlan, inte bara banbyggare/bandesigners. Dokumentet inkluderar översättning av FEI Cross Country Course Design Guidelines.

- Riktlinjer för att bygga terrängbanor är till för alla officiella funktionärer inom svensk fälttävlan, inte bara banbyggare/ bandesigners.
- Riktlinjerna är en uppsättning kriterium som Svenska Ridsportförbundet förväntar sig att alla verksamma inom fälttävlan verkar och arbetar efter samt följer men där inte alla eventualiteter nödvändigtvis omfattas. Det är upp till tävlingens officiella funktionärer att fatta beslut baserat på de grundläggande principerna om rättvisa till häst och ryttare vid sidan av övergripande målet att minimera risken. De här Riktlinjerna innehåller anvisningar, vägledning men representerar inte en komplett guide till hur en terrängbana byggs.
- Riktlinjerna syftar till att samma standard ska uppnås för alla terrängbanor på varje nivå och syftar till att förbättra säkerhetsnormerna för häst och ryttare.
- Terränghinder som utformas så att de faller utanför vad Riktlinjerna tar upp, ska vara justa, så säkra som möjligt, och på rätt svårighetsgrad för den aktuella nivån. Innan tävlingen startar måste banbyggare och TD ha enats om att så är fallet för ett sådant hinder.
- Eftersom Riktlinjerna är ett officiellt dokument från Svenska Ridsportförbundets Fälttävlanskommitté om att bygga terrängbanor är de tänkta att ange en tydlig indikation på vad som förväntas av banbyggare/bandesigners och andra verksamma i fälttävlan.
- Generellt sett tror man att de tekniska kraven i den moderna terrängbanan har nått den punkt där vi inte bör vara mer krävande i våra förväntningar på vad hästar ombeds att göra i termer av intensitet och teknisk förmåga.
- Riktlinjerna att bygga terrängbanor är också avsedd att vara ett "öppet projekt" för att återspegla alla nya idéer, rön och lärdomar. Detta dokument kommer att uppdateras kontinuerligt med alla nya rön och bästa praxis som bygger på erfarenhet på både internationell och nationell nivå.
- Svenska Ridsportförbundet har åtagit sig att göra all information man har till sitt förfogande snabbt tillgänglig för alla som verkar inom fälttävlan och genom olika kanaler.
- Alla banbyggare bör kunna motivera sitt arbete när ett eller flera hinder av någon anledning byggs som inte överensstämmer med denna guide. Tävlingsens tekniska delegat ska förvissa sig om att hindret i så fall är lämpligt.
- Detta dokument ska läsas tillsammans med Svenska Ridsportförbundets TRIV för fälttävlan.

Förklaringar av och innebörden i ord vi använder i dessa riktlinjer och i TRIV:

Räkna antalet språng

Reglerna anger en gräns baserad på fysik och psykisk ansträngning.

I definitionen av hinder och antal språng i TRIV hittar vi:

- "förväntas hoppa"
- "normalhäst"
- "förväntas övervinna"

Oundvikligen så kräver sådana ord subjektiva bedömningar eftersom inga absoluta, objektiva kriterier kan fastställas.

TD är skyldig att göra dessa bedömningar, efter diskussion med banbyggare/bandesigner. Bedömningarna som görs bör förlita sig på erfarenhet och kunnande samt skapa en känsla av sunt förnuft och framför allt ett rättvist tänk.

För vägledning

"förväntas hoppa" omfattar alla konstgjorda diken, upphopp, bankar, etc., och kan omfatta naturliga utmaningar. Upphopp under 0,60 m höjd eller halva maximihöjden i de lägre klasserna bör normalt inte räknas som ett språng.

"den genomsnittliga hästen" betyder häst (ar) som befinner sig i mitten av sin förmåga/erfarenhet av det som krävs för nivån på tävlingen.

"förväntas övervinna" är den vanliga, förväntade vägen som kan tas av den stora majoriteten av de tävlande.

Hinder med alternativa element eller alternativ

När ett hinder kan hoppas i ett språng, men har alternativ som omfattar två eller flera språng, då skall var och ett av dessa alternativ märkas separat.

Alla alternativ bör ligga inom den tillåtna svårighetsgrad som gäller för aktuell nivå. Regeln om "svartflagging" (Mom. 443.5.3) är till stor hjälp i detta och bör användas intelligent av banbyggare/bandesigner och TD för att skapa liknande linjer och alternativ.

När det erbjuds flera alternativ är det tillåtet för de tävlande att "byta" från en linje till en annan, förutsatt att ryttaren alltid hoppar bara ett "A", ett "B" och ett "C" i ordning, och utan att bryta mot reglerna.

Dimensioner på hinder

Det är viktigt att ett hinder mäts noggrant.

För att slippa tvistemål, betyder inte denna regel att allt mellan flaggorna alltid bör vara inom maximihöjden – endast de delar av hindret som banbyggare/bandesigner och TD förväntar sig att den genomsnittliga hästen och ryttaren passerar över i sitt försök att klara hindret. Hinder måste mätas i den riktning som det avses hoppas, detta gäller särskilt längden i topp och bas vid sned anridning, vilket oundvikligen kommer att vara längre än om hindret hoppas rakt.

Hinder i samband med vatten

För hinder med vatten, får vattendjupet inte överstiga 35cm. (för lägre nivåer,

under normala förhållanden, anses 10 – 15 cm djup tillräckligt.

Denna regel är till för att hästar inte ska få extra problem vid avhopp och landning i vattnet. Djupet av vatten bör stå i proportion till språnget in eller ut ur vattnet. (d.v.s. Ju större ansträngning som krävs från hästen, desto grundare vattnen). Det kortaste avståndet till ett hinder eller upphopp ut ur vattnet (9 m) är angivet

för att försäkra att hästen alltid får minst två språng i vattnet.

Antalet djuplandningar

Ordet "maximala antalet" i samband med djuplandning i ridvägarna är viktig. Banbyggare/bandesigner och TD bör framför allt ta hänsyn till den typ av djuplandning som ingår i en föreslagen linje och deras relation till övriga hinder, liksom djuplandningar genom hela banan.



Syfte och filosofi

Visionsuttryck för Terrängmomentet

Terrängmomentet utgör det mest spännande, utmanande och mångsidiga prov på förmåga och horsemanship där en korrekt grund för utbildning och ridning belönas. Detta prov fokuserar på ryttare och hästars förmåga att anpassa sig till olika och varierande villkor (väder, terräng, hinder, beslutsamhet, osv.) genom hoppförmåga, harmoni, ömsesidigt förtroende, och i allmänhet "bra bilder".



Bandesignerns uppgift är att skapa det lämpliga testet för varje nivå, men också skapa en bra "bild". För de bästa hästarna och ryttarna skall banan uppfattas som enkel.

Det ligger i bandesignerns ansvar att utforma terrängbanan så att den bidrar till att producera bättre hästar och ryttare.

Bandesignern bör inte bygga för att "testa de bästa" utan snarare tänka sig en rättvis bana för nivån så att alla har möjlighet att avsluta utan att behöva använda en mängd "svart flaggade alternativa hinder".

På lägre nivåer ligger tyngdpunkten mycket mer på utbildning av häst och ryttare genom att hantera en mängd olika variationer av hinder och enkla frågor. Förloppet går sen vidare genom nivåerna där ökade svårigheter i banan på lämpligt sätt återspeglar den avsedda nivån. På högsta nivå ligger avvägningen mer i att pröva kompetensen hos häst och ryttare på ett raffinerat sätt. Intensiteten av hinder i banan kan öka när nivån blir högre.

Den övergripande filosofin är att antalet genomförda ritter är viktigare än antalet felfria. Det måste accepteras att kvaliteten på de tävlande liksom vädevillkor kan påverka statistik och annat, särskilt på de högre nivåerna, många ryttare väljer att avbryta när det står klart att de hamnar utanför placering eller inte kommer att uppnå ett kvalificerande resultat, i resultatlistan ser det mer ut som om de är uteslutna än att de har "gett upp".

Målet att se så många genomförda ritter som möjligt är önskvärt på alla nivåer, men svårighetsgraden får inte äventyras för att uppnå detta.

Ryttaren måste kunna sakta ner och även ur rytm, direkt kunna hoppa enstaka hinder av mer "upprättstående" typ. Det gäller för alla tävlingsnivåer. Alla sådana typer av hinder, måste om de byggs placeras i mitten av banan ur en sväng eller i svag uppförsbacke där ryttare inte frestas att galoppa på det för snabbt.



Det måste förses med utlösningmekanism, marklinje och bör speciellt i de lägre klasserna byggas av "hästvänligt" material, inte av "sågat virke".

Särskild försiktighet måste iakttas, särskilt på de lägre nivåerna i hur och var dessa hinder placeras och hur de konstrueras. Valet av utlösningmekanism är viktigt, både vad gäller typen och vad gäller monteringen av clippet som styr vilken kraft som krävs för att nå utlösning.

Det är också viktigt att alla TD:s, bandesigners och banbyggare känner igen de olika normerna och förstår vad som är lämpligt på respektive nivå. Känslan måste vara att varje nivå är desamma

över hela världen, dvs. en 2* bana i Storbritannien eller Brasilien bör ha samma svårighetsgrad som en 2* bana i Australien eller Sverige.

Dessutom förväntas nationella klasser på en viss nivå i princip hålla samma svårighetsgrad som internationella klasser på jämförbar nivå, t.ex. en CCN***-S bör hålla samma svårighetsgrad som en CCI***-S etc. Med undantag för vad som anges i dessa riktlinjer exempelvis i form av infångning av smalhinder.

Ett ekipage skall möta samma svårighetsnivå på frågorna då de rider en nationell klass som då de rider en internationell klass på samma nivå.

Banor med olika nivå på samma tävling bör inte dela på mer än två hinder.

Allmänna riktlinjer och nivåer

Några enkla riktlinjer som gäller alla nivåer

- Bandesignerns uppgift är att tillhandahålla ett lämpligt test för tävlingen, utan att utsätta hästar och ryttare för en större risk än vad som är absolut nödvändigt för att skapa det rätta testet för den nivån.
- Hinder och frågor bör aldrig vara över normen för den särskilda tävlingen eller justeras genom användande av alternativ.
- Hoppa ett hinder i båda riktningarna accepteras bara för svartflaggade alternativ. **Utlösningsbara hinder kan endast hoppas i en riktning.**
- Hästar och ryttare bör uppmuntras och förtroende byggas, inte brytas ner.
- Det måste vara vedertaget att vår sport handlar om att hålla en viss nivå, inte om att ändra en nivå över vad den skall vara. Detta inkluderar även att mäta banans längd på ett just och förnuftigt vis.
- Varje/alla frågor måste vara justa. Det är inte acceptabelt att försöka ertappa hästen med ojusta avstånd eller genom att försöka göra det för smart eller överkomplicerat.
- "Gömda" hinder som överraskar hästarna är att betrakta som ojusta och ska inte användas.
- Hästarna måste få tid på sig (minimum 2 – 3 språng före hindret) att förstå vad de blir ombedda att hoppa.
- Bandesigners måste inse och ta hänsyn till det allvar som dåligt väder kan orsaka på en bana. Om eller när, villkoren försämras, måste ansvariga vara beredda på att minska det "arbete" som krävs av hästen för att hoppa på grund av den energi som förloras genom naturens villkor, oavsett nivå.
- Bandesigners och funktionärer måste vara uppmärksamma på solens läge vid tävlingstillfället och den effekt som en låg sol kan ha på hinder med de skuggor som kan uppkomma.
- Bandesignern måste vara sin egen största kritiker!
- Bandesignern måste förstå att banan skall förbereda hästar och ryttare för nästa nivå av tävlande och att den därför måste innehålla korrekt svårighetsgrad.
- Varje häst bör ha möjlighet att hoppa ett framåtbjudande hinder med högsta tillåtna dimensioner vid varje enskild nivå – stort behöver inte nödvändigtvis innebära svårt!
- Vi bör se till att ge hästar och ryttare möjlighet att visa vad de kan göra och är kapabla till i stället för att försöka ta reda på vad de inte kan göra.

- Alla banor måste "ha flyt" och tillåta en bra "rytm". Skarpa svängar bör undvikas i synnerhet tidigt i banan liksom i slutet av banan. S-kurvor rekommenderas inte såvida det inte är 4 eller fler språng mellan elementen. Bandesignern bör inte försöka bromsa ekipagen på bekostnad av rytmen.
- Där det är möjligt, speciellt i samband med kombinationer, är det bättre att ha en sväng före än efter ett hinder.
- Alla banor måste syfta till att ge en positiv upplevelse.
- Bandesignern måste inse att när tempoväxlingarna blir för många i en bana, då blir den mer fysiskt och psykiskt tröttande för hästarna.
- Bandesignern måste förstå hur hinder, avstånd i kombinationer, och relaterade hinder påverkar den form hästens språng får. Tänka på vad som är bra eller dåligt för åskådaren att se samt också hur banan och hindren totalt påverkar hästarna mentalt och fysiskt.
- Bandesignern får inte överdriva användningen av häckhinder eftersom det kan påverka svårighetsgraden avsevärt. 10 – 20% anses som en bra rekommendation.
- För lång distans mellan hinder kan också ha en negativ effekt, hästens kontakt med ryttaren "stängs av". Efter en lång galoppsträcka kan därför en väl avvägd böj när man närmar sig hindret vara nödvändig för att återfå kontakten mellan häst och ryttare.

Dessa kriterier är desamma för alla nationella klasser liksom för CCIs-L och CCIs-S.

Generella regler

- Alla alternativa hinder svartflaggas, märks med svart streck/kryss över vit och röd flagga på både fram och baksidan, samma numrering /beteckning på "samma" alternativ.
- Hinder med utlösningmekanism märks med rött streck/kryss över vit flagga.
- 20 – 50 m mellan sista hindret och mållinjen.

P60 – Rosa (klassindikator)

- P60 är den nivå där mindre rutinerade ponnyer och ponnyryttare introduceras i fälttävlan. Inga förkunskaper i fälttävlan krävs på denna nivå. Här får ekipaget vänja sig vid fasta och naturliga hinder.
- Utbildningen på denna nivå skall inriktas på att kunna rida i öppen terräng i ett kontrollerat tempo (kan vara skritt, trav eller galopp) och samtidigt övervinna fasta hinder.
- I detta första steg av utbildningen för ponnyer och ryttare är variation av hindertyper inte det viktigaste, däremot bör de vara naturliga i den miljö som tävlingen går i.
- Betoningen ligger mycket på utbildning av balansen hos ponny och ryttare i den nya miljön.
- Här förekommer inga kombinationer och inga smalhinder.
- Vattenhinder med vad är tillåtet. Om vattenhinder används skall det flaggas in i bakkant (anriktion påbörjas då inte förrän ekipaget är i vattnet) och alternativhinder till vattnet skall finnas.
- Ett optimalt vatten är brett och naturligt så att ponnyen leds rakt ner utan att kunna hoppa åt sidan, för att därmed landa på fast mark. Exempelvis en halvö som går ut i vattnet. Tänk på att ett vattenhinder med vad har en minimilängd på 6 m inom fälttävlan.
- Bredden på hoppbar del av hindren bör vara minst 4 m – i helt öppen terräng inte under 6 m. Är hindren smalare skall de fångas in så mycket att infångning + bredden på hoppbar del uppnår rekommenderad bredd. Låt aldrig den hoppbara delen understiga 2,5 m.
- Majoriteten av ponnyekipagen bör klara av att rida runt "felfria" på denna nivå.

