



SVENSKA RIDSPORT  
FÖRBUNDET



# Instruktion för hinderdomare fälttävlan 2020

# Olika regler

Olika regler vid bedömning av Internationella respektive Nationella 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 genomgått utbildning för hinderdomare och tagit del av dessa instruktioner innan tävling.



**Kom ihåg att ta med  
den här instruktionen  
till tävlingsplatsen!**

<b>Förord</b>	<b>5</b>
<b>1) Att vara hinderdomare</b>	<b>6</b>
Alltid förekommande uppgifter	6
Protest vid bedömning	7
Agera rätt vid incident	8
Stoppa ekipage	10
Efter avslutat terrängprov	10
<b>2) Utrustning</b>	<b>12</b>
<b>3) Nyckelpersoner för hinderdomaren</b>	<b>13</b>
<b>4) Placering vid hinder</b>	<b>15</b>
<b>5) Kommunikation med sambandscentral</b>	<b>18</b>
<b>6) Olyckshändelse vid ditt hinder</b>	<b>21</b>
<b>7) Bedömning</b>	<b>23</b>
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
Omkillriden 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
<b>8) Hinderprotokoll</b>	<b>46</b>
<b>9) Fallrapport</b>	<b>48</b>
<b>10) Stopprutiner</b>	<b>50</b>
Förberedelser	50
Planerade stopp	51
Improviserade stopp	52
<b>11) Passertider</b>	<b>54</b>
<b>12) Repetition, reflektioner, sammanfattning</b>	<b>55</b>
<b>Definitioner</b>	<b>57</b>

# 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 straffpoäng 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

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 galoppa. 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 avspärningar 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 inträffat 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 hantarer 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 träffar 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.





**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 kontrollern 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 kontrollern kräver det.

**Planerade stopp** (kap. 10). När kontrollern beordrar att ett ekipage skall stoppas görs detta genom anrop till hinderdomaren vid det hinder hon/han anser mest lämpligt. Kontrollern 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 inträffat vid hindret efter ditt hinder och att du vet att detta inte är "ridbart". Då kan du planera och förbereda för att stoppa nästa ekipage vid ditt hinder. Har kontrollern 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 incidenten inträffat.

**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 kontrollern får information om vad som händer. Därmed tar kontrollern över ansvaret för stoppet. Så snart du skapat fri väg vid ditt hinder meddelar du detta till kontrollern 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 kontrollern 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 inträffat 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 frustrationens hetta. Vi tolererar aldrig att funktionärer behandlas otrevligt och kommer att vidta åtgärder i förhållande till vad som krävs.



## 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 komplettera 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 förbundsfunctionärer 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. Teknische 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. Teknische delegaten är den som godkänner banbyggarens inflaggning av hinder och därför har all kunskap om banan. På internationella tävlingar finns den teknische delegaten alltid på plats under hela tävlingen, medan på de nationella tävlingarna har teknische delegaten oftast bytt arbetsuppgift för att istället agera överdomare under själva tävlingen. Vid nationella tävlingar med hög dignitet finns två teknische 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 teknische 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 kontrollern 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 reparationsgruppen ska rycka ut. Information från hinderdomare, sectorstewards, tekniske delegaten, ground jury eller annan funktionsnär är det som ligger till grund för kontrollerns beslut.

**Reparationsgruppen** 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.



## 4) Placering vid hindret

Straffen för olydnader vid hinder är så stora, oftast 20 straff, att de får stor betydelse för resultatlistan. Tänk dig vad en skillnad på 20 straff 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 träffats

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 hinderflaggorna 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 runt 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.





# 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 skapas. Sambandscentralen upprättar då radiokontakt med de olika delarna av området och får därigenom ett bra grepp över terrängmomentet i sin helhet. Sambandscentralen kan ses som en plats varifrån kontrollern 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 resultat-hanteraren 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 kommunikationsradio. 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 kommunikationsradion 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 jätteviktigt 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, personen 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 disciplin 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 kommunikationsradion 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 tävlingsplatsen med samma kanal och kan börja prata.

**Två olika typer av kommunikationsradioapparater:**



## **Rutiner vid använde av kommunikationsradio:**

- ➔ Ändra inte kanal – kontrollern 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”.
- ➔ Kontrollern 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 kontrollern 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.



## 6) Olyckshändelser vid ditt hinder

Fälttävlan är en risksport, därför måste du vara förberedd om en olyckshändelse inträffar 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 inträffar vid Ditt hinder

- Meddela omedelbart kontrollern det inträffade

(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 kontrollern.
- Informera kontrollern om vad som inträffat och hur du uppfattar läget.

Ge informationen först när kontrollern återkommit till dig, eller om det tar tid och du bedömer situationen allvarlig – kontakta själv kontrollern

*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."*

### → Kontrollern 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 kontrollern informerad.

- När Akutteamen är klara.

- Städa upp kring ditt hinder.
- Inspektera hindret så allt är ok.
- Meddela kontrollern 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 bestraffas såvida de inte helt saknar samband med övervinnande eller försök till övervinnande av hinder. Undantaget är om någon faller, ett fall bestraffas 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 inträffat 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 inträffade medför bestraffning. Accepterar exempelvis en tävlande inte ett beslut du tagit är det ground jury eller överdomaren som tar det slutgiltiga beslutet.



## 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 regelrätt vis. Olydnader benämns som vägran, utbrytning eller volt.

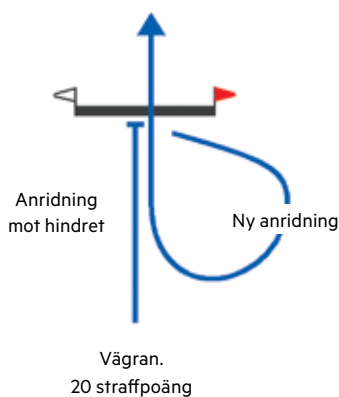
Enlig reglerna skall fel för vägran eller utbrytning endast bestraffas om det sker i samband med övervinnande av hinder. Samma sak gäller volt såvida den inte sker i en kombination innan kombinationen hoppats. Begreppet "i samband med övervinnande av hinder" börjar när ekipaget gör anridning mot hindret. 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 inträffar. 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 grundinställning 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 fokusering 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 straffpoäng.



**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.**



**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 bestraffa 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 **andra** vägran och så vidare.

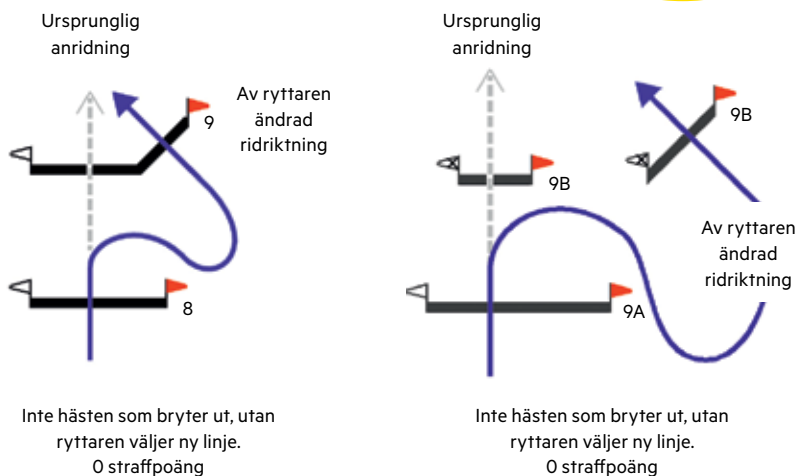
**Utbrytning.** Fälttävlans intention är att hästen skall hoppa de hinder som presenteras av ryttaren. Så snart ryttaren rider an själva hindret anses ryttaren ha presenterat hindret.

