SVENSKA RIDSPORT FÖRBUNDET

Instruktion för hinderdomare fälttävlan 2020

Olika regler

Olika regler vid bedömning av Internationella respektive Na tionella tävlingar. Ibland är regelskrivningen lite olika vid några bedömningar av hur ekipagen övervinner hindren.

- Vi använder svart text när det är samma bedömning
- Blå text om det enbart gäller nationell tävling
- Vinröd text om det bara gäller för internationell tävling

Hinderinstruktionerna är framtagna på uppdrag av Fälttävlanskommittén.
Arbetsgruppen har varit: Mats G Andersson, Lars Christensson, Christina Klingspor och Sophie Kollberg.
Korrekturläsning med synpunkter: Stephan Olsson

De källor som använts är:
Fédération Equestre Internationale - Rules for Eventing 2018 Svenska Ridsportförbundet - TRIV 2017
Svenska Ridsportförbundet - Hinderinstruktioner 2010 British Eventing - Instructions for Fence Judges
Eventing Ireland - Guide to Fence Judges

Hinderdomarinstruktionerna är baserade på regler och rutiner inom det internationella ridsportförbundet
FEI (Fédération Equestre Internationale) och Svenska Ridsportförbundet.
Instruktionerna delas ut till funktionärer i god tid före tävling.

Omslagsbild: Hanna Berg på Hebe Pooh (SWB) hoppar täckt spets på Gärds 2019.
Foto: Alma Nilsson
Instruktion för hinderdomare fälttävlan.
Upplaga 5 – 2020 Gäller från och med 2020-01-01

Tack för att du ställer upp som hinderdomare i fälttävlan

Du har ett viktigt uppdrag och arrangörer, sponsorer och tävlande är alla mycket tacksamma för din tid. Normalt får du en genomgång innan ditt uppdrag men det är en stor fördel om du genom gått utbildning för hinderdomare och tagit del av dessa instruk tioner innan tävling.

Kom ihåg att ta med den här instruktionen till tävlingsplatsen!

Förord 5
1) Att vara hinderdomare 6
Alltid förekommande uppgifter 6
Protest vid bedömning 7
Agera rätt vid incident 8
Stoppa ekipage 10
Efter avslutat terrängprov 10
2) Utrustning 12
3) Nyckelpersoner för hinderdomaren 13
4) Placering vid hinder 15
5) Kommunikation med sambandscentral 18
6) Olyckshändelse vid ditt hinder 21
7) Bedömning 23
Hindertyper 24
Olydnad vid hinder 24
Vägran 25
Utbrytning 27
Volt 32
Raserbart eller deformerbart hinder 40
Fall 40
Häst fastnar i hinder 41
Fel väg 41
Omkullriden hinderflagga eller passerad på fel sida 42
Otillåten hjälp 42
Utesluten ryttare 43
Olämpligt uppträdande 43
Upphunnet ekipage 44
Marken runt hindret 44
Avsiktlig avsittning 45
8) Hinderprotokoll 46
9) Fallrapport 48
10) Stopprutiner 50
Förberedelser 50
Planerade stopp 51
Improviserade stopp 52
11) Passertider 54
12) Repetition, reflektioner, sammanfattning 55
Definitioner 57

Förord

Hinderdomare, hinderobservatör eller hindervakt, kärt barn har många namn. I denna instruktion har vi valt att använda titeln hinderdomare. Hinderdomare är i högsta grad en del av fälttävlan. Hinderdomarens arbetsinsats är betydelsefull, speciellt vid de situationer där det är en bedömning som avgör ifall en situation innebär en olydnad eller inte. Olydnader medför många stra poäng som påverkar ryttarens placering i resultatlistan. Förmågan att snabbt agera då situationen kräver det är en annan insats som kan ha en avgörande betydelse för det sportsliga i tävlingen.

Syftet med instruktionen är att ge en helhetsbild över arbetsuppgiften som skapar trygghet hos hinderdomaren. Har du läst in och känner dig familjär med de situationer som instruktionen visar på, då är dina förutsättningar för att kunna agera bra hinderdomare mycket goda.

Naturligtvis krävs det flera tävlingars praktik för att bli riktigt trygg i sin uppgift. Se till att få enkla hinder i början av ditt praktiserande som hinderdomare. Var sedan inte heller rädd att ta mer ansvar när du känner dig helt trygg. Är du ärlig i din deklaration över vad du kan och vilken erfarenhet du har som hinderdomare, har du också lämnat över ansvaret i valet av hinder när dessa fördelas.

Alla kan göra fel, och alla gör fel någon gång, här liksom i övriga livet. Viktigast är att du gör så gott du kan och söker stöd när det behövs. Hur illa det än känns eller ser ut så går solen upp imorgon. Gör den inte det, då spelar ingenting längre någon roll.

Instruktionen kan användas både vid nationella och internationella tävlingar.

1) Att vara hinderdomare

Fanny Nilsson med C.U.two hoppar stenmuren på Gårds. Fotograf: Alma Nilsson

Hinderdomaren har flera ansvarsområden, generellt uttryckt kan man säga att som hinderdomare ansvarar du för allt som händer med eller runt ditt hinder. I en första anblick kan ansvaret uppfattas mycket stort, men genom att det har skapats rutiner för arbetet är det både hanterbart och inspirerande. Typen av hinder spelar stor roll för hur omfattande arbetet kan antas bli. Ett enkelhinder medför oftast mycket mindre och färre arbetsuppgifter än ett hinderkomplex med flera språng. Låt oss dela upp ansvaret i olika områden och titta närmare på vad som väntar en hinderdomare och vad som kan förväntas av den.

Alltid förekommande arbetsuppgifter

Terrängprovet är en fartfylld test, där ekipagen i galopp tar sig över fasta hinder spridda över ett stort område. Ett område som öppnas upp för publik. Publiken har allt ifrån stor till ingen erfarenhet alls av hur hästarna kan röra sig på området. Speciellt svårt kan det bli när ekipagen får problem vid hindren. Bandesignern/banbyggaren bygger upp en struktur som du som hinderdomare har till uppgift att upprätthålla.

Skapa fri ridväg. Om ridvägen inte är inrepad, (rep som markerar var hästarna tar sig fram över fältet) måste du själv skapa dig en uppfattning om var någonstans hästarna kommer att galoppera. Det är din uppgift att skapa fri ridväg för ekipagen, både före och efter ditt hinder. Med din röst eller visselsignal ser du till, under hela tävlingens gång, att hålla ridvägen fri för de tävlande. Se till att publiken håller sig bakom avspärrningar eller utanför den ridväg du tänker dig att ryttaren använder. Se till att hundar är kopplade. Var alert, visselsignalen från hinderdomaren vid hindret innan ditt hinder berättar att en ryttare är på väg. Blås i visselpipan för varje ekipage som rider an till ditt hinder, lämpligt är att du visslar när ekipaget har ca 100 m fram till hindret. Signalen är ett effektivt hjälpmedel att uppmärksamma publiken på vad som är på gång, liksom att den gör hinderdomaren vid nästa hinder alert.

Observera, bedöma och registrera. Som hinderdomare skall du registrera vad som inträffar i samband med att ekipage passerar ditt hinder, här innefattas även olämpligt uppträdande eller förekomst av otillåten hjälp. Uppgiften är att vara observatör och skriva in det som sker i hinderprotokollet.

Innebörden i hinderdomarens arbete är också att bedöma om ekipagen övervinner hindren felfritt eller inte (kap 7). För att kunna göra en sådan bedömning så rätt som möjlig är din placering vid hindret viktig (kap. 4). Bedömningen av vad som inträffar vid ett hinder är oftast helt okomplicerad. Den bedömning du som hinderdomare gör, är också den bedömning som du för in i hinderprotokollet (kap. 8).

