

# KILPAILUSÄÄNNÖT

## VII

### Vikellys

Voimassa 1.1.2010 alkaen



**Suomen Ratsastajainliitto ry**  
**Radiokatu 20, 00093 SLU**

## 700. YLEISTÄ

Nämä säännöt on muodostettu FEI:n kansainvälisten vikellyssääntöjen pohjalta, mutta joiltakin osin on jouduttu joustamaan Suomen olosuhteet huomioon ottaen. Säännöt ovat voimassa A-tason kansallisissa, alue- ja seurakilpailuissa. Alue- ja seura-kilpailuissa voidaan järjestää myös helpotettuja, eli B-, ja C-tason luokkia niin joukkue- pari-, kuin yksinvikellyksessäkin. B-, ja C-tasolla noudatetaan niitä koskevia sääntöjä (kts liite D). Kaikilla tasoilla noudatetaan myös SRL:n kilpailusääntöjen yleistä osaa. Tuomaroinissa noudatetaan myös FEI:n laatimia ”Guidelines for judges”, jotka ovat saatavissa FEI:n kotisivuilta.

## 701 Kilpailukutsut

Alustava kilpailukutsu on lähetettävä/julkaistava viimeistään 6 viikkoa ennen kilpailua. Alustavassa kilpailukutsussa on todettava kilpailun luokat. Lopullinen, tarkennettu versio, on lähetettävä viimeistään kolme viikkoa ennen kilpailua. Kutsusta on käytävä ilmi kilpailtavat luokat ja maksut sekä mahdolliset rajoitukset ja ruokailut.

## 702 Lähtöjärjestys

Lähtöjärjestys tulee arpoa. Yksin- ja parivikellyksessä lähtöjärjestys arvotaan hevosten mukaan, ei vikeltäjien. Jos yksi juoksuttaja juoksuttaa useita hevosia tai yksi hevonen kilpailee usealla joukkueella tai kahdella ryhmällä yksinvikeltäjiä, järjestystä voidaan vaihtaa näiden henkilöiden/hevosten osalta siten, että suoritusten väliin jää riittävästi aikaa.

## 703 Vikeltäjät

1. Vikeltäjä voi osallistua joukkue-, pari-, ja yksinvikellykseen siitä vuodesta lähtien kun täyttää seitsemän.
2. Vikeltäjä voi osallistua sekä joukkue-, pari-, että yksinvikellykseen samoissa kilpailuissa, vaikka luokat käytäisiin samana päivänä.
3. Yksinvikeltäjä voi kilpailla samassa kilpailussa usealla eri hevosella. Kuitenkin Suomen Mestaruus kilpailussa toiselle kierrokselle kukin yksinvikeltäjä saa osallistua vain yhdellä hevosella.

## 704 Vikellyshevoset

1. Vikellyshevosten ja -ponien tulee olla vähintään 7 vuoden ikäisiä.
2. Kilpailijat voivat osallistua kilpailuun lainahevosilla.

3. Joukkuevikellyksessä perusliikkeet ja vapaaohjelma ja yksinvikellyksessä perusliikkeet ja vapaaohjelma on suoritettava samalla hevosella, jota juoksuttaa sama juoksuttaja. Kun kilpailu on alkanut, hevosta ei voi enää vaihtaa.

4. Yhden kilpailupäivän aikana hevonen voi kilpailla laukassa **maksimissaan 15 minuuttia, käynnissä rajoituksetta.**

## 705 Juoksuttaja

1. Juoksuttaja, hevonen ja vikeltäjä/vikeltäjät muodostavat kilpailevan kokonaisuuden.
2. Juoksuttajaa ei saa vaihtaa kesken kilpailun, ellei kyseessä ole äkillinen sairastuminen, jolloin vaihtamisesta on sovittava erikseen tuomariston kanssa.

## 706 Tuomarin tervehtiminen

1. Jokaisen vikeltäjän on kaikissa luokissa tervehdittävä kilpailujen päätuomaria (tuomari A). Ennen suorituksen alkua hevosen on ravattava liinassa ympyrällä.
2. Sisääntulo, poistuminen ja tervehdyksen luonne on jokaisen joukkueen/vikeltäjän päätettävissä. Ylimääräinen teatraalisuus on kuitenkin kiellettyä.
3. Sisääntulossa ja poistumisessa voidaan käyttää musiikkia, ellei tuomaristo sitä kiellä.

## 707 Vikellysasua

1. Vikellyspuvun tulee olla tarkoitukseen sopiva, urheilullinen voimisteluasua.
2. Joukkuekilpailussa joukkueella on oltava yhtenäinen asu.
3. Jokaisella joukkuevikeltäjällä on oltava selässään, oikeassa käsivarressaan tai oikeassa jalassa selkeä 10 - 12 cm korkea numero (numerot 1 – 7).
4. Juoksuttajan asun tulisi sopia yhteen joukkueen pukujen kanssa.
5. Yksinvikeltäjien ja parivikeltäjien tulee esityksensä aikana pitää oikeassa käsivarressaan tai oikeassa jalassaan kilpailujen järjestäjien antamaa numeroa.

## 708 Hevosen varusteet

1. Hevosen varusteet kilpailuareenalla ovat seuraavat:
    - nivelkuolainsuitsitus (kumitutit sallitaan) tai kapsoni
    - kaksi kiinteää sivuohjaa
    - vikellysvyö, jonka alla vaahtomuovi ja vikellyspatja (kts. Liite A)
    - juoksutusliina ja -piiska
- Pintelit/suojat, korvatulpat ja huput sallitaan. Muut apuohjat kuin sivuohjat ovat kiellettyjä.

Juoksutusliina on kiinnitettävä suoraan sisäkuolainrenkaaseen.

## 2. Vikellyspatjan koko

- maks. 80 cm vikellysvyön takareunasta selkään
- maks. 25 cm vikellysvyön etureunasta kaulalle
- maks. 90 cm leveä
- maks. 3 cm paksu, päällinen mukaan lukien
- maks. kokonaispituus 1,10 m, josta enintään 25 cm vyön edessä.

3. Muiden kuin yllämainittujen varusteiden käyttö tai niiden väärä kiinnittäminen johtaa hylkäämiseen.

Päätuomarilla ja päästewardilla on oikeus tarkistaa hevosen varusteet milloin tahansa kilpailujen aikana.

4. Perusliikkeissä ja vapaaohjelmassa saa käyttää eri vikellysvyötä ja/tai -patjaa

5. Verryttelyssä saa käyttää muita apuohjia kuin sivuohjia. Hevosta saa myös verryttellä ratsain.

## 709 Kilpailuareena

1. Kilpailuareenan tulee olla vähintään 20 x 25 m. Pohjan tulee olla pehmeä ja joustava. Jos kilpailut pidetään sisätiloissa, maneesin katon tulee olla vähintään 5 m korkea. Yleisön tulee olla mielellään vähintään 11 m:n päässä ympyrän keskipisteestä. (kts. liite B)
2. Verryttelyareena on pakollinen ja sen tulee olla olosuhteiltaan kilpailuareenaa vastaava.
3. Tuomaripöydän/pöytien tulee olla vähintään 11 m:n (mielellään jopa 12 - 14 m:n) päässä kilpailuympyrän keskipisteestä. Yleisön tulee olla riittävän kaukana tuomareista. On suositeltavaa sijoittaa tuomaripöydät korokkeelle.

## 710 Sijoittuminen ja palkinnot

1. Sijoittuneet ja palkittavat määritellään SRL:n kilpailusääntöjen yleisen osan kohtien 6.5 ja 6.6 mukaan.
2. Palkintojen jakotilaisuus on juhlallinen. Palkintojenjakoon joukkuevikeltäjät tulevat yhtenäisessä, siistissä asussa ja pari-, ja yksinvikeltäjät siistissä asussa; myös kilpailuasua ja tossut käyvät.
3. Järjestäjä voi jakaa kilpailuissa erikoispalkintoja esim. nuorin kilpailija
4. Hevoset osallistuvat palkintojenjakoseremonioihin. Paras hevonen ja juoksuttaja voidaan palkita.

## 711 Tuomarit

1. Kansallisissa kilpailuissa on oltava vähintään kaksi tuomaria. Aluekilpailuissa voidaan kuitenkin käyttää vain yhtä tuomaria. Maksimi tuomarimäärä on viisi.
2. Tuomarit tulee sijoittaa eri puolille areenaa. (kts. liite B) Päätuomari päättää tuomaripöytien sijainnin
3. Päätuomarin vieressä istuu ajanottaja.

4. Tuomari ei saa toimia kilpailuissa tuomarina, jos hän on valmentanut kilpailuun osallistuvia vikeltäjiä alle 30 päivää ennen kilpailuja (ns. tuomarikarenssiaika).

