Handbók Starfsfólks Skautahlaups

Skautasambands Íslands

2026 - 2027

Skautasamband Íslands
www.iceskate.is

Icelandic Skating Association
info@iceskate.is

Efnisyfirlit

1 INNGANGUR 2

2 STARFSFÓLK SKAUTAHLAUPS 2

2.1 STARFSLÝSINGAR Á SKAUTAHLAUPSMÓTUM – SKAUTAHLAUP Á STUTTRI BRAUT (SHORT TRACK) 2
2.1.1 YFIRDÓMARI – REFEREE 2
2.1.2 RÆSIR – *STARTER* 2
2.1.3 TÍMAVERÐIR *OG DÓMARAR (LÍNUDÓMARAR)* 2
2.1.4 *TELJARI – (LAP COUNTER)* 3
2.2 BÚNAÐUR STARFSFÓLKS 3

3 REGLUR 3

3.1 TÍMATAKA OG UNDANRIÐLAR 3
3.1.1 KEPPNI Í 2 VEGALENGDUM 3
3.1.2 KEPPNI Í 3 VEGALENGDUM 3
3.1.3 LIÐAKEPPNI 3
3.1.4 BOÐHLAUP 3
3.2 RAÐAÐ Í RIÐLA 4
3.2.1 KEPPNISFLOKKAR ÍSS 4
3.2.2 KEPPNISFLOKKAR SO 4

4 REGLUR Í KEPPNI 4

4.1 RÆSING (START) REGLUR 4
4.2 UPPHITUN 5
4.3 HEFLUN 5

5 SKAUTAHLAUP Á LANGRI BRAUT (LONG TRACK) 5

1 Inngangur

Handbókinnier ætlað að veita upplýsingar um fyrirkomulag keppna í skautahlaupi, menntun dómara og skilgreiningu hlutverks starfsfólks á skautahlaupskeppnum.

2 Starfsfólk Skautahlaups

Um menntun starfsfólks í skautahlaupi má lesa í reglugerðum. Allt starfsfólk skautahlaups skal hafa náð 18 ára aldri.

2.1 Starfslýsingar á skautahlaupsmótum – Skautahlaup á stuttri braut (Short Track)

2.1.1 Yfirdómari – Referee

Er yfirmaður mótshluta og starfar náið með mótsstjóra. Yfirdómari getur einnig sinnt starfi ræsis. Yfirdómari er skipaður af Skautahlaupsnefnd amk. 4 vikum fyrir mót. Senda þarf póst á nefndina á speed@iceskate.is og óska eftir yfirdómara.

- Vinnur með mótsstjóra að skipulagningu keppninnar og sér um niðurröðun vegalengda.
- Ákvarðar um fyrirkomulag við niðurröðun á ráslínu.
- Sér til þess að keppnisreglur séu virtar.
- Hefur umsjón með uppsetningu öryggisbúnaðar.
- Getur gert breytingar á keppni ef þörf er á.
- Tekur ákvörðun um hindranir, refsingar og framkvæmd eftir þörfum.
- Ábyrgur fyrir skráningu tímatöku í samvinnu við tímatöku/línudómara.
- Úrskurðar um frávísanir frá keppni hvort sem um er að ræða keppendur, starfsfólk eða fylgdarlið.
- Skipar í aðrar stöður keppninnar s.s. ræsir, dómara, tímaverði o.s.frv.
- Getur leyft endurskautun hafi keppandi verið hindraður.
- Úrskurðar í kærum.
- Ákveður samræsingu hópa í samvinnu við keppendur.
- Ákvarðar um keppnishæfni íss og öryggi á mótsstað og stöðvar keppni komi upp vafaatriði um öryggi.
- Aðrar skyldur skv reglum ISU

2.1.2 Ræsir – *Starter*

(ræsir getur jafnframt verið yfirdómari)

- Tryggir að start fari fram samkvæmt reglum
- Stjórnar starti
- Lætur vita af þjófstarti
- Starfar með yfirdómara

2.1.3 Tímaverðir *og dómarar (línudómarar)*

- Sinna nákvæmri tímatöku skautara sem síðan er notað til að ákvarða úrslit og eða röð á ráslínu. Taka tíma með skeiðklukku.
- Bera ábyrgð á að fylgjast vel með skauturum skauta yfir marklínu, sérstaklega þeirra sem koma mjög nálægt hvor öðrum í mark.

- Þegar tekinn er tími allra skautara þarf tímavörð eða línudómara fyrir hvern skautara. Sé ekki tekinn tími þarf línudómara til að úrskurða um úrslit í samvinnu við yfirdómara.
- Koma niðurstöðu tímatöku til yfirdómara.

2.1.4 *Teljari – (lap counter)*

- Fylgist sérstaklega með fremsta skautara til nákvæmrar talningar hringja.
- Sér til þess að allir skautarar sjái númeraspjöldin greinilega.
- Kallar fjölda hringja eftir til skautara ef þarf.
- Sér til þess að réttur fjöldi hringja sé staðfestur í byrjun keppni.
- Hringir bjöllu þegar fremsti skautari á eftir 1 hring og aftur þegar síðasti skautari á eftir 1 hring ef mikill munur er á fremsta og aftasta skautara.

2.2 Búnaður starfsfólks

- Skeiðklukkur til tímatöku
- Flauta
- Bjöllur
- Númeruð spjöld (lap counting)

3 Reglur

Sé keppt í fleiri en einni vegalengd skal skipta keppni niður þannig að skautarar geti hvílt sig á milli keppna.

Þurfi keppni í undanriðlum skal skipta keppni niður þannig að skautarar geti hvílt sig á milli keppna í að minnsta kosti 30 mín.

