

Längdhopp

Funktionärer (ca 8pers)

Grenledare	1pers
Mätning	2 pers
Krattning	2 pers
Sekreterare	1pers
Vindmätning	1pers
Resultattavla	1pers

Är man ett rutinerat funktionärgång kan man klara sig med 3-4 personer, men då har man flera uppgifter per person.

Förberedelser

Som funktionär bör du vara på plats 30 min innan grenstart. Grenledaren är den som ska ha koll och verkligen kunna reglerna.

Innan tävlingen skall antingen plankan förberedas eller hoppzon läggas ut. Man bör också se till att ev trestegsplankor är borttagna och ersatta med rätt inlägg.

Man måste också se till att sanden är jämn fördelad i hoppgroppen. Se till att skotta och gräva sanden ordentligt. Saknas det sand se till att det är där ingen landar. Se till att det finns måttband, kratta, sop, vindmätare (ej inomhus) ansatsmarkörer m.m.

När inhoppning sker är det bra att kratta då och då mellan hoppen. Här gäller det att ha ett snabbt samspel med de aktiva.

Tävling

I en längdtävling så har alla minst 3 försök. De åtta bästa efter 3 omgångar erhåller ytterliggare 3 försök. Är det färre än åtta deltagare erhåller samtliga tävlande 6 försök. I vissa tävlingar kan det förekomma att alla har 4 försök (detta framgår i PM) I mångkamp har man bara 3 försök.

Från det en tävlande har fått klartecken att hoppa har denne 1 minut på sig att påbörja sin ansats. Detta är sällan ett problem bland barn eller inomhus. Däremot vid dåliga vindförhållanden utomhus kan det behövas en tidsmätning.

Grenledaren (eller funktionären vid plankan) ger klartecken när näste deltagare kan hoppa genom att ta bort konen från ansatsbanan eller vifta med vid flagg. Denne funktionär godkänner eller underkänner också hoppet.

Ogiltiga hopp:

Den aktive startar ej ansatslöpningen inom 1 minut från klartecken

Den aktive gör ett övertramp

Den aktive hoppar jämfota.

Den aktive lämnar gropen genom att gå bakåt ur den.

Den aktive gör en volt i luften.

Funktionärsuppgifter

1 Grenledare /domare 1pers

Hen eller sekreteraren sköter upprop och meddelar hoppordning. Under tävlingens gång kan också vindmätaren meddela vem som är på tur.

Godkänner hopp och avläser resultatet. Ibland mäter även grenledaren och läser av resultatet och är sekreterare. Då är det viktigt att sätta ut en kon mellan varje hoppare så att man i lugn och ro hinner göra allt.

2 Mätningpersonal.

En sätter ner nollmärket i längdgropen. Man mäter från den delen som nuddade marken närmast plankan eller hoppzon.

Den andra mätaren spänner måttbandet förbi plankan eller markeringen i hoppzon.

Det skiljer sig i hur man genomför mätning ifall det är plankmätning eller hoppzon.

Vid hoppzon mäter man avståndet landning-tåspets i zonen.

Vid plankmätning mäter man landning och rakt bakåt i en 90-gradig vinkel till plankan. Här kan man ibland behöva ta hjälp av en extra bräda för att förlänga plankan i sidled.

3 Krattning

Den svåraste uppgiften. För att göra tävlingen rättvist måste man se till att sandnivån alltid håller samma höjd över hela tänkbara nedslagsområdet. Detta är lättare sagt än gjort. Viktigast är att se till att det inte blir kullar och gropar.

Sopa också tillbaka sand från banorna tillbaka in i gropen.

4 Sekreterare/protokoll

Godkänt hopp - skriv in resultatet = 4,45

Ogiltigt hopp = X (kryss)

Stå över/ avstå hopp = — (streck)

Start och sluttid ska markeras. Grenledare och sekreterare ska signera efteråt.

Detta är lika om det är digitalt eller analogt

5 Vindmätare

Här måste man vara alert hela tiden. Viktigt att inget "skymmer" vindmätarutrustningen. Bra att ha extra batterier på plats.

Vindmätaren skall startas samtidigt som den aktive sätter igång sin ansatslöpning. Tiden skall vara inställd på 5 sek.

