

Fälttävlan

Instruktion för hinderdomare

Gäller från och med 2010-04-01

Utdelas till funktionärerna i god tid före tävlingsdagen.

Tack för att du ställer upp!

Utan din insats skulle det här fälttävlansarrangemanget inte kunna genomföras. Du kommer att få muntlig information innan tävlingen startar, men det är till stor hjälp om du läser igenom den här instruktionen i förväg, så att du kan fråga om du är osäker på något.

KOM IHÅG ATT TA MED DEN HÄR INSTRUKTIONEN TILL TÄVLINGSPLATSEN

INNEHÅLL

1. Vad ansvarar hinderdomaren för
2. Bedömningen
3. Bedömningen vid "näriliggande hinder"
4. Straffpoängen
5. Hinderprotokollet
6. Om det händer en olycka
7. Säkerhetsföreskrifter
8. Utrustning
9. Hinderdomarens placering

1. Vad ansvarar hinderdomaren för?

Hinderdomarens ansvar är att registrera vad som inträffar i samband med att ekipage passerar hans hinder. Uppgiften är alltså i första hand att vara observatör. Ansvarig domare under uthållighetsprovet är *överdomaren*. Oftast träffar du överdomaren redan vid samlingen före första start.

Om överdomaren inte givit andra anvisningar är det till honom du skall vända dig då du står inför några bedömningsproblem.

I praktiken är oftast bedömningen av vad som inträffat vid ett hinder helt okomplicerad och hinderdomaren "dömer" då också vid sitt hinder. Bedömningen förs in i hinderprotokollet.

Hinderdomaren är också ansvarig för att säkerhetsföreskrifter i kap. 6 och 7 nedan följs vid och i närheten av sitt/sina hinder, liksom att observera och vidare rapportera olämpligt uppträdande eller förekomst av otillåten hjälp.

2. Bedömningen

Din bedömning skall vara fast och konsekvent, och följa reglerna i den här instruktionen. Reglerna måste självfallet tillämpas lika på samtliga tävlingsdeltagare. Bedömningen kan delas upp i två delar:

1. Observera/bedöma vad som faktiskt inträffat. I denna del är Du som hinderdomare ensam ansvarig
2. Avgöra om hindret passerats korrekt eller om fel begåtts. Även här skall du i första hand vara observatör och veta vad som hänt, men som du kommer att se lite längre fram är du också ibland tvungen att ta vissa beslut. Här är det dock överdomaren som slutligen tar beslutet och han kan i komplicerade fall göra en annan bedömning än Du.

Du skall bedöma om en ryttare, när han hoppar eller försöker hoppa ditt hinder, har begått något eller några av nedanstående fel. Din bedömning startar när ryttaren gör anridning mot hindret (undantag fall).

DEFINITION AV FEL

A. *Olydnad kan vara vägran, utbrytning eller volt.*

1. Vägran.

En häst har vägrat om den stannar framför ett hinder/hinderdel som skall hoppas och som i höjd överstiger för CNCP**/110 klass och uppåt 30 cm och för CCNP*/100 klass och nedåt 20 cm.

Att hoppa eller försöka hoppa ett hinder från stillastående över ett sådant hinder kan betraktas som farlig ridning och skall bestraffas med ytterligare 25 straffpoäng eller i allvarliga fall

UTESLUTNING. Du rapporterar dock endast detta till överdomaren som tar beslutet om bedömningen skall vara farlig ridning eller ej och vilka konsekvenserna skall bli p.g.a. det. Vid ett uthopp/dropp (t.ex. i vatten), där hästen naturligt är försiktig, eller vid öppen grav, skall sådan försiktighet ej bestraffas som vägran, under förutsättning att hästen hela tiden bjuder. Så snart

hästen har stått stilla lite längre (mer än 3 sekunder brukar anges som riktvärde) eller gått mer än ett steg åt sidan, eller ett eller flera steg bakåt, skall det dock bedömas som vägran. Har uthoppet/droppet eller graven försetts med en hinderdel som i höjd överstiger måtten ovan (20cm resp.30 cm) gäller förstås grundregeln om stopp och farlig ridning.

