



INFORMATION TILL DIG SOM ÄR FUNKTIONÄR VID PAY&JUMP

Generellt

Som funktionär vid Pay&Jump förväntas du vara tillgänglig under hela den tid det tar att genomföra Pay&Jump. Detta även om ditt barn/kompis bara rider en klass. Normalt börjar vi vid kl. 8.30 på morgonen med samling i stallet och det brukar vara slut vid kl. 14.00. Ibland tidigare beroende på antalet startande. Det finns hela tiden saker att göra och luckor att fylla. Vi försöker i görligaste mån att dela upp arbetet så man inte blir stående hela dagen på ett pass. Efter avslutad Pay&Jump stannar man kvar och hjälper till med att:

Bygga bort banan.

Ta bort framhoppningshindren i lilla ridhuset.

Kratta igen de värsta hålen i ridhusbotten både i stora och lilla ridhuset.

Ta ner eventuella avspärningar.

Ta in och tömma skottkärror från parkeringen.

Särskilda funktionärssysslor

Cafeterian:

- Ställa fram kaffe, kaffebröd mm. Instruktion finns i cafeterian.
- Ställa fram rosetter.
- Ställa fram QR koder för betalning och bocka av att betalning skett. Görs på startlistan.

Stallansvarig:

- Hjälper till med vid vilken tid hästar ska hämtas in från hagen, vilken tid man kan börja rida fram och vid vilken tid man kan gå till framhoppningen.
- Ser till att alla hästar görs i ordning i boxen.
- Ser till så att alla ryttare gjort sina boxar färdiga efter dagen, att hö ligger inne för kvällen och vatten är påfyllt. Att alla saker ställts tillbaka på sin plats. Stallgången ska vara ren och sopad.
- Ser till att de tävlande stannar kvar och hjälper till efter avslutad Pay&Jump.

Framhoppningen:

- Se till så att du har startlista samt mobilnumret till den som sköter insläpp till tävlingsbanan.
- Stå i dörröppningen och släpp in ekipagen.
- Se till att släppa in ekipagen i startordning på framhoppningen dvs startnummer 1, 2, 3, 4, 5 osv. OBS! max 5 ekipage åt gången.
- Endast en medhjälpare per ekipage, de andra får vänta utanför eller ställa sig i hörnet bakom "bommen".
- Informera vilket varv det är tillåtet att rida i, (höger eller vänster). Skylt finns utanför dörren till ridhuset.
- Man skrittär på spåret och håller sig ur vägen framför hindren.
- När man ska hoppa ett hinder så "ropar" man ut det till de andra ryttarna, tex "Räcke" "Oxer", för att de andra ska veta om att någon är på väg att hoppa.
- Försök "lyssna" på speakern så du vet vilket ekipage som är på tävlingsbanan.
- Skicka iväg ryttarna till "stora ridhuset" i tur och ordning. När ekipage 1 och 2 är på tävlingsbanan så meddelar ni 3 och 4 att det är dags att gå bort.

In och Utsläpp tävlingsbanan:

- Se till så att du har startlista samt telefonnummer till den som står vid framhoppningen.
- Öppna båda de stora plåtdörrarna, se till så att de hamnar i "fast" läge.
- Vid in och utsläpp så öppnar du endast den vänstra "sargdörren".
- Ekipagen släpps in i turordning enligt startlistan. Högst två ekipage åt gången i ridhuset.
- Släpp ut ekipagen från banan innan ni släpper in de nya väntande.
- Håll koll så att det hela tiden finns ekipage utanför som ska in på banan, annars får du "anropa" framhoppningen och be dem skicka bort ekipagen.

Tävlingsbanan:

- Se till så att du är "ur vägen" för hoppningen av hinder.
- Bom på marken är 10 cm.
- Pyramid med tre bommar är 20 cm.
- Hög hinder i samband med "höjning" två hål i hinderstöden motsvarar 10 cm.
- Se till att någon kontrollmäter höjden efter varje höjning.
- Oxer byggs fram from 60 cm. Oxer ska vara lika "bred" som hög.
- Plankor och eventuella andra hinderfyllnader sätts in from 60 cm.
- Om något hinder "hoppas" två gånger behöver man ha detta under uppsikt och snabbt bygga upp det om ett ekipage river. Annars kan man bygga upp efter att ekipaget ridit klart banan.
- Använder ni er av en "kratta" så ska ni hålla denna i handen under hoppningen då den inte får stå lutad mot ett hinderstöd.