Protest mot din bedömning

Om en ryttare protesterar mot ett domslut är det den ansvariga domaren som hanterar en sådan protest. Domarens beslut kan sedan inte överklagas. Vid större tävlingar finns det andra officiella funktionärer (kap. 3) på plats och då är det till någon av dessa du ska vända dig till när du behöver hjälp. Då har domaren lättare att behandla protesten eftersom den därmed inte har varit involverad i själva beslutet. Vem som är ansvarig domare under terrängprovet varierar beroende av om tävlingen är nationell eller Internationell.

Ge dig ALDRIG in i en diskussion med en tävlande eller icke officiell person om hur du dömt. Hänvisa dem istället till överdomaren eller ground jury!

Ansvarig nationell domare (kap 3). Vid en nationell tävling är överdomaren ansvarig. Oftast är du överdomaren redan vid genomgången före första start. Är det en större nationell tävling finns det även en teknisk delegat på plats. Om så är fallet, är det denna som du tar hjälp av i din bedömning. Finns ingen teknisk delegat och om överdomaren inte gett andra anvisningar är det till överdomaren du vänder dig då du står inför några bedömningsproblem.

Ansvarig internationell domare under terrängprovet vid en internationell tävling är ground jury. Oftast har ground jury både teknisk delegat och ”sectorstewards” till sin hjälp. Finns både och, då är det till din sectorsteward du skall vända dig när du har bedömningsproblem, annars vänder du dig till den tekniska delegaten.

Agera rätt vid incidenter

Ibland inträffar händelser vid hindret som är svåra att förutse. Många av dessa är sådana som inträffat vid tidigare tävlingar och som genom åren gett oss många erfarenheter. De flesta av händelserna kräver andras hjälp för att nå en bra lösning. Nyckelperson (kap. 3) i sammanhanget är controllern, dennes uppgift är att koordinera de funktioner som krävs, samtidigt som hon/han ser till att säkerheten tryggas för tävlingsdeltagarna på ett sportsligt vis och för terrängprovet i sin helhet. Eftersom det ofta är många som involveras när något händer är det viktigt att känna till de rutiner som skapats för olika typer av incidenter.

Incidenter. Exempel på incidenter som kan inträffa vid eller i närheten av hinder är att ekipage går omkull, ryttare faller av, hinderflaggor rivs ner, hinder eller hinderdelar raseras, ekipage strular så att efterföljande ekipage kommer samtidigt till hindret, publik eller funktionärer som nonchalerar ridvägar och kommer i vägen för de tävlande. Listan kan göras lång.

Så snart något händer, ge dig tid att skapa en uppfattning om hur händelsen påverkar tävlingen. Tror du att det är något du kan hantera själv så agera direkt, rapportera annars in vad som hänt så du får hjälp.

Strömsholm 2017. Fotograf: Helena Folkesson

Mindre incidenter. Ta som ett exempel att en hinderflagga har rivits ner, då klarar du oftast av det själv. Tänk på att du bara har den tid till förfogande som finns innan nästa ekipage dyker upp vid hindret. Är du rädd att det tar längre tid eller att du måste få hjälp av någon, rapportera då in direkt vad som hänt.

Allvarliga incidenter. Skapa dig en snabb uppfattning över det inträffade, hur fri ridvägen är vid hindret och om hindret är ridbart eller inte. Rapportera in det inträffade och om det är fritt fram för efterföljande ekipage att hoppa ditt hinder.

Undersökning av händelsen. Så snart du rapporterat in vad som hänt vid ditt hinder skall du undersöka vad händelsen medfört. Om controllern kommer tillbaka via radion skall du kunna ge en klar bild av exempelvis vad som hänt hästen, ryttaren (typ av skada, vilken typ av hjälp som krävs) eller hindret (vad är skadat, vilken typ av hjälp som krävs).

Stoppa ekipage

Att stoppa ekipage är sällan positivt men ibland nödvändigt. Därför är det viktigt att du aldrig stoppar ett ekipage i onödan samtidigt som du inte tvekar när situationen eller controllern kräver det.

Planerade stopp (kap. 10). När controllern beordrar att ett ekipage skall stoppas görs detta genom anrop till hinderdomaren vid det hinder hon/han anser mest lämpligt. Controllern baserar sitt beslut på hur hela situationen ser ut; när står nästa ekipage i tur att starta, var befinner sig de ekipage som är på banan, vilka hinder är lämpliga att återstarta ett ekipage på och där ett ekipage störs minst av att bli stoppat.

Låt säga att en allvarlig incident inträ at vid hindret efter ditt hinder och att du vet att detta inte är ”ridbart”. Då kan du planera och förbereda för att stoppa nästa eki page vid ditt hinder. Har controllern inte stoppat efterföljande ekipage, och hindret fortfarande inte är ridbart, då skall du stoppa ekipage som kommer mot ditt hinder. OBSERVERA detta gäller bara om du sitter vid hindret innan det hinder där inciden ten inträ at.

Improviserade stopp (kap. 10). Händer något helt plötsligt vid ditt hinder och nästa ekipage är på väg mot ditt hinder då måste du agera! Exempel på sådana händelser är; en åskådare faller i ridvägen till eller från hindret och har svårt att komma upp, två ekipage kommer samtidigt vid ditt hinder, ett ekipage river ett raserbart hinder i samband med olydnad, en hinderflagga rivs i samband med en utbrytning. Meddela in så snart du gjort ett improviserat stopp så att controllern får information om vad som händer. Därmed tar controllern över ansvaret för stoppet. Så snart du skapat fri väg vid ditt hinder meddelar du detta till controllern och inväntar ordern från denna om att få starta ekipaget på nytt. Meddela även in via radio så snart du startat ett ekipage som varit stoppat.

Ta ryttare av banan. Ground jury, överdomaren eller controllern har också rätt att beordra att ett ekipage stoppas eller tas från banan för att de anser att det utgör en fara för ryttaren själv, hästen eller tredje person. I ett sådant fall skall ekipaget bara stoppas och informeras om att det inte får fortsätta sin ritt.

Efter avslutat terrängprov

Om en större incident inträ at på ditt hinder eller om du bevittnat en allvarlig händelse eller något som du anser kan ha brutit mot reglerna, se till att du varit i kontakt med en huvudfunktionär innan du lämnar tävlingsplatsen. Exempel på kontakt kan vara att du låtit dig blivit intervjuad av överdomaren, sectorstewards, tekniska delegaten eller ground jury. Detta kan ge viktig information till undersökning eller utredning. Det kan också vara till hjälp för den som beslutar om nästa åtgärd i en beslutskedja. I värsta fall kan tyvärr en olycka resultera i att en person avlider, då kan det vara nödvändigt för polisen att göra ytterligare förhör med dig som vittne.

Huvudfunktionärerna är tillgängliga under hela tävlingens gång. Dessa är till för dig om du vill ha hjälp med någon fråga eller du fått utstå någon otrevlighet i frustratio nens hetta. Vi tolererar aldrig att funktionärer behandlas otrevligt och kommer att vidta åtgärder i förhållande till vad som krävs.

Lisa Lidbeck på Eketorps terrängbana 2020. Fotograf: Mats G Andersson

2) Utrustning

Typen av utrustning varierar med de krav en tävling ställer på sina hinderdomare. Nedan har vi tagit upp den utrustning ni alltid ska kräva, den som är bra att komplet tera med samt övrig utrustning som är bra att ha om man kan hantera den.

Obligatorisk utrustning:

- Instruktioner (detta dokument)
- Hinderprotokoll (kap. 7)
- Enkel fallrapport (kap. 6)
- Skrivunderlägg
- Regnskydd
  – Både för dig själv och för protokollet
- Stoppur eller realtidsklocka med stoppfunktion.
  – Oftast har du ett bra stoppur i din mobiltelefon, men du bör testa den först eftersom i vissa telefoner slutar eller störs tidtagningsfunktionen vid inkommande samtal, SMS eller dyl.
- Visselpipa
- 2 pennor (blyerts eller kulspets – en i reserv)
  – Blyerts är lätt att bryta spetsen men fungerar bättre på ett fuktigt papper än en kulspetspenna
  – Kulspetspennan syns oftast bättre, speciellt på torrt papper
- Kommunikationsradio (eller kontakt med en från radiosambandet när du kommer till hindret)
- Passertidsrapport (endast om passertider ska tas, se avsnitt 8).

