



## Välkommen som funktionär på hopptävling på LRK!

Nedan info om vad som gäller när man är funktionär på hopptävling och "bra att veta" saker om du är ny som funktionär hos oss.

Var noggrann med att vara här i tid!

Tid för samling läggs ut i vårt google-dokument som är publicerat på vår hemsida och på Facebook.

Funktionärer mötes upp i KSAB-konferensrum, på andra våning, direkt till höger när ni kommer upp för trapporna. Där har vi en gemensam genomgång samt att ni hämtar en reflexväst (som skall bäras hela dagen).

- Ladda ned Appen Equipe till din telefon. Med denna app kan man följa tävlingen live och se alla startlistor och banskiss. Appen är gratis!
- Det finns gratis Wifi att koppla upp till:
- Nätverk: LRK\_Guest Lösen: Hejhopplrk

Som funktionär på ett pass får du fika, står du två pass på en dag, bjuds du även på lunch.

Vi jobbar i grupper, 2-3 funktionärer på två olika stationer, para ihop er så att en orutinerad står tillsammans med en rutinerad för allas säkerhet, yngre tillsammans med en äldre.

Ni roterar till nästa station vid klasslut. (så lite spring som möjligt in och ut från tävlingsbanan).

De två olika stationerna är:

-Banpersonal 2-3st (stora ridhuset)

-Framridning 1-2 st. (ute ridbanan) samt framhoppning (lilla ridhuset). Dela upp er på dessa.

Man roterar tävlingsbanan till framridningen och framhoppningen, sedan tävlingsbanan igen.

Vid dagens slut hjälps vi alla åt att bygga om banan inför nästa dag, om det är sista tävlingsdagen hjälper man till att ta bort alla hinder, plockar i ordning så hinderbod mm ser ok ut. När detta är klart så slutar vi för dagen!

Man tittar inte på mobilen under sin funktionärsuppgift utan i sin paus.

Vid klasslut, när det är ombyggnation av hoppbanan till ny klass hjälps ni alla åt, gör klart er uppgift tex harvningen på framhoppningen, sedan ta er in i stora ridhuset för att hjälpa till, även ni som fikar måste gå ned och vara på plats för ombyggnation.

Under dagen agerar vi hjälpsamt och bemöter alla med ett leende

Ni ansiktet utåt för vår ridklubb.

**Varmt välkomna och hoppas ni får en rolig och lärorik dag tillsammans!**

### **Station framridning/framhoppning.**

Ni har som uppgift att mocka upp bajs, både på uteridbanan och när vi har tid även på grusplanen mellan ridhusen, vi håller anläggningen ren och snygg hela dagen. Det kan vara svårt att mocka när det är full fart inne på ridbanan, så försök att tajma in mockningen när inte alla ryttare galopperar.

Skottkärror töms vid behov och alltid i slutet av dagen så de är klart till nästkommande tävlingsdag. Detta görs bakom de stora röda utestallen.

### **Framhoppning**

Inne på framhoppningen är det ett högt tempo och det gäller att vara uppmärksam samt läsa av ryttare/häst!

Ni har som uppgift att mocka bajs och även att kratta framför/bakom hindren vid behov.

(detta brukar ryttarnas medhjälpare hjälpa till med, men håll ett vakande öga på underlaget så att det inte blir för stora gropar varken framför eller bakom hindren, då måste ni kratta/stampa till det)

När ni plattar till vid hindren är det väldigt viktigt att ingen kommer och hoppar hindret när ni står där, var uppmärksam och snabb. Är det stora gropar kan man i sladdpausen flytta hindret lite framåt eller bakåt samt någon decimeter åt sidorna.

Det kan vara svårt att mocka när det är full fart inne i ridhuset, så försök att tajma in mockningen när inte alla ryttare galopperar.

När det är dags för sladdpaus kommer ridhuset tömmas på ryttare, de vill inte pausa på framhoppningen för länge utan denna sladdpaus mitt i klassen är supersnabb. Ni som funktionär ser till att lägga hinderbommarna åt sidan (medellinjen), så att traktorn kan sladda

emellan hinderstöden, när det är klart lägger man upp bommarna igen. Kommunera med traktorföraren. Kolla över så att ni inte missat en massa bajs! Då får ni mocka så att traktorn inte sladdar ned allt bajs i underlaget.

### **Station banpersonal**

- Inne på tävlingsbanan gäller det att vara väldigt uppmärksam!
- Det går snabbt och man får inte hamna i vägen för de som rider!
- Som funktionär inne på tävlingsbanan måste ni kunna banan!

