Handbók Skautahlaupsmóta

Skautasambands Íslands

Viðauki við handbók móta

2026 - 2027

Skautasamband Íslands
www.iceskate.is

Icelandic Skating Association
info@iceskate.is

EFNISYFIRLIT

1 HLUTVERK SJÁLFBOÐALIÐA 2

1.1 YFIRDÓMARI SETTUR AF SKAUTAHLAUPSNEFND 2
1.2 SJÁLFBOÐALIÐAR FRÁ FÉLAGI 2
1.3 TÆKNIBÚNAÐUR Í KEPPNI 2

2 REGLUR 2

2.1 RAÐAÐ Í RIÐLA 2
2.2 UPPHITUN 2

3 ÖRYGGISBÚNAÐUR OG MERKINGAR 3

3.1 BÓLSTRUN Á BATTA 3
3.2 MERKINGAR Á ÍS 3
3.3 ANNAR BÚNAÐUR 4

1 Hlutverk sjálfboðaliða

1.1 Yfirdómari settur af Skautahlaupsnefnd

Yfirdómari er yfirmaður mótshluta og starfar náið með mótsstjóra. Aðstoðar við mönnun annarra starfsmanna utan sjálfboðaliða frá mótshaldara t.d. hliðvörð, kynni/tónlist og íshirða. Sér um að uppsetning öryggismála og ástand íssins sé í lagi fyrir upphaf keppni. Úrskurðar í álitamálum, skráir hjá sér tíma skautaranna skv. tímatöku dómara og staðfestir úrslit. Yfirdómari getur einnig sinnt starfi ræsis. Yfirdómari er settur af Skautahlaupsnefnd amk 4 vikum fyrir mót. Senda þarf póst á speed@iceskate.is og óska eftir yfirdómara.

1.2 Sjálfboðaliðar frá félagi

Mótsstjóri – Mótsstjóri er ábyrgur fyrir rétta heflun íss. Leiðbeina þarf starfsmanni hefils með að fleyta extra mikið með vatni fyrir keppni í skautahlaupi sem og eftir. Sér einnig um að allur búnaður sem fylgir skautahlaupi skili sér til baka (flautur, skeiðklukkur, hjálmahettur o.s.frv.). Sér til þess að sjálfboðaliðar á ís og hliðverðir hafi búnað er þarf til viðgerðar íss.

Kynnir og tónlistarstjóri – kynnir keppendur á móti og úrslit í verðlaunaafhendingu og spilar tónlist.

Móttaka – Tekur á móti keppendum og útdeilir númerum á hjálma (lætur þau draga um hjálmahettur). Móttaka þarf að taka á móti hjálmahettum eftir mót. Kemur lista yfir mætta keppendur til yfirdómara. Ef einhverja vantar þarf að láta vita svo hægt sé að endurskoða riðla ef þarf.

Íshirðar – Hafa þarf 2 sjálfboðaliða, helst á skautum, inni á ís til uppsetningar öryggisbólstrunar og viðgerðar íss. Aldur 12 ára og eldri. Fá leiðsögn frá yfirdómara um hvernig skal bleyta ís með vökvunarkönnum/fötum og sköfum á meðan á keppni stendur.

Hliðverðir – Sjá til þess að hlið séu lokuð á meðan á keppni stendur. Aðstoða sjálfboðaliða á ís við að fylla á vökvunarkönnur/fötur.

1.3 Tæknibúnaður í keppni

Starfsólk í keppnum þarf að hafa:

- Skeiðklukkur til tímatöku
- Flautu
- Bjöllu
- Númerið spjöld (lap counting)

2 Reglur

ÍSS gefur út keppnisreglur og skal skipulag mótsins fara fram eftir tegund keppnisflokka og vegalengda.

2.1 Raðað í riðla

Raðað er í riðla samkvæmt keppnisreglum.

