

PRØVEVEILEDER



INNHold

1. UOFFISIELLE PRØVER

2. SØK OM OFFISIELL PRØVE TIL NKK

3. DOMMERE OG PRØVEPERSONELL

4. BEKREFTELSE PÅ DOMMEROPPDRAK

5. PÅMELDING – OFFISIELLE PRØVER

6. MARKEDSFØRING AV PRØVEN

7. PREMIER

8. MERKER, BÅND, ROSETTER

9. KRITIKKSKJEMA OG STARTLISTER

10. STARTNUMMER

11. NØDVENDIGE SKJEMAER

13. ARBEIDSOPPGAVER

PARKERINGSVAKT

SEKRETARIAT

RESULTATREGISTERING

RINGSEKRETÆR

TIDTAKER

ØVRIGE ROLLER VED RINGEN

PRØVENS LEDER

14. FORKLARING AV KRITIKKSKJEMA

15. TREKK, PREMIERGRADER, OPPRYKKSVERDIER OG TITLER

16. PRØVEOPPSETT OG TIDSBEREKNING

LODDTREKNING

TIDSOPPSETT

17. KOMMUNIKASJON

18. VIKTIGE PUNKTER UNDER PRØVEDAGEN

VEIMERKING / PARKERING

RINGEN

SEKRETARIAT / KIOSK

UNDER SELVE PRØVEN

19. UTDRAK AV REGELVERK

LØPETISPER

BEHANDLING AV HUND PÅ PRØVEPLASSEN

HVA ER HARDEHENDT AVSTRAFFELSE?

HVA ØNSKER VI I NRL?

20. ETTER PRØVEN

21. REISEREGNING FOR DOMMER

22. HUSKELISTE

23. LINKER

FØR PRØVEN

Før prøven er det en del detaljer som bør være på plass. Planlegging og det å være ute i god tid med søknader, dommerforespørsler og mannskapsplanlegging er en stor del av det å arrangere prøver.

1. UOFFISIELLE PRØVER

Alle kan arrangere uoffisielle prøver, men autoriserte dommere kan kun dømme ved arrangement arrangert av klubb som er medlem i NKK.

Uoffisielle prøver kan være treningsprøver, rekruttprøve e.l. Prøvene har ingen søknadsfrist og må arrangeres manuelt. Dvs. man må ha manuell påmelding, skrive ut kritikkskjemaene selv og lage startlister. Derfor er Google Forms lurt å bruke ved påmelding, da har du alt i Excel når påmeldingsfristen utløper.

For mer informasjon om hvordan Google Forms fungerer, [klikk her](#).

Det kan også være lurt å gi startlisten til kasserer for sjekk av betaling før prøven. Påmeldingene bør inneholde følgende:

- Navn på fører
- Navn på hund
- Registreringsnummer til hund
- Klasse
- Skulderhøyde på hund
- Mobilnummer til fører
- E-postadresse til fører

VIKTIG!



Regelverk for rallylydighet gjelder også for uoffisielle prøver.

Les spesielt punkt 1.2 under fellesbestemmelser i regelverk for Rallylydighet

[Regelverk for rekruttklasse](#) finner en på NRLs websider. Både autoriserte dommere og NRL godkjente instruktører kan dømme denne klassen.

Siden rekruttklassen er uoffisiell kan denne arrangeres på treningsprøver, etter endt kurs el. så lenge arrangør er medlemsklubb i NKK.

2. SØK OM OFFISIELL PRØVE TIL NKK

Frist for å søke om prøve er 31.10 i året før prøven avholdes. Dette gjøres via NKK og KLUBBADMINISTRASJON. Alle offisielle prøver må holdes av en klubb som er tilknyttet NKK.

Logg deg inn på NKKs klubbadministrasjon slik: www.nkk.no | [aktiviteter](#) | [arrangør](#) | [klubbadministrasjon](#)

The screenshot shows the NKK website with the 'Arrangør' (Arranger) section highlighted. The page title is 'For arrangører av utstillinger og prøver'. On the right, there is a list of links under the heading 'Arrangør': Utstilling, Prøver, RIK-lisens, Ettersøkshund, Prøvedommere og annet personell, FCI dommerguide, and Reiseregninger. Below this, under the heading 'Lenker', there are links for 'Dogweb Arra for utstilling', 'Dogweb Arra for prøver', and 'Klubbadministrasjon'. The main content area features a photo of a dog and text about the NKK's system for arranging events and trials.

Du trenger klubbens ID og passord for å logge deg inn.

Husk å fylle ut dommer(enes) navn på i infofeltet for prøven slik at navnet synes i terminlista.

The screenshot shows the NKK online form for arranging trials. The form is divided into several sections. The top section contains fields for 'KLID' (334000) and 'Klubbnavn' (Norsk Rallylydighetsklubb). Below this is the 'Påmeldingsadresse' section with fields for 'Kontaktperson' (Overskeid, Kari Anne), 'Adresse' (Ivelandsveien 49), 'Postnr - Poststed' (4724 Iveland), and 'Epost' (nrl.styreleder@gmail.com). The 'Prøveinformasjon' section includes fields for 'Prøvested' (Våler i Hedmark), 'Fra dato' (9.8.2019), 'Til dato' (9.8.2019), 'Prøvetype' (Rally Lydighet), 'Viltslag' (dropdown), 'Krav om sauerenhet' (checkbox), 'Påmeldingsfrist' (9.7.2019), 'Avgift' (250), 'Kontonr' (60110663563), 'Internasjonal prøve?' (checkbox), 'Klasse/Div' (1,2,3 og elite), and 'Diverse' (Dommere fylles ut her!). There are also buttons for '<- Klikk her for å velge dato' and 'el.' (dropdown).

FØR PRØVEN

3. DOMMERE OG PRØVEPERSONELL

VIKTIG!



Dommere bør forespørres og bookes inn FØR du søker om prøve i NKK. Dersom man endrer dato må man forespørre dommer på nytt.

NRL anbefaler klubbene å unngå felles mail til mange dommere da dette ofte fører til dobbeltbookinger og misforståelser.

En oversikt over godkjente dommere i Norge finner du på [NKKs websider](#) eller på [NRLs websider](#).

Dommer, prøvens leder og NKKs representant kan ikke stille på prøven da de er prøvens høyeste myndighet.

4. BEKREFTELSE PÅ DOMMEROPPDRAK

Bekreftelse for dommeroppdrag bør sendes til dommer så fort dommer har sagt ja til å dømme på prøven. Skjema for dette finner du på [NRLs websider](#).

Fyll ut de feltene som gjelder for arrangør og send til dommer - dommer skal returnere dette med sine utfyllinger og signatur. Kontrakten er bindende og en gjensidig forsikring for begge parter. *Se punkt 21 vedr. reiseregning og diett.*

Dersom en booker inn dommer som reserve og det skrives kontrakt må dagpengene betales ut selv om dommer ikke dømmer.

Ved booking av dommer, avtal reisemåte og evt. ekstra overnatting dersom prøveplassen ligger slik til.

TIPS!



Ved sending av dommerbekreftelse, spør også dommer om de har noen spesielle hensyn som f.eks. hva slags mat de ønsker under stevnedagen.

5. PÅMELDING

NRL anbefaler at alle offisielle stevner å benytte påmelding via NKKs Dogweb arra.

Se [veileder her](#) for hvordan Dogweb arra for rallylydighet fungerer.

