



# INFORMASJON

[WWW.OVREVOLLGALOPP.NO](http://WWW.OVREVOLLGALOPP.NO)



**VELKOMMEN TIL ØVREVOLL GALOPPBANE!**

**Vi håper du får en fin opplevelse hos oss  
her på Norges eneste galoppbane!**

**WIFI:** DNT GJESTENETT – ÅPNE EN NETTLESER OG FØLG INSTRUKSJONENE

#### HJELPEMIDLER

Jordblender begrenser synsfeltet for hester. Kan hjelpe hester som bærer hodet for høyt, da hesten må senke hodet for å se over saueskinnet. Ørepropper og ørehette holder hesten roligere. Tungestropp binder tungen fast slik at hesten ikke får tungen over bittet. Hjelper også hesten med å holde luftveiene frie.



Ørepropper/  
Jordblender



Ørehette/  
Tungestropp

#### BLINKERS

Blinkers brukes for å redusere hestens synsfelt og dermed hjelpe hesten å konsentrere seg bedre om løpet. Det finnes tre forskjellige typer blinkers: Vanlige blinkers (B) som finnes i både hel og halv kopp, saueskinn blinkers (S) som er den mildeste varianten og fleksible blinkers (F) som kan dras ned under løpet av jockey.



Vanlige blinkers



Saueskinnsblinkers



Fleksible blinkers

#### HJELM

Må være EU-godkjent. Hjelm regnes ikke inn i ridevekten.

#### BRILLER/GOGGLES

Tynne briller i plast. Flere par brukes gjerne på våt bane da sand og jord klistrer seg fast.

#### DRAKT/HJELMTREKK

Drakten og hjelmtrekket er i eiers farger og design. Laget av silke eller polyester for å veie minst mulig.

#### SIKKERHETSVEST

Godkjent sikkerhetsvest under drakt er påbudt. Jockey veier seg med vest, men får 1 kg fratrekk for vesten.

#### STRIKKER

Strikker på ermene for å holde drakten på plass, så den ikke blåser opp.

#### TØYLER

Tøyler med gummi for godt grep, og irsk martingale som holder tøylenes sammen.

#### PISK

Pisk tillates kun i 2-årslop og hinderlop. Brukes for korreksjon, ikke fremdriftsmiddel.

#### BUKSE

Alltid hvite, laget av tynt og lett stoff.

#### STØVLER

Alltid svarte, men kanten kan være i farger; rød, brun eller blå er mest vanlig. Laget i tynn og lett plast.

#### FORTØY

Fortøy brukes for å hindre at salen sklir bakover.

#### VETRAP

Bandasje som brukes for å beskytte hestens ben. Risikoen for at disse løsner fra hestens ben er minimal da de er klebrige.

#### SAL

Løpssalen er laget av syntetisk materiale eller skinn, og veier fra så lite som 125 gr til 2-3 kg. Stigbøyler er som regel laget av carbon, aluminium eller titanium for å være så lett som mulig, og samtidig sterk og solid. Gjører er lette og elastiske for å passe flere typer hester.

#### BLYTEPPE

Ligger under salen og brukes for å tilpasse vekten til korrekt ridevekt.



