

Att tävla på CRK
- informationsträff våren 2012



Viktigt gällande ryttare 12 år eller yngre

Du som är 12 år eller yngre måste ha en förälder eller annan myndig person med dig på tävling, annars får du inte lov att tävla.

Till dig som förälder/ myndig person:

du är ytterst ansvarig för att reglerna för tävlingen följs

du måste vara närvarande under hela tiden då ryttaren är aktiv i tävlingen (även som funktionär)

du måste hjälpa ryttaren att genomföra sin funktionärsuppgift

du fungerar som stöd för ryttaren, det är mycket att hålla ordning på!

Är du osäker på vad som gäller?

Fråga i sekretariatet eller annan ansvarig tävlingsfunktionär så hjälper de dig.

Att tävla lektionshäst på CRK

På klubbens hemsida, www.clarebergstrk.se, under fliken Tävling, hittar du information om de tävlingar som tävlingssektionen anordnar. Du kan se vilka tävlingar som är planerade, vilka som har varit och relevant information om tävlingar som hålls.

På anslagstavlor i entré och ridhus hittar du information om tävlingar som är aktuella.

När det är dags för en tävling kommer det först ut en **proposition**, den talar bl.a. om vad det är för typ av tävling som kommer att hållas; vilken gren, vilken nivå och annan nyttig information, som till exempel avgifter och när sista anmälningdatum är. Läs den alltid nogal! Några dagar innan tävlingen hålls kommer det även ut ett **ryttarmeddelande**, här hittar ni viktig information om tävlingen, som hur framridningen sker och om något är ändrat. I samband med detta kommer även **startlistor** som berättar vilket startnummer ni har under dagen, **hästlistor** som berättar vilken häst ni har och om ni delar den med någon, samt **funktionärlistor** som berättar vilken uppgift ni har under dagen och när ni skall göra den.

Behöver jag något särskilt för att tävla?

För att få vara med på våra klubb tävlingar krävs att du är med på något utav våra informationsmöten som hålls under året. Du måste ha varit med på ett möte innan tävlingsdagen. Är du 12 år eller yngre måste du dessutom ha med dig en ansvarig person under hela tävlingsdagen.

Det kan vara din förälder eller annan, myndig (18 år eller äldre) person.

Behöver jag särskilda kläder?

Nej, på våra klubb tävlingar (om inget annat anges i propositionen) behöver du inte ha särskilda tävlingskläder. Det du ska tänka på är att du;

- har ridstövlar, eller ridskor med chaps
- godkänd hjälm
- säkerhetsväst i hoppningen om du är 18 år eller yngre
- inga plagg med luva eller kapuschong när du sitter till häst
- långt hår bör vara uppsatt

I övrigt räcker det att du är hel och ren, men har du redan vita ridbyxor och kanske kavaj så använd gärna dessa!

Från lokal tävling och uppåt gäller andra regler, läs Tävlingsreglementena för respektive gren så hittar du vad som gäller. Information om var du hittar dessa, hittar du längre bak i häftet.

Hur anmäler jag mig?

När du hittar en tävling som du vill vara med i, anmäl dig då på anmälningsblanketterna du hittar på någon av anslagstavlor. Du kan också skriva ut blanketten från hemsidan. Var noggrann när du fyller i blanketten så att all information kommer med, lämna sedan blanketten till någon av instruktörerna på ridskolan, eller skjut in den på deras kontor om de inte är på plats just då.

OBS! Du som tävlar privathäst anmäler dig via TDB om inget annat anges!

Vad händer sen?

Några dagar innan tävlingen hittar du alla de viktiga listorna (se info ovan) på hemsidan och på anslagstavlan i ridhuset.

Det är jätteviktigt att du kollar noga vilken funktionärsuppgift du har fått, ibland innebär den att man skall vara i stallet kvällen innan och bygga fram banan.

På hästlistorna ser du vilken häst du har fått, ofta så är man två som delar på hästen under dagen.

Snart dags för tävling!

Nu vet du både hur tävlingsdagen kommer att se ut, vilken häst du har fått och vilken funktionärsuppgift du har. Då har du lite saker att ordna med innan det är dags att rida!

Många gånger kanske du delar din häst med någon annan, då är det bra om ni kan hjälpas åt med att göra hästen fin och att prata ihop er om hur ni ska rida fram, vem vet- någon av er kanske har jättebra tips att dela med er av till varandra!

Har du möjlighet kan det vara bra att vara i stallet kvällen före tävling, för att göra häst och utrustning fin. Hästen skall ryktas och kanske vill ni knoppa manen och fläta svansen! På våra mindre klubbävlingar är det tillåtet att dekorera hästen i man och svans med rosetter och liknande, men kom ihåg att på dressyrävlingar på lokal nivå och uppåt får man inte lov till detta! Ser du en häst med en röd rosett i svansen så håll lite extra avstånd, både om du rider eller går till fots, då det betyder att hästen kan sparkas om man kommer för nära.

- Putsa gärna hästens utrustning (**OBS! Ta inte isär sadlar/träns om du inte är helt säker på hur de ska sitta ihop sen och vilka hål som använts, hästarna kan få sår/skav av utrustning som sitter fel**), och borsta rent eventuella skydd,
- Du får gärna använda ett eget schabrak, men kom ihåg att byta tillbaka till hästens vanliga schabrak när du har ridit klart.

