



**SVENSKA BÅGSKYTTEFÖRBUNDET**  
*MEMBER OF SVERIGES RIKSIDROTTSFÖRBUND AND WORLD ARCHERY*



# **Regler för Bågskytte till Häst**

## **Horseback Archery Eventing**

### **2022**

## **Del 2**

### **Grenregler**

**Tower**

**Raid**

**Hunt Track**



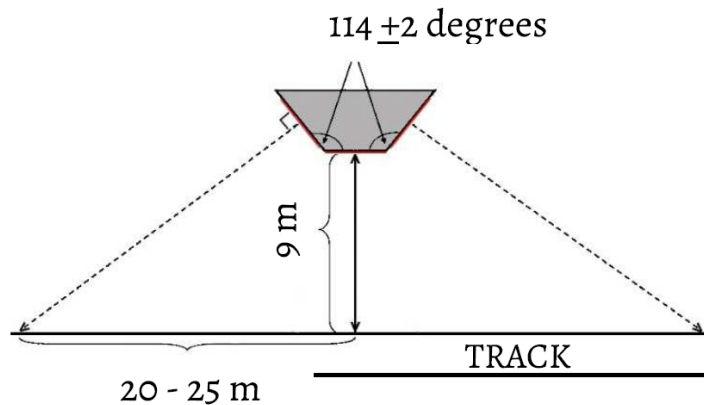
International  
Horseback Archery  
Alliance



# TOWER

## 1. BANA

- 1.1. Banan skall vara rak och 110m (T110) eller 90m (T90) mellan start- och mållinjerna.
  - 1.1.1. Banan skall vara avgränsad på bägge sidor.
  - 1.1.2. Tillräcklig start- och stoppsträcka skall finnas.
- 1.2. Start- och mållinjerna skall vara klart utmärkta. Om elektronisk tidtagning används placeras fotocellgrindarna här.
  - 1.2.1. De första och sista 5m på banan, det vill säga omedelbart efter startlinjen och omedelbart innan mållinjen, skall vara klart utmärkta så både höger- och vänsterskyttar får tillräcklig varning att de närmar sig mållinjen.
- 1.3. Måltornet, med de tre måltavlor, är placerat halvvägs mellan start- och mållinjerna och 9m från banans närmsta (inre) avgränsning (8,5 – 9m är tillåtet).
  - 1.3.1. Centrum på måltavlor skall vara placerade  $180 \pm 20$ cm ovanför banans plan. **Målen skall linjera upp på en horisontell linje, det vill säga samtliga tre mål skall vara på samma höjd.**
  - 1.3.2. Den mittersta måltavlan skall vara riktad mot mittpunkten på banan och vinkelrätt mot banan. De båda sido-måltavlor är vinklade  $114 \pm 2$  grader mot mitt-tavlan, så de är riktade mot en punkt 20-25m från banans mittpunkt.
  - 1.3.3. Målskiss:



- 1.4. Måltavlor skall vara runda och bestå av fem koncentriska zoner med diameter 90cm, 72cm, 54cm, 36cm och 18cm



## 2. GENOMFÖRANDE

### 2.1. Tower består av 8 l p (T110) eller 6 l p (T90)

2.1.1. Den f rkortade versionen av T90 med 4 l p anv nds inte i Sverige

2.1.2. Skyttarna skall ges m jlighet till 2 provl p i galopp innan gruppens f rsta t vlingssl p, skytte  r till tet vid b da provl pen.

### 2.2. Samtliga pilar skall skjutas i galopp f r att ge p ng..

2.2.1. H sten skall befinna sig i galopp hela v gen mellan start- och m llinjen.

2.2.2. Om h sten b rjar bryta av till trav men skytten omedelbart korrigerar detta till ts skytten forts tta l pet. Om d remot h sten bryter av till skritt ges 0 p ng f r detta l p.

2.3. Skytten f r b ra sina pilar i valfri hand, i koger eller b lte.

2.4. Skytten f r ha en pil nockad p  str ngen vid start.

2.4.1. Endast pilar skjutna mellan start- och m llinjen  r p nggivande. Skytten anses passera start- och m llinjen n r **h stens bog** passerar linjen. **Dock r knas n r skyttens  verkropp passerar m llinjen f r att avg ra om sista pilen skjutits innan m llinjen eller ej.**

2.5. Skytten f r skjuta ett obegr nsat antal pilar under ett l p.

2.6. Pil skjuten f re startlinjen eller efter m llinjen ges 0 p ng oavsett var den tr ffar.

Om domarna inte kan avg ra vilken pil som avses, ges pilen med h gst p ngv rde av de pilar som skulle kunna vara den felaktigt skjutna 0 p ng.

## 3. P NGBER KNING

### 3.1. SKJUTP NG

3.1.1. Samtliga m ltavlor har p ngv rde (r knat inifr n och ut) 5, 4, 3, 2, 1 p ng

3.1.2. Skyttens skjutp ng f r ett l p  r summan av alla dennes p nggivande pilar fr n detta l p.

### 3.2. TIDSBONUS

3.2.1. F r att f  tidsbonus m ste skytten skjuta minst 3 pilar mellan start- och m llinjen, och tr ffa med minst 1

3.2.1.1. Det  r inte n dv ndigt att notera hur m nga pilar skytten skjutit, utan endast om skytten skjutit minst 3 pilar eller ej.

3.2.1.2. En pil r knas som skjuten om huvuddomaren anser att skytten gjort ett  rligt f rs k att tr ffa tavlan.

3.2.1.3. Vid f rsta l pet d r huvuddomaren inte anser att skytten skjutit minst 3 " rliga" pilar skall skytten ges en varning men f r beh lla sin eventuella tidsbonus. Om det upprepas vid senare l p r knas den/de pilar ifr ga inte som skjutna f r att ge tidsbonus

3.2.2. Grundtidsp ngen  r 1 p ng per sekund skytten  r snabbare  n tidsgr nsen.

3.2.2.1. Bonus ber knas med 2 decimaler om elektronisk tidtagning anv nds eller med 1 decimal om manuell tidtagning anv nds.

3.2.3. En multiplicerande faktor ges beroende p  vilka kriterier som  r uppf llda, se regler f r T110 respektive T90 nedan.

