**Guideline for brug af udstyr: Sporer**

*Det anbefales grundlæggende at overveje om sporer er nødvendige. I fald man ønsker at bruge sporer, bør det foregå i henhold til nedenstående guidelines.*

**Effekt**

En spore er en forlængelse af rytterens hæl. Sporen fastgøres til rytterens

støvle, så rytteren kan berøre hestens sider med sporen. Sporen kan have variabel længde og

udformning, som har indflydelse på sporens potentielle effekt på hesten.

**Korrekt brug**

Sporer bruges korrekt til at give helt diskrete schenkelhjælpere (svarende til en let indvirkning

på hestens hud). Sporen kan således sammenlignes med en ”pegepind” ud for rytterens hæl,

hvor rytteren med placeringen af sin schenkel kan signalere meget præcist til hesten, hvilken

bevægelse og retning rytteren ønsker f.eks. ved et galopanspring. Det kan sammenlignes med

at indlære og afgive små morse-koder mellem hest og rytter via rytterens schenkelleje til hestens

sider.

Brug af sporer forfiner eller præciserer en ønsket adfærd gennem en for hesten forståelig læringsproces.

Denne indvirkning skal ophøre straks, når hesten reagerer som ønsket, for læringsmæssigt at være forståelig for hesten, og give en forstærkning af den ønskede adfærd hos hesten.

**Ukorrekt brug**

* Overdrevet fremadridning eller korrektion med spark/unødigt tryk fra schenklen, med eller uden sporer, er ikke korrekt.
* Målet kan ikke være at reducere en adfærd, da der så er tale om straf.
* Afstraffelse af hesten ved spark med schenkler/sporer skal aldrig forekomme.
* Sporer må aldrig bruges til at tvinge hesten eller påføre hesten smerte.
* Hvis en rytter ikke har motorisk kontrol over sine schenkler, kan sporerne uforvarende påvirke hesten negativt ved at bevæge sig ukontrolleret mod hestens sider i forhold til rytterens ukontrollerede bevægelser. Ryttere med manglende motorisk kontrol bør ikke bruge sporer.

Se i øvrigt **Guideline til træning af heste og** [**DRF generelle og disciplinspecifikke reglementer**](https://rideforbund.dk/ridesport/sportsreglement)