

# FHN Reglementen

## Behendigheid

*Organisatie*



# **INHOUDSOPGAVE**

	<b>Blz.</b>
<b>Hoofdstuk 1: Aanvragen en organisatie van behendigheidswedstrijden</b>	<b>3</b>
<b>Hoofdstuk 2: De wedstrijdorganisatie</b>	<b>5</b>
<b>Hoofdstuk 3: Invulinstructie schrijversformulieren</b>	<b>8</b>
<b>Hoofdstuk 4: Vrijwilligers instructies</b>	<b>15</b>
<b>Hoofdstuk 5: FHN Behendigheidsprogramma – gebruiksinstructie</b>	<b>19</b>

# HOOFDSTUK 1

## Aanvraag en organisatie van behendigheidswedstrijden

Een instelling, die is aangesloten bij de Stichting Federatie Hondensport Nederland voor de discipline behendigheid, kan wedstrijden aanvragen en uitschrijven na toestemming van de FHN (Zie hiervoor "FHN in 't kort".) De aanvrager dient kennis te nemen van het door de FHN uitgegeven boek "Wedstrijdorganisatie".

De scheidsrechters worden door de FHN toegewezen en de FHN levert de benodigde parcoursen of treft een regeling met de organiserende instelling om de benodigde parcoursen die dag ter beschikking te hebben. Indien tijdens een wedstrijd eigen toestellen worden gebruikt moeten deze zijn gebouwd volgens de maatvoering van de FHN en zijn goedgekeurd door één van de scheidsrechters van de FHN. De FHN betaalt de onkostenvergoeding van de toegewezen officials (scheidsrechters, transporteur(s) van de parcoursen en eventuele anderen). De wedstrijdorganisatie betaalt de consumpties van de officials. Daarnaast is de wedstrijd-aanvrager per deelnemer een bedrag verschuldigd aan de Federatie Hondensport Nederland. (Zie hiervoor "FHN in 't kort".) Het inschrijfgeld, dat voor wedstrijddeelname gevraagd mag worden, is aan een maximum gebonden. (Zie hiervoor "FHN in 't kort".)

De wedstrijd-aanvrager dient te beschikken over:

- Minimaal 2 wedstrijdvingen van ca. 30 x 30 meter tot maximaal 35 x 35 meter, afgezet met lint o.i.d. met een tussenruimte van minimaal 5 meter en tevens voldoende ruimte om het maximum aantal deelnemers te kunnen herbergen. Voor bepaalde wedstrijden kan het bestuur een minimum van 3 ringen verplicht stellen. Vóór de wedstrijd bepaalt de scheidsrechter in overleg met de organiserende instelling de te gebruiken afmetingen.

In geval van overmacht mag de ring iets kleiner of langwerpiger zijn zoals bij maneges. De breedte van de ring moet dan wel minimaal 20 meter zijn en de lengte meer dan 30 meter.

De ringoppervlakte dient egaal en niet glad te zijn. De ondergrond moet voor de deelnemer en hond goed beloopbaar zijn.

De scheidsrechter heeft het recht de wedstrijd af te gelasten als de oppervlakte niet aan de gestelde eisen voldoet. Ook kan de scheidsrechter een wedstrijd (tijdelijk) stilleggen en/of afgelasten, dan wel de volgorde van de onderdelen aanpassen, zodra calamiteiten of de weersomstandigheden daartoe aanleiding geven.

- voldoende parkeerruimte.
- voldoende toiletgelegenheid voor mens én hond.

De wedstrijd-aanvrager is ervoor verantwoordelijk, dat de deelnemers en bezoekers op en rond het wedstrijdterrein zich behoorlijk gedragen.

De **organiserende instelling** moet minimaal de volgende medewerkers beschikbaar stellen:

- een wedstrijdleader
- twee wedstrijdsecretarissen (indien de FHN dat noodzakelijk acht kan het in specifieke gevallen gebeuren, dat de FHN op de wedstrijddag zelf één van de secretarissen levert).
- Een pendelaar om de ingevulde schrijversbriefjes van de ring(en) naar het secretariaat te brengen.

en per ring

- één schrijver (met voldoende schrijversformulieren).
- twee tijdwaarnemers (met 2 stopwatches).
- 2 ringhulpen.
- 1 riependelaar
- een ringmeester.
- vijf parcoursbouwers, waarvan één hoofdparcoursbouwer is

Sommige van bovengenoemde taken kunnen gecombineerd worden (bv. ringmeester is tevens hoofd parcoursbouwer) of juist gedeeld (bv. 's morgens iemand een vaste taak, die 's middags door iemand anders wordt overgenomen). Aflossing mag alleen plaatsvinden als een hele klasse het lopende onderdeel heeft afgewerkt!

Bovengenoemde personen moeten liefst de gehele wedstrijd(dag) aanwezig en beschikbaar zijn. Het is ook aan te bevelen, dat er personen beschikbaar zijn, die in geval van calamiteiten een van de omschreven taken kunnen overnemen.

**Alle op de wedstrijddag aanwezige medewerkers moeten vooraf door de wedstrijdleader van de organiserende instelling goed worden voorbereid op hun taak, zodat slechts een korte briefing door de scheidsrechter op de wedstrijddag zelf volstaat om terdege voorbereid van start te gaan!**

Sommige taken lijken minder belangrijk dan andere, maar voor een goed en snel verloop van de wedstrijd is het goed functioneren van alle medewerkers essentieel.

**AGRESSIEVE HONDEN (ook eigenaren)** worden uitgesloten van deelname en moeten het terrein verlaten.

**LOOPSE HONDEN mogen niet op het terrein aanwezig zijn.**

Als het een hond van een deelnemer is wordt deze uitgesloten van deelname en moet de hond het terrein verlaten. (Het IFCS-reglement wijkt in deze af).

**EXCESSEN**, die worden begaan door de deelnemer(s) tegenover hun hond(en), evenals tegenover scheidsrechters/officials en mededeelnemers of hun honden, op of rond het wedstrijdterrein moeten binnen de wettelijke bepalingen afgehandeld worden. FHN officials die getuige zijn van een dergelijk voorval dan wel bij wie een dergelijk voorval gemeld wordt, zijn verplicht het voorval te melden bij het bestuur van de FHN, zodat passende maatregelen genomen kunnen worden.

De voor een wedstrijd benodigde bescheiden, zoals: wedstrijdcatalogus, schrijversblok etc. moeten aan bepaalde eisen voldoen. Al deze bescheiden zijn via de FHN verkrijgbaar.

## HOOFDSTUK 2

### DE WEDSTRIJDORGANISATIE

Indien de wedstrijd aanvraag door de Federatie is goedgekeurd en bevestigd publiceert de organiserende instelling minimaal 6 weken voor aanvang van de wedstrijd de uitnodiging via de wedstrijdkalender op de FHN-site. Vóór de inschrijving wordt opengesteld stuurt de FHN coördinator een overzicht van de uitgegeven licenties naar de organiserende instelling.

Inschrijving geschiedt door overmaking van het gevraagde inschrijfgeld op rekening van de organiserende instelling o.v.v. startlicentienummer en de naam van de hond. Het wedstrijdsecretariaat moet erop toezien, dat de gevraagde gegevens door de deelnemer correct en volledig zijn doorgegeven. Betalingen (en dus inschrijvingen) mogen anders niet worden geaccepteerd!

De organiserende instelling tekent de ontvangen inschrijvingen aan op de lijst van de FHN coördinator. Deze lijst van deelnemers wordt opgestuurd naar de coördinator van de FHN. De coördinator van de FHN publiceert na de sluitingsdatum en uiterlijk 2 weken voor aanvang van de wedstrijd een lijst van deelnemers op de FHN-site. Deze lijst is bindend!

Een startlicentienummer is een uniek registratienummer, dat men bij aanvraag krijgt toegewezen. De aanvraag dient door de instelling te geschieden, waarbij men is aangesloten. Bij aanvraag dient de aanvrager, naast de gegevens van de begeleider ook de belangrijkste gegevens van de hond op te geven; o.a. het chipregistratienummer, de schofhoogte, de leeftijd en de klasse, waarin de combinatie geleider/hond mag uitkomen. Het is de verantwoordelijkheid van de inschrijver om de juiste schofhoogte op te geven. Tijdens wedstrijden, waaraan wordt deelgenomen, kunnen de schofhoogte en het chipregistratienummer gecontroleerd worden door een door de FHN aan te wijzen official. Na de sluitingsdatum van de inschrijving en uiterlijk 14 dagen vóór aanvang van de wedstrijd moeten aan de scheidsrechter(s) de volgende gegevens verstrekt worden:

- het aantal deelnemers per klasse.
- de aanvangstijd.
- een beschrijving van de route naar de locatie.
- de locatie, een goede omschrijving van de ringen en eventuele omstandigheden, die van invloed (kunnen) zijn op de plaats van de ringingang i.v.m. de opstelling van start en finish.
- de beschikbare tijd en de dagindeling. (Hierbij moet rekening gehouden worden met een logische opbouw van de spronghoogtes per klasse.)

