Handbók
Félagalínukerfis
Skautasambands Íslands

2026

Skautasamband Íslands
www.iceskate.is

Icelandic Skating Association
info@iceskate.is

Efnisyfirlit

1 DÓMARAPANELL 3

1.1 HLUTVERK STJÖRNUDÓMARA 3
1.2 HLUTVERK TÆKNIDÓMARA 3
1.2.1 AUÐKENNING 4
1.3 HLUTVERK INNSLÁTTARDÓMARA 4
1.4 HLUTVERK YFIRDÓMARA 5
1.4.1 ELEMENT EKKI SAMKVÆMT KEPPNISREGLUM 7
1.4.2 FRÁDRÆTTIR 8
1.5 VERKLAG Á PANEL 9
1.6 TAFLA YFIR HLUTVERK OG ÁBYRGÐARAÐILA 10

2. ÚTSKÝRING ELEMENTA 11

2.1 SPORASAMSETNINGAR 11
2.2 KÓREÓSAMSETNING 11
2.3 VOGASAMSETNING 11
2.4 STÖKK 11
2.4.1 EF VANTAR UPP Á SNÚNING 12
2.4.2 EF STÖKKIÐ ER FRAMKVÆMT Á RANGRI BRÚN 12
2.4.3 EF SKAUTARI DETTUR 12
2.5 PÍRÚETTUR 12
Grunnstöður (og Layback) 13
2.5.2 AUÐKENNING OG SKAMMSTÖFUN 13

3. EFNISÞÆTTIR PRÓGRAMS 14

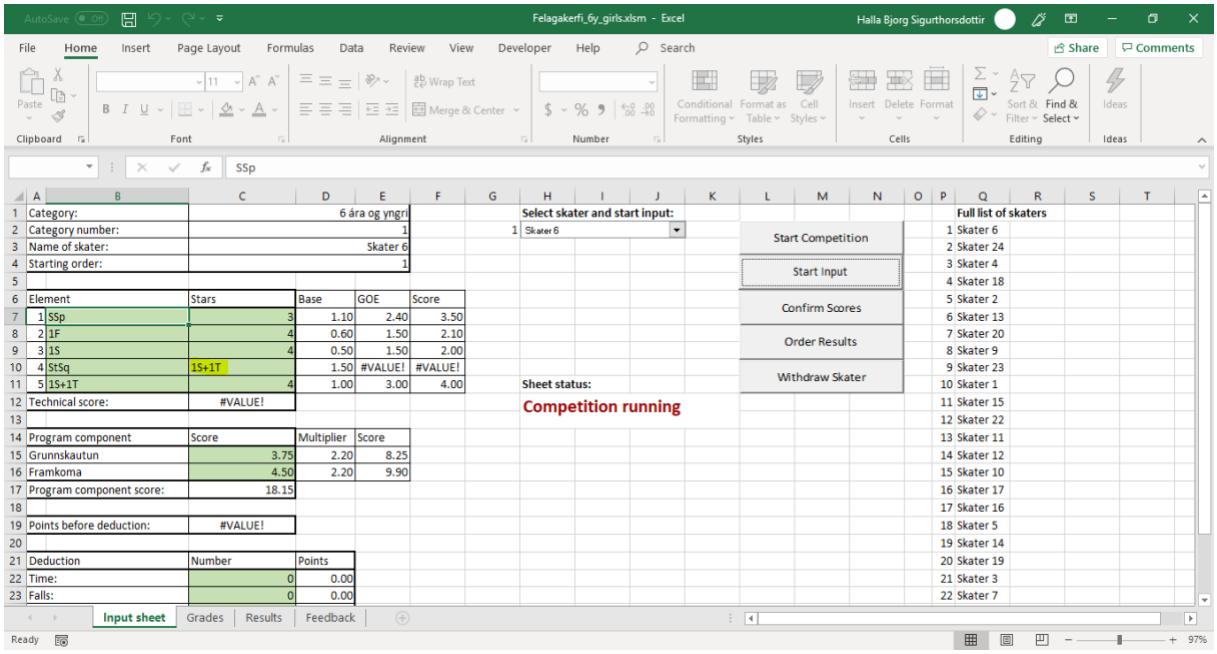
4. STJÖRNUR 14

4.1 SKILGREININGAR Á VÆGI MISTAKA 15
2.3.1 ATHUGASEMDIR FRÁ TÆKNIDÓMARA 15
4.2 FJÖLDI MISTAKA 16
4.3 SKILGREININGAR Á LÁGMARKSKRÖFUM FÉLAGAKERFIS 16
4.4 JÁKVÆÐIR ÞÆTTIR 16

5. INNSLÁTTUR Í TÖLVUKERFI 17

5.1 UPPSETNING KERFIS 17
5.2 INNSLÁTTUR 19
5.2.1 SKAMMSTAFANIR ELEMENTA 22
Stökk 22
Pírúettur 22
Viðbætur við pírúettur 22

Samsetningar 22
Önnur tákn 22
5.2.2 MISTÖK Í INNSLÆTTI 23



23
5.3 UMRÆÐUR OG YFIRFERÐ 23
5.4 ÚRSLIT OG ÚTPRENTUN 25
5.5 AÐ DRAGA SKAUTARA ÚR KEPPNI 27
5.6 GÁTLISTI VIÐ YFIRFERÐ Á UPPSETNINGU 27

1 Dómarapanell

Dómarapanell í Keppniskerfi Félagana er skipaður þremur dómurum með réttindi til að dæma í Félagalínu. Þessir þrír dómarar eru stjörnudómari, tæknidómari og innsláttardómari. Einn þessara dómara tekur einnig að sér að vera yfirdómari, þá bætast skyldur yfirdómara við skyldur þess dómara. Mælst er til þess að yfirdómari sitji sem *stjörnudómari*. Þessir þrír dómarar skipta með sér verkum og vinna saman á panel (e. consensus panel).

Á panel ríkir trúnaður og eru lokaákvarðanir panels það eina sem rætt er útávið undir eðlilegum kringumstæðum.

1.1 Hlutverk stjörnudómara

Stjörnudómari ber ábyrgð á að meta gæði hvers elements í stjörnum (sjá kafla *4. Stjörnur*), „kalla" mat sitt (segja það upphátt), sem og að skrifa ákvarðanir panels á dómarablöð. Dómarablöð stjörnudómara eru formleg gögn mótsins.

Að lokum prógrams stjórnar stjörnudómari umræðum (e. review) og staðfestir við innsláttardómara að innsláttur sé réttur eftir upplestur innsláttar. Störnudómari ber einnig ábyrgð á að fylgjast með köllum og ákvörðunum hinna dómaranna og biðja um umræður (e. review) ef þörf krefur. Hann skal einnig fylgjast með að element séu samkvæmt keppnisreglum og láta yfirdómara vita ef svo er ekki (sjá kafla *1.4.1 Element ekki samkvæmt keppnisreglum*). Stjörnudómari hefur jafnan kosningarétt á við aðra dómara í ágreiningsmálum.

Mælt er með að yfirdómari sitji sem stjörnudómari.

Gátlisti Stjörnudómara:

- Fylgir siðareglum ÍSS
- Er vel að sér um keppnisreglur
- Metur gæði elements í stjörnum og „kallar" mat sitt
- Skrifar öll köll niður á stjörnublöð
- Fylgist með köllum hinna dómaranna og stofnar til umræðu (e. review) ef honum finnst ástæða til
- „Kallar" fjölda falla
- (Yfirdómari: aðrir frádrættir (e. other deductions))
- Tilkynnir fjölda elementa + fjölda umræða (e. reviews)
- Stjórnar umræðum
- (Yfirdómari: Fer yfir að keppnisreglum hafi verið fylgt)
- Biður innsláttardómara að lesa upphátt yfir innslegnar einkunnir
- Staðfestir innslátt/ leiðréttir innslátt
- (Yfirdómari: Elements authorized, save)

1.2 Hlutverk tæknidómara

Tæknidómari ber ábyrgð á að auðkenna element sem skautari framkvæmir hverju sinni. Tæknidómari horfir á skautarann allt prógramið, á ekki að taka augun af honum, og þarf þess vegna ekki að skrifa neitt niður. Að lokum prógrams gefur Tæknidómari svo einkunn fyrir efnisþætti prógrams. Tæknidómari ber einnig ábyrgð á að fylgjast með köllum hinna dómaranna og biðja um umræður (e. review) ef þörf krefur. Hann skal einnig fylgjast með að element séu samkvæmt keppnisreglum og láta

yfirdómara vita ef svo er ekki (sjá kafla *1.4.1 Element ekki samkvæmt keppnisreglum*). Tæknidómari hefur jafnan kosningarétt á við aðra dómara í ágreiningsmálum.

1.2.1 Auðkenning

Að auðkenna eða „kalla“ elementin þýðir að tæknidómari segir upphátt hvaða element skautarinn framkvæmir hverju sinni. Tæknidómari auðkennir element á ensku eða íslensku. Tæknidómari auðkennir einnig ef element eru ekki framkvæmd að fullu (t.d. ef það vantar snúning í stökki eða ef skautari dettur). Frekari útskýringar sjást í kafla *2.3 Stökk*.

Tæknidómari auðkennir ef skautari dettur, hvort sem það gerist við framkvæmd elements eða ekki. Tæknidómari auðkennir það sem „fall“. Fall er skilgreint sem það þegar skautari tapar stjórninni þannig að meirihluti líkamsþyngdar er studdur með öðru en skautablöðum, t.d. hendi, hné, rass, bak, eða einhver hluti handleggs.

Að lokum prógrams auðkennir og segir Tæknidómari einkunn fyrir efnisþætti prógrams. Útskýring á einkunnum efnisþátta prógrams eru í kafla *3. Efnisþættir prógrams*.

Gátlisti tæknidómara:

- Fylgir siðareglum ÍSS
- Er vel að sér um keppnisreglur
- Auðkennir element sem eru framkvæmd jafnóðum
- Auðkennir föll jafnóðum
- Auðkennir ef element er ekki framkvæmt að fullu
- Tekur ekki augun af skautaranum
- Dæmir efnisþáttaeinkunn
- Fylgist með köllum hinna dómaranna og stofnar til umræðu (e. review) ef honum finnst ástæða til
- Tekur virkan þátt í umræðum
- Fylgist með að element séu samkvæmt keppnisreglum og gerir yfirdómara viðvart ef svo er ekki

1.3 Hlutverk innsláttardómara

Innsláttardómari ber ábyrgð á að slá einkunnir og element inn í Tölvukerfi Félagakerfis (TF) auk þess að sjá algjörlega um tölvuhlið kerfisins. Að loknu prógrami sér innsláttardómari um að laga innsláttarvillur, breyta innslætti samkvæmt niðurstöðum umræðna (e. review), lesa allar innslegnar einkunnir upphátt eftir umræður og senda einkunnir í tölvukerfinu. Meira um notkun tölvukerfis og innslátt má finna í kafla *5. Innsláttur í tölvukerfi*. Innsláttardómari ber einnig ábyrgð á að fylgjast með köllum hinna dómaranna og biðja um umræður (e. review) ef þörf krefur. Hann skal einnig fylgjast með að element séu samkvæmt keppnisreglum og láta yfirdómara vita ef svo er ekki (sjá kafla *1.4.1 Element ekki samkvæmt keppnisreglum*). Innsláttardómari hefur jafnan kosningarétt á við aðra dómara í ágreiningsmálum.