Påmeldingsavgift tilbakebetales kun dersom påmeldingen ikke godtas iht. regelverk.

6. MARKEDSFØRING AV PRØVEN

Mange klubber benytter seg av Facebook og FB arrangementer(event) til å spre informasjon om sine prøver. Andre kanaler som også kan benyttes er:

FBgruppen "Rally-lydighet stevner i Norge"

- Klubbens webside
- Klubbens FB-side
- Deling av innlegg via klubbens medlemmer

FØR PRØVEN

Husk å skrive en informativ og god tekst når arrangement deles på Facebook. Detaljer som tid, sted, påmeldingsfrist, dommer(e) og info om at påmelding er bindende.

TIPS!



Det er lurt å skrive et ord eller to dersom det er ekstraordinære forhold som f.eks. skytebane, dyrebeite e.l. tett på prøveplassen.

7. PREMIER

FINN SPONSORER

Start tidlig med å finne sponsorer. Med en gang prøvedato er godkjent av NKK anbefales det at man tar kontakt med fôrleverandører, hundebutikker etc. 1/3 av antall startende bør få premie. Premien trenger ikke være stor, men en liten oppmerksomhet er hyggelig.

Det er ikke obligatorisk med en dommergave men en veldig hyggelig gest som blir satt stor pris på som oppmerksomhet og takk for dagen / helgen til dommeren(e).

Det er lurt å tenke på om dommeren kommer med fly etc, da er det lurt å gi en oppmerksomhet som enkelt lar seg frakte i håndbagasjen.

8. MERKER, BÅND, ROSETTER

MERKER

Rallylydighet har egne merker som bestilles gjennom NKK.

SLØYFEBÅND

NRL anbefaler at arrangører benytter seg av bånd på kritikkene for å merke disse med hvilken premiegrad ekvipasjen har oppnådd.

1.PREMIERING (rødt) deles ut til alle som har oppnådd 1.premiering (*se punkt 15 for oversikt*)

2.PREMIERING (blått) deles ut til alle som har oppnådd 2.premiering (*se punkt 15 for oversikt*)

3.PREMIERING (gult) deles ut til alle som har oppnådd 3.premiering (*se punkt 15 for oversikt*)

CERT (rødt, hvitt og blått) deles ut til ALLE som har oppnådd 1. premiering i klasse elite.

CHAMPIONAT (rødt og grønt) deles ut til hund som har 3 x 1. premier fra 3 forskjellige dommere og nødvendig utstillingspremiering. NOX-registrerte hunder kan ikke oppnå championat, men kan søke om Hederspremie i NRL.

HP - Hederspremie i NRL kan søkes om for de som oppfyller kravene. 3 resultater med min. 190 poeng i elite fra 3 ulike dommere. HP tildeles kun medlemmer av NRL og en må være medlem når resultatene oppnås. Fører må selv søke om HP.

[Se NRLs sider for mer info.](#)

Merker og bånd bestilles hos NKK - bestilling.materiell@nkk.no

ROSETTER

Det er frivillig for arrangør å ha rosetter på prøver. NRL anbefaler at dersom klubbene har rosetter så følger rosettene fargeoppsettet, klubbens farger, rødt og blått. Man kan trykke arrangørklubbens logo i midten eller la det stå blankt.

NOX-registrerte hunder kan ikke oppnå championat, men kan søke om Hederspremie i NRL.

Det er opp til arrangør om de vil dele ut eller selge mellomtittel-rosetter eller rosetter til lag dersom de har lagkonkurranse på prøven.

TIPS!



Arrangør skal ha en championatpremie til de som oppnår dette under prøven. Denne premien trenger ikke være stor, men er ment å være symbolsk - som f.eks. en championatrosett.

FØR PRØVEN

9. KRITIKKSKJEMA OG STARTLISTER

Når påmeldingsfristen er gått ut setter man opp startlister og bestiller eventuelt kritikkskjema fra NKK - bestilling.materiell@nkk.no

Dersom klubben kjører prøven i Dogweb arra kan kritikkskjemaene skrives direkte ut derfra.

Startlistene tas også ut herfra og kan redigeres i Excel. Listene er automatisk sortert slik at høyde på hund kommer i rekkefølge. Ved eventuelle etteranmeldinger vil disse bli lagt til i startlisten.

Dersom en fører er påmeldt med flere hunder i samme klasse, anbefaler NRL at arrangør legger opp til godt med tid mellom disse hundene om det lar seg gjøre.

TIPS!



Det kan lønne seg å ta ut startlisten i Dogweb arra og la den "leve" utenfor selve Dogweb arra frem til prøvestart.

En etteranmelding vil snu om på startrekkefølgen pga sorteringen den gjør automatisk.

10. STARTNUMMER

Lag startnummer og del dette ut enten ved ankomst i sekretariat eller i ringen ved opprop. Deltakerne bør bære startnummer synlig for at ringsekretæren enkelt skal kunne identifisere ekipasjen ved start.

TIPS!



Vi anbefaler også at klubbene har en tavle eller et oppslag ved ringen der startnummer skrives opp og strykes ut etterhvert som ekipasjene har gått i ringen.

11. NØDVENDIGE SKJEMAER

Print og fyll ut den informasjonen en har og ta dette med til prøven. Disse skjemaene skal fylles ut etter prøven av prøveleder:

- Oppgjørsskjema for aktivitetsavgift
- Referat fra prøvens leder

og disse skal fylles ut av dommer:

- Rapport fra NKK-representant
- Reiseregning NKK

VIKTIG!



Om ikke prøven kjøres direkte i Dogweb arra må arrangør sørge for å ta kopi av eller scanne kritikkskjema før premieutdeling eller bestille gjennomslagsark hos NKK.

FØR PRØVEN

12. UTSTYR

Se "regler for Rallylydighet" punkt 9 for oversikt over utstyr og reglene som beskriver dette.

Ved flere ringer bør utstyret dobles - om man ikke har dobbelt hinderutstyr bør arrangør bør vurdere å ha kun 1 ring hvor en kjører klassene etter hverandre eller planlegge slik klassefordeling etter hinderbehov i klassene. Feks. klasse 1 og elite samtidig. Dommeren skal i utgangspunktet alltid ha fullt utstyr tilgjengelig.

- ☐ En komplett oppdatert laminert skiltpakke

MERK! Suppleringskilt (flytende vendinger i klasse 1 og 2) bør det være doble kopier av. Skiltet for vanlig marsj bør det være trippel kopi av.

- ☐ Minimum ett eksemplar av regelverket
- ☐ 12 kjepler

Kjeglene skal være 15-50 cm høye, til øvelsene spiral, dobbel slalåm, enkel slalåm og til fremadsending. Ved fremadsending foretrekkes høy kjele.

- ☐ Markører for å markere hvor fører skal snu ved avstandskommandering og innkallingsøvelser.

Som markør kan man bruke kjepler, skiltholdere eller små treklosser.

- ☐ 22 skiltholdere
- ☐ 22 nummerskilt
- ☐ 2 stoppeklokker
- ☐ 1 målebånd / meterstokk
- ☐ Ringbånd for markering av ringen
- ☐ Feste til ringbåndet
- ☐ 2 matskåler med netting

Nettingen skal være godt festet og skal ikke ha noen skarpe kanter som kan skade hunden. Nettingen bør være av metall e.l.

- ☐ Godbiter (til matskålene)
- ☐ 1 hundeleke (ca. like stor som matskålene.)