På tävlingsdagen

- Börja alltid med att startanmäla dig i sekretariatet!

Har du inte startanmält dig får du inte ta ut hästen ur stallet och du får inte rida i klassen du har anmält dig till.

På ryttarmeddelandet hittar du när det öppnar, och du hittar sekretariatet på andra våningen. Där får du också reda på om det är några ändringar som har skett, t.ex. om någon har strukit sig från tävlingen och du på grund av det startar tidigare, eller om du kanske måste byta häst för att den har tappat en sko eller liknande.

- Gå banan

Om det är hoppning, titta på banskissen för att se hur den ser ut och gå sedan banan. Tänk på att gå vägarna precis som du har tänkt att rida dom!

Du får aldrig själv hoppa över hindren när du går banan, då blir du utesluten!

Om det är dressyr får man inte beträda banan till fots, programmet ska man ha lärt sig innan tävlingsdagen. Längre bak i detta häfte hittar du var du får tag på dressyrprogrammen.

- Gör i ordning din häst

Se till att din häst är ren och knoppa om eventuella knoppar om de har gått upp. Kontrollera noga att all utrustning sitter som den ska. Fråga stallansvarig om du är osäker!

På våra klubbävlingar skall hästen ha den utrustningen de har i vanliga fall, titta på listan i sadelkammaren. **OBS! Undantag gäller i dressyren, även om det står på listan så får du inte lov att rida med thiedeman eller martingal.**

Från lokala tävlingar är det lite hårdare med vad man får och inte får ha, titta i Tävlingsreglementet för mer information! Du hittar information om detta längre bak i häftet.

- Rid fram

Ta ut hästen i lagom tid innan din start. Det varierar från häst till häst, men lagom brukar vara ca 30 minuter innan man skall starta. Skritta alltid fram hästen minst 5 minuter innan du börjar trava och galoppa.

Kom ihåg att uppvärmningen är till för att mjuka upp dig och hästen, ni får inte vara trötta när ni skall in och prestera!

Om det är hoppning börjar man hoppa fram på det lägsta hindret och sedan de övriga. Även här gäller det att hästen bara ska veta vad som gäller, så hoppa inte för många språng. Det finns alltid funktionärer på framridningen som du kan fråga om du behöver hjälp!

Det är väldigt viktigt att du har koll på från vilket håll som ett hinder skall hoppas, detta ser du genom klossarna som sitter ovanpå hinderstöden. Vitt till vänster och rött till höger!

Kom också ihåg att alltid ropa högt och tydligt vilket hinder du rider an på, t.ex. **"Hoppning lilla/oxer/räcke"** för att dina medryttare skall veta vad som händer och inte vara i vägen.

Ibland sker framridningen gruppvis, då är ni ett bestämt antal som rider fram tillsammans i ridhuset, uppvärmningen och eventuellt framhoppning styrs då av en ansvarig person i ridhuset. Då är det väldigt viktigt att ni lyssnar på den personen!

Information om vilken typ av framridning och framhoppning det är, hittar ni alltid i ryttarmeddelandet.

- Sporrar och spö under tävlingen

Är det dressyr får du lov att ha ett långt spö under framridningen men inte inne på tävlingsbanan. Är det hoppning får du ha ett kort spö, även inne på banan.

Du får lov att rida med sporrar om din instruktör har gett sitt godkännande till detta.

- Rid din klass

Nu är det dags att rida! Invänta startsignal från domaren innan du börjar rida, oavsett om det är hoppning eller dressyr. Kom ihåg att domaren gärna vill att du hälsar även på hoppbanan!

Kom ihåg:

Hoppning – ha koll på var startlinjen går, om du rider igenom den efter att du har fått startsignal, men inte börjar hoppa direkt, så kan du dra på dig onödiga fel.

Dressyr – rid inte in på banan förrän du har fått tillåtelse.

***Men viktigaste av allt, det är KUL att tävla så le och ha roligt under tiden! :)
Ett leende på läpparna gör dessutom att du lättare slappnar av.***

- Efter ritten

Om du delar din häst med en annan ryttare, lämna över hästen direkt till denna så att han eller hon har chans att känna på hästen innan det är deras tur. Om ingen skall ha hästen efter din ritt, skritta av hästen i minst 10 minuter innan du tar in den i stallet.

Hoppa gärna av och led hästen denna tiden, och glöm inte att lätta lite på gjorden.

Ta av hästen all utrustning och sköt om hästen noga efteråt. Borsta och kratsa ur hovarna och lägg på ett svettäckle vid behov. Ta ur alla eventuella knoppar och flätor!

Se till att göra rent utrustningen efter dig, byt schabrak om det behövs och häng utrustningen snyggt och prydligt på sin plats.

- Prisutdelning?

Information om hur denna går till hittar du dels i ryttarmeddelandet, dels så ropar speakern ut information om det när det börjar närma sig. På prisutdelning skall man vara likadant klädd som när man tävlade, även hjälmen, oavsett om prisutdelning sker till häst eller till fots! Säkerhetsväst behöver inte bäras om utdelningen sker till fots.

MYCKET VIKTIGT! Du måste befinna dig på din plats och sköta din funktionärsuppgift när det är dags för den. Den kan inträffa antingen före eller efter din ritt.

Om du inte sköter din uppgift riskerar du att bli avstängd från fortsatt tävlande under året.