Indien een eigen parcours wordt gebruikt dienen tevens het aantal en de soort van de beschikbare toestellen te worden meegedeeld.

Voor de administratie van de wedstrijd is gebruik van het door de FHN ontwikkelde computerprogramma en de door de FHN beschikbaar gestelde laptop computer verplicht. De wedstrijdorganisatie dient een printer beschikbaar te hebben, tenzij de coördinator van de FHN heeft aangegeven e.e.a. mee te nemen. De FHN coördinator stuurt de gegevens voor de wedstrijdcatalogus naar de organiserende instelling, die desgewenst de benodigde catalogi kan laten maken. De organiserende instelling zorgt voor een voorwoord en voorblad.

De wedstrijdorganisatie zorgt ervoor, dat per ring het juiste aantal wedstrijdfunctionarissen aanwezig is.

## De taakverdeling van de wedstrijdfunctionarissen

De coördinator Behendigheid is tijdens de wedstrijddag verantwoordelijk voor het gedrag van deelnemers/honden **buiten de ring**. Hij zal de desbetreffende deelnemer(s) hierop aanspreken en bepaalt ook welke consequenties hieraan verbonden zijn.

De (hoofd)scheidsrechter bepaalt en ontwerpt n.a.v. de ontvangen gegevens de benodigde parcoursen. Hij/zij bepaalt tevens de S.P.T. en M.P.T. Hij/zij heeft de eindverantwoordelijkheid voor het opstellen van het parcours. Hij/zij beoordeelt tijdens de wedstrijd de deelnemers en geeft fouten e.d. aan door middel van afgesproken signalen. De (hoofd)scheidsrechter is ook verantwoordelijk voor het gedrag van deelnemers/honden **binnen de ring**. Als zij ongeoorloofd gedrag van deelnemers/honden waarnemen buiten de ring, dienen zij dit te melden aan de coördinator Behendigheid.

De schrijver verwerkt de signalen (fouten e.d.), aangegeven door de scheidsrechter, alsmede de gelopen tijd (tot in honderdsten van een seconde) en het deelnemersnummer op het schrijversblok.

Twee tijdwaarnemers stellen de gelopen tijd van de deelnemer d.m.v. stopwatches vast tot in honderdsten van seconden en één van hen geeft bij handbediening deze tijd door aan de schrijver.

Als er een elektronische installatie aanwezig is dan bedient één van hen deze en de andere de stopwatch als back-up. In dit geval gaat te allen tijde de elektronische tijd vóór die van de stopwatch. De tijdwaarnemers dienen onmiddellijk na de start van elke deelnemer te controleren of de apparatuur werkt. Mocht het voorkomen dat geen van de apparaten werkt dan dienen zij d.m.v. een fluitsignaal de wedstrijd onmiddellijk stil te leggen.

Twee wedstrijdsecretarissen (2 van de organiserende instelling dan wel 1 van de FHN + 1 van de organiserende instelling,) zijn ervoor verantwoordelijk om op juiste wijze de gegevens van het schrijversblok in de computer in te voeren en deze na afloop van elk onderdeel in een klasse aan de deelnemers bekend te maken d.m.v. het ophangen van de computeruitdraai op een prikbord o.i.d.

Aan het eind van de wedstrijd zorgen zij voor het afdrucken van de lijst met prijswinnaars ten behoeve van de prijsuitreiking. De wedstrijdsecretarissen moeten in staat zijn om, in geval van calamiteiten (stroom en/of computerstoring), tijdelijk de resultaten te verwerken op wedstrijdshets.

Bij de rangschikking gaat foutloos (tijdfouten + parcoursfouten) voor snelheid. Bij een gelijk aantal fouten gaat de deelnemer met de snelste tijd voor.

### *Voorbeeld:*

De S.P.T. is 50 sec. en de M.P.T. is 80 sec.

Deelnemer nr. 30 loopt het parcours foutloos in 55,08 sec. Deze heeft dus 5,08 sec. tijdfouten.

Deelnemer nr. 25 loopt het parcours in 50,08 sec., maar heeft ook een parcoursfout. Deze heeft dus ook 5,08 fouten.

Door zijn sneller gelopen parcours gaat deelnemer nr. 25 voor op deelnemer nr. 30.

Wanneer twee of meer deelnemers in dit geval ook dezelfde tijd hebben gelopen, moet een barrage worden gelopen voor de eindrangschikking, *indien* (één of meer van) de behaalde plaatsen in aanmerking komen voor een prijs. In de overige gevallen worden de deelnemers ex aequo geplaatst. De scheidsrechter is verantwoordelijk voor het barrageparcours, dat anders (en korter) mag zijn dan het parcours van het betreffende onderdeel. De uitslag van de barrage heeft geen invloed op de berekening van de behaalde promotiepunten. Ook voor de competitie gelden de oorspronkelijke resultaten.

*Voorbeeld:*

Drie deelnemers eindigen met een gelijk aantal strafpunten en dezelfde tijd op de plaatsen 3, 4, en 5. In deze klasse zijn voor dit onderdeel drie bekertjes beschikbaar, zodat de drie deelnemers een barrage lopen voor de onderlinge rangschikking op de plaatsen 3 (krijgt een beker), 4 en 5. Voor het behalen van een promotiepunt moet men in deze klasse tot de eerste drie behoren. In dit geval krijgen alle drie deelnemers een promotiepunt, omdat zij ex aequo op de derde plaats geëindigd zijn.

Er dienen per ring 5 parcoursbouwers te zijn, waarvan één de leider is (de hoofdparcoursbouwer) onder wiens leiding alle handelingen worden verricht m.b.t. het op- en ombouwen van de parcoursen/ringen. 2 Parcoursbouwers (dit mogen ook 2 anderen zijn dan de genoemde 5) zijn tijdens het verloop van de wedstrijd aanwezig als ringhulp.

- Zij zetten de ringen uit d.m.v. het plaatsen van afscheidingen.
- De toestellen worden gelost van de aanhanger, in elkaar gezet en naar de ringen gebracht.
- Volgens de gegevens van de scheidsrechter worden de toestellen in de ring opgesteld.
- Zij plaatsen de nummers van de loopvolgorde aan de linkerzijde van de toestellen. Op bepaalde (kritieke) punten kan de scheidsrechter, al of niet in samenspraak met de deelnemers, hiervan afwijken.
- Tijdens het verloop van de wedstrijd zijn de aangewezen ringhulpen er verantwoordelijk voor dat alles blijft, zoals het is geplaatst. Herstellen van e.e.a. mag pas gedaan worden als de deelnemer gefinisht is en moet gedaan zijn, voordat de volgende deelnemer is gestart (, tenzij de scheidsrechter anders aangeeft). De slurf moet na iedere finish van een hond recht gelegd worden.
- Na afloop zorgen de parcoursbouwers er , eventueel met hulp van de overige medewerkers, voor, dat alles weer wordt opgeruimd en de toestellen worden opgeladen op de aanhanger.

Een ringmeester zorgt er, eventueel in samenspraak met de scheidsrechter voor, dat alle aanpassingen in de ring door zijn parcoursbouwers goed uitgevoerd worden.

Hij/zij is er verantwoordelijk voor, dat de deelnemers op tijd aan de start verschijnen. Hij/zij roept tijdig de vijf of tien volgende deelnemers op om zich naar de startplaats te begeven. Het is aan te bevelen dat hij/zij iedere deelnemer, die aan de start verschijnt, aankruist in de wedstrijdscatalogus (bijvoorbeeld op de plaats waar de deelnemer zijn resultaat kan invullen).

Bij een gescheiden start/finish, die ver bij elkaar vandaan liggen, is het belangrijk, dat de ringmeester assistentie heeft van één van zijn parcoursbouwers of een andere assistent. Deze assistent zorgt ervoor, dat de riem van de deelnemer op tijd bij de finish is en dat de ruimte rond en achter de finish niet ingenomen wordt door andere deelnemers of toeschouwers.