Lämpliga hindertyper:

- Trädstammar
- Vad i vatten

Använd om möjligt naturligt material till hindren.

P70 – Vit / H80 – Ljusbrun

- En ren nybörjarklass som ska ge häst och/eller ryttare en introduktion till att hoppa terränghinder sammankopplade i en bana.
- Alla hinder skall vara inbjudande och utan egentliga svårigheter eller frågor. Bansträckningen skall vara mjuk och förenklande och därigenom stimulera till framåtbjudning hos hästarna samt positiv ridning från ryttarna.
- Stor vikt skall läggas vid att placera hinder på platser som verkar underlättande och utan störningsmoment i närområdet. Viktigt är att noga fundera över placeringen av de första hindren i förhållande till parkering, framridning, uppställningsområde etc.
- Välj att starta banan i en riktning som känns naturlig för hästarna.
- Alla hinder skall vara tillräckligt breda minst 4 m – i helt öppen terräng inte under 6 m. Är hindren smalare skall de fångas in så mycket att infångning + bredden på hoppbar del uppnår rekommenderad bredd, inbjudande och väl infångade.
- Endast enkelhinder är tillåtna.
- Undvik "onaturliga" hinder i grälla färger.
- Endast vad genom vatten är tillåtet och den borte delen skall då vara inflaggad.
- Hinderbanken (sid 48 – 51) visar vilka hinder som är tillåtna.



Syftet med klassen är att ge häst och ryttare en angenäm och okomplicerad upplevelse som skänker glädje, ger självförtroende och sporrar till fortsatt tävlande inom sporten.

P80 – Ljusgrön / H90 – Röd

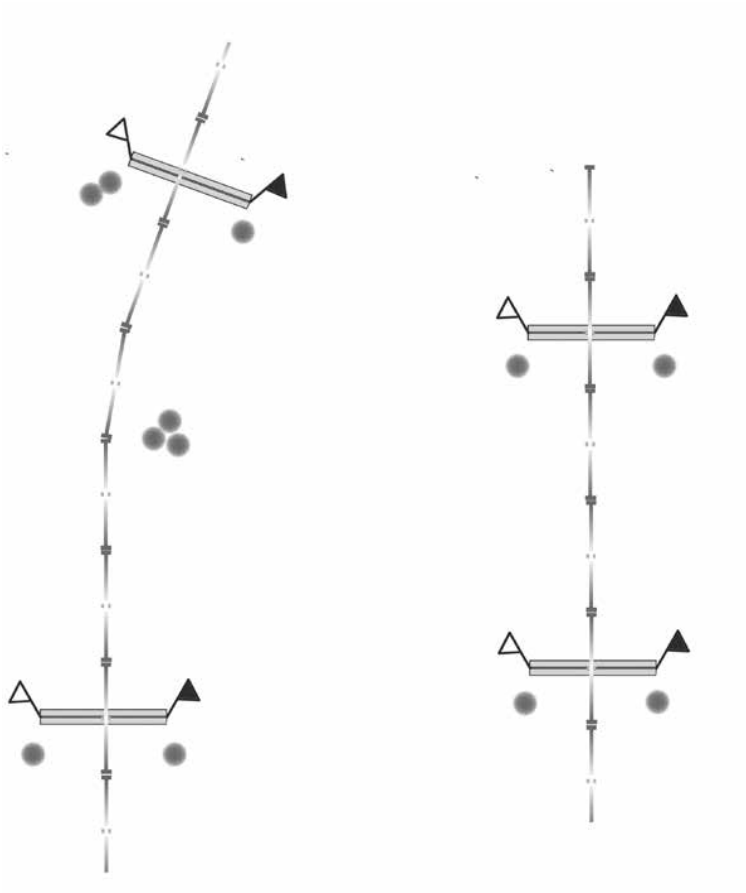
- En klass för rutinerade hästar och/eller ryttare som fortfarande befinner sig på nybörjar nivå. Klassen skall fortfarande ses som introduktion till sporten men variationen av hinder ska vara större och några enkla frågor och svårigheter skall presenteras.
- Viktigt, även på den här nivån, är att starta banan i en riktning som är naturlig för hästarna.
- Kombinationer och hinder i relation till varandra ska introduceras.
- Sista hindret av relaterade hinder får inte vara längdhinder.
- Endast två hinder (A, B) ska användas i en kombination eller relation.
Även på denna nivå är det viktigt att grundtanken i hinderplacering och i själva bansträckningen underlättar och befrämjar rytmisk och positiv ridning.
- De enkla svårigheter och frågor som finns på banan ska var konstruerade och placerade på ett sådant sätt att hästar och ryttare blir hjälpta att övervinna dem.
- Alla hinder ska vara inbjudande och väl infångade.
- Generellt ska alla hinder vara breda minst 4 m – i helt öppen terräng inte under 6 m. Är hindren smalare skall de fångas in så mycket att infångning + bredden på hoppbar del uppnår rekommenderad bredd, men enstaka smalare hinder (större än 2,5 m) bör finnas.
- Mer "snickrade" hinder kan användas.
- Hinder i kombination/relation skall vara enkla och tillräckligt breda. Avstånden ska vara underlättande och premiera framåtridning.
- Svagt böjda ($<20^\circ$ / ≥ 4 gsp) spår kan användas i relation mellan hinder.
- Hinderbanken (sid 48 – 51) visar vilka hinder som är tillåtna.



Syftet med klassen är att ge häst och ryttare en fortsatt positiv introduktion i sporten och öka deras självförtroende och erfarenhetsbank i fråga om hindertyper och enkla tekniska frågor.

Exempel på kombinationer i P80 / H90

Fånga in hindren väl! Det som visas i exemplet här är ett minimum



P90 – Ljusblå / H100 – Gul (H*)

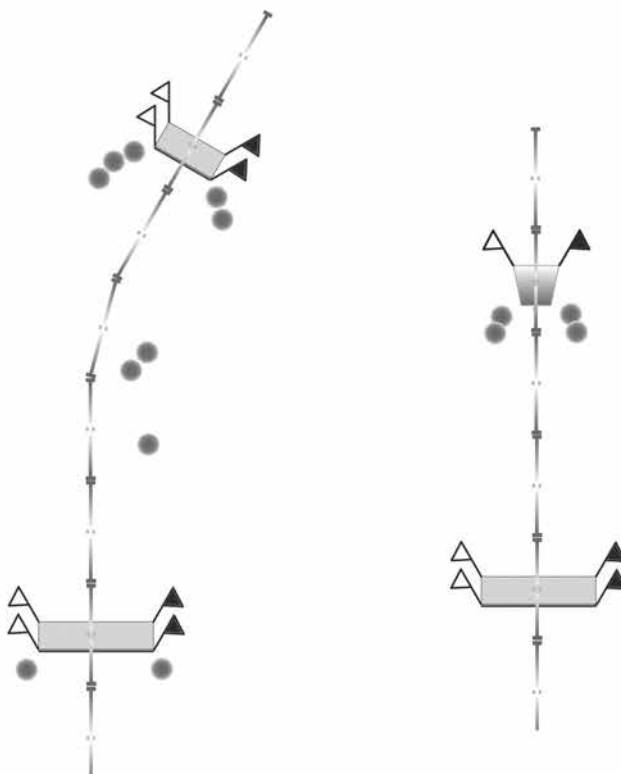
- Syftet är att introducera hästar och ryttare till en stor variation av hinder och enkla frågor som visar att detta är ingångsnivån för internationella tävlingar.
- Åldern på hästarna och deras erfarenhet kommer att variera stort liksom ryttarnas erfarenhet och förmågor.
- Betoningen ligger mycket på utbildning av häst och ryttare.
- Enkla kombinationer, svängar, noggranna linjer, hörn, diken, etc. måste användas. "Intensiteten av utmaningar" är låg och regelbundna "återhämtningshinder" behövs.
- Bandedsignern måste se till att den direkt ridvägen alltid är lämplig.
- Om ett alternativ behövs är antagligen den direkta ridvägen för svår. Förekomst av alternativ bör vara ett absolut undantag på H100/H1*/P90 nivå, och enbart användas vid smalhinder eller där det är svårt att göra ny anridning mot hindret.
- Det är inte fel om majoriteten av hästarna på denna nivå fullföljer felfritt inom tiden.
- Det är viktigt att komma ihåg att tävlingar på denna nivå också ska förbereda hästar för 2* nivå.
- Banan ska vara inbjudande, ha ett bra flyt, vara välbalanserad och utnyttja den naturliga terrängen så mycket som möjligt. Användningen av terrängen och positionering av hinder bör ställa krav på de tävlande att bedöma tempo och anridning.
- Smalhinder ska alltid vara väl infångade.
- Avstånd mellan hinder i kombination/relation ska alltid vara underlättande och befrämja framåtridning.
- Böjda spår ska förekomma.
- Hinderbanken (sid 48 – 51) visar vilka hinder som är tillåtna.
- Tänk på att alla hinder skall ha anpassad marklinje.



Syftet med klassen är att ekipagen ska förberedas och introduceras för typen av tekniska frågor och hinder som förekommer i stjärnklasserna.

Exempel på lämpliga kombinationer i P90 / H100

Spara inte på infångningen av hinder på denna nivå!



Sunken Road på nivå P90/ H100

- med hinder 2 galoppsprång före nedhopp
- alternativt 2 galoppsprång efter upphopp



P* – Lila / H** – Orange

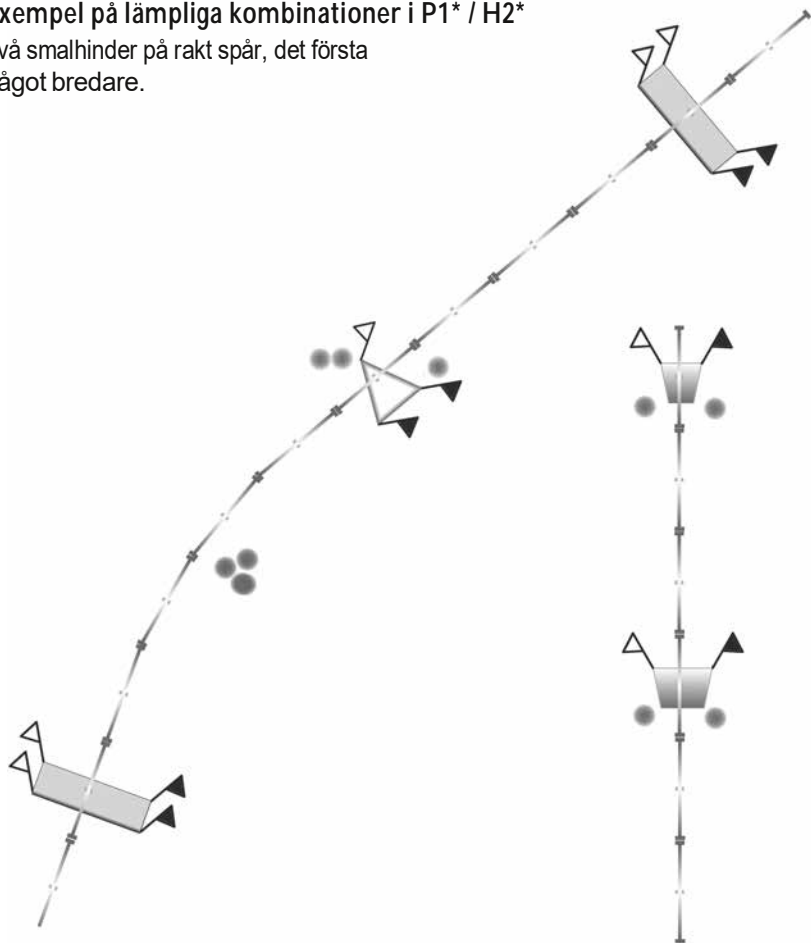
- H2*/P1* nivå är också en pedagogisk nivå och det är inte lämpligt att göra om frågor från högre nivåer till H2*/P1* nivå bara genom att ändra till 1,00/1,10 m höjd.
- Målet är att fortsätta att introducera hästar och ryttare via en stor variation av hinder och enkla frågeställningar.
- Åldern på hästarna och deras erfarenhet kommer förmodligen fortfarande att variera stort liksom ryttarnas erfarenhet och förmågor.
- Betoningen ligger fortfarande mycket på utbildning av hästen och ryttaren.
- Enkla kombinationer, svängar och noggranna linjer, höm, diken, etc. måste användas.
- "Intensiteten av utmaningar" är låg och regelbundna "återhämtnings"-hinder behövs.
- Bandedsignern måste se till att den direkt ridvägen alltid är lämplig.
- Om ett alternativ behövs är antagligen den direkta ridvägen för svår. Förekomst av alternativ bör vara ett undantag på P1*/H2* nivå, och enbart användas vid smalhinder eller där det är svårt att göra ny anridning mot hindret.
- Det är inte fel om majoriteten av hästarna på denna nivån fullföljer felfritt inom tiden.
- Det är viktigt att komma ihåg att tävlingar på H2*/P1* nivå också ska förbereda hästar för H3*/P2* nivå.
- Den minimala hoppbara bredden skall följa mått tabellen för både H2* och P1*. Högst 3 hindren får hålla "minsta hoppbara bredd".
- Hinderbanken (sid 48 – 51) visar vilka hinder som är tillåtna.
- Tänk på att många typer av hinder har krav på sig att vara försedda med utlösningmekanism.
- Tänk på att alla hinder skall ha krav på anpassad marklinje.



Syftet med klassen är att ekipagen ska förberedas och introduceras för typen av tekniska frågor och hinder som förekommer i stjärnklasserna.

Exempel på lämpliga kombinationer i P1* / H2*

Två smalhinder på rakt spår, det första något bredare.