### 3.3. TIDSAVDRAG

3.3.1. Ett tidsavdrag görs om skytten överskrider tidsgränsen.

3.3.2. Om skytten överskrider tidsgränsen med upp till 2 sekunder ges ett tidsavdrag på 5 poäng

3.3.3. Om skytten överskrider tidsgränsen med mer än 2 sekunder ges skytten 0 poäng för hela löpet oavsett antalet skjutpoäng.

### 3.4. TOTALPOÄNG

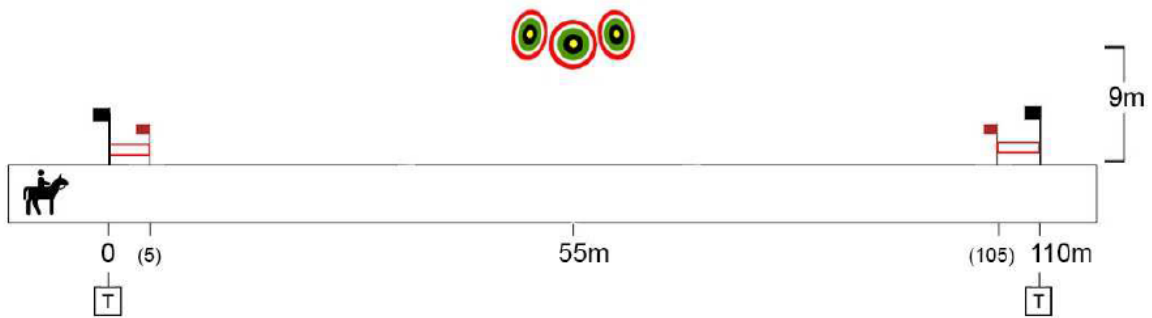
3.4.1. Skyttens poäng för ett löp är summan av skjutpoäng och eventuell tidsbonus eller tidsavdrag.

3.4.1.1. Om skytten inte har någon poänggivande pil under ett löp ges skytten 0 poäng för detta löp.

3.4.1.2. Skytten kan aldrig få mindre än 0 poäng, även om skjutpoängen är lägre än tidsavdraget.

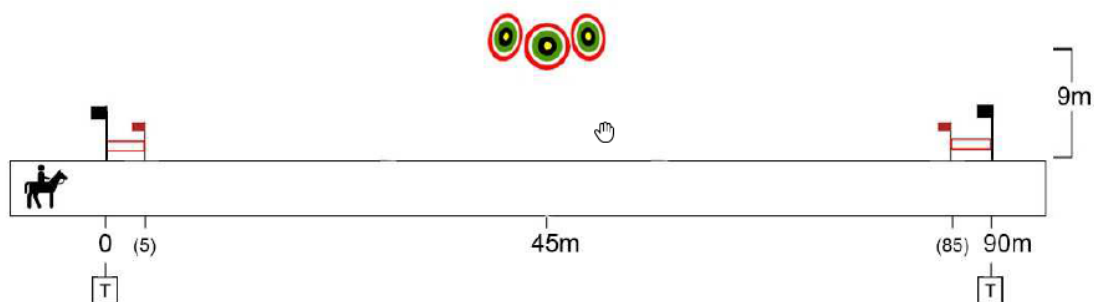
3.4.2. Skyttens totalpoäng för Tower är summan av samtliga löps poäng.

#### 4. T110



- 4.1. Banan skall vara 110m lång mellan start- och mållinjen. Måltornet är placerat 55m från startlinjen.
- 4.2. Grenen omfattar 8 löp.
- 4.3. Tidsgränsen för T110 är 22s.
- 4.4. Grundtidspoängen modifieras med en multiplicerande faktor beroende på antalet poänggivande pilar och vilken tid skytten genomfört löpet på
  - 4.4.1. Om skytten endast har 1 poänggivande pil multipliceras grundtidspoängen med 0,5.
  - 4.4.2. Om skytten har 2 poänggivande pilar multipliceras grundtidspoängen med 1 (d.v.s. ingen skillnad).
  - 4.4.3. Om skytten har 3 eller fler poänggivande pilar OCH en tid som är 14,01s eller högre multipliceras grundtidspoängen med 1 (d.v.s. ingen skillnad).
  - 4.4.4. Om skytten har 3 eller fler poänggivande pilar OCH en tid som är 14,00s eller lägre multipliceras grundtidspoängen med 1,5.
- 4.5. Ett tidsavdrag på 5 poäng görs om skytten har en tid mellan 22,01 och 24,00s
- 4.6. Om skyttens tid överskrider 24,00s ges 0 poäng för löpet oavsett skjutpoäng.

## 5. T90



- 5.1. Banan skall vara 90m lång mellan start- och mållinjen. Måltornet är placerat 45m från startlinjen.
- 5.2. Grenen omfattar 6 löp.
- 5.3. Tidsgränsen för T90 är 18s.
- 5.4. Grundtidspoängen modifieras med en multiplicerande faktor beroende på antalet poänggivande pilar.
  - 5.4.1. Om skytten endast har 1 poänggivande pil multipliceras grundtidspoängen med 0,5.
  - 5.4.2. Om skytten har 2 poänggivande pilar multipliceras grundtidspoängen med 1 (d.v.s. ingen skillnad).
  - 5.4.3. Om skytten har 3 eller fler poänggivande pilar multipliceras grundtidspoängen med 1,5.
- 5.5. Ett tidsavdrag på 5 poäng görs om skytten har en tid mellan 22,01 och 24,00s.
- 5.6. Om skyttens tid överskrider 24,00s ges 0 poäng för löpet oavsett skjutpoäng.

