



INLEIDING

De taak van de hinderniscontroleur mag je niet onderschatten. In een onderdeel van een seconde beoordeel je of ruiter en paard op de juiste wijze de cross-country hindernis hebben aangereden en overwonnen. Dit vereist concentratie en observatievermogen waarbij deskundigheid op gebied van de eventingsport noodzakelijk is. Daarnaast dien je persoonlijkheid uit te stralen. Jouw aanwijzingen aan publiek en ruiters zijn zo overtuigend dat deze onmiddellijk opgevolgd worden. Dit is belangrijk voor de organisatie en de veiligheid rondom jouw hindernis.

Het doel van deze instructie is het verstrekken van informatie over jouw taak als hinderniscontroleur, zodat je goed invulling kunt geven aan deze taak.

1. BENODIGDE SPULLEN

Voordat je naar je hindernis gaat is het handig om te checken of je alle benodigde spullen bij je hebt:

- Instructies voor hinderniscontroleurs
- Controlestaat voor de hindernis
- Valformulieren
- Portofoon (afhankelijk van organisatie) en een rode vlag
- Stopwatch
- Fluitje
- Potlood of balpen

2. JE VERANTWOORDELIJKHEDEN

Als hinderniscontroleur ben je verantwoordelijk voor het juist beoordelen van de wijze waarop een combinatie een hindernis aanrijdt en springt. Daarnaast ben je ook verantwoordelijk voor de veiligheid van toeschouwers rondom jouw hindernis en in het parcours.

Met een fluitsignaal laat je toeschouwers en de controleurs bij de volgende hindernis weten dat er een paard-ruiter combinatie nadert. Zorg ervoor dat jouw hindernis vrij is voor de naderende combinatie. Lopen er honden in het parcours. Let er op dat deze altijd aangeliend zijn en door een begeleider vastgehouden worden.

Zorg ervoor dat de afzet- en landingsplaats van jouw hindernis in orde is. Maak dit vlak door er overheen te stappen of te harken.



3. PLAATS VAN DE CONTROLEUR BIJ DE HINDERNIS

- Zorg dat je goed zicht hebt op komende en gaande ruiters.
- Positioneer je op het verlengde van de hindernis iets aan de voorkant.
- Zorg ervoor dat je in de wending altijd aan de buitenkant bent
- Denk om de ruimte die de ruiter nodig heeft voor het opnieuw aanrijden na weigering. Zodat je niet in de weg staat.

4. CONTROLELIJST

1. Zorg dat op het hindernisformulier duidelijk je naam en het hindernisnummer staan vermeld. Per klasse kan het hindernisnummer veranderen!
2. Let steeds goed op welk startnummer passeert. Door het uitvallen van deelnemers of door andere bijzondere omstandigheden kan deze volgorde immers afwijken.
3. Maak van een twijfelgeval en van iedere bijzondere gebeurtenis een uitgebreide omschrijving met situatieschets. Maak hiervan ook zo snel mogelijk melding bij de centrale post. De wedstrijdleiding kan dan eventueel een deskundige sturen, zodat één en ander niet achteraf hoeft te worden uitgezocht.
4. Meld je bij de wedstrijdleiding na afloop van de cross als je van een probleemsituatie getuige bent geweest, zodat je de nodige informatie kunt verstrekken. Neem ook zo mogelijk getuigen mee.

5. NADEREN VAN PAARD EN RUITER

- Maak het publiek tijdig attent op het naderen van een deelnemer met een fluitsignaal.
- Startnummer goed opnemen, nog niet opschrijven en **blijf kijken**
- Combinatie goed volgen vóór, tijdens en na de sprong
- Startnummer op de controlestaat invullen
- Bevindingen hoe de combinatie is gepasseerd invullen
- Houd bij het passeren van een deelnemer de hindernis en de directe omgeving vrij van publiek, fotografen, deelnemers te voet, officials etc.