Sunken Road på 2* nivå

- med hinder 2 galoppsprång före nedhopp och/eller 1 galoppsprång efter upphopp

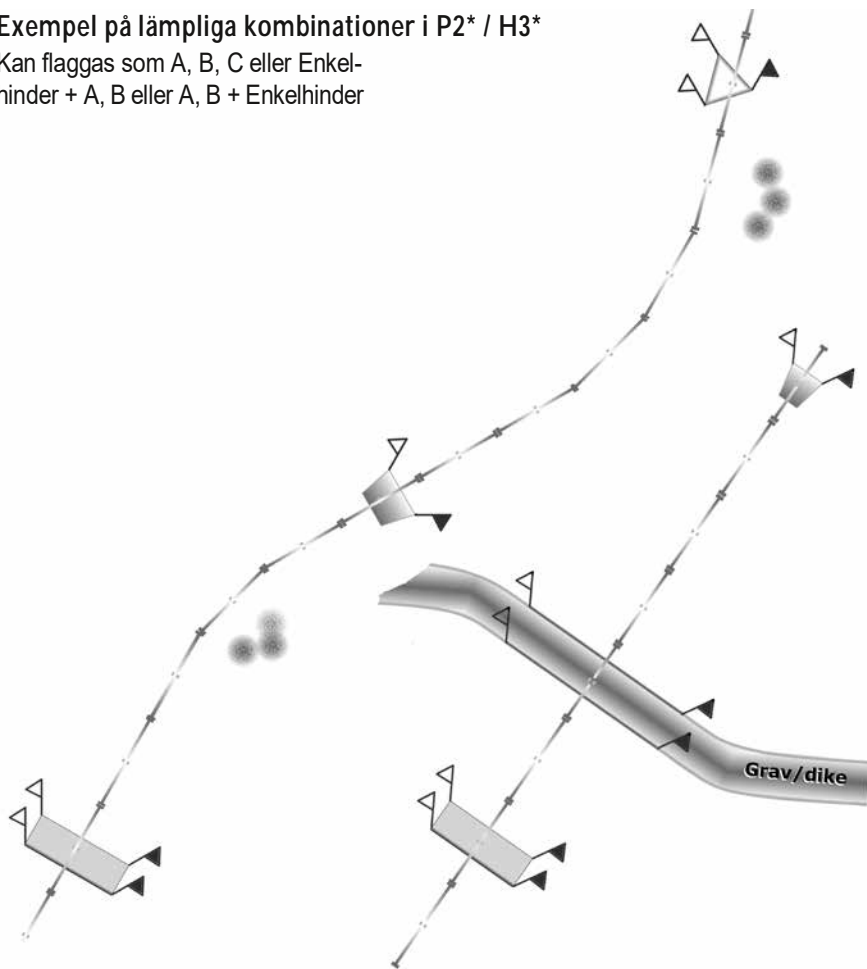


P** – Grå / H*** – Grön

- P** är det ultimata terrängtestet för ponny med de mest avancerade banorna där ackumuleringen av språng påverkar den psykiska och fysiska tröttheten samt förtroende hos både ponny och ryttare.
- P** är nivån för internationella ponnymästerskap.
- P** är de svåraste banorna där marginalen för fel är som minst därför bör endast bandesigners med stor erfarenhet av ponnybanor användas.
- H*** nivå anses av många vara den svåraste nivån att designa, eftersom det samtidigt som det fortfarande är en "utbildande" nivå som skall förbereda för det stora steget till H**** nivå.
- Oftast är det bästa sättet att fastställa nivån att fråga sig om det är en H** fråga eller om det är en H**** fråga. Om svaret är "nej" för båda då handlar det förmodligen om H*** nivå!
- Om något av svaren är "ja" då behöver svårigheten på lämpligt vis öka eller minska.
- I denna klass introduceras mer tekniskt avancerade frågor som måste bygga vidare på erfarenheter från H** nivå.
- Tänka på att här förbereds hästekipagen för H**** nivå liksom för mästerskap.
- Trenden är för närvarande att börja "klunga/dra ihop" hindren på denna nivå vilket lägger större tonvikt på att kontrollera intensiteten i dessa delar av banan. Detta bör aldrig vara överdrivna på någon nivå, att hålla en viss regelbundenhet i mötandet av hinder är nyckeln för balansen och flytet i banan.
- Den minimala hoppbara bredden skall följa mått tabellen för både H3* och P2*. Högst 4 av hindren får hålla "minsta hoppbara bredd".
- Hinderbanken (sid 48 – 51) visar vilka hinder som är tillåtna.
- Tänk på att många typer av hinder har krav på sig att vara försedda med utlösningmekanism.
- Tänk på att alla hinder skall ha krav på anpassad marklinje.

Exempel på lämpliga kombinationer i P2* / H3*

Kan flaggas som A, B, C eller Enkelhinder + A, B eller A, B + Enkelhinder



Sunken Road på 3* nivå

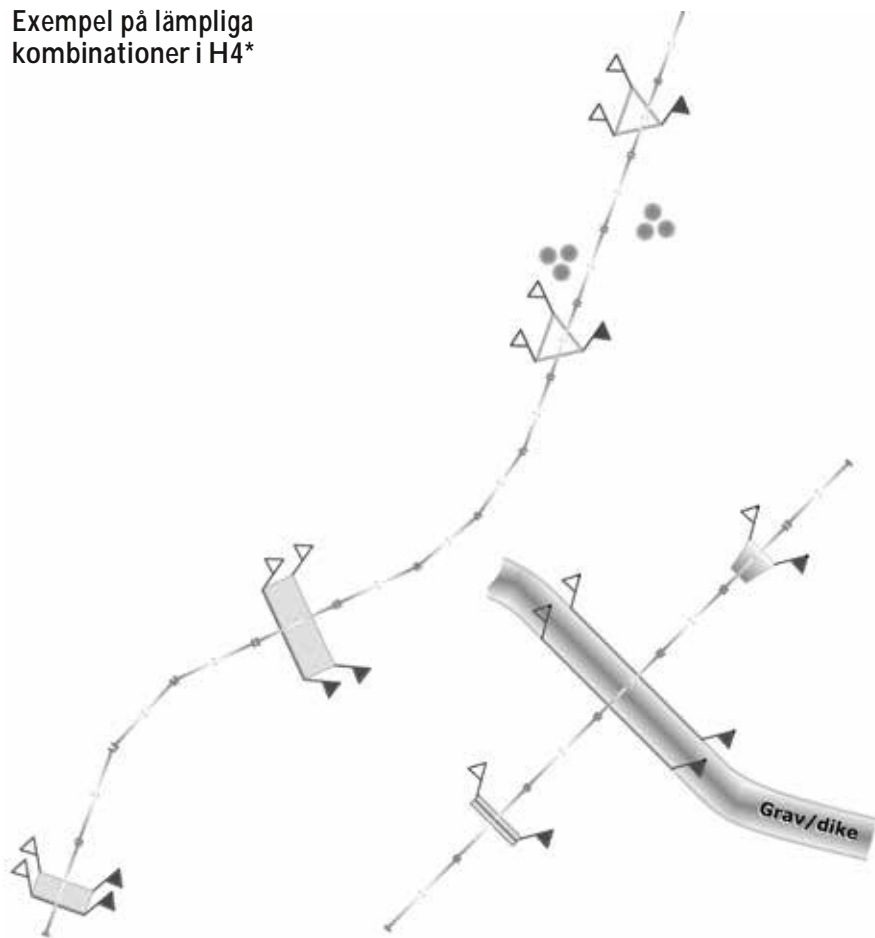
- med hinder 1 galoppsprång före nedhopp och/eller 1 galoppsprång efter upphopp



H**** – Blå

- Fyrstjärnigt är den första nivån som testar skicklighet, precision och kapacitet. Balansen i testet svänger från utbildning till tentamen
- Därför börjar frågorna bli än mer tekniska och det kommer att finnas flera kombinationer av hinder för åskådare och TV. Detta bör ändå aldrig överdrivas. Regelbundenheten i hur hindren kommer är nyckeln för balansen och flytet i banan.
- Detta är en nivå som kvalificerar hästar för mästerskap, därför måste det vara en språngbräda för dessa tävlande.
- "Intensiteten av hinder" ökar från trestjärnig nivå, det kommer därför att vara färre "återhämningshinder" och fler relaterade hinder. Men denna nivå skall fortfarande ge hästar och ryttare en chans att lära sig och dra nytta av sina erfarenheter.
- Bandesignern måste akta sig för att överdriva intensiteten av frågor.
- Hinderbanken visar vilka hinder som är tillåtna.
- Tänk på att många typer av hinder har krav på sig att vara försedda med utlösningmekanism.

Exempel på lämpliga kombinationer i H4*



Sunken Road på 4* nivå

- med hinder på 1 galoppsprång före nedhopp och/eller studs efter upphopp



CCI*****-L

Måttabell terräng CCI*****-L

Maxhöjd	120
Maxhöjd rishinder	145
Maxlängd vid toppen	200
Maxlängd vid basen	300
Maxlängd – hinder utan höjd	400
Max dropp	200
Maximal böjt spår vid 1 galoppsprång	10°
Maximal böjt spår vid 3 galoppsprång	60°
Maximal böjt spår vid 4 galoppsprång	90°
Tempo m/min	570
Min/Max antal språng	40 – 45
Optimaltid Min – max	11 – 12 min
Banlängd Min – max	6270 m – 6840 m

CCI-W-CH och CCI-Olympic Games

Måttabell terräng

Tempo m/min	570
Min/Max antal språng	38 – 42
Optimaltid Min – max	9'50" – 10'10"
Banlängd Min – max	5600 m – 5800 m

Rytmen i och mätningen av banan

Rytmen i banan

Varje bana består av en början, en mitt och en avslutande del.

- **Början:** 3 – 5 hinder som får hästar och ryttare tänka framåt i en bra rytm och får till en bra form på sprången.
- **Mitt:** Den väsentliga delen av banan där de viktigaste frågorna naturligtvis finns. Börja inte med den svåraste frågan (eller kombinationen). Låt istället svårigheterna successivt öka för att sen bli enklare i slutet när hästarna blivit trötta. Principen bör vara att placera ett enklare hinder efter varje fråga för att öka förtroendet och stärka moralen, särskilt på de lägre nivåerna.
- **Slutet:** 3 eller 4 lättare hinder för att skapa en positiv känsla. Dessa hinder i slutet av banan bör om möjligt placeras ur en sväng för att förhindra en galen galopp in i mål.
- Där det är möjligt försök att undvika att hästens landning efter ett hinder blir stillastående, särskilt i kombinationer eller när hindret ligger före en sväng.
- Dra inte ner tempot på bekostnad av rytmen.

Mätning av banan

- Banan bör mätas utefter en realistisk ridväg efter det att hindren är utplacerade. Det är inte bra om ryttarna mäter banan 50 – 100 m längre än de officiella funktionärerna. Mätningen skall inkludera hindrens basmått.
- Att använda GPS eller en app behöver inte vara bästa sättet för att mäta en bana. Måthjul (regelbundet checkat för att försäkra korrektheten) med en diameter > 70 cm är troligen det säkraste sättet att mäta en bana.

Intensitet av hinder – kort och långt format

- När man bedömer "intensiteten av hinder" bör funktionärerna ta hänsyn till både terräng och underlag, de bör diskutera med bandesignern hur den tänker sig processen genom banan som ligger utanför dessa riktlinjer.
- Bandesignern bör förstå hur många språng som de har på varje minut i deras bana. Ett större antal språng (6 – 9) i kombination med krävande terräng passar inte att ha under någon minutsträcka av banan. 3-4 språng per minut gör att ryttaren normalt sett får möjligheten att "ha kontroll på klockan".
- Bandesignern bör även känna till den fysiska ansträngningen som alla språng medför. Till exempel ett framåtbjudande hinder som hoppas i bibehållen rytm faktiskt ger hästen en "mental paus". Ett hinder där hästen landar "stillastående" och måste accelerera igång igen är mycket tröttande.
- Det är också viktigt att ta hänsyn till den mentala påverkan som en bana har på hästar; banor kan vara mentalt krävande. Varje gång en häst eller ryttare möter en ny nivå är påfrestningen, påverkan lika stor som när de möter sin första 5-stjärniga!
- Intensiteten av hinder är en mycket omdiskuterad fråga och det är upp till var och en att vara uppmärksam på denna aspekt och inte överdriva den. Det är omöjligt att täcka denna fråga i detalj eftersom varje plats är unik.
- Tabellen med distanser och sprången är till för att ge bandesignern flexibilitet, men det är nödvändigt att banan behåller sitt "flyt", har en bra känsla och balans.
- Om bandesignern väljer att använda det högsta tillåtna antalet språng i en bana med kort format kommer den oundvikligen att bli mer intensivt än när det maximala antalet tillåtna språng används i en med långt format.
- Enkelt uttryckt, en bana av kort format känns igen genom intensiteten på frågor, där kommer att finnas en eller två färre "relaterade" typ av frågor eller kombinationer jämfört med vad man kan förvänta sig i en bana av långt format.

Riktlinjer

Banor med det korta formatet: Generellt ska det inte finnas fler än ett hinder per påbörjad 100 meter på någon nivå. Riktlinjen för genomsnittligt antal meter per hinder (mph).

Banor med långt format: Inte mer än ett hinder per påbörjad 125 meter.

FEI Eventing Rules January 2023

	CCI-W-CH / CCI-Olympic Games	CCI****-L	CCI****-L	CCI***-L	CCI**-L
Distans	5600–5800 m	6270–6840 m	5700–6270 m	4400–5500 m	3640–4680 m
Mph (ej regel)		140	135	130	125

Med hänsyn till banans terräng kan Bandesigner och Teknisk delegat justera i någon riktning, men alltså skall antalet språng grovt sett stå i proportion till banan längd.

	CCI****-S	CCI***-S	CCI**-S
Distans	3420–3990 m	3025–3575 m	2600-3120 m
Mph (ej regel)	110	105	100

Ponny	Tvästjärnigt	Enstjärnigt
Distans	2700–3700 m	2300–3000 m
Antal språng	25 – 30	20 – 25

Anpassad marklinje

Krav: Hinder, utan ris i toppen, utan av FEI godkänd utlösningmekanism, där höjden till hinder-näsan är 60 cm eller däröver ska ha en marklinje.

Rekommendation: Alla hinder med eller utan ris liksom alla med eller utan utlösningmekanism bör ha en anpassad marklinje.

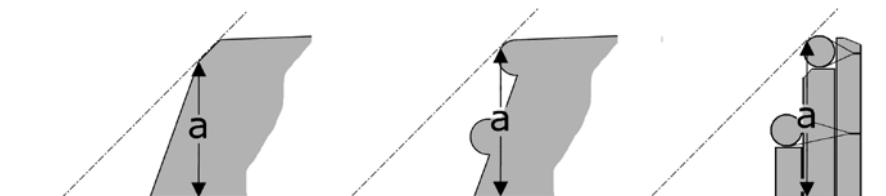
Om en häst inte kommer "rätt" till ett hinder, gör den oftast ett omtramp och kan då komma för nära hindret med risk att slå i. Att placera hästen rätt, i förhållande till hindret, är en viktig del av testet vid terrängprovet inom fälttävlan. Medvetna om att de allra flesta fatala olyckorna sporten haft, har orsakats av att hästen har kommit för nära hindret, har kravet på "anpassad marklinje" införts.



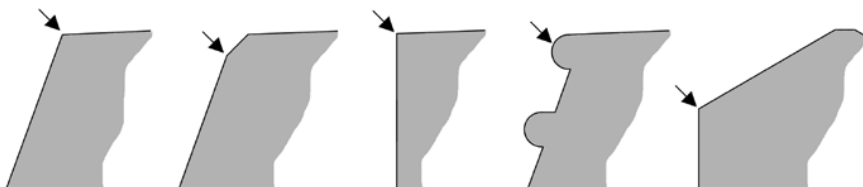
Hindernäsa

Hindernäsan, är den punkt i hinderfronten som hästen måste ta sig förbi för att inte slå i hindret. Om du lägger en bräda mot hindret i en lutning, liknande början av språngkurvan, är hindernäsan den lägsta punkt där brädan tangerar hindret.

a = måttet från marken upp till hindernäsan = hindernäshöjden.

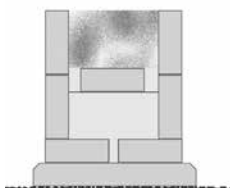


Pilarna visar respektive hindernäsa på respektive hinderprofil nedan.



