



20 poäng. Behöver inte röra pinnen.



7 poäng om den rört pinnen, annars noll poäng.



Den här skon visar maximala 20 poäng.

**Svenska
Hästkokastar-
förbundet**

www.svhkf.se

Epost: info@svhkf.se



Handbok

**för Domare vid
Banhästkokastning**

Utgiven av

Svenska Hästkokastarförbundet

2014

Lite att tänka på som Domare

- # **T**ala klart och tydligt om poäng för varje sko.
- # **N**är det blir noll poäng vid ett kast ska detta markeras med ett KRYSS i domarprotokollet, inga enkelstreck.
- # **F**år kastaren noll poäng på fem skor ska det skrivas en NOLLA i totalrutan.
- # **P**lockaren skall/får inte påverka domarens beslut men har rätt att be om mätning.
- # **P**lockaren får inte beträda banan förrän domaren avgivit poäng.
- # **K**astare har EJ rätt att gå fram till pinnen för att se en poängsko. Vid överträdelse av denna regel får domaren ge kastaren en varning.
- # **N**är kastaren eller plockaren tycker att det skall kallas på huvuddomare ska det gå att så göra, då avgör denne genom mätning eller vad som krävs skons värde, kastaren får ej komma fram innan domaren så säger, om så ändå sker döms övertramp och noll poäng.
- # **K**astarens båda fötter skall vara bakom linjen tills hästskon lämnat handen. Hela foten skall vara bakom den linje/ribba som markerar 6 meter. Domaren skall dela ut 0 poäng till kastare som gör övertramp.
- # **S**lappna av och ha kul.

Tävlingsarrangör

Det ska också utses en tävlingsledare/huvuddomare som namnges i inbjudan/program. Denne har till uppgift att vara ytterst ansvarig för tävlingen samt ingå i disciplinnämnden vid "svårare" beslut.

Vid tävling skall det finnas linjaler och ett måttband.

Disciplinnämnd

Svenska Hästskokastarförbundet utgör disciplinnämnden. Vid incident på tävling, är tävlingsledaren och Svenska Hästskokastarförbundets representanter, i disciplinnämnden.

**Disciplinnämndens beslut kan
INTE överklagas.**

Poängberäkning

Ett tävlingskast är fullbordat om man har kastat hästskon över 3 meter från kastlinjen. Under 3 meter, får hästskon kastas om.

Landar hästskon innan mattan och studsar på pinnen, räknas det som ogiltigt kast. Om hästskon, eller pinnen går sönder, kastas hästskon om.

20 poäng om hästskon lägger sig runt pinnen. Pinnträff är då inte nödvändig.

20 poäng om hästskon "hänger" på pinnen.

7 poäng om hästskon träffar pinnen och lägger sig i det inre fältet.

7 poäng om hästskon ställer sig mot pinnen.

3 poäng om hästskon träffar pinnen och lägger sig i det yttre fältet

0 poäng om hästskon hamnar utanför mattan

0 poäng om hästskon träffar sargen, eller rullar utanför mattan och in igen.

0 poäng om hästskon vidrör taket.

0 poäng om kastaren inte infinner sig inom 1 minut, i den aktuella omgången.

Hamnar hästskon på linjen, räknar man nedåt i poäng typ den inre linjen då blir det 3 poäng