Om en häst efter det att den fått en vägran på nytt rids mot hindret (med eller utan volt) och på nytt stannar, går flera steg åt sidan eller går bakåt är detta en andra vägran och så vidare.

OBS! Efter olydnad får ekipaget volta fritt tills det att ny anridning görs mot hindret.

OBS! OBS! Fel för vägran, utbrytning eller volt skall endast bestraffas om det sker i samband med övervinnande av hinder. Kom ihåg att din bedömning börjar från det anridning påbörjats mot hindret.

2. Utbrytning

En häst sägs ha brutit ut om den efter anridning mot hindret, undviker hindret genom att "bryta ut" åt någondera sidan så att ny anridning måste göras. Ofta kan ett hinder övervinnas på två eller flera alternativa ställen. En ryttare får när som helst ändra sitt beslut om var hindret skall hoppas utan att detta bestraffas som utbrytning. Du skall alltså bedöma om det är hästen eller ryttaren som ursprungligen förorsakar utbrytningen. Om det är hästen så skall det bestraffas som utbrytning.

3. Volt

En häst har voltat om den, efter det att anridning gjorts mot hindret, korsar sitt eget spår innan den hoppar hindret (oavsett från vilket håll).

Om det inte är självklart att ryttaren insett att du registrerat en olydnad, skall du högt och tydligt meddela ryttaren att du dömt en olydnad. Detta för att ryttaren skall veta besked om din bedömning. Meddela också högt och tydligt att ryttaren är utesluten efter tredje olydnaden.

B. Fall

En ryttare sägs ha fallit av när han skiljts från sin häst (som ej har fallit) och måste sitta upp igen. En häst har fallit när hästens bog och lår samtidigt berör antingen marken eller hinder och mark.

Fall för ryttare, häst eller ponny innebär alltid UTESLUTNING oavsett när det sker under ritten.

C. Fel väg som rättas i tid

Till detta räknas att:

Passera hinderflagga, pliktport, vändskärm etc. på fel sida. Om sådant fel ej rättas innan nästa hinder hoppas, eller mållinjen passeras, är ekipaget uteslutet.

OBS! En tävlande får fråga hinderdomaren om hinderdomaren utdömt "fel väg".

Domaren måste då svara ryttaren så att denne eventuellt kan korrigera felet.

D. Fel väg som ej kan rättas

Till detta räknas att:

- Hoppa hinder i fel ordning.
- Hoppa inflaggat hinder som ej ingår i klassen.
- Ej hoppa hinder/passera pliktport som ingår i klassen.
- Hoppa om redan hoppat hinder (Undantag: Vid fel i kombination får tidigare hoppad del av kombinationen hoppas om).
- Hoppa hinder i fel riktning.

Dessa typer av "fel väg" förorsakar uteslutning.

E. Omkullriden hinderflagga

Om hinderflaggan flyttas, bryts av, faller etc. i samband med att ekipage hoppar hindret så gäller:

Om flaggan vidrörts av hästens "utsida" så räknas detta ej som fel väg och någon bestraffning utdelas ej. Om flaggan vidrörts av hästens "insida" så räknas detta som fel väg och hindret måste hoppas korrekt innan nästa hinder hoppas. Om detta sker i samband med vägran, utbrytning etc. utdelas straffpoäng för detta i vanlig ordning.

Hinderdomaren får upplysa ryttaren om fel uppkommit i samband med rivning av flagga.

F. Otillåten och tillåten hjälp

All hjälp från någon utomstående vilket medför uppenbar fördel för ryttaren, är absolut förbjuden och medför uteslutning. Rapportera all otillåten hjälp. Notera vad som inträffade och vilka som var inblandade, så att Du kan ge en redogörelse till överdomaren. Var noga med att inte du själv spontant råkar ge otillåten hjälp.

Som exempel på förbjuden hjälp kan nämnas: Utnyttja framförvarande ekipage som "draghjälp". Få hjälp med att rätta "fel väg". Även hjälp som ryttaren inte bett om betraktas som otillåten.