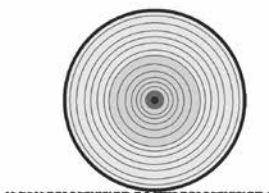
Exempel på marklinjer

Gemensamt krav för alla marklinjer är att de ska hindra hästen för att komma för nära hindret, därför måste de hålla den höjd som anges och vara så kraftiga att de inte kan trampas sönder av hästen.

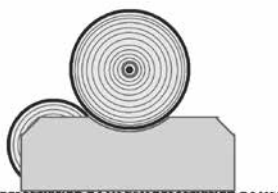


• Blomsterlåda

Viktigt att lådan fästes ordentligt och att den är stark nog att trampa på



• Stock i full höjd



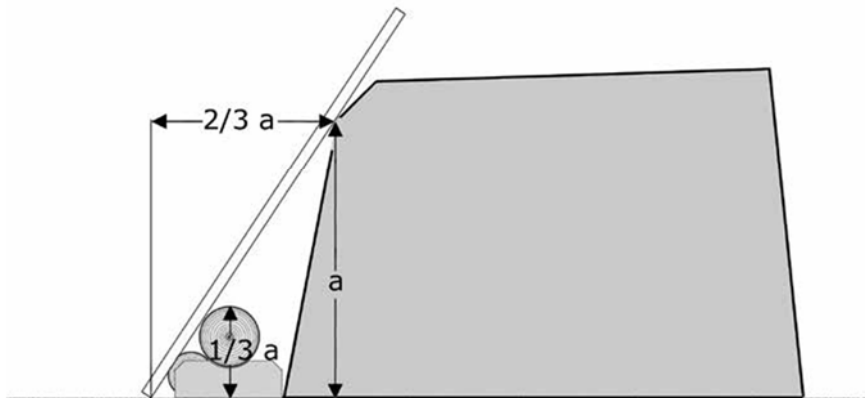
• Stock som lyfts upp

Viktigt att hästen inte kan komma inunder stocken med hoven

Grundprincip för placering av marklinje

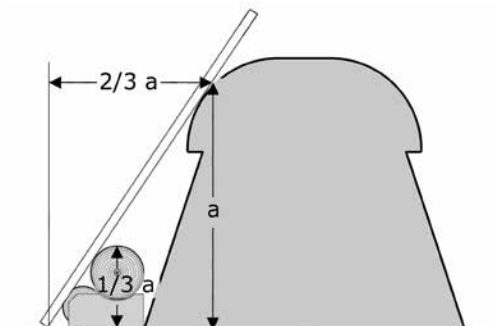
• Täckta längdhinder

Från en punkt, $2/3$ av a , rakt ut från hindernäsan, lodrätt ner till marken, placeras en bräda som lutar in mot hindernäsan. Marklinjen placeras innanför brädan och förs därefter ut tills den tangerar brädan.



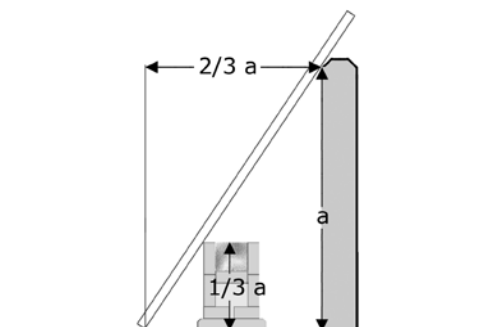
• Roundtop hinder

Från en punkt, $2/3$ av a , rakt ut från hindernäsan, lodrätt ner till marken, placeras en bräda som lutar in mot hindernäsan. Marklinjen placeras innanför brädan och förs därefter ut tills den tangerar brädan. Kolla att inte exempelvis hästens framben, kan skadas mellan marklinje och hinder.



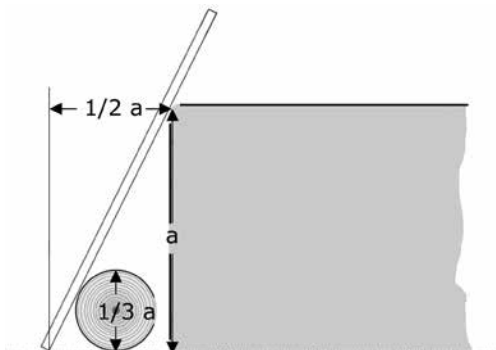
• Rättupstående hinder

Från en punkt, $2/3$ av a , rakt ut från hindernäsan, lodrätt ner till marken, placeras en bräda som lutar in mot hindernäsan. Marklinjen placeras innanför brädan och förs därefter ut tills den tangerar brädan. Blir utrymmet mellan marklinjen och hindret stort så fyll ut detta, kanske höga växter. Kolla att inte exempelvis hästens framben, kan skadas mellan marklinje och hinder.



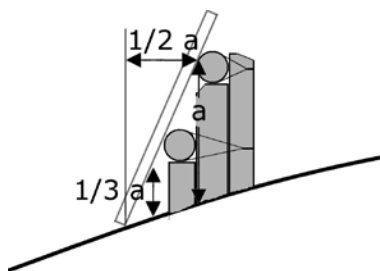
• Upphopp

Från en punkt, $1/2$ av a , rakt ut från hindernäsan, lodrätt ner till marken, placeras en bräda som lutar in mot hindernäsan. Marklinjen placeras innanför brädan och förs därefter ut tills den tangerar brädan. Blir utrymmet mellan marklinjen och hindret stort så fyll ut detta, kanske höga växter. Kolla att inte exempelvis hästens framben, kan skadas mellan marklinje och hinder.



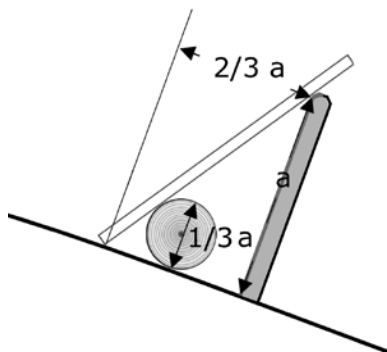
• Marklinjer i uppförslut

Använd samma princip som vid plan mark. När du, från avståndet, vågrätt ut från hindernäsan, lodar ner till marken kommer punkten, varifrån brädan placeras, lägre ner varför marklinjen därmed kommer närmare hindret. Vilket blir rätt, eftersom vi, i uppförslut, inte önskar avsprånget för långt ifrån hindret.



• Marklinjer till hinder i nedförslut

Här är det till skillnad från hinder i uppförslut lätt att få marklinjen för nära hindret. Använd samma princip som för upprättstående hinder men istället för att mäta vågrätt och lodrätt måste man mäta längs med respektive vinkelrätt mot lutningen utför.



Viktigt vid hinder i nedförslut

Att bygga hinder i nedförslut kräver stor kunskap. Inga längdhinder kan accepteras! Hindrets höjd bestäms oftast av den djuplandning som blir följden av språnget.



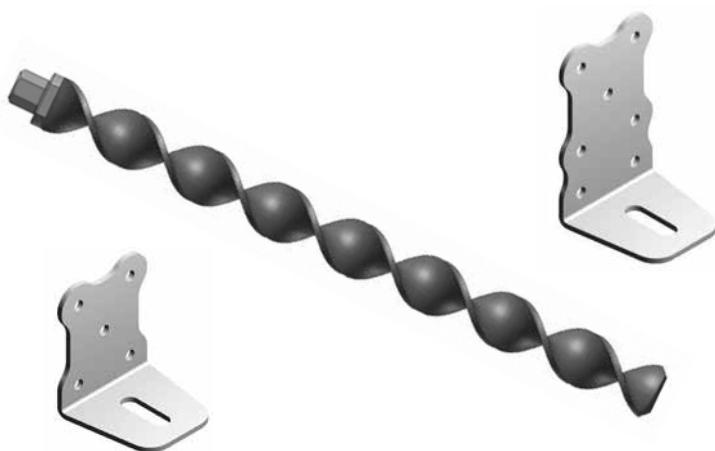
Förankring, fastsättning mobila hinder

Vikten av detta, kan inte nog betonas. Det är inte acceptabelt att anta, att bara för att ett hinder är tungt kommer det varken att röra sig eller välta även om det träffas av en häst i fart. Bandesigners, banbyggare och TD's måste försäkra sig om att varje enskilt mobilt hinder är förankrat på ett sätt som förhindrar att hindret flyttar sig eller välter och därmed väsentligt ökar risken för fall.

Det finns flera kända tillvägagångssätt att förankra mobila hinder. Det mest traditionella har varit att använda stolpar men sedan en tid tillbaka har Spirafix Ground Anchor systemet (se information nedan) som anses både populärt och effektivt tagit över mer och mer. Det finns andra metoder och så länge man håller fast vid principen kan även dessa accepteras.

I speciella situationer, som vattenhinder med vattentät duk eller allvädersarenor, där det inte är möjligt att genomborra duken/membranet, är det av stor vikt att andra åtgärder görs för att fästa hindren på ett acceptabelt vis exempelvis med långa stöd med tillräcklig basvidd kraftigt belastade "fötter". Tre 125 mm Spirafix Ground Anchor kan ersätta varje 460 mm ankare på alla underlag.

Spirafix System 50mm "C" typ Ankarskruv (www.spirafix.com)



Detta är ett mycket effektivt och tillförlitligt system men vissa saker måste tas hänsyn till:

- Förankringen måste vara i fronten (på avsprångssidan) av hindret och inte baktill eller både i fronten och baktill. Minst två skruvar måste användas.
- Har man hinder med liten basvidd kan det behövas extra ankarskruv i hindrets front.
- Det finns två längder av ankarskruv att tillgå – 460 mm och 620 mm – vilken som är den korrekta avgörs av markens beskaffenhet. De längre vid sandig jord.
- Skruvfästet måste vara säkert fäst till ramen i hindret så att hindret inte kan brytas av från skruvfästet, vilket kan bli fallet om infästningen görs i till exempel klädselbrädor eller klädselskivor.
- När fästena placeras på hinder är det viktigt att de inte kan skada en häst om hästen bryter ut eller liknande, likaså måste alla inblandade hjälpas åt att säkerställa att topparna av ankarskraven är skyddade eller placerade så att de inte kan skada en häst, gäller även framhoppningshinder.

Stolpar

Dessa måste vara rejäla och djupt nergrävda (eller nerslagna) i marken. Ett minimidjup av 75 cm krävs men under vissa beskaffenheter måste djupet ökas.

- Stolpen placeras på hindrets baksida, och om det är under hindrets högsta punkt kan det behövas även på framsidan för att förhindra att hindrets front lyfts vid påverkan/islag.
- Försök att undvika stolpar med mycket knaggar eftersom dessa kan försvaga stolpen.
- Att kombinera stolpar och ankarskruv kan fungera mycket bra.
- Stolpar måste fästas till hindret, använd rep eller vajer.

Hinder med utlösningssystem

Fälttävlan rids över fasta hinder i högt tempo. Bra träning och mycket erfarenhet ökar skickligheten hos häst och ryttare. Med hänsyn till den ökade svårighetsgraden, ökar även risken. Konsekvensen av ett misslyckande kan bli allvarligt.

TRIV kräver på nivåerna från och med P1* och H2* att:

För hinder utan ris av typen trippelbarr, öppen oxer, öppen spets, rättuppstående hinder typ räcke, grind, gällar krav på godkänd utlösningssystem.

På en öppen spets gäller kravet att både fram- och bakbom är försedd med utlösningssystem. Ingen del, av ett raserat hinder, får riskera att skada häst eller ryttare.

2023 Eventing Rules – Article 547.2.4 Frangible/Deformable Obstacles:

Hinder kan förses med utlösningssystem bara under förutsättning att teknologin är godkänd av FEI enligt FEI Standard för utlösningssystem på terränghinder. En lista över godkända teknologier finns publicerad på FEI's hemsida.

Ett hinder försedd med utlösningssystem får inte byggas eller placeras där Bandesignern annars inte skulle ha byggt hindret om det saknade utlösningssystem. Utlösningssystemen är skapad för att minska risken för ett allvarligt fall INTE som kompensation för ett felaktigt/dåligt designat eller illa placerat hinder.

• Standard för Utlösningssystem på terränghinder

<https://inside.fei.org/fei/disc/eventing/risk-management>

• Register över produkter som uppfyllt standarden för Utlösningssystem på terränghinder <https://inside.fei.org/fei/disc/eventing/risk-management/devices>

En utlösningssystem får endast användas så som specifikationerna anger, angiven placering och material till ett normalt fast hinder skall ha upprättats, varigenom användningen av sådan anordning bara kommer att öka säkerheten för hindret.

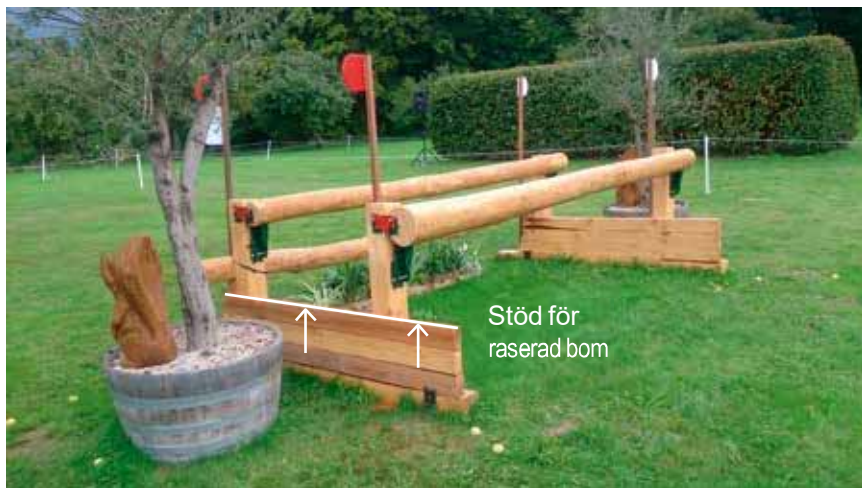
Design och konstruktion av ett traditionellt fast hinder får aldrig äventyras genom användning av en utlösningssystem.

Hantering av raserade delar

Vid nyttjande av "British Eventing Frangible Pins" finns det beskrivet i instruktioner om hur de raserade delarna hanteras. Används "MIM NewERA system MIM Clip" har det hanterats via de utbildningar som getts. Nedan finns ett förtydligande om hur man lämpligen hanterat dessa delar då man använder MIM NewERA system MIM Clip:

OBS!

Om en stolpe flyttas framåt vid islaget, får stolpen funktionen en stöt-dämpande effekt och kan då ta så mycket kraft från islaget att MIM-blecket inte löser ut! Alltså det är av yttersta vikt att stolparna fast förankrade i marken.



Arrangera ett stöd för bommen om den skulle falla, på bilden visas exempel på stöd för både fram och bakkant av en oxer. Stödet är till för att reducera den kraft som uppstår när bommen faller, om inget stöd arrangeras är risken stor att bryta loss eller skada mekanismen, vilket i sin tur kan leda till stora förseningar i den pågående klassen.

OBS!

Det är positivt om stödet byggs så att det även hjälper till att hålla stolparna stabila.



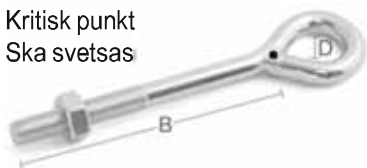
Följ monterings-anvisningarna! Gör inga egna lösningar.