## 720. JOUKKUEVIKELLYS

### 721 Yleistä

1. Joukkuekilpailuissa noudatetaan näitä sääntöjä sekä SRL:n kilpailusääntöjen yleistä osaa.
2. Vikellysjoukkue koostuu juoksuttajasta, seitsemästä vikeltäjästä, ja hevosesta. Jokainen vikeltäjä voi kilpailuissa olla vain yhden joukkueen jäsen.
3. Hevonen laukkaa ympyrällä vasemmassa kierroksessa. Ympyrän tulee olla vähintään 15 m halkaisijaltaan. Kilpailujen järjestäjän tulee merkitä ympyrän keskipiste esim. puruilla.
4. Joukkuekilpailu koostuu kahdesta osasta: perusliikkeistä ja vapaaohjelmasta. Jos kilpailut käydään kahdessa kierroksessa, toinen kierros koostuu vain vapaaohjelman esittämisestä.
5. Kaikki perusliikkeet sekä koko vapaaohjelma on esitettävä vasemmassa laukassa.
6. Kaikki seitsemän vikeltäjää suorittavat kaikki perusliikkeet.
7. Joukkueesta kuusi vikeltäjää suorittaa vapaaohjelmassa ainakin yhden liikkeen.
8. Kilpailujen järjestäjän tulee ottaa huomioon kilpailujen aikataulua laatiessaan, että hevosilla on kilpailupäivän aikana riittävästi myös lepoaikaa.
9. Perusliikkeet ja vapaaohjelma voidaan suorittaa musiikkiin (suositeltavaa).
10. Selkäänhyppy ja alastulo, joissa käytetään maassa olevaa avustajaa, ei arvostella.

### 722 Perusliikkeet

1. Joukkue esittää seitsemän perusliikettä kahdessa osassa eli blokissa. Ensimmäinen blokki: Selkäänhyppy, Perusistunta, Polvivaaka, Mylly  
Toinen blokki: Sakset, Seisonta, Lankku
2. Kaikki seitsemän perusliikettä, hevosen lähestyminen sekä alastulo on selitetty liitteessä C
3. Ensin joukkueen kaikki vikeltäjät suorittavat ensimmäisen blokin (numerojärjestyksessä alkaen numero 1:stä), sen jälkeen kaikki suorittavat toisen blokin.

### 723 Vapaaohjelma eli kür

1. Vapaaohjelmassa kuudella vikeltäjällä on mahdollisuus esittää taiteellista osaamistaan. Joukkue voi suunnitella yksilöllisen ohjelman omien kykyjensä, ideoidensa ja erikoisosaamisensa pohjalta. Liikkeiden tulee olla yhdistelmä yksöis-, kaksois- ja kolmoisliikkeitä.
2. Hevosen selässä saa olla yhtäaikaan korkeintaan kolme vikeltäjää, joista kahden on oltava jatkuvasti hevosen kanssa kosketuksessa. Ainoastaan sääntöjen mukaiset liikkeet arvostellaan.
3. Vapaaohjelma koostuu staattisista ja dynaamisista liikkeistä. Staattisten liikkeiden on kestettävä vähintään kolme laukka-askelta, jotta ne laskettaisiin mukaan vaikeusasteeseen.

#### 724 Ajanotto

1. Kun tuomari soittaa kelloa areenalle saapumisen merkiksi, joukkueen on minuutin sisällä suoritettava tervehdys. Viimeistään 30 sekunnin kuluttua siitä kun tuomari on soittanut kelloa hevosen ravattua, joukkueen on aloitettava ohjelmansa.
2. Perusliikkeiden ajanotto alkaa siitä hetkestä jolloin ensimmäinen vikeltäjä koskee kahvoja ja päättyy ensimmäisajan täytyttyä.
3. Vapaaohjelman ajanotto alkaa siitä hetkestä kun ensimmäinen vikeltäjä koskee kahvoja tai hevosta ja päättyy kun ensimmäisaika on kulunut.
4. Perusliikkeiden ensimmäisaika on 7 minuuttia ja vapaaohjelman 4 minuuttia.
5. Päätuomarilla on kello, jolla hän antaa signaaleja kilpailijoille. Jos kilpailusuoritus keskeytetään kelloa soittamalla, ajanotto keskeytyy. Kelloa käytetään seuraavissa tilanteissa:
  - ilmoitetaan joukkueelle, että se voi saapua areenalle
  - ilmoitetaan vikeltäjille, että he voivat aloittaa perusliikkeiden tai vapaaohjelman suorittamisen
  - ilmoitetaan ensimmäisajan päättymisestä
  - keskeytetään vikeltäjien suoritus odottamattomassa tilanteessa, joka vaatii välitöntä huomiota esim. vikellysvyön liukuessa sivuun.
  - ilmoitetaan, että ajanotto on keskeytetty putoamisen vuoksi; vikeltäjä ei pysty jatkamaan suoritustaan välittömästi tai palaamaan jonoon.
  - ajanotto jatkuu siitä hetkestä, kun vikeltäjä koskee kahvoihin tai hevoseen.
  - ilmoitetaan joukkueelle suorituksen keskeyttämisestä hevosen ontuessa tai jos hevonen ei ole juoksuttajan hallinnassa tai jos hevonen on vaaraksi vikeltäjille.
6. A-tuomari ja juoksuttaja/vikeltäjä voivat kommunikoida epäselvissä tilanteissa.

#### 725 Arvostelu

Seuraavat arvosanat ovat käytössä kun arvostellaan perusliikkeitä, vapaaohjelmaa ja yleiskuvaa:

10 - erinomainen	4 - riittämätön
9 - erittäin hyvä	3 - aika huono
8 - hyvä	2 - huono
7 - aika hyvä	1 - hyvin huono
6 - tyydyttävä	0 - ei esitetty tai
5 - riittävä	vähennysten seurauksena

#### 726 Perusliikkeiden arvostelu

1. Korkein arvosana on 10,00. Desimaaleja saa käyttää.
2. Kaikkien joukkuevikeltäjien perusliikkeiden pisteet lasketaan yhteen ja jaetaan seitsemällä (vikeltäjien määrällä). Tähän tulokseen lisätään hevospiste x 2. Tulos jaetaan yhdeksällä.
3. Perusliikkeiden ja hevosen arvosteluperiaatteet on määritelty tarkemmin FEI:n julkaisussa ”Guidelines for Judges”.
4. Pisteiden vähennykset perusliikkeissä

##### Vähennys 1 piste

- Jokainen puuttuva laukka-askel perusistunnasta, polvivaa’asta ja seisonnasta (kesto vähintään 4 laukka-askelta). (Kirjain C)
- Jokainen tahtirikko myllyssä (jokainen osa kestää 4 laukka-askelta) (Kirjain T)
- Jos vikeltäjä ei ennen polvivaakaa ja seisontaa käy polvillaan. (Kirjain K)
- Jos vikeltäjän käsi hetkellisesti koskettaa hevosen kaulaa polvivaa’assa (edellyttäen, että liikkeen muoto pysyy hyvänä) (Kirjain N)
- Jokaisesta alastulosta (alastulo myllystä ja lankun toinen osa) jossa vikeltäjä ei tule alas molemmille jaloilleen. (Kirjain D)

##### Vähennys 2 pistettä

- Perusliikkeen toistamisesta ilman syytä (kuten putoaminen) (Kirjain R)
- Jos vikeltäjä tarttuu kahvoihin (tasapainon menetys) uudelleen aloitettuaan perusistunnan, polvivaa’an tai seisonnan. (Kirjain R)
- Jos vikeltäjä suorittaa perusliikkeet väärässä järjestyksessä, mutta korjaa virheensä suorittamalla liikkeet oikeassa järjestyksessä tulematta välillä alas hevosen selästä.
- Jos vikeltäjä putoaa kahden liikkeen välissä (vähennys tehdään edeltävästä liikkeestä)

##### Arvostelu 0

- Jokainen suorittamatta jäänyt liike (tai liikettä ei esitetty kunnolla)
- Jos vikeltäjä putoaa kesken liikkeen tai suorittaa väärän alastulon liikkeen jälkeen
- Jokaisesta väärässä järjestyksessä suoritetusta perusliikkeestä (jos virhettä ei korjata)

- Jos vikeltäjä joutuu tarttumaan kahvoihin kahdesti perusistunnan, polvivaa'an tai seisonnan aikana (tasapainon menetys).
- Jos liike tai osa liikkeestä suoritetaan ravissa. Staattisen liikkeen jatkaminen raviaskelten jälkeen oikeuttaa vikeltäjän pisteisiin. Vikeltäjän tulee kuitenkin pitää liike vähintään 4 perättäistä laukka-askelta.
- Jos sakset käännetään väärään suuntaan.
- Jokainen enimmäisajan jälkeen suoritettu liike.

## 727 Vapaaohjelman arvostelu

1. Vapaaohjelmassa arvostellaan arvosanoin neljä osaluuetta

Vaikeusaste	x1
Sommittelu	x2
Esittäminen	x2,5
Hevonen	x1,5

Kokonaistulos jaetaan seitsemällä.

2. Vaikeusasteen arviointi

Korkein arvosana on 10,0. Desimaalit ovat sallittuja. Liikkeet jaetaan vaikeusasteen mukaan kolmeen eri kategoriaan. Vain 25 vaikeinta liikettä arvostellaan seuraavan mallin mukaan:

- vaativat liikkeet	(D)	0,4 pistettä
- keskivaativat liikkeet	(M)	0,3 pistettä
- helpot liikkeet	(E)	0,2 pistettä

Pisteitä EI saa:

- Jos liike toistetaan
- Perusliikkeiden esittämisestä
- Jos staattista liikettä ei pidetä vähintään kolme laukka-askelta
- Jos liike suoritetaan muuta kuin laukassa
- Jos liike on alkanut juuri ennen enimmäisajan päättymistä (tuomari soittaa kelloa) tämä liike voidaan suorittaa loppuun. Jos alastulot suoritetaan välittömästi signaalin jälkeen ilman ylimääräisiä liikkeitä, alastulot voidaan laskea mukaan Vaikeusasteen, Sommittelun ja Esittämisen pisteisiin. Jos muita liikkeitä tai liikesarjoja esitetään signaalin jälkeen Sommittelun arvosanasta vähennetään piste. Tässä tapauksessa mitään signaalin jälkeen suoritettavia liikkeitä ei arvostella ollenkaan. Staattisia liikkeitä ei saa suorittaa signaalin jälkeen.