Een pendelaar zorgt ervoor, dat op gezette tijden de gegevens van het schrijversblok van de schrijver naar het wedstrijdsecretariaat gebracht worden. Ook kan deze tussendoor mededelingen van het wedstrijdsecretariaat of van de scheidsrechter overbrengen.

# HOOFDSTUK 3

## INVULINSTRUCTIE SCHRIJVERSFORMULIEREN

### Voor aanvang van de wedstrijd:

- U bestelt bij de FHN (via de coördinator behendigheid) schrijversbloccs. De kosten per bloc bedragen € 1,70. Elk bloc bevat 100 vel. Per onderdeel zijn blocs met aparte kleuren beschikbaar (wanneer u 330 inschrijvingen heeft, heeft u 4 oranje, 4 blauwe, 4 groene en 1 geel bloc nodig)
- Het werkt het gemakkelijkst om per ring een ordner of snelhechter te gebruiken om de lege formulieren in op te bergen. U dient hiervoor zelf zorg te dragen.
- Op het secretariaat dient ook een ordner aanwezig te zijn om de ingevoerde uitslagen in op te bergen. U dient hiervoor zelf zorg te dragen.

**Voorblad**

Spel  Vast Parcours  Jumping

**Klasse :**

**Parcourslengte :**


**SPT :**


**MPT :**

Parcourslengte, SPT en MPT alleen invullen bij Vast Parcours en Jumping

**Klasse :**   Niet gelopen **Nummer :**

Punten (spel)

Fouten / aanraken hond 

Weigeringen 

Diskwalificatie

**Gelopen tijd :**

Groen = Vast parcours / Blauw = Jumping / Oranje = Spel

**Klasse :**   Niet gelopen **Nummer :**

Punten (spel)

Fouten / aanraken hond 

Weigeringen 


Diskwalificatie


**Gelopen tijd :**

Groen = Vast parcours / Blauw = Jumping / Oranje = Spel

**Klasse :**   Niet gelopen **Nummer :**

Punten (spel)

Fouten / aanraken hond 

Weigeringen 

Diskwalificatie

**Gelopen tijd :**

Groen = Vast parcours / Blauw = Jumping / Oranje = Spel

## Voorblad

Per onderdeel per klasse dient een voorblad (geel) ingevuld te worden voordat de eerste loper van start gaat. Op dit voorblad worden de volgende gegevens vermeld:

- Onderdeel (Spel, Vast Parcours of Jumping), het vakje vóór het onderdeel aankruisen of inkleuren
- Klasse, de volgende afkortingen kunnen worden gebruikt
  - ATOY, AMIN, AMID, AMAX
  - BTOY, BMIN, BMID, BMAX
  - CTOY, CMIN, CMID, CMAX
  - DKL (Debutanten klein)
  - DGR (Debutanten groot)
  - VKL (Veteranen klein)
  - VGR (Veteranen groot)
- Parcourslengte, deze dient alleen bij het vast parcours en jumping ingevuld te worden (in hele meters)
- SPT, deze dient alleen bij het vast parcours en de jumping ingevuld te worden (in seconden)
- MPT, deze dient alleen bij het vast parcours en de jumping ingevuld te worden (in seconden)

**Voorblad**

Spel  Vast Parcours  Jumping

**Klasse :**

AMAX

**Parcourslengte :** 185

**SPT :** 69

**MPT :** 104



Parcourslengte, SPT en MPT alleen invullen bij Vast Parcours en Jumping



(voorbeeld ingevuld voorblad)

## Het spel


U dient per deelnemer (ook wanneer deze niet heeft gelopen en niet is afgemeld!) één oranje formulier in te vullen. Per formulier zijn voor het spel de volgende gegevens van toepassing:

- Klasse (zie de mogelijke afkortingen bij "Voorblad")
- Nummer. Vul hier het startnummer in
- Niet gelopen. Wanneer de deelnemer niet aan de start is verschenen dient toch een formulier ingevuld te worden waarin u een kruisje plaats in het vakje voor "Niet gelopen". U weet dit overigens vaak pas nadat de laatste loper van de klasse heeft gelopen!
- Punten, de scheidrechter geeft de puntenaantallen door. Deze dient u te noteren. Ook wanneer 0 wordt doorgegeven dient u dit in te vullen
- Diskwalificatie. Indien hier sprake van is dient in het vak achter "Diskwalificatie" een grote letter "D" geplaatst te worden
- Gelopen tijd. Vul de gelopen tijd in seconden in (dus bijvoorbeeld 67,12 seconden en niet 1:07,12)

<b>Klasse :</b>	<input type="checkbox"/> Niet gelopen	<b>Nummer :</b>
AMAX		32
Punten (spel)		210
Fouten / aanraken hond		
Weigeringen		
Diskwalificatie		
<b>Gelopen tijd :</b>		
		36,17
<small>Groen = Vast parcours / Blauw = Jumping / Oranje = Spel</small>		

<b>Klasse :</b>	<input type="checkbox"/> Niet gelopen	<b>Nummer :</b>
AMAX		32
Punten (spel)		
Fouten / aanraken hond		
Weigeringen		
Diskwalificatie		D
<b>Gelopen tijd :</b>		
<small>Groen = Vast parcours / Blauw = Jumping / Oranje = Spel</small>		

Wanneer de laatste loper van de klasse heeft gelopen dan dit graag melden op het formulier. Het secretariaat weet dan dat er niets meer gaat volgen en kan de uitslagen dan geheel verwerken.

<b>Klasse :</b>	<input type="checkbox"/> Niet gelopen	<b>Nummer :</b>
AMAX		47
Punten (spel)		190
Fouten / aanraken hond		
Weigeringen		
Diskwalificatie		
<b>Gelopen tijd :</b>		
Laatste		34,10
Groen = Vast parcours / Blauw = Jumping / Oranje = Spel		


## Vast Parcours en Jumping

U dient per deelnemer (ook wanneer deze niet heeft gelopen en niet is afgemeld!) één formulier in te vullen. Voor het vast parcours dient een groen formulier en voor de jumping een blauw formulier gebruik te worden. Per formulier zijn voor het spel de volgende gegevens van toepassing:


- Klasse (zie de mogelijke afkortingen bij "Algemeen")
- Nummer. Vul hier het startnummer in
- Niet gelopen. Wanneer de deelnemer niet aan de start is verschenen dient toch een formulier ingevuld te worden waarin u een kruisje plaats in het vakje voor "Niet gelopen". U weet dit overigens vaak pas nadat de laatste loper van de klasse heeft gelopen!

<b>Klasse :</b>	<input type="checkbox"/> Niet gelopen	<b>Nummer :</b>
AMAX	<input checked="" type="checkbox"/>	32
Punten (spel)		
Fouten / aanraken hond		
Weigeringen		
Diskwalificatie		
		<b>Gelopen tijd :</b>
Groen = Vast parcours / Blauw = Jumping / Oranje = Spel		



- Fouten/aanraken hond. Schrijf per fout een streepje in het vak achter "Fouten/Aanraken hond" wanneer de scheidsrechter een open hand in de lucht steekt
- Weigeringen. Schrijf per fout een streepje in het vak achter "Weigeringen" wanneer de scheidsrechter een gesloten hand (vuist) in de lucht steekt

<b>Klasse :</b>	<input type="checkbox"/> Niet gelopen	<b>Nummer :</b>
AMAX	<input type="checkbox"/>	32
Punten (spel)		
Fouten / aanraken hond		//
Weigeringen		/
Diskwalificatie		
		<b>Gelopen tijd :</b>
		54,12
Groen = Vast parcours / Blauw = Jumping / Oranje = Spel		

- Diskwalificatie. Indien hier sprake van is dient in het vak achter "Diskwalificatie" een grote letter "D" geplaatst te worden

<b>Klasse :</b>	<input type="checkbox"/> Niet gelopen	<b>Nummer :</b>
AMAX		32
Punten (spel)		
Fouten / aanraken hand		
Weigeringen		
Diskwalificatie		D
<b>Gelopen tijd :</b>		
Groen = Vast parcours / Blauw = Jumping / Oranje = Spel		

- Gelopen tijd. Vul hier de gelopen tijd in seconden in (dus bijvoorbeeld 67,12 seconden en niet 1:07,12)
- Wanneer de deelnemer een foutloos parcours heeft afgelegd dan dient een krul dóór de vakken achter "fouten" en "weigeringen" geplaatst te worden

<b>Klasse :</b>	<input type="checkbox"/> Niet gelopen	<b>Nummer :</b>
AMAX		32
Punten (spel)		
Fouten / aanraken hand		/
Weigeringen		
Diskwalificatie		
<b>Gelopen tijd :</b>		
54,12		
Groen = Vast parcours / Blauw = Jumping / Oranje = Spel		

Wanneer de laatste loper van de klasse heeft gelopen dan dit graag melden op het formulier. Het secretariaat weet dan dat er niets meer gaat volgen en kan de uitslagen dan geheel verwerken.

