

MEDEWERKERS HANDBOEK

FREESTYLE

HOOFDJURY

De hoofdjury heeft een alles beslissende en bemiddelende functie. Hij/Zij begeleidt de rest van de juryleden en bepaalt wanneer en hoe de wedstrijd verloopt, of wanneer er wordt gediskwalificeerd of wanneer de tijd wordt stopgezet. Tevens is Hij/Zij verantwoordelijk voor de resultaten van de scores en de indeling/afmeting van de wedstrijdvelden. Voordat prijsuitreiking plaatsvindt dient de hoofdjury de uitslag goed te keuren. Bij eventuele afkeuring beslist de hoofdjury wat het verdere verloop zal zijn van de procedure. De hoofdjury zal doorgaans de teamelementen jureren op een wedstrijd en heeft officieel minimaal jureer level 3

TEAMJURY

De teamjury is doorgaans tevens hoofdjury en jureert de teamelementen op een wedstrijd. De teamjury heeft officieel minimaal jureer level 2, tenzij Hij/Zij ook hoofdjury is, want dan dient de teamjury officieel in bezit te zijn van jureer level 3.

HANDLERJURY

De handlerjury heeft officieel minimaal jureer level 2 en jureert de elementen aangaande de handler op een wedstrijd.

HONDJURY

De hondjury heeft officieel minimaal jureer level 2 en jureert de elementen aangaande de hond op een wedstrijd. Het is aan te bevelen dat de hondjury tevens kennis heeft van honden, zoals rassen en hun eigenschappen, maar ook het bewegingsapparaat van de honden.

EXECUTIONJURY

De execution jury, ofwel catch ratio jury, houdt bij hoeveel frisbees er zijn gegooid en gevangen. Zijn er minder dan 18 frisbees gegooid, dat telt de execution jury extra missers voor alle worpen die minder dan het aantal van 18 zijn gegooid. De execution jury heeft officieel minimaal jureer level 1

SECRETARIAAT

Het secretariaat is uitgerust met een computer met scoreprogramma, een printer, een verantwoordelijke en een assistent die de punten invoert. De verantwoordelijke zorgt ervoor dat tijdig de juiste uitslagen klaar zijn en deze kloppen met de aangeleverde worksheets van de jury. Tevens zorgt de verantwoordelijke ervoor dat de uitslagen worden uitgeprint op scoresheets voor de deelnemers en dat de uitslagen digitaal worden aangeleverd bij degene die deze op het internet plaatst.

SPEAKER

Degene die de microfoon onder zijn/haar hoede heeft is tevens verantwoordelijk voor het aftellen van de speeltijden. Het is een speaker niet toegestaan om beoordelingen te uiten aangaande de prestaties van de deelnemers, noch mag zij/hij enige invloed trachten uit te oefenen op de jury. Op aanwijzing van de hoofdjury zorgt de speaker ervoor dat de klokker de tijd stopt of andere mededelingen doet namens de jury. Voor aanvang van een ronde vraagt de speaker eerst of iedereen klaar is; muziek klaar? Klokker klaar? Jury klaar? Deelnemer klaar? Veelal kan de speaker tevens ringmeester zijn en de deelnemers oproepen.

RINGMEESTER

Degene die ringmeester is, zorgt ervoor dat deelnemers vlot en tijdig in de juiste volgorde aan de start verschijnen, zodat de wedstrijd zonder onderbrekingen verloopt.

KLOKKER

Op aanwijzing van de hoofdjury dient de klokker de tijd te stoppen. Het is dus handig als de klokker zich in de buurt van de jurytafel bevindt. Bij een freestyleronde dient de klokker de tijd te starten op het moment dat de deelnemer de 1^e frisbee voor de hond gooit. Als de deelnemer eerst zelf dingen met de frisbee doet of frisbees laat vallen, start de tijd nog niet.