3. Sommittelun arviointi

Korkein arvosana on 10,0. Desimaalit sallitaan.

Yksi piste vähennetään:

- jos liikkeitä suoritetaan tuomarin antaman äänimerkin jälkeen
- puuttuvasta kilpailijanumerosta
- sääntöjen vastaisesta vikellysasusta

Jokaisen vikeltäjän on suoritettava vapaaohjelmassa vähintään yksi liike selkäänhypyn lisäksi. Sommittelun kokonaisarvosanasta vähennetään kaksi pistettä jokaista

sellaista vikeltäjää kohden, joka ei osallistu vapaaohjelmaan.

4. Esittämisen arviointi

Korkein arvosana on 10,0. Desimaalit sallitaan.

Vähennykset:

- 0,1 – 0,5 pienistä virheistä
- 0,6 – 0,9 keskisuurista virheistä
- 1,0 suurista virheistä

Putoamiset:

- Jos vikeltäjä kaatuu alastulon jälkeen tai alastulo on mekaanisesti väärinsuoritettu, vähennys on 0,1 pistettä.
- Jokaisesta putoamisesta vähennetään vähintään 0,3 pistettä, riippumatta siitä kuinka monta vikeltäjää putoaa.
- Jos putoaminen on vakava tai on epämiellyttävä hevoselle (myös putoamiset hevosen selässä), vähennyksen tulisi olla 0,5 – 2,0 putoamista kohden.

## 728 Hevosen arviointi

1. Korkein arvosana on 10,0. Desimaaleja saa käyttää.

Hevosen arvostelukriteerit on tarkemmin määritelty FEI:n julkaisussa ”Guidelines for Judges”.

2. Jos joukkue esittää ohjelmansa ympyrällä, joka on halkaisijaltaan pienempi kuin 15 m voi tuomari vähentää korkeintaan 1,0 pistettä.

## 729 Kokonaispisteet

1. Jos kilpailu käydään yhdessä kierroksessa perusliikkeiden ja vapaaohjelman kokonaispisteet lasketaan yhteen ja summa jaetaan kahdella. Jos kilpailu käydään kahdessa kierroksessa lasketaan kolmen osasuorituksen tulokset yhteen ja jaetaan kolmella. Tulos pyöristetään kolmanteen desimaaliin.
2. Jos kahdella joukkueella on sama tulos, perusliikkeiden kokonaispistemäärä ratkaisee paremmuuden.
3. Lopulliset pisteet tulee kirjoittaa pöytäkirjoihin.

## 730 YKSINVIKELLYS

### 731 Yleistä

1. Yksinvikellyskilpailuissa noudatetaan näitä sääntöjä sekä SRL:n kilpailusääntöjen yleistä osaa.
2. Yksinvikeltäjän kilpaillessa, arenalla saa hänen lisäksi olla vain hevonen ja juoksuttaja. Ulkopuolisen apu on kielletty. Yksinvikeltäjän on suoritettava perusliikkeet ja vapaaohjelma samalla hevosella.
3. Hevonen laukkaa ympyrällä vasemmassa kierroksessa. Ympyrän tulee olla vähintään 15 m halkaisijaltaan. Kilpailujen järjestäjän tulee merkitä ympyrän keskipiste esim. puruilla.

4. Yksinvikellyskilpailu koostuu kahdesta osasta: perusliikkeistä ja vapaaohjelmasta.
5. Kaikki osasuoritukset on esitettävä vasemmassa laukassa.
6. Kilpailujen järjestäjän velvollisuus on ottaa huomioon aikataulua suunnitellessaan, että hevosille jää riittävästi lepoaikaa kilpailupäivän aikana.
7. Perusliikkeet ja vapaaohjelma voidaan suorittaa musiikkiin (suositeltavaa).
8. Kilpailun aikana juoksuttajan lisäksi vain ohjelmaansa suorittava yksinvikeltäjä saa olla vikellysympyrällä. Seuraava kilpailija voi siirtyä ympyrän keskelle vasta kun edellinen vikeltäjä on suorittanut alastulonsa. Jos seuraava kilpailija tulee ympyrän keskelle aikaisemmin, hänet hylätään.

### 732 Perusliikkeet

1. Perusliikkeet ovat: selkäänhyppy, perusistunta, polvivaaka, mylly, sakset, seisonta ja lankku.
2. Kaikki yksinvikeltäjät, jotka vikeltävät samalla hevosella, tulevat areenalle yhdessä. Vikeltäjät suorittavat perusliikkeet välittömästi toistensa jälkeen, kelloa ei soiteta suoritusten välissä.

### 733 Vapaaohjelma

Vapaaohjelma koostuu dynaamisista ja staattisista liikkeistä. Välihyppyjä suositellaan. Staattisten liikkeiden tulee kestää vähintään kolme laukka-askelta, jotta ne lasketaan mukaan arvosteluun.

### 734 Ajanotto

1. Tuomari antaa kellolla äänimerkin, jonka jälkeen vikeltäjällä on minuutti aikaa saapua areenalle. Viimeistään 30 sekunnin kuluttua siitä, kun tuomari on soittanut kelloa hevosen ravattua, vikeltäjän on aloitettava ohjelmansa.
2. Perusliikkeistä ei oteta aikaa. Jos samalla hevosella kilpailee useita vikeltäjiä, seuraava vikeltäjä voi aloittaa perusliikkeiden suorittamisen välittömästi edellisen vikeltäjän jälkeen. Suoritusten välissä ei anneta äänimerkkiä.
3. Vapaaohjelman pituus on yksi minuutti. Ajanotto aloitetaan, kun vikeltäjä koskee kahvoja tai hevosta.
4. Päätuomarilla on kello, jolla hän antaa signaaleja kilpailijoille. Kelloa käytetään seuraavissa tilanteissa:
  - ilmoitetaan vikeltäjille ja juoksuttajalle, että he voivat saapua areenalle
  - annetaan lupa ensimmäiselle vikeltäjälle aloittaa perusliikkeiden suorittaminen sekä erikseen jokaiselle vikeltäjälle aloittaa vapaaohjelman
  - ilmoitetaan enimmäisajan päättymisestä
  - keskeytetään vikeltäjän suoritus odottamattomassa tilanteessa joka vaatii välitöntä huomiota.

- ilmoitetaan, että ajanotto on keskeytetty putoamisen vuoksi (vikeltäjä on pudonnut kauaksi hevosesta eikä pysty välittömästi jatkamaan). Ajanotto jatkuu kun vikeltäjä koskee kahvoja/hevosta hypätäkseen selkään. Jos kilpailusuoritus keskeytetään kelloa soittamalla, ajanotto keskeytyy.

- ilmoitetaan suorituksen keskeyttämisestä johtuen hevosen ontumisesta tai jos hevonen ei ole juoksuttajan hallinnassa tai jos hevonen on vaarallinen vikeltäjille.

### 735 Arvostelu

Kts. kohta 725

### 736 Perusliikkeiden arvostelu

1. Korkein arvosana on 10,0. Desimaalit sallitaan.
2. Perusliikkeistä annetaan 8 arvosanaa
  - jokaisesta seitsemästä perusliikkeestä yksi arvosana
  - hevosen arvosana joka kerrataan kahdella
3. Perusliikkeiden arvosanat lasketaan yhteen. Summaan lisätään hevosen arvosana kerrottuna kahdella. Tulos jaetaan yhdeksällä.
4. Vähennykset katso kohta 726

### 737 Vapaaohjelman arvostelu

1. Korkein arvosana on 10,0. Desimaalit sallitaan.

2. Vapaa ohjelmasta annetaan 4 arvosanaa.

Vaikeusaste	x 1
Sommittelu	x 1
Esittäminen	x 2
Hevonen	x 1
Tulos jaetaan	viidellä.

3. Vaikeusasteen arvostelu

- Vapaaohjelman tulee sisältää vähintään seitsemän liikettä. Helpot liikkeet (E) tulee laskea liikkeiksi, vaikka niistä ei vaikeusasteessa saa pisteitä. Vain kymmenen vaikeinta liikettä arvostellaan.

- Jos ohjelmassa esitetään alle seitsemän liikettä, ohjelmaa ei arvostella. Tällaisessa tapauksessa tuomaristo neuvottelee arvostelusta. Ainoastaan päätuomarilla on oikeus päättää, että suoritus hylätään.

Liikkeet arvostellaan vaikeusasteen mukaan seuraavasti:

Erittäin vaativat liikkeet	(R)	1,3 pistettä
Vaativat liikkeet	(D)	0,9 pistettä
Keskivaativat liikkeet	(M)	0,4 pistettä
Helpot liikkeet	(E)	0,0 pistettä

Pisteitä ei anneta:

- jos staattinen liike kestää alle kolme laukka-askelta
- liikkeistä, jotka suoritetaan tuomarin soitettua kelloa ajan loppumisen merkiksi
- perusliikkeiden suorittamisesta

- liikkeistä, joita ei suoriteta laukassa
- jos liike suoritetaan kahdesti, toisesta suorituksesta ei saa pisteitä

R-liikkeet ovat:

- huomattavasti vaikeampi variaatio D-liikkeestä (esim. käsiseisonta yhdellä kädellä tai voltti suurin vartaloin tai kierteellä)
- useampi peräkkäin suoritettu D-liike
- erityisen vaikeat D-liikkeisiin menot (?)