Tips vid användande av NewERA system MIM Clip

Design är viktigt och synen på hur saker och ting bör se ut är olika. John Nicholson designade i Hovdala och kom då på ett system för att låta bommen gå utanför stolpen även då man använde MIM.



Kritisk punkt
Ska svetsas



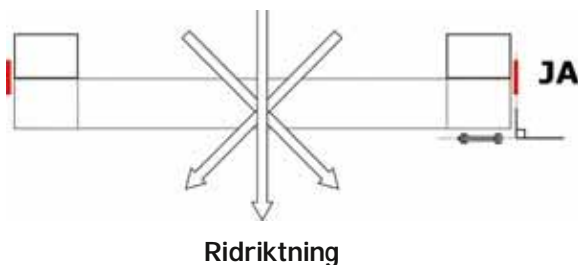
John ersatte den franska skruven som satt i ändträet över ett bleck med en skruvögla att haka fast sprängblecket med. Rekommendationen är att använda en genomgående bult med ögla istället, vilket minskar risken för försvagning om träet i bommen åldras.

Var uppmärksam på att D måste vara tillräckligt stort för att haken på MIM-blecket får plats. Tjockleken på bulten måste vara minst 10 mm, annars är risken stor att ögla inte håller utan dras ut. Placera en bricka längst in vid ögla och en ute vid muttern så blir det lättare att få den stabil. Se till att den yttre brickan och muttern försänks in i bommen.

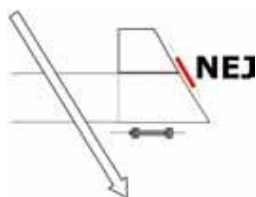
Sned anridning till hinder

- Bandesignern måste ta hänsyn till terrängen (nedhopp, vatten, platåer av kullar) när man kräver sned anridning för att hoppa ett hinder. Risken att hästen feltolkar situationen och lämnar ett ben är mycket större då.
- För att undvika risken att en häst hoppar ett hinder i en snedare vinkel än Bandesignern önskar, rekommenderas starkt att de alltför snäva vägarna till hindret blockeras med hjälp av blomsterarrangemang, risruskor eller annat.
- Utlösningmekanismen på hinder som är avsedda att ridas an snett, kräver en speciell hantering utifrån det tempo i vilket anridningen förväntas ske.
- Vid lågt tempo, placera klippen så lågt som instruktionerna tillåter. Ju lägre placering desto mindre kraft krävs för att aktivera utlösningen.
- Används Grind som hinder skall den enligt TR förses med utlösningmekanism, därutöver krävs anpassad marklinje samt att sned anridning förhindras om inte Gula MiM-clip används. Används Gula MiM-clip följd skall tillämpliga anvisningarna användas.

Korrekt placering av klipp (sett ovanifrån)



Felaktigt placerat



Följ monterings-
anvisningarna från
leverantören!

Montering av flaggor mot hinder

Den nya regeln "riva flagga" ställer krav på hur flaggan monteras mot hindret. Olika hinder ger olika förutsättningar för hur flaggan går att montera. Viktigt är att flaggan är stadigt fäst mot hindret, att flagga kan frigöras från övre fästet samt att infästningen inte förändras under tävlingens gång utan blir lika för alla ekipage på varje enskilt hinder.

Metod 1: Buntband bredd 3,5 – 4,8 mm (svart nylon uv beständig)

Buntband finns i varierande längder, det är enklare att hantera ett längre buntband än ett kortare. Därför rekommenderas längden 290 – 400 mm. För att fästa buntbandet mot hindret rekommenderas varmförzinkade märlor; tjocklek 3,0 – 4,0 mm och längder från 35 - 50 mm. Viktigt är att buntbandet brister utan att märklan dras ur. Tänk på att märklan skall appliceras snett in så att dragkraften från buntbandet inte blir parallell med märklan. Ändrä kräver långa märklar.



Metod 2: MiM-flaggklämma

MiM-flaggklämma finns för att hålla 34x34 mm stång.

Metod 3: "Delad plastflagga"

Sportsmark's delade plastflagga, den vi kallar Agriaflaggan, som inte kan köpas nya längre. Det är viktigt är att delen som blir kvar inte kan skada häst eller ryttare.



Metod 4: Retainer (green pvc)

Följ leverantörens anvisning.



Metod 5: Kabelskyddsror – kort livslängd

Kabelskydd ytterdiameter 50 mm har en innerdiameter av 42, gör att stången till flaggan kan vara 34 x 34 mm. Kabelskyddsroret slitsas så att flaggan kan frigöras. Lämplig längd 150 - 220 mm.



Metod 6: Rörisolering av syntetiskt gummi - Armaflex

Rörisoleringen finns i varierande dimensioner för en 34x45 mm stång till flagga krävs en invändig diameter på 54 mm vilket ger en utvändig diameter av 92 mm. Oftast har de en självhäftande öppning – denna får inte vara låst utan skyddshöljet över limmet skall vara kvar. De säljs i 2 m längder, lämplig längd för varje "flagghållare" är 330 mm vilket ger 6 hållare per 2 m längd. Eftersom det syntetiska gummit är poröst måste stora bricker tillsammans med skruv användas. Här rekommenderas montageskruv 4,2X65 VS FZB och en plastbricka med ytterdiametern 60 mm och skruvhål 5 mm.



Metod 7: Indirekt infästning

Där en stadig infästning inte kan göras direkt i hinderdelen, då accepteras en indirekt infästning, t.ex. gravar, ingång i vatten.



Hindersvårigheter och risknivå – redogörelse av vison

Grundprincip för riskhantering inom fälttävlan

Fälttävlan utgör ett spännande och utmanande allroundprov på ridförmåga och horsemanship inom en accepterad och godtagbar risknivå. Alla ansträngningar måste därför göras för att säkerställa att alla inblandade ryttare, på varje nivå, ansvarar för att de deltar med för nivån utbildade hästar för att inte utsättas för större risk än vad som ligger i tävlingens natur och är allmänt vedertaget av berörda parter.



- Det kan inte nog betonas hur säkerheten och utvecklingen av vår sport har blivit mer relevant.
- **Bandesignerns uppgift är att skapa ett terrängprov på den nivå som efterfrågas utan att utsätta hästar och ryttare för en större risk än vad som absolut behövs för att skapa en rättmätigt test för den nivån.**
- Frågor kan vara svåra, men får inte vara "riskabla" och bandesignern måste alltid visualisera konsekvenserna av ett fel från mindre erfarna hästar eller ryttare.
- På varje hinder måste bandesignern titta på de konsekvenser som kan uppstå vid ett eventuellt fall, liksom vad som kan hända efter hindret.

Internationella Hartingtonrapporten – april 2000

En grundläggande slutsats som genomsyrar varje detaljerad rekommendation är att allt bör göras för att förhindra hästar från att falla: detta enda mål borde avsevärt minska risken för att ryttare allvarligt skadas samt avsevärt förbättra säkerheten för de tävlande hästarna.



FEI uppmantrar de Nationella Förbunden att genomföra studier, utbildningar och ta initiativ för att undvika hästfall. Intentionen ska vara att förbättra och minska riskerna i terrängprovet, både genom utformningen och genom placeringen av hinder. Dessa studier kan också tänkas utveckla speciella utrustningar och mekanismer som kan begränsa konsekvenserna av fel eller olyckor i vissa situationer.

FEI förbinder sig att ställa all information till förfogande via alla tänkbara kanaler och hålla "FEI Cross Country Design Guidelines" uppdaterade på regelbunden basis för att återspegla alla nya rön och erfarenheter.

På samma vis förbinder sig Svenska Ridsportförbundet att ställa all information till förfogande via alla tänkbara kanaler och hålla "Svenska Ridsportförbundets Riktlinjer att bygga Terrängbanor" uppdaterade på regelbunden basis för att återspegla alla nya rön och erfarenheter. Både internationella och nationella.

Dessa anteckningar grundar sig på erfarenheter som gjorts när det gäller användningen av vissa typer av hinder på både internationell och nationell nivå och är avsedda att utgöra en guide vid design av banor och tillverkning av hinder så att risken för hästar och ryttare i under terrängprovet minskar.

Kriterier för utvärdering av svårigheter och risknivåer

Anridning

- Uppför – enklare för hästen att hoppa
- Svagt nedför – hästar hoppar i allmänhet OK även om hinderprofilen måste vara mjukare än när man rider an uppför
- Nedför – svårare för hästen att hoppa
- Rak ridväg – svårare att placera hästen rätt
- Ur en sväng – enklare att placera hästen rätt

Terräng

- Topografiska variationer bör nyttjas

Definitioner

- Oxer: ett öppet/täckt längdhinder där frambommen är 5 -20cm lägre än den bakre
- Stigsprång: ett öppet/täckt längdhinder där frambommen är mer än 10 cm lägre än den bakre
- Rättuppstående: ett upprätt hinder där den/de lägre bommen/bommarna är framför toppbommen, en grind eller liknande där exempelvis bommarna placeras rakt över varandra

Underlag

- Underlaget har stor betydelse och skall beaktas.
Djup, lös eller mjukt underlag desto svårare.
Underlaget ska tas i beaktande för både avsprängs- och landningssidan.

Material

- Häck – förlåtande
- Tak/sluttande framkanter – förlåtande
- Stockar – förlåtande
- Bommar/runda framkanter – mindre förlåtande
- Sågat virke/vinkelräta framkanter – inte förlåtande, 90° raka kanter är inte tillåtna
- Sten/betongrör – inte förlåtande och får inte användas utan en klädd framkant, typ träram

Hinderprofiler/lägre bommar

- Hinderprofilerna måste designas så att det hjälper hästarna "att läsa hindrets form" och förstå frågan. Alla inblandade måste förstå hur hinderprofilen påverkar hur en häst väljer att hoppa det
- Om framsidan av hindret har en övre och en lägre bom (t. ex. en Oxer eller ett Upprätt) då måste den lägre bommen placeras mer än halvvägs upp på framsidan, dessutom ska det finnas en anpassad markbom
- Alternativt; om hindret endast har en övre bom och en anpassad marklinje måste en dekorerings göras (t. ex. en buske/träd/buske) för att säkerställa att det skapas en bra hinderprofil och inte bara en öppning mellan den övre bommen och marklinjen
- Rättupstående med anridning i uppförsbacke – enklare
- Rättupstående med anridning i nedförsbacke – svårare

Grav

- Gravar är en viktig del av fälttävlan och är något som ekipagen skall möta redan i början av sin utbildning. I de lägsta klasserna skall inte bakkanten vara skodd eftersom det då inte kan krävas tillräcklig längd i språnget. Skopformat dike med väl uttagen längd är idealiskt i de lägre klasserna. Den skopformade dikesprofilen är lämplig när hinder placeras över graven (exempelvis Trakhener, Trippel eller Oxer). Används hinder över grav skall försiktig het visas med att placera hinder i bakkant.

Framkanter

- Det är väsentligt att hindrets framkant är förlåtande på alla hinder. Forskning har visat att ju mer en hästs massa kan flyttas desto mindre stoppas den vid en sammanstötning, ju mer förlåtande blir hindret och rotationsrisken minskar. På samma sätt är en slät yta mer tolerant än en ruggad yta.
- Det är viktigt att framkanten (hindernäsan) på längdhinder, hörn, etc byggs så att de övre 20 cm lutar cirka 45°.
- Hindrets framkant (hindernäsa) får inte vara framför basen av hindret. Om det på framsidan av ett befintligt hinder har lagts till en utskjutande sektion, nyttja då marklinjen och eventuell utfyllnad/dekoration för att förhindra att en häst slår i den utskjutande delen under upphoppet.

Marklinjer

- Bandedsignern och TD måste säkerställa att hästarna hittar bästa möjliga avsprångspunkt. Det finns flera sätt att göra detta, ett är att hjälpa hästarnas förmåga att uppfatta djupet. Det finns 3 viktiga referenspunkter som man tror kommer att hjälpa hästar med detta, en på vardera sidan av hindret och en i mitten.

- Pågående forskning visar att för att komma över ett hinder får en häst inte vara närmare stället för avsprånget än:
 - 1,80 m när tempot är 600m/mim
 - 1,35 m när tempot är 450m/mim
 - 0,90 m när tempot är 300m/mim
- Synen på marklinjer kommer i en ny dager med denna information.
- Anpassade marklinjer är avsedda att förhindra hästar komma för nära hinder, och skall alltid användas på alla hinder.

Dimensioner

- Alla hinder från och med första hindret bör byggas på den maxhöjd som gäller för nivån. Det gynnar ingen att ge någon en 1.15 kvalifikation på en 1.10 bana.
- Riktlinjen är att, hinder i en nedförsbacke, innan en nivåskillnad, ett dike eller andra oväntade situationer skall vara 5 cm under den maximala höjden.
- Alla längdhinder ska i bakre kant vara mer än 5 centimeter högre än i främre kant.
- Upphopp skall byggas med en höjd av minimum 80% av klassens maxhöjd.
- Att ett hinder förses med säkerhetsanordning ger ingen rätt till att bygga det större än det skulle ha byggts utan säkerhetsanordning.

Kombinationer och relaterade avstånd

- Bandedesignern får inte avsiktligt lura häst eller ryttare. Hästen skall ha 2 eller 3 språng på sig för att förstå frågan.
- Relaterade avstånd kan vara underlättande eller försvårande. Ett försvårande avstånd kräver ett aktivt val och handling av ryttaren för att påverka längden av hästens galoppsprång.
- Relaterade avstånd t o m 2 stjärnig klass måste vara på ett underlättande avstånd.
- Ett korrekt avstånd hänvisar till antalet språng den genomsnittliga hästen skulle ta på en relaterad linje. Både Bandedesigner och TD bör vara överens om att den genomsnittliga hästen bör använda jämna språng, inte halva, mellan relaterade hinder.
- Det finns många faktorer som avgör om ett avstånd är korrekt, såsom markens lutning (uppför, nedförsbacke, platt), hindrets profil (upprätt i motsats till steeplechase stil), det troliga tempot hästen närmar sig hindret (komma i galopp över en platt del i motsats till att komma ur en sväng efter en lutning). Se även punkter under marklinjer.
- CD och TD bör vara på det klara med att ju fler språng det är mellan hindren, desto lättare blir frågan, därför att ryttaren får mer tid på sig för att göra justeringar. Undantagen är där Bandedesignern har använt sig av distansen mellan hinder för att ställa en viss fråga.
- Inga böjda spår bör ha en mindre radie än 20 m.

Nivå	10°	20°	30°	45°	60°	90°
P70	-	-	-	-	-	-
P80	2	4	-	-	-	-
P90	2	2	3	4	5	-
P1*	2	2	2	3	4	5
P2*	2	2	2	2	3	4
H80	-	-	-	-	-	-
H90	2	4	-	-	-	-
H100	2	2	4	5	6	7
H2*	2	2	3	4	5	6
H3*	2	2	2	3	4	5
H4*	1	2	2	2	3	4

Erfarenheter

Raka frågor

- Frågor som en häst skall besvara får inte missförstås utan måste vara tydliga för hästen. Alla hästar måste ha möjlighet att klart förstå vad de är ombedda att hoppa.