### SAMMANFATTNING AV TIDSBONUS OCH TIDSAVDRAG

	Banans längd	Tidsgräns	Multiplicerande faktor för tidsbonus	Tidsavdrag
<b>T110</b>	110m	22s	1 poänggivande pil: x0,5 2 poänggivande pil: x1 3+ poänggivande pil och tid högre än 14.00s: x1 3+ poänggivande pil och tid 14.00s eller lägre: x1,5	Tid 22.01-24.00s: -5p Tid 24,01s eller högre: 0 poäng för hela löpet
<b>T90</b>	90m	18s	1 poänggivande pil: x0,5 2 poänggivande pil: x1 3+ poänggivande pil: x1,5	Tid 18.01-20.00s: -5p Tid 20,01s eller högre: 0 poäng för hela löpet

# RAID

## 1. BANA

- 1.1. Banan skall vara 150m (R2-3-5), eller 90m (R2-3-3), mellan start- och mållinjerna.  
**Normalt om så är möjligt bör banan vara rak, men om så inte är möjligt tillåts en eller flera kurvor. Minsta tillåtna innerradie är 15m, och målen måste vara placerade på insidan av kurvan och på ett sådant sätt att de försvårar skyttet eller innebär en fara för skytt, häst eller omgivningen**
  - 1.1.1. Banan skall vara avgränsad på bägge sidor.
  - 1.1.2. Tillräcklig start- och stoppsträcka skall finnas.
- 1.2. Start- och mållinjerna skall vara klart utmärkta. Om elektronisk tidtagning används placeras fotocellgrindarna här.
- 1.3. Målen skall vara placerade i enlighet med de specifika reglerna för R2-3-5 respektive R2-3-3, se nedan.
  - 1.3.1. Målen skall vara placerade 8m från banans närmsta (inre) avgränsning.
  - 1.3.2. Centrum på måltavlorna skall vara placerade  $90\pm 10$ cm ovanför banans plan.
  - 1.3.3. Målen skall vara vridna i horisontalplanet så de pekar mot punkterna som visas på målskisserna och i vertikalplanet så att de pekar mot en skytt på en medelstor häst.
  - 1.3.4. Samtliga banor är symmetriska och behöver inte byggas om för höger- respektive vänsterskyttar.
- 1.4. Måltavlorna skall vara fyrkantiga 80x80cm med 5 lika breda zoner med sida (räknat utifrån och in) 80cm, 64cm, 48cm, 32cm och 16cm.
- 1.5. IHAA officiella Raid måltavlor är (räknat utifrån och in) röd, grön, svart, gul och vit med ett tigerhuvud i den innersta zonen. Valet av färger är dock fritt och tigerhuvudet inte nödvändigt.



## 2. GENOMFÖRANDE

- 2.1. Raid består av totalt 6 löp, 2 dubbel, 2 trippel och 2 multipel.
  - 2.1.1. De tre delmomenten skall genomföras i denna ordning med början av dubbel.
  - 2.1.2. Skyttarna skall ges möjlighet till 2 provlöp i galopp innan gruppens första tävlingslöp, skytte är tillåtet vid båda provlöpen.
- 2.2. Samtliga pilar skall skjutas i galopp.
  - 2.2.1. Hästen skall befinna sig i galopp hela vägen mellan start- och mållinjen.
  - 2.2.2. Om hästen börjar bryta av till trav men skytten omedelbart korrigerar detta tillåts skytten fortsätta löpet. Om däremot hästen bryter av till skritt ges 0 poäng för detta löp.
- 2.3. Samtliga pilar skall förvaras i koger eller bälte och dras från kogret en och en, med undantag av en pil om det är tillåtet att ha en pil nockad på strängen vid start.
  - 2.3.1. Om skytten råkar dra mer än en pil är det tillåtet att kasta eller släppa överflödiga pilar **eller återbörida överflödiga pilar till kogret, för att** sedan ladda och skjuta en återstående pil **utan poängavdrag**. Om skytten istället väljer att behålla mer än en pil och skjuta dessa ges samtliga av dessa pilar (inklusive den första) 0 poäng oavsett var de träffar.
- 2.4. Om första målet står 30m eller mer från startlinjen, får skytten INTE röra någon del av pil eller koger innan startlinjen passerats.
  - 2.4.1. Om skytt rör vid pil eller koger innan startlinjen passerats ges den första skjutna pilen 0 poäng oavsett var den träffar. Skyttens övriga skjutna pilar ges poäng som vanligt.
- 2.5. Om första målet står närmare startlinjen än 30m är det tillåtet att starta med en pil nockad på strängen. Övriga pilar skall förvaras i koger eller bälte.
  - 5.6.1. Endast pilar skjutna mellan start- och mållinjen är poänggivande. Skytten anses passera start- och mållinjen när **hästens bog** passerar linjen. **Dock räknas när skyttens överkropp passerar mållinjen för att avgöra om sista pilen skjutits innan mållinjen eller ej.**
- 2.6.
  - 2.6.1. Huvuddomaren avgör när skytten passerat start- och mållinjen. Om huvuddomaren inte kan avgöra om skytten rört pil eller koger, respektive skjutit en pil utanför banan skall skytten anses agerat korrekt och pilen poängbedöms som vanligt.
- 2.7. Endast 1 pil får skjutas mot varje mål.
  - 2.7.1. Om skyttens första pil ges 0 poäng för att skytten rört pil eller koger innan han/hon passerat startlinjen, räknas denna pil fortfarande som skjutet
  - 2.7.2. Om skytten skjuter mer än 1 pil mot ett mål skall endast pilen med det lägsta poängvärdet räknas, inklusive pilar som missat med poängvärdet 0 poäng.

### 3. POÄNGBERÄKNING

#### 3.1. SKJUTPOÄNG

3.1.1. Samtliga måltavlor har poängvärde (räknat inifrån och ut) 5, 4, 3, 2, 1 poäng.

3.1.1.1. Pilar som träffar tigerhuvudet ges samma poäng som träff innersta zonen, det vill säga 5 poäng.

3.1.2. Skyttens skjutpoäng för ett löp är summan av alla dennes poänggivande pilar från detta löp.

#### 3.2. TIDSBONUS

3.2.1. En tidsgräns är satt för varje banlängd, 14s för 90m, 18s för 120m och 23s för 150m.

3.2.2. Tidsbonus är 1 poäng per sekund skytten är snabbare än tidsgränsen.

3.2.2.1. Tidsbonus beräknas med 2 decimaler om elektronisk tidtagning används eller med 1 decimal om manuell tidtagning används.

3.2.3. För att en skytt skall få tidsbonus måste han/hon ha tillräckligt antal poänggivande träff under ett löp enligt reglerna för R2-3-5 respektive R2-3-3

#### 3.3. TIDSAVDRAG

3.3.1. Ett tidsavdrag görs om skytten överskrider tidsgränsen.

3.3.2. Tidsavdraget är 1 poäng per sekund skytten är långsammare än tidsgränsen.

3.3.2.1. Tidsavdraget beräknas med 2 decimaler om elektronisk tidtagning används eller med 1 decimal om manuell tidtagning används.