#### 4. Sommittelun arvostelu

Korkein arvosana on 10,0. Desimaalit sallitaan. Jos alastuloa ei suoriteta kolme laukka-askelta äänimerkin jälkeen, sommittelusta vähennetään yksi piste

#### 5. Esittämisen arvostelu

Korkein arvosana on 10,0.

Pisteitä vähennetään

0,1 – 0,5 pienistä virheistä

0,6 – 0,9 keskisuurista virheistä

1,0 suurista virheistä

Pisteet vähennetään jokaisesta yksittäisestä liikkeestä ja siirtymisestä.

#### Putoamiset

- jos vikeltäjä kaatuu alastulon jälkeen, vähennys on 0,5-1,0 pistettä
- jokaisesta putoamisesta, jonka vuoksi kelloa ei tarvitse pysäyttää, vähennetään enintään 2,0 pistettä
- jokaisesta putoamisesta hevosen selässä (riippuen virheen vakavuudesta) enintään 2,0 pistettä
- jos vikeltäjä välihypyssä koskettaa maata enemmän kuin kerran vähennetään enintään 2,0 pistettä
- jokaisesta putoamisesta, jonka vuoksi kello on pysäytettävä, vähennetään 2,0 pistettä
- Kolmannesta putoamisesta seuraa hylkääminen

#### 6. Hevosen arvostelu

Korkein arvosana on 10,0. Hevosen arvosteluperiaatteet on määritelty tarkemmin FEI:n julkaisussa ”Guidelines for Judges”.

### 738 Kokonaispisteet

Yksinvikellyskilpailu koostuu kahdesta osasta: perusliikkeistä ja vapaaohjelmasta. Kokonaistulos saadaan laskemalla yhteen perusliikkeiden ja vapaaohjelman tulokset ja jakamalla saatu tulos kahdella. Jos kilpailu käydään kahdessa kierroksessa, suoritetaan myös 2. kierroksella perusliikkeet ja vapaaohjelma. Kokonaistulos saadaan laskemalla yhteen kaikki osasuoritukset ja jakamalla saatu tulos neljällä.

Tulos pyöristetään kolmanteen desimaaliin. Jos kahdella vikeltäjällä on sama kokonaispistemäärä, perusliikkeiden pisteet ratkaisevat paremmuuden.

Tuomareiden tulisi pyrkiä kirjoittamaan arvostelulokaavakkeisiin vapaaohjelman liikkeiden vaikeusasteet ja vähennykset.

## 740 PARIVIKELLYS

### 741 Yleistä

1. Parivikellyskilpailuissa noudatetaan näitä sääntöjä sekä SRL:n kilpailusääntöjen yleistä osaa.
2. Parivikellyksessä kilpailee kaksi vikeltäjää ja heidän lisäksi hevonen ja juoksuttaja.
3. Hevonen laukkaa ympyrällä vasemmassa kierroksessa. Ympyrän tulee olla vähintään 15 m halkaisijaltaan. Kilpailujen järjestäjän tulee merkitä ympyrän keskipiste esim. puruilla.
4. Kilpailusuoritus koostuu vapaaohjelmasta yhdessä tai kahdessa kierroksessa.
5. Kilpailujen järjestäjän velvollisuus on ottaa huomioon aikataulua suunnitellessaan, että hevosille jää riittävästi lepoaika kilpailupäivän aikana
6. Vapaaohjelma tulee suorittaa musiikkiin.

### 742 Parivikellyksen vapaaohjelma

1. Vapaaohjelman kesto on 2 minuuttia
2. Ohjelman aikana vikeltäjän pysyvät kosketuksessa hevoseen, vikellysvyöhön tai toisiinsa. Välihypyjä suositellaan
3. Vapaaohjelma koostuu dynaamisista ja staattisista liikkeistä. Staattisten liikkeiden tulee kestää vähintään kolme laukka-askelta.

### 743 Ajanotto parivikellyksessä

1. Kun tuomari soittaa kelloa areenalle saapumisen merkiksi, parin on minuutin sisällä suoritettava tervehdys. Viimeistään 30 sekunnin kuluttua siitä kun tuomari on soittanut kelloa hevosen ravattua, parin on aloitettava ohjelmansa.
2. Vapaaohjelman ajanotto alkaa siitä hetkestä kun toinen vikeltäjä koskee kahvoja tai hevosta ja päättyy kun enimmäisaika on kulunut.
3. Vapaaohjelman enimmäisaika 2 minuuttia.
4. Päätuomarilla on kello, jolla hän antaa signaaleja kilpailijoille. Jos kilpailusuoritus keskeytetään kelloa soittamalla, ajanotto keskeytyy. Kelloa käytetään seuraavissa tilanteissa:
  - ilmoitetaan joukkueelle, että se voi saapua areenalle
  - ilmoitetaan vikeltäjille, että he voivat aloittaa vapaaohjelman suorittamisen
  - ilmoitetaan enimmäisajan päättymisestä

- keskeytetään vikeltäjien suoritus odottamattomassa tilanteessa, joka vaatii välitöntä huomiota esim. vikellysvyön liukuessa sivuun.
  - ilmoitetaan, että ajanotto on keskeytetty putoamisen vuoksi; vikeltäjä ei pysty jatkamaan suoritustaan välittömästi.
  - ajanotto jatkuu siitä hetkestä, kun vikeltäjä koskee kahvoihin tai hevoseen.
  - ilmoitetaan parille suorituksen keskeyttämisestä hevosen ontuessa tai jos hevonen ei ole juoksettajan hallinnassa tai jos hevonen on vaaraksi vikeltäjille.
5. A-tuomari ja juoksettaja/vikeltäjä voivat kommunikoida epäselvissä tilanteissa.

#### 744 Arvostelu

Kts. kohta 725

#### 745 Vapaaohjelman arvostelu parivikellyksessä

1. Parivikellyksen vapaaohjelma saa kolme arvosanaa ja hevonen yhden.

Vaikeusaste	x 1
Sommittelu	x 2
Esittäminen	x 2,5
Hevonen	x 1,5

Tulos jaetaan seitsemällä.

2. Vaikeusasteen arvostelu

- Vapaaohjelman tulee sisältää vähintään seitsemän liikettä. Helpot liikkeet (E) tulee laskea liikkeiksi, vaikka niistä ei vaikeusasteessa saa pisteitä. Vain kymmenen vaikeinta liikettä arvostellaan.
- Jos ohjelmassa esitetään alle seitsemän liikettä, ohjelmaa ei arvostella. Tällaisessa tapauksessa tuomaristo neuvottelee arvostelusta. Ainoastaan päätuomarilla on oikeus päättää, että suoritus hylätään.

Liikkeet arvostellaan vaikeusasteen mukaan seuraavasti:

Vaativat liikkeet	(D)	1,0 pistettä
Keskivaativat liikkeet	(M)	0,5 pistettä
Helpot liikkeet	(E)	0,0 pistettä

Kymmenen vaikeinta liikettä otetaan huomioon vaikeusasteeseen.

3 Sommittelun arvostelu

Korkein arvosana on 10,0. Desimaalit sallitaan. Jos alastuloa ei suoriteta kolme laukka-askelta äänimerkin jälkeen, sommittelusta vähennetään yksi piste

4 Esittämisen arvostelu

Korkein arvosana on 10,0.

Pisteitä vähennetään

0,1 – 0,5 pienistä virheistä

0,6 – 0,9 keskisuurista virheistä

1,0 suurista virheistä

Pisteet vähennetään jokaisesta yksittäisestä liikkeestä ja siirtymisestä.

5. Hevosen arvostelu

Korkein arvosana on 10,0. Hevosen arvosteluperiaatteet on määritelty tarkemmin FEI:n julkaisussa ”Guidelines for Judges”.

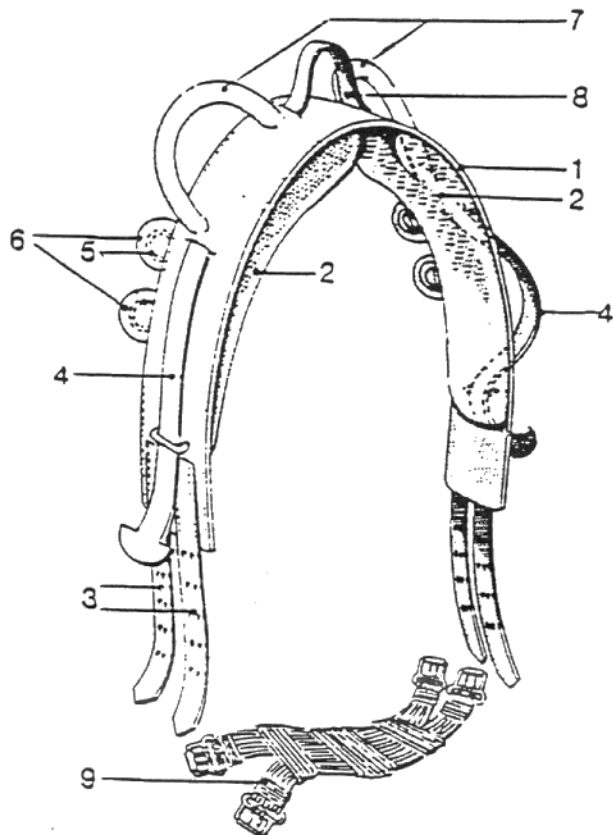
#### 746 Kokonaispisteet

1. Kokonaispisteet on vapaaohjelman tulos.

2. Mikäli kilpailu käydään kahdessa kierroksessa kokonaispisteet on kahden vapaaohjelman yhteenlaskettu summa jaettuna kahdella.