Alla våra tävlingar bygger på att vi som är med och tävlar också är med och hjälper till under dagen, annars kan vi inte arrangera några tävlingar i framtiden.

Kom ihåg att det är både roligt och lärorikt att vara funktionär, du lär dig mer om hur det fungerar på en riktig tävlingsplats och när du själv besöker andra klubbar för att tävla, vet du vad du kan förvänta dig och har kanske lite extra förståelse för deras uppgifter!

Mer information om vad det innebär att vara funktionär och vad de olika uppgifterna går ut på hittar du längre bak i detta häfte.

Vad är en klubbtävling?

Mom 120 Officiella Svenska tävlingar, utdrag från TR I, gemensamma bestämmelser

120:6. Klubbtävling

Tävlingen är öppen endast för arrangerande klubbs medlemmar. Alla klasser kan ingå. För klubbtävling ska reglementet gälla i alla moment som rör säkerhet, handhavande av hästen samt uppträdande mot funktionärer, medtävlande o.dyl. Vad gäller tävlingens tekniska utförande i övrigt lämnas detta till arrangören.

I tävlingsledningen ska en av Ridsportförbundet utbildad funktionär, såsom instruktör, domare, banbyggare, tränare eller motsvarande ingå. Som medlem räknas den som erlagt helårsmedlemsavgift hos den arrangerande klubben.

Resultat vid klubbtävling räknas ej som kvalificerande.

Observera att ibland kan även en klubbtävling vara öppen för ryttare från andra klubbar. Detta anges då i propositionen.

Vilka bedömningar har vi oftast på våra klubbävlingar?

Hoppning

- Clearround (*en variant av bedömning A*)
Felfria ekipage får en rosett efter avslutad runda.
Har vi möjlighet låter vi ekipaget fullfölja resten av banan även vid utvägran, detta är dock i mån av tid.
- Bedömning A
Minst felpoäng vinner. Ekipage med lika antal felpoäng blir likaplacerade.
- Två faser, oftast med bedömning A:0/A:0 (*omhoppning med flygande start*)
Är man felfri i grundomgången (Fas 1) går man automatiskt vidare till omhoppning (Fas 2) som sker direkt efter sista hindret i grundomgången.
Mållinjen för grundomgången är alltså startlinje för omhoppningen.
Minst fel och snabbast tid vinner.
- Stilbedömning
Högst poäng vinner. Du rider en bana och din ridning blir bedömd enligt ett protokoll (lite som i dressyren fast för hoppning istället) med poäng från 0-10.
Vid olydnad eller om ni river hinder så dras det poäng från totalsumman.

Stilbedömning innebär inte att man ska ha snyggast utrustning på banan, utan tyngdpunkten för bedömning ligger på ryttarens inverkan och hela ekipagets samspel och uttryck. God och säker ridning helt enkelt!

Andra varianter som kan förekomma – vi försöker alltid att ordna nya, spännande tävlingar!

- Parhoppning (*utomhustävling*)
Man är två på banan (1 lag) och man ska hoppa banans hinder i tur och ordning men man väljer fritt vilket ekipage som hoppar vilka hinder. Ekipagen ska hoppa halva banan var och det lag med minst felpoäng och snabbast tid vinner (bedömning A:0).
- Jokerhoppning
Hindren på banan är värda olika antal poäng, beroende på hindrets svårighetsgrad och placering. Här gäller det att samla ihop så många poäng som möjligt!

Hur räknar man felen i hoppningen?

Så här ser det ut för alla varianter av bedömning A, på klubb-, inbjudnings-, och lokal nivå, samt för avdelning B och utbildningstävlingar (se TR II för mer information om detta).

- Första olydnad 4 fel
- Andra olydnad 8 fel
- Tredje olydnad uteslutning

Olydnad kan vara till exempel att hästen vägrar, springer vid sidan av hindret (utbrytning) eller är istadig. Med istadig menas om hästen, oavsett anledning och tillfälle; stannar, vägrar röra sig, vänder mer eller mindre, rygger eller stegrar sig.

Även om ryttaren avsiktligt stannar hästen under rittens gång, så räknas det som istadighet, utom då ryttaren har tvingats stanna av anledningen till att ett hinder återuppbyggs felaktigt eller inte alls, om något är i vägen för ekipaget eller om ryttaren har tappat sina glasögon.

- Riva ett hinder 4 fel
- Omkullridning / trillar av uteslutning
- Fler än 20 hinderfel uteslutning
- Överskriden maximitid 1 fel för var 4 sekund över tiden
- Överskridande av tillåten tid uteslutning

Dressyr

- LC:1, LC:2, LB:1 etc.
Detta är Svenska Ridsportsförbundets officiella tävlingsprogram som finns i en mängd olika varianter och svårighetsgrader. Man rider programmet för en domare som bedömer de olika momenten som ingår i programmet.

I de allra flesta fall gäller det att få så höga poäng som möjligt och den som har högst vinner. Ibland förekommer det dock dressyrclearround, där det gäller att komma över en viss procent för att få en rosett. Denna rosett ser likadan ut för alla och ekipagen rangordnas inte. Det fungerar alltså ungefär som hoppningens clearround.

Man blir bedömd på en skala från 0-10 och ju högre poäng desto bättre.