Hästens steglängd

- Ridning uppför eller nedför en sluttning påverkar steglängden en del. Ju större lutning desto större påverkan. Det är också känt att hästens steglängd kommer att förlängas i en svag sluttning nedför, men det kommer en punkt där steglängden kortas av att sluttningen blir brantare. Det är också så att när man rider uppför en sluttning kan steglängden förlängas något, allt beroende av graden av lutning och det tempo hästen håller. Detta förklaras mer detaljerat på våra träffar.
- Det är också känt att steglängden förändras med tempot. Ju högre tempo i ridningen desto längre språng, därför måste avstånden mellan relaterade hinder justeras därefter.

Ta bort hinder efter att tävlingen startat

- Om ett hinder, av någon oförutsedd anledning, hoppas konsekvent dåligt, då bör ÖD tillsammans med TD och Bandesignern snabbt fatta beslut om det bör ändras eller tas bort helt och hållet.

Denna typ av beslut bör fattas om:

- ett hinder hoppas genomgående dåligt
- ett hinder orsakar två hästfall på grund av att hästarna missförstår eller går i hindret hårt.
- om ett hinder orsakar mer än tre ryttafall
- marken försämras till den grad att det blir svårt för hästen att hoppa eller på ett säkert sätt komma förbi hindret i fråga.

Några möjliga åtgärder är:

- om så behövs, ta bort hindret eller hinderdelen
 - stoppa tävlingen och preparera underlaget om detta är anledningen
 - ändra marklinjen
- Om det krävs ett snabbt beslut i en internationell tävling räcker det med att Presidenten av GJ tillsammans med TD och Bandesignern fattar beslutet.

Överraskningar

- Bakom hinder bör det inte finnas onaturliga överraskningar som kan distrahera en häst i anridningen eller i avsprånget, speciellt om de föreställer en människa eller ett djur.

Optisk påverkan

- I hinder med täckt överdel (bord, foderbord, fasanhinder m.fl.) kan hästens fokus förflyttas från uppgiften genom att ljus under den täckta delen distraherar. I dessa fall är det fördelaktigt att fylla i med lämpligt material (ris, halm etc.).

Synförmåga/ljust till mörkt/skuggor/solsken etc.

- Bandesignern bör förstå att hästar ser i kontraster inte i färger, därför är kontrasten mellan toppen av hindret och bakgrunden är av yttersta vikt.
- På alla nivåer måste Bandesignern inse effekten av skuggor liksom att komma från ljus till mörker.
- När man går från ljus till mörker bör hästar få tid att anpassa sig till nya omständigheter, förslagsvis att de ska ha minst 2 hela språng på sig.
- Bandesignern måste förstå och ta hänsyn till hur hindret uppfattas när man utformar och placerar hinder där skuggor/solsken påverkar. Liksom förändringen under tävlingen då det rids tidigt eller sent på dagen eller till och med vid olika årstider.
- Det är viktigt att det inte skapas siluetter eller skuggor som försvårar för hästen att uppfatta hindret.
- Uppfattningen är att det tar längre tid för hästar att anpassa sig till ljusförändringar än det gör för människor.

Rättuppstående hinder

- Rättuppstående hinder bör användas, men antalet inte överdrivas. De ska alltid vara försedda med utlösningsmekanism i stjärnklasser
- Rättuppstående hinder bör inte placeras där det är troligt eller mycket möjligt att ryttare/hästar närma sig hindret i hög fart eller ur balans.
- Den precisa graden på lutning för rättuppstående hinder kan inte specificeras – denna bedömning måste göras specifikt utifrån platsen, hindret, nivån på svårigheten i banan och erfarenhet hos ryttarna.
- Används grova stockar, $\varnothing > 40$ cm, då är det en Rolltop och inget krav på utlösningsmekanism.

Öppna längdhinder

- Hinder som närmar sig maximal längd i toppen för vad som tillåts för nivå i klassen, bör inte placeras i närhet av överraskningar, vilka kan distrahera hästen. Vid sådana omständigheter bör man alltid överväga att fylla igen "öppningen" – ge hindret mer massa. Det är viktigt att se till, att hästen uppfattar den bakre delen, genom att använda olika material, blommor, färger etcetera.

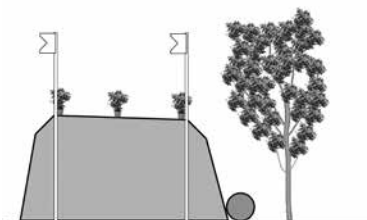
Täckta längdhinder

Längdhinder är en hindertyp som haft flera allvarliga olyckor, speciellt de täckta. Samtidigt är det en viktig hindertyp för att testa och utbilda ekipage. Vi rekommenderar starkt att täckta längdhinder förses med utlösningmekanism. Med eller utan utlösningmekanism måste hindret dekoreras korrekt för att minimera risken för en allvarlig olycka. Följande punkter krävs för täckta längdhinder:

- Flaggor som markerar både hindrets fram och bakkant
- Väl tilltagna infångare som placeras vid sidorna, framför hindret
- Dekoration på toppen, längs hindrets kortsidor
- Anpassad marklinje i rätt höjd
- Hindrets bakkant 5 cm högre än dess framkant
- Dekoration av hinder, se nedan.
- Hinder utan utlösningmekanism, se Anpassade marklinjer sidan 28.

Dekoration av hinder

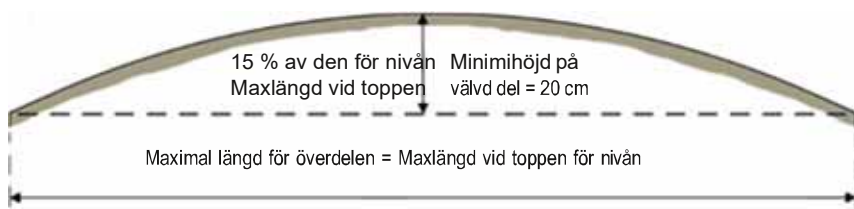
- När en häst närmar sig ett hinder hämtar den fortlöpande mer och mer information från sidorna. Därför är det viktigt att vara uppmärksam när man placerar saker i närheten av eller vid sidan om ett hinder. Rätt placerat hjälper hästen att läsa hindret. Däremot om exempelvis ett träd placeras för nära eller bakom hindrets front kan det vilseleda hästen så att den "dras in i" hindret, kommer för nära. Placera träd på båda sidor om och framför framkanten.
- Alla längdhinder där längden är lika med eller mer än 50 % av "Maxlängd i toppen" ska flaggas i både fram och bakkant. Täckta längdhinders "bordsskiva" kan dekoreras utmed sidorna så att hästen lättare läser hindrets längd.
- Exempelvis tunnor i fram- och bakkant kommer att läsas lättare än ett utan, blommor fungerar också bra.
- På oxrar och andra längdhinder är det viktigt att bakkanten syns tydligt. Minsta skillnaden mellan fram- och bakkant är 5 cm.



Är dekorationerna stora räcker det med 2 i fram- och 2 i bakkant.

Rolltop

- Definition av RollTop: Maximal längd för överdelen till en RollTop är densamma som Maxlängd vid toppen för nivån och överdelens höjd skall vara minst 15 % av den Maxlängd vid toppen, dock aldrig mindre än 20 cm.



Trippelbarr & diken med hinder i bakkant

- Maximalt $\frac{3}{4}$ av tillåtet basmått för respektive nivå får användas för Trippelbarr eller diken med hinder i bakkant.
- Generellt där max basmått måste användas, skall den högsta punkten av hindret vara på en punkt mellan $\frac{1}{2}$ – $\frac{3}{4}$ av längden, med undantag för dike med häck i bakkant, där häcken håller maximihöjd.
- Främre bommen i trippelbarren bör höjas upp så att en framkant på $\frac{1}{3}$ – $\frac{1}{2}$ av hinderhöjden bildas. Trippelbarren skall byggas "konvex", mittbommen höjs något. Bakbommen ska vara försedd med utlösningmekanism, mittbommen applicerad så att klämningsrisk minimeras, exempelvis lös med en distans ovanför den nedre bommen.
- Om den mittersta bommen är lös bör den förses med exempelvis ett kort rep som hindrar den att ge sig iväg.
- Om dike framför palissad eller med häck eller ramverk av trä med häck används då är det starkt rekommenderat att den fasta delen av hindret är minst 10 cm lägre än tillåten maxhöjd för fast del, så för exempelvis 3* får den fasta delen inte överstiga 105 cm!

Diken / Gravar

- På 2- och 3-stjärnig nivå bör normalt inte ett dike längre än 75% av det maximalt basmått för dike användas framför ett hinder som är det andra eller ett senare element av en kombination om avståndet mellan första och andra elementet (eller andra och tredje eller var som blir relevant) är mindre än 3 språng.
- Det är mycket viktigt att kanterna och markbommen är tydlig liksom att diket/graven klart kan skiljas från omgivningen – sprayning med färg har genomförts med framgång!
- Hänsyn måste tas till dikets djup: ett mycket ytligt dike respekteras inte av hästen, samtidigt måste åtgärder vidtas om diket är mer än 60 cm djupt så att en häst kan tas ut ur diket.
- Är bakkanten skodd ända upp måste diket hålla tillräckligt djup så att inte hästens framben riskerar att brytas mot bakkanten av diket.
- Definitiv avgränsning för gravars djup är svårt att ge, men för maxad grav gäller att den bör hålla ett djup som är ≥ 60 cm och ≥ 100 cm. Utformningen måste vara sådan att en häst inte kan skada sig om den skulle hamna nere i diket.

Dropp/djuplandning

- Hinder som hoppas nedför skall räknas som dropp när landningsplatsen är lägre än avsprängsplatsen.
- Landningar på sluttande mark är mycket mer förlåtande och deras användning bör prioriteras medan landning på plan mark från hinder med djuplandning bör undvikas.

Häckar

- Där ett hinder har både en fast eller fixerad del och en mjuk del "häck" (som hästar kan plöja genom utan att de orsakas skada) kommer hindret att fungera bättre när häcken är 25 eller 30 cm över den fasta delen som därmed rekommenderas vara 5 – 10 cm under maximal höjd.
- Till exempel på 3* tävlingar där maximala tillåtna höjden på häcken är 1.35 m bör den fasta delen vara ungefär 1.05 – 1.10 m.
- Bakdelen av den "låda" riset placeras i skall vara 5 – 10 cm lägre än frambdelen.
- Häckar måste vara möjliga att hoppa igenom och inte bli en fast del av hindret.
- Risets tjocklek skapar en styvhet som även bör justeras med den nivå hindret tillhör. I lägre klasser görs riset tunnare.
- Materialet som används måste vara sådant att risken för att en häst skadas är så liten som möjligt. Grova kvistar och skarpa ändrar efter klippning/trimning måste undvikas.
- Tjockleken på utrymmet som håller häcken rekommenderas att inte vara mer än

10 cm. Häck innebär att en häst lätt måste kunna "plöja" genom toppen av riset. Dess tjocklek kommer att bero på de material som används i olika delar av världen. Det är viktigt att man konstruerar häckhinder så att det inte finns något risk att en häst kan få in någon av hovarna i den ram som håller riset. Vid behov, deducera gapet i ramen.

- Bandesignern måste förvissa sig om antalet häckhinder hen använder sig av blir rätt. Det är viktigt att hästar lär sig att hoppa "fasta" hinder korrekt på lägre nivåer därför ska häckar inte överanvändas på dessa nivåer. Det är också viktigt att inte ändra terrängtestet genom att överanvända häckhinder eftersom de kräver mer av hästarna.
- Som en riktlinje bör antalet häckhinder vara mellan 10% och 20% av det totala antalet.

Dubbel- och trippelhäckar

- Vi rekommenderar starkt att dubbel- och trippelhäckar "fylls i" mellan häckarna, så att en häst säkert kan sätta ner en hov.
- Det är positivt om en trippelhäck byggs så delen mellan häck 2 och 3 blir ett vågrät/plan.
- Vid dubbelhäck är det viktigt att delen mellan häckarna fylls i och att det monteras en $\frac{1}{4}$ eller $\frac{1}{2}$ rund stolpe framför andra häcken ovanpå 'fyllningen'.
- Trippelhäck – högsta tillåtna basmått för dessa hinder får aldrig överskrida mer än $\frac{2}{3}$ av högsta tillåtna basmått för klassen Nyckeln till framgång för dessa hinder är att säkerställa proportionerna mellan frontens vidd, frontens höjd, planets lutning, bakdelens höjd samt basmåtten för, H100, H1* & 2* 1.40m, 3* 1.60, 4* & 5* 1.80m. En
- del av utmaningen med dessa hinder är bredden på fronten; Ju bredare det är desto lättare tenderar det att vara, därför gäller för alla nivåer att beakta bredden på fronten samtidigt med bredden på bakdelen och basmåtten.

Inte hoppbara delar av hinder

- Inte hoppbara delar av ett hinder eller en kombination av hinder måste verkligen vara "ohoppbara". Detta betyder att bandesignern och den tekniska delegaten måste vara säkra på att de stänger den delen av hindret där de inte vill att ryttare ska hoppa och stänger den på ett sätt så den för hästen klart framstår som en barriär som är omöjlig att hoppa.
- Delar som kan skada hästar eller ryttare finns överallt på de flesta banor. Bilden till höger försöker illustrera när häst och ryttare kan utsättas för mer än vad nöden kräver. Kontrollera att trädstammarna inte utgör risk för ekipaget eller att grenarna riskerar att slå i ryttarens huvud.



Alternativa hinder

- När alternativa hinder erbjuds bör dessa, där det är möjligt, få en design av samma typ som de i den direkta vägen utan att komma i vägen för dessa.
- Ett alternativt hinder får inte placeras på ett sådant sätt att det utgör ett snabbare alternativ efter en olydnad. Till exempel är det inte tillåtet att bygga en "vinkel" på ena sidan av ett hinder och låta detta utgöra ett alternativ.
- Där så är möjligt, bör alternativet placeras på landningssidan av hindret i den direkta vägen. Om detta inte är praktiskt möjligt (där mark sluttar ifrån eller där vatten är inblandat) måste det alternativa hindret placeras långt ifrån för att garantera tillräckligt med utrymme för att förhindra att det hoppas impulsivt (minst tre språng).
- I dessa fall är metoden med "svart flagga" ofta mycket enklare för bandesignern.

Studsar

- Elementen i en studs bör inte utgöras av hinder av rättuppstående typ hinder – fronten bör slutta. Användning av färger i kontrast till varandra för varje element * rekommenderas starkt.
- På 1-, 2- och 3-stjärnig nivå får inte studsar placeras där marken sluttar utför, även på 4* & 5* nivå bör man noga överväga hur en sådan ska användas. En studs med maximal höjd är inte acceptabel på lägre nivåer.
- Dubbelstuds är endast tillåtet på 4- och 5-stjärnig nivå och inte ens där är de att rekommendera, undantag är trappa vilken i och för sig också anses olämplig.
- Studs efter nedhopp eller ett dropp är inte tillåtet.
- Studs ej tillåten för ponny.

Hål (Ugglebo/keyhole)

- På 4* och 5* nivå får inte höjden på hålet understiga 1.80 m och dess bredd inte understiga 1.60 m.
- På 3* nivå får inte höjden på hålet understiga 2.00 m och dess bredd inte understiga 1.90 m. Detta är en regel.
- På 2* nivå får inte höjden på hålet understiga 2.10 m och dess bredd inte understiga 2.00 m. Detta är en regel.
- Alla delar som kan beröras av hästen måste vara mjuka (inte kännas som om den kan skada häst eller ryttare). Det får inte finnas någon möjlighet för ryttaren eller hästen att slå i ramen till hindret.
- Hålet får inte ha en längd på mer än 45 cm, den fasta delen av nederdelen måste vara minst 10 cm under maxhöjden för klassen. Höjden från marken upp till den övre fasta delen av hålet får inte vara lägre än 3.30.
- Grav framför "hål" får inte förekomma och längdhinder i samband med "hål" är heller inte att rekommendera.