**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. Om hästen undviker hinderdel som har presenterats, 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!**



**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 studsens så snart första delen rids an.

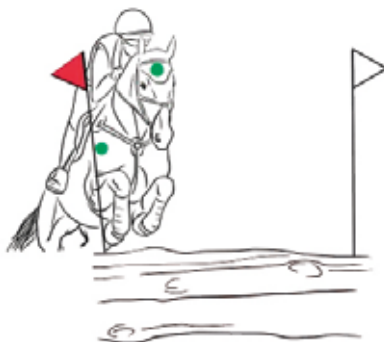
## Internationella och nationella tävlingar

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.



## Internationell tävling

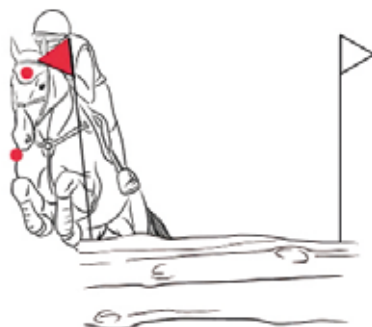
**Felfri (0 straffpoäng):** En häst anses ha passerat hindret felfritt när huvudet, halsen och punkterna på båda bogarna passerar mellan hindrets ytterkanter så som det är flaggat. Om en flagga rubbas måste hästens bakdel ha hoppat höjden på den fasta delen av hindret.



## Missa en flagga (15 straffpoäng):

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 straffpoäng):** 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 straffpoäng):** 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 ursprungligen flaggats in. Att rida vidare utan att hoppa om hindret medför uteslutning.

**Missad flagga (15 straffpoäng):** 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 straffas 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**

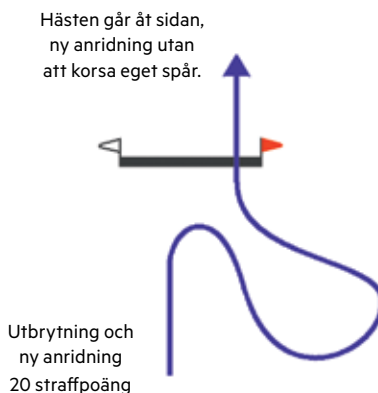
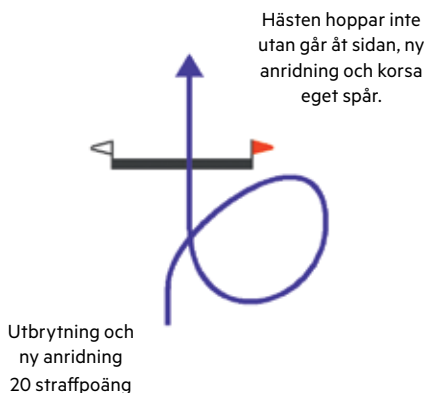
**Utbrytning (20 straffpoäng):** En häst anses ha brutit ut om den efter att hindret har presenterats undviker hindret. Att rida vidare utan att hoppa om hindret medför uteslutning.

**Riven flagga (7 straffpoäng):** 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 bestraffas 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.



## Utbrytning vid enkelhinder



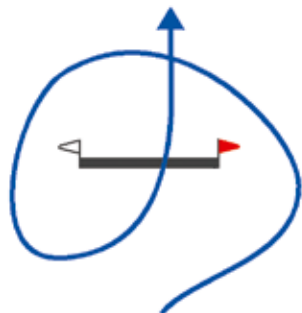
## Volt

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 utbrytning rider 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.

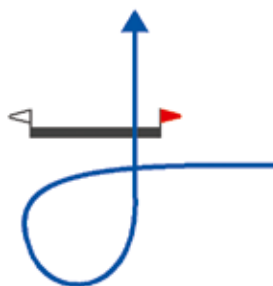
Grundregeln är att ett ekipage skall bestraffas om det lägger en volt efter att det börjat rida an mot ett hinder och innan det att hindret övervunnits. Således får ett ekipage rida igenom en kombination innan de gör anridning mot element A.



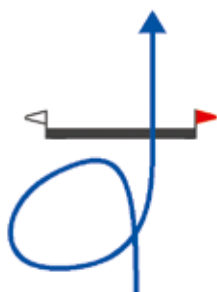
## Volt vid enkelhinder och den generella bedömningen av en volt



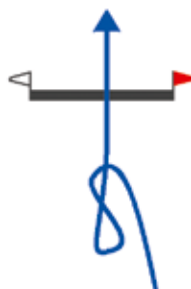
Volt utan föregående anridning.  
0 straffpoäng



Volt utan föregående anridning.  
0 straffpoäng



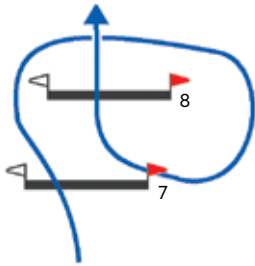
Volt efter att anridning mot hindret  
gjorts. 20 straffpoäng



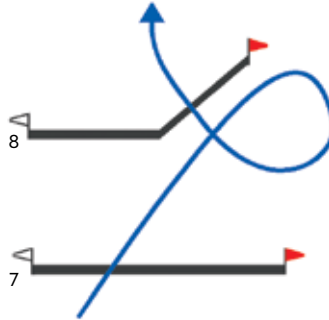
Volt efter att anridning mot hindret  
gjorts. 20 straffpoäng

**Volt i samband med närliggande hinder med separat numrering.** Vid närliggande 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 bestraffats för en vägran, utbrytning eller volt får ett ekipage fritt volta till dess en ny anridning gjorts mot hindret.

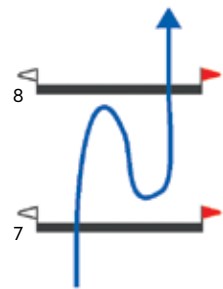
Även om det inte är självklart att ryttaren insett att du registrerat en olydnad, skall du inte meddela ryttaren att du dömt en olydnad. Det är endast efter tredje olydnaden på ditt hinder, som du högt och tydligt meddelar ryttaren att den är utesluten.