Så här ser poängräkningen ut:

- | | |
|---------------------------------|----------------|
| 0 – Ej utförd (helt misslyckad) | |
| 1 – Mycket dåligt | 6 – Godkänd |
| 2 – Dåligt | 7 – Ganska bra |
| 3 – Ganska dåligt | 8 – Bra |
| 4 – Ej fullt godkänd | 9 – Mycket bra |
| 5 – Med tvekan godkänd | 10 – Utmärkt |

Hur räknar man felen i dressyren?

Om man rider fel väg under programmet och inte kommer på det själv och rättar vägen, så brukar domaren ge en signal, oftast genom att blåsa i visselpipan, och genom det avbryta ritten. Om du vet vad du gjorde för fel så kan du börja om där du var innan du red fel, annars förklarar domaren för dig vad som inte stämde innan du fortsätter.

- Första felridningen 2 poängs avdrag
- Andra felridningen 4 poängs avdrag
- Tredje felridningen uteslutning

Följande fel belastas med 2 poängs avdrag men kan inte leda till uteslutning:

- Inte påbörjar ritten inom 45 sekunder efter startsignal
- Kommer in på banan innan startsignal (i de fall man rider runt banan)
- Inträder på banan med spö eller inträder med spö runt banan

Följande fel leder till uteslutning:

- Ekipage som inte påbörjar ritten inom 90 sekunder efter startsignal
- När hästen är olydig i mer än 20 sekunder i sträck under programmet **eller** om hästens olydnad innebär fara för ryttare, häst, domare eller publik, även om olydnaden inte varat i 20 sekunder
- Ryttare som utan tillåtelse av domare sitter av på tävlingsbanan efter start och före utridning på angiven plats
- Ryttare som lämnar tävlingsbanan efter start och före avslutande hälsning
- Omkullridning / trillar av

Hur undviker jag att rida fel?

Läs och lär dig programmet utantill och öva mycket innan det är dags för tävling.

Titta noga vilket program du har anmält dig till, så du inte lär dig fel!

Något som många gör för att lära sig programmet, är att springa det själv hemma på en matta eller liknande. Du kan också rita upp programmet på papper, eller använda särskilda whiteboardtavlor där ridbanans bokstäver redan är utmärkta.

Längre bak i häftet hittar du information om var du hittar dressyrprogrammen.

Vad är egentligen Pay & Jump, Pay & Ride och utbildningshoppning för något? Och vad har blåbär och lingon med ridsport att göra!?

Ja, det är olika namn för en träning i hoppning eller dressyr som sker under tävlingslika förhållanden. Man tränar helt enkelt på att tävla, det mesta sker precis som på en vanlig tävling men du blir aldrig rangordnad efter resultat och oftast så har man möjlighet att rida klart hela banan även om man "enligt reglerna" har blivit utesluten pga. för många vägringar, fel eller annat.

Däremot, trillar man av eller rider omkull så får man inte lov att fortsätta inne på banan. Detta är av säkerhetsskäl, så att ryttaren skall hinna känna efter ordentligt hur hon/han mår.

Har det gått bra, dvs. att varken häst eller ryttare är skadad, kan man ibland efter samråd med tävlingsledning och sjukvårdspersonal, få lov att rida banan en gång till lite senare.

Våra blåbärshoppningar och lingondressyrer är de allra lägsta nivåerna på tävling och är till för dom som kanske inte har kommit så långt i sin utbildning ännu, men ändå är sugna på att komma ut och testa sina kunskaper på tävlingsbanan!

Det är allt ifrån styrtävlingar till de lägre ryttarmärkena i dressyr och från bommar på marken upp till 30/40 cm högt. Ungdomssektionen brukar vara de som håller i dessa tävlingar och de ser till att ryttarna får all hjälp och stöttning de behöver under dagen

Att vara funktionär

En tävling klarar sig inte utan sina funktionärer. Förbered dig inför din uppgift genom att noga titta vad just din uppgift innebär!

Informationen som du hittar här gäller för alla våra tävlingar, även för lokala tävlingar och uppåt. Det innebär att alla punkter kanske inte gäller på våra klubb tävlingar, t.ex. så har vi ju inga parkeringsvakter på klubb tävlingarna, men det är bra att känna till vad uppgiften innebär även på större tävlingar.

Parkeringsvakt

Parkeringsvakten är den första person som de ankommande möter på tävlingsplatsen och det är därför givetvis bra att ge ett gott intryck! Du behöver inte ha någon hästvana för denna funktionärspost men gärna ett gott och trevligt humör.

Uppgifter:

- Innan tävling, se över hur du smidigast får till parkeringen samt hur många ekipage (bil+transport, B-bussar eller lastbilar) som förväntas komma.
- Hjälp till med skyltning (skyltning för att de tävlande ska hitta till ridklubben).
- Se till att skottkärra och grep finns tillgängliga intill parkeringen.
- Se till att vara på tävlingsplatsen i tid då ekipagen kommer tidigt.
- Hälsa ekipagen välkomna, visa var tävlande/domare/publik/funktionärer bör parkera, ge anvisningar om var sekretariatet ligger samt var de kan hämta vatten till hästarna.
- Ge föraren en lapp där de kan skriva kontaktuppgifter som de ska sätta i vindrutan om något skulle hända hästen eller transporten när de är borta. Lämna också ut en kopia av anläggningskissen.
- När tävlingsdagen är slut, återlämna allt material som har används och städa undan eventuell skräp.

Speaker

Det är du som speaker som kan få ut information snabbt och enkelt.