Bra att ha utrustning:

- Röd stoppflagga
  – Mycket lättare om du skall stoppa en ryttare
- Kniv
  – Om du vill kunna skära av remmar eller annat om exempelvis en häst fastnat i ett hinder.

3) Nyckelpersoner för hinderdomaren

En fälttävlan arrangeras ofta av en klubb eller förening. Under själva tävlingsdagarna kompletteras föreningens egna funktionärer med förbundsfunktionärer och andra inhyrda funktionärer. Det är därför viktigt att du känner till de funktionärer som berör dig i din roll som hinderdomare, se nedan.

Teknisk delegat finns både vid internationell och vid nationell tävling. Tekniske delegatens uppgifter är att se till att hela tävlingen genomförs i enlighet med de regler och de intentioner som finns i FEI:s Regler respektive SvRF:s tävlingsreglemente. Tekniske delegaten är den som godkänner banbyggarens inflaggning av hinder och därför har all kunskap om banan. På internationella tävlingar finns den tekniske delegaten alltid på plats under hela tävlingen, medan på de nationella tävlingarna har tekniska delegaten oftast bytt arbetsuppgift för att istället agera överdomare under själva tävlingen. Vid nationella tävlingar med hög dignitet finns två tekniska delegater där den ena behåller rollen teknisk delegat medan den andra agerar överdomare under tävlingsdagarna.

Ground jury finns vid alla Internationella tävlingar, förutom att de dömer dressyren är de också domare över hela tävlingen. Ground jury utgörs av två eller tre personer beroende av den dignitet tävlingen har. Det är alltså även deras uppgift att döma terrängprovet och till sin hjälp har de då er hinderdomare. Vid tveksamheter är det ground jury som tar det slutgiltiga beslutet om hur hindren övervunnits, detta beslut går sedan inte att överklaga.

Överdomare finns alltid vid nationell tävling. Överdomare för fälttävlan ska finnas på tävlingsplatsen under hela tävlingen, och denne ska ha som enda uppgift att vara överdomare. Oftast är det den tekniske delegaten som under tävlingsdagarna ikläder sig rollen av överdomare. Vid tveksamheter är det överdomaren som tar det slutgiltiga beslutet om hur hindren övervunnits, detta beslut går sedan inte att överklaga.

Sectorstewards finns nästan alltid på Internationella tävlingar och större nationella tävlingar. Terrängbanan delas upp i flera delar, antalet är oftast 3 – 5 stycken och inkluderar då vanligtvis 6 – 8 hinder. Respektive sectorsteward ansvarar för en sådan del. Ansvaret innefattar de hinderdomare som är placerade på dessa hinder liksom funktionärer som bevakar publikövergångar på samma del av banan.

Controllern ansvarar för hur terrängprovet genomförs ur ett tekniskt perspektiv. Det är controllern som ansvarar för hela logistiken under terrängprovet. Den avgör om ekipage skall stoppas innan de rider ut eller om de ska stoppas på själva terrängbanan, och i så fall vid vilket hinder detta skall ske. Controllern avgör om akutpersonal skall skickas till ett hinder eller ifall reperationsgruppen ska rycka ut. Information från hinderdomare, sectorstewards, tekniske delegaten, ground jury eller annan funktionär är det som ligger till grund för controllerns beslut.

Reperationsgruppen reparerar hinder, justerar marken eller annat som krävs under och mellan olika klasser. Behöver du praktisk hjälp vid ditt hinder är det oftast reparationsgruppen som kan bidra. Behöver du deras hjälp så underlättar det mycket om du informerat om vad som behövs för att hjälpa dig.

Protokollhämtarens sätt att arbeta är direkt avgörande för hur snabbt resultatet av tävlingen kan fastställas. Den eller de hämtar in era hinderprotokoll med jämna mellanrum under hela tävlingens gång. Detta sker på olika vis, men gemensamt för alla är att det går snabbare om ni underlättar för dem. Var förberedda när protokollhämtaren kommer: gå ut ur bilen om ni sitter i en sådan, res er upp om ni sitter/ligger ner och möt upp protokollhämtaren så att överlämnandet kan gå snabbt.

Dagstorp 2013. Fotograf: Mats G Andersson

4) Placering vid hindret

Stra en för olydnader vid hinder är så stora, oftast 20 stra , att de får stor betydelse för resultatlistan. Tänk dig vad en skillnad på 20 stra i dressyrresultatet eller banhoppningen skulle göra. Din placering vid hindret är helt avgörande för hur enkelt det blir att göra en rättvis bedömning. Var därför extra noga med att välja rätt placering innan första start. När du börjat döma från en plats är det inte rätt att byta den mot en annan. Risken är då att du ser saker som förändrar din bedömning för de efterkommande ekipagen.

Välj den bästa positionen. Olika hinder eller delar av kombinationer ställer olika frågor till ekipagen. Det är viktigt att du som hindervakt vet vad som är det troligaste som kan hända vid ditt hinder eller vid de olika delarna av den kombination du tilldelats. Vet du det är det också mycket lättare för dig att hitta bästa positionen. Har du rätt position blir det oftast enkelt och okomplicerat för dig att döma.

Hinder med risk för utbrytning. Är det ett smalare hinder är bästa placeringen i hindrets förlängning och att du är vänd mot hindret. Även om det finns en alternativ väg så är det lättare för dig att se om ekipaget passerar innanför hinderflaggorna eller inte (se utbrytning kap.7).

Breda enkelhinder eller hinder lägre än 30 cm. Vid denna typ av hinder är lämpligaste platsen oftast ca 20 meter från hindret. Placera dig så att du om möjligt ser både avsprångssidan av hindret (för att se olydnader) och landningssidan (för att se fall).

Kombinationer eller närliggande hinder med alternativ. Här är bästa platsen oftast i ridvägens förlängning och att du är vänd mot hindret. Från en sådan plats är det lätt att se ifall det är ryttaren som byter linje eller om det är hästen som bryter ut från den tänkta vägen/linjen. Härifrån blir det lättare att se om ekipaget passerar på rätt sida om hinderflaggorna (se utbrytning kap.7).

Ryttarens nummer ser du bäst från utsidan av ett böjt spår. Du måste bara se till att du inte hamnar i en tänkbar ridväg till eller ifrån ditt eller någon annans hinder!

Ögonkontakt med din ”radioman” är jätteviktigt om du inte sköter radiokommunikationen själv. Din radioman måste förstå dina signaler då du dömer felfritt, olydnader eller om du behöver hjälp vid en incident. Om du och din radioman inte trä ats

tidigare så är det viktigt att ni tar direktkontakt med varandra och kommer överens om hur ni ska kommunicera med varandra. Har du tilldelats en kommunikationsradio eller blivit ombedd att använda egen telefon vid ditt hinder, använd dessa så som det sagts vid genomgången.

Besiktiga hindret. Ta dig tid att kontrollera hindret, se hur hindret är konstruerat. Att veta hur och med vad hindret är byggt kan underlätta om du exempelvis behöver rapportera in att hindret är skadat. Särskilt viktigt är det att du tittar på hur hinder flaggorna är fästa vid hindret. Hur rivs flaggan om ett ekipage bryter ut, vad händer då med infästningen, är den fäst med något som kan bytas ut lätt och kan du i så fall göra det själv.

Stoppmärke. Slutligen väljer eller markerar du ditt stoppmärke som krävs för att stoppa och återstarta tävlande (kap. 10 och 11).

Ingen plats är idealisk för allt som du förväntas observera. För att vara redo och kunna ingripa måste du gå fram till och runtom ditt hinder särskilt som du ska kunna döma det ärligt eller kontrollera att det är säkert.

