



Hoppfunktionärer!

Vi är väldigt glada för all hjälp! Vi är en ideell förening och är i stort behov av stöd. Den här lilla instruktionen är till hjälp för dig som är tävlingsfunktionär på Alingsås RS hopptävlingar. Du kan använda den som ett stöd. Läs gärna igenom den innan tävlingen så du känner dig säkrare på din uppgift. De funktionärer du kommer att möta är klubbens egna funktionärer och ev. några inlånade såsom domare och banbyggare. Du själv kommer att ingå i en arbetsgrupp med erfarna och nya funktionärer. De mer erfarna hjälper till och ger råd till de nya. En del av uppgifterna är svårare så därför bör du vara minst 15 år för att vara funktionär. Är du yngre så får du arbeta tillsammans med någon äldre. Kom ihåg att om du är osäker, var inte rädd, fråga om råd det är meningen att du ska lära dig och ha roligt!

Tävlingssektionen för Alingsås RS

Funktionär vid framhoppningen

Uppvärmning för både hästar och ryttare kallas framhoppning. När klubben arrangerar inomhus-tävlingar hoppar ryttare fram i lilla ridhuset och ev. i utomhuspaddocken. När ryttarna ska in i lilla ridhuset (max 5 i taget) står du och ser till att insläppet blir lugnt. Det finns en blädderställning med siffror som hjälper dig och ryttarna att se vilket startnummer som får lov att gå in. Se mer info längre fram.

Tänk på säkerheten i första hand Det är viktigt att du finns på framhoppningen 30 minuter innan klassen ska starta, du ska då ha en aktuell startlista till hjälp. Din viktigaste uppgift är att se till att max 5 ryttare är inne på framhoppningen i lilla ridhuset samtidigt, i paddocken får det vara ca 10 ryttare. De som får vara inne på framhoppningen är alltså de 5 alt. 10 första ryttarna. Stryk de som har gått in så har du koll. Om du har ställningen med nummer räcker det att du visar vilket av de senaste startnumret som får vara inne, i annat fall får du ropa upp namn och startnummer. Om en ryttare inte kommer så får du försöka ropa ryttarens namn,

om ryttaren ändå inte dyker upp så kan du släppa in nästa ryttare som står på tur. Det är alltid ryttarens ansvar att vara på plats i tid. Det är inte ovanligt att ryttare inte dyker upp, de kan tex. ha strukigt sig sent. Väl inne på framhoppningsbanan handlar det mycket om att bara finnas till hands. De flesta har medhjälpare med sig som höjer och sänker hindren. Du får ha lite koll på att det inte höjs för högt, max 10 över klassens höjd för häst för ponny och unghäst gäller max den höjd klassen har.

Din uppgift är att kratta framför och bakom hindren om det blir gropar i underlaget. Mellan klasserna kan det också vara nödvändigt att flytta hindren någon meter för att inte alla hästar ska hoppa av och landa på samma platser under hela dagen. Då blir det lätt gropar. En annan uppgift kan vara att ta fram en ny bom om någon skulle gå sönder. Även om det är mycket ovanligt kan det hända att en del ryttare betar sig illa på framhoppningen. Om du ser en ryttare som

exempelvis använder spöet mycket hårt mot hästen eller rycker hästen här gång på gång i munnen, sporrar så hästen får sår eller på annat sätt skadar hästen ska du inte tveka utan ta kontakt med sekretariatet och prata med överdomaren. Det är alltid överdomarens uppgift att tillrättavisa ryttaren. Tänk alltid på säkerheten i första hand.

Funktionär vid insläppet till

Tävlingsbanan

Innan du ställer dig vid insläppet ska du ha en startlista. Startlistan hämtar du i sekretariatet. Din uppgift vid insläppet är att öppna för ryttaren som ska in och stänga efteråt. Om det inte står någon ryttare beredd så ropa mot framhoppningen så att ryttaren kommer. På din startlista är det bra om du har en penna och bockar av när en ryttare har gått in på banan så du alltid har koll på vem som är på tur. Dörren ska du öppna så fort ryttaren har gått i mål eller i vissa fall utgår. Om målgång sker från insläppet så kan man du öppna dörren tidigare. Rådgör alltid med banbyggaren eller överdomaren.

