



Huskeliste til løpere ved avbrytelser av program (Interruption)

Noen ganger kan det hende at du som løper må avbryte programmet under en konkurranse. Siden dette kan skje på mange forskjellige måter er det viktig at du som løper vet hva du skal gjøre. En avbrytelse av programmet betyr at du stopper programmet selv eller overdommer blåser i fløyten.

Noen ting å huske på hvis du må avbryte programmet

Hva slags avbrytelse?	Hva gjør du?	Hva skjer etter avbrytelsen?	Blir det ekstra trekk?
Overdommer blåser i fløyten.	Du stopper å gjøre programmet. Du går bort til overdommer	Overdommer forteller deg hvorfor det ble blåst i fløyten og forteller deg hva du skal gjøre.	Interruption with allowance
Noe skjer på oppvarmingen eller etter du har blitt ropt opp til å starte som gjør at du trenger ekstra tid	Hvis du ikke kan fikse feilen kjapt må du gå til overdommer. (Se siste side for hva som menes med at du må være kjapp)	Overdommer forteller deg hva du skal gjøre.	Late Start Interruption with allowance
Musikken er feil eller ikke begynner fra starten når du skal begynne programmet.	Du går bort til overdommer og forteller hva som er feil med musikken	Overdommer forteller deg hva du skal gjøre.	Nei
Musikken stopper, hakker, eller lignende mens du går program.	Du stopper å gjøre programmet. Du går bort til overdommer	Overdommer forteller deg hva du skal gjøre; du får starte programmet igjen der hvor du stoppet	Nei
Noe faller/kastes på isen, strømmen går, og lignende mens du går program	Du stopper å gjøre programmet. Du går bort til overdommer	Overdommer forteller deg hva du skal gjøre; du får starte programmet igjen der hvor du stoppet	Nei
Du begynner å blø neseblod, blir kvalm, og lignende	Hvis du ikke kan fikse det kjapt må du gå til overdommer	Overdommer forteller deg hva du skal gjøre; du får starte programmet igjen der hvor du stoppet	Interruption in excess Interruption with allowance
Lissen går opp, drakten sitter ikke ordentlig på, og lignende	Hvis du ikke kan fikse det kjapt må du gå til overdommer	Overdommer forteller deg hva du skal gjøre; du får starte programmet igjen der hvor du stoppet	Interruption in excess Interruption with allowance
Du skader deg	Hvis du skader deg så mye at du ikke kan fullføre programmet må du bli der du er eller gå bort til treneren din	Overdommer snakker med deg og treneren din, og tilkaller hjelp hvis det er nødvendig. Dere blir sammen enige om du skal trekke deg eller ikke.	Interruption in excess Interruption with allowance
Du glemmer programmet (gjelder kun for Cubs)	Du går bort til overdommer.	Du blir enig med overdommer om du får starte programmet igjen der hvor du stoppet eller fra starten	Interruption in excess
Du glemmer programmet (andre klasser)	Du må ikke stoppe programmet, men fortsette å gjøre bevegelser, hopp, piruetter, osv.		Interruption in excess Withdrawn



Huskeliste til løpere ved avbrytelser av program (Interruption)

Synkronkunstløp

Noen ganger kan det hende at dere som lag må avbryte programmet under en konkurranse. Siden dette kan skje på mange forskjellige måter er det viktig at dere vet hva dere skal gjøre. En avbrytelse av programmet betyr at dere stopper programmet selv eller overdommer blåser i fløyten.

Noen ting å huske på hvis dere må avbryte programmet

Hva slags avbrytelse?	Hva gjør dere?	Hva skjer etter avbrytelsen?	Blir det ekstra trekk?
Overdommer blåser i fløyten.	Dere stopper å gjøre programmet. Lagkaptein går bort til overdommer.	Overdommer forteller lagkaptein hvorfor det ble blåst i fløyten og forteller hva dere skal gjøre videre.	Interruption with allowance
Noe skjer på oppvarmingen som gjør at dere trenger ekstra tid	Hvis feilen ikke kan fikses kjøpt må lagkaptein gå til overdommer (Se neste side for hva som menes med kjøpt)	Overdommer forteller hva dere skal gjøre.	Late Start Interruption with allowance
Musikken er feil eller begynner ikke fra starten når dere skal starte programmet.	Lagkaptein går bort til overdommer og forteller hva som er feil med musikken.	Overdommer forteller hva dere skal gjøre	Nei
Musikken stopper eller hakker, strømmen går, eller lignende mens dere går program.	Dere fortsetter programmet. Lagkaptein går bort til overdommer.	Lagkaptein forklarer overdommer hva som er problemet. Overdommer stopper laget ved å blåse i fløyten hvis nødvendig.	Nei
Noe faller/kastes på isen under programmet	Dere fortsetter programmet. Reserveløper går på isen for å plukke opp og forlater isen når dette er gjort. Hvis ingen reserveløper skal lagkaptein gå bort til overdommer	Overdommers assistent ved isflaten sender ut reserveløper. Hvis ingen reserveløper skal lagkaptein forklarer overdommer hva som er problemet. Overdommer stopper laget ved å blåse i fløyten hvis nødvendig.	Nei
En av dere begynner å blø neseblod, blir kvalm, lissen går opp, drakten sitter ikke ordentlig på, og lignende	Dere fortsetter programmet. Hvis det ikke kan fikses kjøpt må løperen selv eller lagkaptein gå til overdommer	Løperen selv eller lagkaptein skal forklare overdommer hva som er problemet.	Interruption in excess Interruption with allowance
En av dere kommer ut av formasjonene og må hente seg inn igjen (ved f.eks. fall)	Dere fortsetter programmet. Løperen det gjelder må kjøpt komme seg tilbake i programmet	Dersom løperen bruker mer enn 40 sekunder på å komme seg inn i programmet igjen blir laget trukket	Interruption in excess Withdrawn
En eller flere av dere skader dere alvorlig, for eksempel ved kollisjon	Dere stopper.	Overdommer forteller hva dere skal gjøre når den/de skadde er undersøkt.	Interruption with allowance
Dere avbryter for andre gang på grunn av skade, feil med skøyter, og lignende	Dere stopper.	Lagkaptein går bort til overdommer hvis nødvendig. Overdommer forteller at laget er trukket.	Withdrawn



Huskeliste til løpere ved avbrytelser av program (Interruption)

Hva betyr trekkene?

Interruption with allowance	Dette trekket får du når du/dere selv går til overdommer eller overdommer blåser i fløyten. Overdommer gir deg/dere 3 minutter til å fikse feilen.
Interruption in excess	Dette trekket får du/dere hvis du/dere ikke får fikset feilen kjapt nok, men ikke går til overdommer. Du/dere trekkes mer i poeng for hvert 10. sekund du/dere bruker på å fikse feilen. Bruker du/dere mer enn 40 sekunder uten å si ifra til overdommer trekkes du/dere fra konkurransen (Withdrawn).
Late start	Dette trekket får du/dere hvis du/dere ikke har stilt dere opp til å starte programmet innen 30 sekunder fra du/dere blir ønsket velkommen ut på isen av speaker.
Withdrawn	Dette betyr at du/dere trekkes fra konkurransen. Du/dere fullfører ikke og ingen resultat gis.

Hva betyr det at du må fikse feilen kjapt?

- Se forklaringen over om Interruption in excess.