<b>Klasse :</b>	<input type="checkbox"/> Niet gelopen	<b>Nummer :</b>
AMAX		47
Punten (spel)		
Fouten / aanraken hond		
Weigeringen		
Diskwalificatie		
<b>Gelopen tijd :</b>		
Laatste		49.17
<small>Groen = Vast parcours / Blauw = Jumping / Oranje = Spel</small>		

### Algemeen

Wanneer u een correctie wilt maken op het formulier (u heeft bijvoorbeeld een fout te veel geschreven) dan dient deze door een scheidsrechter geparafeerd te worden vóóordat de volgende loper van start gaat!

# HOOFDSTUK 4

## VRIJWILLEGERS INSTRUCTIES

### Ringmeester (1 per ring)

Samen met de andere ringmedewerkers vormt de ringmeester een team van parcoursbouwers, dat verantwoordelijk is voor een snelle ombouw van het parcours voor de verschillende klassen en de verschillende onderdelen. De ringmeester is de leidinggevende van alle ringmedewerkers. De ringmeester kan terugvallen op een (aspirant) scheidsrechter bij vragen en/of problemen.

De ringmeester is in het bezit van een bijgewerkte catalogus. Deze wordt verstrekt door het secretariaat zodra de startnummers zijn opgehaald. In deze bijgewerkte catalogus zijn de afwezigen doorgestreept en eventueel deelnemers toegevoegd of van klasse gewijzigd.

De ringmeester zorgt ervoor dat alles in zijn/haar ring gladjes verloopt. Hij/zij zorgt ervoor dat de hindernissen op de door de scheidsrechter aangegeven volgorde staan (met nummerbordjes) en op de voor de betreffende deelnemers van toepassing zijnde hoogte en breedte. Zie hiervoor de startvolgorde in de catalogus.

De hoogtesprongen hebben voor alle groepen 1 legger, behalve de start- en finishsprong, deze hebben 2 leggers.

De ringmeester geeft op verzoek van de scheidsrechter aan de wedstrijdleider/secretariaat door wanneer de deelnemers van een bepaalde klasse via de geluidsinstallatie opgeroepen kunnen worden voor de briefing bij de scheidsrechter en het parcours verkennen in de ring.

Hij/zij let er op dat deelnemers en toeschouwers niet binnen de ring oefenen met hun hond.

Hij/zij zorgt ervoor dat de deelnemers op tijd klaar staan voor de start.

Hij/zij zorgt ervoor dat er geen ophoping van mensen bij de start/finish ontstaat.

Het kan voorkomen dat enkele hindernissen vaker dan 1 keer genomen moeten worden. Indien zo'n hindernis tijdens het lopen incompleet raakt (de legger valt er van af o.i.d.), dan moet deze, indiende scheidsrechter dat wenst, door één van de ringhulpen z.s.m. worden hersteld zonder de deelnemer hierbij te hinderen! De ringmeester waarschuwt de ringhulpen dat iets hersteld dient te worden, als deze dat niet uit eigen beweging doet. Vraag vooraf of de scheidsrechter het wel of niet wenst dat de hindernissen tijdens het lopen van het parcours worden hersteld!!

De ringmeester zorgt dat de scheidsrechter tijdig wordt voorzien van drinken of eten. Deze taak kan ook aan anderen worden gedelegeerd.

De ringmeester let erop dat er BINNEN de ring NIET wordt gegeten of gedronken!!

Deelnemers die een klacht hebben worden door de ringmeester doorverwezen naar het secretariaat of de Coördinator Behendigheid (Philip Wenting).

### Parcoursbouwers (Alle ringmedewerkers)

Alle ringmedewerkers (ringmeester, schrijvers, tijdwaarnemers, ringhulpen) zijn tevens parcoursbouwers. Zij staan de gehele dag te dienste van de scheidsrechter en zorgen er

onder leiding van de ringmeester samen voor dat onderstaande taken worden uitgevoerd.

Ring 1 & 2 worden afgezet met prikpaaltjes en afzetlint. Ring 3 gebruikt de verplaatsbare schotten.

De parcoursbouwers zorgen voor aanvang van ieder onderdeel dat de hindernissen zo goed mogelijk worden neergezet, zoals het formulier van de scheidsrechter hun aangeeft. De scheidsrechter kan eventueel nog kleine wijzigingen maken. De parcoursbouwer dient te weten wanneer hindernissen verhoogd of verlaagd dienen te worden en hoe hoog/breed de hindernissen per klasse moeten zijn.

Debutanten klein	Spronghoogtes 20 cm Breedtesprong 50 cm Bandsprong hart op 55 cm A-Schutting: NVT
Debutanten groot	Spronghoogtes 40 cm Breedtesprong 100 cm Bandsprong hart op 80 cm A-Schutting: NVT
Veteranen klein	Spronghoogtes 20 cm Breedtesprong 50 cm Bandsprong onderkant gelijk aan spronghoogte A-Schutting: 170 cm
Veteranen groot	Spronghoogtes 40 cm Breedtesprong 100 cm Bandsprong onderkant gelijk aan spronghoogte A-Schutting: 170 cm
ABC Toy	Spronghoogtes 30 cm Parallelsprong NVT Oxer 25-30 cm Breedtesprong 50 cm Bandsprong hart op 55 cm A-Schutting: 170 cm
ABC Mini	Spronghoogtes 40 cm Parallelsprong NVT Oxer 25-30 cm Breedtesprong 60 cm Bandsprong hart op 55 cm A-Schutting: 170 cm
ABC Midi	Spronghoogtes 55 cm Parallelsprong 30-40 cm Oxer >40-60 cm Breedtesprong 100 cm Bandsprong hart op 80 cm A-Schutting: 190 cm
ABC Maxi	Spronghoogtes 65 cm Parallelsprong 30-40 cm Oxer >40-60 cm Breedtesprong 120 cm Bandsprong hart op 80 cm A-Schutting: 190 cm

### **Schrijver en schrijver/tijdwaarnemer (3)**

De schrijvers zijn tevens parcoursbouwers, samen met de ringmeester, de tijdwaarnemers en de ringhulpen.

De schrijvers zijn onderverdeeld in een schrijver, die verantwoordelijk is voor het bijhouden van de schrijversformulieren, een schrijver/tijdwaarnemer die e.e.a. door geeft aan de schrijver en een 'handklokker' die met de stopwatch de tijden opneemt (voor het geval de elektronische waarneming een start of finish niet waarneemt).

De schrijver/tijdwaarnemer geeft alle informatie (fouten/weigeringen/diskwalificatie) die de scheidsrechter onder andere met handgebaren geeft, door aan de schrijver. De schrijver/tijdwaarnemer geeft tevens de gelopen tijd door aan de schrijver. De schrijver/tijdwaarnemer is ook verantwoordelijk voor het bedienen van de elektronische tijdwaarneming.

De schrijver noteert alle informatie die noodzakelijk is om tot een eindoordeel te komen op het schrijversformulier. Behalve de gegevens bovenaan het schrijversformulier wordt alles dat de scheidsrechter en de schrijver/tijdwaarnemer doorgeven zodanig genoteerd dat het secretariaat de gegevens kan overnemen.

Er is een aparte invulinstructie beschikbaar bij de schrijversformulieren!!

De schrijver en de schrijver/tijdwaarnemer dienen de scheidsrechter constant in de gaten te houden en alle hieronder aangegeven zaken te noteren:

- Fouten (deze worden door de scheidsrechter aangegeven met een hand met gespreide vingers)
- Het opzettelijk aanraken van de hond of hindernis. Dit wordt aangegeven door de scheidsrechter door de ene hand met de andere arm vast te houden. Op het formulier telt dit als fout.
- Weigeringen (de scheidsrechter steekt een vuist omhoog)
- De gelopen tijd (indien de elektronische waarneming niet heeft gewerkt dan dient de 'handklokker' de tijd door te geven)
- Een diskwalificatie indien van toepassing (de scheidsrechter gebruikt hiervoor een fluitsignaal)

Als er een correctie op het formulier wordt gemaakt (doorkrassen o.i.d.) dan dient de scheidsrechter hier een paraaf bij te zetten VOORDAT de volgende deelnemers start.