Bli kvar vid ditt hinder tills det att sista hinderprotokollet är upphämtat alternativt vad som meddelats innan eller via radio. Ta dig därefter till den plats för återsamling som angivits och lämna där tillbaka den utrustning som inte är din egen. Var tillgänglig för att ge information vid eventuella oklarheter eller protester.

Osäker på din placering. Om du är osäker på din placering vid hindret som du tilldelats – Fråga sectorstewards, tekniska delegaten eller överdomaren.

Johan Lundin i Luhmühlen 2013. Fotograf: Mats G Andersson

5) Kommunikation med sambandscentral

Terrängmomentet rids över ett stort område där det nästan alltid är omöjligt att hålla en visuell kontakt med allt och alla. Därför är det viktigt att en sambandscentral ska pas. Sambandscentralen upprättar då radiokontakt med de olika delarna av området och får därigenom ett bra grepp över terrängmomentet i sin helhet. Sambandscen tralen kan ses som en plats varifrån controllern dirigerar terrängmomentet, resultat hanteraren sammanställer det preliminära resultatet och speakern informerar ut till publiken om vad som händer. Själva kontakten med hindren hanteras antingen av resultathanteraren eller av en person som då bara har detta som sin uppgift.

Kontakten skapas i regel med hjälp av kommunikationsradioapparater, antingen så att varje hindervakt förses med varsin kommunikationsradio eller så att hindren/ hindervakterna grupperas och att varje sådan grupp förses med en kommunikations radio. Väljer man att dela in i grupper måste indelning göras så att alla i gruppen har kontakt med den som tilldelats kommunikationsradion. Vem som hanterar kommuni kationsradion varierar på så vis att antingen sköts den av hinderdomaren själv eller av en sambandsperson.

Om kontakten med sambandscentralen skapats efter indelning i grupper är det jät teviktigt att kommunikationen mellan respektive hinderdomare i gruppen och den personen som har kommunikationsradion fungerar perfekt. Dessa bör samlas innan terrängmomentet börjar och bestämma hur kommunikationen mellan varandra ska gå till. Personen med kommunikationsradion får inte rapportera in ”vad den tror sig veta” vad gäller antal olydnader och annan information som kan vara tveksam, per sonen ska endast rapportera in de uppgifter den får från hinderdomare. Samtidigt får den personen inte avvakta med information om den ser en olycka ske vid ett hinder. I sådana fall gäller det att den så snart som möjligt via radio kontaktar controller och beger sig till hindret där olyckan skett och därifrån fortsätter sköta kommunikationen genom direktkontakt med hinderdomaren där.

Om kontakt med sambandscentralen skapats med varje hinder finns det ännu fler kommunikationsradioapparater igång samtidigt och därmed krävs ännu bättre disci plin i rapporteringen.

Alla kommunikationsradioapparater är olika men vissa saker har de gemensamt. Så snart den är påkopplad kan du höra den konversation som pågår över den kanal apparaten är inställd på. Det finns möjlighet att välja olika kanaler, oftast är kom munikationsradion förinställd med den kanal som skall användas. Därutöver finns det alltid en knapp som är till för skapa kontakt, så snart du trycker in denna knapp, samtidigt som ingen annan pratar, då blockerar du hela nätet från alla andra på täv lingsplatsen med samma kanal och kan börja prata.

Två olika typer av kommunikationsradioapparater:

Rutiner vid använde av kommunikationsradio:

- Ändra inte kanal – controllern förlorar kontakten med dig om du är utanför nätet. Detta är farligt om tävlingen behöver stoppas.
- Bär inte radion så att den blir våt.
- När knappen är intryckt, vänta 1-2 sekunder innan du börjar prata annars går dina första ord förlorade.
- Bryt dig inte in på nätet för då stänger du av andra användare. Lyssna, vänta sedan till slutet av en konversation innan du trycker på och håller inne knappen.
- Referera först efter att ryttaren är klar med hindret.
- Tala tydligt- Ryttarnummer/Status/Hindernummer. Exempelvis:
  – ”Ryttare 112, felfri, hinder 8.”
  – ”Ryttare 132, 2 olydnader, hinder 8.”
- Om ett fall sker vid ditt hinder, meddela snarast in via radion: Exempelvis:
  – ”Ryttare 133, FALL, hinder 8”.
- Controllern reagerar då, så snart denne har vidtagit andra åtgärder kommer denne troligtvis att fråga om läget vid ditt hinder.
  – Då skall du kunna svara på om ryttaren eller hästen är skadade, ridvägen blockerad eller om det är fritt fram igen.
- Om du hör att en konversation på radion startat rörande en olyckshändelse, avvakta då med din rapportering till dess att olyckan är avklarad, så att kanalen hålls fri.
- När controllern frågar om det behövs ambulans eller veterinär så begär ambulans om det finns minsta risk att det behövs – de kan alltid återkallas eller åka tillbaka igen om den inte behövs. Samma sak vad gäller behov av veterinär.

Leslie Law på Badminton 2004. Fotograf: Anton Gran

6) Olyckshändelser vid ditt hinder

Fälttävlan är en risksport, därför måste du vara förberedd om en olyckshändelse inträ ar vid ditt hinder. Exempel kan vara att häst eller ryttare faller av, kraschar i eller raserar ditt hinder. Genom åren har det skapats rutiner för att hantera detta på ett säkert vis.

Rutiner som skapats är nyckeln till en bra säkerhet. Det är viktigt att du lär in dessa rutiner bra. Kan du dessa blir du också tryggare i ditt agerande om olyckan skulle vara framme.

- En olycka inträ ar vid Ditt hinder
  – Meddela omedelbart controllern det inträ ade
  (utan att lägga tid på att närmare se vad som hänt).
  Exempelvis: ”Ryttare 133, Fall på hinder 7”, ” Ryttare 136,
  Hinder 7 kraschat” – KORT, KLART, TYDLIGT!
  – Ta reda på vad som hänt medan du väntar på information från controllern.
  – Informera controllern om vad som inträ at och hur du uppfattar läget.
  Ge informationen först när controllern återkommit till dig, eller om det
  tar tid och du bedömer situationen allvarlig – kontakta själv controllern
  Exempelvis ”Ryttaren ligger kvar på marken, hästen infångad, står upp men det
  blöder ur näsan och hindret kan inte passeras.” eller ”Ryttare och häst på benen
  det är fritt att rida mot hindret igen. Men hästen verkar skadad i höger bakben.”
  eller ”Lös häst på banan” eller ”Hindret raserat, skicka Reperationspatrullen.”

- Controllern stoppar tävlingen
  – Din uppgift som hindervakt övergår nu till att i första hand ta hand
  om ryttare och häst. Samtidigt som du ser till att det är framkomligt för
  eventuell akutpersonal.
  – Så snart Akutpersonalen anlänt ge den information de efterfrågar.
  – Din uppgift ändras nu igen och du blir ordningsvakt vid hindret.
  Spärra av ett område så att Akutteamen får bra en arbetsplats.
    - Se till att endast ”närmast anhöriga” får komma in
    i det avspärrade området.
    - Håll publik på avstånd.
    - Håll controllern informerad.
  – När Akutteamen är klara.
    - Städa upp kring ditt hinder.
    - Inspektera hindret så allt är ok.
    - Meddela controllern att hindret är klart att ridas igen.

- Skadad ryttare
  – Gör bara det du har utbildning för att göra.

7) Bedömning

Din bedömning skall alltid vara bestämd, konsekvent och följa reglerna i gällande reglemente. Försäkra dig om att instruktionen du arbetar efter tillhör aktuella regler. Dessa ändras emellanåt och det är både osportsligt och pinsamt att döma efter gamla regler. Reglerna måste självfallet tillämpas lika för samtliga tävlingsdeltagare.

Grundläggande vid all bedömning är att fel vid hinder alltid bestra as såvida de inte helt saknar samband med övervinnande eller försök till övervinnande av hinder. Undantaget är om någon faller, ett fall bestra as alltid. Din bedömning börjar när ekipaget påbörjat sin anridning mot hindret. Att ekipaget påbörjat sin anridning är när hästen bjuder på hindret, eller om hästen inte bjuder ca 10-15 m innan hindret.