Gátlisti innsláttardómara:

- Fylgir siðareglum ÍSS
- Er vel að sér um keppnisreglur
- Mætir tímanlega fyrir mót til þess að fara yfir hvort mótið hafi verið rétt sett upp í tölvukerfinu

- Ber ábyrgð á að slá inn element og einkunnir í TF
- Sér um tölvuhlið Félagakerfisins
- Fylgist með köllum hinna dómaranna og stofnar til umræðu (e. review) ef honum finnst ástæða til
- Lagar innsláttavillur
- Tekur virkan þátt í umræðum
- Breytir innslætti eftir umræður verði breytingar á niðurstöðu panels
- Fylgist með að element séu samkvæmt keppnisreglum og gerir yfirdómara viðvart ef svo er ekki
- Les innslegin element og einkunnir upphátt eftir merki frá Stjörnudómara
- Sendir inn einkunnir og vistar (e.save) eftir að yfirdómari kallar „Elements authorized, save"

1.4 Hlutverk yfirdómara

Yfirdómari Félagakerfis hefur sömu skyldur og yfirdómari í International Judging System (IJS). Yfirdómari velur hvaða dómari situr í hvaða sæti (innsláttar, tækni, stjörnu) og kemur þeim upplýsingum áleiðis til hinna dómaranna fyrir mótið. Mælst er til þess að yfirdómari sitji sem stjörnudómari, sé möguleiki á því.

Yfirdómari er yfirmaður panels og ber ábyrgð á að halda dómarafund og ganga úr skugga um að allir dómarar séu mættir amk. 30 min áður en keppni hefst.

Yfirdómari tekur lokaákvörðun um hvaða gögn mega fylgja dómurum á panel. Að öllu jöfnu eru Handbók Félagakerfis og keppnisreglur leyfð á panel. Önnur gögn metur yfirdómari hvort séu leyfð á panel í hvert skipti fyrir sig.

Á panel, ber yfirdómari ábyrgð (auk venjulegra skyldna) á að ganga úr skugga um að element uppfylli keppnisreglur.

Yfirdómari ræður ákvörðun panels ef allir dómarar eru ósammála.

Yfirdómari ber ábyrgð á að sjá um frádrætti, aðra en föll, og koma upplýsingum um slíka frádrætti til þjálfara. Mögulegir frádrættir önnur en föll eru: *tími, búningur, leikmunir, eitthvað dettur á svellið og truflun á prógrami*. Frádrættir skulu ávalt skráðir í Tölvukerfi Félagakerfis óháð því hvort dregið er niður fyrir þá. Frádrættir sem dregið er niður fyrir koma fram í keppnisreglum.

Yfirdómari ber ábyrgð á að passa að úrslit séu samkvæmt ákvörðunum panels og skrifa undir þau. Hann ber einnig ábyrgð á að skipta útreikningsblöðum upp í umslög eftir félagi skautara og afhenda mótstjóra þau. Yfirdómari ber einnig ábyrgð á að geyma dómarablöð í amk. tvær vikur eftir mót.

Yfirdómari ber ábyrgð á tímatöku.

Yfirdómari ber ábyrgð á að kynna sér prentaramál á mótinu og ganga úr skugga um að félag hafi útvegað þann tækjabúnað sem þarf. Auk þess tekur yfirdómari ákvörðun um og upplýsir mótshaldara um fyrirkomulag útprentunar á mótinu.

Yfirdómari ber ábyrgð á að koma mótsmöppunni til ÍSS með skýrslu eftir hvert mót. Yfirdómari ber einnig ábyrgð á að eyða mótsmöppu af tölvu félags og USB lykli þess eftir að móti er lokið.

~~Yfirdómari skal hafa Yfirdómararéttindi ÍSS.~~

Gátlisti yfirdómara:

- Fylgir siðareglum ÍSS og ISU
- Er vel að sér um keppnisreglur
- Hefur sömu skyldur og yfirdómari í IJS
- Velur hvaða dómari situr í hvaða sæti og tilkynnir þá ákvörðun tímanlega fyrir mót
- Er yfirmaður panels
- Heldur utan um dómarafund
- Gengur úr skugga um að dómarar séu mættir amk. 30 mín áður en að keppni hefst
- Tekur ákvörðum um hvaða gögn má hafa á panel önnur en keppnisreglur og Handbók Félagakerfis
- Kynnir sér prentaramál og upplýsir mótshaldara um fyrirkomulag útprentunar
- Hefur hagsmuni skautaranns í huga (e. In favor of the skater)
- Gefur merki um að næsti skautari megi koma inn á ísinn þegar panel er tilbúinn
- Fer yfir að keppnisreglum hafi verið fylgt og ber ábyrgð á að að +REP og * séu rétt sett inn ef við á
- Ræður lokaákvörðun panels ef dómarar komast ekki að niðurstöðu
- Ber ábyrgð á frádráttum öðrum en föllum (e. other deductions)
- Ber ábyrgð á tímatöku
- Kallar „elements authorized, save“ í lok til þess að gefa innsláttardómarar til kynna að senda megi einkunnir og að panel sé klár í næsta skautara
- Ber ábyrgð á að úrslit séu samkvæmt ákvörðun panels
- Skrifar undir úrslit
- Skiptir útreikningsblöðum í umslög eftir félögum og afhendir mótsstjóra
- Ber ábyrgð á að koma niðurstöðum til skrifstofu ÍSS eftir mót
- Er talsmaður panels og svarar spurningum

1.4.1 Element ekki samkvæmt keppnisreglum

Ef þessum reglum er ekki fylgt er notast við táknin +REP og *. +REP hefur þau áhrif að element fær 70% þeirra stiga sem hefðu fengist fyrir elementið án +REP. * hefur þau áhrif að 0 stig fást fyrir elementið. Taflan hér að neðan fer yfir hvenær skal notast við +REP og hvenær *.

Aðstæður	**Merki**
Stökk endurtekið utan samsetningar	+REP *Dæmi:* *1T* *1T+REP*
Of margar stökk samsetningar	+REP og * á seinna stökk allra samsetninga sem eru umfram *Dæmi:* *1S+1T* *1S+1T* *1Lo+1Lo*+REP*
Stökk endurtekið of oft	* á það stökk sem uppfyllir ekki kröfur *Dæmi:* *1T* *1T+1T**
Of mörg stökk/pírúettur/samsetningar	Síðasta framkvæmda stökk/pírúetta/samsetning er tekið úr tölvukerfi (e. ignored)
Skyldustökk vantar	* á síðasta framkvæmda stökk
Skyldustökk framkvæmt eftir að max fjölda stökka er náð	Síðasta framkvæmda stökk tekið úr tölvukerfi og síðasta framkvæmda stökk fær * *Dæmi (1T er skyldustökk, max 4 stökk):* *1Lz* *1Lz+1Lo* *1F* *1F+1Lo* *1T* *Verður* *1Lz* *1Lz+1Lo* *1F* *1F+1Lo**
Endurtekin pírúetta með sömu skammstöfun	* á síðustu framkvæmdu pírúettu
Endurtekin samsetning með sömu skammstöfun	* á síðustu framkvæmdu samsetningu

Valshopp (1V) er augljóslega reynt sem stökk **í flokkum þar sem valshopp er ekki leyft**	Kallað og dæmt með * en er tekið út ef of mörg stökk eru framkvæmd innan prógramsins Ef það eru of margar samsetningar og valshopp er stökk í einni af þeim samsetningum: *1V* + 1Lo* *1T+1T* *1S+1Lo* *Verður að:* *1Lo* *1T+1T* *1S+1Lo*
Stökksamsetning/sería inniheldur of mörg stökk	Öll stökk umfram leyfilegan fjölda fá * *Dæmi (max 2 stökk í samsetningu):* *1S+1Lo+1T** ***ATH:** Ef 1T er skyldustökk og kemur ekki fram annarstaðar í prógrami breytist kallið í:* *1S+1Lo*+1T*
Euler er notað sem tengistökk í tveggja stökka samsetningu	Euler er kallað sem 1Lo og fær * ef stökksamsetning inniheldur of mörg stökk *Dæmi (max 2 stökk í samsetningu):* *1Lz+1Lo*+1S*

Ef skautari framkvæmir fleiri element en keppnisreglur kveða á um, skulu öll element og einkunnir skrifuð á dómarablað. Hins vegar er umfram elementum sleppt í tölvukerfi. T.d. ef um of mörg stökk er að ræða skal síðasta framkvæmda stökki sleppt, ef um of margar pírúettur er að ræða skal síðustu framkvæmdu pírúettu sleppt og ef um of margar samsetningar er að ræða skal síðustu framkvæmdu samsetningu sleppt. Ekkert skal skráð í síðustu línur í tölvukerfi og á dómarablaði ef um of fá element er að ræða.

1.4.2 Frádrættir

Búningur er ekki ekki við hæfi fyrir íþróttakeppni, inniheldur leikmun eða er of leikhúslegur í hönnun: Umræður á panel – yfirdómari tekur lokaákvörðun

Tími: Dregið er eitt (-1) stig frá heildarstigum fyrir hverjar 5 sekúndur út fyrir leyfðan prógramstíma: Yfirdómari ber ábyrgð

Tafir og truflanir (e.Interuptions): fer eftir reglum ISU - yfirdómari ber ábyrgð

1.5 Verklag á panel

Verklag panels er sem hér segir:

1. Yfirdómari gefur merki um að næsti skautari megi stíga á svellið.
2. Innsláttardómari passar upp á að réttur skautari sé valinn í Tölvukerfi Félagakerfis (TF) og smellir á „Start Input“ hnappinn.
3. Á meðan á prógrami stendur, kallar tæknidómari framkvæmd element upphátt. Stjörnudómari fylgir fast á eftir og kallar fjölda stjarna upphátt. Innsláttardómari skrifar þessar einkunnir inn í innsláttarglugga TF og stjörnudómari skrifar þær niður á blað.
4. Stjörnudómari skrifar niður öll element sem framkvæmd eru, jafnvel þótt framkvæmd element séu fleiri en leyfilegt er.
5. Ef skautari dettur kallar tæknidómari fall og stjörnudómari skrifar það niður. Stjörnudómari ber ábyrgð á að telja föll.
6. Ef einhver dómari kallar eftir umræðum (e. review) þá skrifar stjörnudómari það hjá sér.
7. Á meðan á prógrami stendur metur tæknidómari efnisþætti prógrams.
8. Eftir prógram kallar tæknidómari efnisþáttaeinkunnir og innsláttardómari skrifar þær inn í innsláttarglugga TF. Ef einhver dómari kallar eftir umræðum (e. review) þá skrifar stjörnudómari það hjá sér.
9. Stjörnudómari kallar fjölda falla, yfirdómari kallar aðra mögulega frádrætti, og innsláttardómari skráir það inn í innsláttarglugga TF. Sjörnudómari skráir niður á dómarablað.
10. Stjörnudómari les upp fjölda elementa og umræðna. Stjörnudómari leiðir umræður, og er hvert atriði tekið fyrir sér.
11. Ef dómarar eru ósammála ræður meirihlutinn. Ef allir dómarar eru ósammála ræður yfirdómari.
12. Innsláttardómari breytir innslegnum einkunnum í samræmi við niðurstöður umræðna.
13. Umræður ættu ekki að taka langan tíma. Yfirdómari ber ábyrgð á að umræður dragist ekki á langinn.
14. Yfirdómari fer yfir að element séu samkvæmt keppnisreglum og sér um að táknin +REP og * séu sett inn ef það á við, sjá nánar í kafla *1.4.1 Element ekki samkvæmt keppnisreglum*.
15. Eftir umræður les innsláttardómari allar einkunnir upp og stjörnudómari staðfestir að þær stangist ekki á við einkunnir á dómarablaði. Ef allt er rétt staðfestir yfirdómari að senda megi einkunnir með því að segja „elements authorized, save“, þá sendir innsláttardómari einkunnir með því að smella á „Confirm Scores“ hnappinn í TF og *vistar skjalið (ctrl + s)*.
16. Þegar allir skautarar í flokknum hafa skautað, raðar innsláttardómari þeim í sæti ef við á með því að smella á „Order Results“ hnappinn í TF og *vista skjalið (ctrl + s)*.
17. Þegar panell hefur aðgang að prentara, prentar innsláttardómari Stjörnuspjöld og úrslit í þeim flokkum sem við á. Yfirdómari skrifar undir úrslit þeim til staðfestingar.

1.6 Tafla yfir hlutverk og ábyrgðaraðila

Hlutverk	**Ábyrgðaraðili**
Láta kynni vita að panell er tilbúinn fyrir næsta skautara	Yfirdómari
Tímataka	Yfirdómari
Auðkenning elementa	Tæknidómari
Mat á stjörnum	Stjörnudómari
Mat á efnisþáttum	Tæknidómari
Innsláttur	Innsláttardómari
Tölvukerfi	Innsláttardómari
Einkunnir réttar á dómarablöðum	Stjörnudómari
Auðkenning falla	Tæknidómari
Talning falla	Stjörnudómari
Auðkenning frádrátta annara en falla	Yfirdómari
Element samkvæmt reglum (* og +REP)	Yfirdómari með stuðning allra dómara
Tölulegur útreikningur	Tölvukerfi Félagakerfis (TF)
Prentun stjörnuspjalda og úrslita	Innsláttardómari
Afhending stjörnuspjalda/verðlauna	Yfirdómari og mótstjóri
Samskipti útávið	Yfirdómari

2. Útskýring elementa

2.1 Sporasamsetningar

Sporasamsetning er samsetning a.m.k. tveggja mismunandi spora sem eru framkvæmd yfir ísinn. Sporasamsetning á að þekja allan ísinn nema að annað sé tiltekið í keppnisreglum.

Auðkenning sporasamsetningar er á íslensku „sporasamsetning“ og á ensku „step sequence“.

Séu ekki næg spor framkvæmd í sporasamsetningu er á ábyrgð tæknidómara að kalla „Vantar spor“.

Sé sporasamsetning ekki nægilega löng er á ábyrgð tæknidómara að kalla „Of stutt“.

2.2 Kóreósamsetning

Kóreósamsetning er samsetning spora og annara hreyfinga (t.d. vog, ina bauer, svanur) sem gerð eru við keppnistónlist skautarans.

Innihaldi kóreósamsetning ekki vog er á ábyrgð tæknidómara að kalla „Vantar vog“.

2.3 Vogasamsetning

Vogasamsetning er samsetning amk tveggja voga á brún. Einni þeirra verður að halda í amk. 2-3 sekúndur (breytilegt eftir flokkum) í stöðu.

Skilgreining á vog: sérhver staða þar sem skautafótur er beinn eða næstum beinn og hné og hæll frjálsa fótar er fyrir ofan mjöðm.

Auðkenning vogasamsetningar er á íslensku „vogasamsetning“ og á ensku „spiral sequence“

Sé vogasamsetning ekki nægilega löng er á ábyrgð tæknidómara að kalla „Of stutt“.

Sé vog ekki á brún er á ábyrgð tæknidómara að kalla „Flöt brún“.

2.4 Stökk

Í Félagalínu eru 6 stökk sem hægt er að framkvæma sem einföld eða tvöföld. Einnig er valshopp (bara einfalt) leyft í sumum flokkum. Sjá nánar í keppnisreglum. Stökkin eru eftirfarandi:

Stökk	Skamstöfun	Auðkenning	Athugasemd
Valshopp	1V	Single Waltz jump Einfalt valshopp	Einungis leyft í nokkrum flokkum, sjá nánar í Keppnisreglum
Salchow	1S/2S	Single/Double Salchow Einfalt/Tvöfalt Salchow	
Toeloop	1T/2T	Single/Double Toeloop Einfalt/Tvöfalt Toeloop	
Loop	1Lo/2Lo	Single/Double Loop Einfalt/Tvöfalt Loop	
Flip	1F/2F	Single/Double Flip Einfalt/Tvöfalt Flip	

Lutz	1Lz/2Lz	Single/Double Lutz Einfalt/Tvöfalt Lutz	
Axel	1A/2A	Single/Double Axel Einfaldur/Tvöfaldur Axel	

Tæknidómari auðkennir hvaða stökk skautari framkvæmir hverju sinni og greinir frá athugasemdum ef einhverjar eru. Tæknidómari getur gefið þrjár athugasemdir við stökk:

1. Ef það vantar upp á snúning („under“)
2. Ef stökkið er framkvæmt á rangri brún („edge“)
3. Ef skautari dettur („fall“)

Tæknidómari getur gert eina eða fleiri athugasemdir við hvert stökk. Nánari útskýringar á athugasemdum er að finna í eftirfarandi undirköflum.

2.4.1 Ef vantar upp á snúning

Til þess að einfalt stökk teljist fullsnúið þarf skautari að snúast heilan hring í loftinu (einn og hálfan fyrir Axel). Á sama hátt þarf skautari að snúast tvo heila hringi í loftinu (tvo og hálfan fyrir Axel) til að tvöfalt stökk teljist fullsnúið. Ef vantar upp á snúning þá þarf tæknidómari að gera athugasemd. Athugasemd að þessu tagi getur verið gerð varðandi *lendingu* stökks eða *inngang* (cheated take off). Í inngangi sést að vanti upp á snúning ef skautari snýr sér á ísnum of mikið áður en hann stekkur (seinni skautinn fer af ísnum).

Ef það vantar upp á snúning auðkennir tæknidómara það sem „underrotated“ eða „under“.

2.4.2 Ef stökkið er framkvæmt á rangri brún

Stökkin Flip og Lutz eru einu stökkin sem geta fengið athugasemd varðandi brún. Flip er framkvæmt á innri brún og Lutz er framkvæmt á ytri brún. Ef stökkin eru framkvæmd á rangri brún, þ.e.a.s. Flip framkvæmt á ytri brún eða Lutz framkvæmt á innri brún, eða ef framkvæmd brún er óljós, þá þarf tæknidómari að gera athugasemd.

Tæknidómari auðkennir ranga brún sem „edge“.

2.4.3 Ef skautari dettur

Ef skautari dettur auðkennir tæknidómari það sem „fall“. Fall er skilgreint sem það þegar skautari tapar stjórninni þannig að meirihluti líkamsþyngdar er studdur með öðru en skautablöðum, t.d. hendi, hné, rass, bak, eða einhver hluti handleggs.

2.5 Pírúettur

Pírúettur geta verið gerðar annað hvort áfram eða afturábak, með eða án þess að skipta um fót, í samsetningu eða í einni stöðu. „Flying“ inngangur er leyfður. Það eru þrjár grunnstöður (upprétt, sitjandi og camel) og svo er hægt að gera „mitt-á-milli-stöður“ (intermediate), layback og erfiðar útgáfur af grunnstöðum.

Grunnstöður (og Layback)

	**Upprétt** Fóturinn sem skautarinn stendur á er beinn (og skautarinn er ekki í „Camel“ stöðu). Frjálsi fóturinn getur verið í hvaða stöðu sem er.
	**Sitjandi** Skautari er sitjandi þar sem efri hluti skautafótar er amk. samsíða ísnum. Frjálsi fóturinn getur verið í hvaða stöðu sem er.
	**Camel** Fóturinn sem skautarinn stendur á er beinn og hné skautara er hærra en mjöðm (að layback og bielmann aðskildum). Frjálsi fóturinn getur verið í hvaða stöðu sem er.
	**Layback** Skautari er í uppréttri stöðu þar sem axlir og höfuð halla afturábak og bakið er bogið. Frjálsi fóturinn getur verið í hvaða stöðu sem er.

2.5.2 Auðkenning og skammstöfun

Pírúetta	Skammstöfun	Auðkenning/Kall	Athugasemd
Upprétt	(C)USp	Upright spin	Hægt að skipta um fót, þá kallar maður: “Upright spin with change of foot”
Sitjandi	(C)SSp	Sit spin	Hægt að skipta um fót, þá kallar maður: “Sit spin with change of foot”
Camel/Vog	(C)CSp	Camel spin	Hægt að skipta um fót, þá kallar maður: “Camel spin with change of foot”
Layback	(C)LSp	Layback spin	Hægt að skipta um fót, þá kallar maður: “Layback spin with change of foot”
Samsetning	(C)CoSp	Combination spin	Fleiri en ein grunnstaða (upprétt, sitjandi eða camel [layback fellur undir upprétta]) Hægt að skipta um fót, þá kallar maður: “Combination spin with change of foot”
Flying	F(XSp)	Flying X spin Flying entrance	Flying inngangur er leyfður, þá kallar maður: „Flying“ eða „Flying entrance“ áður en maður auðkennir restina af pírúettunni
Óljós tilraun að pírúéttu	Sp	Spin	Skautari reynir við spin en dómarar geta ekki sagt til um hvaða spin reynt var við

3. Efnisþættir prógrams

Í Keppniskerfi Félaganna eru þrír efnisþættir prógrams: *Samsetning Prógrams, Framkvæmd og Grunnskautun*. Skautarar eru dæmdir á skalanum 0.25 – 10.00, með 0.25 stiga millibili, þar sem 0.25 er slakt og 10.00 er *framúrskarandi*. Sjá töflu að neðan fyrir nánari útskýringar hvers efnisþáttar og skala.