#### 3.4. MÅLBONUS

3.4.1. Om skytten får poänggivande träff i mer än ett mål ges i förekommande fall en målbonus enligt reglerna för R2-3-5 respektive R2-3-3

#### 3.5. TOTALPOÄNG

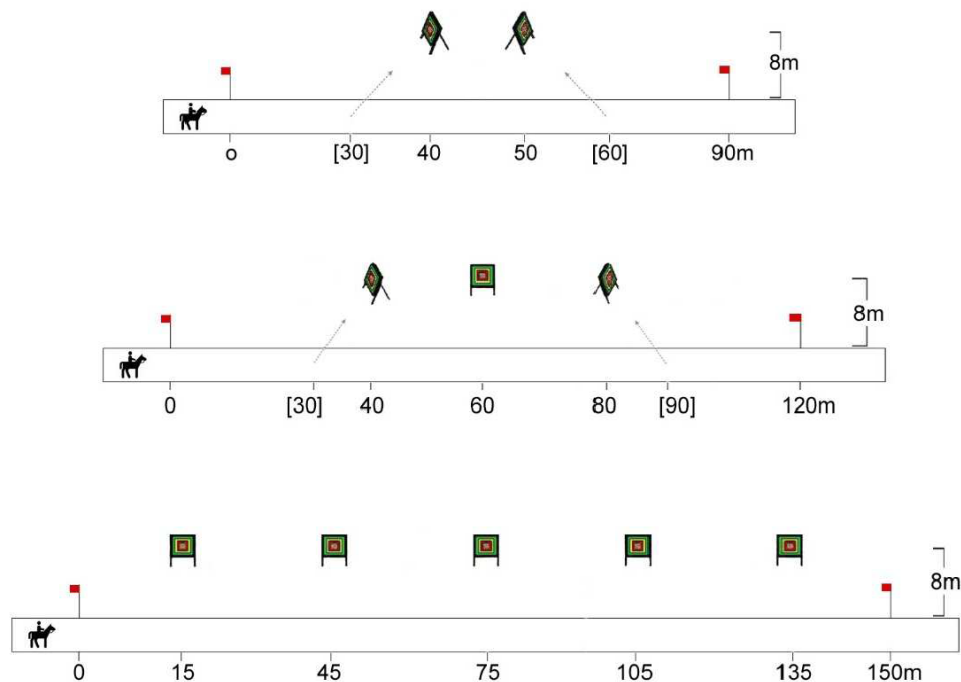
3.5.1. Skyttens poäng för ett löp är summan av skjutpoäng och eventuell tidsbonus, målbonus och/eller tidsavdrag.

3.5.1.1. Om skytten inte har någon poänggivande pil under ett löp ges skytten 0 poäng för detta löp.

3.5.1.2. Skytten kan aldrig få mindre än 0 poäng, även om skjutpoängen plus eventuell målbonus är lägre än tidsavdraget.

3.5.2. Skyttens totalpoäng för Raid är summan av samtliga löps poäng.

#### 4. RAID R2-3-5



##### 4.1. DUBBEL

4.1.1. Banan skall vara 90m lång.

4.1.2. 2 mål skall vara placerade enligt nedan, för ett framåtskott följt av ett bakåtskott:

4.1.2.1. 1 mål 40m från startlinjen, riktad mot en punkt 30m från startlinjen.

4.1.2.2. 1 mål 50m från startlinjen, riktad mot en punkt 60m från startlinjen.

4.1.3. För att få tidsbonus måste skytten ha poänggivande träff i minst 1 mål.

4.1.4. För att få målbonus om 2 poäng måste skytten ha poänggivande träff i båda målen.

##### 4.2. TRIPPEL

4.2.1. Banan skall vara 120m lång

4.2.2. 3 mål skall vara placerade enligt nedan, för ett framåtskott, följt av ett sidoskott och avslutningsvis ett bakåtskott:

4.2.2.1. 1 mål 40m från startlinjen, riktad mot en punkt 30m från startlinjen.

4.2.2.2. 1 mål 60m från startlinjen, riktad mot en punkt 60m från startlinjen.

4.2.2.3. 1 mål 80m från startlinjen, riktad mot en punkt 90m från startlinjen.

4.2.3. För att få tidsbonus måste skytten ha poänggivande träff i minst 2 mål.

4.2.4. För att få målbonus om 3 poäng måste skytten ha poänggivande träff i alla 3 målen.

##### 4.3. MULTIPEL

4.3.1. Banan skall vara 150m lång

4.3.2. 5 mål skall vara placerade vinkelrätt mot banan enligt nedan:

4.3.2.1. 1 mål 15m från startlinjen.

4.3.2.2. 1 mål 45m från startlinjen.

4.3.2.3. 1 mål 75m från startlinjen.

4.3.2.4. 1 mål 105m från startlinjen.

4.3.2.5. 1 mål 135m från startlinjen.

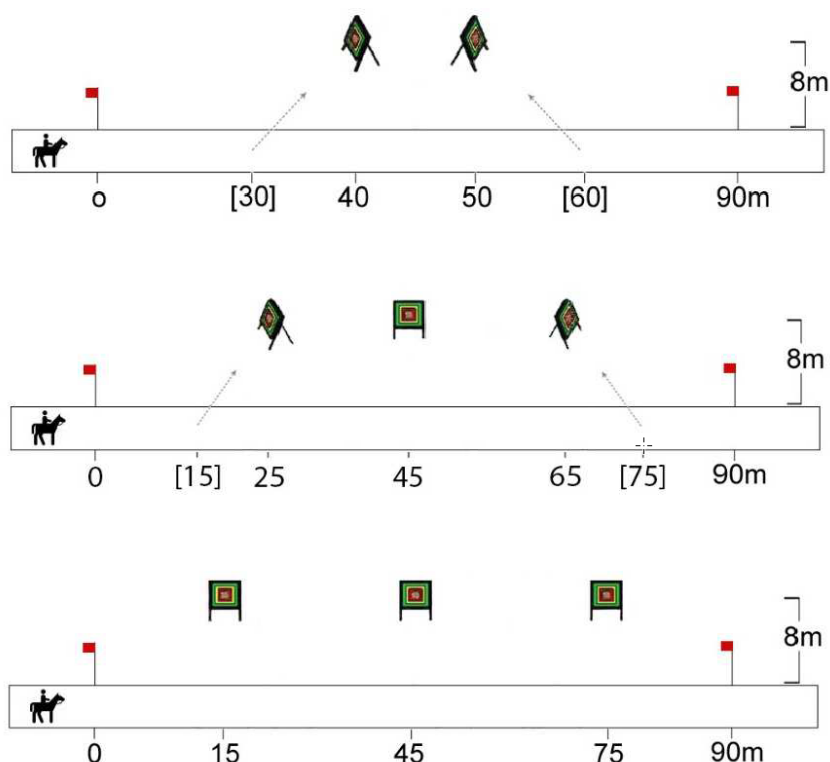
4.3.3. För att få tidsbonus måste skytten ha poänggivande träff i minst 3 mål.