Funktionär vid utsläppet från banan

Ibland sker utsläppet vid annan dörr än insläppet då blir din uppgift att öppna dörren så fort ryttaren gått i mål och stänga direkt när ryttaren kommit ut. Om in och utsläpp sker på samma plats räcker det med en funktionär även om det kan vara bra att vara två personer för att hjälpas åt. Det är bra om du är snabb så ryttaren kan starta så snart som möjligt. Tänk på att du står säkert då en del hästar kan bli lite skrämda då de ska in eller ut från banan.

Banfunktionär

Din uppgift är att lägga upp bommar eller bygga upp hinder som de tävlande river och att kratta framför och bakom hindren. En ganska enkel uppgift men det krävs att du vet i vilken ordning ryttarna hoppar hindren och att du hela tiden följer ryttarens ritt och ser till att du håller dig ur vägen. Gå gärna banan vid bangång så att du lär dig i vilken ordning hindren kommer att ridas.

Kolla gärna med banansvarig var det är bäst att du står. Rådgör alltid med banbyggaren eller överdomaren. Tänk på säkerheten!

Start- och målflaggare

Som startflaggare är din uppgift att lyfta den röda flaggan när domaren säger "var så god och rid" eller när startsignal ges. När sedan hästens framparti passerar igenom startlinjen fäller du flaggan. Tidtagarna i domartornet kommer då att starta tiden för den tävlande. Det är därför väldigt viktigt att du står så att de i domartornet kan se dig och din flagga. När ryttaren är på väg mot mål ska målflaggaren i god tid, så att inte hästen störs, lyfta upp flaggan och fälla den när hästens framparti passerar mållinjen. Startflaggaren visar också ryttaren att denne har fått startsignal om ryttaren av någon anledning inte hört startsignalen. Det är därför väldigt viktigt att startflaggaren höjer flaggan riktigt. Det är väldigt viktigt att man inte stöter till den automatiska tidtagningen som står vid start och mållinjerna. Det är också viktigt att inte gå igenom start och mållinjerna pågående ritt. Glöm inte att alla som är inne på banan måste veta vilken ordning ryttaren hoppar för att inte stå i vägen. Gå gärna banan när ryttarna går så att du övar lite. Det handlar om din säkerhet och att alla ryttare ska ha samma möjlighet

utan några störningar på banan.

Ombyggnad av banan till nästa klass

När sista ryttaren gått i mål i en klass måste så många funktionärer som möjligt hjälpa till att bygga om hindren för att uppehållet till nästa klass ska bli så kort som möjligt. Banbyggaren har gett instruktioner till några ansvariga i god tid före. Det är sedan de ansvariga som med din hjälp så snabbt som möjligt bygga om banan. Det kan ibland upplevas som rörigt under ombyggnad men om alla hjälps åt brukar det gå väldigt smidigt.

Domartornet

Här finns det två uppgifter att lösa. Den ena är att vara tidtagare. En uppgift som kräver att man är uppmärksam. Antingen sitter du med ett manuellt tidtagningsur eller ett automatisk. Den andra uppgiften är att föra protokoll manuellt eller på dator. Du får hjälp första gången av övriga i domartornet.

Sekretariatet

Här finns det flera uppgifter att göra. Du kan sitta

och ta emot anmälningar. Där ska du kolla av vaccinationsinty och licenser, du ska ta betalt med hjälp av listor som har tagits fram. Du kan sitta vid datorn och göra ändringar, skriva ut lister till domartornet och funktionärer, ta fram resultatlistor, kopiera listor till ryttare mm. Du kan svara i telefonen, du kan göra i ordning inför prisutdelningen. Här får du hjälp första gångerna tills du känner dig säker.

Bedömningar i hästhoppning

I startlistor och på banskisser står det vilken bedömning en tävlingsklass har. Det finns flera olika bedömningar att skilja de tävlande åt. Här ser du kortfattat de vanligaste bedömningarna. Vill du veta mer så finns det i TR (Tävlingsreglementet) I alla "A-bedömningar" ger första olydnad 4 fel. På lokala tävlingar eller lägre ger andra olydnan 8 fel och den tredje ger uteslutning. På regional eller högre nivå gäller uteslutning redan vid andra olydnaden. Rivning av hinder eller nedtramp i vattengrav ger 4 fel. Omkullridning/avfallning ger uteslutning. Överskriden maxtid ger 1 fel per var fjärde påbörjad sek i grundomgången och

1 fel för varje sekund i omhoppningen. Om tillåten tid (=dubbla maxtiden) överskrids blir man utesluten.

Bed A

Endast grundomgång. Ryttare med samma antal fel är lika placerade. Används alltid i unghäst- och ungpönyavdelningen.