Samsetning Prógrams	**Framkvæmd**	**Grunnskautun**
Tengingar innan og á milli elementa, mynstur prógrams og nýting íssins. Kóreógrafía endurspeglar uppbyggingu tónlistar og fjölhæfar hreyfingar.	Framkvæmd og þátttaka skautarans líkamlega, tilfinningalega og andlega. Skýrar hreyfingar, líkamsstaða, kraftur, persónuleiki.	Almenn skautatækni, brúnir, hnébeygjur, flæði, svif (e. glide), hæfni að skauta í allar áttir, hraði, jafnvægi, hæfni að skauta á öðrum fæti.

Flokkur	**Skali**	**Útskýring**
Demantur	10.00	Framúrskarandi
Gull	8.00-9.75	Frábært
Silfur	6.00-7.75	Mjög gott
Brons	4.00-5.75	Gott
Kristall	2.00-3.75	Sæmilegt
Perla	0.25-1.75	Slakt

4. Stjörnur

Í Keppniskerfi Félaganna eru stjörnur gefnar fyrir hvert framkvæmt element. Stjörnur eru gefnar á skalanum 0-5, þar sem 0 stjörnur tákna að element *uppfylli ekki lágmarkskröfur Félagakerfis* og 5 stjörnur tákna að element sé *umfram væntingar*. Við mat á stjörnum skal stjörnudómari meta bæði jákvæða og neikvæða þætti elementsins. Möguleg mistök ráða byrjunar einkunn og jákvæðir eiginleikar geta bætt stjörnum ofan á þá byrjunareinkunn. Taflan hér að neðan inniheldur frekari upplýsingar um hvernig skal meta byrjunareinkunn.

Fjöldi stjarna	**Útskýring**
5	Gæði elements umfram væntingar
4	Gæði elements uppfylla væntingar
3	Ein lítil mistök
2	Ein stór mistök eða fjöldi lítilla mistaka
1	Ein alvarleg mistök, fjöldi lítilla mistaka eða fjöldi stórra mistaka
0	Element uppfyllir ekki lágmarkskröfur Félagakerfis*

* Varist að rugla saman lágmarkskröfum Félagakerfis og lágmarkskröfum í keppnisreglum. Lágmarkskröfur Félagakerfis eru skilgreindar í kafla *4.2 Skilgreiningar á lágmarkskröfum Félagakerfis*. Lágmarkskröfur í keppnisreglum eru skilgreindar í keppnisreglum (t.a.m. fjöldi hringja, fjöldi spora, magn íss sem þarf að fylla o.s.frv.)

4.1 Skilgreiningar á vægi mistaka

Þegar meta á byrjunareinkunn í stjörnum skal horft til vægi mistaka. Mistökum er skipt upp í þrjá flokka: lítil mistök, stór mistök og alvarleg mistök. Taflan hér að neðan telur upp nokkur algeng mistök og hvernig þau væru flokkuð sem lítil, stór eða alvarleg. Ath. að þetta er ekki tæmandi listi yfir möguleg mistök, heldur dæmi um mistök og hvar þau myndu falla. Það er dómarans að meta alvarleika mistaka.

Flokkur	**Dæmi um mistök***
Lítil mistök	Frjálsi fótur eða hönd snertir ísinn létt **Stökk:** óljós brún í Flip/Lutz, vantar upp á snúning en óljóst hve mikið, snúningur milli stökka í samsetningu/seríu **Pírúettur:** lítil færsla (e. travel) á meðan á pírúettu stendur, lítill hraði, illa skipt um fót, vantar aðeins upp á snúning, smávægilegt jafnvægisleysi, ekki góð staða **Samsetningar:** samsetning passar ekki vel við tónlist, spor/hreyfingar ekki vel framkvæmd, lengd samsetningar nær ekki lágmarkskröfum í keppnisreglum, vog of stutt í vogasamsetningu, tengingar vantar milli hreyfinga í kóreósamsetningu
Stór mistök	Frjálsi fótur eða hendur snerta ísinn með færslu þunga **Stökk:** augljós röng brún í Flip/Lutz, augljóst að vanti upp á snúning, lending á báðum fótum **Pírúettur:** stór færsla (e. travel) á meðan á pírúettu stendur, mjög lítill hraði, mjög illa skipt um fót, vantar mikið upp á snúning, augljóst jafnvægisleysi, mjög léleg staða **Samsetningar:** samsetning hefur ekkert að gera með tónlist, spor/hreyfingar mjög illa framkvæmd, samsetning allt of stutt m.v. keppnisreglur, engin vog á brún í vogasamsetningu, engin staða í vog í vogasamsetningu
Alvarleg mistök	Fall **Stökk:** augljóst að vanti hálfan hring eða meira upp á snúning **Pírúetta:** langt frá því að ná grunnstöðu **Samsetningar**: ekki nægur fjöldi spora, kóreósamsetning inniheldur ekki vog, vog vantar í vogasamsetningu, sporasamsetning mjög stutt en lengri en 1 meter

2.3.1 Athugasemdir frá tæknidómara

Tæknidómari getur gefið tvær athugasemdir við element til að styðja við ákvörðun stjörnudómara:

1. Ef það vantar upp á snúning („under”)
2. Ef stökkið er framkvæmt á rangri brún („edge“)
3. Ef spor vantar í sporasamsetningu
4. Ef sporasamsetning er of stutt
5. Ef vog vantar í kóreósamsetningu
6. Ef vog í vogasamsetningu er ekki á brún („flöt brún“)
7. Ef vog í vogasamsetningu er ekki haldið nægilega lengi („of stutt“)

Það er stjörnudómara að meta hversu mikil áhrif mistök sem tæknidómari nefnir hafa á heildargæði elements. Ef stjörnudómari er ekki viss um 1) hversu mikið vantaði upp á snúning eða lengd sporasamsetningar, eða 2) hvort brún hafi verið óljós eða röng, getur hann beðið um frekari útskýringar frá tæknidómara.

4.2 Fjöldi mistaka

Ef um er að ræða fjölda mistaka, þá er það dómarans að meta hvaða áhrif þau mistök hafa á heildargæði elements. Þannig geta mörg lítil mistök flokkast sem lítil mistök, stór mistök eða alvarleg mistök, eftir því hvaða áhrif samspil þessara mistaka hafa á heildargæði elementsins. T.d. gætu nokkur lítil mistök sem ekki hafa alvarleg áhrif á gæði elements, en fallið undir „lítil mistök“ og fengið byrjunareinkunnina 3 stjörnur, en nokkur lítil mistök geta líka haft alvarleg áhrif á heildargæði elements og endað á byrjunar einkunninni 1 stjarna.

4.3 Skilgreiningar á lágmarkskröfum Félagakerfis

Til að element fái núll (0) stjörnur þarf það að vera undir lágmarkskröfum Félagakerfis. Lágmarkskröfur Félagakerfis fyrir hvert og eitt element má finna í eftirfarandi töflu.

Element	**Lágmarkskröfur Félagakerfis**
Stökk	amk. ¼ úr hring í loftinu og vantar minna en ¾ úr hring uppá snúning
Pírúettur	amk. 1 hringur nálægt einhverri grunnstöðu
Samsetningar	augljós tilraun að samsetningu, samsetning nái yfir meira en einn (1) meter í heild

Dæmi: Ef skautari dettur á brún inn í stökk eða pírúettu og gerir ekki aðra tilraun, þá fást 0 stjörnur. Ef skautari gerir hins vegar aðra tilraun, metur dómari elementið í heild sinni (bæði með fyrstu mistökum og annarri tilraun).

4.4 Jákvæðir þættir

Stjörnudómara ber að taka jákvæða þætti elements með í reikninginn. Þessir jákvæðu þættir bæta stjörnum ofan á byrjunareinkunn. Hver jákvæður þáttur getur dregið einkunn upp um eina stjörnu. Séu fleiri en einn jákvæður þáttur þá er það er dómarans að meta hversu mikil áhrif samspil þessara jákvæðu þátta hafa á heildargæði elements, og þar með hversu margar stjörnur geta bæst ofan á upprunalega einkunn. Ath. að lokaeinkunn á að endurspegla heildargæði elements, þar sem bæði jákvæðir og neikvæðir þætti elements eru teknir með í reikninginn.

Hér eru dæmi um jákvæða þætti. Ath. að þetta er ekki tæmandi listi yfir mögulega jákvæða þætti.

Element	**Dæmi um jákvæða þætti**
Stökk	• Stökkið er hátt og/eða langt • Góð lending • Góð stjórn • Góð staða í loftinu • Góð spor/hreyfingar fyrir stökkið • Stökkið passar við tónlistina
Pírúettur	• Góður hraði • Hröðun (e. acceleration) • Góðar stöður • Góð stjórn • Pírúettan helst á sama stað • Margir hringir • Frumleiki • Pírúettan passar við tónlistina

Samsetningar	• Góður hraði • Djúpar brúnir • Skýrar hreyfingar • Góð stjórn • Ísinn er vel nýttur • Frumleiki • Samsetningin passar við tónlistina • Góðar stöður

5. Innsláttur í tölvukerfi

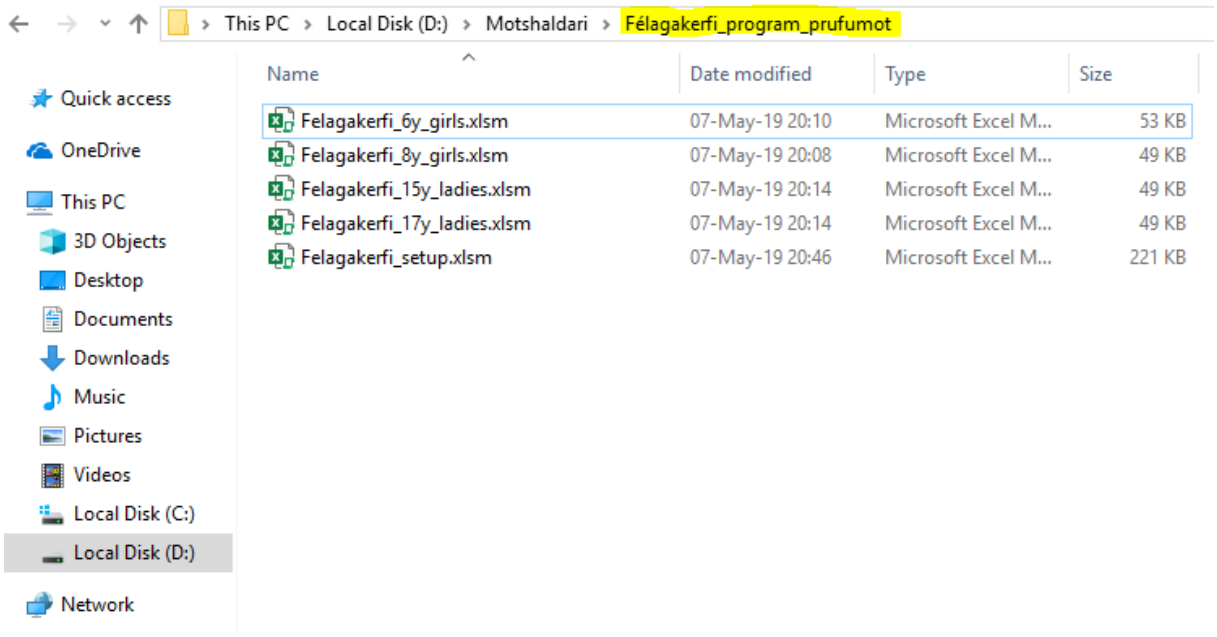
Innsláttardómari sér um allt sem kemur að Tölvukerfi Félagakerfis (TF) á meðan á móti stendur. Þetta felur í sér að sjá um að ganga úr skugga um að mótshaldari hafi sett mótið rétt upp í TF, að opna kerfið rétt, að slá einkunnir inn í kerfið, að laga einkunnir eftir innslátt, að senda einkunnir til kerfisins, að raða skauturum í sæti, að vista skjöl keppninnar og að prenta út úrslit, útreikningsblöð og Stjörnuspjöld úr kerfinu.