4.3.4. För att få målbonus om 3 poäng måste skytten ha poänggivande träff i 3 mål i följd (till exempel mål 2, 3 och 4).

4.3.5. För att få målbonus om 5 poäng måste skytten ha poänggivande träff i alla 5 målen.

4.3.5.1. Endast en målbonus delas ut, om skytten har poänggivande träff i alla 5 mål får skytten 5 poäng och inte 5 poäng plus 3 poäng.

## 5. RAID R2-3-3



### 5.1. DUBBEL

5.1.1. Banan skall vara 90m lång.

5.1.2. 2 mål skall vara placerade enligt nedan, för ett framåtskott följt av ett bakåtskott:

5.1.2.1. 1 mål 40m från startlinjen, riktad mot en punkt 30m från startlinjen.

5.1.2.2. 1 mål 50m från startlinjen, riktad mot en punkt 60m från startlinjen.

5.1.3. För att få tidsbonus måste skytten ha poänggivande träff i minst 1 mål.

5.1.4. För att få målbonus om 2 poäng måste skytten ha poänggivande träff i båda målen.

### 5.2. TRIPPEL (Vinklad Trippel)

5.2.1. Banan skall vara 90m lång

5.2.2. 3 mål skall vara placerade enligt nedan, för ett framåtskott, följt av ett sidoskott och avslutningsvis ett bakåtskott:

5.2.2.1. 1 mål 25m från startlinjen, riktad mot en punkt 15m från startlinjen.

5.2.2.2. 1 mål 45m från startlinjen, riktad mot en punkt 60m från startlinjen.

5.2.2.3. 1 mål 65m från startlinjen, riktad mot en punkt 75m från startlinjen.

5.2.3. För att få tidsbonus måste skytten ha poänggivande träff i minst 2 mål.

5.2.4. För att få målbonus om 3 poäng måste skytten ha poänggivande träff i alla 3 målen.

### 5.3. MULTIPEL (Rak Trippel)

5.3.1. Banan skall vara 90m lång

5.3.2. 3 mål skall vara placerade vinkelrätt mot banan enligt nedan:

5.3.2.1. 1 mål 15m från startlinjen.

5.3.2.2. 1 mål 45m från startlinjen.

5.3.2.3. 1 mål 75m från startlinjen.

5.3.3. För att få tidsbonus måste skytten ha poänggivande träff i minst 2 mål.

5.3.4. För att få målbonus om 3 poäng måste skytten ha poänggivande träff i alla 3 mål.

# HUNT TRACK

## 1. BANAN

- 1.1. Banan skall vara flera hundra m lång och utlagd på ett fält eller i skogen. Banans sträckning och beskaffenhet avgörs av den lokala terrängen och/eller markförhållandena.
- 1.2. Tävlingsarrangören bestämmer antalet tävlingslöp som skall göras på banan. Det är tillåtet att ha 1, 2 eller 3 löp.
  - 1.2.1. Om banan är så lång att endast 1 löp rids skall det finnas en **markör för** mellantid ungefär halvvägs på banan med lika många mål före som efter mellantiden. Banan skall dock genomföras som ett löp utan att stanna och starta om med undantag om skytten faller av innan mellantiden.
  - 1.2.2. Om Hunt Track består av mer än 1 tävlingslöp är det tillåtet att ha alla löp åt samma håll på samma bana, olika håll på samma bana för olika löp eller olika banor för varje löp. Dock skall löpen vara ungefär lika långa och innehålla lika många mål.
  - 1.2.3. Om Hunt Track består av endast ett löp är banans maximala längd 1500m. Om Hunt Track består av flera löp, skall den totala längden inte överstiga 1500m, det vill säga maximalt 750m vid 2 löp eller 500m vid 3 löp.
- 1.3. Banan skall vara mellan 3-5m bred. Banans bredd kan variera beroende på terrängen.
  - 1.3.1. Den behöver inte vara avgränsad längs hela längden. Banan kan bestå av stigar med eller utan naturliga avgränsningar, men även delar på öppet fält.
  - 1.3.2. Banans sträckning får inte utgöra någon risk för hästarna. Om banan trots detta innehåller sådana partier som inte kan undvikas (till exempel en brant utförs sluttning eller ett parti med dåligt fotfäste), skall tidtagningen pausas under passagen av detta parti och skytten skall passera partiet i skritt iakttagande försiktighet.
- 1.4. Banan får inte bestå av endast en kontinuerlig loop eller vara rak i hela sin längd. Bansträckningen skall innehålla kurvor både till höger och till vänster. Det är upp till banbyggaren att avgöra hur många kurvor banan innehåller och hur snäva dessa är, vilket kan avgöras av tillgängligt utrymme, terrängens beskaffenhet och vilken svårighetsgrad banbyggaren vill uppnå beroende på vilken nivå på skyttarna som tävlingen riktar sig till. Dock är minsta rekommenderade innerradie i kurvorna 10m.
- 1.5. Skytten måste följa banan hela vägen, inga genvägar är tillåtna. Detta inkluderar även icke avgränsade partier i förekommande fall. Om skytten lämnar banan där avgränsningar saknas äger skytten dock rätt att återvända till banan utan att bli diskvalificerad förutsatt att han/hon gör detta på samma icke avgränsade parti som han/hon lämnade banan. Tiden stannas inte under tiden det tar för skytten att återvända till banan och ingen annan bestraffning utdelas.
- 1.6. Banan kan vara något ojämn och kan innehålla mindre hinder, ej högre än 50cm. Dock måste det finnas möjlighet att passera bredvid hindren utan att hoppa.
  - 1.6.1. **Där hinder finns skall det vara placerat på den naturliga ridvägen.**

1.6.2. Ridvägen förbi hindret skall avvika från den naturliga linjen, ge en längre ridväg, och innebära ett väsentligt längre skotthåll än om skytten väljer att hoppa hindret. Målet bör vara samma för de olika ridvägarna, men om detta inte är möjligt är det tillåtet med ett alternativt, identiskt mål förutsatt att kravet på väsentligt längre skotthåll uppfylls.