AGILITYUTSTYR (se regelverk for beskrivelse)

- ☐ 3 hopphinder
- ☐ 1 ekstra hoppinne
- ☐ 1 lengdehinder med hjørnemarkeringspinner
- ☐ 1 slalåm
- ☐ 2 tunneler (ca. 3m og ca. 6m)
- ☐ Vekter å sikre tunneler med, eksempelvis sandsekker e.l.

Minst 3 sandsekker for rett tunnel, minst 4 sekker ved bøyd tunnel.

- ☐ Nødvendig verktøy til hindrene

REKVISITA TIL SEKRETARIAT OG RING:

- ☐ Saks
- ☐ Penner (gjerne i flere farger)
- ☐ Skriveblokk / papir til printer
- ☐ Skriveunderlag til dommer(e)
- ☐ Skriveunderlag til ringsekretær
- ☐ Teip / gaffateip
- ☐ Sikkerhetsnåler
- ☐ Ekstra batterier til stoppeklokker
- ☐ Stiftmaskin og stifter
- ☐ Kalkulator
- ☐ Permer til kritikkskjemaer
- ☐ Whiteboard e.l. til ring

Hvis whiteboard - husk! Penn, spray og klut

OM MAN FØRER DIREKTE, HUSK:

- ☐ Skjøtekabel til strøm for PC og printer
- ☐ Printer
- ☐ PC
- ☐ Sjekk internett tilgang på prøveplassen

TIPS!



Se huskeliste for arrangør helt bakerst i veilederen.

FØR PRØVEN



13. ARBEIDSOPPGAVER

Skriv ut / send ut informasjon til dem som skal jobbe under prøven.

PARKERINGSVAKT

Har ansvar for at parkeringen går OK for seg og bør ha kontroll på eventuelle reservasjoner til bil / HC-parkering etc.

SEKRETARIAT

Har ansvar for spørsmål og innregistrering av deltakerne. Mange sjekker vaksinasjonsattest og sørger for å gi beskjed til ringen(e) dersom det er frafall, deler ut startnummer etc.

RESULTATREGISTERING

Har ansvar for å legge inn resultater i Dogweb arra. Det anbefales at det er 2 stk som sitter med dette dersom man kjører resultatene rett inn Dogweb arra. Den ene regner over kritikkskjema manuelt og den andre legger det rett inn i Dogweb arra.

Har ansvar for å ordne og klargjøre kritikkskjemaene til premieutdeling. Diskene skal ligge først, deretter i stigende rekkefølge iht.

plassering bak diskene. Avtal dette med dommer.

RINGSEKRETÆR

Har ansvar for å gi rett skjema til dommer og ta imot utfylt skjema. Ringsekretæren sørger for at ekvipasjene står klare i henhold til rekkefølge. Den roper også opp ved briefing og deler eventuelt ut startnummer.

VIKTIG!

STOPP

NB! Utfylt skjema skal legges med tekst ned da ingen resultater er offentlig før dommer har godkjent dem.

Arrangør og alle som jobber på prøven har taushetsplikt om resultater, ting som blir sagt i ringen etc.

TIDTAKER

Ansvar for å ta tiden i ringen og gi tiden til dommer når ekvipasjen har gått forbi målskilt. Det skal være to klokker og det bør være enten to tidtakere for å unngå eventuelle feil og sårbarhet med kun 1 person som styrer 2 klokker.

En del dommere ønsker å få en tilbakemelding fra tidtaker på at de er klare før hver ekvipasje. Tiden startes når første del av ekvipasjen går forbi startstrekene og siste del av ekvipasjen passerer målstreken. Rutinene rundt tidtakingen avtales direkte med dommer.

ØVRIGE ROLLER VED RINGEN

Det bør avtales hvem som har ansvar for å ordne med premier og pall med rosetter el. ved premieutdeling.

Det bør også avtales hvem som flytter bånd i klasse 2-elite dersom start og mål er på to forskjellige steder.

FØR PRØVEN

PRØVENS LEDER

Prøveleder bør også sammen med arrangøransvarlig ha en generell oversikt over diverse oppgaver og ansvarsområder slik at alle vet hvilke oppgaver de har.

Prøveleder skal ha god innsikt i reglementet da det er vedkommendes ansvar å sørge for at arrangementet holdes i tråd med de regelverk som gjelder. Sammen med NKKs representant er de prøvens høyeste myndighet og eventuelle problemer eller tvilsspørsmål behandles og avgjøres av den myndighet spørsmålet sorteres under. Prøvens leder og NKKs-representant kan når som helst gripe inn hvor de måtte anse dette nødvendig innenfor eget myndighetsområde. På dommerens subjektive skjønn og arbeid kan de imidlertid ikke influere.

VIKTIG!

STOPP

Prøveleder kan IKKE starte på stevnet selv.

Prøveleder og NKK -representant kan ikke være samme person.

NRL påpeker at funksjonærene ikke bør jobbe i den klassen de selv stiller. På den måten unngår man eventuelle etiske utfordringer. Dette gjelder spesielt roller som kan påvirke resultat, som f.eks. tidtaker og roller i sekretariatet.

14. FORKLARING AV KRITIKKSKJEMA

1. Informasjonen kommer ferdig utfylt fra påmeldingen i DogWeb arra.
2. Regn ut totalt antall trekk og sett summen her.
3. Dommer noterer tid, sjekk om denne tiden er over makstid og sett evt. inn tidstrekk om tiden er over maks. 1 poeng per hele sekund.
4. Regn ut sluttpoeng om ikke ekvipasjen har disket.
5. Dommer fyller ut makstid her.
6. Fyll ut plassering og premiering i klassen her.
7. Dommer fyller ut trekk her.
8. En oversikt over poengtrekk og forkortelse som brukes.
9. En oversikt over de ulike diskgrunnene.
10. Skjema er ikke godkjent før dommer har signert.