Hér verður farið yfir grunnþætti notkunar kerfisins, en innsláttardómari ætti að hafa lesið sér aukalega til um kerfið í leiðbeiningaseðli (e. user manual) sem fylgir kerfinu, þá sérstaklega um hvað skuli gera ef algengar villur koma upp.

5.1 Uppsetning kerfis

Innsláttardómari ber ábyrgð á að ganga úr skugga um að mótshaldari hafi sett mótið rétt upp í TF **amk. 30 min áður en mót hefst**. Réttri uppsetningu er lýst hér. Sé mótið ekki sett upp eins og lýst er hér, skal innsláttardómari upplýsa yfirdómara og mótshaldara um það og skal mótshaldari laga uppsetningu.

TF samanstendur af möppu (mótsmöppu) fullri af Excel (.xlsm) skjölum. Mótsmappan á að heita „Felagakerfi_program_!NAFN!“, þar sem nafn móts kemur í staðin fyrir „!NAFN!“. !“ og tímabil kemur í stað !TÍMABIL! (Dæmi Felagakerfi_program_2020-2021_Prufumot). Innsláttardómari þarf að ganga úr skugga um að um rétta uppsetningu Felagakerfi_program sé að ræða. Gott er að senda fyrirspurn um mögulegar uppfærslur á taeknirad@iceksate.is fyrir mót.

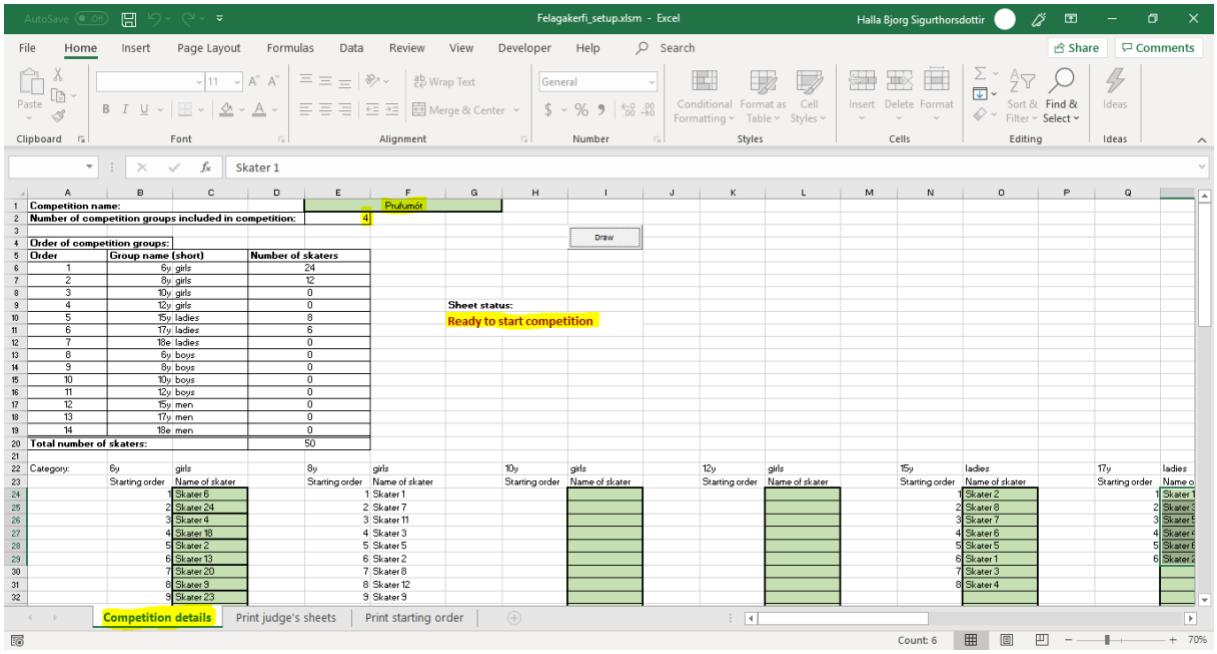


Mótsmappan á að innihalda eitt skjal sem heitir „Felagakerfi_setup.xlsm“ auk eins skjals („flokkaskjals“) fyrir hvern flokk sem keppir á mótinu. Athugið að mótsmappan á *aðeins* að innihalda flokka sem taka þátt í mótinu.

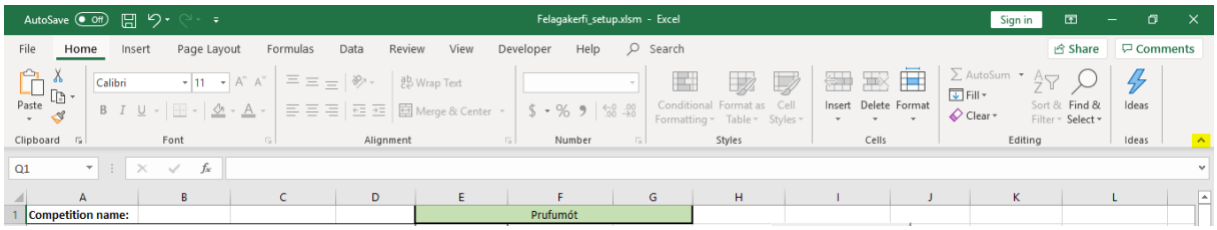
Skjalið „Felagakerfi_setup.xlsm“ á að vera opið í bakgrunninum allt mótið. Í byrjun móts þarf innsláttardómari að ganga úr skugga um að þetta skjal sé rétt sett upp fyrir mót. Þetta skjal á að vera sett upp eins og sést á myndinni hér fyrir neðan.

Innsláttardómari þarf að ganga úr skugga um að:

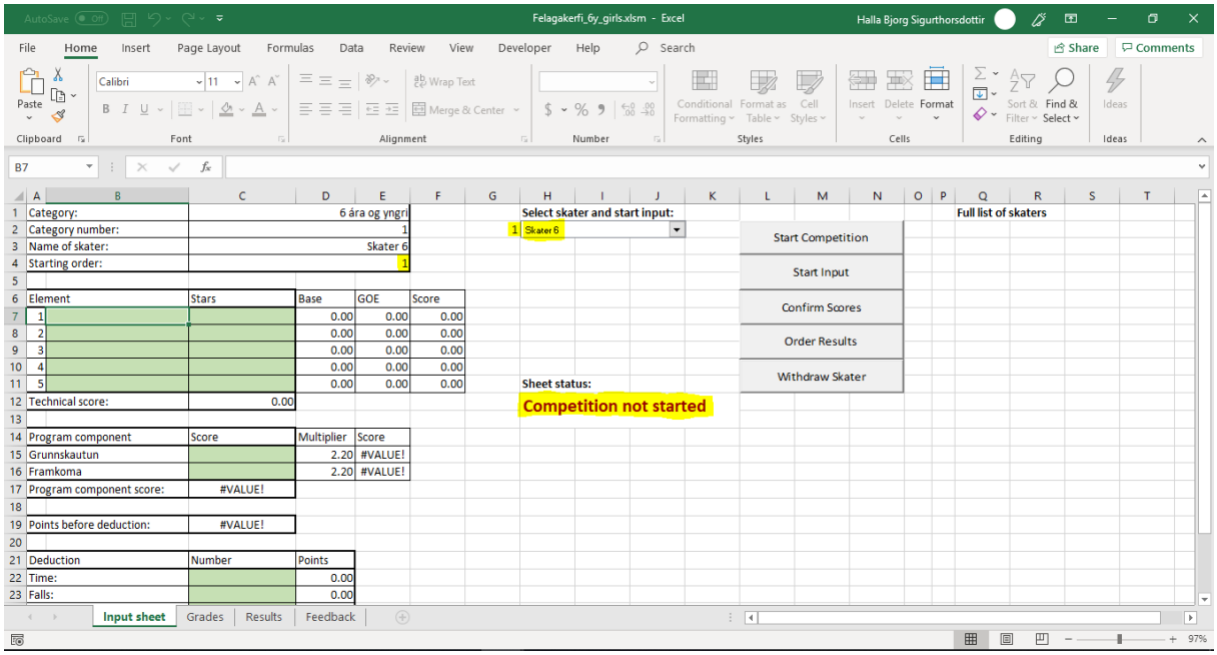
1. Rétt nafn á keppninni sé slegið inn undir „Competition name“
2. Samræmi sé á milli fjölda skjala í mótsmöppunni og flokka með skráða keppendur
3. „Sheet status“ sé „Ready to start competition“



Ath. að til að auðvelda vinnu á panel er einnig gott að hafa „ribbon“ uppi, en það er gert með því að smella á ^ flipann á ribbon eins og sést á eftirfarandi mynd. Þetta er val og er ekki á ábyrgð mótshaldara.



Önnur skjöl í mótsmöppunni (eitt fyrir hvern keppnisflokk) eiga öll að hafa „Sheet status“ = „Competition not started“, og nafn fyrsta skautara í keppnisflokknum (keppnisröð skautara má finna í Felagakerfi_setup.xlsm) á að vera í valmyndinni eins og sést á eftirfarandi mynd.