Wanneer de MPT is overschreden dient de tijdwaarnemer de deelnemer af te fluiten, een diskwalificatie zal volgen. Wanneer een gediskwalificeerde combinatie de SPT overschrijdt dient ook gefloten te worden. De combinatie dient dan het parcours te verlaten.

Wanneer een combinatie 3 weigeringen heeft, zal een diskwalificatie volgen. Als de scheidsrechter dit vergeet, geef dit dan aan hem of haar aan voordat de volgende combinatie start.

De schrijversformulieren worden regelmatig opgehaald door een pendelaar en brengt ze naar het secretariaat.

**De schrijver mag GEEN eigen beoordelingen doen en niet iets noteren dat de scheidsrechter niet heeft aangegeven!!!!**

## **Ringhulp (minimaal 2)**

Ook de ringhulpen behoren bij de groep parcoursbouwers.

De ringhulpen (minimaal 2 per ring) zitten tijdens de wedstrijd langs de zijlijn en controleren na elke deelnemer of alle hindernissen nog in orde zijn en maken deze zo nodig weer in orde.

De slurf dient na iedere deelnemer opnieuw recht gelegd te worden!!

## **Riemdrager (1)**

Ook de riemdrager behoort tot de groep parcoursbouwers.

Per ring is 1 riemdrager actief.

De riemdrager neemt de riem van elke startende combinatie en, wacht tot de combinatie is gestart en brengt de riem vervolgens naar de finish zonder dat de deelnemer daar last van heeft.

## **Pendelaar**

De pendelaar (totaal 1 voor alle ringen) haalt de schrijversformulieren van alle ringen op en brengt die naar het secretariaat. Het handigste is om wanneer een klasse klaar is, alle formulieren voor de klasse op te halen. Alleen bij grote klassen (>35 honden) is het handig dat tussendoor ook formulieren worden opgehaald.

## HOOFDSTUK 5

### FHN Behendigheid wedstrijdprogramma - gebruiksinstructie

#### Procedure

- Zo snel mogelijk na de opening van de inschrijving van een wedstrijd wordt het wedstrijdsecretariaat voorzien van een Excel sheet met daarin alle bekende licenties
- Het secretariaat geeft in deze Excel sheet aan welke combinaties deelnemen
- Na het sluiten van de inschrijving wordt de aangepaste Excel sheet gemaïld naar [behendigheid@fhn.nl](mailto:behendigheid@fhn.nl)
- De inschrijvingen worden verwerkt in het wedstrijdprogramma, dit resulteert in de volgende overzichten:
  - Catalogus in pdf en Excel formaat (de startnummers worden door het programma bepaald)
  - Secretariaatlijst in pdf en Excel formaat
  - Overzicht aantal deelnemers per klasse in pdf formaat
- Deze overzichten worden zo snel mogelijk na ontvangst van de Excel sheet met inschrijvingen terug gemaïld naar het secretariaat van de organiserende vereniging
- Het secretariaat van de organiserende vereniging controleert de catalogus aan de hand van de inschrijvingen en geeft akkoord terug aan [behendigheid@fhn.nl](mailto:behendigheid@fhn.nl) (indien nodig kunnen nog wijzigingen worden doorgevoerd)
- De catalogus wordt geplaatst op de FHN website
- Op de wedstrijddag zal een FHN official (Philip Wenting) het wedstrijdprogramma meenemen op een draagbare computer, ook een printer wordt meegenomen. De organiserende vereniging hoeft voor de uitslagen alleen te zorgen voor voldoende A4 printerpapier
- Samen met een medewerker van de organiserende vereniging zal de FHN official de uitslagen verwerken en uitprinten
- Na afloop van de wedstrijd neemt de FHN official het wedstrijdprogramma weer mee terug om de competitiestanden te kunnen berekenen

## Gebruiksaanwijzing voor op de wedstrijddag



Het wedstrijdprogramma bestaat uit drie delen:

- Voorbereiding wedstrijd (linker gedeelte op het scherm), tijdens de wedstrijddag wordt dit gedeelte NIET meer gebruikt
- Op de wedstrijddag (rechtse gedeelte boven)
- Na afloop (rechts onder)

Alleen het gedeelte "Op de wedstrijddag" wordt tijdens de wedstrijd gebruikt.

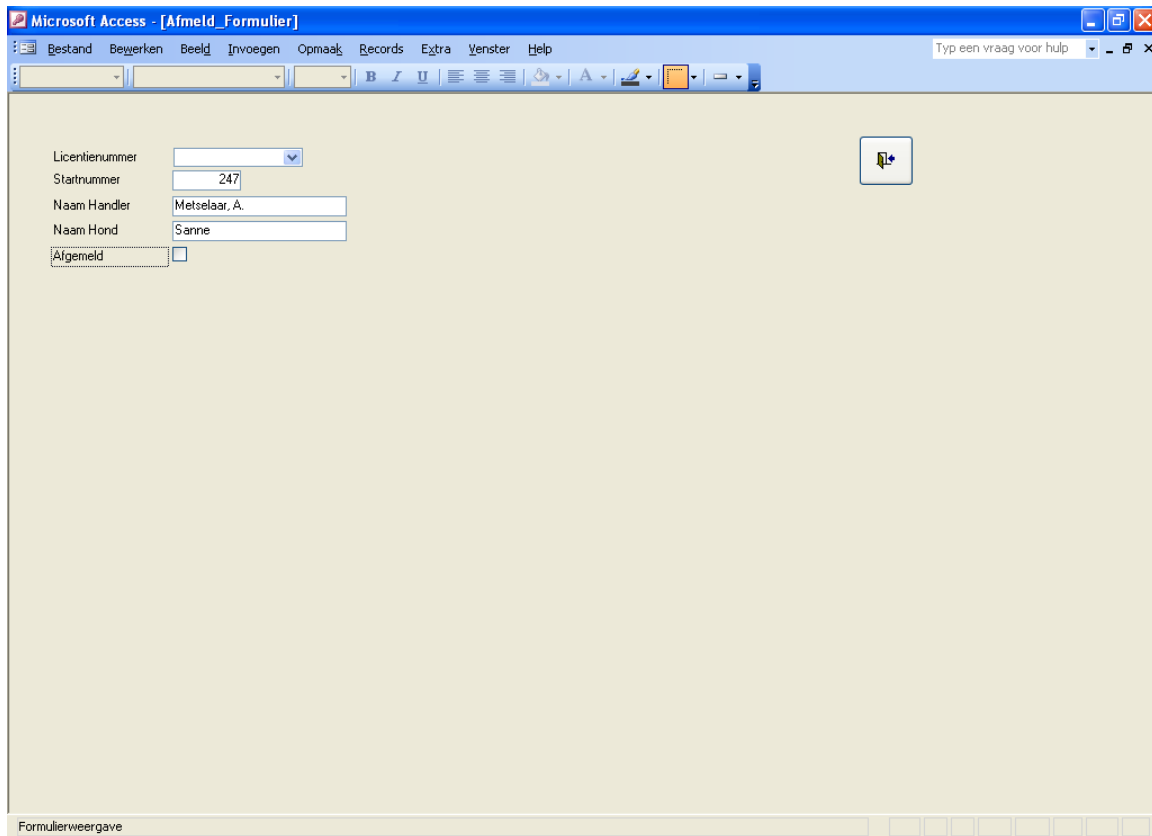
### Op de wedstrijddag

Tijdens de wedstrijddag dienen de volgende handelingen uitgevoerd te worden:

- Afmeldingen (deze dienen allen verwerkt te zijn voor aanvang van de wedstrijd)
- Invoeren SPT/MPT/Prijzen per klasse
- Uitslagen spel, vast parcours en jumping (invoeren en afdrukken)
- Afdrukken prijzenoverzicht per onderdeel (na afloop)

## Afmeldingen

Voor de start van de wedstrijd dienen de afmeldingen ingevoerd te worden in het programma. Druk op de knop "Afmeldingen" in het hoofdmenu, het volgende scherm zal nu verschijnen:



Druk met de muis op het pijltje naast "Licentienummer" en geef vervolgens het licentienummer in. Wanneer de juiste gegevens zijn gevonden kan met de muis het vinkje "Afgemeld" worden geplaatst. Gegevens worden automatisch opgeslagen.