KRITIKKSKJEMA																																																																											
Førers navn					Startnummer																																																																						
Hundens navn					Reg. nr.																																																																						
Hundens rase					Klasse																																																																						
Arrangør / sted					Dato																																																																						
Utgangspoeng					Maks tid																																																																						
Fratrekk					Premiering																																																																						
Brukt tid / tidstrekk					Plassering i klassen																																																																						
Sluttpoeng / DISK																																																																											
1	5	9	13	17	21																																																																						
2	6	10	14	18	22																																																																						
3	7	11	15	19																																																																							
4	8	12	16	20																																																																							
<table border="1"><thead><tr><th>Trekk</th><th>Beskrivelse</th><th>ST - Skopp i lomme</th><th>T - 1 poeng for hvert hele sekund over makstid</th><th>TIL - Treghet ved utplassering av nummeret i ringen</th></tr></thead><tbody><tr><td>1 poeng</td><td>1 - Skopp i lomme, 1 poeng for hvert hele sekund over makstid</td><td>ST - Skopp i lomme</td><td>T - 1 poeng for hvert hele sekund over makstid</td><td>TIL - Treghet ved utplassering av nummeret i ringen</td></tr><tr><td>2 poeng</td><td>2 - Skopp i lomme, 2 poeng for hvert hele sekund over makstid</td><td>ST - Skopp i lomme</td><td>T - 1 poeng for hvert hele sekund over makstid</td><td>TIL - Treghet ved utplassering av nummeret i ringen</td></tr><tr><td>3 poeng</td><td>3 - Skopp i lomme, 3 poeng for hvert hele sekund over makstid</td><td>ST - Skopp i lomme</td><td>T - 1 poeng for hvert hele sekund over makstid</td><td>TIL - Treghet ved utplassering av nummeret i ringen</td></tr><tr><td>4 poeng</td><td>4 - Skopp i lomme, 4 poeng for hvert hele sekund over makstid</td><td>ST - Skopp i lomme</td><td>T - 1 poeng for hvert hele sekund over makstid</td><td>TIL - Treghet ved utplassering av nummeret i ringen</td></tr><tr><td>5 poeng</td><td>5 - Skopp i lomme, 5 poeng for hvert hele sekund over makstid</td><td>ST - Skopp i lomme</td><td>T - 1 poeng for hvert hele sekund over makstid</td><td>TIL - Treghet ved utplassering av nummeret i ringen</td></tr><tr><td>6 poeng</td><td>6 - Skopp i lomme, 6 poeng for hvert hele sekund over makstid</td><td>ST - Skopp i lomme</td><td>T - 1 poeng for hvert hele sekund over makstid</td><td>TIL - Treghet ved utplassering av nummeret i ringen</td></tr><tr><td>7 poeng</td><td>7 - Skopp i lomme, 7 poeng for hvert hele sekund over makstid</td><td>ST - Skopp i lomme</td><td>T - 1 poeng for hvert hele sekund over makstid</td><td>TIL - Treghet ved utplassering av nummeret i ringen</td></tr><tr><td>8 poeng</td><td>8 - Skopp i lomme, 8 poeng for hvert hele sekund over makstid</td><td>ST - Skopp i lomme</td><td>T - 1 poeng for hvert hele sekund over makstid</td><td>TIL - Treghet ved utplassering av nummeret i ringen</td></tr><tr><td>9 poeng</td><td>9 - Skopp i lomme, 9 poeng for hvert hele sekund over makstid</td><td>ST - Skopp i lomme</td><td>T - 1 poeng for hvert hele sekund over makstid</td><td>TIL - Treghet ved utplassering av nummeret i ringen</td></tr><tr><td>10 poeng</td><td>10 - Skopp i lomme, 10 poeng for hvert hele sekund over makstid</td><td>ST - Skopp i lomme</td><td>T - 1 poeng for hvert hele sekund over makstid</td><td>TIL - Treghet ved utplassering av nummeret i ringen</td></tr></tbody></table>										Trekk	Beskrivelse	ST - Skopp i lomme	T - 1 poeng for hvert hele sekund over makstid	TIL - Treghet ved utplassering av nummeret i ringen	1 poeng	1 - Skopp i lomme, 1 poeng for hvert hele sekund over makstid	ST - Skopp i lomme	T - 1 poeng for hvert hele sekund over makstid	TIL - Treghet ved utplassering av nummeret i ringen	2 poeng	2 - Skopp i lomme, 2 poeng for hvert hele sekund over makstid	ST - Skopp i lomme	T - 1 poeng for hvert hele sekund over makstid	TIL - Treghet ved utplassering av nummeret i ringen	3 poeng	3 - Skopp i lomme, 3 poeng for hvert hele sekund over makstid	ST - Skopp i lomme	T - 1 poeng for hvert hele sekund over makstid	TIL - Treghet ved utplassering av nummeret i ringen	4 poeng	4 - Skopp i lomme, 4 poeng for hvert hele sekund over makstid	ST - Skopp i lomme	T - 1 poeng for hvert hele sekund over makstid	TIL - Treghet ved utplassering av nummeret i ringen	5 poeng	5 - Skopp i lomme, 5 poeng for hvert hele sekund over makstid	ST - Skopp i lomme	T - 1 poeng for hvert hele sekund over makstid	TIL - Treghet ved utplassering av nummeret i ringen	6 poeng	6 - Skopp i lomme, 6 poeng for hvert hele sekund over makstid	ST - Skopp i lomme	T - 1 poeng for hvert hele sekund over makstid	TIL - Treghet ved utplassering av nummeret i ringen	7 poeng	7 - Skopp i lomme, 7 poeng for hvert hele sekund over makstid	ST - Skopp i lomme	T - 1 poeng for hvert hele sekund over makstid	TIL - Treghet ved utplassering av nummeret i ringen	8 poeng	8 - Skopp i lomme, 8 poeng for hvert hele sekund over makstid	ST - Skopp i lomme	T - 1 poeng for hvert hele sekund over makstid	TIL - Treghet ved utplassering av nummeret i ringen	9 poeng	9 - Skopp i lomme, 9 poeng for hvert hele sekund over makstid	ST - Skopp i lomme	T - 1 poeng for hvert hele sekund over makstid	TIL - Treghet ved utplassering av nummeret i ringen	10 poeng	10 - Skopp i lomme, 10 poeng for hvert hele sekund over makstid	ST - Skopp i lomme	T - 1 poeng for hvert hele sekund over makstid	TIL - Treghet ved utplassering av nummeret i ringen											
Trekk	Beskrivelse	ST - Skopp i lomme	T - 1 poeng for hvert hele sekund over makstid	TIL - Treghet ved utplassering av nummeret i ringen																																																																							
1 poeng	1 - Skopp i lomme, 1 poeng for hvert hele sekund over makstid	ST - Skopp i lomme	T - 1 poeng for hvert hele sekund over makstid	TIL - Treghet ved utplassering av nummeret i ringen																																																																							
2 poeng	2 - Skopp i lomme, 2 poeng for hvert hele sekund over makstid	ST - Skopp i lomme	T - 1 poeng for hvert hele sekund over makstid	TIL - Treghet ved utplassering av nummeret i ringen																																																																							
3 poeng	3 - Skopp i lomme, 3 poeng for hvert hele sekund over makstid	ST - Skopp i lomme	T - 1 poeng for hvert hele sekund over makstid	TIL - Treghet ved utplassering av nummeret i ringen																																																																							
4 poeng	4 - Skopp i lomme, 4 poeng for hvert hele sekund over makstid	ST - Skopp i lomme	T - 1 poeng for hvert hele sekund over makstid	TIL - Treghet ved utplassering av nummeret i ringen																																																																							
5 poeng	5 - Skopp i lomme, 5 poeng for hvert hele sekund over makstid	ST - Skopp i lomme	T - 1 poeng for hvert hele sekund over makstid	TIL - Treghet ved utplassering av nummeret i ringen																																																																							
6 poeng	6 - Skopp i lomme, 6 poeng for hvert hele sekund over makstid	ST - Skopp i lomme	T - 1 poeng for hvert hele sekund over makstid	TIL - Treghet ved utplassering av nummeret i ringen																																																																							
7 poeng	7 - Skopp i lomme, 7 poeng for hvert hele sekund over makstid	ST - Skopp i lomme	T - 1 poeng for hvert hele sekund over makstid	TIL - Treghet ved utplassering av nummeret i ringen																																																																							
8 poeng	8 - Skopp i lomme, 8 poeng for hvert hele sekund over makstid	ST - Skopp i lomme	T - 1 poeng for hvert hele sekund over makstid	TIL - Treghet ved utplassering av nummeret i ringen																																																																							
9 poeng	9 - Skopp i lomme, 9 poeng for hvert hele sekund over makstid	ST - Skopp i lomme	T - 1 poeng for hvert hele sekund over makstid	TIL - Treghet ved utplassering av nummeret i ringen																																																																							
10 poeng	10 - Skopp i lomme, 10 poeng for hvert hele sekund over makstid	ST - Skopp i lomme	T - 1 poeng for hvert hele sekund over makstid	TIL - Treghet ved utplassering av nummeret i ringen																																																																							
<table border="1"><thead><tr><th>DISK</th><th>Beskrivelse</th><th>DISK</th><th>Beskrivelse</th><th>DISK</th><th>Beskrivelse</th></tr></thead><tbody><tr><td>DISK</td><td>1 - Skopp i lomme</td><td>DISK</td><td>2 - Skopp i lomme</td><td>DISK</td><td>3 - Skopp i lomme</td></tr><tr><td>DISK</td><td>4 - Skopp i lomme</td><td>DISK</td><td>5 - Skopp i lomme</td><td>DISK</td><td>6 - Skopp i lomme</td></tr><tr><td>DISK</td><td>7 - Skopp i lomme</td><td>DISK</td><td>8 - Skopp i lomme</td><td>DISK</td><td>9 - Skopp i lomme</td></tr><tr><td>DISK</td><td>10 - Skopp i lomme</td><td>DISK</td><td>11 - Skopp i lomme</td><td>DISK</td><td>12 - Skopp i lomme</td></tr><tr><td>DISK</td><td>13 - Skopp i lomme</td><td>DISK</td><td>14 - Skopp i lomme</td><td>DISK</td><td>15 - Skopp i lomme</td></tr><tr><td>DISK</td><td>16 - Skopp i lomme</td><td>DISK</td><td>17 - Skopp i lomme</td><td>DISK</td><td>18 - Skopp i lomme</td></tr><tr><td>DISK</td><td>19 - Skopp i lomme</td><td>DISK</td><td>20 - Skopp i lomme</td><td>DISK</td><td>21 - Skopp i lomme</td></tr><tr><td>DISK</td><td>22 - Skopp i lomme</td><td>DISK</td><td>23 - Skopp i lomme</td><td>DISK</td><td>24 - Skopp i lomme</td></tr><tr><td>DISK</td><td>25 - Skopp i lomme</td><td>DISK</td><td>26 - Skopp i lomme</td><td>DISK</td><td>27 - Skopp i lomme</td></tr><tr><td>DISK</td><td>28 - Skopp i lomme</td><td>DISK</td><td>29 - Skopp i lomme</td><td>DISK</td><td>30 - Skopp i lomme</td></tr></tbody></table>										DISK	Beskrivelse	DISK	Beskrivelse	DISK	Beskrivelse	DISK	1 - Skopp i lomme	DISK	2 - Skopp i lomme	DISK	3 - Skopp i lomme	DISK	4 - Skopp i lomme	DISK	5 - Skopp i lomme	DISK	6 - Skopp i lomme	DISK	7 - Skopp i lomme	DISK	8 - Skopp i lomme	DISK	9 - Skopp i lomme	DISK	10 - Skopp i lomme	DISK	11 - Skopp i lomme	DISK	12 - Skopp i lomme	DISK	13 - Skopp i lomme	DISK	14 - Skopp i lomme	DISK	15 - Skopp i lomme	DISK	16 - Skopp i lomme	DISK	17 - Skopp i lomme	DISK	18 - Skopp i lomme	DISK	19 - Skopp i lomme	DISK	20 - Skopp i lomme	DISK	21 - Skopp i lomme	DISK	22 - Skopp i lomme	DISK	23 - Skopp i lomme	DISK	24 - Skopp i lomme	DISK	25 - Skopp i lomme	DISK	26 - Skopp i lomme	DISK	27 - Skopp i lomme	DISK	28 - Skopp i lomme	DISK	29 - Skopp i lomme	DISK	30 - Skopp i lomme
DISK	Beskrivelse	DISK	Beskrivelse	DISK	Beskrivelse																																																																						
DISK	1 - Skopp i lomme	DISK	2 - Skopp i lomme	DISK	3 - Skopp i lomme																																																																						
DISK	4 - Skopp i lomme	DISK	5 - Skopp i lomme	DISK	6 - Skopp i lomme																																																																						
DISK	7 - Skopp i lomme	DISK	8 - Skopp i lomme	DISK	9 - Skopp i lomme																																																																						
DISK	10 - Skopp i lomme	DISK	11 - Skopp i lomme	DISK	12 - Skopp i lomme																																																																						
DISK	13 - Skopp i lomme	DISK	14 - Skopp i lomme	DISK	15 - Skopp i lomme																																																																						
DISK	16 - Skopp i lomme	DISK	17 - Skopp i lomme	DISK	18 - Skopp i lomme																																																																						
DISK	19 - Skopp i lomme	DISK	20 - Skopp i lomme	DISK	21 - Skopp i lomme																																																																						
DISK	22 - Skopp i lomme	DISK	23 - Skopp i lomme	DISK	24 - Skopp i lomme																																																																						
DISK	25 - Skopp i lomme	DISK	26 - Skopp i lomme	DISK	27 - Skopp i lomme																																																																						
DISK	28 - Skopp i lomme	DISK	29 - Skopp i lomme	DISK	30 - Skopp i lomme																																																																						