Volt utan föregående anridning  
0 straffpoäng



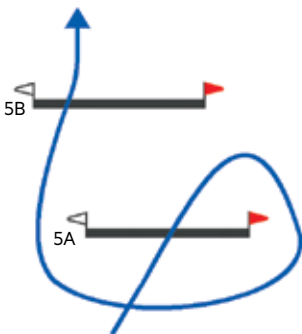
Volt utan föregående anridning  
0 straffpoäng



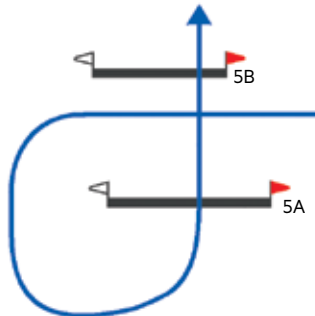
Utbrytning efter anridning  
20 straffpoäng

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.

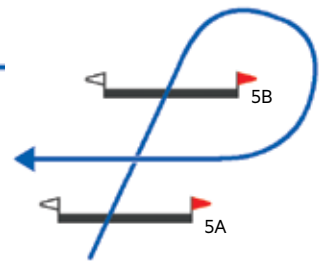
**Volt i kombinationer.** Vägran och utbrytning är alltid kopplat till det hinder ekipaget står i tur att övervinna. En volt i kombination bestraffas alltid efter det att anridning skett mot element A. Vid en kombination (hinder som består av flera delar A, B, C, och så vidare) straffas ett ekipage om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



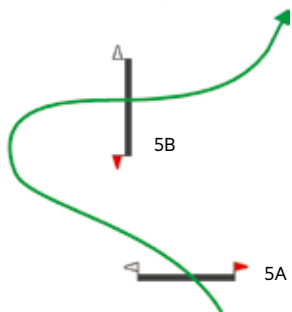
Volt i kombination  
20 straffpoäng



Volt i kombination innan anridning mot A.  
0 straffpoäng

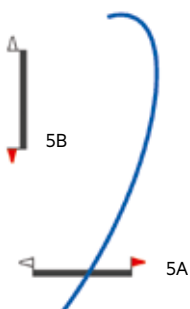


Volt i kombination efter att den övervunnits  
0 straffpoäng

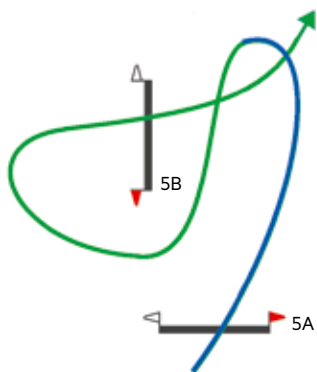


Förklaring av regeln om volt i kombinationer:  
 ”Vid en kombination (hinder som består av flera element A, B, C, och så vidare) straffas ett ekipage om det passerar baksidan för att komma runt till en anridning mot detta element, eller om ekipaget lägger volt mellan dessa.”

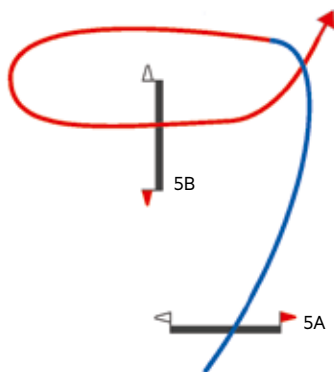
Till vänster visas elementen 5A och 5B av en kombination. Den gröna linjen visar hur man utan några tveksamheter i bedömningen rider genom kombinationen.



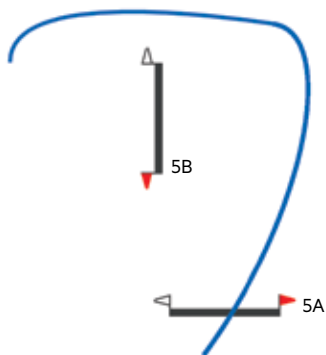
Låt oss leka med tanken att ekipaget väljer att rida 5A lite mer rakt på så att den anridning mot 5B inte blir lika direkt som i exemplet ovan. Då kan bedömning av ekipaget bli lite mer komplicerat. Så här långt (blå linje) är det oklart om ekipaget är på väg mot en olydnad eller inte.



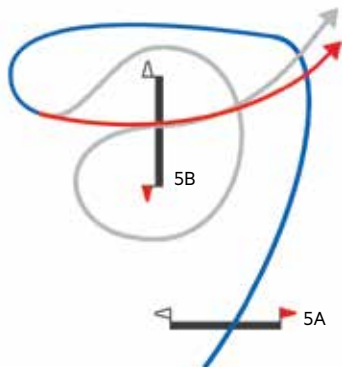
Rider ekipaget tillbaka innan anridning mot 5B, då är det felritt  
 0 straffpoäng



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

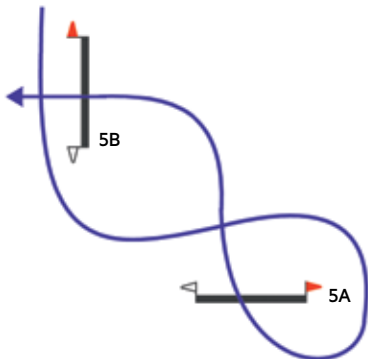


Även i detta läge är det oklart om ekipaget är på väg mot en olydnad eller inte.

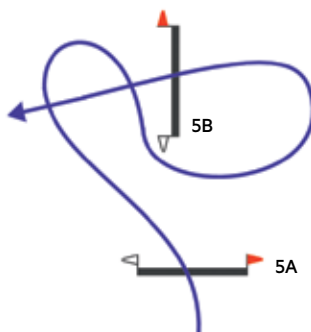


Görs anridning direkt mot 5B då är det en olydnad (röd linje).  
20 straffpoäng

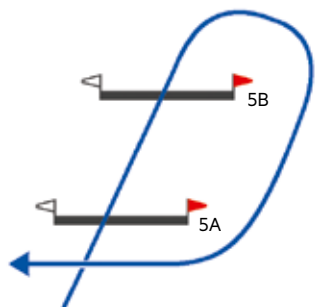
Medan om ryttaren styr tillbaka och rider an typ den gråa linjen då är det felritt.  
0 straffpoäng



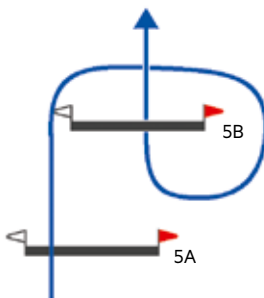
Rider genom kombinationen innan 5A presenterats.  
0 Straffpoäng



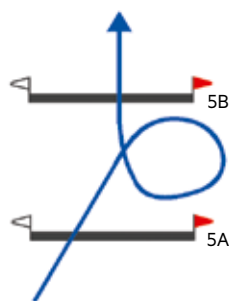
Ingen volt i kombinationen.  
0 Straffpoäng



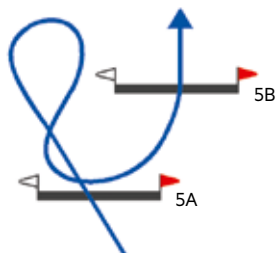
Volt efter att  
kombinationen har ridits  
0 straffpoäng



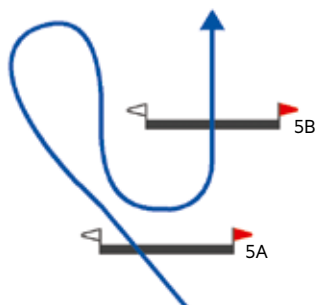
Volt runt hinderdel  
i en kombination  
20 straffpoäng