Na het invoeren van alle afmeldingen kan een overzicht worden afgedrukt van alle afmeldingen. Druk hiervoor op de knop links van de knop "Afmeldingen", een schermvoorbeeld zal getoond worden. Door te kiezen voor "bestand/afdrukken" kan het overzicht op de printer worden afgedrukt.

Met de optie "Bestand/sluiten" kan het afdrukvoorbeeld worden afgesloten.

## Invoeren SPT/MPT/Prijzen

Per wedstrijdklasse dienen per onderdeel de SPT (Standaard Parcours Tijd), de MPT (Maximum Parcours Tijd) en het aantal prijzen ingegeven te worden. Het is wenselijk om de prijzen voor aanvang van de wedstrijd in te geven. De SPT, MPT en de parcourslengte van de verschillende klassen en onderdelen dienen voor het invoeren van de eerste resultaten (per onderdeel) ingegeven te worden (dit is van belang voor de berekening van de tijdfouten en het aantal meters per seconde).

Het kan zijn dat klassen worden samengevoegd voor de prijsuitreiking. Zie hiervoor "systeemfuncties". Als dit het geval is dient dit VOOR aanvang van de wedstrijd ingegeven te zijn!!!

Microsoft Access - [Klasse\_Formulier]

Bestand Bewerken Beeld Invoegen Opmaak Records Extra Venster Help

Klasse\_VP\_Leng Arial 10 B I U

Typ een vraag voor hulp

Klasse	Omschrijving	VP Lengte	VP SPT	VP MPT	JU Lengte	JU SPT	JU MPT	Aantal Prijzen
▶ AMAX	A klasse Maxi	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	3
AMID	A klasse Midi	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	2
AMIN	A klasse Mini	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	3
ATOY	A klasse Toy	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0
BMAX	B Klasse Maxi	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	2
BMID	B Klasse Midi	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	2
BMIN	B Klasse Mini	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	2
BTOY	B klasse Toy	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	2
CMAX	C klasse Maxi	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	2
CMID	C klasse Midi	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0
CMIN	C klasse Mini	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	2
CTOY	C klasse Toy	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0
DGR	Debutanten Groot	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	3
DKL	Debutanten Klein	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	2
VGR	Veteranen Groot	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	2
VKL	Veteranen Klein	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	1

Gegevensbladweergave NUM

In het geval van samengevoegde klassen hoeven niet alle gegevens ingevuld te worden (zie voorbeeld met prijzen, CTOY en CMIN, ATOY en AMIN en CMID en CMAX zijn hier samengevoegd!).

## Uitslagen Spel

Start het scherm door op de knop "Uitslagen Spel" te drukken. Het volgende scherm zal verschijnen:

The screenshot shows the Microsoft Access application window titled "Microsoft Access - [SP1\_Uitslagen]". The menu bar includes "Bestand", "Bewerken", "Beeld", "Invoegen", "Opmaak", "Records", "Extra", "Venster", and "Help". The toolbar contains various icons for editing and navigation. The main form area is titled "UITSLAGEN SPEL 1". At the top left of the form, there is a "Klasse" dropdown menu set to "AMAX" and a text box containing "A klasse Maxi". Below this is a data table with the following columns: "Startnummer", "Diskwalificatie?", "Gelopen tijd", "Punten", "Hond", "Handler", and "Licier". The table contains 20 rows of data, with the first row selected. The status bar at the bottom left says "Formulierweergave" and the bottom right says "NUM".

Startnummer	Diskwalificatie?	Gelopen tijd	Punten	Hond	Handler	Licier
1	<input type="checkbox"/>	0,00	0	Disney	Flier, L. v.d.	
2	<input type="checkbox"/>	0,00	0	Rebel	Stoops, J.	
3	<input type="checkbox"/>	0,00	0	Nevel	Snoek, H.	
4	<input type="checkbox"/>	0,00	0	Harry	Goozen, N. v.	
5	<input type="checkbox"/>	0,00	0	Djonti	Kuijpers, C.	
6	<input type="checkbox"/>	0,00	0	Tommy	Zuidam-Drenth, M.	
7	<input type="checkbox"/>	0,00	0	Kim	Plender, I.	
8	<input type="checkbox"/>	0,00	0	Sandy	Postema, K.	
9	<input type="checkbox"/>	0,00	0	Yvar	Hora, K.	
11	<input type="checkbox"/>	0,00	0	Gijs	Voermans, T.	
12	<input type="checkbox"/>	0,00	0	Jimber	Jansen, B.	
13	<input type="checkbox"/>	0,00	0	Ora	Wibier, T.	
14	<input type="checkbox"/>	0,00	0	Jelco	Kuijpers, C.	
15	<input type="checkbox"/>	0,00	0	Freggle	Houben, H.	
16	<input type="checkbox"/>	0,00	0	Quita	S. Rekveld	
17	<input type="checkbox"/>	0,00	0	Chico	Vries, S. de	
18	<input type="checkbox"/>	0,00	0	Donna	Dijk, M. van	
19	<input type="checkbox"/>	0,00	0	Terra	Roll, R.	
20	<input type="checkbox"/>	0,00	0	Joep	Droog, M.	

De klasse is te selecteren met de muis, de bijbehorende startnummers zullen automatisch verschijnen. Wanneer klassen zijn samengevoegd zal dat hier ook zichtbaar zijn (als CTOY bijvoorbeeld bij CMIN is gevoegd zullen bij CTOY geen deelnemers zichtbaar zijn, deze zijn dan bij CMIN zichtbaar in het scherm).

Afgemelde deelnemers zijn niet meer zichtbaar in het scherm!

Na het selecteren van de juiste klasse is het het handigst om met de muis het gegeven "Gelopen tijd" van de eerste regel te selecteren. Daarna kan van veld naar veld en van regel naar regel worden gesprongen met de <Tab>-toets. Alleen de kolommen "Diskwalificatie" (met de spatiebalk aan te vinken), "Gelopen tijd" en "Punten" zijn aan te passen.

Na het ingeven van de uitslagen (tussendoor kan een andere klasse gekozen worden of kan het scherm worden verlaten) wordt de vraag gesteld of u de plaatsing wilt berekenen. U mag hier altijd Ja in geven, maar wanneer alle uitslagen zijn ingevoerd MOET u hier Ja in geven.

Na het invoeren van de uitslagen dienen deze gecontroleerd te worden, Het gemakkelijkst is om dit vanaf het scherm te doen. De persoon achter de computer leest de uitslagen op en de andere secretariaatmedewerker controleert deze op de schrijversformulieren.

De uitslagen zijn per klasse af te drukken. Gebruik hiervoor de knop links van de knop "Uitslagen Spel", er zal vervolgens gevraagd worden om de klasse. Geef hier een van de volgende waarden in:

AMAX – AMID – AMIN - ATOY

BMAX – BMID – BMIN - BTOY

CMAX – CMID – CMIN - CTOY

DKL – DGR – VKL - VGR

Er zal nu een schermvoorbeeld getoond worden. Door te kiezen voor "Bestand/Afdrukken" kan het overzicht op de printer worden afgedrukt.

Met de optie "Bestand/Sluiten" kan het afdrukvoorbeeld worden afgesloten.

Nadat alle klassen het spel hebben gelopen kan een prijzenoverzicht (voor de prijsuitreiking) worden afgedrukt door op de knop rechts van de knop "Uitslagen spel" te drukken.