## LIITE A

### Vikellysvyö

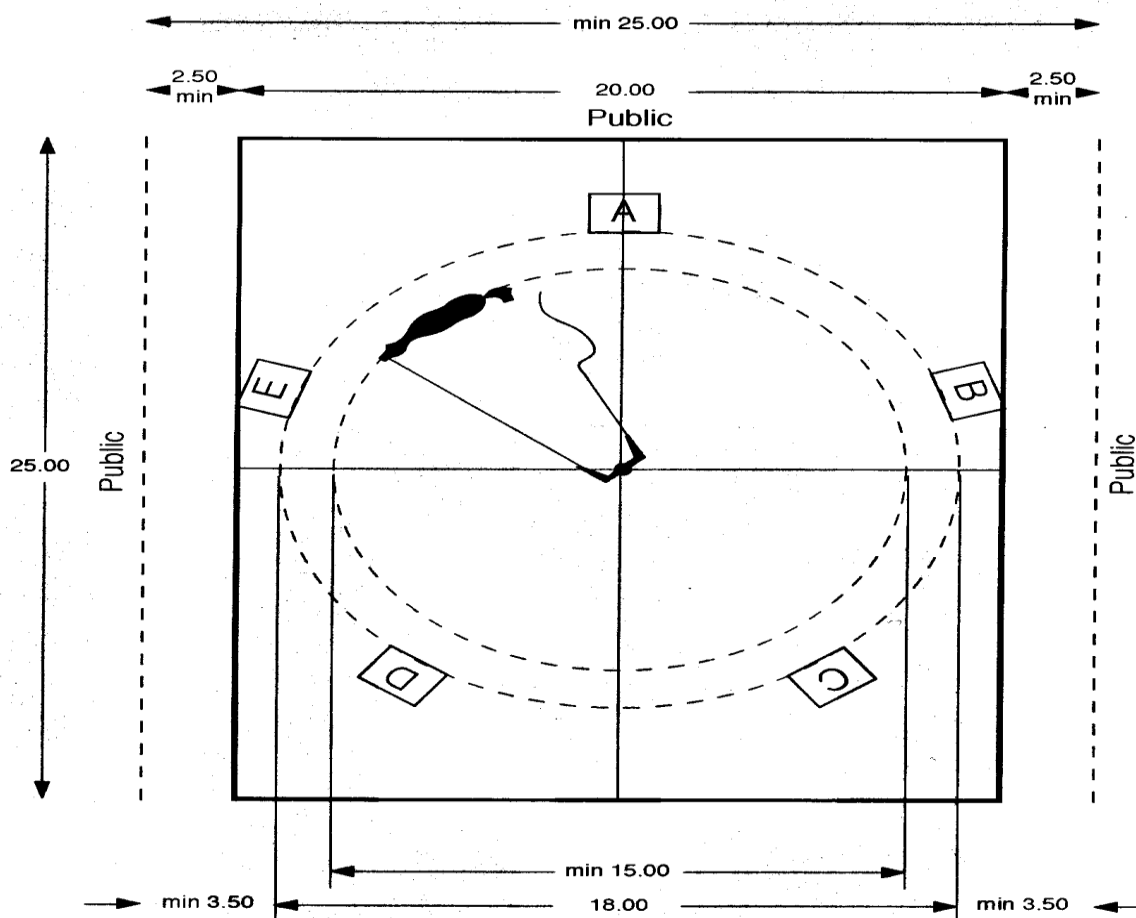


1. Nahkapäälllys
2. Toppaukset
3. Vastinhihnat
4. Jalkalenkit
5. Renkaat sivuohjien kiinnitystä varten
6. Renkaiden nahkasuojus (ei pakollinen)
7. Kahvat
8. Ylimääräinen kahva (ei pakollinen)
9. Alavyö

Vikellysvyössä on kaksi tukevaa kahvaa sekä molemmin puolin jalkalenkit (yhteensä kaksi). Kahvojen väliin voidaan kiinnittää ylimääräinen nahasta valmistettu pehmeä kahva (no 8). Säädettävät kahvat eivät ole sallittuja, jalka lenkit saavat olla säädettävät. Kaikki muut lenkit, kahvat, ylimääräiset osat ovat kiellettyjä.

# LIITE B

## Vikellysareena



## LIITE C

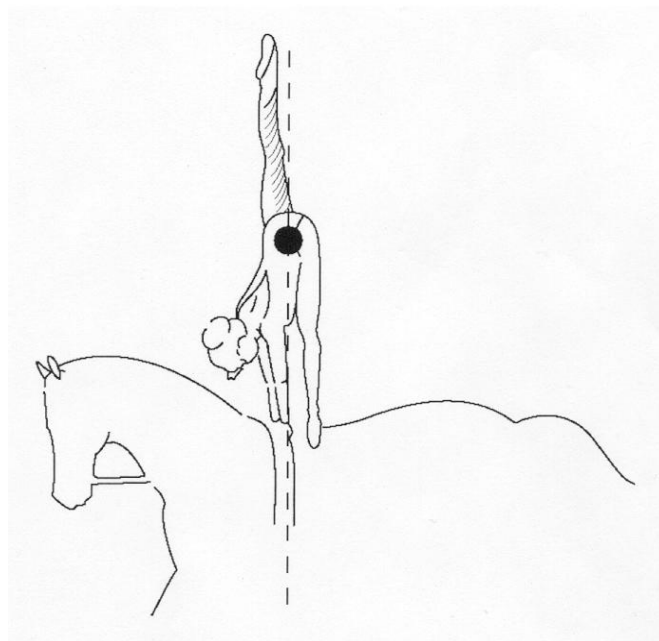
### Perusliikkeet

Perusliikkeet jaetaan kahteen osaan (blokkiin). Molemmat osat alkavat selkäänhyppyllä. Liikkeiden tulisi seurata toisiaan välittömästi. Liikkeet, joissa on kaksi osaa (sakset ja lankku), tulisi suorittaa ripeästi, osien välissä ei saa viivytellä. Staattiset liikkeet (perusistunta, polvivaaka, seisonta) kestävät vähintään neljä laukka-askelta.

### Selkäänhyppy

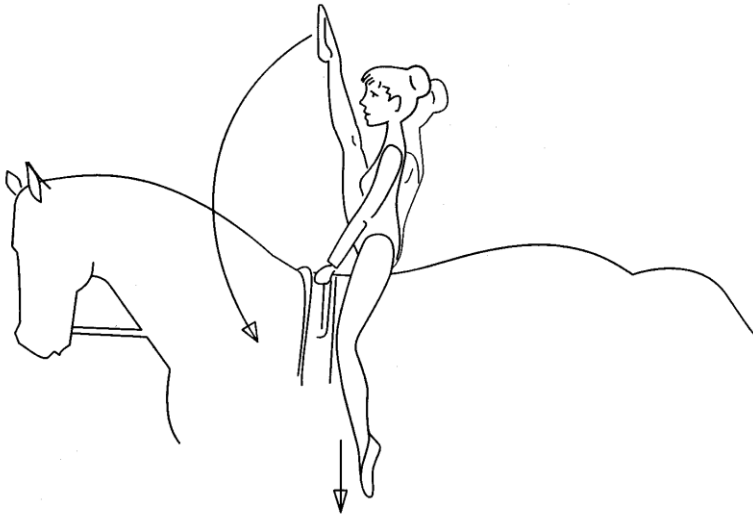
Molemmat blokit alkavat selkäänhyppyllä. Vikeltäjä juoksee hevosen lapojen viereen liinaa pitkin. Matkalla hevosen luokse vikeltäjä alkaa laukata samassa rytmissä hevosen etujalkojen kanssa. Ennen kuin vikeltäjä tarttuu kahvoihin, tulisi hänen hartioidensa ja lantionsa olla samansuuntaiset hevosen lapojen kanssa. Ylävartalo pysyy suorassa. Vikeltäjä tarttuu kahvoihin ja ponnistaa tasajalkaa eteen. Näin vikeltäjä saa hevosen liikkeestä voimaa selkäänhyppyynsä. Vikeltäjän pää menee alas ja samanaikaisesti hän heilauttaa oikean jalkansa niin korkealle kuin pystyy, siten, että lantio nousee korkeammalle kuin pää. Vasen jalka pysyy ojennettuna alaspäin. Kun vikeltäjän lantio saavuttaa korkeimman mahdollisen asennon vikeltäjä laskee ojennetun oikean jalan ja laskeutuu pehmeästi, mutta ylävartalo jäntevänä, keskelle hevosen selkää

