

## Täby Vinterspel – Funktionärsinfo

### Längd

Grop: Grop A är på innerplan, B vid läktare.

Upprop: 15 minuter innan start

Antal hopp: Klass PF9-10 har 4 hopp per deltagare och ingen final.  
I övriga klasser gäller 3 hopp per deltagare, 8 bästa till final med ytterligare 3 hopp var.

OBS! Vid hoppning i två pooler går de 8 bästa totalt från båda poolerna vidare till finalhoppning.

Zon/Planka: Längd PF 9,10,11,13 Hoppzon (hoppzonen är en meter)

Protokoll: Protokoll och minnespinne hämtas i sekretariatet av grenledaren 30 minuter före start.

Alla hopp markeras i protokoll med:

Giltigt hopp = Skriv resultatet (t.ex.. 356)

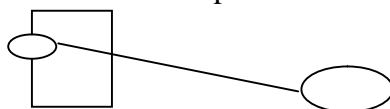
Övertramp = x

Ej hoppat = -

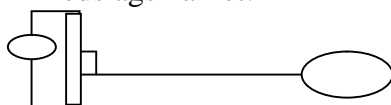
Skriv in starttid och sluttid, vi använder det för nästa års tidsprogram

Om inte datorregistreringen fungerat skall protokollet, innan det lämnas åter till sekretariatet, fyllas i med det bästa resultatet för varje person ut i högra kolumnen och placering för var och en fyllas i. Om två personer har samma bästa resultat, räknas det näst bästa osv.

Mätning: Hoppzon Hoppet mätes som effektiv längd, d.v.s. från tåns markering i zonen till den punkt som är närmast av nedslagsmärket i sanden



Planka Mätes från den vinkelräta linjen från plankan till nedslagsmärket.



Hoppordning: Om en deltagare håller på med annan gren och inte finns på plats när han/hon ropas upp skall vederbörande ges möjlighet att hoppa sist i omgången.



## Täby Vinterspel – Funktionärsinfo

OBS! Gäller endast inom pågående omgång.

### Arbetsuppgifter:

Grenledare	Ansvarar för protokoll och arbetsfördelning på stationen
Domare	Markerar godkänt hopp med vit flagg och övertramp med röd flagg
Avläsare	Läser av måttbandet vid hoppzonen/plankan och ropar ut längden högt och tydligt
Nedslaget	Håller måttbandet i gropen, hjälper till och krattar
Kratta	Krattar gropen, se till att den håller sig plan och inte blir djupare.
Upprop	Ser till att det hela tiden finns en ny hoppare redo att hoppa. Ropa upp den som skall hoppa och vilka 2 som står på tur, mycket viktig uppgift för att få flyt i tävlingen. Tidsprogrammet är baserat på 30 sekunder per hopp.
Tavla	Skriver upp resultatet på resultattavlan, och snurrar den långsamt ett eller flera varv.