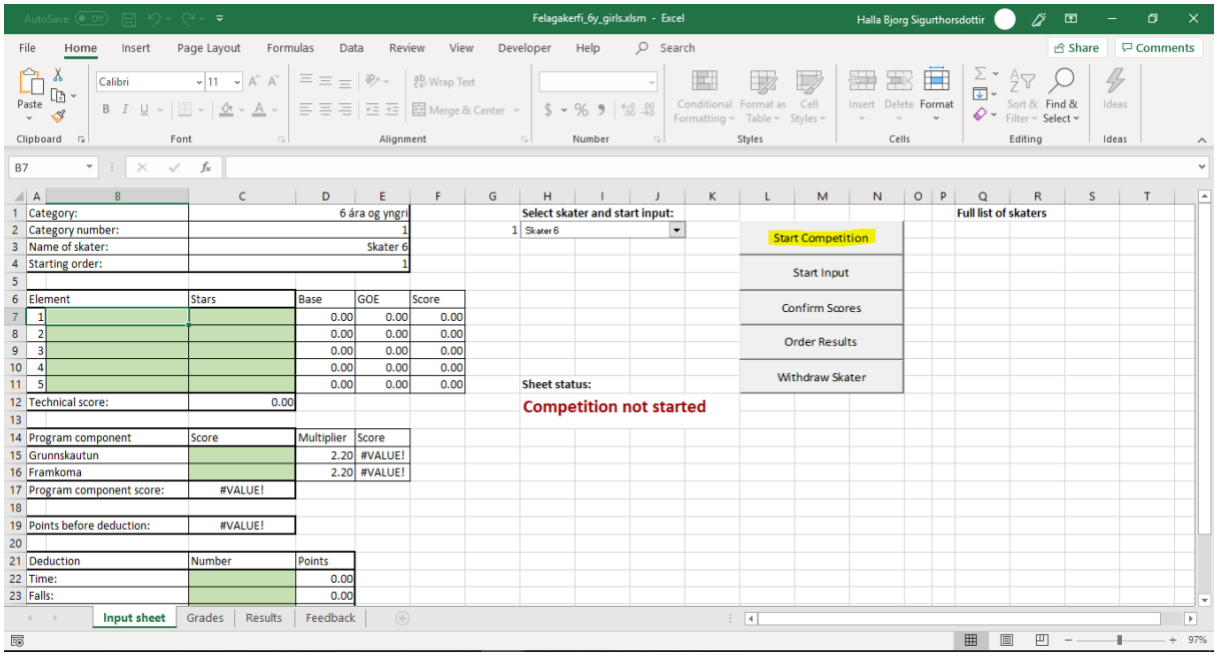


Að lokum er gott að ganga úr skugga um að tölvan sem notuð er sé ekki tengd við internetið á meðan á keppni stendur.

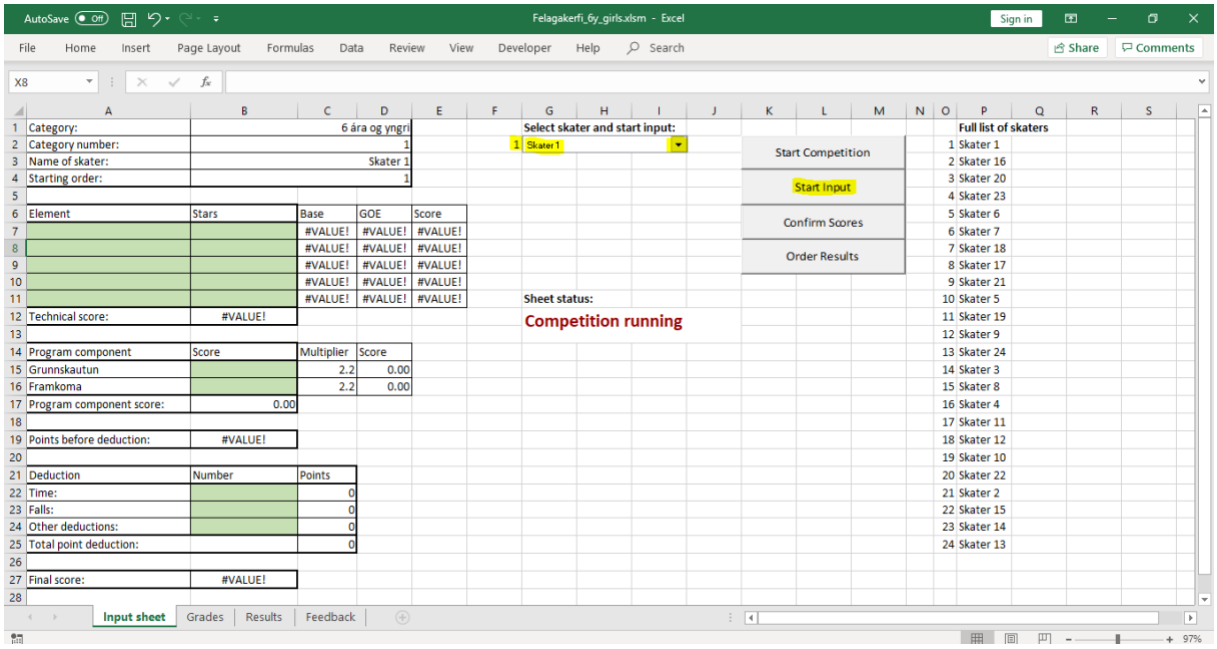
5.2 Innsláttur

Þegar nýr keppnisflokkur byrjar skal innsláttardómari opna viðeigandi .xlsm skjal.

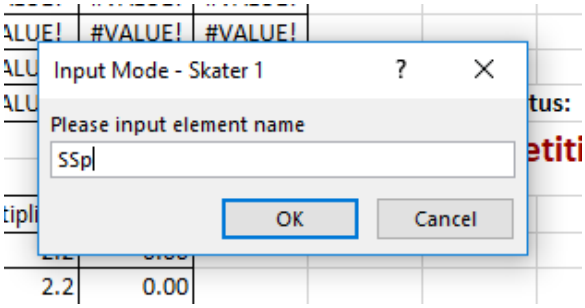
Í þessari handbók munum við sjá fyrir okkur að keppnisflokkurinn sé 6 ára og yngri stúlkur. Þá opnar innsláttardómari „Felagakerfi_6y_girls.xlsm“ og smellir á hnappinn „Start Competition“.



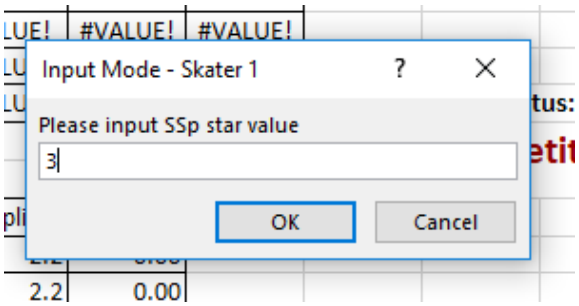
Þá birtast nöfn allra skautara flokksins undir „Full list of skaters“, og „Sheet status“ breytist í „Competition Running“ (sjá eftirfarandi mynd). Þá gengur innsláttardómari úr skugga um að nafn fyrsta skautarans sé valið í valmyndinni og smellir á „Start Input“. Innsláttardómari þarf að vera 100% viss um að réttur skautari hafi verið valinn. Upplýsingar um hvernig skal bregðast við ef einkunnir hafa verið slegnar inn fyrir rangan skautara má finna í leiðbeiningaseðli (e. user manual).



Þegar innsláttadómari smellir á „Start Input“ opnast gluggi sem biður um nafn elements (sjá eftirfarandi mynd). Innsláttardómari skrifar þar inn skammstöfun á því elementi sem tæknidómari kallar og smellir því næst á „ok“ hnappinn eða ENTER á lyklaborðinu. Lista yfir skammstafanir í kerfinu má finna í kafla *5.2.1 Skammstafanir elementa*.



Þegar innsláttadómari hefur smellt á „ok“ birtist annar gluggi sem biður um fjölda stjarna. Innsláttardómari skrifar þar inn fjölda stjarna sem stjörnudómari kallar og smellir því næst á „ok“ hnappinn eða ENTER á lyklaborðinu.

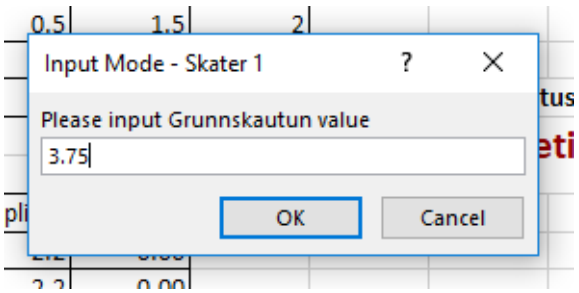


Þetta endurtekur sig þangað til hámarksfjöldi elementa í keppnisflokknum er náð.

Framkvæmi skautari fleiri element skal ekki skrá þau í innsláttarglugga. Stjörnudómari skrifar öll element og yfirdómari metur hvaða elementi/um skal sleppa í umræðum (e. review).

Ef skautari framkvæmir *of fá element* skal ekki skrifa neitt í þá element glugga sem eftir eru (bara smella á “ok”).

Þegar innslátti elementa er lokið opnast gluggi sem biður um efnisþáttaeinkunn fyrir fyrsta efnisþátt (sjá eftirfarandi mynd), innsláttardómari skrifar inn kall tæknidómara eins og áður. Þetta endurtekur sig fyrir alla efnisþætti í keppnisflokknum.



Á eftir efnisþáttunum birtist gluggi fyrir fjölda falla, tímafrádrátt (e. time violation) og svo aðra frádrætti á sama hátt. Innsláttadómari fyllir í fjölda falla samkvæmt kalli stjörnudómara og fyllir í fjölda annara frádrátta samkvæmt kalli yfirdómara. *Skrá skal alla mögulega frádrætti í TS, óháð því hvort stig séu dregin frá fyrir þá.* Í uppfærslu kerfis er skráð hversu mörg stig eru dregin niður fyrir hvern frádráttarlið fyrir sig í samræmi við keppnisreglur.

Athugið að innsláttardómari verður að bíða eftir kalli tæknidómara/stjörnudómara/yfirdómara til að skrifa inn í kerfið. Ef innsláttardómari er ósammála kalli getur hann beðið um umræður (e. review).

5.2.1 Skammstafanir elementa

Stökk

Stökk	Skamstöfun	Merking
Valshopp	1V	Einfalt valshopp
Salchow	1S/2S	Einfalt/tvöfalt Salchow
Toeloop	1T/2T	Einfalt/tvöfalt Toeloop
Loop	1Lo/2Lo	Einfalt/tvöfalt Loop
Flip	1F/2F	Einfalt/tvöfalt Flip
Lutz	1Lz/2Lz	Einfalt/tvöfalt Lutz
Axel	1A/2A	Einfaldur/tvöfaldur Axel

Pírúettur

Pírúetta	Skamstöfun	Merking
Upright spin	USp	Upprétt pírúetta
Sit spin	SSp	Sitjandi pírúetta
Camel spin	CSp	Camel/vogar pírúetta
Layback spin	LSp	Layback pírúetta
Combination spin	CoSp	Samsett pírúetta
Spin	Sp	Óljós tilraun að pírúéttu

Viðbætur við pírúettur

Viðbót (fyrir framan skammstöfun)	Merking
F	Fljúgandi (Flying)
C	Skipta um fót (Change of foot)