Du ska observera och göra en bedömning över vad som faktiskt inträ at vid ditt hinder. I denna del är du som hinderdomare ensam ansvarig. Du skall också avgöra om ditt hinder passerats korrekt eller om ekipagen begår något regelbrott. Även här skall du i första hand veta vad som hänt, men du ska också ta beslut i om det inträf fade medför bestra ning. Accepterar exempelvis en tävlande inte ett beslut du tagit är det ground jury eller överdomaren som tar det slutgiltiga beslutet.

Hinderdomare på Dagstorpsofferts RF 2013. Fotograf: Mats G Andersson

Hindertyper
Ett hinder kan antingen vara ett enkelhinder eller en kombination.

Enkelhinder. Innefattar ett hinder bara en hinderdel att hoppa, då är det ett enkelhinder.

Kombination. Ett hinder är en kombination då det innehåller två eller flera element som skall ridas i en direkt följd efter varandra, ekipaget tillåts då inte att lägga någon volt mellan något av elementen. Första elementet numreras med hindrets nummer + beteckningen A, övriga element som ingår i hindret betecknas med B, C, D o.s.v.

Har ett ekipage en olydnad ”inne” i kombinationen, alltså på hindrets andra eller ett av de senare elementen, då kan ryttaren välja att starta sitt nästa försök, antingen med anridning mot det elementet den fick olydnaden på eller något av de redan tidigare övervinna elementen i samma kombination. Skulle ekipaget få en olydnad då den rider om ett redan övervunnet element så skall även denna ackumuleras till det eller de tidigare.

Efter en vägran, utbrytning eller volt har ekipaget rätt att passera inflaggningen i fel riktning, om så är tvunget, för att åter rida an ett eller flera element i kombinationen.

Studs. Alla hinder, oberoende av numrering, som är placerade med 5 meters avstånd eller kortare anses vara studs.

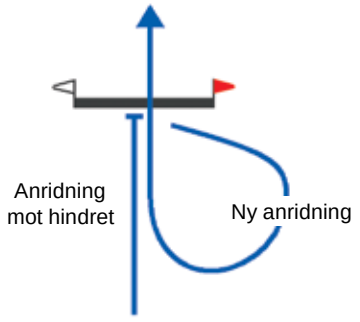
Olydnad vid hinder
Olydnad vid hinder kallas det när ett ekipage inte övervinner ett hinder på ett regel rätt vis. Olydnader benämns som vägran, utbrytning eller volt.

Enlig reglerna skall fel för vägran eller utbrytning endast bestra as om det sker i samband med övervinnande av hinder. Samma sak gäller volt såvida den inte sker i en kombination innan kombinationen hoppats. Begreppet ”i samband med övervin nande av hinder” börjar när ekipaget gör anridning mot hindret. Detta är lätt att avgöra när ekipaget är på alerten eftersom hästen då tydligt visar att den bjuder på hindret. I andra fall är det viktigt att du försöker avgöra ifall hästen är medveten om att den har ett hinder framför sig som ska övervinnas.

Uteslutning på grund av olydnad. Ett ekipage kan som mest ha två olydnader vid ett hinder för att få fortsätta, efter tredje olydnaden vid samma hinder är ekipaget uteslutet.

Efter olydnad får ekipaget volta fritt tills det att ny anridning görs mot hindret.
I en kombination ackumuleras alla eventuella olydnader oberoende av på vilket eller vilka element de inträ ar. Låt oss anta att vi har ett hinder numrerat 5A, B och C. Sker då en olydnad på element B och två olydnader på element C så får ekipaget totalt 3 olydnader på hinder 5 och är därmed uteslutet. Samma sak om ekipaget har en på element A, en på element B och en på element C, då får ekipaget också 3 olydnader på hinder 5 och utesluts.

Vägran på hinder över 30 cm. Har du tilldelats ett hinder som är högre än 30 cm är bedömningen ganska klar. Vill inte hästen eller ryttaren hoppa hindret då är det en vägran. Så enkelt är det om ryttaren inte krånglar till det hela. En grundinställ ning hos en tävlingsinriktad person är att göra allt för att vinna, och vill du vinna få du inte ha några fel, speciellt inte några ”onödiga” fel. Samtidigt ligger en stor fara i att tvinga en häst över ett hinder. Tänk dig att hästen befinner sig nära hindret och trots att hästen saknar framåtbjudning försöker ryttaren tvinga hästen till att hoppa. Eftersom hästen hoppar med bakbenen är då risken stor för ett rotationsfall. Vad än värre är att rotationen troligen sker i ultrarapid vilket i sin tur gör att när hästen har bakdelen överst i rotationen faller ryttaren av och hamnar på hindrets landningssida, efter ryttaren kommer hästen. Denna risk gör att man av säkerhetsskäl har lagt foku-sering på tolkningen av ordet ”vill”. För att anse att hästen vill krävs att hästen har en tillräcklig framåtbjudning för att orka över hela hindret. För att slippa en diskussion om det skulle varit farligt eller ej krävs alltid att hästen ”vill hoppa” så länge hindret är högre än 30 cm. Att hoppa ett sådant hinder eller hinderdel utan hästens vilja anses som farlig ridning, vilket kan ge Gult kort och ytterligare stra poäng.



Vägran.
20 stra poäng

Om ett ekipage hoppar ett hinder tvingande eller utan hästens vilja, så skriver Du endast in det inträffade i hinderprotokollet och rapporterar via radion. Ground jury eller överdomaren tar sedan beslutet om det skall bedömas som en farlig ridning eller inte samt vilka konsekvenser det i så fall ska få.

Segersjö 2008. Fotograf: Peter Hjalmarsson

Vägran vid hinder som är lägre än 30 cm (exempelvis uthopp/dropp, öppen grav, vad in i vatten) blir genast lite besvärligt. På denna typ av hinder accepteras en viss försiktighet ifrån hästens sida. Du skall inte bestra a en ovilja om den omedelbart följs av ett stående hopp över eller förflyttning genom hindret, det vill säga att hästen hoppar hindret med omedelbar framåtbjudning. Så länge ett ekipage rör sig sidledes anses den ha en vilja att övervinna hindret, medan så snart den tar ett steg bakåt så är det en vägran. Står ekipaget still utan att visa vilja, då är det också en vägran. Är du osäker på din känsla och vill ha en mer konkret regel så kan du använda riktvärdet att om ekipaget står still mer än 3 sekunder är det en vägran. Har uthoppet, droppet eller graven försetts med en hinderdel som i höjd överstiger 30 cm gäller grundregeln om stopp och farlig ridning.

Även om det kan råda förvirring om huruvida du bedömt vägran eller inte ska du inte informera ryttaren om hur du dömt.

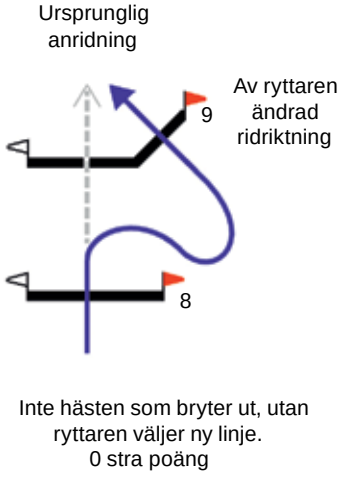
Om en häst, efter det att den fått en vägran, på nytt rids mot hindret (med eller utan volt) och på nytt stannar eller går bakåt är detta en vägran och så vidare.

Utbrytning.Fälttävlans intention är att hästen skall hoppa de hinder som presenteras av ryttaren. Så snart ryttaren rider an själva hindret anses ryttaren ha presenterat hindret.