Volt i kombination  
20 straffpoäng



Volt i kombination  
(korsa eget spår)  
20 straffpoäng



Ingen volt i kombination  
0 straffpoäng

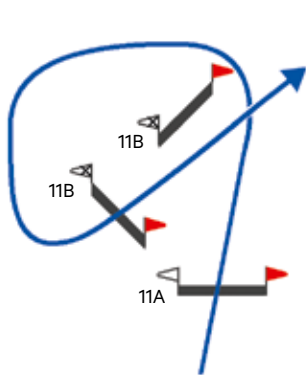
### **Exemplet till höger**

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

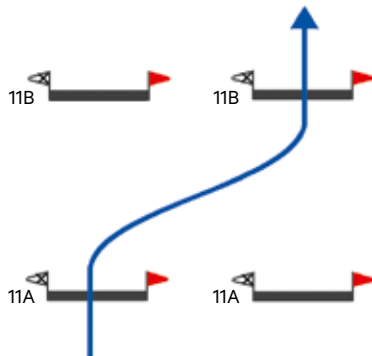
Om ekipaget har ett stopp vid ett senare element (B, C, D etc.) i en kombination har ryttaren rätt att välja på att hoppa de återstående elementen i kombinationen eller att ta om delar av kombinationen som ekipaget redan har hoppat, MEN då med risk att bestraffas för olydnader vid ett element där ekipaget vid första försöket var felfritt. Om ett ekipage, efter ett stopp i en kombination, behöver passera igenom inflaggningsriktningen i fel riktning för att hoppa om ett element, då får han göra detta utan bestraffning.

**Alternativa hinder.** Banbyggaren väljer ibland att bygga alternativa hinder, med detta menas att det byggs flera hinder som numreras exakt lika. För att veta att det finns ett alternativt hinder skall alla alternativens flaggor ha ett svart kryss. Alternativen kan exempelvis vara två enkelhinder där båda har numret 5, då ska ryttaren välja vilket av dessa hinder den vill försöka övervinna. Misslyckas ryttaren då har den rätt att välja om den vill försöka på samma igen eller försöka på det andra alternativet. Varje olydnad ackumuleras till hinder 5, i detta fall, oberoende om olydnaden skett på ena eller andra eller växelvis. Så länge ett alternativ inte rids an skall du bortse helt ifrån det.

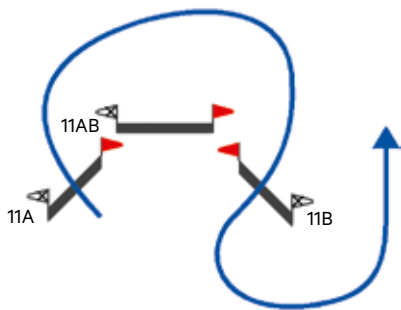
**Volt i kombinationer med alternativa hinder.** I en kombination kan banbyggaren på samma sätt välja att bygga alternativ. Det kan vara ett, flera eller alla elementen i kombinationen som har alternativ. Detta märks på samma sätt med att alla som är alternativ till varandra har samma numrering och flaggan kryssad med svart streck.



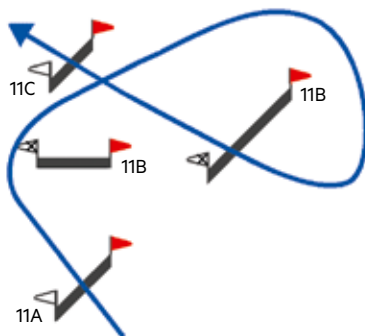
Alternativa hinder som inte är valda alternativ ingår inte i bedömningen.  
Rider runt baksidan av 11A.  
20 straffpoäng



En ryttare har rätt att byta från en svartflaggad linje till en annan förutsatt att denne inte har presenterat näsa element i den ursprungliga linjen.  
0 straffpoäng



Alternativa hinder som inte är valda alternativ ingår inte i bedömningen.  
0 straffpoäng



Volt i en kombination.  
20 straffpoäng

## Raserbart eller deformerbart hinder



Hovdala 2016. Fotograf: Mats G Andersson.



Hinder som är konstruerade så att de kan raseras eller deformas hanteras annorlunda regelmässigt än fasta hinder.

**Hindret rivs i språnget.** Om ekipaget går i hindret, river det i språnget och hindret kan anses övervunnet, då ska ekipaget tilldelas 11 straffpoäng och får fortsätta ritten.

**Hindret rivs i samband med olydnad.** Om hindret raseras i samband med en olydnad (typ trycks ner) och ekipaget således måste göra ett nytt försök att övervinna hindret bedöms det hela som en olydnad. Hindret måste byggas upp igen innan ekipaget försöker på nytt. Ekipage som i detta fall fortsätter över ett hinder som raserats innan det är återuppbyggt är uteslutet.

**Misstänker du att mekanismen inte fungerat** som den ska skall du genast rapportera in detta, så att tävlingen kan avbrytas och TD får tillsammans med banbyggare/bandesigner avgöra det hela.

### Fall

**En ryttare har fallit** när denne skiljs från hästen. Undantag se "Avsiktlig avsittning" detta kapitel.

**En häst har fallit** när denne samtidigt med bog och lå vidrör antingen mark eller hinder och mark. En häst anses också ha fallit då den är insnarjd i ett hinder på sådant vis att den inte kan fortsätta utan hjälp ut ur hindret eller om den kan anses benägen att skada sig själv.



**Uteslutning.** Fall för ryttare, häst eller ponny innebär alltid uteslutning oavsett när det sker under terrängprovet.

Alla fall skall rapporteras – Se avsnitt 8) Fallrapport

### **Häst fastnar i hindret**

**Risk att häst eller ryttare skadas.** Om en häst fastnar i ditt hinder och riskerar att skadas eller inte själv kan komma loss då räknas detta som fall och du måste snabbt agera.

**Meddela ryttaren** ditt beslut om att ekipaget inte får fortsätta samt vid behov be ryttaren att sitta av.

**Tillkalla hjälp.** Se om delar av hindret måste tas ner eller annan hjälp tillkallas för att hästen skall komma loss.

### **Fel väg**

Om ett ekipage passerar hinderflagga, pliktport, vändskärm etc. på fel sida räknas detta som fel väg.

**Uteslutning.** Rättar ekipagen inte detta innan nästa hinder hoppas, eller mållinjen passeras, är ekipaget uteslutet.

**Fel väg som inte kan rättas. Till detta räknas att:**

- ➔ hoppa hinder i fel ordning.
- ➔ hoppa inflaggat hinder som ej ingår i klassen.
- ➔ inte hoppa hinder som ingår i klassen.
- ➔ hoppa om ett redan hoppat hinder (undantag: vid fel i kombination får tidigare hoppad del av en kombination hoppas om, liksom om ryttaren är osäker på om den har hoppat hindret innanför flaggorna).
- ➔ hoppa hinder i fel riktning (undantag: vid olydnad i kombination får tidigare övervunnen del passeras i fel riktning).