15. TREKK, PREMIEGRADER, OPPRYKKSVERDIER OG TITLER

Hver deltaker starter med 200 poeng og dommer fører på forkortelser som viser hva som skal trekkes på skjemaet. Sekretariat må regne ut hvor mange poeng som skal trekkes og deretter totalsum. NRL anbefaler at det påføres poengtrekk bak forkortelsen på kritikkskjema ved utregning for å spare tid når dommer ser over utregningene.

Når dommer har godkjent utregningen må plassering i klassen påføres og premiegrad.

POENG TREKK	
1 poeng	S, TR, ST, T
2 poeng	SK, SL, DK, AV, RO
3 poeng	R, FK, F, 2DK, V, L
5 poeng	K, VB, IT
10 poeng	KH, HT

Alle ekipasjer som får direkte opprykk eller opprykk via napp til høyere klasse skal ha merke tilsvarende opprykket.

- Bronsemerke tildeles alle hunder som oppnår opprykk fra klasse 1 til klasse 2
- Sølvmerke tildeles alle hunder som oppnår opprykk fra klasse 2 til klasse 3
- Gullmerke tildeles alle hunder som oppnår opprykk fra klasse 3 til klasse elite

PREMIEGRAD OG OPPRYKK - Klasse 1	
190 poeng	Rød sløyfe og direkte opprykk
175 poeng	Rød sløyfe og napp
160 poeng	Blå sløyfe
150 poeng	Gul sløyfe

PREMIEGRAD OG OPPRYKK - Klasse 2	
195 poeng	Rød sløyfe og direkte opprykk
180 poeng	Rød sløyfe og napp
170 poeng	Blå sløyfe
150 poeng	Gul sløyfe

PREMIEGRAD OG OPPRYKK - Klasse 3	
197 poeng	Rød sløyfe og direkte opprykk
190 poeng	Rød sløyfe og napp
180 poeng	Blå sløyfe
150 poeng	Gul sløyfe

PREMIEGRAD OG OPPRYKK - Klasse elite	
190 poeng	Rød sløyfe og cert
180 poeng	Blå sløyfe
150 poeng	Gul sløyfe



TITLER

I rallylydighet kan alle hunder registrert i NKK med stamtavle oppnå titler.

MELLOMTITLER

Det ble innført mellomtitler i Rallylydighet fra og med 1.1.2015.