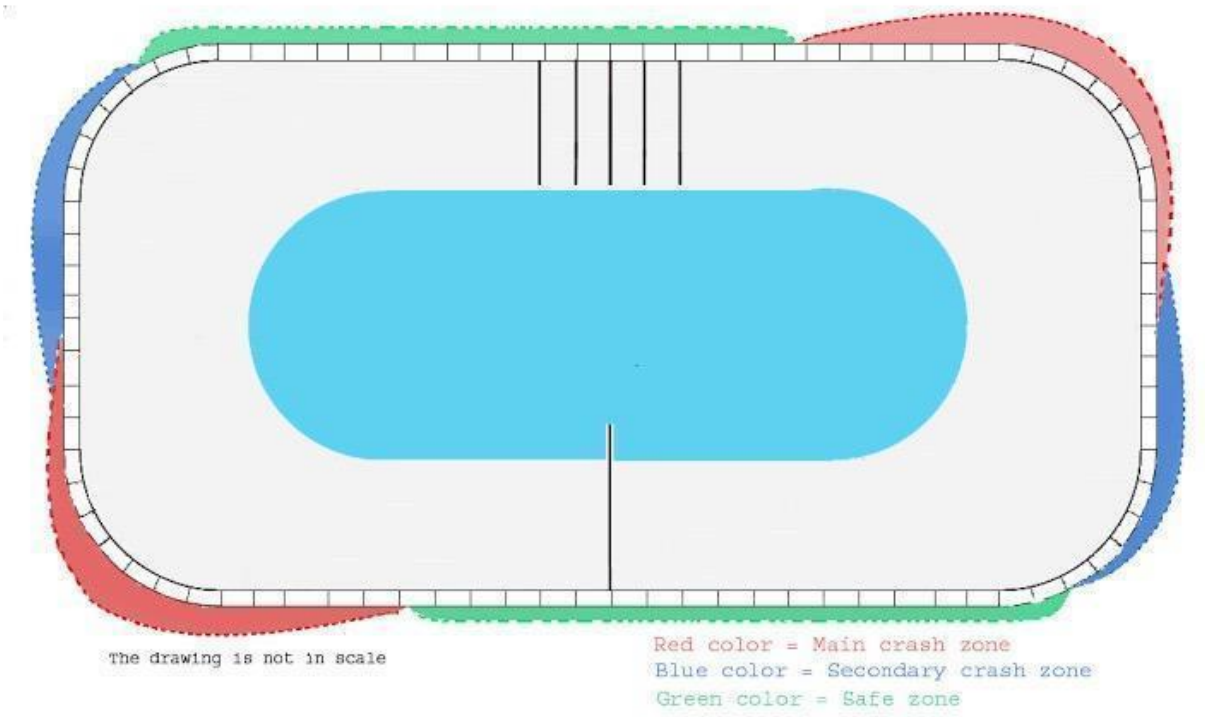
2.2 Upphitun

Mótsstjóri þarf að sjá til þess að starfsmaður á hefil fái leiðbeiningar um heflun fyrir og eftir skauptahlaupskeppnina. Fleyta þarf með extra miklu vatni til að búa til sem sléttastan ís.

3 Öryggisbúnaður og merkingar

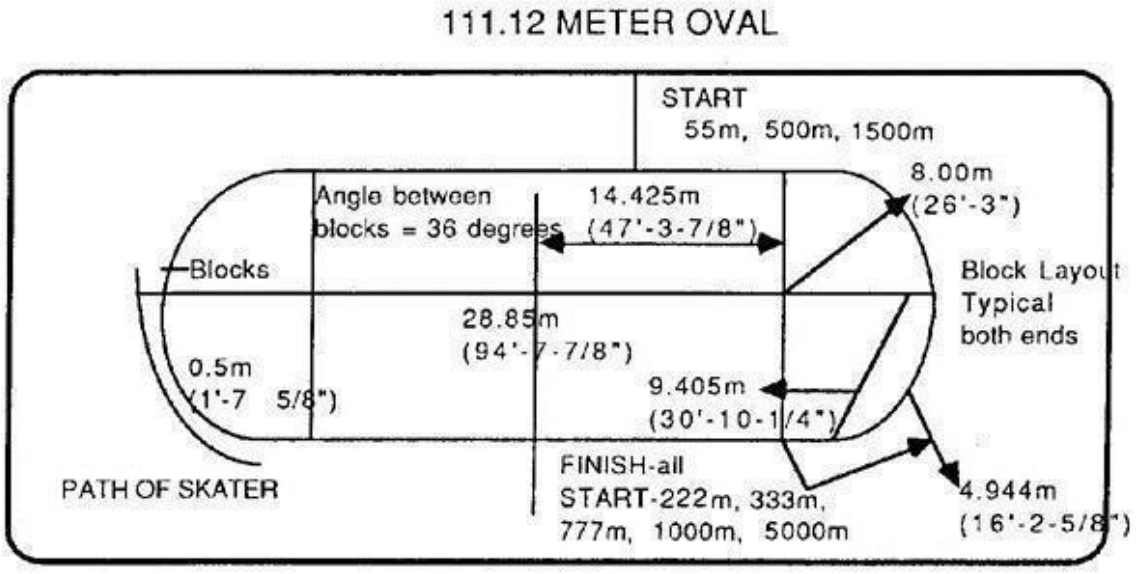
3.1 Bólstrun á batta

Raða skal dýnum eða bólstrun í þau horn á ísnum þar sem mesta hættan er (sjá merkt með rauðu á mynd). Þetta er gert þar sem hætta er á árekstrum, fallo og að skautarar renni út í batta. Skal þessu komið fyrir af sjálfboðaliðum mótsins eftir leiðbeiningum yfirdómara **áður** en upphitun hefst.



3.2 Merkingar á ís

Í keppni skal ísinn vera merktur með ráslínu/marklínu (start/finish) báðum megin íss eftir því í hvaða vegalegndum er keppt. Keilur skulu settar á ísinn í beygjum til að tryggja rétta braut miðað við rás‘0g marklínur (start/finish).



3.3 Annar búnaður

Nauðsynlegt er að hafa amk. 2 - 4 vökvunarkönnur, eða fötur, og sköfur til viðgerðar á ís á álagssvæðum. Um viðgerðir sjá íshirðar á milli keppna.

Einnig þarf að athuga að keilur séu á réttum stað og að ef færa þurfi ráslínu þá séu keilur færðar til samræmis. Yfirdómari tekur ákvörðun um tilfærslu brautar.

