

Funktionärsbeskrivning dressyr

Bli en del av GRK's tävlingsverksamhet Du också!

Varje år arrangerar klubben ett antal tävlingar och då behöver vi många funktionärer både barn, ungdomar och vuxna. Det finns uppgifter för alla—även för Dig som är rädd för hästar!

Vår tävlingskommitté (TK) ansvarar för planeringen och genomförandet. TK är en del av klubbens ordinarie verksamhet och alla de pengar som tävlingarna ger kommer alla medlemmar till del—så vi hoppas på Din hjälp!



In och utsläpp

Placerad vid in eller utgång från banan.

Innan tävlingen skall Du hjälpa till att bygga fram dressyrstaketet.

Under tävlingen skall Du:

- ◆ Hämta reflexväst i sekretariatet alternativt ta över från föregående funktionär vid in eller utsläpp.
- ◆ Du skall finnas på banan 30 minuter före första start.
- ◆ Kontrollera att rätt ekipage står på tur—är det fel kan ekipaget bli uteslutet. Pricka av dem på startlistan Du skall ha fått från sekretariatet.
- ◆ Var uppmärksam så att inga ekipage krockar.
- ◆ Om banan har collecting ring—se till att Du vet hur många ekipage som får vara i den samtidigt. OBS! Inga medhjälpare får följa med in i kollekting ring.

Om diskussion med, ryttare, tränare eller förälder skulle uppstå skall Du vänligt och sällt be dem att invänta överdomaren. Tveka aldrig att ta hjälp av överdomaren den finns där för bl a Din skull!

Efter tävlingen skall Du hjälpa till att bygga bort dressyrstaketet och återlämna reflexvästen i sekretariatet.

Kläder och skor efter väder. Vattenflaska om det är varmt och soligt.

Domarsekreterare

Placerad vid domaren. Skall skriva poäng och kommentarer på protokoll under ritterna.

Före tävlingen skall Du lära Dig dressyrprogrammet så blir det både lättare och skojigare att skriva protokollet.

Under tävlingen skall Du:

- ◆ Hämta reflexväst i sekretariatet alternativt ta över från föregående sekreterare.
- ◆ Du skall finnas på Din plats 30 minuter före första start.
- ◆ Hämta protokoll i sekretariatet för alla ekipage som skall starta i den klass Du skall skriva och se till att Du har fungerande pennor. Det kan också vara bra om Du har några ”blanka” protokoll.
- ◆ Se till att Du och domaren sitter bekvämt och gärna ha en var sin filt om det skulle bli kyligt.
- ◆ Du skall också se till att det finns redskap för startsignal, t ex klocka eller visselpipa.

Lysna uppmärksamt på domarens kommentarer och poäng och fråga direkt om Du inte hört.

Följ ekipaget hela tiden så att Du kan följa alla punkter i protokollet.

Efter tävlingen skall Du:

- ◆ Lämna tillbaka reflexvästen i sekretariatet.
- ◆ Lämna tillbaka pennor och överblivna protokoll till sekretariatet.
- ◆ Se till att disk, filter, startklockor, stolar, bord etc tas undan.

Kläder och skor efter väder. Vattenflaska om det är varmt och soligt. Om det är kyligt kan ”torgvantar” vara goda värda att ha på händerna.

Sekretariatspersonal

Placerad i sekretariatet. Prickar av och tar betalt. Kontrollerar vaccinationsintyg, licenser etc. Ger service till tävlande, besökare och press. Läger in resultaten i Equipe.

Före tävlingen skall Du tillsammans med sekretariatsansvarig iordningställa sekretariatet, kom överens om en tid.

Under tävlingen skall Du:

- ◆ Du skall infinna Dig 1 timme innan sekretariatet öppnar.
- ◆ Lämna ut reflexvästar, pennor och protokoll till funktionärer.
- ◆ Ta emot och pricka av tävlingsekipagen.
- ◆ Ta betalt..
- ◆ Kontrollera vaccinationsintyg och licenser, mätintyg om ponny.
- ◆ Räkna protokolls poäng och mata in resultaten i Equipe.
- ◆ Anslå aktuella start och resultatlistor och se till att funktionärerna också får aktuella listor.

Efter tävlingen skall Du plocka ihop och städa undan i sekretariatet. och ta ner start och resultatlistor. Stänga av datorn och se till att den låses in på kontoret.

Om diskussion med, ryttare, tränare eller förälder skulle uppstå skall Du vänligt och sällt be dem att invänta överdomaren. Tveka aldrig att ta hjälp av överdomaren den finns där för bl a Din skull!

Kläder och skor efter väder. Vattenflaska om det är varmt och soligt.

VARMT TACK FÖR ATT DU STÄLLER UPP FÖR GRK!