

Svenska Hästkokastarförbundets

Regelbok

Gäller från 2020-07-18



Nedan ges en komplett genomgång av de regler,
som gäller för Svenska Hästkokastarförbundets Banhästkokastning.

Reviderades 18/7 2020

1 Spelbanan

Spelbanans mått skall vara: Längd 10 m bredd 3 m. Vid inomhusspel skall spelbanan vara så utformad att 7 meters kast kan göras helt obehindrat. Avståndet till CENTRUM på pinnen skall vara 6,0 meter. Spelbanorna bör vara markerade med plastband/rep, så att man inte kan springa i vägen för kastarna.

2 Mattan

2:1 Mattan skall vara 2 x 2 m.

2:2 Är tävlingen inomhus, skall en skumgummimatta, som är c:a 2,0 cm tjock, ligga som underlag. Det bör vara minst 2,4 m. till tak eller lampa.

3 Pinnen

3:1 Pinnen skall vara 2 cm i diameter (inte rostfritt eller rör) och 35 cm lång, räknat från mattan. Är tävlingen utomhus, bör man slå ner pinnen 40 – 50 cm, för att få riktig stadga, på pinnen. Pinnen skall vara vitmålad för att synas

bättre mot en mörkare bakgrund eller svag belysning inomhus och gäller vid inkastningen.

- 3:2 Är tävlingen inomhus, används en pinne, som är fastsvetsad, på en platta. Plattan bör vara c:a 3 – 5 mm tjock och 40 x 40 cm i fyrkant, så den står stadigt. Tänk på mattans och underlagets tjocklek. Pinnen bör vara lite längre än 35 cm lång. Pinnens färg skall vara så, att den inte smälter ihop med sarg och matta.

4 Sarg

- 4:1 Runt själva mattan sätter man upp en sarg (tre sidor), för att hästskorna inte skall fara iväg. Höjden på sargen: C:a 20–30 cm. Inomhus bör man ha något högre sarg, för att skydda golvet.
- 4:2 Avståndsmarkeringen där kastaren står, bör vara markerad med ribba, eller något liknande. Höjden på ribban bör vara 2 cm så att domarna kan se, om det blir övertramp. Inomhus gäller bred tejp. Avståndsmarkeringen ska vara minst 80 cm.
- 4:3 Mattan är indelad i två fält det inre som är 1 x 1 m och det yttre som är 2 x 2 m och pinnen står i mitten av mattan, Minst 3 m bakom kastaren, skall det vara fritt, markerat med plastband/rep eller något annat lämpligt (inomhus i mån av plats). Utomhus ska det vara minst 2 meter mellan banorna.

5 Hästskon

- 5:1 Från och med **2003-05-10** kastar vi med nya hästskon, som skall användas vid alla sanktionerade tävlingar, samt seriespel.
- 5:2 Hästskorna skall vara godkända och väga c:a 470 – 500 gram/styck. Man får inte tävla med egna hästskon på tävlingar.

6 Poängberäkning

- 6:1 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.
- 6:2 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 finner sig inom 1 minut, i den aktuella omgången.
- 6:3 Hamnar hästskon på linjen, räknar man nedåt i poäng, inre linjen ger 3 poäng.
- 6:4 Domaren skall klart och tydligt tala om poäng för varje sko. När det blir noll poäng vid ett kast ska detta markeras med ett KRYSS i domarprotokollet, inga enkelstreck. Får kastaren noll poäng på fem skor ska det skrivas en NOLLA i totalrutan.

- 6:5 Plockaren skall inte påverka domarens beslut, men ska ha rätt att begära mätning. Plockaren får inte beträda banan förrän domaren avgivit poäng.
- 6:6 Kastare har EJ rätt att gå fram till pinnen för att se en poängsko. Vid överträdelse av denna regel får domaren ge kastaren en varning. När kastaren eller plockaren tycker att det skall kallas på tävlingsledare/huvuddomare ska det gå att så göra, då avgör denne genom mätning eller vad som krävs skons värde, kastaren får inte komma fram innan domaren så säger, om så ändå sker döms övertramp och noll poäng.
- 6:7 Näst sista kastare plockar åt den som kastar sist i varje omgång.
- 6:8 Det är ej tillåtet att döma kastare som kastar i samma lag, men det är tillåtet att döma kastare som tillhör samma klubb om de ej är med i samma lag. (Gäller ej seriespel)

7 Tävlingsmoment

- 7:1 Varje deltagare kastar fem hästskor per omgång. En tävling består av 5 - 10 omgångar.
- 7:2 Efter varje kastad hästsko beräknas poängen. Därefter plockas hästskon bort.
- 7:3 Vid lika poäng, när tävlingen är slut, avgörs det på 7 m. (5 hästskor var, gäller även lag). Gäller prisplaceringar 1-3. Vid omkast kastar miniorer på 5 m. Dock ej i klasser/lag samt seriespel.
- 7:4 Övertramp.
Båda fötterna 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.