Mellomtitler betyr at du får en tittel i hver klasse når du har oppnådd 3 ganger førstepremie. Resultatene kan være oppnådd for en og samme dommer eller for forskjellige dommere. Resultatene kan være oppnådd over flere år.

Mellomtitlene i rallylydighet er RL1, RL2 og RL3.

Min side

Min Profil

Medlemsnummer

Navn

Adresse

Telefon

Epost

Medlemskap

Du er medlem i 4 klubber:

Se fullstendig liste

Du har ett krav på medlemskap til forfall. Gå til medlemskrav

Meld inn i ny klubb

Min side

Min konto

Eposter

Dogweb

Tegne Agria dyreforsikring

Medlemsfordeler:

Bestille Eukanuba-bonuskort

Bestille Esso Mastercard

Dog Vitality

Novasol

Dansommer

Medlemsfordeler oversikt

Logg ut

Medlemskap

Hunder

Påmeldinger

Kull/Oppdretter

Eierskifte

Helse

Championat / Tittel

Nox-bevis

RIK-lisens

Eposter

CERT OG CHAMPIONAT

Certifikat deles ut til alle ekvipasjer som oppnår 1. premie i klasse Elite.

Hunder med 3 x 1. premie/cert i klasse Elite for tre forskjellige dommere og minst Good på utstilling etter fylte 15. måneder – kan søke NKK om å bli rallylydighetschampion – N RLCH. Det er deltakers ansvar å gi beskjed om at en oppnår championat på en prøve.

Se også NKKs championatregler.

Eier må selv søke NKK om å få titler og dette gjøres enklest og raskest via Min side på nkk.no – gå så på søknad om championat/titler.



16. PRØVEOPPSETT OG TIDSBEREGNING

En rallylydighetsprøve kan ha maks 60 ekvipasjer per dommer. Dersom klubben har booket inn 1 dommer, men ser at man får over 60 påmeldt, bør man vurdere å enten få inn en dommer til eller ha loddrekning.

Dersom man ikke får inn en ekstra dommer og har over 60 påmeldt må man ha loddrekning blant alle påmeldte.

LODDTREKNING

NKK beskriver hvordan loddrekning bør foregå på følgende måte:

"Loddrekning – praktisk løsning, be en person si 6 tall mellom 1 og 66 – tell og plukk ut. Send så e-post med beklager til ekvipasjene som er trukket ut.

Navn og registreringsnummer på hund sendes jakt@nkk.no hvor man ber om at startkontingent tilbakeføres til disse. Dette refunderes direkte til det kortet betalingen er gått fra, og det blir da ikke beregnet aktivitetsavgift på disse. "

Loddrekning skal iht. regelverk foretas blant de påmeldte ETTER fristens utløp.

Dersom man åpner for etteranmelding bør dette gjøres manuelt.

Om man forlenger påmeldingsfrist i Dogweb arra etter endt ordinærfrist kan man få overtegning siden påmelding ikke kan stenges manuelt. Ved utvidelse av frist kan en da ende med å måtte ha loddrekning blant ALLE påmeldt etter endt frist. NRL anbefaler alle klubber om å være forsiktig om å utvide ordinær frist dersom man ser ut til å nærme seg maks antall.

TIDSOPPSETT

Man bør beregne makstid per ekvipasje når man skal lage tidsoppsett, dvs. 4 min per ekvipasje. Det er lurt å beregne inn et par ekstra minutter etter briefing til første ekvipasje starter.

Husk også å beregne pause til dommer mellom klassene, tid til utregning og premieutdeling.

Eksempel med 1 dommer, 1 bane:

TIDSOPPSETT (12 ekvipasjer pr klasse)	
5 min	Fellesinfo / åpning av prøven
5 min	Klasse 1 info
10 min	Klasse 1 briefing
50 min	Klasse 1 bedømmelse
15 min	Ombygging til klasse 2
5 min	Klasse 2 info
10 min	Klasse 2 briefing
50 min	Klasse 2 bedømmelse
30 min	Pause dommer
30 min	Dommerkontroll klasse 1+2
15 min	Premieutdeling klasse 1+2
15 min	Ombygging klasse 3
5 min	Klasse 3 info
10 min	Klasse 3 briefing
50 min	Klasse 3 bedømmelse
15 min	Ombygging til klasse elite
5 min	Klasse elite info
10 min	Klasse elite briefing
50 min	Klasse elite bedømmelse
30 min	Dommerkontroll klasse 3+elite
15 min	Premieutdeling klasse 3+elite
TOTAL TID: ca 7 timer	

TIPS!



Lag tidsoppsett og send til dommer i GOD tid før PM sendes ut slik at dommer evnt. kan anbefale endringer i oppsettet ved behov.

FØR PRØVEN

17. KOMMUNIKASJON

I god tid før prøven er det en fordel for dommerne å få tilsendt oversikt over området og hvordan banen tenkes rigget på prøvedagen samt størrelse på banen. Dette er ofte viktig i planleggingen av banen med tanke på inngang / utgang osv.

Det skal så langt det lar seg gjøre tilpasses for funksjonshemmede. Deltaker sender søknad til arrangør som igjen formidler dette til dommer om søknaden innvilges. Dommer skal ha beskjed om ønskede tilpasninger senest 30 dager før prøven. **Ref. Regelverk for rally, kap. 7**

Når påmeldingsfristen er utløpt skal man sende ut informasjon til alle de påmeldte og dommerne.

I PM BØR MAN FÅ MED FØLGENDE INFO

- Sted og adresse til prøven
- Påminnelse om å ta med vaksinasjonskort
- Oppmøtetider for alle klasser
- Antall påmeldte
- Startliste
- Dommerfordeling på klassene
- Om det er kiosk på stedet
- Vanntilgang på plassen, spesielt viktig dersom deltakerne må ta med vann selv
- Sponsor

PM SKAL sendes ut SENEST én uke før arrangementet. Dommer skal også ha kopi av PM.

Det er ikke en mulighet å gjøre dette via DogWeb arra enda, så man må bruke e-post manuelt til dette. De fleste e-postprogrammer greier å skille mellom epostene om man limer inn fra en liste - som Excel.

VIKTIG!

STOPP

NB! Når man sender ut PM til alle påmeldte anbefaler NRL at man er påpasselig med å sette disse adressene i feltet som heter "BCC" eller "blindkopi" i mailprogrammet, og at man setter mailen man sender fra i til-feltet. Da skjuler man adressene til alle mottakerne for dem som mottar mail.

Send	Fra ▼	webmaster@rally-lydighet.com
	Til...	webmaster@rally-lydighet.com
	Kopi...	
	Blindkopi...	epost1@epost.com; epost2@test.com; test3@test.com
Emne		Velkommen til stevne

Hei alle sammen!

Vi nærmer oss helgen hvor vi har stevne og her kommer PM og startlister. Vi vil takke for alle påmeldingene – vi har 60 påmeldte!

Møt opp i god tid, senest til oppmøtetiden i skjemaet for din gruppe. 😊 Vi har beregnet god tid på oppmøtetiden så vi vil kjøre så fortløpende som mulig.

Ta hensyn til hverandre i hallen, og husk å meld din ankomst i sekretæriatet. Der får dere startnummer. Vi har kun mulighet for å ta kontant betaling så husk konanter.

Frist for påmelding til lag er 8/11 – aller helst så fort som mulig. 😊

Gi beskjed så fort som mulig om løpetisper og eventuelle frafall, ta kontakt om du har noen spørsmål.