Vindmätaren skall ha ett eget protokoll där hen skriver in vinden vid varje hopp.

t ex +0,6 , +3,5 eller -1,1.

Att tänka på är att vindmätare står åt "rätt" håll ur ett avläsningsperspektiv. Ibland använder man samma mätare vid sprintlopp och då kanske man har den stående åt "andra hållet". Alltså man måste vara säker på att plus är plus och minus är minus.

6 Resultattavla

På analog resultattavla skall omgång markeras, startnummer och resultat. När resultatet är uppe skall tavlan sakta vridas 360 grader. Visa lite längre åt det hållet där de mest intresserade står.

Resultat.

Den som hoppar längst vinner.

Har två personer lika resultat räknas bästa andra hopp osv.

Upp till 13 år hoppar man med hoppzon, sedan övergår man till planka.

Övertramp är om hopparen med någon del av foten passerar övertrampslinjen i sitt uthopp. Detta gäller vid både planka och zon.

Vid undertramp mäter man hoppet från plankans övertrampslinje eller från hoppzonens bakersta kant.

Kula

Funktionärer som behövs: ca 8-9

1 Grenledare	1 pers
2 Nedslagsmarkör	1 pers
3 Mätning	2 pers
4 Hämta kula	1-2 pers
5 Sekreterare	1 pers
6 Digitalt protokoll	1 pers
7 Resultattavla	1 pers

Är man rutinerade funktionärer klarar man sig med 3 personer, men då gör varje person flera saker.

Grenen heter kulstötning, vilket innebär att man skall stöta iväg kulan. Två tekniker används; glid och rotation. Grenledaren är den som ska ha koll och verkligen kunna reglerna.

Som funktionär bör du vara på plats ca 30 min innan grenstart. Kontrollera att rätt kulor, måttband, kratta och sopkvast finns. Vid regn bör det också finnas trasor att torka kulor och ring med. Kvasten sopar man rent ringen med. Krattan används för att dra igen nedslagsmärken med. Gör man det efter varje stöt så behöver man aldrig vara osäker på var man skall mäta.

Under uppvärmningen ska man ha uppsikt att ingen kan få kulan på sig. (framförallt rotationsstötar är bra att ha koll på) På stora tävlingar gör man instötning efter tävlingsordningen. Annars brukar de aktiva sköta det själva och också hämta kulorna själva under instötningen, men det är trevligt om funktionärerna fixar det. Bryt instötningen ca 5 min innan grenstart, men kolla upp att alla har fått möjlighet med instötning. Sätt gärna en kon i ringen när det är stopp för att stöta.

Innan tävlingen börjar, släta ut hela nedslagsområdet. Om det behövs markera siktlinjer och kastsektorn.

Tävlingen:

Grenledaren sköter uppropet och ansvarar sedan för att kontrollera att varje stöt går rätt till. Övriga funktionärer sköter sin respektive uppgift helst hela tävlingen. Däremot kan det vara bra att skifta uppgifter till nästa tävlingsgrupp.

Regler att känna till: (hämtat ut regelboken)

1. En tävlande har 1 minut på sig att påbörja sitt försök från det man ropats upp och konen tagits bort ur ringen. Om man misslyckas med att klara den tidsgränsen räknas det som ett ogiltigt försök.
2. Tävlände skall kliva ur ringen i den bakre halvan av ringen.
3. I kula har samtliga deltagare tre försök. Sedan har de åtta främsta efter tre omgångar ytterligare tre försök vardera. Vid färre deltagare än 8st alltid 6 försök. En del tävlingar kan ha fyra försök för samtliga. Vid mångkamp gäller tre försök för samtliga. Vad som gäller för din tävling framgår av PM. Tävlar flera klasser samtidigt och det är 5 +4 deltagare skall alla tillåtas 6 stötar om inget annat framkommer i det specifika tävlings PM:et
4. Vid stöt gäller att kulan skall vara framför axelplanet intill eller i omedelbar närhet av haka eller hals.
5. Det är tillåtet att vidröra insida på stopplanka och insida på yttering, Vidrörs stopplankan på annat sätt eller att marken utanför vidrörs, blir det övertramp.
6. Den tävlande får avbryta försök, lägga ned redskap och därefter tillfälligt lämna ring i enlighet med för att sedan återvända och åter inta den stillastående utgångspositionen.
7. Kulan skall landa innanför sektormarkeringarna, nedslagsmärket skall i sin helhet vara innanför sektormarkeringarna
8. Tävlände får inte lämna ringen innan kulan landat (tagit mark) och skall lämna ringen med balans.
9. Måttbandet spänns genom centrum i ring till nedslagsmärket. Mätning sker från insida stoppkloss till nedslagsmärke, noggrannhet cm med avrundning nedåt.