1.7. Banan skall utformas så att den i möjligaste mån har samma svårighetsgrad för både höger- och vänsterskyttar både avseende skytte och ridning. Hänsyn skall tas till om terräng är kuperad eller andra förutsättningar. Vänsterskyttar kan antingen rida banan i motsatt riktning (lämpligt vid platt terräng), i detta fall kan vissa mål behöva flyttas eller vändas (till exempel offsidemål). Alternativt kan vänsterskyttarna rida i samma riktning som högerskyttar (lämpligt vid kuperad terräng), i detta fall måste målen flyttas så att de motsvarar högerskyttarna för sammansättning (till exempel typ av mål, avstånd, skjutriktning) och svårighetsgrad. Det är tillåtet att sätta upp dubbla mål (för höger respektive vänsterskyttar) för att undvika att bygga om banan och på så sätt spara tid.

## 2. MÅL

2.1. Minst 6 mål skall vara utplacerade längs banan. Maximala antalet mål på banan är 30 delat med antalet löp, det vill säga maximalt 15 mål vid 2 löp eller 10 mål vid 3 löp. Antalet mål skall anpassas efter banans längd och utformning.

2.1.1. Om endast 1 löp kommer att ridas, skall det finnas minst 6 mål på varje banhalva och lika många mål per banhalva. Regler för mål #2.2 – 2.3 skall uppfyllas för båda banhalvorna.

2.1.2. Målens typ, storlek och form, höjd över marken och avståndet från banan varierar.

2.2. 1-2 mål skall placeras liggande på marken alldeles intill banan för ett nedåtskott (yarmaki)

2.3. Minst 1 mål skall placeras offside, på andra sidan mot skyttens normala skjutriktning, det vill säga höger sida för högerskyttar och vänster sida för vänsterskyttar.

2.3.1. Offsidemål skall vara placerade som framåtskott med max 45 vinkel mot banan, så att det kan skjutas på utan att byta båghand.

2.3.2. Offsidemål får maximalt vara 30 % av antalet mål på banan.

2.4. Det skall finnas minst 1 långhållsmål, placerat 30m eller mer från banan.

2.4.1. Det skall finnas minst 90m banlängd dedikerad till långhållsmål. Om det finns flera långhållsmål på banan, eller om skytten rider samma, kortare bana flera gånger, delas minimum längden med antal långhållsmål (så om skyttarna rider samma, kortare bana två gånger skall minst 45m vara dedikerad till långhållsmål).

2.5. Första målet får ej placeras närmare startlinjen än 15m. Det sista målet får ej placeras närmare mållinjen än 15m.

2.6. Avståndet mellan skjutpositionerna på två efterföljande mål skall vara minst 30m. Med skjutposition avses punkten där en vinkelrät linje från målet skär banans mitt,

inte det vinkelräta avståndet från banans avgränsning till målet. Detta kan innebära att målen befinner sig närmare varandra än 30m.

2.7. Det är tillåtet att ha Merida mål, dessa får endast skjutas på med flu-flu pil med tavel- eller fältspets, inte bluntspets.

2.7.1. Merida mål placeras normalt så att skjutvinkeln mot horisontalplanet är cirka 45 grader och inom en vinkel av 45 grader tillhöger eller vänster. Målet kan placeras så det skjuts antingen som framåtskott eller som bakåtskott när skytten passerat under det.

2.7.2. Merida målet skall vara runt och 50-70cm i diameter,

2.7.3. Om skytten skjuter mot Merida målet med en vanlig pil ges denna pil 0 poäng oavsett träff eller ej.

2.7.4. Huvuddomaren äger rätt att kräva inspektion av skytten flu-flu pilar innan start, för att avgöra om flu-flu pilarnas fjädrar är i fullgott skick och fungerar som avsett (det vill säga bromsar in pilen).

2.7.5. Vid placering av Merida mål skall hänsyn tas till säkerheten baserat en vanlig (inte flu-flu) pil.

2.8. Qabaq mål är ej tillåtna på Hunt Track.

### 3. FÖRBEREDELSE FÖRE TÄVLINGENS PÅBÖRJANDE

3.1. Tävlingsarrangören måste meddela skyttarna i god tid innan tävlingen, hur många mål som Hunt Track banan kommer att innehålla och om Merida mål förekommer. Detta för att skyttarna skall ha möjlighet att ta med sig tillräckligt många pilar, koger (ett eller flera) så alla pilarna kan bäras, och i förekommande fall flu-flu pilar med tavel- eller fältspetsar.

3.2. Tävlingsarrangören skall informera samtliga skyttar när banan är öppen för att gå till fots och om, och i så fall när, hästar får ledas eller ridas runt banan under denna tid. Alla skyttar skall beredas lika möjlighet att gå banan.

3.3. Om det finns ett hinder på banan, skall det finnas ett hinder på uppvärmningsområdet.

3.4. Innan tävlingen skall skyttarna ges möjlighet till minst ett provlöp i skritt, trav eller galopp, utan skytte.

### 4. TÄVLINGENS GENOMFÖRANDE

4.1. Skytt får starta med 1 pil nockad eller i handen, övriga pilar skall förvaras i koger eller bälte.

4.1.1. För vilka koger som är tillåtna, se de allmänna reglerna. Det är tillåtet att ha mer än 1 koger, men samtliga skall uppfylla de allmänna reglerna och bäras av skytten.