3.1 Tímataka og undanriðlar

Ef tími er tekinn í undanriðlum til þess að nota til ákvörðunar á röð í riðla eða á startlínu skal líða amk 30 mín á milli tímatöku og keppni sem og undanriðla og úrslita.

3.1.1 Keppni í 2 vegalengdum

Keppt skal í stuttri vegalengd annan daginn og lengri hinn daginn. Þurfi að skipta keppendum í riðla skal reynt að hafa gott hlé til hvíldar milli keppna

3.1.2 Keppni í 3 vegalengdum

Hægt er að keppa í tveimur stuttum vegalengdum sama dag, með hvíldartíma á milli. Keppa skal í lengstu vegalengdinni á öðrum degi en styttri vegalengdunum.

3.1.3 Liðakeppni

Sé keppt í liðakeppni skulu vera 2 keppendur í hverju liði. Lið raðast saman þannig að tímar keppenda í sömu vegalengd í einstaklingskeppni eru notaðir til að para saman karl og konu. Nánara fyrirkomulag er auglýst fyrir hverja keppni og er birt síðar.

3.1.4 Boðhlaup

Í vinnslu

3.2 Raðað í riðla

Ekki eru sömu reglur um röðun í riðla í öllum keppnisflokkum.

3.2.1 Keppnisflokkar ÍSS

Ýmist er raðað í riðla skv. tímatöku á móti eða besta tíma tímabils. Verði því ekki við komið getur yfirdómari farið fram á tímatöku í félögunum. Sú tímataka skal fara fram eigi síðaren 10 dögum fyrir mót að viðstöddum yfirdómara og röð á ráslínu er þá ákvörðuð með drætti.

Röð á ráslínu við tímatöku er ákveðin með drætti framkvæmdum af mótsstjóra og yfirdómara. Línuvörður skráir hjá sér niðurstöðuna.

> Sé 1 riðill skal sá skautari sem mældist með hraðasta tímann í tímatöku starta á línu næst miðju, skautari með næst hraðasta tíma næst honum og svo koll af kolli.
>
> Séu 2 riðlar skal raðað í riðla eftir tímatöku sem hér segir:
>
> Riðill 1: 1., 4., 5., 8. besti tíminn
>
> Riðill 2: 2., 3., 6., 7. besti tíminn

Áfram komast 2 efstu skautararnir úr hvorum riðli og skauta til úrslita. Séu fleiri skautarar í einum riðli en öðrum skal 3ji skautarinn í riðlinum með fleiri skautara einnig komast áfram. Hafa skal hæfilegan tíma milli keppna eða amk 30 mínútur.

3.2.2 Keppnisflokkar SO

Raðað er í Level eftir tímatöku sem á sér stað í félögunum. Séu fleiri en 4 keppendur í hverju Leveliskal skipt í jafna riðla. Sé oddatala skulu flestir keppendur vera í síðasta riðli. Skipt skal í riðla eftir tímatöku úr félögunum og þeim raðað þannig:

> Riðill 1: 1., 4., 5., 8. besti tíminn
>
> Riðill 2: 2., 3., 6., 7. besti tíminn

Séu fleiri en tveir riðlar í Leveli skal halda undanriðla og tveir efstu skautarar í hverjum riðli halda áfram. Þeir sem falla út fá þátttökuviðurkenningu. Séu fleiri skautarar í einum riðli en öðrum skal þriðji skautarinn í riðlinum með fleiri skautara einnig komast áfram.

Hafa skal hæfilegan tíma milli keppna eða amk 30 mínútur.

4 Reglur í keppni

4.1 Ræsing (start) reglur

- Keppendur skulu halda skautablaði fyrir aftan startlínu. Yfirdómari fylgist með að svo sé.
- Við þjófstart skal hefja keppni aftur
- Fari skautablað á/yfir línu í starti skal dæmt þjófstart
- Skelli keppendur saman í starti eða áður/í fyrstu beygju skal hefja aftur start.
- Detti skautari getur hann staðið upp aftur og haldið áfram keppni
- Hætti skautari keppni skal dæmt DNF (Did Not Finish)
- Komi til að sami keppandi þjófstarti ítrekað skal hann dæmdur úr keppni eftir þriðja þjófstart (DQ, Disqualified)

- Sýni keppandi af sér háttsemi er þykir ógnandi öðrum skal hann dæmdur úr keppni (DQ, Disqualified). Þó skal veita honum eina viðvörun áður.
- Komi til að keppandi verði uppvís að augljósri og vísvitandi truflun annarra keppanda sem hefur áhrif á úrslit skal viðkomandi skautari dæmdur úr keppni (DQ, Disqualified)
- Yfirdómari getur tekið ákvörðun um það að keppandi sem verður fyrir alvarlegri truflun geti fengið endurskautun. Skal þá tími hans gilda til jafns við hina.

4.2 Upphitun

Upphitun á ís er fimm mínútur. Setja má nokkra hópa saman í upphitun í einu en gæta þess að fjöldi keppenda sé ekki of mikill í einu. Hliðvörður skal fylgjast með hliði og loka því eftir að upphitun hefst.

4.3 Heflun

Mótsstjóri þarf að sjá til þess að starfsmaður á hefli fái leiðbeiningar um heflun fyrir og eftir keppni í skautahlaupi. Fleyta þarf með extra miklu vatni til að búa til sem bestan ís. Yfirdómari metur ástand íss fyrir og á meðan keppni stendur.

5 Skautahlaup á langri braut (Long Track)

Ekki ert keppt í skautahlaup á langri braut á Íslandi en unnt er að skipuleggja keppnir erlendis í samvinnu við þarflend skautasambönd.