- Denna typ av hinder måste byggas på ett sådant vis att det är helt klart för hästen vad frågan gäller liksom för de hinder som kommer i anslutning till detta; alltså, Bandesignern måste se till att öppningen i riset är så stort att hästen förstår frågan fullt ut.

Hinder med "ribbor/brädor"

- Hästar kan ha svårt att läsa hinder som nedan eftersom den visuella effekten förändras när de närmar sig hindret på grund av de små gliporna mellan brädorna när ljuset lyser igenom från baksidan. Sådana hinder rekommenderas ej, såvida inte dessa öppningar fylls igen med material (ribbor, expansivt skum, etc.) för att undvika ljuseffekten.



Hinder med tak

- Minihöjd till underkant tak (från avsprångspunkten) 3.30 m.
- Det är inte att rekommendera att använda tak vid vattenkomplex, där hästen måste hoppa in i det takförsedda området (exempelvis där man försett en bank i vattnet med ett tak).
- Bandesignern måste försäkra sig om att skuggor från taket inte påverkar sättet hindret hoppas.

Hinder i samband med vatten

- Olika nyanser av färger eller färger som skiljer sig från varandra rekommenderas. Detta får snabbt hästen att förstå vad den skall hoppa. Undvik optiska illusioner, undvik även reflekterande material/ glansig färg/ blanka färger.
- Övre kanten på en bank ut ur vatten måste vara mycket synlig under alla förhållande, speciellt då det blivit blött efter att ett par hästar har passerat.
- Vid upphopp ur vatten rekommenderas marklinje och avståndet till ett hinder före uphoppet bör vara mer än 13,7 m.
- När marken lutar ner och hästar landar i vatten rekommenderas att vattendjupet inte varierar med mer än 20 cm de två första sprången efter landningen.
- Ett dropp från vatten till vatten anses inte som en lämplig fråga på någon nivå.
- Att använda "vitfärgade" hinder i inhopp till vatten är inte lämpligt.
- Att krusa vattenytan har visat sig underlätta för hästarna att "läsa" vattnet.
- Hinder i vatten, där man kan förvänta sig att hästen galopperar in i vattnet i stället för att hoppa in, får inte placeras närmare än 5 m från början av vattnet.

Hörn

- Öppna hörn rekommenderas i alla stjärnklasser där anridningen antingen är rak eller ur sväng.
- Hörn med en "kort" bakre bom bör helst inte användas från 3* nivå och lägre, men kan användas på de högre nivåerna, förutsatt att hindrets utformning inte är vilseledande för hästen. Detta uppnås genom flaggningen och en korrekt hantering av dekorationer – det ska skapas en klar visuell passage över hindret. Då utlösningsmekanism används, måste en stor noggrannhet vidtas för att undvika att hästen skadas på den eventuellt kvarvarande stolpen.

Föreslagen vinkel:		Minimilängd på den	Vinkel (täckta hörn):
2*	45 – 60°	korta bakre bommen	P90/H100 45 – 50°
3*	60 – 75°	2* 3.00 m	2* 60 – 65°
4*	75 – 90°	3* 2.80 m	3* 75 – 80°
		4* 2.50 m	4* 80 – 90°

- Täckta hörn rekommenderas när reaktionstiden är begränsad, exempelvis efter upphopp, efter nerhopp, efter dike eller kort efter krönet av en backe.

Mobila hinder

- Fälttävlans andemening är att alla hinder skall vara fasta.
- Alla mobila hinder måste låsas till marken på ett sådant vis att de blir jämförbara med fasta hinder (nedgrävda eller oflyttbara hinder).

Underlag

- Vikten av den bästa möjliga underlag kan inte underskattas, detta ingår i Bandesignerns ansvar och Bandesignern måste ta hänsyn till detta i sitt designarbete.
- Ett bra underlag ger hästarna förtroende och trygghet. Dåligt underlag gör hästarna misstänksamma och kan leda till minskat eller förlust av förtroende.
- När en Bandesigner skapar en bana måste den inse att banan måste vara rättvis och så långt det är möjligt lika för alla, oavsett väderför-hållandena. Där konditionen på underlaget är perfekt är det också rimligt att förvänta sig fler kombinationer, högre intensitet. Hantera hårt markunderlag är mycket lättare än att hantera vått eller mjukt. Idag finns det en hel del maskiner tillgängliga för att göra ett hårt underlag acceptabelt. Det är värt att ta råd av lokala markspecialister för att på bästa sätt hantera eventuella utmaningar och därmed rädda ansiktet på Bandesignern.

Byte av underlag

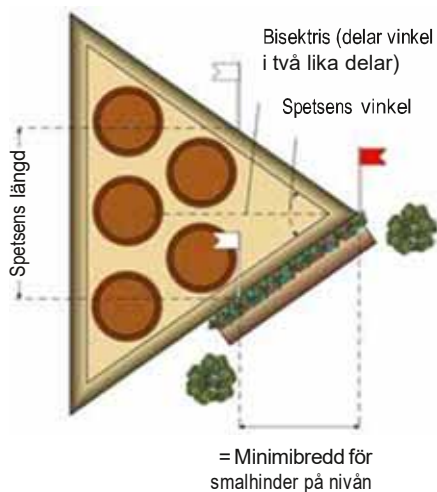
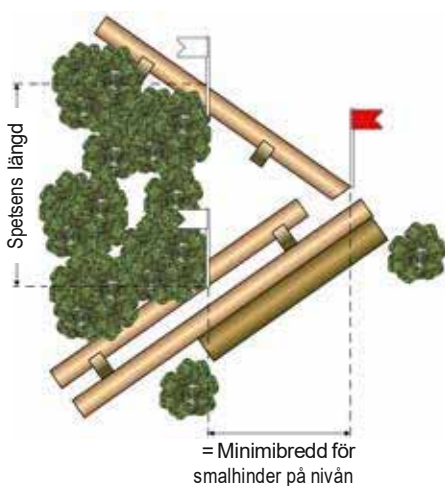
- Det nödvändigt att, så långt det är möjligt, hålla samma underlag hela banan igenom. Någon gång, på stora tävlingar, blir det mer eller mindre ett krav att använda huvudarenan (bra för sponsorer, åskådare etc.) med ett "fiber sand" underlag. När underlaget på banan förändras bör försiktighet vidtas för att undvika snäva svängar, särskilt i samband med hopp, dessutom bör intensiteten i hopp på den nya ytan minimeras.

Framhoppning

- Det bör finnas minst två fasta hinder; ett med en profil som inbjuder hästarna att hoppa fritt framåt och ett smalhinder. Därutöver två banhoppningshinder; ett upprätt och en oxer. Området bör vara så stort att 3 - 4 hästar enkelt galoppa runt i ett terrängtempo.
- Framhoppningshinder bör vara dekorerade så som om de vore tävlingshinder och de måste säkras ordentligt. TD/ÖD och bandesigner måste betrakta de som tävlingshinder.
- Hinder som överskrider klassens dimensioner, skall kryssmarkeras/ blockeras.

Flaggning av hörn

- Alla hörn ska förses med 3 flaggor, en på spetsen och två på insidan. Flaggorna på insidan bör placeras så att de uppmuntrar hästar att hoppa hindret vinkelrätt mot bisektrisen. Erfarenheten visar att flaggorna på insidan behöver flyttas längre in, särskilt på större/bredare hörn.
- På risade hörn, där det finns en "skuldra" bör flaggorna placeras så att hästarna inte kan hoppa över "skuldran". Det är fullt acceptabelt att "skuldran" går in i i flaggningen.



Drönare och kameror

- Modern fotografering kan kraftigt förbättra vår sport. TD/ÖD bör alltid godkänna kamerors placering och drönares rutt innan tävlingen, samt följa allmänna lagar och regler.
- Tillåt endast licensierade operatörer att flyga drönare, som ansvarar för operationen och har en försäkring som täcker dennes agerande. Operatören måste diskutera med TD/ÖD flygbanan och operativa planen inklusive landning/hemzonen. Starten är den mest störande delen vid flygning av drönare.
- TD/ÖD bör sätta upp ett meddelande på anslagstavlan som informerar ryttare, akutpersonal och funktionärer att en godkänd drönare kommer att flygas under tävlingen.
- Nuvarande råd till drönare är att inte flyga närmare än 40 m till terrängspåret och på en höjd av minst 10 m till en ryttare vid filmning från sidan. Drönaren måste förbli 40 m framför ryttaren i banan och på en höjd av minst 20 m när hästen galopperar i riktning mot drönaren.
- Om flygbanan är direkt över en ryttare måste höjden vara minst 40 m. En drönare får inte flygas direkt över publiken.
- Kommersiella drönare - försäkrade operatörer - nationella lagar och regler.

Ur hästens perspektiv

- **Trötthet** – Kom ihåg att en häst kan bli mentalt trött likaväl som fysiskt trött.
- **Anridning uppför** – enklare så länge det finns möjlighet att behålla tempot.
- **Anridning nedför** – svårare eftersom hästen behöver mer hjälp från ryttaren för att behålla balansen.
- **Anridning ur sväng** – enklare eftersom svängen hjälper till med balansen.
- **Från ljust till mörkt** – svårt eftersom det tar tid för hästen att komma underfund med var han kommer att landa. Viktigt att använda lämpliga timmer som förstärker kontrasterna och därigenom underlätta för hästen så mycket som möjligt.
- **Mot dagsljus** – mycket lättare för det är lätt för hästen att förstå var den hamnar och den riskerar inte att behöva hoppa en silhuett som kunde vara skadlig.
- **Raka eller svagt böjda spår i kombinationer** – lättare för hästen eftersom den får längre tid för att förstå och bedöma "frågan".
- **Svagt böjt spår i en kombination** – kan vara svårare eftersom det är ryttaren som måste fatta ett beslut och hästen har kort tid på sig att förstå vad den blir ombedd om!
- **Blind sväng** – svårt och är inte lämpligt på 1- och 2-stjärnig nivå eftersom hästen får lite tid på sig att bedöma frågan.
- **Vision** – en häst är som ett jagat djur som kan se framåt och bakåt och som inte kan fokusera som ryttaren "rovdjuret" kan göra. Därför uppfattas synen av smalhinder och hörn av ena ögat och det öppna landskapet av den andra.
- **Färg** – alla tvåbenta varelser kan se färger, alla fyrbenta djur, inklusive hästar, ser i kontraster. Bandesignern och tekniska delegaten måste därför vara medvetna om kontraster (t.ex. en mörkfärgad bom i skugga är inte bra) och den möjliga effekten av vissa färger. Forskning från Exeter University i Storbritannien har visat att hästar ser vitt, ljusblått och gult tydligare än rött och mörkblå, Kontrast är lika viktigt, så vitt mot grön bakgrund är riktigt bra medan svart på en mörkgrön bakgrund inte är särskilt bra.



ONE SCENE, TWO VIEWS

The white area below indicates what the rider sees.

The white area below indicates what the horse sees.



FROM *HORSE BRAIN, HUMAN BRAIN* BY JANET JONES, PHD
WWW.HORSEANDRIDERBOOKS.COM

Hinderbank för häst och ponny

Nedanstående hinder/hinderkomplex bör hanteras med känsla och fälttävlansförståelse. Exempelvis förklarar inte listan var i banan ett hinder, bör vara placerat. Placeringen avgörs med beaktande av faktorer som anridning, terrängens lutning, var i banan (början/slutet), riktning (bortåt/ hemväg) etc.

TR IV hanterar alla hinder som om de vore enkelhinder, när hinder kopplas samman behöver denna begränsning oftast ändras eller kompletteras. Exakt hur mycket begränsningen skall vara hanterar vi inte i listan, eftersom frågan är alldeles för komplex, men när något nytt mått och/eller en kompletterande anvisning ges i listan, då måste listan följas. Alla tänkbara situationer går inte att täcka in, därför måste listan läsas med "känsla och fälttävlansförståelse". Med måtta och sans bör "Hinderbanken" användas av bandesigners, banbyggare och tekniska delegater = fälttävlansförståelse.

Beteckningar/förkortningar

S	Skall alltid finnas med i klassen
BH	Bör helst
B	Bör
F	Får
BE	Bör ej
FE	Får ej
gsp	Galoppsprång (ex. " ≥ 3 gsp" = fler eller lika med 3 galoppsprång mellan)
#	Hinder (när man vill ange antal galoppsprång före eller efter hinder)
G	Gruppering av hindertyperna 1 = Längdhinder 2 = Stigsprångskaraktär 3 = Dike 4 = Upp- eller nerhopp 5 = Vattenhinder 6 = Rishinder 7 = Rättupstående 8 = Smalhinder 9 = Flersprångshinder

Enkelhinder enskilt eller som hinderdel i en kombination

Hinder/ hinderdelar	G	P70/ H80	P80/ H90	P90/ H100	P1*/ H2*	P2*/ H3*	H4*
Oxer (utan dike under)	1	F	BH	S	S	S	S
Täckta längdhinder*	1	BH	S	S	S	S	S
Stockar	2	S	S	S	S	S	S
Stigsprång	2	F	F	F	F	F	F
Soffa	2	F	F	F	F	F	F
Trippel (utan dike under)	2	FE	F	F	F	F	F
Kulvert	2	BH	BH	B	F	F	F
Tak – hus	2	F	F	F	F	F	F
Grav utan skodd bakkant	3	F	B	B	F	F	F
Grav med skodd bakkant	3	FE	F	F	F	F	F
Trakehner	3	F	F	S	S	S	S
Trippel/oxer m dike under	3	FE	FE	F	F	F	F
Hinder med dike/grav före	3	FE	BE	B	S	S	S
Upphopp	4	F	BH	S	S	S	S
Nedhopp	4	F	BH	S	S	S	S
Horsens bridge	4	FE	FE	FE	BE	F	F
Rishinder	6	S	S	S	S	S	S
Dubbelt ris ej smalhinder	6	FE	BH	F	F	F	F
Trippelris ej smalhinder	6	FE	FE	F	F	F	F
Bullfinch	6	FE	FE	FE/BE	FE/F	FE/F	F
Ugglebo	6	FE	FE	FE	F	F	F
Räcke	7	F	S	S	S	S	S
Grind med utlösningsmek.	7	F	F	BH	BH	BH	S
Grind utan utlösningsmek.	7	FE	BE	BE	FE	FE	FE
Palissader	7	F	F	F	F	F	F
Helsinki (endast i svag lutning)	7	FE	FE	BE	BE	BE	BE
Smalhinder/arrowhead	8	FE	FE	S	S	S	S
Hörn	8	FE	F täckt	B täckt	S	S	S
Dubbelt ris smalhinder	8	FE	FE	BH	S	S	S
Trippelris smalhinder	8	FE	FE	F	BH	S	S
Håjtänder	1	FE	FE	FE	FE	FE	FE
Krysshinder	1	FE	FE	FE	FE	FE	FE
ZigZag	1	FE	FE	BE	F	F	F
Klotformad överdel	1	FE	FE	FE	BE	BE	BE
Hinder under tak		FE	FE	F	F	F	F