**SPILL PÅ GALOPP  
FRA DIN  
EGEN MOBIL!**



Foto: Malene Nilssen



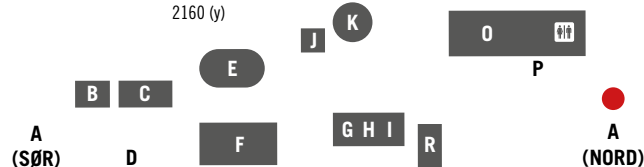
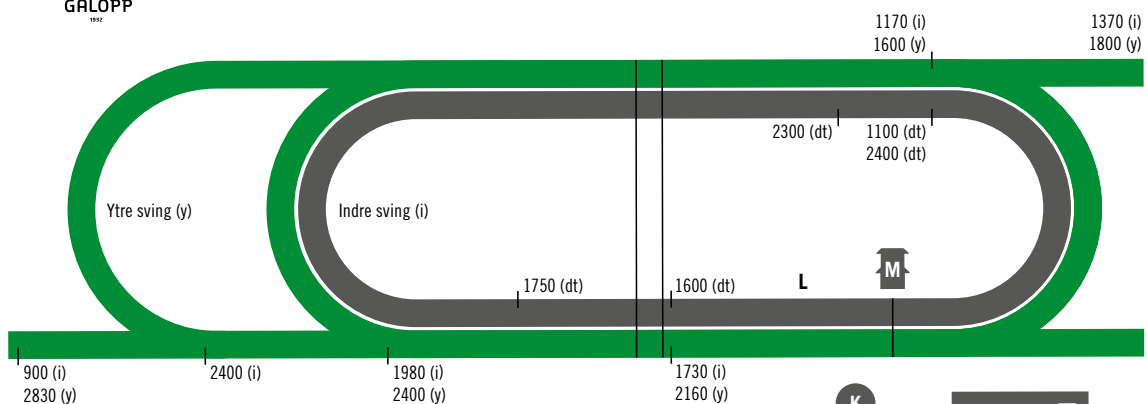
Den enkleste måten å spille på galopp, er å registrere deg som kunde hos Norsk Rikstoto på mobilen. Åpne kameraet på din mobil og fang inn QR-koden. Trykk på linken, og vipps er du registrert og klar til å spille.



Se rikstoto.no/winnersjanser | Hjelpelinjen.no | 18+



## OVERSIKTSKART ØVREVOLL GALOPPBANE



- |                                     |   |                                  |
|-------------------------------------|---|----------------------------------|
| <b>A</b> INNGANG                    | <b>E</b> PADDOCK                              | <b>I</b> DOMMER                  |
| <b>B</b> VETERINÆR                  | <b>F</b> SHERRYHAUGEN                         | <b>J</b> UTESERVERING            |
| <b>C</b> OPPSALINGSBOKSER           | <b>G</b> JOCKEYROM                            | <b>K</b> VINNERPADDOCK           |
| <b>D</b> LEKEPLASS/<br>PONNIRIDNING | <b>H</b> DERBYSTUEN/<br>PADDOCK VIEW (2. ETG) | <b>L</b> STORSKJERM              |
|                                     | <b>M</b> MÅL                                  | <b>O</b> TRIBUNE/<br>HESTEBUTIKK |
|                                     |   | <b>R</b> SEKRETARIAT             |

## Slik leser du formradene i programmet

Øverst på programsiden finner du løpsnummer og spilltype for løpene. Navn på løp, distanse og baneunderlag. Premiene fordelt på hestene som slutter på 1.-5. plass i løpet og vilkår for å kunne starte i det aktuelle løpet. Eier får størstepart av premien, mens profesjonelle trenere og ryttere får 10 % hver. For hver hest angis startnummer, navn, evt suffix (fødselslandet om det ikke er Norge), vekten hesten skal bære og rytterens navn. Dersom det står et tall i parentes bak rytteren, er det vekten hesten skulle båret iht proposisjon. Det kan være rytteren er lærling og har lettelse, eller rytteren ikke kan ri den riktige vekten. Så følger alder, farge, kjønn og far-mor og morfar og oppdretter i parentes. Til høyre finner du hestens resultater så langt i karrieren og under resultater fra de to siste sesongene.

### Handicap/formtall

Hestens handicaptall er en offisiell ranking og et mål på kapasitet – jo høyere tall, desto bedre hest. Det angis i kilogram og ligger mellom 40 og 100. De beste hestene i Skandinavia har et handicaptall over 90. Tallet justeres etter hver start. I handicapløp bærer hestene ulik vekt, der hester med lavere handicaptall bærer mindre vekt enn de med høyere. Hver kilo i handicaptallet tilsvarer en kilo i ridevekten.

Programmet viser hestens handicaptall foran de fire siste startene, noe som gir et innblikk i hestens forkurve over tid, verdifull informasjon for spilleren. **Vil du bedømme hestens vintersjansje? Trekk fra ridevekt fra handicaptallet. Jo høyere plussverdi, jo bedre vektmessig utgangspunkt i løpet.** En kilos forskjell motsvarer omtrent en hestelengde over 1600 meter, 0,5 lengde over 1200 meter og 1,5 lengde over 2400 meter. En hestelengde er ca 3 meter, eller 0,2 sekunder.

