

FUNKTIONÄRSUPPDRAG VID AGILITYTÄVLING 2011, UMEÅ BHK

När du kommer till tävlingen anmäl dig till den som har funktionärsansvar (banansvarig/tävlingsledare). Denne person känns igen genom att denne bär reflexväst. Du kommer också att få fika-/matkupong av den personen.

Det kommer att finnas specifika funktionärsparkeringar, som är utmärkta. Tyvärr finns inte obegränsat med skuggparkeringar. Om du inte har hund med dig, var snäll och parkera bland de tävlande, och låt parkeringarna i skuggan vara till funktionärer som måste ha hund med sig.

Som funktionär händer det ibland att man får frågor från ekipage. Om någon frågar: "kan jag starta nu", är det viktigt att du inte svarar på det utan istället hänvisar till domaren. Som funktionär får du aldrig säga till någon att det är okey att starta, det är domaren som bestämmer det.

Om det är en fråga du inte kan svar på hänvisa till banansvarig eller tävlingsledare.

Området kring sekretariatstältet kommer att vara avspärrat. Detta eftersom vi vill undvika människor som går framför tältet och stör. Tänk också på att inte stå nära tältet och prata, de som sitter i sekretariatet måste vara koncentrerade.

Tävlingsledare

- Skriv under tävlingsböcker.
- Mottag ev. protester mm.
- Hämta resultatlistor från sekretariatet och sätt upp ett exemplar på resultattavlan och lägg ett exemplar i pristältet. Markera vilka som tilldelas pinne eller cert.
- Ansvarar för återbetalningar av startavgifter.
- Bär en com-radio, samt reflexväst.
- Kolla av med inroparna vilka som visat vaccination och medlemskort, samt bocka av på listan vid den andra banan. Efterlys ekipage som inte visat intyg.
- (OBS! Lördag = Funktionärsansvar)

Banansvarig

- Funktionärsansvarig (OBS! Kom ihåg att visa hinderfixarna hur de ändrar höjd på hinder).
- Markera ut var tidtagaren ska stå.
- Kolla av med domaren var denne vill ha hinderfixarna, samt om något speciellt gäller för något av hindren.
- Banchef vid ombyggnad (ansvarar för banskisser och leder banombyggnad).
- Bär en com-radio, samt reflexväst.
- Ansvar för lottförsäljning.
- "Alltiallo".

Toa-ansvar

- Ansvarar för att kolla så toaletterna ser fräscha ut. Fixar påfyllning om ex. papper tar slut. Ev. byte av latrinlådorna.

Inropare

- Kollar vaccinationsintyg och medlemskort på de ekipage som uppmanas visa detta. Då du sett intyg, bocka av på listan som finns vid inropartavlan.
(Det du ska titta efter är att medlemskortet är giltigt, gällande vaccination måste de ha en vaccination som inte är äldre än 4 år)
- Hämta anmälningslistor innan start av klassen.
- Markera de som strukit sig från klassen på tavlan, samt meddela detta till speakern.
- Markera de som anmäler sig till start. (dvs. de ca 5-10 närmast följande startklara ekipagen). Saknas något ekipage försök hitta denne. Meddela speakern löpande om ekipage som fattas så att denne kan efterlysa de tävlande.
(OM ekipage vill anmäla sig till dig direkt efter banvandring, eller långt innan deras start, uppmuntra dem till att istället "anmäla sig" när de är startklara. Vill de absolut anmäla sig just då, markera att de är där och be dem att vid nästa start istället anmäla sig då de är startklara.)
- Ropa upp startnumret på nästkommande ekipage och se till att de går in i startfällan. Tex. när nummer 4 är inne på banan, så ska nr. 5 stå i startfällan.
- Flytta magneten för varje ekipage som har startat.

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20
21	22	23	24	25
26	27	28	29	30
31	32			

- Hålla reda på/godkänna om ekipage vill byta startordning, samt meddela detta till speakern. OBS! Ska ekipage byta startordning måste det vara någon speciell anledning till det. Ex. en förare ska förutom sin egen hund även starta en kompis hund och får inga eller väldigt få hundar mellan sina starter.
- När klassen är klar, kasta listorna!

Speaker/Skrivare

- Ropa ut ekipagen: hund/ras/förare/klubb när de ska starta.
- Ropa ut resultatet för varje ekipage, antal fel och tid när de gått i mål.
- Ropa ut de **startnummer** som skall göra sig beredda på start (t.ex. "Nr 12, 13 och 14 kan göra sig färdig för start"). OBS! Max 3 nästföljande startnummer ropas ut.
- Hjälp inroparen med att efterlysa saknade ekipage (efterlys både med namn och startnummer).
- Håll koll på maxtiden vid diskning och uppmana ev. ekipage att lämna banan.
- Starta tidtagarur då banvandringen startar och ropa ut när banvandringstiden är slut (8 min för alla klasser).
- Skriv in referenstiden och banans längd längst upp på startlistan.

- Bakom varje ekipage skriv allt som "ögonen" meddelar, V för vägran, 5 för fem fel och D för diskad. Fyll dessutom i tiden du får från tidtagaren eller ögat. Om du är minsta osäker, dubbelkontrollera antal skrivna fel med den som är öga direkt efter hunden gått i mål.
- Är ekipaget struket stryks ett streck över ekipagets namn.
- Har ekipaget ändrat startordning gör det inget, skriv bara bakom rätt ekipage.
- Finns inte ekipaget med på startlistan, skriv dit förare och hund för hand och fyll i banfel och tid bakom ekipagets namn.