6. Vlaggen

Iedere hindernis wordt aan de rechterzijde begrensd door één of meer rode vlaggen en aan de linkerzijde door één of meer witte vlaggen. Ook los van de hindernissen worden wel rode en witte vlaggen geplaatst. In dat geval heb je te maken met een verplichte doorgang. Voor het passeren van rode en witte vlaggen geldt één regel: **deelnemers moeten rode vlaggen steeds aan de rechterzijde en witte vlaggen steeds aan de linkerzijde houden.** Omver rijden van een vlag heeft geen gevolgen, mits de vlag aan de goede kant wordt gepasseerd. Beoordelingselement voor het goed/fout passeren is:

Een paard moet met hoofd, hals en schouders tussen het afgevlagde gedeelte van de hindernis door springen.
--



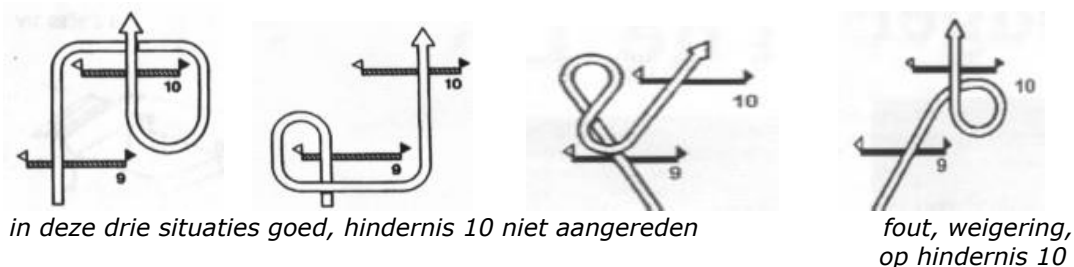
8. HULP VAN DERDEN

Hulp van derden, gevraagd of ongevraagd, is verboden zolang de ruiter te paard zit. Is een ruiter gevallen, dan mag hij wel worden geholpen. De ruiter is immers al uitgesloten.

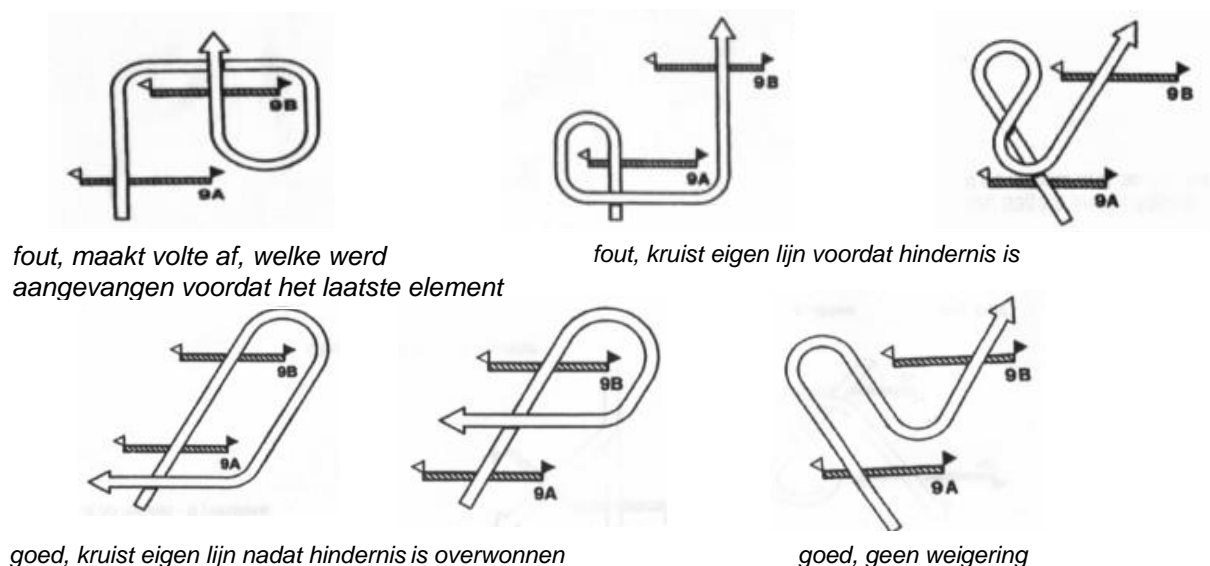
9. COMBINATIES VAN HINDERNISSEN

Twee of meer hindernissen op korte afstand van elkaar en opeenvolgend genummerd (bijv. 9 en 10) vormen één combinatie. De hindernissen moeten in de aangegeven volgorde worden gesprongen. Eenmaal gesprongen hindernissen mag men niet opnieuw springen. Het rijden van een volte tussen twee op deze wijze genummerde hindernissen is toegestaan, mits niet op de volgende hindernis wordt aangereden.