Detta är superviktigt så att ni vet vilket hinder hästarna hoppar så att ni inte står i vägen. Se ut en bra plats att stå på, försök att stå i ett hinder och förflytta dig sedan i god tid till ett annat hinder som de redan hoppat. (exempelvis; om ett hinder i slutet av banan står nära ett hinder som är i början av banan så börjar man att stå i det senare hindret, och så fort ekipaget hoppat det tidigare hindret på banan så förflyttar man sig dit.) OBS Stå ej precis bredvid hindret som hoppas och stå still när ekipaget är i närheten av er, detta för att inte störa hästen eller ryttares koncentration inne på tävlingsbanan.

Vid rotation, fråga de som ni byter av hur de har gjort och vart de tyckt det passar bäst att stå. Vid omhoppning kan ekipagen vända/svänga och rida på de mest otänkbara ridvägarna, samt kan det gå väldigt fort, hitta ett hinder som ej hoppas i omhoppningen och stå still där när ekipaget rider sin omhoppning.

Inne på tävlingsbanan har man som uppgift att:

- plocka upp hindren om de rivs
- mocka upp bajs
- kratta/stampa till framför hindren vid behov (om det blir gropigt så att ingen häst snubblar)
- hjälpa till att flytta undan bommar vid sladdpauser

Var extra observant på om något hinder skall hoppas två gånger. Då måste man vara snabb med att lägga upp bommen innan ekipaget skall hoppa det igen.

Om hindret som rivs ej skall hoppas igen så är det bäst att lägga upp det när ekipaget ridit klart, för allas säkerhet. Om ekipaget river en bom och bommen rullar iväg så att den ligger i vägen för ett annat hinder, då måste man vara snabb och rulla in bommen intill hindret igen så att ekipaget kan fortsätta obehindrat, lägg sedan upp bommen på skållorna!

Om du känner dig osäker på de olika hindertyperna eller hur de skall byggas upp, se bilder

i hinderboden.

Det är mycket viktigt att hindren byggs upp korrekt, de får ej ändra karaktär eller höjd/bredd samt att säkerhets skållorna sätt tillbaka rätt så att de kan lösas ut obehindrat!

Om ett hinder rivs ordentligt, så att stöden välter och flera bommar rasar, är det viktigt att ni hjälps åt och nogsamt bygger upp hindret som det såg ut innan. Man kollar så att allt blir rakt och att höjden stämmer, vid oxer även bredd. Att ingen bom "nyps fast" mellan hinderstöden, utan bommen skall kunna rulla fritt ur sina skållor. Är ni osäkra tillkalla banbyggaren/hens medhjälpare, dessa kommer ofta springandes om de har uppmärksammat att hinderstöden har välvt.

Ibland är det en sladdpaus inlagd mitt i en klass. Då skall de som är på tävlingsbanan kolla om man behöver ta bort bommarna på något hinder så traktorföraren kommer emellan, flytta aldrig hinderstöden i en sladdpaus. Vi lyfter endast bommarna åt sidan så den som harvar kan köra emellan, kommunicera med den som sladdar!

### **Om någon ramlar av**

Om någon ramlar av sin häst inne på tävlingsbanan så ser personalen i domartornet detta och de kommer vid behov att tillkalla sjukvårdaren.

Ni som står inne på banan kan då dela upp er;

-En går fram till ryttaren och kollar om allt gått bra. OBS rör ej ryttaren! Försök få ryttaren att vara stilla en stund och känna efter så att de inte slått sig innan de reser sig upp. Om ryttaren slagit sig ordentligt är det jätteviktigt att de ligger kvar stilla och väntar på sjukvårdaren!

Den andra personen fångar in den lösa hästen.

Om någon ramlar av inne på framhoppningen eller ute på framridningen kollar ni så att allt gått bra med ryttaren.

### **Bedömningar:**

Dessa är våra vanligaste bedömningar, man finner vilken bedömning klassen har på banskissen.

A – En fas och ryttare med lika antal felpoäng förklaras likplacerade denna går ej på tid men en maxtid finns. (unghästar får ej rida på tid så detta kallas för unghästklass.)

A:0-En fas där felfri och snabbast vinner -Tidshoppning.

(A:0+A:0) -Två faser. Endast de som är felfria i (fas 1) får rida omhoppningen (fas 2) felfri och snabbast i fas 2 vinner.

(A+A:0) -med totalfel. Två faser alla rider fas 2 även de som har fel i fas 1 rider fas 2. felfri och snabbast i fas 2 vinner.

Akkumulatorhoppning- bedöms som en A:0. Svårighetsgrad, höjd och/eller längd ökar successivt. Sista hindret i klassen får ha ett alternativt hinder kallat Joker.