Öga

- Lär dig domartecknen:
 - knuten hand=vägran
 - öppen hand=5 fel
 - vissling i pipa eller korsade händer=diskad.
- Meddela skrivaren alla fel, vägran och diskningar som domaren signalerar direkt vid signal.
- Ha ett kladdpapper framför dig och skriv ner det domaren dömer. Detta för att speakern/skrivaren efter avslutat lopp ska kunna dubbelkontrollera att denne hört allt du sagt.
- Fråga domaren direkt efter avslutat lopp om du var osäker på något.
- Ansvara för den digitala tidtagningen. Läs av tiden när hunden gått i mål (så speakern/skrivaren kan skriva ner det) och nollställ innan nästa hund startar.
- Ge klartecken till domaren när ni är färdiga för nästa start.

Dataknappare

- Skriv allt som "ögonen" meddelar. Dubbelkolla med det som skrivaren skrivit.
- Efter varje klass – skriv ut 2 exemplar av resultatlistan. En som ska sättas upp på resultatavla av tävlingsledaren, och en som ska läggas i pristältet.
- Vid någon som helst osäkerhet kolla resultatlistan tillsammans med den manuella skrivaren mot de manuellt skrivna resultaten.

Tidtagare

- Gör dig bekant med hur tidtagaruret fungerar!
- Stå placerad vid markeringen i marken och håll upp klockan tydligt när allt är klart för start, fäll ner armen när du startar tiden, då ser alla att tiden är igång.
- Om föraren lämnar kopplet i starten, ta med det och **lägg** det på anvisad plats vid målgången. (Kasta inte kopplet, utan lägg ner det! Om du slänger kopplet finns risk för att en del hundar vill jaga efter kopplet som kastas.)
- Klocka ekipagen manuellt från start till mål. Tiden ska startas när hunden bryter startlinjen, oavsett om den hoppar det första hindret eller inte – dvs. även om den springer bredvid hindret. Omvänt skall tiden aldrig stoppas förrän hunden hoppat det sista hindret (springer den bredvid så stoppa inte klockan förrän föraren fått hunden att hoppa hindret).

- När hunden gått i mål, kolla av med sekretariatet om den elektroniska tiden fungerat. Om inte måste du ge den manuella tiden till speakern/skrivaren.
- Lyssna vilken tid speakern/skrivaren ropar ut. Om denna tid skiljer sig flera sekunder mot för din tid – säg till!
- Återgå till platsen där tiden ska startas och kolla med tältet och domaren om allt är klart och höj sedan armen igen beredd för nästa ekipage.
- Det som tar längst tid inför lopp är att vänta på att tidtagare ska komma på plats – därför är det viktigt att du skyndar dig på plats. Vid diskning – gå direkt och ställ upp för ny start av nästa ekipage även om den som är inne på banan har många hinder kvar.

Hinderfixare

- Fråga domaren eller banansvarig/tävlingsledaren om vart du ska sitta och vilka hinder du ska ansvara för.
- Sätt tillbaka hoppinnar som rivits ned. Om ett hinder skall tas flera gånger så är det domaren som bestämmer om hindret ska återställas efter rivning eller ej innan hunden hinner hoppa hindret igen. Om det finns flera nummerskyltar än en på något av ”dina” hinder och domaren inte har sagt något – **FRÅGA!** Ett tips är att ha en extra hoppinne i handen så går det snabbt.
- Lägga platta tunnelns ”säck” tillräta efter varje hund.
- Fäst slalom, tunnlar och gungan om de skulle lossna från marken.
- När en storleksklass är klar skall hindren höjas eller sänkas. Kolla av med domaren vilken som är den nya höjden och fixa de hinder som du ansvarar för.

Banbyggare

- Bygg banan efter banskissen. Banansvarig/banchef ansvarar för banskissen.
- Banansvarige/banchefen kollar med domaren att hindren står rätt innan fastsättning av slalom, tunnlar och ev. andra hinder sker.
- När en klass är slut skall banorna byggas om omgående. Viktigt att alla går in på planen på en gång – vänta inte på att bli tillsagd, Pga av att protestinlämning tillåts upp till 5 min efter sista start så lämnar man banan intakt till att börja med och plockar bara in nummerlapparna. Banchefen talar därefter om vart de olika hindren ska flyttas. Det går snabbast att ändra banorna om man i förväg bestämt vem som ska flytta vilket hinder t.ex. en person tar alla nummerskyltar, några börjar flytta balanshindren enligt banchefens direktiv. Börja inte flytta hinder ”hur som helst” då många banor inte behöver allt för mycket ombyggnad mellan klasserna.

Prisutdelare

- Resultatlistor ska tävlingsledaren ha lämnat i pristältet.
- Dela ut priser, tänk på att tala tydligt och högt så att alla hör, börja bakifrån och sluta med vinnarna.
- Tips: Gör en låda där ekipage kan lägga tillbaka rosetter/priser de ej vill ha och ställ på lämplig plats. Glöm ej att informera om lådan.

Parkeringsvakt

- Bär reflexväst.
- Vinka till dig bilar som kommer och visa tydligt hur du vill att de parkerar. Se till att bilarna ställer sig så tätt som möjligt, så att alla ryms.

Tusen tack för din hjälp!
Utan alla funktionärer skulle vi inte kunna genomföra agilitytävlingar.
Alla insatser är värdefulla.

Vid funderingar kring vad du ska göra/förväntas göra.
Kontakta tävlingsledaren eller banansvarig.