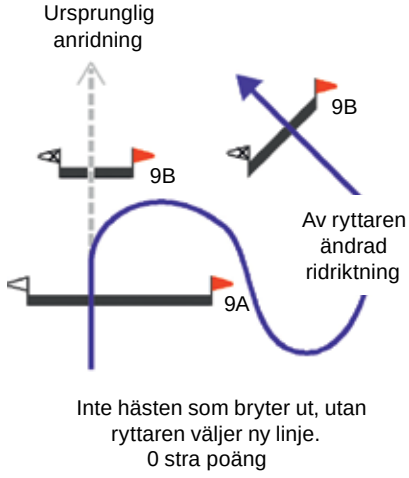
Ryttare väljer ny ridriktning mellan två hinder. När en ryttare planerar sin ridning över en serie hinder, förväntar den sig också att allt flyter på som det ska. Om det slutar flyta på kan en situation lätt försätta ryttaren och hästen i svårigheter om den fortsätter sin plan. Därför har ryttaren getts rätt att ”när som helst” ändra sin plan över vilken del eller vilket alternativ av ett hinder den vill hoppa. Det kan gälla 2 närliggande hinder eller där ett element i en kombination har ett eller flera alternativ (alla alternativen har då ett svart kryss).

Även om planen ändras på ryttarens begäran så tillåts inte att ekipaget gör någon volt utan den delen av reglerna gäller fullt ut i alla fall. O hästen undviker hinderdel som har presenterat anses ekipaget ha brutit ut.

Här är det viktigt att du sitter så du ser ryttarens händer och ögon för att kunna avgöra vem av häst och ryttare som väljer att byta ridriktning!



Inte hästen som bryter ut, utan ryttaren väljer ny linje.
0 stra poäng



Inte hästen som bryter ut, utan ryttaren väljer ny linje.
0 stra poäng

Däremot när en ryttare rider en studs (där avståndet mellan två hinderdelar är 5 meter eller mindre) har ryttaren inte frihet att ändra sin plan över ridväg. Då anses ryttaren presentera den andra delen av studsen så snart första delen rids an.

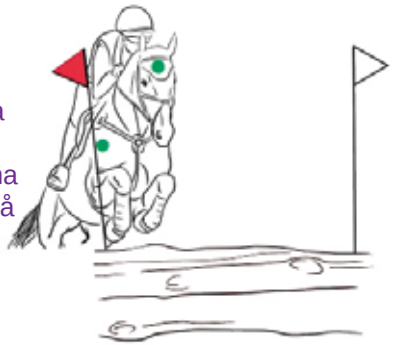
Internationella och nationella tävlingar

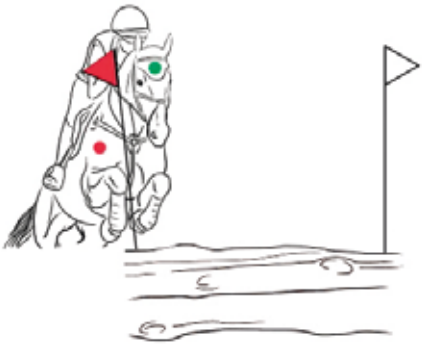
Fokuset vad gäller utbrytning har under de senaste åren legat på huruvida en häst är innanför eller utanför flaggorna. Det har varit svårt att på ett tydligt vis i text klarlägga hur en bedömning ska göras. 2020 förtydligade FEI sin skrivning av regeln kring utbrytning. Nationellt har vi i Sverige behållit fjolårsskrivningen eftersom vi har för avsikt att ändra skrivningen radikalt från och med 2021 . Därför presenteras här 3 olika regelskrivningar, det är viktigt att du vet vilket regelverk som gäller vid den tävlingen du dömer.

Ludvig Svenningstål på Magnolia Unghäst VM 2019. Foto: Eventinghoto.com

Internationell tävling

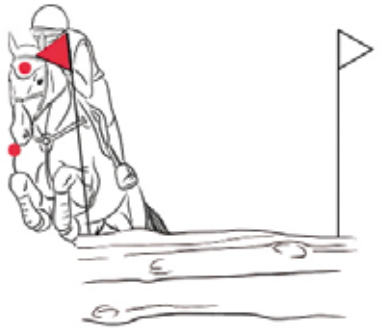
Felfri (0 stra poäng): En häst anses ha passerat hindret felfritt när huvudet, halsen och punkterna på båda bogarna passerar mellan hindrets ytterkanter så som det är flaggat. Om en flagga rub bas måste hästens bakdel ha hoppat höjden på den fasta delen av hindret.





Missa en flagga (15 stra poäng): En häst anses ha missat en flagga när ena bogpunkten inte passerar mellan hindrets ytterkanter så som det är flaggat. Huvud och hals måste passera innanför hindrets ytterkanter så som det är flaggat. Om en flagga lossnar måste hästens bakdel ha hoppat höjden på den fasta delen av hindret.

Utbrytning (20 stra poäng): En häst som presenterats ett hinder på banan anses ha brutit ut, om den undviker det på ett sådant sätt att huvudet, halsen och endera bogpunkten inte passerar mellan hindrets ytterkanter så som det är flaggat eller att hästens bakdel inte har hoppat höjden av den fasta delen av hindret. Att hoppa nästa hinder i banan utan att hoppa om hindret efter en utbrytning medför uteslutning.



Nationell tävling 2020 (där inget annat sagts)

Utbrytning (20 stra poäng): En häst anses ha brutit ut om den efter att hindret har presenterats undviker det på ett sådant sätt att huvudet, halsen, hästens båda bogar och bäcken (utan benen) inte passerar mellan hindrets ytterkanter så som hindret ur sprungligen flaggats in. Att rida vidare utan att hoppa om hindret medför uteslutning.

Missad flagga (15 stra poäng): En häst anses endast ha missat en flagga om hästen hoppar hindrets storlek, såsom höjd liksom längd, och mer än hälften av hästen enligt definitionen ovan passerar innanför flaggorna som hindret ursprungligen flaggats in. Detta innebär att någon del av hästkroppen är utanför flaggorna, till exempel bogen eller en del av höften.

Övervunnet hinder (felfri): Hästen anses ha klarat hindret om hästens kropp enligt definitionen ovan har passerat innanför flaggorna som hindret ursprungligen flaggats in (dvs kroppen, men inte nödvändigtvis benen, tydligt anses vara innanför flaggorna).