Protokoll

Grenledarens ansvarar för att protokoll hämtas i sekretariatet innan upprop senast 15 min före start. Alla kast markeras med:

Giltigt kast = Skriv resultatet (t.ex. 7,87)

Ogiltigt kast = X

Ej kast = -

Skriv in starttid och sluttid i protokollet. Efter avslutad tävling skall det bästa resultatet för varje deltagare föras in i kolumnen längst till höger och de tre bästa resultaten ringas in. Om två personer har samma resultat, räknas det näst bästa resultatet osv.

Protokollet skall undertecknas av grenledare och sekreterare och lämnas upp till speakern för prisutdelning.

Kastordning Om en deltagare håller på med annan gren och inte finns på plats när han/hon ropas upp ska vederbörande ges möjlighet att kasta sist i omgången. OBS! Gäller endast inom pågående omgång.

Ogiltiga stötar

En stöt är ogiltigt om den tävlande:

- Enligt grenledarens bedömning tar oskälig lång tid för att förbereda sitt försök. Om tidvisare saknas skall domaren på lämpligt sätt indikera "15 sekunder kvar" för den tävlande.
- Räknat från det ögonblick den tävlande genom upprop, signal eller motsvarande uppmärksammats på att allt är klart måste försöket normalt påbörjas inom 1 minut.
- I händelse av två försök i följd av samma tävlande utsträcks tiden till 2 minuter.
- Inte börjar försöket från stillastående position i ringen.
- Inte gör stöten med en hand.
- Inte från det ögonblick den stillastående utgångspositionen intagits till dess stöten påbörjas håller kulan framför axelpartiet intill eller omedelbar närhet av hakan eller hals.
- Med någon del av kropp vidrör mark utanför ring, ovansida på stopplanka eller yttering, efter det han/hon har gått in i ring och påbörjat försök.
- Gjort stöt så, att kula vid landning vidrör sektorsgräns eller mark därutånför.
- Lämnar ring på annat sätt än så, att den första kontakten med ytterings överkant, eller mark utanför ring sker helt bakom de vita linjer, som markerar rings förlängda diameter. För frågor om övriga regler kontakta din grenledare.

Funktionärsuppgifter

1 Grenledare/ domare 1 pers

Dömer om stötar är godkända, kan läsa av måttband. säger till när nästa person ska stöta. Ansvarar för arbetsfördelningen och säkerhet.

2 Nedslagsmarkör 1 pers

Ska vara så nära nedslagsmärket som möjligt för att visa var "nollan" skall sättas för korrekt mätning. Denna person kan också hålla i måttbandet själv om det saknas funktionärer.

3 Mätning 2 pers

En som mäter ute och sätter nollan i nedslagsmärket närmast åt det hållet som ringen är. En som drar måttbandet genom mitten av ringen. Sedan läser domaren, sekreteraren eller den som mäter av resultatet. Man avrundar alltid åt det lägre hållet.

4 hämta kula 1-2 pers

Finns det funktionärer så går man tillbaka med kulan till ringen/särskild plats- Gå alltid utanför kastsektorn.

5 Protokollförare 1 pers

Antecknar resultat 10,45 X eller -

6 Digitalt protokoll 1 pers

Samma som ovan fast i digital form.

7 resultattavla 1 pers

På analog resultattavla skall omgång markeras, startnummer och resultat. När resultatet är uppe skall tavlan sakta vridas 360 grader.

Vikter

VIKT	senior	ungdom	junior	vet
7,26 Kg	M		M22	M35-M45
6 Kg			P19	M50-M55
5 Kg		P17		M60-M65
4 Kg	K	P15	K22 F19	M70- äldre
3 Kg		P13, F15, F17		K50-K70
2 Kg		F13		K75-äldre

2Kg PF11
och yngre?