4	<b>ADMIRAL DE VEGA (GB)</b>		<b>62</b>		<b>Elione Chaves</b>		Livs: 16		5-2-4		1.253.052						
	6, 1v Lope de Vega - Ashaaqah e Dansii (Shadwell Estate Co Ltd)		6RØNN-HVIT sjøkrutter, hvitegrønn, Vasky Høst AB		Formtall:		2025: 0		0-0-0		0						
	Annike Bye Hansen, Øvrevoll		Formtall:		91		2024: 6		1-2-0		438.810						
	Jæ 15/07-9	547.020 av 1730 dt	gd 1.46,5	PusWin 59	Stroox Cariras 59	91	5-	5,5	47,6	59	E. Chaves						
Bp 21/07-6	151.950 av 1600 gr	gd 1.34,8	Admiral De Vega 59	Mozart 59	90	1-	hls	34,8	59	E. Chaves							
Øv 25/08-7	650.000 av 1800 gr	nt 1.52,7	Chianti 60	Hard One To Please 60	91	8-	8,5	54,0	60	S. De Sousa							
Øv 29/09-3	150.000 av 1600 gr	mk 1.40,8	Chianti 60	Admiral De Vega 60	90	2-	0,15	40,6	60	E. Chaves							
					1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13

- |                                   |                                    |                            |
|-----------------------------------|------------------------------------|----------------------------|
| 1 Bane, dato, løpsnummer          | 6 Vinner og vekt                   | 10 Tid                     |
| 2 Premie til vinner av løpet      | 7 Andrehest og vekt                | 11 Vekt hesten bar i løpet |
| 3 Løpstype (aldersvekt, hcp)      | 8 Handicaptall før start           | 12 Rytter                  |
| 4 Distanse, underlag, baneforhold | 9 Plassering, avstand til vinneren | 13 Odds/10 kr              |
| 5 Seierstid                       |                                    |                            |

### FORKORTELSER

<b>Bane</b>	IR Irland	<b>Type løp</b>	<b>Baneforhold</b>
Øv Øvrevoll	D Tyskland	av Aldersvekt	gd God
Bp Bro Park (Stockholm)	F Frankrike	h Handicapløp	mk Myk
Jæ Jægersro (Malmø)	Du Dubai	ma For hester uten seier	nt Noe tung
Gg Göteborg		<b>Avstand resultat</b>	tg Tung
Kl Klampenborg		hls Halslengde	bl Bløt
Dk Andre baner, Danmark		m Mange hestelengder	gl God/lett
St Strømsholm		dl Dødt løp	lt Lett
Gd Gärdet (Stockholm by)		d Diskvalifisert	sn Rask
GB England			gl God-lett
			gm God-myk osv.

# Hva er canter, paddock og handicap?

## Aldersvektløp

Løp der hestene bærer lik vekt i forhold til alder. I mange tilfeller med diverse tillegg eller lettelser i forhold til tidligere inntjente penger eller antall seire.

## Amatørløp/amatørryttere

Et løp hvor alle hestene rides av amatørryttere. Disse får ikke betalt for å ri løp.

## Amatørtrener

En amatørtrener kan kun trene sine egne, eller familiens hester. De kan ikke ansette lærlinger.

## Black Type

De beste løpene i verden rangeres fra Gruppe 1 til Gruppe 3 og under dette Listed. Dersom en hest vinner eller er plassert 2. eller 3. i disse løpene vil den få såkalt "**black type**", dette er særlig verdifullt for en videre avlskarriere.

## Blinkers

"Skylapper" brukes for å få hesten til å konsentrere seg om oppgaven.

## Canter

En rolig galopp som brukes i hestens hverdagstrening. Når hestene galopperer til start sier man også at de cantrer til start.

## Distanse

Distansen er lengden på et løp. Vanligvis er distansen mellom 900 og 2400 meter. Opptil 1370 meter regnes som sprintdistanse, deretter kalles det middeldistanse opp til 1800 meter og alt over det er stayerdistanse.

## Drakt/draktfarger

Hvert eierskap må registrere en drakt som benyttes av alle eierskapets hester.