"Hejarop" och dylikt betraktas **inte** som otillåten hjälp.

Tillåten hjälp:

- Om ryttaren tappat spö, hjälm eller glasögon får det överräckas till ryttaren.
- Om en ryttare själv suttit av (mellan hinder) för att justera sadel och övrig utrustning är det tillåtet att hjälpa ryttaren med detta samt att sitta upp.
- Hinderdomaren är skyldig att på förfrågan från ryttaren meddela om hindret passerats på rätt sätt (se punkt E ovan).

G. Utesluten ryttare

- Som hinderdomare får du utesluta ryttare för tredje olydnaden på ditt hinder (vägran, volt eller utbrytning).
- Ryttare skall även uteslutas efter fall

- För alla andra fel etc. som resulterar i uteslutning, skall du enbart rapportera detta på ditt hinderprotokoll, för åtgärd av överdomaren (detta för att minska risken för att någon felaktigt utesluts ur tävlingen).
- En ryttare som är utesluten måste omedelbart, och utan att hoppa något ytterligare hinder, lämna banan i lugnt tempo. *Ryttare som fallit får sitta upp igen (givetvis endast om häst och ryttare är oskadda).*

H. Olämpligt uppträdande

Tyvärr händer det då och då att ryttare uppträder olämpligt mot sin häst, annan tävlande, funktionärer etc. Allt uppträdande som du betecknar som olämpligt skall du meddela till tävlingsledningen för vidare åtgärder.

- Varje handling som av överdomaren bedöms som olämplig behandling av hästen skall bestraffas
- Varje annan handling mot medtävlare, funktionär etc., likväl alla annan handling som strider mot god sportsmanna anda och som av överdomaren bedöms som olämpligt uppträdande, skall bestraffas. Det är alltså överdomaren som bestämmer, men det är Du som hinderdomare som observerar, noterar och rapporterar vad som skett.
- Meddela till tävlingsledningen om ryttare inte följer dina instruktioner
- Diskutera inte din bedömning med ryttaren, utan hänvisa eventuella protester till överdomaren eller tävlingsledningen. Var beredd på att överdomaren kommer och fråga Dig lite närmare om det inträffade

3. Bedömning vid ”närliggande hinder”

Hinder som står nära varandra kan vara av två olika slag för vilka olika regler gäller. Det är nödvändigt att hinderdomaren väl känner till reglerna.

A. Närliggande hinder.

Hinder som står nära varandra och har olika numrering. Se diagram (skiss G, H, I). Om två eller flera hinder som står nära varandra har olika numrering så är de avsedda som separata problem och skall därvid bedömas var för sig. *Ryttaren* får lägga en eller flera volter runt eller mellan hindren, såvida anridningen mot nästa hinder ej påbörjats. Ett hinder som redan hoppats får ej hoppas på nytt.

B. Kombinationer (se skiss J-R).

Om ett hinder, fastän det består av flera delar (bankar, trappor eller andra kombinationer), är avsett som ett problem skall det numreras och bedömas som ett hinder. Varje hinderdel skall flaggas in och ha en bokstavsbezeichnung (A, B, C osv.). Den tävlande måste hoppa hinderdelarna i rätt ordning och får inte lägga någon volt runt eller mellan hinderdelarna efter det anridning påbörjats på det första elementet i kombinationen. Vid vägran får den tävlande antingen hoppa om hela hindret eller den/de delar som inte tidigare hoppats.

I vissa fall kan de olika momenten ha olika alternativ se punkt P – Q nedan.

4. Straffpoäng

Olika arrangörer har olika typer av hinderprotokoll för att markera vilka fel en ryttare har haft på ett hinder. Ibland skall man bara kryssa i olika kolumner och ibland skall man fylla i vilken felpoäng ryttaren har erhållit. I det senare fallet gäller följande:

Första vägran, volt eller utbrytning **20 straffpoäng**

Andra vägran, volt eller utbrytning **40 straffpoäng**

Tredje vägran, volt eller utbrytning. **UTESLUTNING (vid samma hinder samt fr o m 1* klasser häst och ponny totalt på banan)**

Fjärde vägran, volt eller utbrytning totalt på banan **UTESLUTNING t o m P90 och H100 klass**

Fall - **UTESLUTNING**

Straffpoängen adderas d.v.s. två vägran rapporteras som 60 straffpoäng.