**”Fel väg” som inte rättas i tid eller inte kan rättas innebär uteslutning. Ett sådant fel noterar du bara i hinderprotokollet och låter överdomare eller ground jury sköta själva uteslutningen.**

## **Omkullriden hinderflagga eller flagga passerad på fel sida**

Om hinderflaggan flyttas, bryts av, faller etc. i samband med att ekipage hoppar hindret så resulterar detta i sig inte till straff. Det som är viktigt är att bedöma om det är en utbrytning eller inte.

**Sätta tillbaka hinderflaggan.** Om hinderflaggan flyttats, brutits av, fallit etc. i samband med olydnad måste hinderflaggan sättas tillbaka innan ekipaget som rev flaggan eller nästkommande ekipage gör nästa försök.

**Om hindret ska ridas om.** Stoppa ekipaget, ta en stopptid, sätt tillbaka flaggan och notera stopptiden i hinderprotokollet.

Kan av någon anledning inte hinderflaggan sättas tillbaka, rapportera direkt in till sambandscentralen vad som hänt. Meddela sambandscentralen när hinderflaggan är på plats igen.

## **Otillåten hjälp**

Varje ingripande från en utomstående, med eller mot den tävlandes vilja som innebär en uppenbar fördel för häst eller ryttare anses som otillåten hjälp.

**Några exempel på otillåten hjälp:**

- ➔ att avsiktligt utnyttja framförvarande tävlande som draghjälp
- ➔ att åtföljas av medhjälpare eller av utomstående under någon fas på banan
- ➔ att få hjälp med ridväg
- ➔ att ha person vid hinder för att driva på hästen
- ➔ att klippa av stängsel eller öppna inhägnad i syfte att bana väg



**Otillåten hjälp bestraffas i och för sig med uteslutning. Men du noterar det bara i hinderprotokollet och låter överdomare eller ground jury sköta själva bestraffningen.**



**Även om det kan råda förvirring om huruvida du bedömt utbrytning/ missad flagg eller inte får du inte informera ryttaren om hur du dömt.**

Hejarop o dyligt ska inte betraktas som otillåten hjälp. Funktionärer, hinderdomare eller andra närvarande får inte korrigera ryttares fel eller avvikelser från banan. Funktionär som ger otillåten hjälp ska avstängas. Även den tävlande kan uteslutas.

#### **Undantag:**

➔ Om ryttaren tappat spö, hjälm eller glasögon får det överräckas till ryttaren.

### **Utesluten ryttare**

Som hinderdomare får du utesluta ryttare för tredje olydnaden (vägran, volt el. utbrytning) vid ditt hinder. Som hinderdomare ska du även utesluta ett ekipage efter fall vid ditt hinder.

För alla andra fel etc. som du anser resulterar i uteslutning av ekipage, skall du enbart rapportera det inträffade på ditt hinderprotokoll för vidare åtgärd av ground jury eller överdomaren. Detta för att minska risken för att någon felaktigt utesluts ur tävlingen.

En ryttare som är utesluten måste omedelbart, **utan att hoppa något ytterligare hinder**, lämna banan i lugnt tempo.

Ryttare som fallit och blivit utesluten får sitta upp igen, givetvis endast om häst och ryttare är oskadda, för att lämna banan i lugnt tempo.

### **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 noteras i hinderprotokollet och meddelas till tävlingsledningen för vidare åtgärder.

Det är alltså ground jury eller 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 ground jury, överdomaren eller tävlingsledningen. Var beredd på att ground jury eller överdomaren kommer att fråga dig lite närmare om det inträffade.

## **Upphunnet ekipage**

Det händer att ekipagen rider ifatt varandra på en terrängbana. När detta sker har säkerligen den som är upphunnen haft strul på vägen, vilket i sin tur lett till att den inte har med placeringarna att göra. Därför är det ur ett sportsligt perspektiv mest rätt att ta mindre hänsyn till denna när man agerar. På så vis kan den som haft mindre strul få göra sin ritt utan mer påverkan från andra än nödvändigt.

**Mellan hinder.** En tävlande som är på väg att bli omriden måste lämna fri väg och den snabbare konkurrenten måste rida om på ett säkert och lämpligt ställe.

**Vid ett hinder.** När en framförvarande tävlande närmar sig ditt hinder och är på väg att bli omriden måste du som hinderdomare snabbt beordra denna att lämna fri väg för det snabbare ekipaget.

**Ta åt sidan.** Om du tar ett ekipage från banan så skall du ta tiden den fått vänta innan den ges möjlighet att starta på nytt. Tiden noterar du i hinderprotokollet. Har Du inte klarat av att ta det framförvarande ekipaget åt sidan och de avser att hoppa hindret får de inte hindras och det efterföljande ekipaget måste då hoppa på ett sådant vis att inga olägenheter eller farligheter uppstår för någon av dem.

Även om du blir förvarnad av controllern om att en situation med upphunnet ekipage håller på att utvecklas så är det bara du som hinderdomare som ser hela situationen. Försök att ha en klar bild på vilket ekipage som skall prioriteras när du agerar.

Du skall notera omständigheterna i hinderprotokollet och meddela controllern om den verkliga ordningen mellan ekipagen när de lämnar ditt hinder.

**Tävlande i besvärligheter.** Om en tävlande befinner sig i besvärligheter vid ditt hinder eller drabbats av straff måste du insistera på att denna lämnar fri väg ifall nästa tävlande närmar sig ditt hinder. Situationen liknar den som beskrivs ovan om upphunnet ekipage.

## **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. Blir du tilldelad ett hinder som kräver underhåll så se till att du har de redskap du behöver för att kunna hålla hindret i så gott skick som möjligt. Se till att du har redskapen som behövs redan när du anländer till hindret. Om du inte klarar av att göra iordning marken så krävs det att du meddelar sambandscentralen att reperationsgruppen måste komma till hindret.

## Avsiktlig avsittning

En ryttare har rätt att var som helst, så länge det inte har något samband med övervinnande av hinder och så länge som ryttare och häst är i full balans, sitta av sin häst för att kontrollera hästen eller justera utrustningen.

Det är alltså Din uppgift som hinderdomare att se till att ryttaren inte använder regeln för att komma ifrån en olydnad eller uteslutning i samband med Ditt hinder.



# 8) Hinderprotokoll

- ➔ Fyll i hindernummer, ditt namn, mobilnummer i protokollets huvud.
- ➔ Använd bara den vänstra kolumnen för ryttarnummer och den högra för eventuella anmärkningar.
- ➔ Använd "bockar" i övriga kolumner.