Uppgifter:

- Före tävlingen, se till att få ordning på högtalaranläggningen och testa micken.
- Se till att du får en startlista av sekretariatet.
- Under tävling ska du se till att musik är på kontinuerligt.
- En stund innan första start hälsar du alla välkomna samt presenterar vilken tävling som ska hållas.
- Innan varje ekipage börjar rida talar du om vilket ekipage som är på banan, vilket ekipage som håller sig redo på volten (dressyr), samt vilket ekipage som bör hålla sig redo utanför.
- När du får resultat av sekretariatet presenterar du detta mellan ritterna.

Sekretariatet

Långt innan tävlingen börjar sekretariatet jobba med att få ut propositioner för tävlingen. Innan tävlingen ska de ha skrivits startlistor, och ryttarmeddelande. Denna funktionärspost kräver inte någon hästvana men du ska kunna svara på frågor om det mesta som rör tävlingen (man kan även hänvisa till tävlingsledare eller överdomare).

Uppgifter:

- Ta del av propositionen, ryttarmeddelande, klasser och betalningssätt.
- Häng upp startlistor på anslagstavlor.
- Förbered protokoll (de ska ligga i samma ordning som startlistan), kladdpapper och penna till domare/sekreterare (ev. även klocka och visselpipa).
- Se till att domarplatserna är i ordning.
- Kom i god tid till tävlingen!
- Ta emot tävlande och ta ev. emot betalning. Stäm av med Equipe/TDB
- Kontrollera vaccinationsintyg, licenser, grönt kort innan de tävlande får lasta ur.
- Ta emot eventuella strykningar och efteranmälningar. Meddela domare och speaker om dessa ändringar.
- Se till att uppdatera anslagstavlor med nya startlistor.
- Vid dressyrtävling: räkna protokoll, kopiera de samt spara
- Sätt kontinuerligt upp resultatlistor.
- Betala domare, överdomare samt banbyggare (hoppning) innan de åker.
- Efter tävling, städa och sätt in papper i pärm som ska sparas eller spara på datorn.
- Skicka ev. resultat till Ridsportförbundet (vid lokala tävlingar och uppåt)
- Se till att sekretariatet ser snyggt ut innan du lämnar det!

In/utsläpp till tävlingsbanan

Uppgifter:

- Innan tävling, hämta en startlista i sekretariatet.
- Under tävling, öppnar och stänger du både inner och ytterdörren till manegen (om tävlingen hålls i manegen) alternativt paddockstaket om tävlingen hålls utomhus.
- Om både framridningen och tävlingen hålls i manegen öppnar du dörrarna när alla hästarna ridit klart. (vid vissa klubbävlingar)
- Vid dressyrtävlingar ska du även öppna och stänga staketet in till dressyrbanan mellan varje ekipage.
- När du släpper in ekipage se då till att det är rätt ekipage. Vid öppna tävlingar kontrollerar du om hästnumret stämmer (stämmer hästnumret på hästen med det på startlistan?) Är du osäker, fråga ryttaren!

Framridning / Framhoppning

Som ansvarig för framridningen eller framhoppningen bör du inte vara rädd för att säga till folk. Uppgiften kräver lite pondus!

Uppgifter:

- Innan tävlingen, se till att hämta ut en startlista i sekretariatet.
- Vid hopptävling: Se till att det finns en kratta samt mätredskap tillgängligt till framhoppningen.
- Under tävlingen, se till att det inte är för många ekipage inne på framridningsbanan samt att de kommer in i rätt ordning så inte någon rider fram alldeles för länge. Ibland har vi hålltider och maxantal, detta får du reda på i sekretariatet.
- Se till att inga medhjälpare till ekipagen är inne på framridningsbanan om det absolut inte är nödvändigt. Medhjälpare får gärna stå utanför framridningsbanan.
- Vid framhoppning: Håll koll på när sista hästen på en viss klass hoppat fram så du kan ändra hinderhöjden till dom som ska hoppa nästa klass. Kratta framför och bakom hindren vid behov.
- Vid framhoppning: Framhoppningen är till för att hästen ska bli varm och för att ryttaren ska kunna känna på hästens dagsform. Framhoppningen är inte till för att träna! Medhjälpare eller ryttare får alltså inte gå fram och höja hindren högre än vad klassen går i. Om hästen skulle vägra hoppa eller få problem får man givetvis som ansvarig för framhoppningen lägga ner hindret för att hästen ska komma över.
- Se till att alla ryttare hoppar hindren åt rätt håll (kolla flaggningen) och påminn gärna ryttarna, vid behov, om att tydligt ropa ut vilket hinder de rider an på, så att övriga ryttare har koll och inte är i vägen.
- Lyssna på speakern och skicka iväg ekipagen till tävlingsbanan allt eftersom. Kom ihåg att pauser kan förekomma/läggas in.
- Vid avslutad tävling, se till att material som använts kommer tillbaka till sin ordinarie plats.

Caféet

Står du i caféet är det du som ser till att mätta hungriga och fikasugna tävlande, åskådare, funktionärer och domare.