Erhålla otillåten hjälp **UTESLUTNING**

Fel väg (se kap.2 E, F, G) **UTESLUTNING**

Sammanlagt tre (3) olydnader from 1*-ig klass resp. fyra (4) tom P90/H100 klass på banan

UTESLUTNING (görs av sekretariatet i efterhand)

5. Hinderprotokollet

Hinderprotokoll kan vara lite olika, men här följer några regler som gäller i de flesta fall.

A. Skriv alltid med stora textade bokstäver, använd blyerts- eller kulspetspenna.

B. Se till att hindernummer, klass och ditt namn finns tydligt noterat på protokollet.

C. Notera alla uppgifter dvs. ryttarens nummer, eventuella fel etc. på rätt ställe i protokollet. Var alltid mycket noggrann.

D. Skriv inte i en ryttares nummer i förväg, vänta tills du sett nummerlappen (det händer ibland att ryttarna inte kommer i förväntad ordning). Om du missar ett nummer - gissa inte numret utan skriv ner eventuella fel på hindret och sätt ett frågetecken på startnumret. Notera något tydligt kännetecken på ekipaget, t.ex. hästens färg . Om du får ett hinderprotokoll med förtryckta startnummer, måste du se till att du innan tävlingen startar får besked om vilka som inte kommer till start. Detta för att du skall kunna stryka dessa nummer i ditt protokoll och inte riskera att notera på fel ryttare. Och kontrollera mycket noga att det verkligen är den ryttare du förväntar dig som kommer.

E. Notera i anmärkningskolumnen eventuell otillåten hjälp, olämpligt uppträdande etc. Meddela också tävlingsledningen så fort du kan via radio eller på annat sätt.

F. Gör alltid någon typ av kommentar då du dömer för fel - rita en skiss över vad som hänt och beskriv om möjligt också med text. Det underlättar om överdomaren vill ha närmare redogörelse för vad som inträffat, även om du tycker bedömningen är självklar.

G. Se till att du vid regnväder skyddar ditt protokoll så att det alltid är läsligt.

6. Om det händer en olycka eller annat oförutsett

6.1. Stopprutin

Ibland måste en ryttare stoppas för att det ej går att passera ditt eller något framförvarande hinder.

Följ då följande rutin:

A. När du kommer till ditt hinder före första start, märk på lämpligt sätt ut "stoppmärke" väl synligt från din position och beläget ca 30-50 m framför ditt hinder.

B. Om en ryttare skall stoppas - starta ditt tidtagarur när ryttaren passerar ditt "stoppmärke". Detta skall göras då hästen fortfarande är i full fart. Om du inte har något tidtagarur - notera exakt på sekunden vad din normala klocka är när ryttaren passerar "stoppmärket".

C. Först nu kan du stoppa ryttaren - helst genom att vifta med en röd flagga.

D. Informera kontrollern om att ryttaren är stoppad. (via radio eller på annat sätt)

E. Visa ryttaren ditt stoppmärke och säg till att han får stiga av. Tala också om att du i god tid kommer att meddela ryttaren när han får starta igen och hur det skall gå till.

F. När kontrollern ger dig tillåtelse att starta ryttaren igen så låter du ryttaren få en flygande start. Detta så långt bortom ditt stoppmärke att han har chans att få upp full fart då han passerar stoppmärket.

G. Stanna ditt stoppur när ryttaren passerar ditt stoppmärke och notera i ditt protokoll hur länge han varit stoppad. Om du inte har stoppur måste du notera exakt på sekunden vad klockan är när ryttaren passerar stoppmärket. Notera tydligt stopp- och starttiden i ditt protokoll och låt tävlingssekretariatet räkna ut hur länge ryttaren har varit stoppad.