 Svenska Ridsportförbundet						HINDER Nr: ..... <u>5</u>		
<b>HINDERPROTOKOLL TERRÄNGPROV</b>								
Namn: <u>Ella Andersson</u>				Mobilnummer: <u>0703 356 234</u>				
<b>HINDERDOMARE:.....</b>								
RYTTARE Nr	FELFRI	UTLÖST MiM	MISSA FLAGG	OLYDNAD			FALL	FÖRKLARINGAR <small>Försumelser vid hinder eller grenslag av flagg Fel som inte rättas till. Otillåten hjälp.</small> <b>ANDRA ANMÄRKNINGAR</b>
				1: a	2: a	3:e		
22	V							Askådare skrek "Sväng
23	V							Stoppad 13:25:20 Startad igen 13:46:15
26	V							
28				V	V	V		Utesluten men fortsatte
29	V						V	Klarade hindret men föll av 2 språng efter hindret
41			V					Felfri men slog med spöet runt huvudet på hästen
32				V	V		V	Hästen trampade i hindret vid 3:e försöket och ryttaren
?	V							GRÅ HAST ryttaren röd jacka och blå hjälm
33		V						
35				V				Bröt ut och voltade innan hindret - se skissen på baksidan

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

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

B. 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 ”inget nr” eller sätt ett frågetecken på startnumret. Notera något tydligt kännetecken på ekipaget, t.ex. hästens färg.

*a. Även om du fått en startlista med startnummer så skriv aldrig några nummer i förväg. Då riskerar du att notera händelser på fel ryttare.*

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

D. Gör alltid någon typ av kommentar då du dömer för fel, eller rita en skiss på baksidan över vad som hänt och beskriv om möjligt också med text.

*a. Det underlättar när du pratar med överdomare/ground jury/ sectorstewards och då du redogör för vad som inträffat, även om du tycker bedömningen är självklar.*

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

# 9) Fallrapport

Skriv alltid en enkel fallrapport. Är fallet lindrigt (att varken ryttaren behöver lämna tävlingsplatsen för sjukhusvård eller att hästens är så lindrigt skadad att den inte behöver hanteras av veterinär), då räcker en enkel fallrapport. Är det ett allvarligt fall då blir den enkla fallrapporten du skriver en bra hjälp åt TD när denna skriver en fullständig fallrapport.

Det är viktigt att **alla fall** som inträffar rapporteras! Det kan se svårt och jobbigt ut att fylla i en fallrapport. Men när vi delar upp den i olika delar ser vi snart att det är ganska enkelt och går tämligen snabbt.

Fyll i fallrapporten så snart som möjligt efter att fallet inträffat. Då fallrapporten är ifylld lämnar du den till protokollhämtaren när denne kommer för att hämta protokoll nästa gång. Samtidigt bör du då få en ny rapport som inte är ifylld och som du kan använda om det blir ett nytt fall vid ditt hinder.

Är du osäker på hur du fyller i rapporten så be överdomaren (vid nationell tävling) eller din sectorsteward, teknisk delegat (vid internationell eller större nationell tävling) om hjälp.

Nedan ser du några delar i fallrapporten som vi sett kan skapa osäkerhet eller där svaren bör bli utförliga:

## Svenska Ridsportförbundets Fallrapport 2020 (enkel)

baserad på FEI FALL REPORT FORM 2020

Del 1. Ryttar- och hästinformation			Referensnummer (administrationen fyller i)		
Section 1. Athlete and Horse Information			Fall reference number (office use only)		
Startnummer Program number	Ryttare Rider's name	<i>Svante Hansson</i>	Man Male	<input checked="" type="checkbox"/> Kvinna Female	Lic. Nr. FEI ID No. <i>2356</i>
<i>134</i>	Hästens namn Horses name	<i>Karisma</i>			Lic. Nr. Passport No. <i>583134</i>
Del 2. Rådande omständigheter (Vad hände)					
Section 2. Attendant Circumstances (What Happened)					
Datum för olyckan Date of accident	<i>23 maj 2020</i>	Tid för olyckan (klockslag) Time of accident	<i>14:25</i>		
Tävlingsplats Name of Event	<i>Hästkundens Rittarklubb</i>				

Licensnummer för ryttaren och hästen är uppgifter du ofta hittar du ofta i startlistan, finns uppgifterna inte där eller du saknar startlista då behöver du inte fylla i dessa.

Nöj dig då med att fylla i Programnummer (Ekipageets nummer).



Skedde fallet i samband med hinder Did the fall involve a fence?		Ja/Yes <input checked="" type="checkbox"/>	Nej/No <input type="checkbox"/>	
HINDERDETALJER FENCE DETAILS	Nr/ No.	Kombi-del / Element (a, b, c etc.)	Linje (Om tillämpligt) Route (if applicable)	Utlöstes hindret clippet/pinnen? Did Frangible / deformable structure break? (if applicable "Y", "N" om tillämpligt Ja/Nej)
	5	B	direkta	
Beskrivning av hinder Description of fence				
Hinder kopplat till vatten? Fence associated with water?		Nej No <input checked="" type="checkbox"/>	Ja - Hinder före vatten - Fence before water Yes <input type="checkbox"/>	Ja - efter vatten Yes - Fence after <input type="checkbox"/>
Typ av olycka Accident type		Hästen och ryttare båda föll Horse and rider both fell <input type="checkbox"/>		Ryttaren ur sadeln Rider unseated <input checked="" type="checkbox"/>
Föll hästen över eller trampade ryttaren? Did horse fall on or tread on rider?		Ja Yes <input type="checkbox"/>	Nej No <input checked="" type="checkbox"/>	
Beskrivning av olyckan - vad hände? (what happened?)		Ryttaren hade dålig balans efter 5A, hästen slog i hindret med ena bakbenet och ryttaren ramlade av efter hindret.		

Beskrivning av hinder.  
Försök att beskriva hindrets utse-  
ende så klart som möjligt.

Beskrivning av olyckan.  
Försök berätta vad som hände.  
Vad orsakade vad?

Hinderdomarens namn och kontakt skall fyllas då denne skrivit rapporten eller varit intervjuad om händelsen

Hinderdomare Namn Fence Judge Name	<i>Ella Andersson</i>	E-Post address eller telefonnummer E-Mail Address or Phone No.	<i>ellaand@hotmail.com</i>
			<i>0703 356 234</i>

OBS: Det är viktigt att detta formulär fylls i korrekt. Information om alla olyckor som renderar i fall eller skador samlas in, analyseras och hanteras kontinuerligt för att förbättra säkerheten inom vår sport. En kopia av detta formulär måste fyllas i samband med fall. Formuläret skall fyllas i av hinderdomaren, TD:n eller annan banfunktionär och skall lämnas till TD:n samma dag som olyckan / fallet inträffade.

**VIKTIGT!**

Är fallet ett rotationsfall TALA MED ÖVERDOMAREN/TEKNISKA DELEGATEN. VID ROTATIONSFALL TAG BILDER AV HINDERT FRÅN ALLA HÅLL, DESSA SKA BIFOGAS FALLRAPPORTEN DIGITALT.

Namn, e-post eller telefonnummer. Skriv i ditt namn, e-postadress samt telefonnummer så att det går att nå dig. Ofta tittar ÖD eller TD på fall- rapporten någon dag efter tävlingen slut.