## Uitslagen Vast Parcours

Start het scherm door op de knop "Uitslagen Vast Parcours" te drukken. Het volgende scherm zal verschijnen:

Startnummer	Diskwalificatie?	Gelopen tijd	Fouten	Weigeringen	Tijdfouten	Punten	Hond	Handler
1	<input type="checkbox"/>	0,00	0	0	0,00	0	Disney	Flier, L. v.d.
2	<input type="checkbox"/>	0,00	0	0	0,00	0	Rebel	Stoops, J.
3	<input type="checkbox"/>	0,00	0	0	0,00	0	Nevel	Snoek, H.
4	<input type="checkbox"/>	0,00	0	0	0,00	0	Harry	Goozen, N. v.
5	<input type="checkbox"/>	0,00	0	0	0,00	0	Djonti	Kuijpers, C.
6	<input type="checkbox"/>	0,00	0	0	0,00	0	Tommy	Zuidam-Drenth, M.
7	<input type="checkbox"/>	0,00	0	0	0,00	0	Kim	Plender, I.
8	<input type="checkbox"/>	0,00	0	0	0,00	0	Sandy	Postema, K.
9	<input type="checkbox"/>	0,00	0	0	0,00	0	Yvar	Hora, K.
11	<input type="checkbox"/>	0,00	0	0	0,00	0	Gijs	Voermans, T.
12	<input type="checkbox"/>	0,00	0	0	0,00	0	Jimber	Jansen, B.
13	<input type="checkbox"/>	0,00	0	0	0,00	0	Ora	Wibier, T.
14	<input type="checkbox"/>	0,00	0	0	0,00	0	Jelco	Kuijpers, C.
15	<input type="checkbox"/>	0,00	0	0	0,00	0	Freggle	Houben, H.
16	<input type="checkbox"/>	0,00	0	0	0,00	0	Quita	S. Rekveld
17	<input type="checkbox"/>	0,00	0	0	0,00	0	Chico	Vries, S. de
18	<input type="checkbox"/>	0,00	0	0	0,00	0	Donna	Dijk, M. van
19	<input type="checkbox"/>	0,00	0	0	0,00	0	Terra	Roll, R.
20	<input type="checkbox"/>	0,00	0	0	0,00	0	Joep	Droog, M.

De klasse is te selecteren met de muis, de bijbehorende startnummers zullen automatisch verschijnen. Wanneer klassen zijn samengevoegd zal dat hier ook zichtbaar zijn (als CTOY bijvoorbeeld bij CMIN is gevoegd zullen bij CTOY geen deelnemers zichtbaar zijn, deze zijn dan bij CMIN zichtbaar in het scherm).

Afgemelde deelnemers zijn niet meer zichtbaar in het scherm!

Controleer of de Lengte, SPT en MPT zijn gevuld. Als deze leeg zijn, dan eerst de gegevens vullen bij SPT/MPT/Prijzen.

Na het selecteren van de juiste klasse is het het handigst om met de muis het gegeven "Gelopen tijd" van de eerste regel te selecteren. Daarna kan van veld naar veld en van regel naar regel worden gesprongen met de <Tab>-toets. Alleen de kolommen "Diskwalificatie" (met de spatiebalk aan te vinken), "Gelopen tijd", "Fouten" en "Weigeringen" zijn aan te passen.

Na het ingeven van de uitslagen (tussendoor kan een andere klasse gekozen worden of kan het scherm worden verlaten) wordt de vraag gesteld of u de plaatsing wilt  
FHN Behendigheidreglement 2009 - Aanvraag en Organisatie Behendigheidswedstrijd

berekenen. U mag hier altijd Ja in geven, maar wanneer alle uitslagen zijn ingevoerd MOET u hier Ja in geven.

Na het invoeren van de uitslagen dienen deze gecontroleerd te worden, Het gemakkelijkst is om dit vanaf het scherm te doen. De persoon achter de computer leest de uitslagen op en de andere secretariaatmedewerker controleert deze op de schrijversformulieren.

De uitslagen zijn per klasse af te drukken. Gebruik hiervoor de knop links van de knop "Uitslagen Vast Parcours", er zal vervolgens gevraagd worden om de klasse. Geef hier een van de volgende waarden in:

AMAX – AMID – AMIN - ATOY

BMAX – BMID – BMIN - BTOY

CMAX – CMID – CMIN - CTOY

DKL – DGR – VKL - VGR

Er zal nu een schermvoorbeeld getoond worden. Door te kiezen voor "Bestand/Afdrukken" kan het overzicht op de printer worden afgedrukt.

Met de optie "Bestand/Sluiten" kan het afdrukvoorbeeld worden afgesloten.

Nadat alle klassen het Vast Parcours hebben gelopen kan een prijzenoverzicht (voor de prijsuitreiking) worden afgedrukt door op de knop rechts van de knop "Uitslagen Vast Parcours" te drukken.

## Uitslagen Jumping

Start het scherm door op de knop "Uitslagen Jumping" te drukken. Het volgende scherm zal verschijnen:

The screenshot shows a Microsoft Access window titled "JU\_Uitslagen" with a menu bar (Bestand, Bewerken, Beeld, Invoegen, Opmaak, Records, Extra, Venster, Help) and a toolbar. The main form is titled "UITSLAGEN JUMPING". It features a dropdown menu for "Klasse" set to "AMAX" and a text box for "A klasse Maxi". To the right, there are input fields for "Lengte" (0,00), "SPT" (0,00), "MPT" (0,00), and "Uitgangswaarde" (100,00). A small icon button is located to the right of these fields. Below is a table with the following columns: Startnummer, Diskwalificatie?, Gelopen tijd, Fouter, Weigeringen, Tijdfouten, Punten, Hond, and Handler. The table contains 20 rows of data.

Startnummer	Diskwalificatie?	Gelopen tijd	Fouter	Weigeringen	Tijdfouten	Punten	Hond	Handler
1	<input type="checkbox"/>	0,00	0	0	0,00	0	Disney	Flier, L. v.d.
2	<input type="checkbox"/>	0,00	0	0	0,00	0	Rebel	Stoops, J.
3	<input type="checkbox"/>	0,00	0	0	0,00	0	Nevel	Snoek, H.
4	<input type="checkbox"/>	0,00	0	0	0,00	0	Harry	Goozen, N. v.
5	<input type="checkbox"/>	0,00	0	0	0,00	0	Djonti	Kuijpers, C.
6	<input type="checkbox"/>	0,00	0	0	0,00	0	Tommy	Zuidam-Drenth, M.
7	<input type="checkbox"/>	0,00	0	0	0,00	0	Kim	Plender, I.
8	<input type="checkbox"/>	0,00	0	0	0,00	0	Sandy	Postema, K.
9	<input type="checkbox"/>	0,00	0	0	0,00	0	Yvar	Hora, K.
11	<input type="checkbox"/>	0,00	0	0	0,00	0	Gijs	Voermans, T.
12	<input type="checkbox"/>	0,00	0	0	0,00	0	Jimber	Jansen, B.
13	<input type="checkbox"/>	0,00	0	0	0,00	0	Ora	Wibier, T.
14	<input type="checkbox"/>	0,00	0	0	0,00	0	Jelco	Kuijpers, C.
15	<input type="checkbox"/>	0,00	0	0	0,00	0	Freggle	Houben, H.
16	<input type="checkbox"/>	0,00	0	0	0,00	0	Quita	S. Rekveld
17	<input type="checkbox"/>	0,00	0	0	0,00	0	Chico	Vries, S. de
18	<input type="checkbox"/>	0,00	0	0	0,00	0	Donna	Dijk, M. van
19	<input type="checkbox"/>	0,00	0	0	0,00	0	Terra	Roll, R.
20	<input type="checkbox"/>	0,00	0	0	0,00	0	Joep	Droog, M.

At the bottom of the form, there is a "Formulierweergave" section with a "NUM" field.

De klasse is te selecteren met de muis, de bijbehorende startnummers zullen automatisch verschijnen. Wanneer klassen zijn samengevoegd zal dat hier ook zichtbaar zijn (als CTOY bijvoorbeeld bij CMIN is gevoegd zullen bij CTOY geen deelnemers zichtbaar zijn, deze zijn dan bij CMIN zichtbaar in het scherm).

Afgemelde deelnemers zijn niet meer zichtbaar in het scherm!

Controleer of de Lengte, SPT en MPT zijn gevuld. Als deze leeg zijn, dan eerst de gegevens vullen bij SPT/MPT/Prijzen.

Na het selecteren van de juiste klasse is het het handigst om met de muis het gegeven "Gelopen tijd" van de eerste regel te selecteren. Daarna kan van veld naar veld en van regel naar regel worden gesprongen met de <Tab>-toets. Alleen de kolommen "Diskwalificatie" (met de spatiebalk aan te vinken), "Gelopen tijd", "Fouten" en "Weigeringen" zijn aan te passen.

Na het ingeven van de uitslagen (tussendoor kan een andere klasse gekozen worden of kan het scherm worden verlaten) wordt de vraag gesteld of u de plaatsing wilt berekenen. U mag hier altijd Ja in geven, maar wanneer alle uitslagen zijn ingevoerd MOET u hier Ja in geven.