**Olellaista: Painopisteen paikka ja korkeus**



## Alastulo

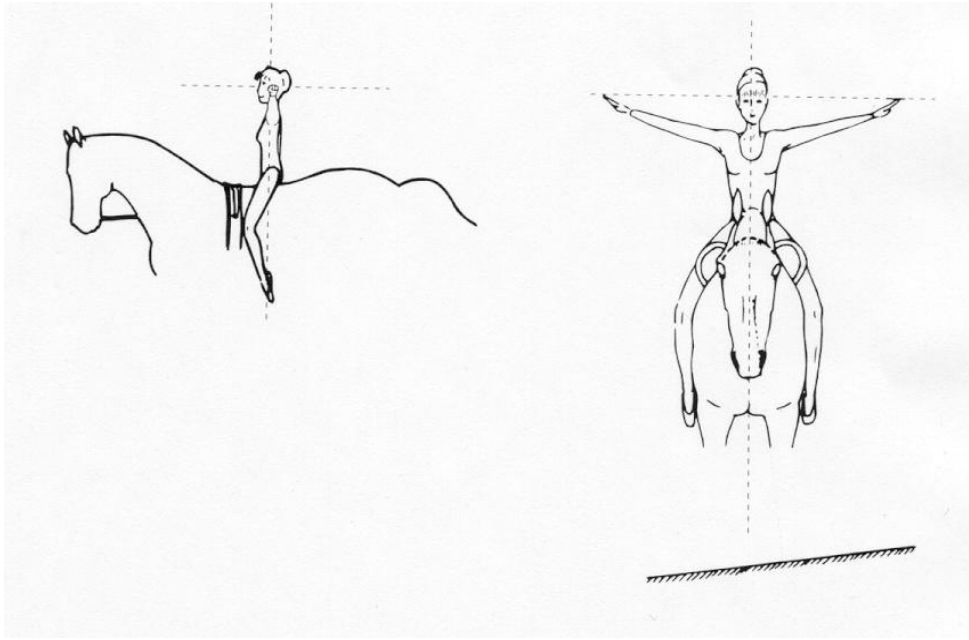
Normaali-istunnasta vikeltäjä nostaa ojennetun oikean jalkansa korkealle hevosen kaulan yli. Jalan liikerata on puoliympyrä. Ylävartalo pysyy jäntevänä ja suorana, vikeltäjä nojaa hyvin vähän taaksepäin. Vasen jalka pysyy liikkumatta paikallaan kiinni hevosen kyljessä. Ote irtoaa kahvasta hetkellisesti ja palaa heti jalan ohittaessa kädet. Kun oikea jalka osoittaa hevosen sisäetujalkaa, vasen jalka irrotetaan hevosen kyljestä ja ojennetaan suoraksi oikean jalan viereen. Vikeltäjä ojentaa jalat alaspäin ja työntää käsillään ylöspäin ennen kuin päästää kahvoista irti. Hän laskeutuu maahan jalat lähestulkoon yhdessä ja välittömästi juoksee samaan suuntaan kuin hevonen.



## Perusistunta

Vikeltäjä istuu hevosen selässä jäntevänä heti vyön takana ja keskellä hevosta. Hänen jalkansa ovat ojennettuna alas ja kiinni hevosen kyljissä. Hartiat, lantio ja kantapäät ovat samassa linjassa. Vikeltäjän hartiat ovat samassa suunnassa kuin kahvat. Kädet ojennetaan sivulle ylös suorina, siten että sormen päät ovat silmien korkeudella. Jalat on venytetty alaspäin, polvet, nilkat ja varpaat lähes eteenpäin käännettyinä. Liikkeen päätteeksi kädet lasketaan suorina alas ja vikeltäjä tarttuu kahvoihin samanaikaisesti molemmilla käsillä.

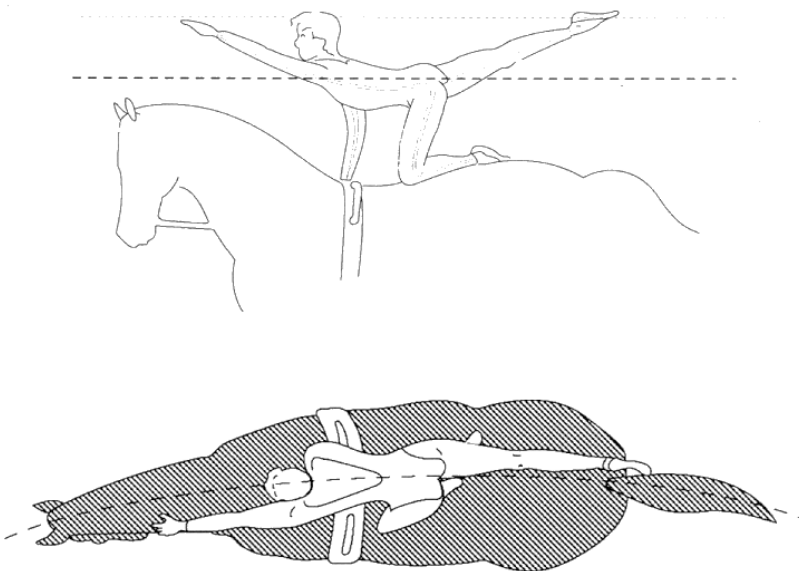
**Oleennaista: Istunta, hevosen liikkeen myötääminen sekä vartalon ryhdikkyys.**



## Polvivaaka

Istuvasta asennosta vikeltäjä tulee polvilleen molemmat jalat yhtäaikaan ja välittömästi liukuu jalkojen kanssa vinottain hevosen selkärankaan nähden. Vikeltäjän polvet, sääret, nilkat ja jalkapöydät ovat kiinni hevosesä painon jakautuessa tasan koko jalalle. Katse on ylhäällä ja edessä. Oikea jalka ja vasen käsi nostetaan yhtäaikaan ojennettuun asentoon, jossa vasen käsi, pää ja oikea jalka ovat miltei samalla. Oikea käsi pitää kiinni kahvasta. Hartiat ovat suoraan vyön yläpuolella ja samalla tasolla lantion kanssa. Vikeltäjän käsi ja jalka muodostavat kaaren. Liikkeen loppuun vikeltäjä laskee käden kahvaan ja samanaikaisesti suoristaa molemmat jalat suoraksi ja liukuu pehmeästi istuvaan asentoon.

**Olellaista: Tasapaino ja hevosen liikkeen myötääminen .**



## Mylly

Istuvasta asennosta vikeltäjä suorittaa ympäri menon (360 astetta) hevosen selässä. Liike koostuu neljästä ajallisesti samanpituisesta osasta. Jokaisessa osassa jalka nostetaan hevosen yli korkeassa, laajassa kaarella (puoliympyrä). Vastakkainen ns. alajalka pysyy paikallaan ojennettuna hevosen kylkeen. Ylävartalo pysyy ryhdikkäänä ja lähestulkoon pystysuorassa. Pää ja ylävartalo kääntyvät jokaisen jalannoston mukana. Jokainen osa kestää neljä laukka-askelta.

### Osa 1

Oikea jalka nostetaan hevosen kaulan yli. Ote irtaoo kahvasta hetkellisesti ja palaa heti takaisin jalan ohittaessa kädet. Osa 1 päättyy, kun vikeltäjä istuu hevosen selässä sivuttain sisäpuolella, katse ja hartiat suunnattuna ympyrän keskelle. Jalat ovat yhdessä ja hevosen kyljessä kiinni.

### Osa 2

Vasen jalka viedään hevosen selän yli. Osa 2 päättyy, kun vikeltäjä istuu takaperin, jalat ojennettuina alas. Kädet vaihtavat otteensa kahvoissa.

### Osa 3

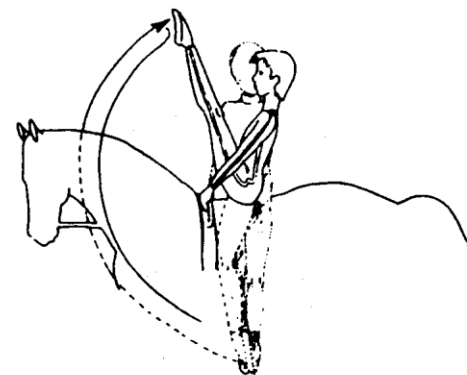
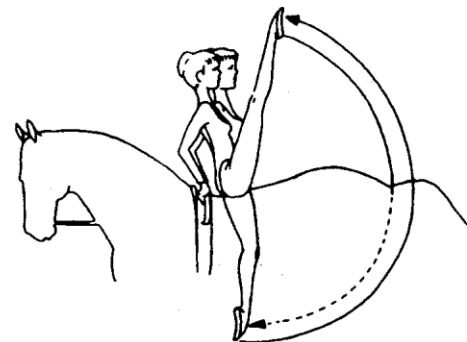
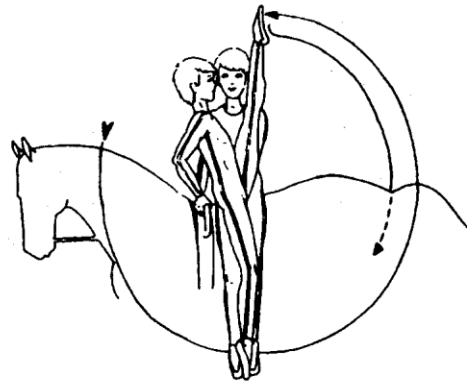
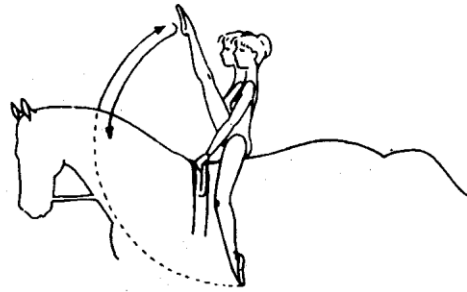
Oikea jalka viedään selän yli. Osa 3 päättyy, kun vikeltäjä istuu sivuttain ulkopuolella katse ja hartiat suunnattuna samaan suuntaan etuviistoon. Jalat ovat yhdessä ja hevosen kyljessä kiinni. Kädet vaihtavat otteensa kahvoista.