Voorbeeld goed en niet goed aanrijden van combinatie hindernissen:



Sommige hindernissen bestaan uit meerdere onderdelen (bijv. een greppel en een hek, een op- en afsprong). Deze zijn dan genummerd met een cijfer en letters (bijv. 9a, 9b). Op de verschillende onderdelen mag een deelnemer niet meer dan twee ongehoorzaamheden hebben omdat dit als één hindernis wordt gerekend. Het rijden van een volte tussen de onderdelen a en b of b en c (etc.) wordt als een ongehoorzaamheid gerekend.



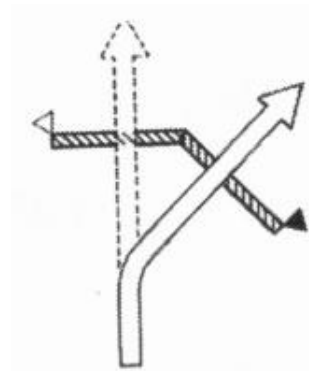
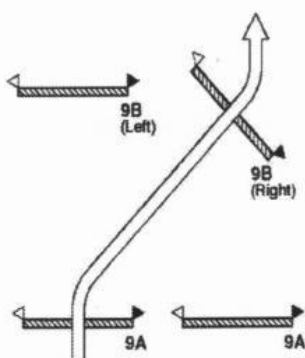


Nadat een deelnemer een enkelvoudige hindernis of het laatste element van een combinatiesprong heeft gesprongen, mag hij zijn eigen lijn kruisen. Als een deelnemer om de hindernis of een onderdeel daarvan te springen, een vlag van een onderdeel aan de verkeerde kant moet passeren is dat toegestaan.

Na een ongehoorzaamheid op een uit meerdere onderdelen bestaande hindernis, mag de deelnemer een al eerder gesprongen onderdeel opnieuw springen.

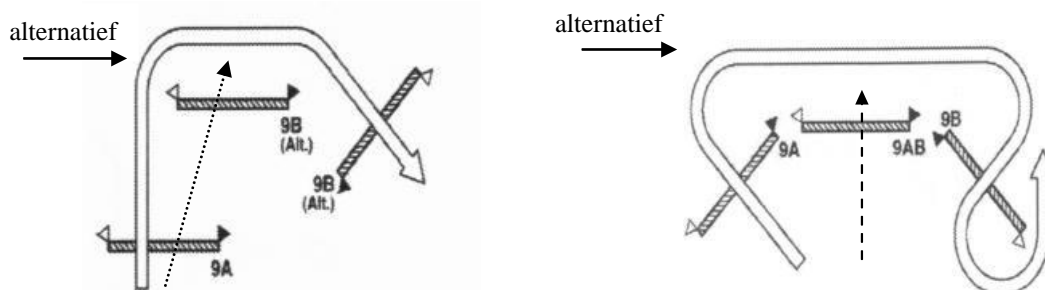
10. KEUZESPRONGEN EN ALTERNATIEVE HINDERNISSEN/ROUTES

Sommige hindernissen kun je op meerdere manieren springen. Meestal wordt de keuze geboden tussen een moeilijke manier die tijd bespaart en een gemakkelijke manier die tijd kost (alternatief). Alternatieve hindernissen zijn gemarkeerd met een zwarte streep op de rode en witte vlag. De ruiter mag zelf bepalen hoe hij deze hindernis neemt. Raakt hij in de moeilijkheden dan mag hij alsnog van gedachte te veranderen en een andere weg nemen. Met ander woorden, hij mag bij het eerste element de doorgaande route te kiezen en bij het tweede element het alternatief of omgekeerd. Een gemaakte weigering wordt de ruiter wel aangerekend, ook wanneer de deelnemer met het gemakkelijke gedeelte van de hindernis geen moeilijkheden heeft.