- Smalhinder bör endast förekomma relaterat till annat hinder. Det bör antingen utgöra svaret på en just fråga eller fungera som tempodämpare vid ingång till en annan fråga.
- Minimihöjd till underkanten av taket (från avsprängspunkt) är 330 cm

Flersprångshinder/kombinationer

Kombinationer	G	P70/ H80	P80/ H90	P90/ H100	P1*/ H2*	P2*/ H3*	H4*
Trappa – studs upp	9	FE	FE	FE	FE	FE	FE
Trappa – studs ner	9	FE	FE	BE	F	F	F
Trappa – 1 gsp upp	9	FE	FE	F	F	F	F
Trappa – 1 gsp ner	9	FE	FE	F	F	F	F
Hinder efter nedhopp	9	FE	F ≥ 4 gsp	F ≥ 3 gsp	F ≥ 2 gsp	F ≥ 1 gsp	F
Hinder före nedhopp	9	FE	F ≥ 4 gsp	F ≥ 2 gsp	F ≥ 1 gsp	F ≥ 1 gsp	F
Hinder före upphopp	9	FE	F ≥ 3 gsp	F ≥ 2 gsp	F ≥ 1 gsp	F ≥ 1 gsp	F
Hinder efter upphopp	9	FE	F ≥ 3 gsp	F ≥ 1 gsp	F ≥ 1 gsp	F ≥ 1 gsp/ F ≥ studs	F
Studs	9	FE	FE	FE	FE / F	FE / F	F
Sunken Road	9	FE	F	F	F	F	F
Coffin**	9	FE	FE	BH ≥2gsp# ≥2gsp	BH	BH	F
Halv Coffin A, B**	9	FE	FE	BH ≥1gsp#	F	F	F
Halv Coffin B, C	9	FE	F 2-3 gsp	BH ≥1gsp#	F	F	F
Bank	9	F ≥ 1 gsp	F ≥ 1 gsp	F ≥ 1 gsp	F ≥ 1 gsp	F ≥ 1 gsp	F
Irish Bank	9	FE	FE	BE	F	F	F
Normandie bank	9	FE	FE	FE	FE	F	F

Varje fast kombination är designad med en för nivån viss svårighetsgrad. För att passa på högre nivå krävs i regel komplettering med enkelhinder.

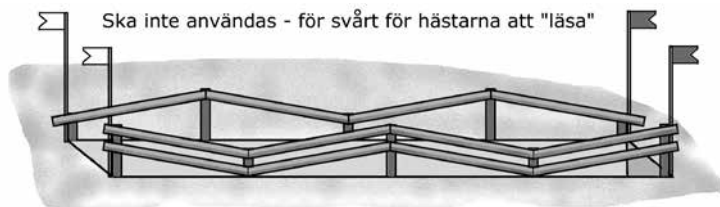
Vattenhinder

- Minimilängd 6,0 m för vatten med vad
- Minimilängd 9,0 m med upphopp eller hinder ut ur vatten
- Maximidjup på upphoppsidan 30 cm i övrigt 35cm

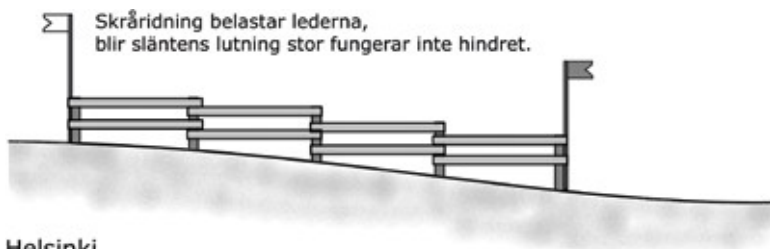
Vattenhinder	G	P70/ H80	P80/ H90	P90/ H100	P1*/H2*	P2*/H3*	H4*
Hinder före vatten		FE	F ≥ 4 gsp	F ≥ 2 gsp	F ≥ 1 gsp	F ≥ 1 gsp	F
Vattenhinder	5	BH	S	S	S	S	S
Hinder i vattenlinje in/ut		FE	FE	F	S	S	S
Nerhopp i vatten	5/4	FE	FE	F	S	S	S
Hinder i vatten		FE	FE	F 6m#4m	B 6m#4m	BH 6m#4m	BH 6m#4m
Upphopp ur vatten	5/4	FE	FE	F	F	F	F
Upphopp ur vatten + hinder		FE	FE	F ≥ 2 gsp	F ≥ 1 gsp	F ≥ 1 gsp	F
Hinder efter vatten		FE	F ≥ 3 gsp	F ≥ 2 gsp	F ≥ 1 gsp	F	F
Vattendjup att eftersträva		10-15 cm	10-15 cm	10-15 cm	15-20 cm	15-30 cm	15-35 cm

- Att kombinera olika godkända hindertyper får göras om det känns rätt för klassens nivå och TD samtycker.
- Djupet på landning in i vatten och själva vattendjupet har stor inverkan på vad som efterfrågas. Vid användning av djup landning in i vatten, krävs stor känsla för de inverkan faktorerna. När man bygger för ponny bör även hänsyn till ekipaget ringa erfarenhet inkluderas.
- Vattendjupet påverkar lämplig hinderhöjd för hinder i vatten.

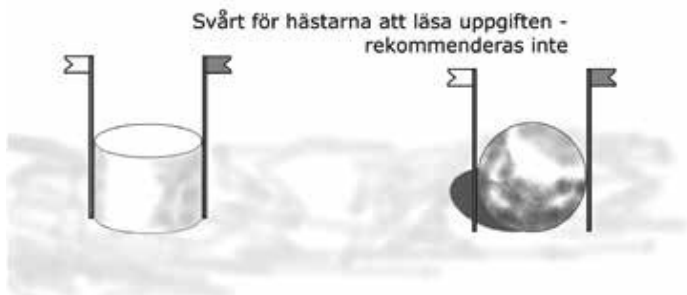
Typhinder



Hajtänder

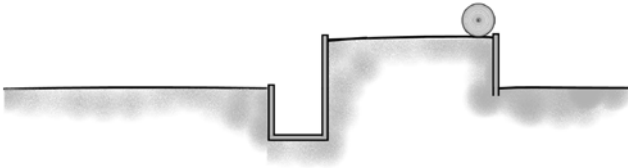


Helsinki



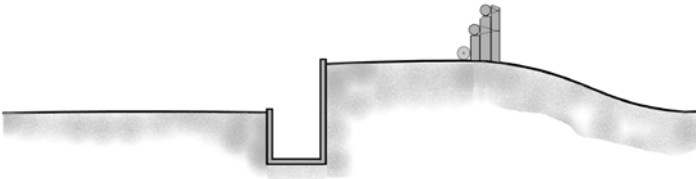
Cylinder- eller Klotformade hinder

Grav framför upphopp till bank, studs över uthopp med djupplandning



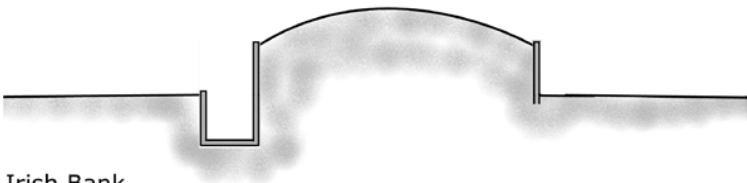
Normandy Bank

Grav framför upphopp till bank, studs över uthopp med djupplandning



Normandy Bank

Grav framför upphopp till kulle med studs eller 1 galoppsprång före nedhopp



Irish Bank

Mätningen av hinder

- Alla hinder ska hålla sig inom de tillåtna måtten, mätt i den rid riktning som bandesignern avser att de tävlande ska hoppa hindret.
- Hindrets toppmått bör också mätas 20cm under toppen av den fasta delen. Det rekommenderas att denna mätning (B-mått) inte "sticker ut" mer än 20 cm på framsidan och 20cm på baksidan (se följande diagram).

Överdelen på längdhinder

- Alla längdhinder med högsta tillåtna maxlängd i toppen som har en upprätt front skall vara designade så att toppen av fronten och den bakre kanten, av hindret får en lutning på cirka 45°. Lutningen ska sträcka sig till en punkt 20 cm under toppen av den främre respektive bakre kanten.
- Alla nybyggda hinder bör följa anmodan ovan hädanefter. Anmodan gäller också att hindret med en rätare framkant (förutom grindar) justeras så att det får en lutning på cirka 45° på den främre (övre) kanten eller en avrundning liknande en stock med 30 cm radie.
- Hängmatteformat hinder, där ska minst 1,50 m i mitten av hindret vara inom de tillåtna måtten (se nedan). Får endast användas i form av häck och den fasta delen får ej överskrida klassens höjd.

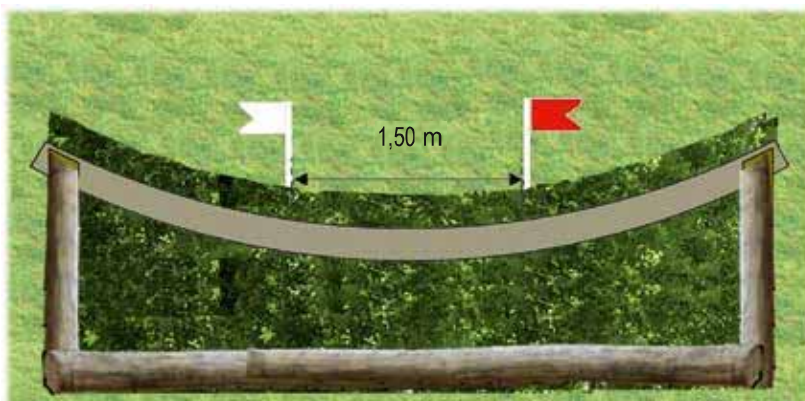
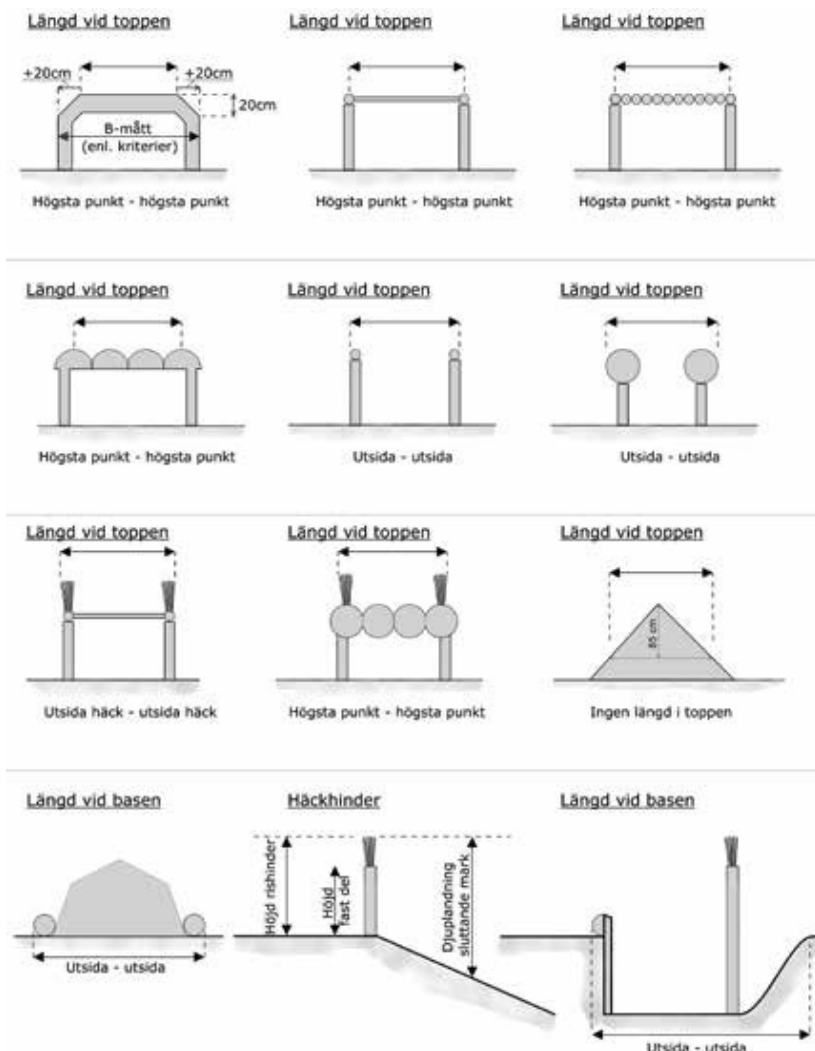


Diagram över hur man mäter hinder



Mått tabellen

	P60	P70	P80	P90	P1*	P2*	H80	UH90	H90	H100	H2*	H3*	H4*
Maxhöjd	60	70	80	90	100	105	80	90	90	100	110	115	120
Maxhöjd rishinder	70	85	100	110	120	125	100	110	110	120	130	135	140
Rishinder fast del (rekommendation)	50	65	80	90	100	105	80	90	90	100	110	115	120
Maxlängd vid toppen	60	75	90	100	120	130	90	100	100	120	140	160	180
Maxlängd vid basen	100	110	150	180	210	210	150	180	180	210	210	240	270
Smalhinder	Max antal <2,5m bredd												
	0	0	1-2	3	4	4	0	1	1	3	4	5	5
	Minimibredd												
	300	300	220	200	180	160	300	300	300	200	180	165	150
	Maxlängd vid topp												
	-	-	65	75	90	100	-	75	75	80	100	120	140
	Maxlängd vid bas												
	-	-	100	110	125	135	-	110	110	140	160	190	220
Öppet dike, grav (med skodd bakkant) *	-	80	120	150	200	250	120	150	150	200	230	270	300
Öppet dike, grav (utan skodd bakkant) *	90	130	170	200	250	280	170	200	200	250	280	320	360
Trippelbarr längd $\frac{1}{3}$ över mark	-	-	110	120	140	150	110	120	120	140	160	190	210
Gravens mått framför räck *	-	90	110	140	170	190	110	150	150	170	190	220	250
Max dropp plan mark	60	80	90	100	120	130	90	100	100	140	140	160	180
Max dropp sluttande mark	60	90	100	120	140	145	100	120	120	140	160	180	200
Max djuplandning bakom hinder	60	90	100	120	140	145	100	120	120	140	160	180	200
Max antal dropp på plan mark	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	2	2	2
Tempo m/min	400	430	460	480	500	500	480	480	480	500	520	550	570
Min/max antal hinderkomplex	0	0-1	2-3	3-4	4-7	5-8	0	1-2	2-3	3-5	4-6	5-7	6-8
Min/max antal språng	9 – 15	10 – 17	11 – 18	15 – 24	20 – 25	25 – 30	10 – 13	10 – 13	13 – 18	18 – 25	25 – 30	27 – 32	30 – 35
Banlängd	600 1200	800 1400	1000 1600	1400 2200	2200 3000	2500 3700	1000 1600	1100 1300	1400 2000	1800 2500	2600 3120	3025 3575	3420 3990

Att iaktta vid öppna diken och gravar: Marklinje eller häck som underlättar avhoppet rekommenderas.

Den får inte överskrida höjden 30 cm och ska räknas in i den totala längden av graven.