Uppgifter:

- Innan tävlingen: Lås upp caféet och torka av och ställ i ordning allt. Kontrollera att all mat som kan behövas under dagen finns på plats.
- Under dagen: servera, ta betalt, sätt på kaffe efter behov, grädda baguetter och kanelbullar efter behov samt sätt på diskmaskinen och håll rent på bord och i köket.
- Vid större tävlingar erbjuds ibland varm mat till lunch. Var då delaktig under tillagandet av denna (sker någon dag innan tävlingsdagen) och se till att den värms lagom till lunchtid på tävlingsdagen.
- Ibland får domare och funktionärer särskilda matkuponger som går att växla in mot vissa varor. Betalda funktionärer (domare och banbyggare) får alltid mat.
- Innan du lämnar caféet ska kylvaror vara inställda i kylan och det ska vara rent och snyggt överallt.

Domarsekreterare (dressyr)

Din uppgift är att skriva alla poäng och kommentarer som domaren säger under ritten.

Uppgifter:

- Innan tävlingen bör du ha läst in dig på de program du skall skriva för, så du lätt hittar rätt i programmen och skriver på rätt bedömningspunkt.
- Kom i god tid till tävlingen så du hinner hämta protokollen för klassen (i sekretariatet) samt hälsa på domaren och hör efter hur han eller hon brukar göra. Är du ovan som domarsekreterare, så berätta detta så domaren kan ta hänsyn till detta när han eller hon ger dig kommentarerna.
- Under tävlingen, skriv så tydligt som möjligt men samtidigt tillräckligt snabbt för att få med allt domaren säger.
- Innan protokollöparen får gå iväg med protokollet ska domaren kontrollera det och skriva under.
- När tävlingen är slut, se till att ställa allt material på sin ordinarie plats.

Protokollöpare (dressyr)

För denna uppgift behövs ingen hästvana och ålder spelar ingen större roll.

Uppgifter:

- Hämta färdigskrivna protokoll hos domaren och lämna de i sekretariatet.
- Lämna ev. uppdaterade startlistor till domaren samt de som ansvarar för in/utsläpp.

Domarsekreterare (hoppning)

Din uppgift är att föra protokoll över hindren som hoppas, anteckna nedslag, fel och tider.

Uppgifter:

- Kom i god tid till tävlingen så du hinner hämta protokollen för klassen (i sekretariatet) samt hälsa på domaren. Är du ovan som domarsekreterare, så berätta detta så domaren kan gå igenom och eventuellt hjälpa dig vid behov.
- Notera i protokollet efter varje hinder, se protokollen för instruktion
- Fyll i eventuella fel och räkna ihop
- Fyll i tid enligt uppgift från tidtagaren

Tidtagare (hoppning)

Din uppgift är att ta tiden för ekipagen samt hjälpa domaren att hålla koll på felnoteringar om ingen domarsekreterare finns. Bra koncentrationsförmåga är ett plus här.

Uppgift:

- Kom i god tid till tävlingen för att hinna hämta startlista samt dokument där du kan anteckna fel samt tid på från sekretariatet och hinna hälsa på domaren.
- När du ska ta tid är det enklast att du hittar en bra punkt du kan ha användning för så du vet när hästen passerar start respektive mållinjen. Det får dock inte vara en skugga då denna kan flytta sig under dagen. Vid skymd sikt används en flaggare. Då flaggaren vid startlinjen tar ner flaggan startar tiden och när flaggaren vid mållinjen tar ner flaggan stoppar du tiden.
- Vid omhoppning är det bra om ni är två som tar tiden så den ena tar på grundomgången och den andra på omhoppningen.
- Efter varje ekipage antecknar du tiden på resultatpappret.
- Tiden antecknas alltid med två decimaler (t.ex. 1,42 eller 0,38)

Banpersonal

Som banpersonal ska du tillsammans med andra hålla koll på hela banan samt ekipaget som rider. För denna funktionärspost bör du inte vara rädd för hästar.

Uppgifter:

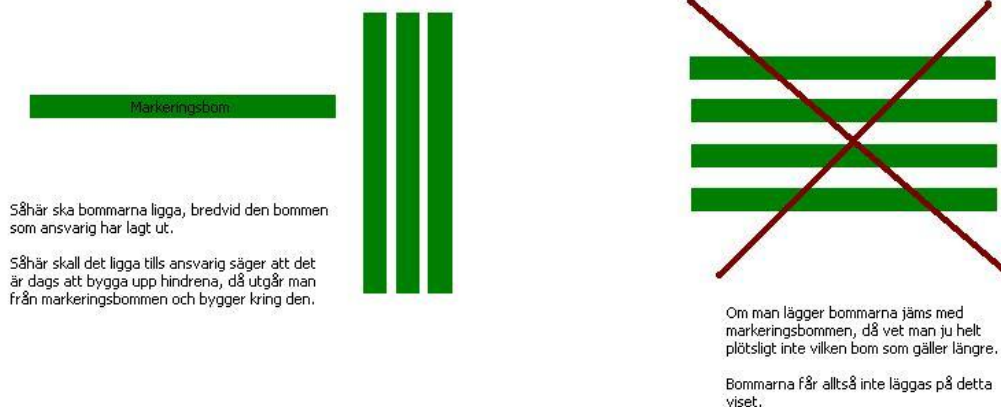
- Banan byggs normalt kvällen innan och då är du välkommen att hjälpa till.
- Innan tävlingen börjar ska du gå banan för att du ska veta hur ekipagen kommer rida.
- Ställ dig på anvisad plats på banan där du kan stå på under ritterna.
Du får aldrig vara i vägen för ekipagen!
- Dela upp hindren med de andra på banan så ni har ansvar för några hinder var.
- Under tävlingen: Kratta där det blir gropar samt före och efter hinder.
- Om en häst river ett hinder lägger du inte upp det förrän ritten är avslutad (**OBS UNDANTAG!** Om hindret ska hoppas två gånger lägger du upp bommen så fort som möjligt) Om ekipaget river ett hinder och bommen hamnar i vägen för hur ekipaget ska rida så skjuter du undan den så fort som möjligt.
- Om ekipaget skulle riva stora delar av hindret vid exempelvis en vägran hjälps ni alla åt att bygga upp hindret så fort som möjligt och signalerar med en hand upp till domaren när det är klart.
- När nästa klass börjar ska ni alla hjälpas åt att höja/sänka banan. Detta ska göras så fort som möjligt! Glöm inte att även oxrarnas längd ska ändras!
- Om en ryttare skulle åka av eller om det skulle ske en olycka inne på banan är ryttaren första prioritet! Du ska som banpersonal gå fram och kolla hur det är med ryttaren och vid behov ser du till att sjukvårdsansvarig blir underrättad och kommer till banan!