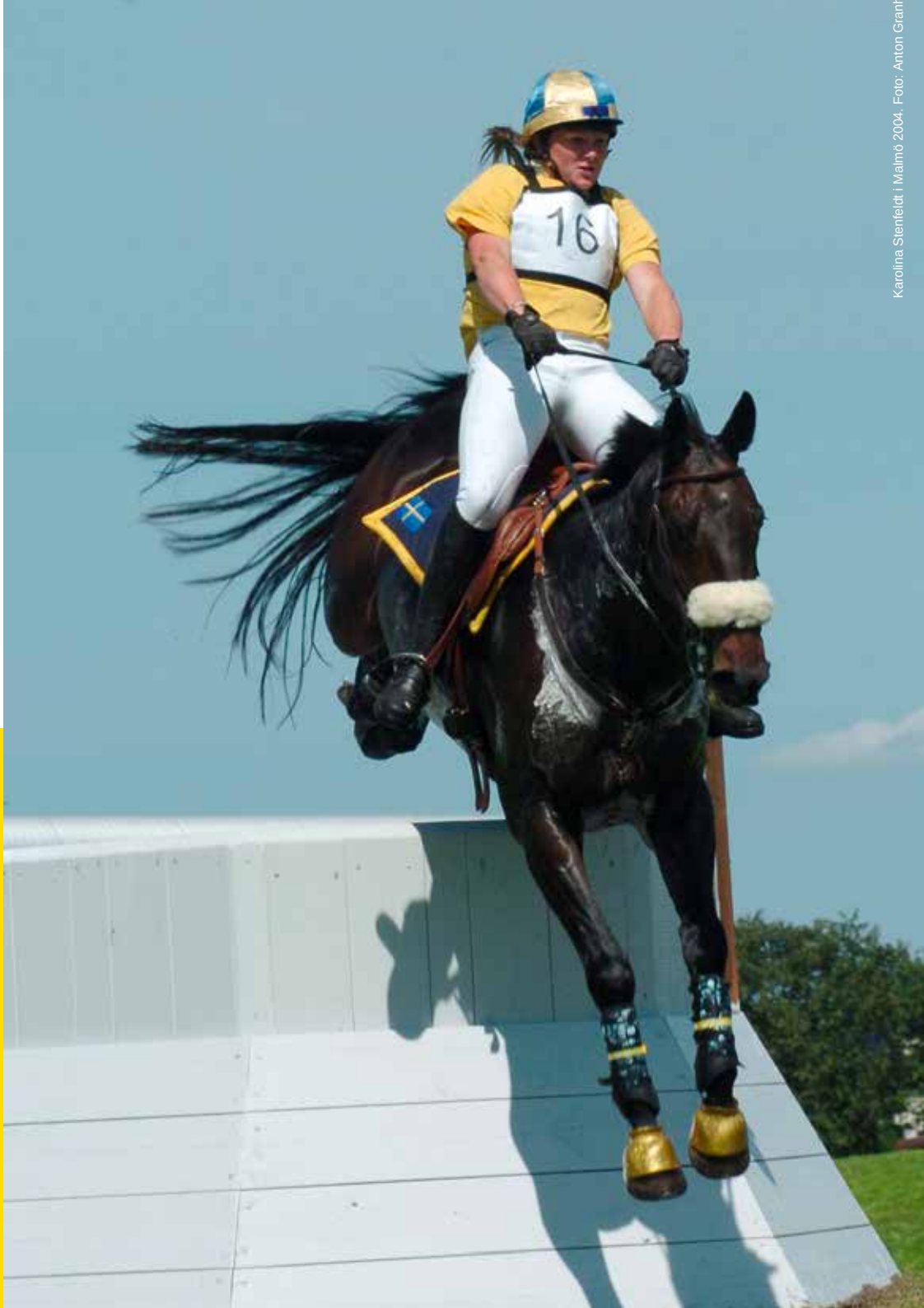
Hoppa om övervunnet hinder/missad flagg: Ryttare som hoppar om ett hinder för att ryttaren känner tveksamhet över hur han blivit bedömd, exempelvis för missad flagg, ska inte stra as för det nya försöket. Bedömningen ska grundas på det ursprungliga försöket.

Förslag på ändring i TRIV 2021, men kommer att testas 2020 på vissa tävlingar ovan

Utbrytning (20 stra poäng): En häst anses ha brutit ut om den efter att hindret har presenterats undviker hindret. Att rida vidare utan att hoppa om hindret medför uteslutning.

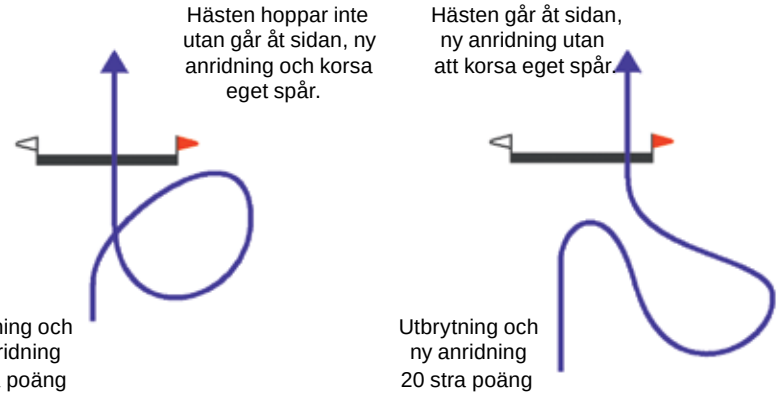
Riven flagga (7 stra poäng): Ett ekipage anses ha rivit flagga om den övervinner någon del av den inflaggade hinderdelen och att flagga rivs ner eller lämnat sitt fäste. En flagga anses ha rivits när den lämnat det övre flaggfästet. Ekipaget bestraf fas men behöver inte rida om hindret.

Övervunnet hinder (felfri): Hästen anses ha klarat hindret om ekipaget passerat innanför flaggorna utan att dessa lämnar det övre flaggfästet.



Karolina Stenfeldt i Malmö 2004. Foto: Anton Gran

Utbrytning vid enkelhinder

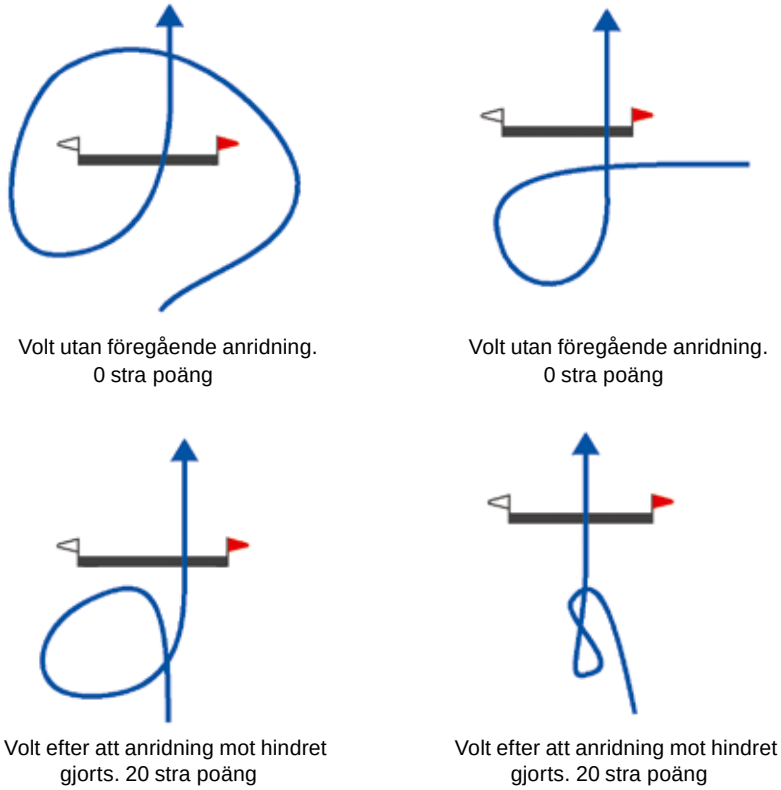


Volt

Volt kallas det när ett ekipage rider runt, detta kallas även att korsa sitt eget spår. De vanligaste tillfällena då ekipage lägger volt, i samband med hinder, är när de tvekar inför att övervinna ett hinder och vill göra en ny anridning eller då de efter en utbryt ning ridit förbi hindret som ska övervinnas och vill ta sig tillbaka för att kunna rida an hindret igen. Det kan också vara så att ryttaren valt att inte rida direkt på nästa hinder eller hinderdel utan avsiktligt rider förbi det istället för att sedan rida tillbaka och rida an hindret eller hinderdelen. Skulle ekipaget i något av dessa fallen korsa sitt eget spår då är detta en volt och skall bedömas efter reglerna.

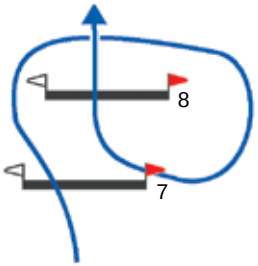
Grundregeln är att ett ekipage skall bestra as om det lägger en volt efter att det börjat rida an mot ett hinder och innan det att hindret övervunnits. Således får ett ekipage rida igenom en kombination innan de gör anridning mot element A.

Volt vid enkelhinder och den generella bedömningen av en volt

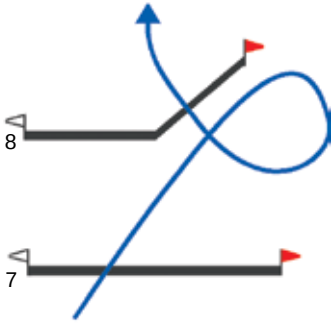


Volt i samband med närliggande hinder med separat numrering. Vid näraliggande hinder med olika numrering får en ryttare volta mellan och runt hindren såvida anridning inte gjorts mot det hinder som står i tur att hoppas. Efter att ha bestra ats för en vägran, utbrytning eller volt får ett ekipage fritt volta till dess en ny anridning gjorts mot hindret.

