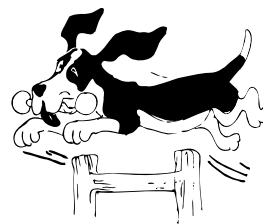


Att anordna officiellt lydnessprov



Planera datum i god tid

Försök planera när lydnessprovet ska vara i så god tid som möjligt. Innan styrelsen tar beslut om datumet ska den kolla att appellplanen är ledig under de tänkta tävlingsdagarna.

Delar Hundungdomsklubben appellplan med Brukshundklubben, eller annan klubb, är det bäst att prata med dem innan så ni inte dubbelbokat aktiviteter. Titta gärna i Svenska Brukshundklubbens (SBK) och Sveriges Hundungdoms Tävlingskalendrar, så att er tänkta tävling inte kolliderar med någon närliggande klubbs tävling.

När styrelsen bestämt datum och vilka klasser som ska arrangeras ska en ansökan göras via Svenska Brukshundklubbens (SBK) webbaserade tävlingsprogram, SBK Tävling, <http://sbktavling.se/> **senast 3 månader före tävlingsdagen.**

Domare, funktionärer

Auktoriserad domare som vill och kan döma, ska tillfrågas. Det vanliga är att man upprättar en skriftlig överenskommelse med den domare man tillfrågat, då vet båda parter vad som gäller. För lydnessklass I och II krävs domare av II:a klass och för lydnessklass III och elit krävs I:a klass domare. Ni ska även boka tävlingsledare. Teckna ett avtal också med tävlingsledaren. Utse gärna en person som börjar skaffa priser till tävlingen.

Inbjudan

Sekreteraren i klubben eller distriktet, bör i god tid före tävlingen skicka tävlingsinbjudan till grannklubbarna. Inbjudan bör innehålla:

- Datum och plats för tävlingen, vilka klasser tävlingen gäller samt vilka som inbjuds (t ex enbart SHU-medlemmar eller alla giltiga medlemskap inom SKK)
- Namn och telefon till en kontaktperson (oftast tävlingsledaren)
- Sista anmälningdag
- Postgironummer/bankgironummer till klubben

Tidsprogram

Efter anmälningstiden gått ut, sammanställer ni dom inkomna anmälningarna och gör en tidsplan för varje klass. Har ni fått många anmälningar kan det vara idé att välja olika samlingsstider för de olika klasserna. T ex kan lydnessklass I ha samling kl. 09.00, klass II när bedömningen av klass I beräknas vara klar, osv.

PM

När tidsplanen är klar, sammanställer ni ett PM som skall skickas ut till de tävlande samt läggas ut på SBK Tävling. Där talar man om vad som gäller för tävlingsdagen, t ex när det är upprop och lottdragning för respektive klass, när prisutdelning beräknas



vara, vilken domare som dömer vad. Påminnelse om praktiska saker, t ex vaccinationsintyg, medlemskort, vägbeskrivning till tävlingsplatsen.

Material

Gå igenom allt material som ni behöver för genomförandet av tävlingen, så att ni har tid på er att köpa in tex nya apportbockar. Kontrollera även att senaste upplagan av SBKs lydadsprovsregler finns på klubben. Den ansvariga för tävlingen ska i detta läge kolla att domarprotokoll finns, börja fylla i dem med alla de uppgifter som går att fylla i före tävlingen och samla dessa i en pärm för varje klass. Det är även bra att se till att allt är förberett och fungerar i SBK Tävling.

Funktionärer

Tävlingsledaren (eller någon annan ansvarig) ska i god tid utse de funktionärer som behövs, t ex tävlingssekreterare, kökspersonal, kontrollanter för medlemskort och vaccinationsintyg, domarsekreterare, ordonnanser etc.

Tävlingsdagen

Medlemskort och vaccinationsintyg ska kontrolleras i samband med att de tävlande anmäler sig att de har kommit. På tävlingsdagen ska upprop och ev. lottdragning ske för respektive klass. Vid en ev. lottdragning bör domarskrivaren/domarskrivarna för respektive klass närvara för att föra in startnummer i domarprotokollet. Sätt gärna upp information om tidsplanen för dagen, så att alla tävlande och publik lätt kan se vilka tider som gäller. Uppmana de tävlande att finnas på tävlingsplatsen hela tiden, så att de finns tillgängliga även på andra tider, om det blir nödvändigt att ändra i tidsprogrammet.

Efter tävlingen

I samband med prisutdelningen ska ett ex av domarprotokollet lämnas till de tävlande. Resultatlistor behöver inte längre skickas i pappersformat till SBK, utan så snart tävlingen är klar och avslutad i SBK Tävling (senast 8 dagar efter genomförd tävling) kan resultatet skickas in via tävlingsprogrammet.