Hur bygger man en bana?

Banan inför en hopptävling byggs oftast kvällen innan tävlingen.

Vi samlas vid entrén och där alla delas upp i små grupper som får ansvar för vissa hinder. Det är sedan gruppens ansvar att se till att de bommar och stöd som behövs till de hindren man ansvarar finns med på vagnen när den lastats upp vid skjulet. Kunnig kör sedan vagnen till manegen/paddocken där den ska lastas av så fort som möjligt (alla lastar av tills vagnen är tom, här är alla ansvariga för alla bommar och stöd). Bommarna ställer ni lutade mot läktaren/staketet och stöden ställs i mitten av manegen/paddocken. Den ansvariga för banbyggnationen lägger sedan ut en bom per hinder för att ni ska veta var de ska placeras. När hon/han är klar börjar ni bära det material ni behöver till de hinder ni ansvarar för.

OBS! Lägg inte bommarna åt samma håll som den bommen banbyggaren har lagt den! Då är det svårt att hålla ordning på vilken bom som är rätt placerad. Lägg därför de andra bommarna vinkelrätt mot den första bommen.



Hur skall hindren byggas?

Vid lägre höjder kan man lägga en bom som markbom för att slippa släpa bommarna fram och tillbaka. Alla hinder ska byggas så "rakt" som möjligt och avståndet mellan bommarna ska vara så lika som möjligt. När du mäter hindret, kom då ihåg att mäta både i mitten av hindret samt på sidorna så det inte är snett.

Information från TR III:

Mom 321 Rättuppstående hinder

Ett hinder kallas rättuppstående om alla delar är placerade vertikalt över varandra från anridningssidan räknat. Det får inte finnas någon avsprånghäck, jordvall, grav eller liknande framför hindret.

Mom 322 Längdhinder

Ett hinder kallas längdhinder om de ingående delarna är placerade efter varandra i språngets riktning

Mom 324 Kombinationer

Kombination (tvåkombination, trekombination, flerkombination) består av två, tre eller flera enkelhinder placerade efter varandra så att hästen måste ta två, tre eller flera språng för att övervinna kombinationen. För att veta avståndet mellan hindren, titta på banskissen.

Oxer

En oxer är ett längdhinder där 4 stöd behövs. Oxerns längd och antal bommar som behövs anges på banskissen/hinderinformationen som banbyggaren delar ut. Den bakre bommen ska vara 10 cm högre än den främre för att hästen ska kunna se att det är ett längdhinder. Till den bakre bommen ska SÄKERHETSSKÅLLOR användas. De är konstruerade på ett sånt sätt att de släpper ner bommen om det uppstår ett hårt tryck. På dessa måste du kunna ha ett finger mellan bom och stöd, annars kan bommen fastna. Till de främre bommarna använder vi vanliga skållor.

Trippelbarr

Även detta är ett längdhinder, men till detta hinder behövs 6 stöd. Trippelbarrens längd och antal bommar som behövs anges på banskissen/hinderinformationen banbyggaren delar ut. Bommarna ska placeras i stigande höjd där den bakre bommen är högst. Till de två bakre bommarna ska SÄKERHETSSKÅLLOR användas, och till det främre vanliga skållor.

Räcke

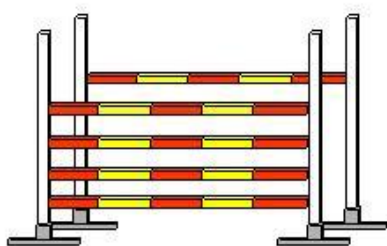
Ett räcke är ett rättuppstående hinder. Till hindret behövs endast 2 stöd och antal bommar som behövs står på banskissen/hinderinformationen. Bommarna placeras ovanför varandra med så lika avstånd mellan varandra som möjligt. Till hindret används vanliga skållor.

Mur

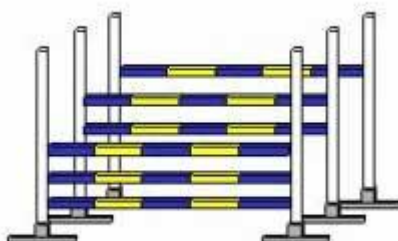
Antal delar som behövs till muren anges på banskissen/hinderinformationen som banbyggaren delar ut. Den muren vi har på Clareberg har vitt "tak" (på bilden turkost) som ska ligga överst på hindret. Vi har för närvarande inte några murstöd och därför ställer man ut två stöd (ett på varje sida) för att rama in hindret.