## Formtall (Handicap)

Et tall som vurderer hestens prestasjoner. Formtallet justeres etter hvert løp hesten starter i. Jo høyere formtall desto bedre hest. De aller beste hestene i Skandinavia ligger på rundt formtall 95. Det laveste formtallet som fastsettes er 40.

## Handicapløp

En type løp hvor alle hester har teoretisk lik mulighet til å vinne. Vekten hesten bærer på ryggen fastsettes av hestens formtall. Det vil si at de beste hestene bærer mer vekt i løpet enn de med lavere formtall.

## Jockey

En jockey er en som har fullført sin lærlingtid.

## Klassiske løp

Klassiske løp er fem spesielle løp for de beste treårige hestene som avholdes over hele verden. Løpene heter: Derby, Oaks, 1000 Guineas, 2000 Guineas og St Leger.

## Lærling

En lærling rir med en vektlettelse i vanlige løp for å kompensere for sin manglende erfaring i forhold til sine mer rutiner kolleger. Når en lærling har 70 seire - eller har vært lærling i fire år kan de søke jockeylisens.

## Maiden

En hest som aldri har vunnet et løp. Her skiller det mellom flat og hinderløp. En hest kan ha vunnet flatløp, men fortsatt regnes som maiden dersom de ikke har vunnet hinderløp.

## Norsk Rikstoto

Hestesportens spillselvskap. Alt spill på hest i Norge går gjennom Norsk Rikstoto (som Lotto går gjennom Norsk Tipping). Selskapet eies 50/50 av travet og galoppen.

## Novise

En hest som har vunnet ett løp i sin karriere. Her skiller det mellom flat og hinderløp. En hest kan ha vunnet flere flatløp, men fortsatt regnes som novise dersom de kun har vunnet ett hinderløp.

## Odds

Man kan spille på alle galoppløp. Alle hestene har et oddstall når starten går. Dette tallet er fastsatt av hvor mye som er spilt på hesten. Jo høyere odds, desto mer penger får du som spiller tilbake dersom hesten vinner. Hesten med lavest odds er favoritt i løpet og gir minst gevinst tilbake til spilleren.

## Overgang

Midt på banen er det åpnet slik at hester og biler kan krysse. Distansene 1600 m på dirttrackbanen, og 1730 m og 2160 m på gressbanen starter akkurat på overgangen. Fra overgangen er det ca 200 meter til mål.

## Profesjonell trener

En profesjonell trener kan trene hester for andre mot godtgjørelse og skrive kontrakt med lærling.

## Proposisjoner / «propper»

Hvert løp bestemmes av proposisjoner. Dette er reglene som bestemmer hvilke hester som kan starte i hvert løp. Dette kan være alder, formtall, antall seire eller inntjente penger. Distansene er forskjellige, noen løp er amatørløp osv.

## Pulle

Komme fra det engelske ordet pull = dra. De fleste galopphester liker å løpe fort og drar gjerne i bittet for å få lov til å løpe fortere. Det kalles å pulle.

## Startbokser

Hestene lastes inn i startbokser ved starten (ikke i hinderløp). De skal inn i startboksen med samme nr som i programmet. Laveste nr er innerst i banen. Boksene åpnes samtidig når starteren trykker på startknappen.

## Suffix

I programmet står det tre bokstaver i parentes etter hestens navn. Dette kalles suffix. Dette angir i hvilket land hesten er født. For eksempel: (GB) = England, (IRE) = Irland, (DEN) = Danmark osv.

De som ikke har noe suffix bak sitt navn er født i Norge. (Dersom hesten starter i utlandet vil det stå (NOR) bak hestens navn der).

Merk at hester kan ha suffix, men fremdeles være norskopprettet. Da er hesten født i landet som vises av suffixet, men tilbakeført innen en gitt frist slik at den kvalifiserer som norskopprettet.

## Vekt og vektlettelse

For at rutinerne ryttere skal få mulighet til å ri løp samt skaffe seg erfaring får de en lettelse som trekkes fra den vekt hesten egentlig skal bære i løpet. Den opprinnelige vekten står i parentes. Gjelder amatører og lærlinger. Man sier at 1 kg på 1600 meter tilsvarer 0,2 sek. = 1 hestelengde, så en vektlettelse kan ha mye å si. Alle ryttere veies med sikkerhetsvest. Tillegg på 1,5 kg for vesten er ikke med i oppgitt ridevekt.