# 10) Stopprutiner

Att stoppa ekipage på banan är aldrig positivt. Hästens lungsystem liksom syretillsättningen i blodet är likt människans. En bra kondition bygger mycket på förmågan att andas effektivt. Därför görs en speciell uppvärmning innan den stora prestationen. Uppvärmningen innehåller ofta några kortare intensiva intervallövningar som leder till att man kommer in i den ”andra andningen”. När den som ska utföra kraftprovet kommit in i denna andra andning gäller det att behålla den hela tiden. Detta klaras bäst av genom att hålla ett så jämnt tempo som möjligt. Blir man stoppad eller tempot kraftigt ändras under en tid tappar man ”andra andningen”. Har man tappat den är det mycket svårt att komma in i den igen och krafterna tryter mycket snabbt. Med detta i bakhuvudet är det lätt att förstå att man ska undvika att stoppa ett ekipage som flyter fram över banan. Men ibland är det nödvändigt. Vid dessa tillfällen är det tacksamt att ha en särskild person med överblick över hela banan som ”vet” var skadan blir minst för ekipaget om det stoppas. Hänsyn tas till vilka hinder som är lättast att ”sätta igång på” och hur långt det är kvar av banan.

## Förberedelser

I regel sitter ni två personer vid ett hinder, om det skall genomföras ett stopp vid ert hinder skall ni dela uppgifterna er emellan. En av er är den som tar tiden, den andra av er stoppar ekipaget. I förberedelserna är det lämpligt att ni tänker igenom hur själva stoppförfarandet skall gå till. Ekipaget skall helst passera igenom stopplinjen innan den blir medveten om att den ska stoppas. Detta för att den ska ha fullt tempo igenom stopplinjen och inte ha börjat minska ner tempot innan. Sen ska ekipaget hinna uppfatta att det stoppas så det får möjlighet att göra detta innan anridning mot hindret påbörjas.

**Om du är den som ska stoppa ekipaget.** Se till att du har den röda flaggan med dig. Tänk dig in i situationen att du ska stoppa ett ekipage. Välj en plats nära hindret, väl synligt från platsen där en normal anridning till hindret sker. Oftast är den optimala platsen mitt emellan där en normal anridning startar och hindret. Tänk igenom hur du, från platsen där du sitter och dömer, tar dig ut till den position du ska ha om ni ska stoppa ett ekipage.

**Om Du är den som ska ta tiden.** När ni anländer till hindret skall du välja och markera ut en stoppunkt. Idealiskt blir oftast 50 meter eller mer innan hindret. Välj platsen utifrån tanken att den som stoppar skall inte agera förrän ekipaget passerat stopp-

linjen. Där trycker du ner en pinne på båda sidor om ridspåret. Pinnarna markerar då stopplinjen från vilken tiden tas. Finns det träd eller annat i naturen som kan ersätta pinnarna så är detta inget fel. Viktigast är att du vet var stopplinjen är. Tänk igenom hur du, från platsen där du sitter och dömer, tar dig ut till den position du ska ha om ni ska stoppa ett ekipage.

## **Planerade stopp**

Planerade stopp är stopp beordrade av kontrollern. Ordern att du ska stoppa ett ekipage kommer normalt i god tid innan ekipaget är framme vid hindret. Det finns ingen anledning att stressa utan Du kan tillsammans med din bisittare i lugn och metodiskt ta er an uppgiften.

### **Stopprutiner om Du är den som ska ta tiden:**

- ➔ Ta med dig klockan och tag dig ut till stopplinjen.
- ➔ När ekipaget passerar stoppunkten skall tidtagningsuret sättas igång eller den synkroniserade klockan klickas av.
- ➔ Används synkroniserad klocka; skriv in den avklickade tiden i hinderprotokollet, sätt igång den synkroniserade klockan igen.
- ➔ Om ekipaget väljer att komma tillbaka till dig efter att det blivit stoppat. Låt ryttaren bestämma om den vill prata med dig eller inte. Tänk på att de befinner sig i en terrängritt och kanske har tankarna på kommande hinder eller annat.

### **Stopprutiner om du är den som ska stoppa ekipaget:**

- ➔ Ta med dig den röda flaggan (om du har sådan), utan att den syns för ett annalkande ekipage, ställ dig vid kanten om ridvägen på den plats du utsett som lämplig.
- ➔ Så snart ekipaget passerat förbi stopplinjen ska du gå in mitt på ridvägen och stoppa ekipaget. Vänd mot ekipaget viftar du med den röda stoppflaggan, har du ingen flagga så vifta med armarna. Viktigast är att det blir en mycket klar signal för ryttaren.
- ➔ Berätta för den tävlande var stoppunkten är och att denne kommer att informeras i god tid när och hur denne skall återstarta.
- ➔ Informera kontrollern att ekipaget är stoppat.

### **Startrutiner om Du är den som stoppat ekipaget:**

- ➔ När kontrollern gett klarsignal för återstart, informera ryttare om flygande start från en plats den själv kan välja innan stoppmarkeringen.
- ➔ Återgå till platsen du dömer ifrån och gör dig klar att döma det nyss stoppade ekipaget.

### **Startrutiner om Du är den som tar tiden:**

- ➔ Om ekipaget befinner sig hos dig så informera ryttare om flygande start från en plats den själv kan välja innan stoppmarkeringen.
- ➔ När ryttaren passerar stoppunkten skall tidtagningsuret eller den synkroniserade klockan klickas av.
- ➔ Skriv in tiden tidtagningsuret visar (hela stopptiden) eller den exakta tidpunkten (synkroniserad klocka) från återstarten i hinderprotokollet.

### **Improviserade stopp**

Improviserade stopp är stopp du beslutar dig för helt på eget bevåg. De är inte så vanliga men ibland blir de nödvändiga att ta till och då kan det vara tryggt att ha så mycket rutiner med sig i bagaget som möjligt.

Att, utan förvarning till kontrollern stoppa ett ekipage kan bli nödvändigt ibland. Oftast är det när något plötsligt händer vid eller med ditt hinder:

- ➔ Exempelvis att en åskådare passerar men fastnar eller faller när en ryttare är på väg.
- ➔ Eller för att låta ett snabbare ekipage, tryggt, passera ett långsammare.
- ➔ Ta ett strulande ekipage åt sidan för att ge fri väg åt ett som har mer flyt i sin ritt.
- ➔ Ett ekipage river ett raserbart hinder i samband med olydnad. Tiden det tar att återställa hindret ska inte belasta ekipaget.
- ➔ En flagga rivs ner i samband med olydnad. Kan du inte få upp den direkt, så ska tiden det tar att få fast flaggan inte belasta ekipaget.

Vid ovanstående tillfällen befinner sig annalkande ekipage framme eller nästan framme vid hindret och du måste då uppmana till ett stopp. Skulle det vara så lyckligt att du/ni fattar beslutet så tidigt, att ni kan använda er av samma rutiner som för planerade stopp, så gör detta. Detta går sällan, därför måste man improvisera. Lämpliga rutiner för att inte belasta ekipaget den tid du håller det stoppat, blir då:

- ➔ Uppmana ryttaren att stoppa samtidigt som du börjar ta tiden.
- ➔ Be ryttaren att den om så behövs går åt sidan och lämnar plats för annan ryttare.
- ➔ Meddela kontrollern det inträffade.
- ➔ Meddela ryttaren vid vilken plats tiden tagits.
- ➔ Har du synkroniserad klocka, skriv in tiden för stoppet och återstarta klockan.
- ➔ När allt som föranledde stoppet är uppkärlat, meddela kontrollern att det är klart för återstart igen.
- ➔ Invänta startsignal från kontrollern.
- ➔ Meddela ryttaren om återstart och att den kan göra en flygande start.
- ➔ När ekipaget nått fram till den ungefärliga platsen där du stoppade det, klicka av tidtagningsuret eller den synkroniserade klockan.
- ➔ Skriv in stopptiden från tidtagningsuret eller den synkroniserade klockan i protokollet.
- ➔ Har du synkroniserad klocka återstarta denna igen.
- ➔ Meddela kontrollern att allt är klart.