Hilsen Rallygjengen

UNDER PRØVEN

18. VIKTIGE PUNKTER UNDER PRØVEDAGEN

Klubbens medlemmer som skal hjelpe til under prøven bør møte i god tid for å få satt opp plassen så det er klart til deltakerne kommer. Det er mange deltakere som kommer 1 time før start, så sekretariat bør være klart SENEST én time før starttid.

NRL anbefaler at det ønskes velkommen og gis en felles beskjed til deltakerne om praktiske detaljer som ca. starttider for klassene, toalett, premieutdeling, kiosk, vann etc.

VEIMERKING / PARKERING

- Sett opp skilter på veien til prøven
- Sett opp skilter til parkering
- Parkeringsvakter bør være på plass senest én time før start

RINGEN

- Sett opp ring med ringbånd og evt. gjerder
- 1 telt per ring anbefales pga. sol eller regn
- 1 bord og 3 stk stoler per ring
- 1 eksemplar av regelverket per ring
- Tidsskjema, startlister og kritikkskjemaer skal være i ringen når klassen starter
- Sett frem nødvendig utstyr, *se punkt 12*
- Kaffe, drikke etc. til dommer i ringen
- Ha en bøtte med vann og bæsjeposer tilgjengelig i tilfelle en hund tisser/gjør fra seg i ringen

- Rydd vekk kvister og rot i ringen
- Gjør det tydelig for publikum hvor de kan sitte
- Lag et tydelig oppvarmingsområde

SEKRETARIAT / KIOSK

- Gjør klart premiebord med premier og rosetter
- Heng opp startlister og tidsskjema
- Gjør sekretariat klart med nødvendig info som startlister, tidsskjema, nummerlapper, skrivesaker, sløyfer, merker, binders, sikkerhetsnåler etc.
- Gjør kiosken klar
- Er prøven på en varm dag, ha mye vann tilgjengelig for hundene

UNDER SELVE PRØVEN

- Sjekk vaksinasjonsattest etter hvert som deltakerne melder sin ankomst
- Sørg for at dommer og personell har det de trenger i ringen
- Anbefaler at dommer signerer på premielistene før premieutdeling
- Avtal med dommer om reiseregning fylles ut på plassen eller ettersendes til kasserer.
- Sørg for at prøveleder får fylt ut sine papirer før han/hun forlater plassen
- Avtal med NKK-representanten ang utfylling og evt. ettersending av papirer



UNDER PRØVEN

19.UTDRAG AV REGELVERK

LØPETISPER

Løpetisper kan starte i klasse elite, men skal alltid starte sist i konkurransen, og får ikke komme inn på området før prøveleder/ arrangør gir tillatelse til det. Unntaksvis kan arrangør av prøver med 25 deltakere eller færre og etter avtale med dommer, tillate at løpetisper får starte i andre klasser. Løpetisper skal alltid gå sist i ringen (dvs. etter at alle ordinære klasser er ferdige).

BEHANDLING AV HUND PÅ PRØVEPLASSEN

Rallylydighet er en hundesport som fokuserer på samspill, glede og holdninger. Det er en sport som skal knytte hunder og eiere sammen på en positiv måte, og skal promotere et positivt samhold mellom hund og eier basert på tillit og respekt. Dette fokuset gjelder ikke kun i ringen, men også utenfor ringen og på trening.

En hver deltaker på prøven plikter å følge NKKs regler for rallylydighet. I følge reglementet skal hunden føres i bånd på prøveområdet og deltakeren er ansvarlig for sine egne hunder. Hardhendt avstraffelse og bruk av pigghalsbånd og strøm er forbudt.

Brudd på regler, oppførsel i strid med god skikk og til sjenanse for andre kan medføre advarsel, bortvisning fra prøveområdet, innrapportering til NKK og føre til tap av premie og/eller utestengelse fra fremtidige prøver. Ved bortvisning refunderes ikke påmeldingsavgiften.

HVA ER HARDHENDT AVSTRAFFELSE?

Hardhendt avstraffelse kan være hard verbal korrigerende eller fysisk korrigerende. Hard verbal korrigerende defineres som en korrigerende som virker støtende ovenfor andre og/eller skaper en tydelig negativ reaksjon hos hunden. En hund kan virke like "blid" selv om fører kommanderer hardt og truende - man skal allikevel reagere ovenfor en slik fører. Fysisk korrigerende defineres som å korrigere hunden fysisk på en måte som ikke oppfattes positivt. f.eks. rykk i båndet eller tak i nakkeskinnet.

HVA ØNSKER VI I NRL?

Avstraffelse av hund på stevneområdet er ikke lov og vi håper at prøveledere på kommende stevner informerer deltakerne godt om dette. Dommerne har sitt fokus i ringen, derfor har prøveledere og stevnearbeidere et ansvar for å hjelpe dommere med at reglene også følges utenfor ringen. Deltakere oppfordres også til å si ifra til dommer eller prøveleder om man ser noe som defineres som hardhendt avstraffelse.

ETTER PRØVEN

20. ETTER PRØVEN

Når prøven er kjørt gjennom Dogweb arra skal følgende papirer sendes til NKK:

- Oppgjørsskjema for aktivitetsavgift
- Rapport fra NKK-representant
- Referat fra prøvens leder
- Resultatliste med underskrift fra dommer

Så lenge man registrerer rett inn i Dogweb arra trenger man ikke å sende inn kopi av kritikkskjemaene. Om man ikke registrerer rett inn må man i tillegg til dokumentene nevnt over også sende inn et eksemplar av hvert kritikkskjema. NRL anbefaler klubbene å registrere direkte under prøven dersom man har mobil-/nettdekning på prøveplassen.

21. REISEREGNING FOR DOMMER

Reiseregning for dommer sendes til kasserer dersom ikke oppgjøret gis på prøveplassen. Arrangørklubb er ifølge reiseregningen forpliktet til å betale ut penger den 15. og 28. hver måned.

Kasserer bør informeres om at førstkomende av de to datoene etter at reiseregning er mottatt er siste frist for utbetaling til dommer. NRL anbefaler at utbetaling gjøres så raskt som mulig etter endt prøve. Det er viktig at utbetaling til dommer skjer så raskt som mulig.

I rallylydighet er det sjeldent at en prøve strekker seg over flere dager, så dommerne skal ha betalt gjeldende dagssats per prøve-ID de dømmer, uavhengig hvor mange klasser eller deltakere, dog ikke over 60stk. For en helgeprøve der det er 2 prøve-ID'er skal en dommer som dømmer begge dager ha gjeldende dagssats PER dag + kjøregodtgjørelse, samt dekket overnatting og mat på vei til prøvestedet.