### Osa 4

Vasen jalka viedään hevosen kaulan yli. Ote irtaoo kahvasta hetkellisesti ja palaa heti takaisin jalan ohittaessa kädet. Osa 4 päättyy, kun vikeltäjä istuu hevosen selässä eteenpäin (lähtöasento)

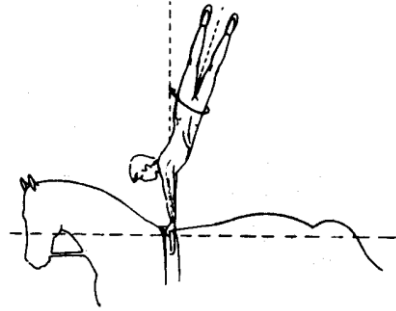
Alastulo seuraa välittömästi ilman viivettä samassa tahdissa (neljään laskien)

**Olellaista: Istunta, hevosen liikkeen myötääminen, ryhdikkyys, liikkeiden laajuus ja ajoitus.**



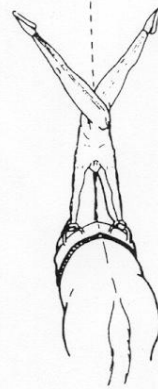
## Sakset

Saksien liike on vikeltäjän vartalon pystysuoran akselin ympärillä tapahtuva kiertoliike, jossa samanaikaisesti jalat suorittavat omaa liikettään. Sakset suoritetaan kahdessa osassa, joissa kummassakin vikeltäjä on suorittanut kääntymisen ennen kuin hän laskeutuu pehmeästi, mutta jäntevänä takaisin hevosen selkään.



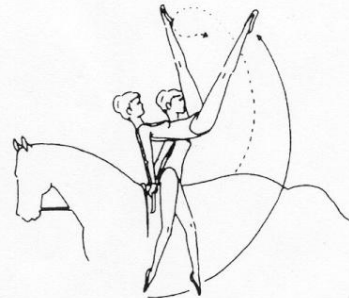
### Osa 1

Istuvasta asennosta vikeltäjä heilauttaa ojennetut jalat taakse ylös ja päätyy lähes käsiseisontaan kädet ojennettuna mahdollisimman suoriksi. Pysäyttämättä liikettä vikeltäjä kääntää lantionsa sisäänpäin (vasemmalle), jolloin jalat ohittavat toisensa liikkeen korkeimmassa kohdassa. Vikeltäjän jalat ovat samalla tasolla, molemmat yhtä kaukana hevosesta ja maasta. Ensimmäinen osa päättyy vikeltäjän laskeutuessa pehmeästi takaperin istumaan keskelle hevosen selkää.

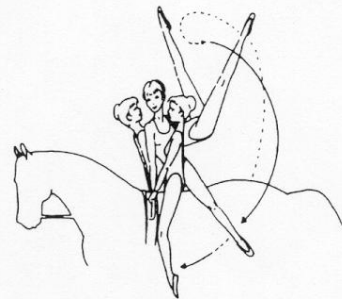


### Osa 2

Takaperin istunnasta vikeltäjä heilauttaa ojennetut jalkansa korkealle hevosen selän yläpuolelle nostaten lantionsa (taitossa oleva) mahdollisimman korkealle. Kädet ovat suorassa ja käsivarsien ja yläruumiin välinen kulma on mahdollisimman suuri (lantio mahdollisimman ylhäällä). Pysäyttämättä liikettä vikeltäjä kääntää lantionsa sisäänpäin (oikealle), jolloin jalat ohittavat toisensa liikkeen korkeimmassa kohdassa. Vikeltäjän jalat ovat samalla tasolla, molemmat yhtä kaukana hevosesta ja maasta. Toinen osa päättyy vikeltäjän laskeutuessa pehmeästi istumaan keskelle hevosen selkää.



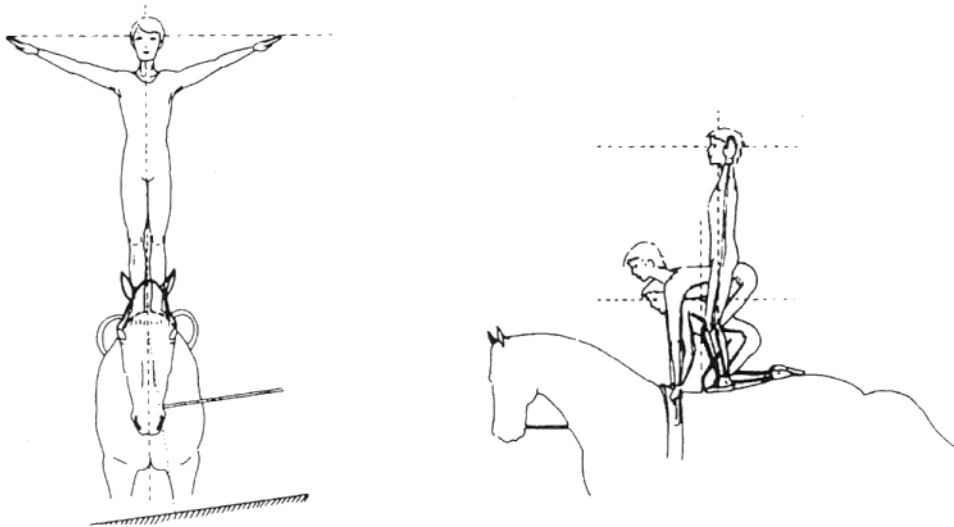
**Olellaista: Saksiliikkeen koordinaatio ja korkeus**



## Seisonta

Istuvasta asennosta vikeltäjä tulee pehmeästi polvilleen yhtäaikaan molemmilla jaloillaan ja välittömästi hyppää pehmeästi molemmille jaloilleen "kyykkyyn". Jalat pysyvät paikoillaan painon jakaantuessa tasan koko jalkapohjalle liikkeen joka vaiheessa. Jalat ovat lähellä toisiaan ja varpaat osoittavat suoraan eteenpäin. Vikeltäjä päästää otteensa kahvoista yhtäaikaan molemmilla käsillä ja nousee rauhallisesti seisovaan asentoon. Hartiat, lantio ja kantapäät muodostavat pystysuoran linjan. Kätet nousevat välittömästi sivulle suorina, siten että sormenpäät ovat silmien tasolla. Polvet myötäävät hevosen liikettä. Liikkeen lopuksi vikeltäjä tarttuu molempiin kahvoihin yhtäaikaan. Pää pysyy ylhäällä, katse eteenpäin suunnattuna, kun vikeltäjä liikkuu pehmeästi ja suoraan jaloilleen istuvaan asentoon hevosen selkään.

**Olellaista: Tasapaino ja vartalon ryhdikkyys**

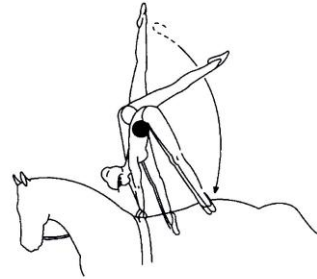
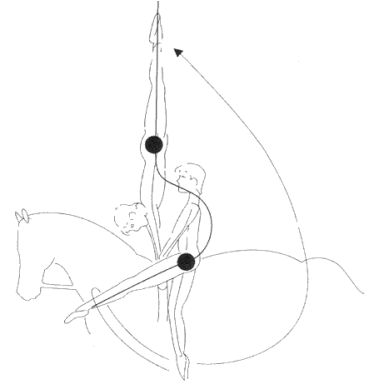


## Lankku

Lankku suoritetaan kahdessa osassa.

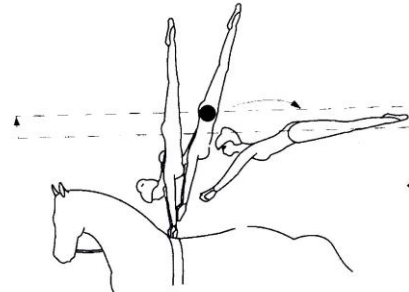
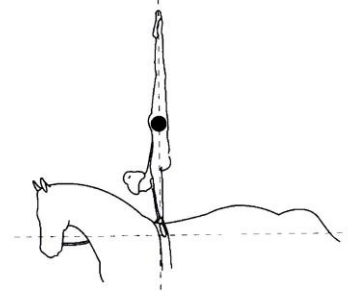
### Osa 1

Istuvasta asennosta vikeltäjä heilauttaa ojennetut jalat taakse ylös ja päätyy käsiseisontaan kädet ojennettuna mahdollisimman suoriksi. Liikkeen korkeimmassa kohdassa lantio taitetaan terävästi, jolloin jalat tulevat lähes kohtisuoraan alaspäin. Tässä taittoasennossa vikeltäjän lantio on hetkellisesti vikellysvyön yläpuolella. Vikeltäjä liukuu pehmeästi sivuttain istuntaan, liukuminen tapahtuu oikean pohkeen ja säären varassa. Osa 1 päättyy vikeltäjän istuessa jäntevänä sivuttain istunnassa, heti vyön takana, molemmilla istuinluilla, jalat yhdessä ja kiinni hevosen kyljessä. Pää ja hartiat ovat kääntyneet melkein eteenpäin.



### Osa 2

Sivuttain istunnasta vikeltäjä heilauttaa ojennetut jalkansa yhdessä ylös tavoitellen käsiseisontaa. Kun vikeltäjän kädet ovat lähes suorana, hän työntää kahvoja vasten saavuttaakseen vielä korkeamman liikelaajuuden ja liitovaiheen. Hän laskeutuu molemmille jaloilleen maahan ulkopuolelle, katse ja vartalo suunnattuna eteenpäin hevosen menosuuntaan. Olennaista: Painopisteen paikka ja korkeus.