Du skall stoppa en ryttare om:

1. Det innebär fara för ryttaren eller någon annan om hindret hoppas.
2. Om hindret av någon orsak klart har ändrat "utseende" dvs. rivits ner etc.
3. Om kontrollern eller någon annan hinderdomare ber dig stoppa ryttaren.

Använd alltid ovanstående rutin när du stoppar en ryttare.

VIKTIGT: Ingen annan än kontrollern kan ge dig tillstånd att starta ryttaren igen.

6.2. Om en häst fastnar i hindret

Om en häst fastnar i ditt hinder och riskerar att skadas eller inte själv kan komma loss, måste du snabbt besluta om delar av hindret måste tas ner eller annan hjälp ges för att hästen skall komma loss. Om ekipaget fastnat på ett sådant sätt bedöms detta som fall och är ekipaget uteslutet.

Hinderdomaren skall meddela ryttaren sitt beslut samt att ekipaget ej får fortsätta samt vid behov anmoda ryttaren att sitta av .

Om en ryttare raserat ett deformerbart hinder skall denne alltid straffas för en olydnad. Att efter ett stopp fortsätta över det raserade hindret innan det är återuppbyggt medför UTESLUTNING.

OBS! Tolkning: rivs ett sådant hinder i språnget, t.ex. bakbommen i en oxer, med bakbenen utdelas 20 tekniska poäng och ryttaren fortsätter - notera alltså ingen olydnad.

6.3. Om du behöver hjälp

- Ta redan från början reda på hur du kan nå kontakt med kontrollern, antingen per radio, eller via någon annan hindervakt.
- Var beredd på att vid behov snabbt tillkallar läkare/sjukvårdare, veterinär, hinderreparationsgrupp etc.
- Försök om möjligt utföra mindre hinderreparationer själv.

Det är också viktigt att du ger en kortfattad lägesrapport – exempelvis hur omfattande felet är på hindret, vart en lös häst är på väg etc.

6.4. Skadad ryttare eller häst

Om du uppfattar att ryttare eller häst är skadad så tillkalla omedelbart hjälp. Innan hjälp kommer kan du behöva försöka se till att en skadad ryttare ej flyttas.

Hinderdomare skall förbjuda ekipage att fortsätta om hinderdomaren bedömer att ekipaget är olämpligt att fortsätta ritten. Så är fallet om ryttare eller häst skadats. Hinderdomarens utslag i detta fall kan inte överklagas.

Överväg allvarligt att förbjuda ryttaren att rida vidare om:

Ryttaren slagit i huvudet och verkar vara mentalt påverkad eller i övrigt skadad på något sätt.

Ryttaren är i detta läge skyldig att följa dina anvisningar. I andra fall kan du låta ryttaren rida vidare t.ex. med skrubbsår. Det är bättre att stoppa en ryttare för mycket än en för lite!

7. Säkerhetsföreskrifter

A. Fri passage

Du ansvarar för att anridningen och vägen till nästa hinder är ridbara vid ditt hinder. Använd röst och visselpipa för att se till att åskådarna inte står för nära hindret och stör ekipagen.

Tillåt inga lösa hundar. Var alltid beredd så fort du hör hindervakten före dig blåsa i sin visselpipa.

Blås i din egen visselpipa när en ryttare närmar sig ditt hinder, för att "väcka" åskådarna vid ditt hinder och för att förvarna nästa hindervakt om att ryttare kommer.

B. Rida förbi annan ryttare

- Mellan hindren:
En ryttare som hinner upp framförvarande ryttare får passera på säker och lämplig plats. I ett sådant fall måste den framförvarande släppa förbi den efterkommande. Det är förbjudet, med uteslutning som bestraffning, för båda ryttarna att avsiktligt hindra eller förorsaka fara för den andre (rapportera till överdomaren).
- Vid ett hinder:
Om en framförvarande ryttare är i färd med att för första gången försöka hoppa ett hinder, får en efterföljande ryttare endast (i annat fall med uteslutning som bestraffning) hoppa detta hinder om det inte innebär hinder eller fara för den framförvarande. Om den framförvarande ryttaren har problem vid hindret och ådrager sig straffpoäng, så skall du som hinderdomare beordra honom att honom lämna fri väg för den efterföljande ryttaren.