RALLYLYDIGHET		
Prøvens referanse nr: 17- (Benyttes i all kontakt med NKK)		
Opplysninger om prøven:		
Arrangør:		
Sted:		
Dato:		
Prøven er kjørt i DogWeb-Arra (DWA) : ☐ Ja ☐ Nei		
Antall påmeldte:	Antall startende:	Antall premierte/bestått:
Opplysninger om prøvens leder:		
Navn:		
Adresse:		
Post nr:		
Telefon/mobilnr:		
E-post:		
Husk å returnere til NKK innen 4 uker: ☒		
☐ Oppgjørsskjema		
☐ Rapport fra NKKs representant		
☐ Referat fra prøveleder		
☐ Partilistene/resultatlistene i original m/ underskrift av dommere		
☐ Protokoll/kritikkskjema i original		
☐ 1 CACIT skjema (dersom prøven er tildelt CACIT status)		
Aktivitetsavgift faktureres når prøvemappen er mottatt hos NKK		
Prøvemappen returneres: NKK, Postboks 163 – Bryn, 0611 Oslo evt. på e-post: jakt@nkk.no		

Oppdragsgiver: Norsk Kennel Klub			
Navn:			
Adresse:		Postnr/sted:	
Fødselsnummer (11 siffer):		Kontonummer (11 siffer):	
Arrangement: Funksjon (dommer/ringsekretær) spesifisert:			
Reisemål:		Til:	
Fra:		Dato og klokkeslett for avreise:	
Dato og klokkeslett for avreise:		Dato og klokkeslett for hjemkomst:	
		Antall	Sats
Bil 0 til 600 km.	Tur/retur:		kr. 3,50
Bil over 600 km			kr. 3,45
Pasasjerlapp:	Navn:		kr. 1,00
Bompenger:			
Parkering:			
Dagpenger			
Evt. andre utgifter:			
Vekslingsgebyr:			
Sum utgifter:			
Dato:	Signatur:		
Attestert dato:	Signatur:		
Dagpenger for dommere utbetales som følger: 1 dags domming kr 1200,- og for 2 dagers domming kr 1600,- Dagpenger for ringsekretærer utbetales som følger: kr 500,- ved funksjon 1 dag og kr 800,- ved funksjon 2 dager. Ved bruk av bil til steder som kan nås med fly, utbetales en kjøregodtgjørelse lik kr 3,50 per kilometer (for tiden den skattefrie kilometersatsen) inntil 600 kilometer, kjøring utover dette, godtgjøres med kr 3,45 per kilometer. Ved bruk av bil til steder som ikke kan nås med fly, utbetales en kjøregodtgjørelse lik kr 3,50 per kilometer (for tiden den skattefrie kilometersatsen) inntil 600 kilometer, kjøring utover dette, godtgjøres med kr 3,45 per kilometer. For pasasjerer i bil utbetales en godtgjørelse på kr 1,00 per person per kilometer. Antall pasasjerer samt navn oppgis på oppgjørsskjemaet.			
For å få refusjon av reiseutgifter må reiseregningen være NKK i hende senest 3 måneder etter at reisen er avsluttet, men mindre annet er særskilt avtalt.			
VI BER OM AT DETTE SKJEMAET BLIR NØYAKTIG UTFYLT! VI MINNER OM AT DET MÅ LEGGES VED KVITTERING FOR UTGIFTER SOM ØNSKES REFUNDERT! VI PRESISERER AT ALLE REISEREGNINGER MÅ VÆRE FYSISKE SIGNERT.			

HUSKELISTE OGLINKER

22. HUSKELISTE

- ☐ En komplett oppdatert (pr.1.1.18) laminert skiltpakke

MERK! Suppleringskilt (flytende vendinger i klasse 1 og 2) bør det være doble kopier av. Skiltet for vanlig marsj bør det være trippel kopi av.

- ☐ Minimum ett eksemplar av regelverket
- ☐ 12 kjegler

Kjeglene skal være 15-50 cm høye, til øvelsene spiral, dobbel slalåm, enkel slalåm og til fremadsending. Ved fremadsending foretrekkes høye kjegle.

- ☐ Markører for å markere hvor fører skal snu ved avstandskommandering og innkallingsøvelser.

Som markør kan man bruke kjegler, skiltholdere eller små treklosser.

- ☐ 22 skiltholdere
- ☐ 22 nummerskilt
- ☐ 2 stoppeklokker
- ☐ 1 målebånd / meterstokk
- ☐ Ringbånd for markering av ringen
- ☐ Feste til ringbåndet
- ☐ 2 matskåler med netting

Nettingen skal være godt festet og skal ikke ha noen skarpe kanter som kan skade hunden

- ☐ Godbiter (til matskålene)
- ☐ 1 hundeleke (ca. like stor som matskålene.)

AGILITYUTSTYR (se regelverk for beskrivelse)

- ☐ 3 hopphinder
- ☐ 1 ekstra hoppinne
- ☐ 1 lengdehinder med hjørnemarkeringspinner
- ☐ 1 slalåm
- ☐ 2 tunneler (ca. 3m og ca. 6m)
- ☐ Vekter å sikre tunneler med, eksempelvis sandsekker e.l.

Minst 3 sandsekker for rett tunnel, minst 4 sekker ved bøyd tunnel.

- ☐ Nødvendig verktøy til hindrene

REKVISITA TIL SEKRETARIAT OG RING:

- ☐ Saks
- ☐ Penner (gjørne i flere farger)
- ☐ Skriveblokk / papir til printer
- ☐ Skriveunderlag til dommer(e)
- ☐ Skriveunderlag til ringsekretær
- ☐ Teip / gaffateip
- ☐ Sikkerhetsnåler
- ☐ Ekstra batterier til stoppeklokker
- ☐ Stiftemaskin og stifter
- ☐ Kalkulator
- ☐ Permer til kritikkskjemaer
- ☐ Whiteboard e.l. til ring

Hvis whiteboard - husk! Penn, spray og klut

OM MAN FØRER DIREKTE, HUSK:

- ☐ Skjøtekabel til strøm for PC og printer
- ☐ Printer
- ☐ PC
- ☐ Sjekk internett tilgang på prøveplassen

23. LINKER

[Norsk Rallylydighetsklubb](#)
[Norsk Kennel Klubb](#)
[Innlogging KLUBBADMINISTRASJON](#)
[Innlogging DogWeb arra - PRØVE](#)
[DogWeb oppslag](#)



LISTER

PLANLEGGING	ANSVARLIG	FRIST
Bestille område/hall		
Booke dommer(e)		
Prøvesøknad til NKK		
Bestille hotell/fly til dommer(e)		
Åpne påmelding		
Annonsering		
Sponsorer		
Bestille merker og sløyfer fra NKK		
Bestille rosetter og/eller premier		
Dommergaver		
Ringbånd		
Sjekke og eventuelt oppdatere skiltpakke		
Sjekke skiltholdere, kjepler, nummer og hinderutstyr		
Sjekke utstyr iht. utstysliste		
Sette tidsoppsett		
Lage startlister		
Lage startnummer		
Sende PM til deltakere		
Sende info og PM til dommer		
Sende info til prøvemannskap		
Printe kritikkskjemaer		
Mat og drikke til dommer under prøven		
Transport dommer		
Avtale middag med dommer hvis aktuelt		

LISTER

OPPGAVER PRØVEDAGEN	ANSVARLIG	FRIST
Oppsett av ring(er)		
Utstyr til sekretariat		
Skjøteledninger		
Sette opp premier og rosetter		
Henge opp søppelsekker		
Plasseringsbøtter / pall		
Veiskilt og parkering		
Sette ut mat og drikke i ringen(e)		
OPPGAVER ETTER PRØVEN	ANSVARLIG	FRIST
Opprydning og kontroll av utstyr		
Telle opp merker, sløyfer, rosetter, premier		
Utbetale reiseregninger dommer(e)		
Ferdigstille prøve i Dogweb arra		
Sende papirer til NKK - jakt @nkk.no		

NORSK RALLYLYDIGHETSKLUBB



*** NRL STIFTET 2005 ***