Goed, verandering van oorspronkelijke richting, niet het gevolg van een weigering of uitbreken.

Een alternatieve hindernis in de cross kan de deelnemer op een eenvoudiger manier te overwinnen. Door de plaatsing van het alternatief kan door de ruiter een aanmerkelijke langere route moeten worden gereden. Deze kost meer tijd dan de moeilijke hindernis met een korte route. Indien het alternatief los van de hoofdhindernis is gebouwd, moeten beiden hindernissen hetzelfde nummer en letter hebben maar kan iedere hindernis apart van een rode en witte vlag worden voorzien. De vier vlaggen moeten in dat geval met een zwarte streep worden gemarkeerd, als aanwijzing dat er een alternatief is. Zie schetsen.



11. VAL VAN RUITER EN/OF PAARD

- Je spreekt van een val van het paard (VP), als het paard met de heup en de schouder tegelijkertijd de grond, de hindernis, of de grond én de hindernis heeft geraakt.
- Je spreekt van een val van de ruiter (VR) als deze zodanig van zijn paard is gescheiden dat hij opnieuw moet opstijgen.

Na een val van ruiter en/of paard vindt altijd uitsluiting plaats. Bij een val is het belangrijk dat op de controlelijst wordt genoteerd of dit een val ruiter is (VR) of een val paard (VP). Zorg er voor dat een deelnemer die is gevallen niet doorrijdt.

12. EERSTE HULP

Bij twijfel over de gezondheid van een ruiter en/ of paard na een val is het noodzakelijk professionele hulp in te schaken. Dit doe je door de centrale post in te lichten via de portofoon. In de tussentijd bescherm je ruiter/ paard van verder letsel. Verplaats ruiter/paard niet tenzij het van vitaal belang is.

Let erop dat een ruiter welke zeer verward of veel pijn heeft niet opnieuw opstijgt en het parcours verlaat. Adviseer om naar de medische post te gaan op het wedstrijdterrein voordat ze een volgend paard starten of het terrein verlaten.

13. INHALEN EN INGEHAALD WORDEN

Een ruiter die wordt ingehaald, geeft ruim baan voor zijn snellere concurrent. Weigert een paard voor een hindernis, terwijl een andere deelnemer nadert, dan moet je de ruiter van het eerste paard melden dat deze de omgeving van de hindernis moet verlaten. Het dicht achter een andere ruiter aanrijden bij het springen van een hindernis (op minder dan 30 meter afstand), geldt als het gebruik maken van hulp van derden en wordt met uitsluiting bestraft.



6.14. PAARD VAST OP OF IN DE HINDERNIS

Komt een paard zodanig vast te zitten op een hindernis en kan zichzelf niet snel bevrijden zonder het risico te lopen zich te verwonden? Dan neem je direct de volgende maatregelen:

1. Aan de centrale post melden dat de hindernis geblokkeerd is.
2. De ruiter vragen af te stijgen (wordt niet aangerekend als een val, maar als een weigering) en het paard (laten) bevrijden.
3. De hindernis in de oude staat herstellen of hierom verzoeken bij de centrale post.
4. De tijd opnemen vanaf het moment dat de ruiter weer te paard zit (nadat het paard bevrijd is) en gereed is om zijn weg te vervolgen tot het moment dat je de ruiter het teken geeft om verder te rijden.
5. Een eventueel volgende deelnemer door het zwaaien van een rode vlag tegen te houden en op het moment van stoppen de stopwatch voor deze deelnemer in werking stellen (vooreventueel opvolgende deelnemers moet dezelfde procedure worden gevolgd).
6. Wanneer de blokkade is opgeheven de centrale post hiervan in kennis stellen zodat de wedstrijd vervolgd kan worden.
7. De hindernis moet nu opnieuw gesprongen worden!
8. Op de lijst voor hinderniscontroleurs noteren:
 - Weigering
 - Tijd van de combinatie(s) hoelang zij zijn opgehouden (zodat deze door het wedstrijdsecretariaat in mindering kan worden gebracht op de totale tijd dat de combinatie onderweg is geweest, zodat de zuivere rijtijd resteert).

