

## Övriga tävlingsformer för sportkörningen

Det är tillåtet att arrangera varianter av dressyr och precisionstävlingar enligt detta dokument.

1. Inomhustävlingar: Särskilda dressyrprogram är framtagna, se Svenska Ridsportförbundets hemsida, för ridhusmått 20 × 60 meter till alla svårigheter. När tävlingen arrangeras i ett ridhus med andra mått ska det framgå av propositionen om volter och övrigt ökas proportionerligt eller om det är enligt programmet. Även precision är tillåtet att arrangera inomhus. Banor och antal hinder ska anpassas till storleken på ytan som finns att tillgå.

2. Lagtävlingar får ingå i alla klasser. För att få använda ett ekipages resultat i resultat sammanställningen ska ekipaget ha genomfört tävlingen utan uteslutning i något moment.

3. Kür dressyr I propositionen ska bedömningsmetoden för tävlingsformen för klaras. Ekipagen får poäng för innehåll och allmänt intryck. Programmet får vara maximalt 11 minuter. Efter 10 minuter ges en första signal. Efter 11 minuter ges en andra signal för att markera att ekipaget omedelbart ska avsluta uppvisningen. Musik bör användas.

### 4. Tidstävling precision

Vid tidstävling utdelas straff enligt moment 530. Straffpoängen byts ut mot straffsekunder, vilka läggs till ekipagens ordinarie tid. Det ekipage med lägsta sammanlagda tid vinner. Om flera ekipage hamnar på samma sluttid, rangordnas ekipagen efter snabbaste tid banan körts på eller genom omkörning vilket ska anges i proposition.

### 5. Poängjakt precision

Vid poängjakt markeras varje hinder med en poäng baserad på hindrets svårighetsgrad. Kusken väljer själv vilka hinder, vilken ordning och från vilket håll hindren ska köra. Varje hinder får köras maximalt två gånger. Alla hinder markeras med poäng (10-100 poäng/hinder) som erhålls för felfritt klarat hinder. Om ett hinder rivs ger det 0 poäng och hindret kan inte köras igen. Ett hinder markeras som Joker, detta är värt 200 poäng. Vid rivning av Jokern dras 200 poäng från totalsumman. I propositionen ska det anges hur lång tid ekipagen har på sig att samla poäng. När tiden för körningen utgått avbryts körningen på signal från domaren och ekipaget avbryter då sin körning, varvid alla ekipage har samma körtid. Om ekipaget är inne i ett hinder räknas även det hindrets poäng. Det ekipage som har flest poäng vinner, vid lika poäng kan omkörning ske på förkortad tid. En alternativ bedömning är att domaren avbryter körningen med signal när tiden för körningen utgått. Kusken måste därefter köra genom ett hinder till, tidtagningshindret, varvid tidtagningen stoppas. Med denna bedömning vinner det ekipage som har flest poäng och snabbast tid. Återuppbyggnad av banan sker inte förrän domaren har blåst av startande kusks körning.

6. Caprilli; Caprilli är en kombination av dressyr och precision där koner placeras på dressyrbanan längs vägen i dressyrprogrammet. I proposition anges dressyrprogram och hinderbredd.

Dressyrpoängen räknas om till straffpoäng, straff adderas för eventuella rivna bollar. Banan byggs inte upp förrän efter genomfört program, varje hinder kan endast rivas en gång.