4.1.2. Efter skytten har passerat startlinjen och påbörjat löpet är det tillåtet att ta upp en eller flera pilar och hålla dem i handen.



- 4.1.3. Enda undantaget till #4.1 är om där är ett Merida mål **som mål 2**. I detta fall kan huvuddomaren ge tillåtelse för skyttarna att ha en flu-flu pil i handen utöver en nockad pil på strängen
- 4.2. Pilar får inte skjutas före startlinjen eller efter mållinjen.
- 4.3. Samtliga pilar skall skjutas med hästen i galopp.
  - 4.3.1. Pilar som skjuts i annan gångart än galopp ges 0 poäng oavsett var de träffar.
  - 4.3.2. Mellan skotten är det tillåtet att rida hästen i annan gångart än galopp.
- 4.4. Det är tillåtet att skjuta mer än 1 pil per mål.
  - 4.4.1. Normalt räknas endast pilen med högst poängvärde om skytten träffat med mer än 1 pil
  - 4.4.2. Undantaget är långdistansmålet då alla poänggivande pilar räknas.
  - 4.4.3. I fallet att skytten skjutit och träffat med mer än en pil men en eller flera av dessa skjutits med hästen i annan gångart än galopp och måldomaren inte kan avgöra vilken/vilka pilar detta var, ges så många av pilarna med högst poängvärde 0 poäng som skytten skjutit i fel gångart.
- 4.5. Om skytten faller av eller hästen går omkull på banan, blir skytten diskvalificerad och får 0 poäng på detta löp.
  - 4.5.1. Om detta inträffar under ekipagets första löp äger de rätt till att starta sitt andra löp, om det inte finns medicinska eller veterinärmedicinska skäl som hindrar fortsatt tävlande.
    - 4.5.1.1. **Skytt skall genomgå medicinsk bedömning av sjukvårdsansvarig och få dennes godkännande för att starta nästa löp.**
    - 4.5.1.2. **Om huvuddomaren kräver det skall hästen visas upp för hand i trav för huvuddomaren och godkännas innan hästens nästa start. I tveksamma fall kan veterinärbedömning krävas.**
  - 4.5.2. Om skytten faller av eller hästen går omkull en andra gång blir skytten diskvalificerad. Skytten får behålla poäng från ett eventuellt genomfört löp, dock ges de löp där skytten föll av eller hästen gick omkull 0 poäng enligt #4.5.
- 4.6. Om skytten korsar någon av avgränsningarna eller lämnar spåret där avgränsningar saknas utan att återgå till banan på samma parti, blir skytten diskvalificerad och får 0 poäng på detta löp. Om detta inträffar under skyttens första löp äger han/hon rätt till att starta sitt andra (och i förekommande fall tredje) löp.
  - 4.6.1. Huvuddomaren avgör om skytten korsat en avgränsning eller ej. Om skytten inte återgår till banan på samma parti utan avgränsningar som han/hon lämnade banan, om hästen hoppar över avgränsningen eller går genom avgränsningen räknas det som ett brott mot #4.6. Mindre felaktigheter, som till exempel att hästen halkar och hästens hov hamnar utanför avgränsningen räknas normalt inte som att avgränsningen korsats.

- 4.7. Om skytten, efter att ha passerat startlinjen och påbörjat löpet, råkar ut för ett allvarigare materialfel så det inte längre går att skjuta, har skytten valet att fortsätta löpet utan skytte och få sina redan erhållna poäng, eller att bryta löpet och då få 0 poäng för detta löp. Materialfel under löpet är inte skäl för skytten att begära ett omlöp.
- 4.7.1. Om grenen endast innehåller ett, långt löp, se #4.9
- 4.7.2. *Det är tillåtet för skytten att stanna hästen, eventuellt sitta av, åtgärda materialfelet, i förkommande fall sitta upp igen och sedan fortsätta löpet. Ingen bestraffning utdelas, men klockan stannas inte under åtgärdandet av materialfelet. Ingen hjälp från annan än skytten själv är tillåten för att åtgärda materialfelet.*
- 4.8. *Om hästen blir halt under löpet skall skytten stanna och meddela huvuddomaren. Om huvuddomaren, med hjälp av hästansvarig, anser hästen är halt kan huvuddomaren ge skytten rätt till ett omlöp med en annan häst.*
- 4.9. Om Hunt Track endast består av ett långt löp, måste det finnas en mellantid ungefär halvvägs längs banan (se #1.2.1). Om skytten tvingas bryta av någon anledning på första halvan av löpet, kan skytten ges möjlighet att starta andra halvan från mellantiden på samma sätt som skytten får i andra löpet om skytten tvingas bryta i första löpet.
- 4.9.1. Detta gäller vid om hästen korsar en avgränsning enligt #4.6, eller vid ett fall eller omkullridning enligt #4.5.1. Skytten får i dessa fall 0 poäng för första halva löpet. **Dock skall skytt och häst godkännas för fortsatt tävlande enligt 4.5.1 innan ekipaget får fortsätta.**
- 4.9.2. *Likaså äger skytten rätt att bryta under första halvan för att åtgärda ett materialfel och sedan starta andra halvan från mellantiden. I detta fall får skytten 0 poäng för första halva löpet.*
- 4.9.3. Om skytten fått klartecken att starta om, skall han/hon utan onödigt dröjsmål bege sig till banan omedelbart innan mellantiden och invänta startsignal från huvuddomaren.
- 4.9.4. *I det fall skytten fått klartecken att starta om, men det kommer att vara en längre tidsfördröjning (till exempel för att göra i ordning en annan häst) skall huvuddomaren meddela skytten när denne skall fortsätta med andra halva löpet och sedan fortsätta tävlingen med nästa skytt.*
- 4.10. I det fall skytten måste bryta under andra halvan av löpet, behåller skytten poängen för första halva löpet och ingen omstart görs.