Samsetningar

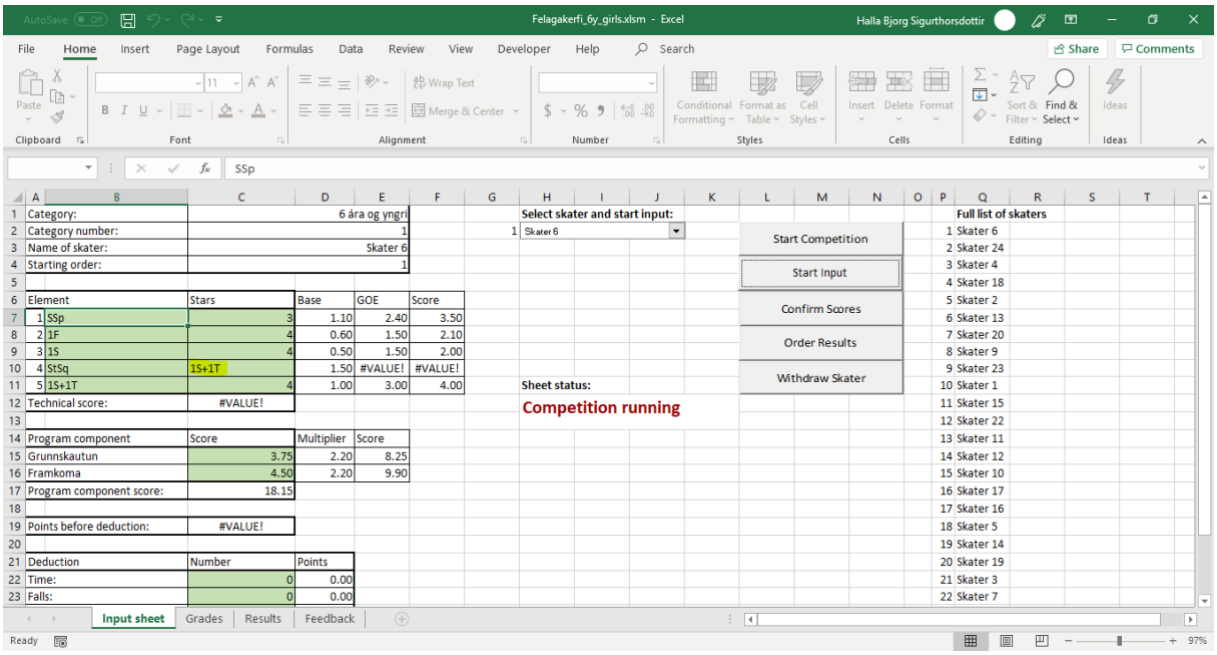
Samsetning	Skammstöfun	Merking
Step Sequence	StSq	Sporasamsetning
Choreographic Sequence	ChSq	Kóreósamsetning
Spiral Sequence	SpSq	Vogasamsetning

Önnur tákn

Tákn	Merking
*	Element ekki samkvæmt reglum flokks
+REP	Element brýtur í bága við reglur um endurtekningu á stökkum

5.2.2 Mistök í innslætti

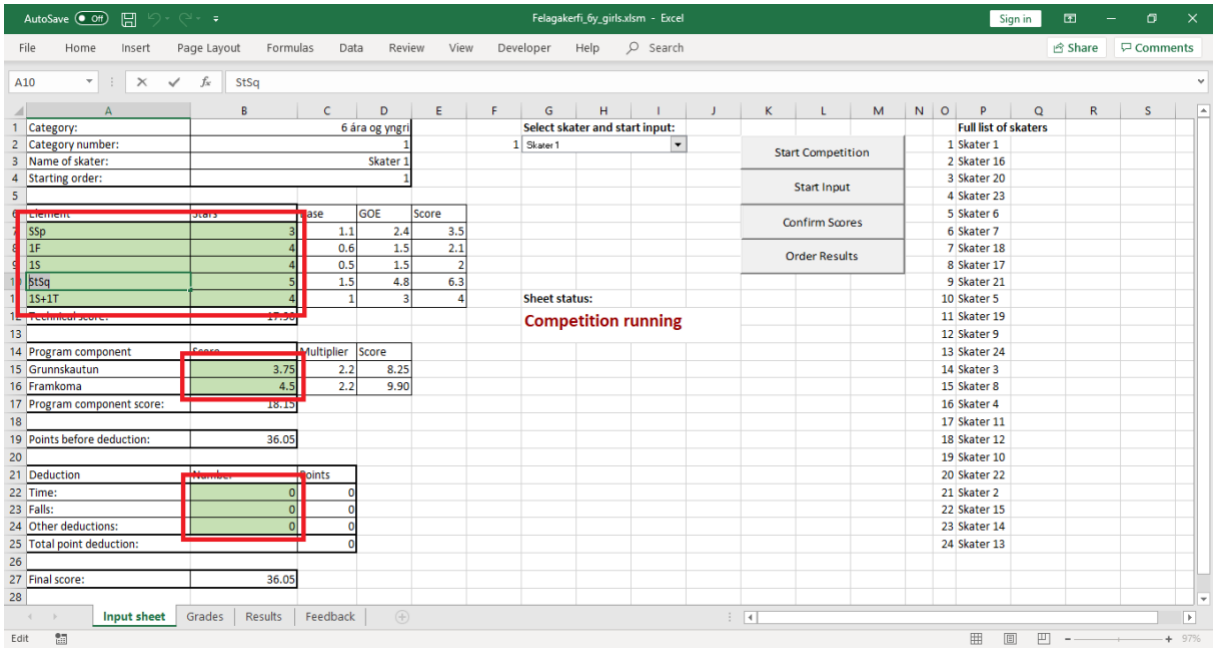
Það er eðlilegt að gera mistök í innslætti. Þegar slík mistök gerast á meðan á prógrami stendur heldur innsláttardómari innslætti áfram eins og ekkert hafi í skorist og lagar mistökin eftir prógram, áður en umræður hefjast. Það er gert með því að breyta beint innslegnu gildi á viðeigandi svæði. Hægt er að breyta öllum grænum reitum beint án þess að notast við innsláttarglugga (sjá eftirfarandi mynd). Grænir gluggar virka eins og venjulegir Excel gluggar.



Athugið: Við sumar Excel færslur (t.d. cut, drag osfr.) breytist litur sumra glugga í hvítan. **Þetta veldur villum í kerfinu.** Ef þessi villa kemur upp þarf að „undo“ (ctrl+z) þangað til litur allra glugga er réttur og enginn error er lengur til staðar.

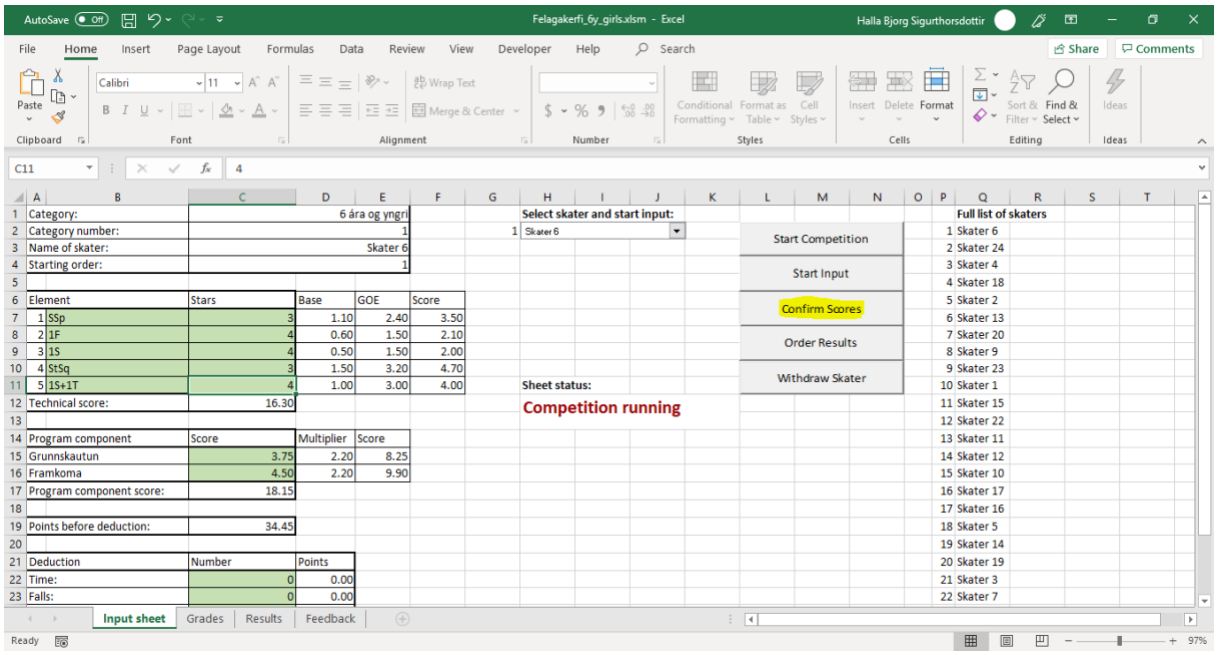
5.3 Umræður og yfirferð

Eftir að prógrami lýkur stjórnar stjörnudómari umræðum. Innsláttardómari tekur þátt í þeim umræðum og lagar innslátt samkvæmt ákvörðunum panels. Þessar breytingar eru gerðar beint í grænu reitunum í skjalinu með því að smella á það gildi sem á við og breyta því beint. Hægt er að breyta öllum grænum reitum í kerfinu handvirkt.



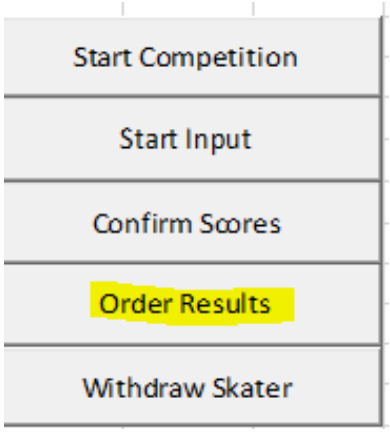
Eftir að allar umræður hafa klárast les innsláttardómari yfir allar einkunnir sem skráðar eru í grænu reitunum. Fyrst element og stjörnur, síðan efnisþáttaeinkunnir og að lokum alla frádrætti. Þetta er gert til að ganga úr skugga um að allt hafi verið slegið rétt inn. Ef athugasemdir eru gerðar skal innsláttardómari laga þær.

Þegar yfirdómari segir „elements authorized, save“ sendir innsláttardómari einkunnir með því að smella á „Confirm Scores“ hnappinn (sjá eftirfarandi mynd). Þá sendast einkunnir skautarans inn í kerfið (sem býr til úrslit), nafn skautarans verður grátt í „Full list of skaters“ listanum og kerfið velur næsta skautara sjálfvirkt. Þá þarf innsláttardómari að vista skjalið (ctrl + s).