C. Lämna banan

Du måste se till att en ryttare som p.g.a. uteslutning etc. skall lämna banan gör detta, omgående, i lugnt tempo utan att hoppa eller försöka hoppa ytterligare hinder. Varje ryttare som bryter mot detta skall rapporteras.

D. Marken runt hindret

Kontrollera kontinuerligt att marken runt ditt hinder inte blir hålig, ojämn etc. Håll den i så gott skick som möjligt för att ge alla samma förutsättningar. Se till att du har de redskap som behövs redan när du först kommer till hindret.

8. Utrustning

Innan du går till ditt hinder skall du se till att du har med dig följande utrustning:

- Den här domarinstruktionen
- Hinderprotokoll (tillräckligt många)
- Visselpipa
- Stoppur eller klocka med sekundvisare
- Pennor
- Skarp kniv
- Filt
- Helst också en röd stoppflagga

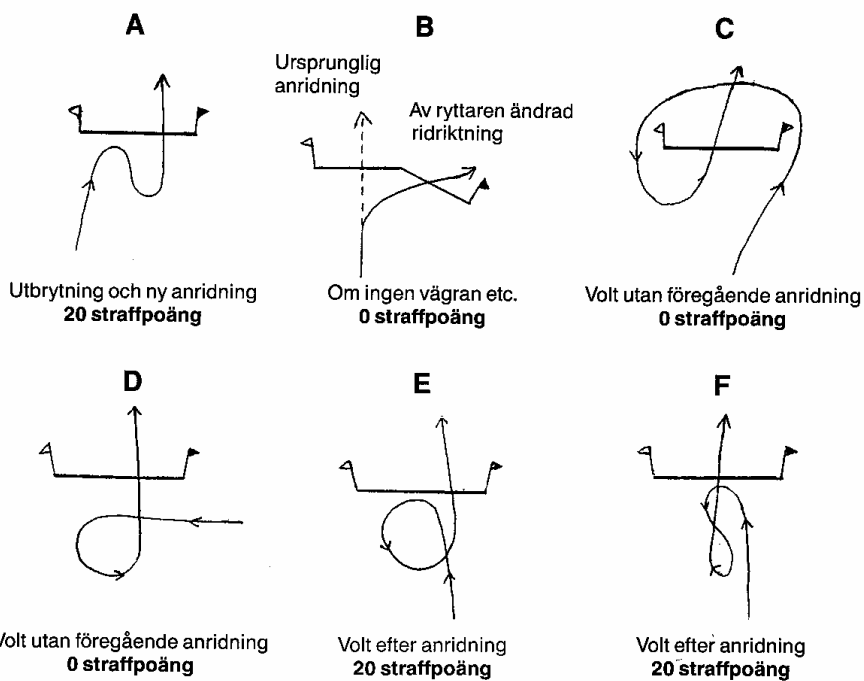
9. Hinderdomarens placering

Vanligen är det banbyggaren eller annan banansvarig som ger anvisning om var du skall sitta. Självtänkt kan du tänka på följande:

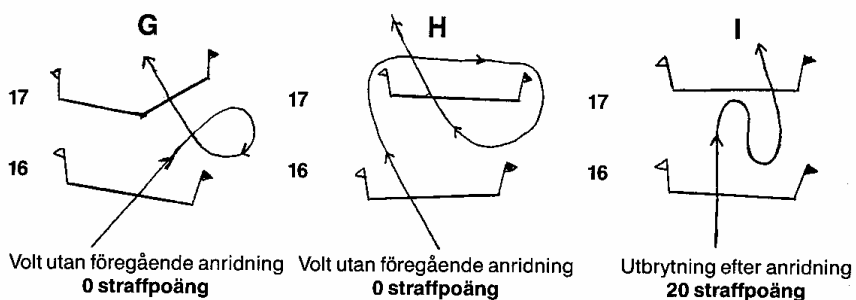
- Välj ut den bästa platsen för att kunna observera så mycket som möjligt runt ditt hinder. Ett avstånd på 5-10 m från hindret brukar vara bra. Se till att du framför allt tydligt kan se avsprångssidan med eventuella vägringar (inklusive enstaka steg bakåt eller åt sidan) och landningssidan med eventuella fall etc. för samtliga alternativa ridvägar för ditt hinder.
- En ryttares nummerlapp syns bäst från utsidan av ett svagt böjt spår, men se till att din placering inte på något sätt stör passagen från och till ditt eller något annat hinder.
- Vissa hinder kan man nå med bil, vilket kan vara bra att utnyttja vid dåligt väder. Men fråga tävlingsledningen innan du kör ut.
- Om du inte har egen radio så skall du, när du valt ut din placering, söka kontakt med närmast synlig radiorapportör, så att du kan få kontakt med tävlingsledningen.
- Om du har radio vid ditt hinder får du bara använda den på sätt som du blivit informerad om vid hinderdomarinformationen.
- När detta är klart skall du märka ut ditt "stoppmärke" (se kap. 6.1a)
- Ingen placering är helt idealisk för att uppfylla alla krav, så därför måste du hela tiden vara beredd att flytta dig, både för att döma riktigt och för att kontinuerligt kontrollera ditt hinder och marken runt omkring.
- Stanna kvar vid ditt hinder tills dess du får meddelande från tävlingsledningen om att sista ryttaren har avslutet ritten.
- Se till att du blir informerad om hur hinderprotokollet skall samlas in. Om detta skall ske med ordonnans eller om du själv skall ta det med dig till målet efter klassens slut .
- Lämna inte tävlingsplatsen förrän tävlingsledningen har gett klartecken. Det kan tänkas att din närvaro kan behövas för att bedöma eventuella oklarheter gällande ditt eller någon annan domares hinder.

Figur 5. Exempel på regler enligt mom 470

ENKELHINDER

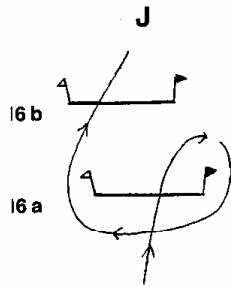


NÄRALIGGANDE HINDER MED SEPARAT NUMRERING

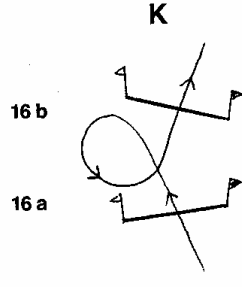


Figur 5. (forts.)

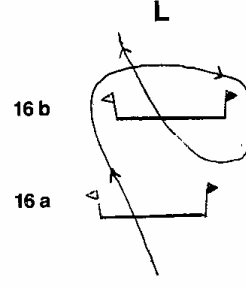
KOMBINATIONER



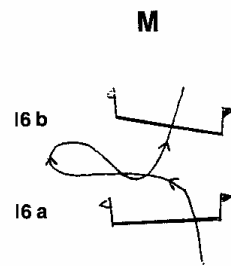
Volt i en kombination
20 straffpoäng



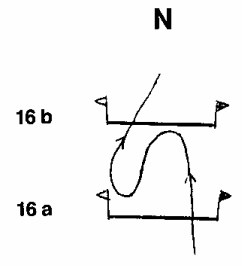
Volt i en kombination
20 straffpoäng



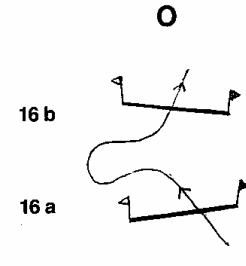
Volt i en kombination
20 straffpoäng



Volt i kombination
20 straffpoäng



Utbrytning och ny anridning
20 straffpoäng



Ej anridning mot "b"
0 straffpoäng