DJ

Degene die de muziek regelt zorgt dat de juiste muziek start op teken van de deelnemer. De muziek dient te stoppen op aanwijzing van de hoofdjury of als de rondetijd afgelopen is.

TOSS & FETCH

HOOFDJURY

De hoofdjury heeft een alles beslissende en bemiddelende functie binnen het onderdeel Toss&Fetch. Hij/Zij bepaalt wanneer en hoe de wedstrijd verloopt of wanneer er wordt gediskwalificeerd of wanneer de tijd wordt stopgezet. Tevens is Hij/Zij verantwoordelijk voor de resultaten van de scores en de indeling/afmeting van de wedstrijdvelden. Voordat prijsuitreiking plaatsvindt dient de hoofdjury de uitslag goed te keuren. Bij eventuele afkeuring beslist de hoofdjury wat het verdere verloop zal zijn van de procedure. De hoofdjury heeft officieel minimaal jureer level 2.

LIJNJURY

De lijnjury dient officieel in bezit te zijn van jureer level 1 en staat langs de lijn met het gezicht naar de hoofdjury. Tijdens de ronde geeft hij/zij een duidelijke aanwijzing aangaande het resultaat van de worpen. Bij meerdere lijnjuryleden kunnen deze medewerkers blijven staan op de scheidingslijn tussen 2 scorevakken. Is er maar 1 lijnjury dan dient deze onopvallend mee te rennen langs de lijn en de juiste aanwijzingen van resultaten te geven. Bij twijfel bepaalt de hoofdjury wat het resultaat was. Wanneer de hoofdjury vraagt nogmaals het resultaat weer te geven dan dient de lijnjury hieraan gehoor te geven. Uitsluitend overduidelijke aircatches worden als zodanig toebedeeld.

STARTLIJNJURY

De startlijnjury heeft officieel minimaal jureer level 1 en staat bij de startlijn. Wanneer de deelnemer op- of over de startlijn stapt tijdens een worp, dan steekt de startlijnjury een hand in de lucht zodat de hoofdjury weet dat er een voetfout is gemaakt, waardoor de gegooide worp niet telt. De startlijnjury heeft tevens een reserve frisbee achter zich die de deelnemer hem/haar heeft afgegeven en eventueel tussentijds kan ruilen met zijn/haar frisbee. De startlijnjury dient er op te letten dat de te gebruiken frisbees heel en toegestaan zijn en of de hond geen tuigje of ander belemmerend iets aan heeft.

SPEAKER

Degene die de microfoon onder zijn/haar hoede heeft is tevens verantwoordelijk voor het aftellen van de speeltijden. Het is een speaker niet toegestaan om beoordelingen te uiten aangaande de prestaties van de deelnemers, noch mag zij/hij enige invloed trachten uit te oefenen op de jury. Het roepen van scores op aanwijzing van de lijnjury is verboden.

Op aanwijzing van de hoofdjury zorgt de speaker ervoor dat de klokker de tijd stopt of andere mededelingen doet namens de jury. Voor aanvang van een ronde vraagt de speaker eerst of iedereen klaar is; Klokker klaar? Jury klaar? Deelnemer klaar? Veelal kan de speaker tevens ringmeester zijn en de deelnemers oproepen.

RINGMEESTER

Degene die ringmeester is, zorgt ervoor dat deelnemers vlot en tijdig in de juiste volgorde aan de start verschijnen, zodat de wedstrijd zonder onderbrekingen verloopt.

KLOKKER

Op aanwijzing van de hoofdjury dient de klokker de tijd te stoppen. Het is dus handig als de klokker zich in de buurt van de jurytafel bevindt. Bij een Toss&Fetch ronde dient de klokker de tijd te starten op het moment dat de deelnemer de 1^e frisbee voor de hond gooit of op het moment dat de hond de startlijn overgaat. Als de deelnemer eerst zelf dingen met de frisbee doet of de frisbee laat vallen, start de tijd nog niet.