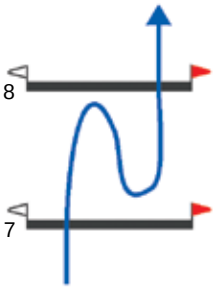
Även om det inte är självklart att ryttaren insett att du registrerat en olydnad, skall du inte meddela ryttaren att du dömt en olydnad. Det är endast efter tredje olydna den på ditt hinder, som du högt och tydligt meddelar ryttaren att den är utesluten.



Volt utan föregående anridning
0 stra poäng



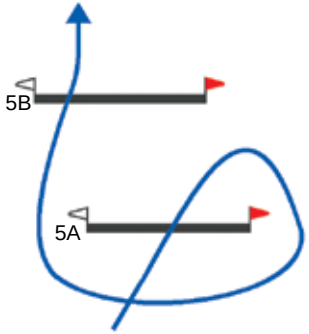
Volt utan föregående anridning
0 stra poäng



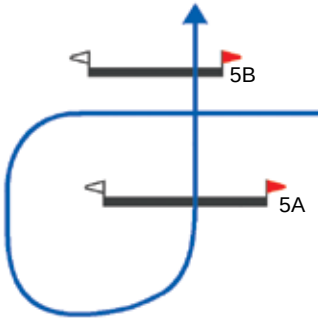
Utbrytning efter anridning
20 stra poäng

Om ekipaget har ett stopp vid det senare hindret (8) av två närliggande hinder får det inte hoppa om det tidigare hindret (7). Brott mot detta leder till uteslutning.

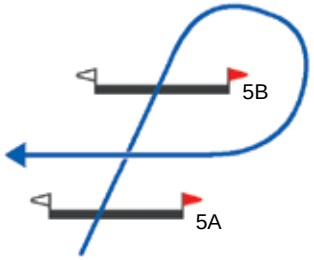
Volt i kombinationer. Vägran och utbrytning är alltid kopplat till det hinder ekipaget står i tur att övervinna. En volt i kombination bestra as alltid efter det att anridning skett mot element A. Vid en kombination (hinder som består av flera delar A, B, C, och så vidare) stra as ett ekipage om det passerar runt baksidan av något element, för att rida an elementet, eller lägger volt mellan dessa.



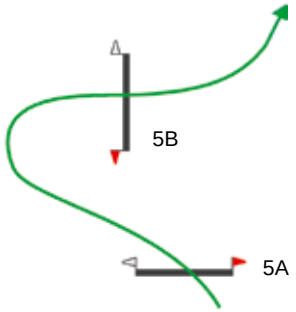
Volt i kombination
20 stra poäng

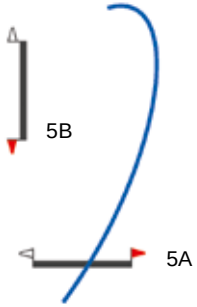


Volt i kombination innan anridning mot A.
0 stra poäng



Volt i kombination efter att den övervunnits
0 stra poäng

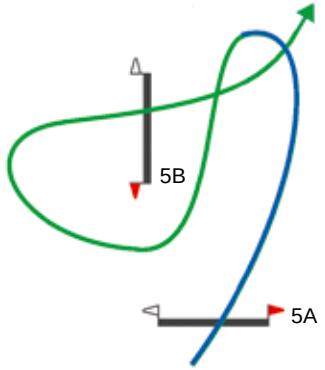




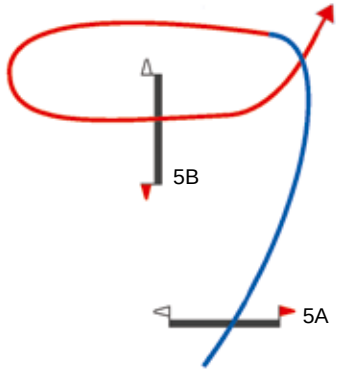
Förklaring av regeln om volt i kombinationer: ”Vid en kombination (hinder som består av flera element A, B, C, och så vidare) stra as ett ekipage om det passerar baksidan för att komma runt till en anridning mot detta element, eller om ekipaget lägger volt mellan dessa.”

Till vänster visas elementen 5A och 5B av en kombination. Den gröna linjen visar hur man utan några tveksamheter i bedömningen rider genom kombinationen.

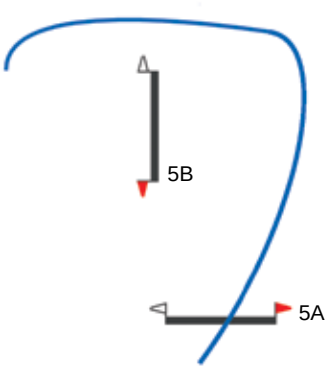
Låt oss leka med tanken att ekipaget väljer att rida 5A lite mer rakt på så att den anridning mot 5B inte blir lika direkt som i exemplet ovan. Då kan bedömning av ekipaget bli lite mer komplicerat. Så här långt (blå linje) är det oklart om ekipaget är på väg mot en olydnad eller inte.



Rider ekipaget tillbaka innan anridning mot 5B, då är det felfritt
0 stra poäng



Rider ekipaget däremot runt 5B, då är det en olydnad
20 stra poäng



Även i detta läge är det oklart om ekipaget är på väg mot en olydnad eller inte.

5B

5A

Rider genom kombinationen innan 5A presenterats.
0 Stra poäng

5B

5A

Görs anridning direkt mot 5B då är det en olydnad (röd linje).
20 stra poäng

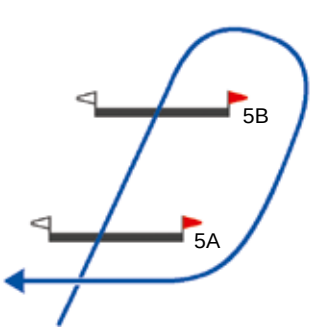
Medan om ryttaren styr tillbaka och rider an typ den gråa linjen då är det felfritt.
0 stra poäng

Det gäller att hinderdomaren sitter rätt placerad för att kunna se hur det skall bedömas.

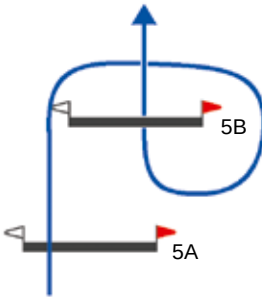
5B

5A

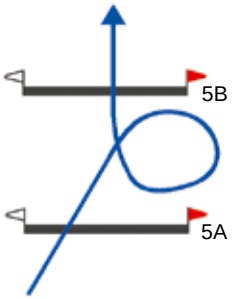
Ingen volt i kombinationen.
0 Stra poäng



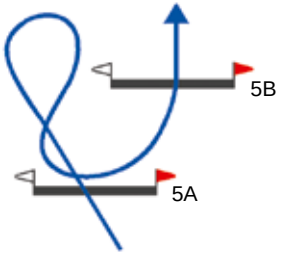
Volt efter att kombinationen har ridits
0 stra poäng



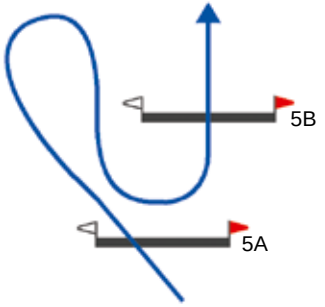
Volt runt hinderdel i en kombination
20 stra poäng



Volt i kombination
20 stra poäng



Volt i kombination
(korsa eget spår)
20 stra poäng



Ingen volt i kombination
0 stra poäng

Exemplet till höger
Eftersom ingen anridning görs mot 5B vid övervinnandet av 5A döms ingen utbrytning heller, såvida avståndet mellan 5A och 5B inte gör kombinationen till en studs.