## Visningspaddock

Inngjerdet runding hvor hestene vises frem før løpet, jockeyen cantrer dem til start.

## Vinnerpaddock

Vinnerpaddocken på Øvrevoll ligger midt på plassen. Her blir hesten tatt imot av trener og glade eiere.

## Å leie hesten

Den som går med hesten i visningspaddocken kalles en leier. Leieren klargjør hesten sammen med treneren før løpet og tar vare på den etter løpet.

## De forskjellige spilleformene på Øvrevoll

*Ved spillelukene finner man bonger som kan fylles ut om du ikke spiller på nett.*

*Alle spill må registreres med et norsk bankkort, det gjelder ved spill fra din mobil og ved kontant eller med kort i spillelukene. Registreringen gjøres første gang, så vær ute i god tid!*

### **V4 – V5 - V64 - V65 - V75**

#### **Løpene vil være merket i programmet.**

I disse tre spillene er omsetningen høy, og dermed også muligheten for å vinne store summer. Du kan velge om du vil fylle ut selv, eller om du vil spille "Stalltips" hvor du lar maskinen velge hester for deg. Da sier du bare i luken, at du vil ha "Stalltips" i V4, V5 eller V64 for den prisen du ønsker å spille for. Setter du på dine egne streker, får du innsatsen ved å multiplisere antall hester i hver avdeling. Utbetaling i V4 dersom du har tippet fire rette vinnere, i V5 om du har fem rette vinnere og i V64 om du har fire, fem eller seks rette vinnere.

#### **Vinner**

Vinnerspillet er enkelt. Når du spiller vinner får du utbetaling hvis du har spilt på den som vinner løpet. Satser du 10 kroner på at hest nummer 2 skal vinne, kan du gange vinneroddsen med 10 hvis din hest er først i mål. Blir vinneroddsen 3.54 er din tier økt til 35 kroner. Odds beregnes ut fra hvor mye som er spilt på den som vinner, i forhold til det totale vinnerspillet i løpet. Det er også mulig å spille vinner på flere hester i samme løp. Minste innsats er 5 kroner.

#### **Plass**

Spiller du plass, får du utbetaling hvis din hest er blant de tre første i mål. Dog er det kun utbetaling på de to fremste om det starter seks hester eller færre. Som man vil forstå er vinnersjansen stor, men det er sjelden det blir de helt store utbetalingene i plass-spillet. Mange synes imidlertid det er moro å vinne ofte, og da er plass-spill det rette spillet. Minste innsats er 5 kroner.

#### **Duo**

Duo er en spilleform som mange ferske i gamet liker å prøve seg på. Greit å forstå og med mulighet for gode odds. Det går ut på å finne de to første hestene i mål i rett rekkefølge. Mener du at nummer 5 vinner foran nummer 7 og vil satse 10 kroner på det får du oddsen ganger 10 dersom den går inn. Det er mulig å gardere ved å spille flere kombinasjoner. Minste innsats er 5 kroner.

#### **Trippel**

Det sier seg selv at det ikke er så lett å tippe de tre første hestene i mål i rett rekkefølge. Men svært mange fristes av at oddsen i trippelspillet er meget god i de aller fleste løp. Har du tre hester du tror er de tre første i mål kan du spille disse "rundt". Det betyr at du vinner hvis dine tre er de første i mål uansett rekkefølge. Har du en sikker vinner, kan du sette den på førsteplass og ta flere hester som nummer to og tre. Minste innsats er 2 kroner.

#### **Dagens Dobbelt**

I Dagens Dobbelspillet er det som navnet tilsier, to løp der du skal finne vinneren. Du kan gardere med flere hester i hvert løp. Du kan for eksempel spille to hester i det første løpet og fire i det andre. Ved å multiplisere antall hester i hvert løp, får du det totale antall kombinasjoner (i dette tilfellet 8). Ønsker du spille 10 kroner på hver kombinasjon, vil bongen koste 80 kroner. Minste innsats er 5 kroner.