Plank

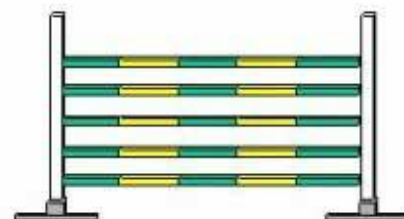
Till ett plank behövs 2 stöd och antalet plank står på banskissen/hinderinformationen. Plankorna ska placeras ovanför varandra med samma avstånd mellan. Planken ska ligga på PLATTA SKÅLLOR för att de enklare ska kunna rivas om något händer.



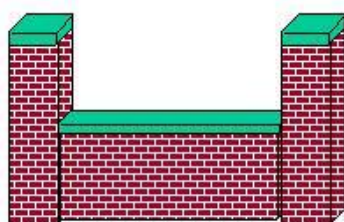
oxer



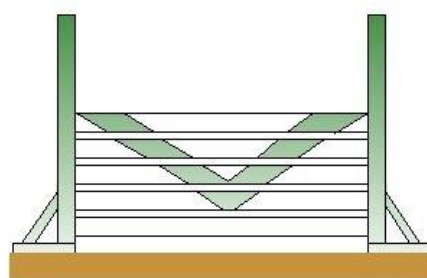
trippelbarr



räcke



mur



plank

Startfälttävlan – ett nytt tillskott!

Startfälttävlan hålls som en träning under tävlingsliknande förhållanden och deltagarrosetter delas ut till samtliga som startar oavsett resultat och även till de som ej genomfört alla grenar. Diplom delas ut till alla som genomfört en godkänd ritt i samtliga tre grenar.

Ryttare (eller i förekommande fall dess målsman, tränare) skall ha Grönt kort (gäller ej på klubbnivå) och nummerlapp och säkerhetsväst skall bäras enligt TR.

Startfälttävlan är som riktig fälttävlan och du rider både ett dressyrprogram, banhoppning och en terrängritt och du skall dessutom via upp din häst för besiktning. Skillnaden är att det är på en mycket enklare nivå, hindren är till exempel inte högre än 60 cm (något som kan vara nog så högt med en liten ponny) och dressyrprogrammet är Ryttarmärke II istället för något utav de vanliga tävlingsprogrammen.

Terrängbanan

Hindergrupp 1: stockar, stockhög, kulvert, tak (fasanhus), stenmur och liknande

Hindergrupp 2: upphopp, nerhopp, vatten, grav, dike

Max tre stopp på ett hinder. Därefter får ryttaren lämna detta och fortsätta till nästa hinder. Ritten räknas då ej som godkänd, totalt max fem stopp för godkänt resultat. Ekipaget kan dock få fullfölja ritten med fler fel.

Vid avfallning får ryttaren ej fortsätta. Hinderdomare avgör om ryttaren av säkerhetsskäl bör tas av banan. En mer rutinerad häst före som draghjälp är tillåten.

Dressyr

Dressyrprogrammet rids enligt [Ryttarmärke II](#) (pdf) på 20 x 40 meters bana. Kort skriftlig kritik delas ut, men ej poäng.

Hoppning

Banhoppning 60 cm enligt TR, 7-9 hinder, min. tempo: 275 m/min. Inga kombinationer.

Domare kan vara ridinstruktör eller motsvarande.

Hoppningen ska genomföras inom 30 minuter efter genomförd dressyrritt.

Max antal fel för att få rida terrängdelen är 20 fel.

Ekipaget kan dock få fullfölja hoppmomentet med fler fel.

Efter avfallning får ryttaren ej fortsätta.

Besiktning av häst

- Hästen ska besiktas senast före terrängprovet, som en träning att visa häst vid hand.
- Hästen ska visas i träs (men för övrigt ingen annan utrustning) och i ett gott skick.
- Ryttaren ska vara propert klädd och själv visa hästen.
- Hästen ska visas uppställd med ryttaren stående framför och vänd mot hästen.
- Därefter visar ryttaren hästen i skritt och trav på rakt spår, med hästen till höger om sig. Vändning ska ske till höger.

Nu hoppas vi att du känner dig lite säkrare på vad det innebär att vara med på våra klubbävlingar. Är du det minsta osäker så får du gärna ta kontakt med någon av oss i Tävlingssektionen eller prata med din instruktör.

Du som vill veta lite mer om vad som gäller för tävlingar på lokal nivå och uppåt, titta gärna på Svenska Ridsportsförbundets hemsida under deras tävlingsflik. Där hittar du alla de olika tävlingsreglementen som gäller, både de allmänna bestämmelserna och för de olika grenarna.

Du kan också hitta alla dressyrprogrammen för utskrift.

www.ridsport.se

En annan bra sida är Stallbacken, där hittar du massor av bra tips för dig som ska tävla. Texterna är skrivna lite enklare än de som står i TR (tävlingsreglementen) och du kan också hitta ritade dressyrprogram så du enklare förstår hur programmen skall ridas.

www.stallbacken.com

Du som vill lösa licens för att tävla för Clarebergs Ridklubb, läs gärna igenom Rytтарavtalet 2012 som följer här bakom.