## **LIITE D**

### **Helpotetut luokat**

Helpotetuissa luokissa noudatetaan soveltuvin osin voimassa olevia vikellyksen kilpailusääntöjä, joista poikkeavat säännöt on määriteltä seuraavassa:

#### **1. Yleistä**

- 1.1 Helpotettuja luokkia voidaan järjestää seura- ja aluekilpailuina.
- 1.2 Helpotetuissa luokissa voi olla 1-5 tuomaria. Tuomarikarenssiaika ei koske helpotettuja luokkia.
- 1.3 Yhden kilpailupäivän aikana hevosta saa käyttää käynnissä rajoituksetta, laukassa yhteensä 15 minuuttia.
- 1.4 Helpotetuissa luokissa saa tuomariston suostumuksella vikeltää kuusi vuotiaalla hevosella.
- 1.5 Ennen käyntisuoritusta hevosta ei ravauteta areenalla.
- 1.6 Jos kilpailusuoritukset tehdään laukassa, perusliikkeet ja vapaaohjelma tulee tehdä erillisinä suorituksina. Hevosille ja vikeltäjille pitää varata tarpeeksi aikaa palautua.
- 1.7 Helpotetuissa luokissa voi vikeltäjien kilpailuasua olla muu kuin voimisteluasu; esim. trikoot ja T-paita. Kuitenkin joukkueella tulee olla yhtenäinen asu.
- 1.8 Vikeltäjä saa samoissa kilpailuissa kilpailla ainoastaan yhdessä luokassa yhdellä tasolla (esim. A-tasossa joukkueessa kilpaileva ei saa kilpailla toisessa joukkueessa B-tai C-tasolla, mutta voi kilpailla yksin- tai parivikellyksessä joko A-, B-, tai C-tasolla.)

#### **2. B-tason helpotetut kilpailuluokat**

Helpotetussa B-tasossa voi kilpailla joukkue-, pari-, ja yksinvikellyksessä. Kaikissa luokissa esitetään helpotetut perusliikkeet sekä vapaaohjelma vasemmassa laukassa.

##### **Perusliikkeet**

B-tason kaikissa luokissa vikeltäjät suorittavat laukassa yhdessä osassa seuraavat perusliikkeet: (selkäänhyppyä ei arvostella, saa käyttää avustajaa)

1. Perusistunta
2. Polvivaaka; molemmat kädet kahvoissa.
3. Jalannostot kaulan yli; ensin oikea jalka kaulan yli sisäpuolelle ja takaisin, jonka jälkeen sama vasemmalla jalalla. Kukin jalannosto tehdään neljässä laukka-askeleessa).
4. Kaksi jalkojenheittoa etuperin.
5. Polviseisonta kädet sivuilla.
6. Takaa-alastulo ulkopuolelle.

##### **2.1 B-tason joukkuevikellys**

B-tason joukkueen koko on 4-7 vikeltäjää. Perusliikkeet suoritetaan yhdessä osassa laukassa. Perusliikkeiden enimmäisaika on 1 minuutti/vikeltäjä. Kaikkien joukkuevikeltäjien perusliikkeiden pisteet lasketaan yhteen ja jaetaan vikeltäjien määrällä. Tähän tulokseen lisätään hevos pisteet x 2. Tulos jaetaan kahdeksalla.

Vapaaohjelma suoritetaan laukassa. Selkäänhyppyissä vikeltäjät voivat avustaa toisiaan (jolloin selkäänhyppyä ei lasketa mukaan vaikeusasteeseen). Vapaaohjelma koostuu vapaavalintaisista yksin-, sekä kaksoisliikkeistä. Staattisten liikkeiden on kestettävä vähintään kolme laukka-askelta, jotta ne laskettaisiin mukaan vaikeusasteeseen. Perusliikkeitä tai variaatiota perusliikkeistä ei arvostella vapaaohjelmassa. Vapaaohjelman enimmäisaika on 30 sekuntia/vikeltäjä.

Vapaaohjelmassa arvostellaan arvosanoin neljä osa-aluetta

Vaikeusaste x1  
Sommittelu x2  
Esittäminen x3  
Hevonen x1,5  
Kokonaistulos jaetaan 7,5:llä.

Vaikeusasteen arviointi

Korkein arvosana on 10.0. Desimaalit ovat sallittuja.

Liikkeet jaetaan vaikeusasteen mukaan kolmeen eri kategoriaan. Vain 20 vaikeinta liikettä arvostellaan seuraavan mallin mukaan:

- vaativat liikkeet (D) 0,5 pistettä  
- keskivaativat liikkeet (M) 0,4 pistettä  
- helpot liikkeet (E) 0,3 pistettä

Jotta vaikeusaste olisi tasapuolinen joukkueiden vikeltäjien määrään nähden, kerrotaan 20 vaikeimman liikkeen yhteenlaskettu tulos seuraavilla kertoimilla:

4-5 vikeltäjää x 1,5

6-7 vikeltäjää x 1

Sommittelun arviointi (kts. kohta 727 3.)

Esittämisen arviointi (kts. kohta 727 4.)

Hevosen arviointi (kts. kohta 728)

## 2.2 B-tason parivikellys

Molemmat vikeltäjät suorittavat peräkkäin helpotetut B-tason perusliikkeet yhdessä blokissa laukassa. Kahden minuutin vapaaohjelma suoritetaan laukassa. Vapaaohjelma koostuu staattisista yksin ja kaksin liikkeistä. Liikkeet pidetään kolme laukka-askelta. Dynaamisia liikkeitä ei arvostella. Ei minimimäärää liikkeiden suhteen.

Vaikeusaste x 1  
Sommittelu x 2  
Esittäminen x 2,5  
Hevonen x 1,5  
Kokonaistulos jaetaan seitsemällä.

Vaikeusasteen arviointi

Vain 10 parasta staattista liikettä arvostellaan seuraavan mallin mukaan:

- vaativat liikkeet (D) 1,0 pistettä  
- keskivaativat liikkeet (M) 0,6 pistettä  
- helpot liikkeet (E) 0,2 pistettä

#### Sommittelun arviointi

Liikkeiden monipuolisuus, sujuvat siirtymät liikkeestä toiseen, hevosen huomioon ottaminen, omaperäisyys, musiikin tulkitseminen ja vikeltäjän karisma. (max 10 pistettä). Sommittelupisteet kerrataan kahdella.

#### Esittämisen arviointi

Huomioidaan suoritusten laatu. Vikeltäjien tulee suorittaa liikkeet turvallisesti, teknisesti oikein ja hevosen liikkeitä myöden. Esittämispisteet kerrataan kahdella ja puolella.

Hevosen arviointi (kts. kohta 728)

### 2.3 B-tason yksinvikellys

B-tason perusliikkeet suoritetaan yhdessä blokissa laukassa. Vapaaohjelma: kesto 1 min, koostuu staattisista liikkeistä. Liikkeet pidetään kolme laukka-askelta. Dynaamisia liikkeitä ei arvostella. Ei minimimäärää liikkeiden suhteen.

#### Vaikeusaste:

Vain 10 parasta staattista liikettä arvostellaan seuraavan mallin mukaan:

- vaativat liikkeet (D) 1,0 pistettä
- keskivaativat liikkeet (M) 0,6 pistettä
- helpot liikkeet (E) 0,2 pistettä

#### Sommittelu:

Liikkeiden monipuolisuus, sujuvat siirtymät liikkeestä toiseen, hevosen huomioon ottaminen, omaperäisyys, musiikin tulkitseminen ja vikeltäjän karsima. (max 10 pistettä). Sommittelupisteet kerrataan yhdellä.

#### Esittäminen:

Huomioidaan suoritusten laatu. Vikeltäjän tulee suorittaa liikkeet turvallisesti, teknisesti oikein ja hevosen liikkeitä myöden. Esittämispisteet kerrataan kahdella.

Vaikeusaste x 1

Sommittelu x 1

Esittäminen x 2

Hevonen x 1

Kokonaistulos jaetaan viidellä.

### 3 C-tason helpotetut kilpailuluokat

Helpotetussa C-tasossa voi kilpailla joukkue-, pari-, ja yksinvikellyksessä. Kaikissa C-tason luokissa kilpaillaan käynnissä, joko vasemmalla tai oikealla ympeyrällä. C-luokassa ei arvostella hevosta.

### **3.1 C-tason joukkuevikellys**

C-tason joukkueen koko on 4-7 vikelijää. C-tason joukkueluokassa vikelijät suorittavat käynnissä yhdessä osassa seuraavat perusliikkeet:

1. Perusistunta
2. Polvivaaka
3. Mylly
4. Seisonta,

Ei ajanottoa. Selkäänhyppyä ei arvostella ja siinä tulee käyttää avustajaa.

Vapaaohjelma koostuu vapaavalintaisista staattisista ja dynaamisista liikkeistä, jotka suoritetaan käynnissä. Perusliikkeitä tai variaatioita perusliikkeistä ei arvostella vapaaohjelmassa. Vapaaohjelman enimmäisaika on 30 sekuntia/vikelijä. Selkäänhyppy tehdään avustettuna. Vapaaohjelma arvostellaan vaikeusasteen, sommittelun ja esittämisen osalta B-tason mukaan.

C-luokan joukkuevikellyksessä voidaan suorittaa perusliikkeet ja vapaaohjelma peräkkäin, jos kilpailujen järjestäjä niin ilmoittaa.

### **3.2 C-luokan parivikellys**

C-luokan parivikellyksessä suoritetaan 2 min vapaaohjelma käynnissä. Selkäänhyppy tehdään avustettuna.

### **3.3 C-luokan yksinikellys**

C-luokan yksinikellyksessä suoritetaan 1 min vapaaohjelma käynnissä. Selkäänhyppy tehdään avustettuna.