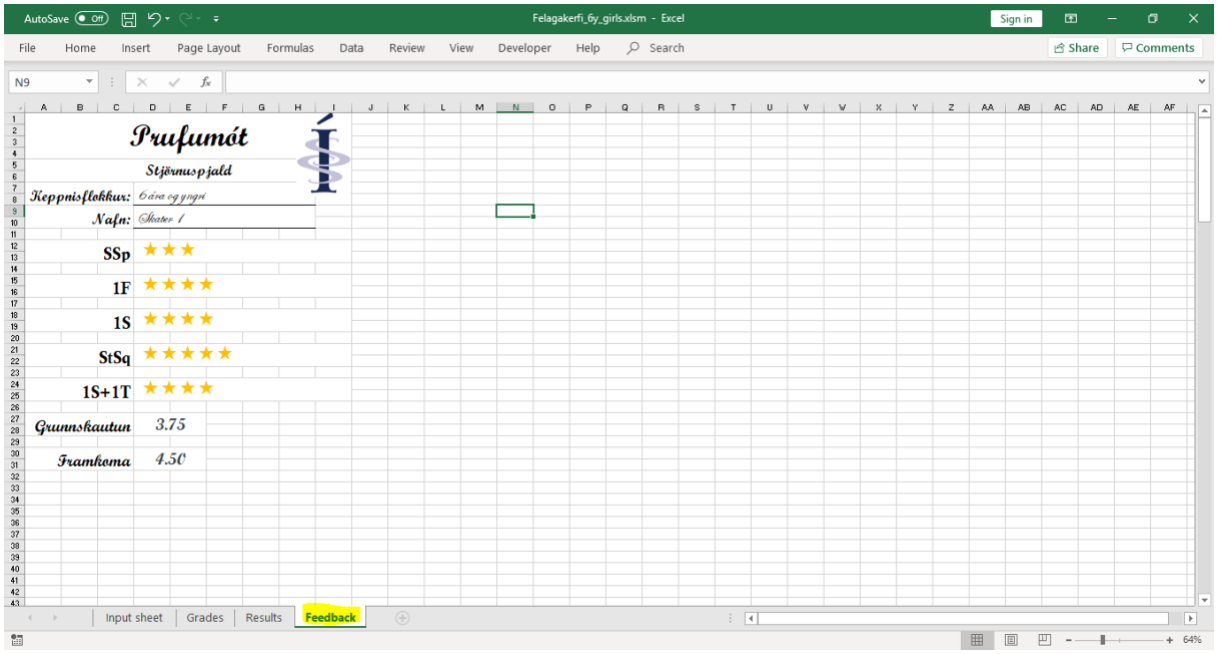


5.4 Úrslit og útprentun

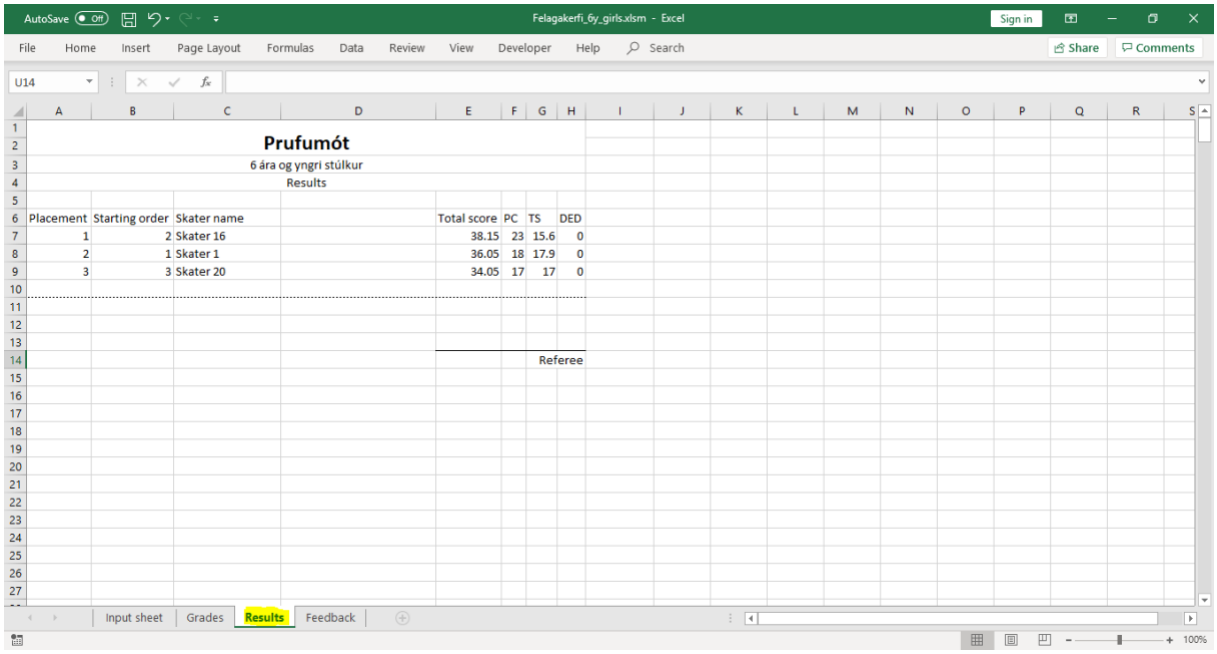
Þegar allir skautarar í keppnisflokknum hafa lokið keppni og allar einkunnir hafa verið sendar, raðar innsláttardómari í úrslit með því að smella á „Order Results“ hnappinn og vistar svo skjalið (ctrl + s). **Athugið** að þetta er ekki gert í öllum flokkum (sjá reglugerðir ÍSS).



Þegar prenta á stjörnuspjöld þarf prentari að vera tengdur við tölvuna. Innsláttardómari smellir á „Feedback“ neðst í skjalinu (sjá eftirfarandi mynd) og prentar síðan (ctrl + p).



Í þeim flokkum sem úrslit eru sýnd smellir innsláttadómari einnig á „Results“ og prentar það skjal líka til undirritunar yfirdómara.



Prufumót

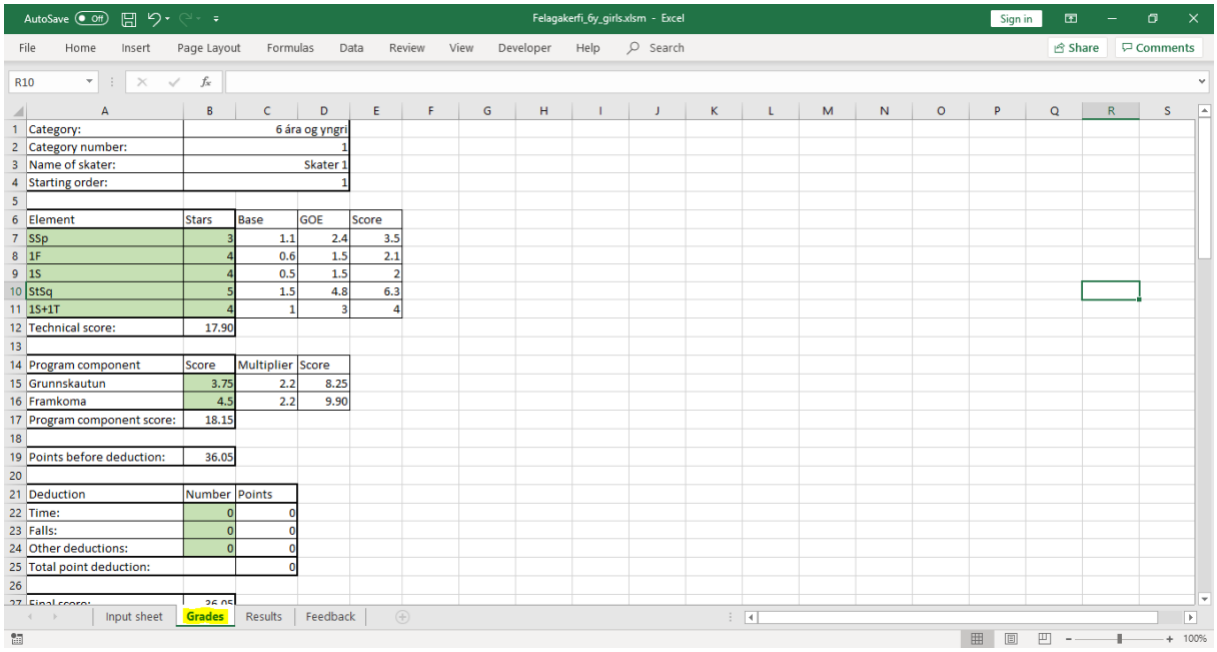
6 ára og yngri stúlkur

Results

Placement	Starting order	Skater name	Total score	PC	TS	DED
1	2	Skater 16	38.15	23	15.6	0
2	1	Skater 1	36.05	18	17.9	0
3	3	Skater 20	34.05	17	17	0

Referee

Útreikningar fyrir alla skautara eru prentaðir með því að smella á „Grades“ (sjá eftirfarandi mynd) og prenta (ctrl + p). Yfirdómari ber ábyrgð á að skipta þessum blöðum eftir félögum og setja þau í mismunandi umslög. Mótstjóri ber ábyrgð á að koma þeim til þjálfara félaganna.



Category:	6 ára og yngri
Category number:	1
Name of skater:	Skater 1
Starting order:	1

Element	Stars	Base	GOE	Score
SSp	3	1.1	2.4	3.5
1F	4	0.6	1.5	2.1
1S	4	0.5	1.5	2
StSq	5	1.5	4.8	6.3
1S+1T	4	1	3	4
Technical score:	17.90			

Program component	Score	Multiplier	Score
Grunnskautun	3.75	2.2	8.25
Framkoma	4.5	2.2	9.90
Program component score:	18.15		

Points before deduction:	36.05

Deduction	Number	Points
Time:	0	0
Falls:	0	0
Other deductions:	0	0
Total point deduction:		0

5.5 Að draga skautara úr keppni

Komi upp sú staða að skautari dragi sig úr keppni skiptir máli hvort það gerist áður en skautari skautar eða eftir að hann hefur byrjað.

1. Áður en skautari skautar (hvort sem dregið hefur verið í keppnisröð eða ekki)
    a. Stroka nafn hans út úr lista keppenda í setup skjali og færa hina keppendur upp (ef skautari var ekki síðastur á listanum)
2. Eftir að skautari hefur byrjað keppni
    a. Klára að dæma skautara og taka áhrif þess að hann hætti prógram með í einkunnargjöf
    b. Ýta á „Withdraw“ takkann þegar yfirdómari segir „elements authorized, save“
        i. Þetta býr til Stjörnuspjald og útreikningsblað en setur stig skautarans í 0 í úrslitum

5.6 Gátlisti við yfirferð á uppsetningu

1. Mæta amk. 35 min fyrir mót og fá tölvuna sem mótið hefur verið sett upp á í hendurnar.
2. Passa að mótsmappa hafi verið gerð með nafninu Felagakerfi_program_!NAFN!.
3. Opna Felagakerfi_setup.xlsm.
    a. Passa að nafnið á mótinu sé rétt undir „Competition name“.
    b. Passa að „Sheet status“ sé „Ready to start competition“.
    c. Passa að skjöl í mótsmöppunni séu í samræmi við flokka sem hafa skráða keppendur.
4. Opna sérhvert flokkaskjal
    a. Ganga úr skugga um að fyrsti skautari sé valinn og að starting order sé 1
    b. Prófa að prenta út sem PDF og passa að vistað sé í rétta möppu
5. Ef eitthvað er ekki rétt, hafa samband við yfirdómara og/eða mótsstjóra um að laga það.
6. Taka tölvuna með á panel og passa að hún sé **ekki** tengd við internetið.