8 Deltagare

- 8:1 Följande klasser är åldersklasser och tävlingsdeltagare flyttas till närmsta högre åldersklass i samband med tävlingssäsongens första sanktionerade tävling enligt följande:

Minior: Upp till det kalenderår deltagaren fyller 12 (tolv) år
Junior: fr.o.m. det kalenderår deltagaren fyller 13 (tretton) år
Senior: fr.o.m. det kalenderår deltagaren fyller 19 (nitton) år

Miniorer kastar från 5 meter vid tävling, från 6 meter om man deltar i andra klasser/lag samt i seriespel. Samma gäller vid omkast.
Juniorer kastar från 6 meter.

- 8:2 Mixed/dubbel skall bestå av två kastare. I mixed ska det vara en kvinna plus en man, vid ett återbud från någon av parterna faller mixen/dubbeln. Ett mixat lag t ex två från Nybro plus två från Sibbamåla kan vinna SM fast med ett "mixat" namn.

9 Tävlingsarrangör

- 9:1 På varje bana bör det inte vara mer än 20 kastare.
Tävlingsarrangören skall informera om ordningsreglerna på gällande plats, t.ex. idrottsplatser, idrottshallar, campingplatser m.m.
- 9:2 Efter varje tävling skall kompletta resultatlistor, med samtliga kastares individuella poäng, skickas till statistikansvarig samt till webbmaster för www.svhkf.se omgående.
- 9:3 Vid tävling skall det finnas linjaler och ett måttband.

- 9:4 Tävlingen bör avgöras på 50 kast. (rek).
- 9:5 Den anmälan som skickas in, med namnen på, är det samma som kastordningen, när tävlingen börjar. Ansökan om att få en tävling godkänd, bör göras i god tid till Förbundsstyrelsen.(Se adress på www.svhkf.se).
- 9:6 Kastning på tävlingsbanorna är endast tillåtet vid inkastning och tävling (inte under lunch och efter tävlingens slut).
- 9:7 I samband med sanktionerade tävlingar skall följande listor vara uppsatta på synlig plats:
- Svenska Hästskokastarförbundets tävlingsregler.
Aktuella Svenska Rekord
Aktuell ställning i Sweden Grand Prix.
Aktuell Sverigeranking.
Tävlingskalender.
Arrangören skall också sätta upp resultatlistor för samtliga klasser som deltar under pågående tävling.
- 9:8 Förbundet rekommenderar att er mobiltelefon är avstängd under tävlingar, om inte särskilda skäl finns, att ha den på. Om särskilda skäl föreligger, skall tävlingsledaren varskos, innan tävling startar.
- 9:9 Tävlingsavgift skall betalas om återbudet kommer senare än dagen innan tävlingsdag. Klubbarna bestämmer själva om personen eller klubben ska betala.

10 Seriespelets regler.

- 10:1 Matchordning vid seriespel.
Dubbel 1. 1-2 mot 1-2.
Dubbel 2. 3-4 mot 3-4.
Singel 1. 1 mot 1.
Singel 2. 2 mot 2.
Singel 3. 3 mot 3.
Singel 4. 4 mot 4.
Singel 5. 1 mot 2.
Singel 6. 2 mot 1.
Singel 7. 3 mot 4.
Singel 8. 4 mot 3.
- 10:2 Alla kastar på 6 meter oavsett ålder. Först till 6 vinster vinner matchen. Max 10 omgångar. Vid oavgjort, 5-5, blir det omkastning på 7 meter. Alla i laget kastar 5 skor var från 7 meter. Skulle det fortfarande inte gå att skilja lagen åt får lagen själva utse en kastare som kastar 5 skor på 7 meter. Är det fortfarande lika får de utse en annan kastare tills det har blivit ett avgörande. Vid lika poäng, när dubbel eller singelmatchen är slut, avgörs det på 7 meter. (5 skor var, gäller både dubbel och singelmatchen).
Vid lika poäng, när alla seriematcherna är klara, gäller följande ordning: matchkvot, mest vunna matcher, inbördes möte och omspelsmatch. Om omspelsmatchen slutar 5-5 så avgörs matchen från 7 meter, 5 skor per kastare.
- 10:3 Varje klubb får använda hur många kastare man vill. En laguppställning lämnas till tävlingsledaren. Man rangordnar kastordningen. (se ovan). Kastar man två matcher, samma dag, får man ändra kastordningen inför den andra matchen.