12. VERNIELDE OF GEBLOKKEERDE HINDERNIS

1. Het vernielen van een hindernis wordt de ruiter niet aangerekend.
2. Via de centrale post de bouwploeg laten oproepen.
3. Is de hindernis vernield of geblokkeerd (bijv. door een daar op vastzittend paard) dan moet(en) de volgende deelnemer(s) worden tegengehouden. Dit doe je door duidelijk te zwaaien met een rode vlag.
4. Op het moment dat de volgende deelnemer wordt tegengehouden moet de tijd worden geregistreerd met een stopwatch, om het oponthoud om de hindernis te herstellen.
5. De plaats waar de deelnemer is tegengehouden goed vaststellen i.v.m. het herstarten.
6. Van even groot belang is, dat je de wedstrijdleiding direct waarschuwt, zodat tijdens de reparatie of blokkering geen nieuwe deelnemer wordt gestart.
7. De tijd die een bevrijde of tegengehouden ruiter moet wachten, moet je noteren op de lijst van de hinderniscontroleur. Na afloop van de cross wordt deze vertraging van de totaaltijd van de betrokken ruiter(s) afgetrokken.
8. Om vergissingen in de rekenkamer te voorkomen de geregistreerde tijd weergeven in minuten/seconden of alleen seconden (duidelijk opschrijven).
9. Zodra de hindernis is vrijgemaakt en hersteld, meld je dit aan de wedstrijdleiding, nog voor je opgehouden ruiters weer laat starten.



13. WIJZE VAN STARTEN VAN EEN BEVRIJDE OF TEGENGEHOUDEN DEELNEMER

Is de blokkering opgeheven en de hindernis hersteld dan laat je de wachtende deelnemer weten dat hij zijn paard op tempo kan brengen voor hij het punt passeert waar hij is tegengehouden. Pas op het moment dat hij dat punt passeert, is hij opnieuw gestart en stop je de stopwatch waarmee je de tijd van het oponthoud hebt geregistreerd. Als het oponthoud langer is dan 15 of 30 minuten, dan moet de combinatie 5 respectievelijk 10 minuten de tijd krijgen om zich voor te bereiden op de herstart. Zodra de hindernis controleur aangeeft dat een ruiter vrij is om te starten, moet deze binnen 5 respectievelijk 10 minuten starten.

Via de centrale post wordt aangegeven wanneer de wedstrijd herstart kan worden.

Een ruiter die, na te zijn bevrijd, heeft moeten wachten op het herstellen van de hindernis, start op het moment dat hij, na jouw teken, weer op de hindernis aanrijdt. In geval dat meerdere ruiters bij een vernielde of geblokkeerde hindernis zijn verzameld, worden zij op de dezelfde wijze één voor één opnieuw gestart, in de volgorde waarin zij bij jouw hindernis zijn gearriveerd met tussenruimte van tenminste één minuut.

14. WREEDHEID

Wreedheid is een ernstige overtreding en moet worden gerapporteerd bij de wedstrijdleiding! Met name dient er op te worden gelet, dat geen overmatig en buitensporig gebruik gemaakt wordt van de zweep. Het volgende wordt gehanteerd:

- De zweep mag niet worden gebruikt door de ruiter om zich af te reageren.
- De zweep mag niet gebruikt worden na uitsluiting
- De zweep mag niet gebruikt worden na het springen van de laatste hindernis van de cross
- Het gebruik van een zweep op het hoofd van het paard is altijd overmatig gebruik van de zweep
- Het bovenhands of overhands gebruiken van de zweep is niet toegestaan
- Als de gevolgen op de huid van het paard zichtbaar zijn, wordt dit beschouwd als overmatig gebruik van de zweep
- De zweep mag na een incident maximaal drie keer op rij gebruikt worden

Het overmatig aandrijven van een vermoeid paard en het overmatig of buitensporig zweep-of spoorgebruik wordt in het reglement als voorbeelden van wreedheid genoemd.

Wordt door jou een geval van wreedheid geconstateerd, dan moet je de vermelding daarvan vergezellen van de namen van twee getuigen, die bereid zijn de door jou opgestelde verklaring van wat is gebeurd te ondertekenen.