## 5. POÄNGBERÄKNING

### 5.1. SKJUTPOÄNG.

Pilar som träffar poänggivande zon på målen ges följande poäng:

- 5.1.1. 80cm runda World Archery (WA) mål, räknas som femringade med poängvärde (inifrån och ut) 7, 5, **3**, 2, 1 poäng. Annat mål med traditionellt utseende men med samma mått som 80cm WA mål får användas.
- 5.1.2. Långdistansmål, placerat 30m eller längre från banan: Alla pilar som träffar målet ges 10 poäng. Tävlingsarrangören kan märka ut en zon runt målet, 5x5m, alla pilar som ligger helt eller delvis i denna zon ges 5 poäng.
- 5.1.2.1. Långdistansmålet skall vara stort och väl synligt, valfritt mål kan användas men minst 240x80cm (till exempel 3 Raid tavlor).
- 5.1.3. 2D djurmål, till exempel pappersmål: Inre hjärtzon 7 poäng, yttre hjärt/lungzon 5 poäng, kroppen (innanför utmärkt träffområde, annars kropp utan ben, horn, svans eller liknande) 3 poäng, övriga måltavlan (inte enbart butten) **1** poäng.

- 5.1.4. 3D djurmål: inre hjärtzon 7 poäng, yttre hjärt/lungzon 5 poäng, kroppen 3 poäng, perifera delar av djuret, till exempel ben, horn, terrängparti som är del av 3D målet 1 poäng.
- 5.1.4.1. De flesta 3D mål har ytterligare en mindre träffzon än inre hjärtzon, denna räknas som träff i inre hjärtzon och ger 7 poäng, inte mer.
- 5.1.4.2. Om 3D målet saknar träffzoner kan träff ges maximalt 3 poäng för träff i djurkroppen.
- 5.1.4.3. Innan första start skall huvuddomaren informera alla skyttar om hur poängbedömningen görs på respektive 3D mål, och var de olika zonerna är
- 5.1.5. Merida mål: 5 poäng vid träff med flu-flu pil, 0 poäng vid träff med vanlig pil.
- 5.1.6. Vid alla mål, oavsett typ, som står närmare banan än 30m ges endast poäng för pilen med högst poängvärde även om skytten träffat målet med flera pilar.
- 5.1.7. Vid långdistansmål räknas alla poänggivande pilar.

## 5.2. TIDSBONUS.

- 5.2.1. Tidsgränsen räknas ut med ett tempo på 350m/min, genom att banans divideras med 350. Tiden avrundas uppåt till närmsta hela sekund.
- 5.2.2. Tidsgränsen kan ökas eller minskas av huvuddomaren, innan första start, baserat på markförhållanden eller besvärlig terräng. \* Se guidelines nedan.
- 5.2.3. Om skytten är snabbare än tidsgränsen blir tidsbonusen 0,5 poäng/s avrundat till 2 decimaler om elektroniks tidtagning används, 1 decimal vid manuell tidtagning.
- 5.2.4. Om skytten är långsammare än tidsgränsen görs ett tidsavdrag på 0,5 poäng/s, beräknat på samma sätt som tidsbonusen.
- 5.2.5. Om elektroniks tidtagning används SKALL alltid en manuell tidtagning göras som backup.
- 5.2.6. För att få tidsbonus måste skytten ha poänggivande träff i minst en tredjedel av banans mål, avrundat till närmsta heltal (till exempel 6-7 mål – minst 2 mål träffade, 8-10 mål – minst 3 mål träff), långdistansmål räknas endast som 1 mål i detta avseende oavsett antalet poänggivande pilar. Det totala antalet mål på banan och antalet mål som krävs för att få tidsbonus skall meddelas vid deltagarmötet.
- 5.2.7. Om Hunt Track består av ett långt lopp och skytten tvingas bryta på endera halvan, räknas antalet poänggivande träff i den genomförda halvan på samma sätt, det vill säga minst poänggivande träff i en tredjedel av denna halvans mål.
- 5.2.8. Tidsavdrag vid överskriden tidsgräns görs alltid oavsett av antalet poänggivande träff.
- 5.2.9. Om banan innehåller hinder enligt #1.6 ges följande bonuspoäng:
- ~~5.2.9.1. 3 poäng om skytten hoppar hindret om inget mål är kopplat till hindret.~~
- 5.2.9.2. Om hindret är kopplat till ett mål, skytten hoppar hindret OCH skjuter mot målet under hoppet ges 5 poäng oavsett om pilen träffar målet i poänggivande zon eller ej. Om däremot skytten missar målet eller väljer att inte skjuta mot målet ges ingen bonus (0 poäng).
- 5.2.9.3. Skytt som väljer att inte hoppa hindret utan rida runt ges inget avdrag

## 5.3. TOTALPOÄNG

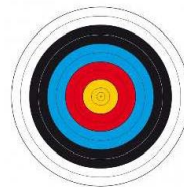
- 5.3.1. Skyttens poäng för ett lopp är summan av skjutpoäng, eventuell tidsbonus eller tidsavdrag och eventuell bonus för genomfört hopp.
- 5.3.1.1. Poängen för ett lopp kan aldrig vara mindre än 0 poäng
- 5.3.2. Skyttens totalpoäng för Hunt Track är summan av alla löpens poäng.

### \*Guidelines

1. Banans längd och antal l p skall vara avpassat efter hur m nga t vlingsdagar t vlingen inneh ller och antalet skyttar per h st
2. Om Merida m l anv nds ansvarar arrang ren f r att de placeras p  ett s dant s tt att  ven en vanlig pil kan skjutas (och missa m let) utan att det inneb r en s kerhetsrisk. Merida m l skall vara i bra skick och gjorda i material som g r det osannolikt att pilar studsar. Om s  behv s kan piln t s ttas upp.
3. I de allra flesta fall skall den normala tidsgr nsen baserad p  350m/min anv ndas. Att  ka eller minska tidsgr nsen skall endast g ras om det finns verklig anledning att tro att h starna inte kan h lla sitt normaltempo p  hela eller delar av banan.
4. Tidsgr nsen f r endast i undantagsfall  ndras efter att t vlingen p b rjats. Om arrang ren och/eller huvuddomaren bed mer att markf rh llandena p  banan  ndrats s  mycket att det p verkar h starnas normala tempo skall t vlingen pausas Sedan skall provl p med b de snabb och l ngsam h st g ras f r att huvuddomaren och arrang ren kan bed ma hur stor  ndring av tidsgr nsen som kr vs INNAN t vlingen kan forts tta.

### Target examples for Hunt Track:

- 80cm diameter, 5-zone: WA/FITA80  
& traditional design



- 2D animal target & 3D animal target