Na het invoeren van de uitslagen dienen deze gecontroleerd te worden, Het gemakkelijkst is om dit vanaf het scherm te doen. De persoon achter de computer leest de uitslagen op en de andere secretariaatmedewerker controleert deze op de schrijversformulieren.

De uitslagen zijn per klasse af te drukken. Gebruik hiervoor de knop links van de knop "Uitslagen Jumping", er zal vervolgens gevraagd worden om de klasse. Geef hier een van de volgende waarden in:

AMAX – AMID – AMIN - ATOY

BMAX – BMID – BMIN - BTOY

CMAX – CMID – CMIN - CTOY

DKL – DGR – VKL - VGR

Er zal nu een schermvoorbeeld getoond worden. Door te kiezen voor "Bestand/Afdrukken" kan het overzicht op de printer worden afgedrukt.

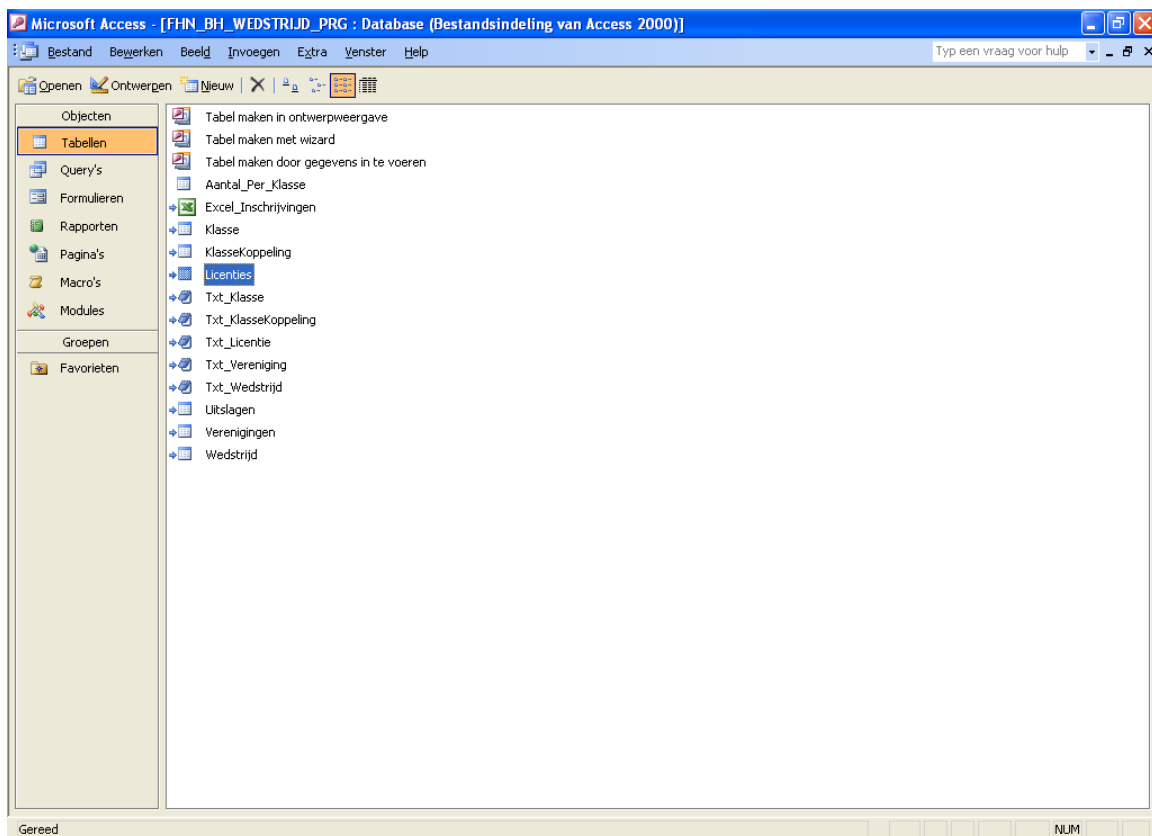
Met de optie "Bestand/Sluiten" kan het afdrukvoorbeeld worden afgesloten.

Nadat alle klassen de Jumping hebben gelopen kan een prijzenoverzicht (voor de prijsuitreiking) worden afgedrukt door op de knop rechts van de knop "Uitslagen Jumping" te drukken.

## Systemfuncties

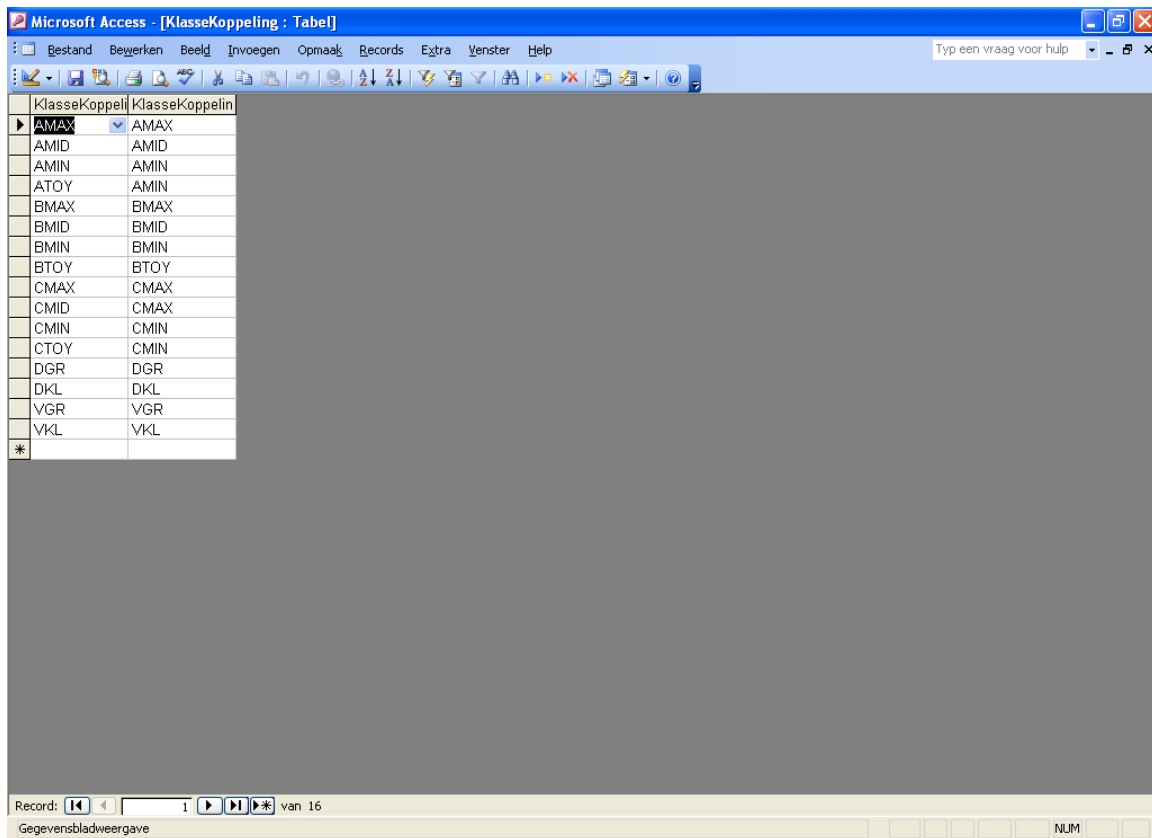
In sommige gevallen kan het voorkomen dat er iets “achter de schermen” aangepast moet worden. Dit is bijvoorbeeld het geval wanneer verschillende klassen worden gecombineerd tot één.

Om in de systeemfuncties terecht te komen dient het programma op een andere manier opgestart te worden. Tijdens het opstarten dient de <Shift>-toets ingedrukt te worden ingedrukt houden totdat het programma is opgestart. Het volgende scherm zal verschijnen:



Om de klasse koppeling aan te passen moet links gekozen worden voor “tabellen” en vervolgens rechts dubbelklikken op Klassekoppeling (NIET op Txt\_Klassekoppeling!!!).

Het volgende scherm verschijnt dan:



Hierboven staat een voorbeeld waarbij bijvoorbeeld cd CTOY samen is gevoegd met de CMIN.

Na het wijzigen dient het programma afgesloten te worden (kruisje rechts bovenin) en vervolgens volgens de normale manier (zonder <Shift>) weer opgestart te worden.