

SKÅNSKA KÖRSÄLLSKAPET PRESENTERAR

KÖRNING FÖR DUMMIES

DRESSYR



Hur funkar det?
Vad ska jag titta efter?

Lär dig grunderna!

FEI
DRIVING
EUROPEAN
CHAMPIONSHIP
FLYINGE
2024
U25, JUNIORS
& CHILDREN

23-28 JULY

FLYINGE KUNGSÅRD, SVEDEN



FEI EUROPEAN CHAMPIONSHIP

Dressyr är en sport där kuskar styr hästar genom en serie rörelser för att visa upp sin skicklighet, kontroll och hästens förmågor. Tänk på det som en koreograferad dans där både kusk och häst bedöms på precision, elegans och harmoni.

Dressyrtestet

- **Inträde på dressyrbanan:** Ekipaget måste starta inom 90 sekunder efter signalen, annars riskerar de att bli uteslutna.
- **Minneskrav:** Kusken måste komma ihåg programmet utantill. Eventuella tips eller vägledning från groom medför straffpoäng.
- **Hälta:** Om en häst är synligt halt, blir kusken utesluten. Det slutgiltiga beslutet fattas av överdomare eller en utsedd veterinär.

Bedömning

- **Domarpositioner:** Domare är placerade runt dressyrbanan och deras placering kan ändras beroende på vädret.
- **Poängsättning:** Domare poängsätter varje rörelse individuellt utan att rådgöra med varandra. Endast domaren vid C kan straffa för felkörning.
- **Ekipagebedömning:** För par eller fyrspann bedöms hela ekipaget tillsammans, inte individuellt.
- **Start och mål:** Programmet börjar när kusken kör in på dressyrbanan och slutar med en hälsningen. Kusken måste lämna banan i trav.

Nyckelrörelser

- **Halt:** Hästen måste stå stilla och rakt.
- **Skritt:** En jämn fyrtaktsgång där hästen rör sig med energi och smidighet.
- **Trav:**
 - Arbetstrav: Aktiv och balanserad med elastiska steg.
 - Samlad trav: Kortare, mer energiska steg med en upplyft nacke.
 - Ökad trav: Långa steg som täcker mer mark.

- **Galopp:**
 - Arbetsgalopp: En framåtgående tre-taktsgång.
 - Samlad galopp: Kortare steg med hästens vikt mer på bakbenen.
 - Ökad galopp: Längre steg som täcker så mycket mark som möjligt.
- **Ryggning:** Hästen går bakåt i en rak linje.
- **Böjd från spåret:** Hästen rör sig med sina skuldror något inåt och bibehåller en böjning i kroppen.
- **Övergångar:** Smidiga övergångar mellan olika gångarter och rörelser är väsentliga.

Poängsättning och straff

- **Poäng:** Rörelser bedöms från 0 till 10. Halva poäng kan ges.
- **Fel:** Misstag som att ta fel väg eller misslyckas med att utföra en rörelse korrekt kan resultera i straffpoäng eller uteslutning.
- **Olydnad:** Motstånd eller olydnad från hästen medför straffpoäng. Flera incidenter kan leda till uteslutning.
- **Utrustningsfel:** Om selen går sönder eller en häst trasslar in sig, straffas kusken om groomen stiger av för att fixa det.

Helhetsintryck

- **Kuskens skicklighet:** Hur väl kusken använder hjälpmedel, hanterar tömmarna och håller positionen.
- **Presentation:** Kusken, groom, selar och vagnens utseende samt hästarnas skick och harmoni.

Att vinna

- **Poängsättning:** Kusken med lägst straffpoäng vinner. Poängen medelvärdesberäknas och justeras vid behov, där straffpoäng dras bort från slutpoängen.



Dressyr handlar om att visa upp partnerskapet mellan kusk och häst genom precisa och eleganta rörelser. Genom att förstå grunderna kan vem som helst uppskatta skickligheten och engagemanget i denna vackra sport.

www.drivingflyinge2024.se