- 10:4 Laguppställningen skall, vara inlämnad senast 30 minuter, innan nästa planerade matchstart. Tävlingsarrangören bör se till, att laguppställningarna hålls hemliga, tills båda lagen har lämnat in sin laguppställning. Vid dubbelmöte i seriespelet får hemmalaget fördel genom att få tillgång till bortalagets laguppställning innan man lämnar in sin egen. OBS!! Gäller bara då dubbelmöten äger rum.
- 10:5 Walk over i en match blir 6-0.
Om ett lag inte kan spela på utsatt dag bör den i första hand flyttas till ett annat speldatum dock senast innan nästa spelomgång. Laget som vill flytta en seriematch bestämmer inte spelplats utan det gör motståndarlaget. Vid w.o skall laget kontakta motspelarna och den som har hand om seriespelet, samt tävlingsarrangören och webbmaster på www.svhkf.se. Lagen skall meddela seriespelsansvarig och webbmaster när matchen skall avgöras.
- Om w.o måste lämnas gäller följande: Första **seriespelsomgången** ingen åtgärd. Andra **seriespelsomgången** blir det böter på 500 kr som SvHKF driver in och fördelar till berörda klubbar. Om inte detta betalas innan nästa seriespelsomgång utesluts laget ur serien. **Vid w.o i en tredje seriespelsomgång så utesluts laget direkt.**
- 10:6 Om en ordinarie kastare blir sjuk under en seriematch, kan en reserv sättas in, men han får inte ha kastat för något annat lag, under samma dag.
- 10:7 Om två eller fler lag från samma klubb spelar i samma division, bör matcherna avgöras i första omgången, för att slippa misstankar om "läggmatcher".
- 10:8 Antalet medaljer är fyra stycken till lag. Har det varit fler än fyra kastare i laget, får klubben själv köpa fler medaljer.
- 10:9 Ansvarig vid seriespelet, skall lämna, eller skicka in matchrapporterna, med kompletta resultat, till berörda personer, omgående.
- 10:10 En spelare får inte spela för två olika lag i samma seriespelsomgång. Seriespelsomgången ska specificeras och exempelvis numreras. En spelare får inte på samma dag spela för två olika lag.
- 10:11 Om en spelare byter klubb under pågående seriespel, äger spelaren inte rätt att delta i säsongens pågående seriespel för den nya klubben, om klubben spelar i samma serie, som den klubb spelaren lämnade.
- 10:12 Om två lag som möts endast består av tre spelare vardera måste laguppställningen ordnas på så sätt att det alltid finns minst en spelare i varje omgång.
- 10:13 Om segrande laget i div. 2 inte vill gå upp till div. 1 eller ett lag som inte vill kvala till div. 1 skall detta så tidigt som möjligt meddelas till tävlingsledningen. Nästföljande lag står då på tur för uppflyttning eller kval.
- 10:14 Om ett fullt lag spelar mot ett lag med endast tre spelare skall den ensamma spelaren ändå kasta sina 25 skor för att få rankingpoäng. Han får då kasta omgången (25 skor) i en följd.

11 Disciplinnämnd

11:1 Svenska Hästskokastarförbundet ordinarie ledamöter utgör disciplinnämnden. Vid incident på tävling, är tävlingsledaren/huvuddomaren och Svenska Hästskokastarförbundets representanter, i disciplinnämnden.

12 Bestraffningsärende

12:1 Om någon eller några bryter mot dessa regler kan disciplinnämnden efter utredning utdöma bestraffning enligt följande: Vid lindrigt brott mot dessa regler så utfärdas en varning. Vid upprepning eller grövre regelbrott (som bedöms av disciplinnämnden) eller brott mot seriespelsregler (§ 10) kan det tilldömas poängavdrag och 0-6 samt ett ev. bötesbelopp.

Disciplinnämndens beslut kan INTE överklagas.