# 11) Passertider

Vid större tävlingar registreras ekipagens passertider. Passertiderna används för att kunna jämföra olika ekipage med varandra. På så sätt kan tävlingsledningen, om tiden för ett ekipage fallit bort eller om ett ekipage stoppats utan att den som stoppar tagit tiden för hur länge ekipaget varit stoppat, i efterhand uppskatta och sätta en näst intill korrekt tid. För detta ändamål används med fördel synkroniserade klockor.

Här använder du antingen samma stoppmärke du har för att stoppa en häst (se kap. 3 eller 7) eller markerar du ett nytt som passar detta ändamål bättre.

## **Nedanstående gäller varje ekipage som passerar ditt hinder:**

- ➔ När ekipaget passerar stoppmärket klickar du av den synkroniserade klockan.
- ➔ Observera händelserna vid hindret och skriv in noteringarna i hinderprotokollet
- ➔ Avläs den exakta tidpunkten då den synkroniserade klockan klickades av.
- ➔ Skriv in i "Passertidstabellen" ekipagets nummer och tidpunkten då ekipaget passerade stoppunkten
- ➔ Återstarta den synkroniserade klockan för passertider igen.

# 12) Repetition, reflektioner, sammanfattning

Det är mycket du som hinderdomare måste känna till, att göra en bra sammanfattning av det hela har därför känts svårt. Däremot kan du nedan hitta några viktiga noteringar som kan vara bra att repetera, varje gång du sätter dig vid ett hinder som hinderdomare.

## I samband med bedömning

- ➔ Efter olydnad får ekipaget volta fritt tills det att ny anridning görs mot hindret.
- ➔ Tänk på vikten i att alla ekipage bedöms på samma sätt hela klassen igenom!
- ➔ När hindren inte är så breda, då är det mycket viktigt att du sitter så du ser ryttarens händer och ögon för att kunna avgöra vem av häst eller ryttare som bryter ut eller väljer att byta ridriktning!
- ➔ Döm bara utifrån vad som händer vid ditt hinder.
  - När du exempelvis dömt för tre olydnader vid ditt hinder skall du berätta för den tävlande att denne är utesluten och skall lämna banan.
    - Är du osäker på någon olydnad låt ekipaget fortsätta och notera vad du sett och din bedömning.
  - Du får inte utesluta en ryttare för någon annan orsak – det är överdomaren eller ground jury's sak!
- ➔ ”Fel väg” som inte rättas i tid eller inte kan rättas innebär uteslutning.
  - Ett sådant fel noterar du bara i hinderprotokollet och låter överdomare eller ground jury sköta själva uteslutningen.
- ➔ Otillåten hjälp bestraffas i och för sig med uteslutning.
  - Men du noterar det bara i hinderprotokollet och låter överdomare eller ground jury sköta själva bestraffningen.
- ➔ 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.
- ➔ 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!

## **Vem är din chef**

Lyder du under en sectorsteward, då är det denne du i första hand ska vända dig till när du har frågor. Annars är det till tekniske delegaten eller överdomaren.

Det blir enklare för ground jury eller överdomaren att bedöma eventuella protester eller liknande på ett rättvist sätt. Uppgifter kan hämtas in och hanteras i lugn och ro innan slutgiltigt beslut tas.

## **Sportsliga aspekter**

För några år sedan stod OS-guldmedaljören i dubbeltrapp, Pia Hansen, hindervakt vid vattenhindret i en H90 klass i Vinslöv. Jag uppmärksammade att hon räfsade framför hindret efter varje tävlande.

En timma senare kom jag tillbaka till hindret och såg Pia Hansen fortfarande räfsa efter varje ekipage. Jag frågade då Pia varför hon räfsade efter varje ekipage. Pias svar blev: "Jag har hållit på med sport länge och för mig är det viktigt att det blir samma förutsättningar för alla tävlande."

## **Använda bil**

Att använda bil när du sitter hinderdomare är inte att rekommendera. Det kan bara vara tillåtet på mindre tävlingar då vädret är dåligt.

OM du kör bil ut till ditt hinder, undvik att köra där ryttarna rider, särskilt inte vid avsprängs- eller landningsområdena. Parkera inte bilen så att den kan störa häst eller ryttare. Att sitta kvar i bilen är sällan optimalt. Sitter du kvar i bilen då är det viktigt att du lätt kan ta dig ut för att springa eller gå fram till hindret om något händer.



# Definitioner

## Bedömningsplatser

Röda och vita flaggor används för att markera startlinje respektive mållinje, för att markera pliktportar och för att definiera hindren. De ska placeras så att ekipaget passerar med en röd flagg till höger och en vit flagg till vänster om sig.

## Hinder

Hinder kallas de objekt vi vill att ekipagen skall övervinna (ridandes ta sig förbi), det kan vara gravar, vatten, stockar, låder och dylikt eller kombinationer av dessa. Varje hinder markeras med ett nummer samt röda och vita flaggor.

## Kombination

Ett hinder kan bestå av flera element, typ gravar, gravar, vatten, stockar, låder och dylikt, dessa delar. En kombination är per definition ett hinder och är därför betecknat med bara ett nummer.

## Element

Ett element är en del av en kombination och ges beteckning efter den ordning de skall övervinnas. Första elementet som skall övervinnas får beteckningen "hinder-nummer"+ A, därefter B, C etcetera.

## Alternativa hinder

Varje hinder eller element kan ges ett eller flera alternativ. Exempelvis att bandesignern placerar typ ett räcke, låda, stock en bit ifrån en annan låda, stock eller räcke och överlåter åt ryttaren att fritt välja vilket av alternativen de vill hoppa. Ett sådant alternativt hinder skall ha en tilläggsmärkning i form av ett svart streck eller kryss över ena eller båda flaggorna. Alternativa hinder kallas ibland även för svartstreckade hinder.

När man gör bedömning av ridningen över ett alternativt hinder bortser man ifrån att de andra alternativen till hindret som hoppas finns. Det innebär att rider ryttaren runt ett alternativ till hindret som hoppas, utan att korsa sitt eget spår, då bortser man från detta.

## Raserbara/rivningsbara hinder

Hinder med anordningar som gör att de kan rivas eller raseras skall ha en tilläggsmärkning i form av en vit skylt med rött kryss väl synligt på hindret.

**Än en gång stort  
tack för din hjälp  
att göra denna  
tävling möjlig!**