Bed A:O

Endast grundomgång. Ryttare med samma antal fel skiljs åt genom tiden. Är tiderna också lika så är ryttarna likaplacerade. Bed A:O får inte finnas i 1 meter eller lägre för häst, lätt B och lägre för ponny. Bed A:O är dock tillåten även i lägre klasser i fas 2 vid hoppning i 2 faser.

Bed A:1a

Endast grundomgång. Ryttare med samma lägsta antal fel i grundomgången (oftast 0 fel, men det kan vara fler) går vidare till omhoppning.

Omhoppning genomförs när alla deltagare hoppat grundomgången. Ryttare med samma minst antal fel i omhoppningen går vidare till en andra omhoppning. Om det efter denna omhoppning finns ryttare med

lika antal minsta fel skiljs de åt genom tiden i grundomgången, är tiden även här lika så blir ryttarna likaplacerade.

Bed A:1b

Samma bed som A1:a men vi lika placering skiljs ryttarna åt av tiden på den sist hoppade omgången.

Bed C

Får inte finnas i 1,20 m eller lägre för häst och inte i unghästklass. Får inte finnas i LB och lägre för ponny och inte i ungpönyavdelning. Varje nedslag eller nedtramp ger 4 sekunders tillägg. Första olydnaden bestraffas inte mer än den extra tid det tar. Andra olydnaden ger uteslutning, maxtid finns inte. Ryttare med den snabbaste sluttiden vinner. Vid lika sluttid kan omhoppning om första pris göras, det ska i så fall stå i propositionen. Övriga ryttare med lika sluttid är lika placerade.

Hoppning i två faser

Första fasen består av en bana med 7-10 hinder, bedömningen är A eller A:O. Ekipage som är felfria i första fasen fortsätter direkt på andra fasen som består av 4-6 hinder, Ryttare som är felfria i

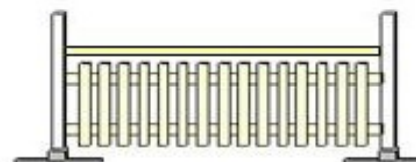
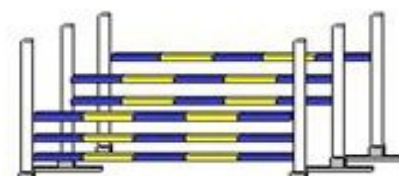
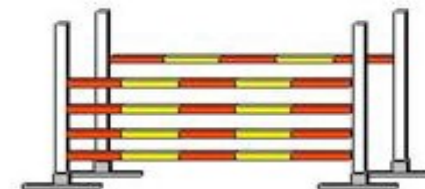
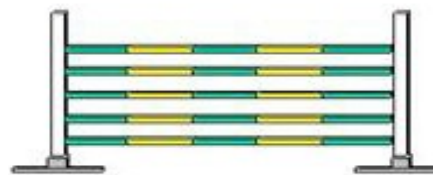
Fas 1 fortsätter direkt på fas 2. Mållinjen för fas 1 är startlinjen för fas 2. Bedömninen i fas 1 kan vara A eller A:O i fas 2 kan det vara A, A:O eller C. Ekipagens inbördes placering avgörs enligt de bedömningar som används i de två faserna.

Akkumulatorhoppning

Består av en bana på 6-10 hinder där svårighetsgraden ökar allt efter som. För felfritt övervunnet hinder får ryttaren poäng motsvarande hindrets nummer. Inga poäng för nerslag, övriga fel belastar ryttaren som i bed A med avdrag. Sista hindret i klassen får vara ett alternativhinder "Jokerhinder" som är svårare än ordinarie hinder. Detta hinder ger dubbla poäng men med avdrag vid rivning, Vid vägran får det ordinarie hindret väljas vid nästa försök.

Clear Round

Rids som bed A. Rosett delas ut till felfria ekpage i första försöket. Avdelning B behövs ej.



Koppelräck

Kallas också bara räcke eller rättuppstående.

Oxer

Är ett längdhinder. Om bakre bommen ligger på samma höjd som främre är oxern parallell. Bakre bommen ska alltid ligga på säkerhetsskällor

Trippelbarr

Ätt stigande längdhinder. Mitten och bakre bommen ska alltid ha säkerhetsskällor.

Grind

Grindar används som hinderdelar i olika typer av hinder

Mur

Byggs av olika stora block

Inflaggning

Visar i vilken riktning hindret hoppas. Vit markering på vänster hinderstöd och röd på höger