



## Huskeliste til løpere ved avbrytelser av program (Interruption)

### Singel, parløp, isdans

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 forsøker fikse problemet raskt, stopper programmet selv eller overdommer blåser i fløyten.

Hva slags avbrytelse?	Hva gjør du?	Hva skjer etter avbrytelsen?	Blir det ekstra trekk?
Overdommer blåser i fløyten.	<u>Du skal alltid stoppe når det blåses i fløyten.</u> Du går bort til overdommer.	Overdommer forteller deg hvorfor det ble blåst i fløyten og forteller deg hva du skal gjøre.	Nei Interruption with allowance
<u>Noe skjer etter du har blitt ropt opp til å starte som gjør at du trenger ekstra tid, f.eks. lissa har røket, jernet løsner, og lignende.</u>	<u>Hvis du ikke kan fikse feilen innen 60 sek, må du gå til overdommer.</u>	<u>Overdommer gir deg 3 min til å fikse feilen.</u>	<u>Interruption with allowance</u>
<u>Du er første løper i oppvarmingsgruppen, og noe skjer under oppvarmingen, f.eks. lissa har røket, jernet løsner, og lignende.</u>	<u>Hvis du ikke får fikset feilen under oppvarmingen og ropes opp til å starte, må du gå til overdommer.</u>	<u>Overdommer gir deg 3 min til å fikse feilen.</u>	Nei
<u>Musikken er feil, den begynner ikke fra starten, den stopper/hakker underveis i programmet, og lignende.</u>	<u>Du går bort til overdommer og forteller hva som er feil med musikken.</u>	Overdommer forteller deg hva du skal gjøre; du får starte fra begynnelsen hvis feilen skjedde innen 20 sek. Hvis feilen skjedde mer enn 20 sek. inn i programmet, får du starte programmet igjen der du stoppet.	Nei
Noe faller/kastes på isen, strømbrudd, brannalarm, 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
<u>Du begynner å blø neseblod, blir kvalm, lissen går opp, jernet løsner, drakten sitter ikke ordentlig på, og lignende</u>	<u>Første avbrytelse:</u> Du får trekk for hvert 10. sek feilen vedvarer (in excess). Hvis du ikke kan fikse feilen innen 40 sekunder, må du gå til overdommer. <u>Andre avbrytelse:</u> Du får trekk for hvert 10 sek. feilen vedvarer (in excess). Feilen må fikses innen 40 sek.	<u>Første avbrytelse:</u> Når feilen ikke har blitt fikset innen 40 sek, vil overdommer gi deg 3 min til å fikse feilen (with allowance). Du får starte programmet igjen der du stoppet. Dette gis du kun mulighet til 1 gang. <u>Andre avbrytelse:</u> Hvis feilen ikke kan fikses innen 40 sek, vil overdommer trekke deg fra konkurransen (withdrawn).	Interruption in excess Interruption with allowance Withdrawn
Du skader deg	Hvis du skader deg så mye at du ikke kan fortsette 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. <u>Overdommer bestemmer om du får fortsette.</u>	Nei
Du glemmer programmet (gjelder kun for Cubs)	Du går bort til overdommer.	Overdommer forteller deg om du får starte programmet igjen der du stoppet eller fra starten. <u>Du får ikke trekk første gangen du glemmer. Glemmer du programmet for andre gang, vil overdommer trekke fra den totale poengsummen. Glemmer du for tredje gang, vil overdommer trekke deg fra konkurransen.</u>	Nei (1. gang) Interruption with allowance (2. gang) Withdrawn (3. gang)



## 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 forsøker fikse problemet raskt, stopper programmet selv eller overdommer blåser i fløyten.

Hva slags avbrytelse?	Hva gjør dere?	Hva skjer etter avbrytelsen?	Blir det ekstra trekk?
Overdommer blåser i fløyten.	<u>Dere skal alltid stoppe når det blåses i fløyten.</u> Lagkaptein går bort til overdommer.	Overdommer forteller lagkapteinen hvorfor det ble blåst i fløyten og forteller dere hva dere skal gjøre.	Nei Interruption with allowance
<u>Noe skjer etter dere har blitt ropt opp til å starte som gjør at dere trenger ekstra tid, f.eks. lisse har røket, jern løsnet, og lignende.</u>	<u>Hvis dere ikke kan fikse feilen innen 60 sek, må lagkaptein gå til overdommer.</u>	<u>Overdommer gir dere 3 min til å fikse feilen.</u>	<u>Interruption with allowance</u>
<u>Dere er første laget ut på isen etter vanning, og noe skjer under oppvarmingen, f.eks. lissa har røket, jernet løsner, og lignende.</u>	<u>Hvis dere ikke får fikset feilen under oppvarmingen og ropes opp til å starte, må lagkaptein gå til overdommer.</u>	<u>Overdommer gir dere 3 min til å fikse feilen.</u>	Nei
<u>Musikken er feil, den begynner ikke fra starten, den stopper/hakker underveis i programmet, og lignende.</u>	<u>Lagkaptein går bort til overdommer og forteller hva som er feil med musikken.</u>	Overdommer forteller lagkaptein hva dere skal gjøre; dere får starte fra begynnelsen hvis feilen skjedde innen 20 sek. Hvis feilen skjedde mer enn 20 sek. inn i programmet, får dere starte programmet igjen der dere stoppet.	Nei
Noe faller/kastes på isen, strømbrudd, brannalarm, og lignende mens dere går program.	Dere stopper å gjøre programmet. Lagkaptein går bort til overdommer.	Overdommer forteller lagkaptein hva dere skal gjøre; dere får starte programmet igjen der hvor dere stoppet. <u>Hvis avbrytelsen skjer i et element, får dere gjøre elementet på nytt.</u>	Nei
<u>Én eller flere løpere begynner å blø neseblod, blir kvalm, lissen går opp, jernet løsner, drakten sitter ikke ordentlig på, bruker lang tid på å komme tilbake i programmet etter feil i formasjoner, og lignende</u>	<u>Første avbrytelse:</u> Dere får trekk for hvert 10. sek feilen vedvarer (in excess). Hvis dere ikke kan fikse feilen innen 40 sekunder, må lagkaptein gå til overdommer. <u>Andre avbrytelse:</u> Dere får trekk for hvert 10 sek. feilen vedvarer (in excess). Feilen må fikses innen 40 sek.	<u>Første avbrytelse:</u> Når feilen ikke har blitt fikset innen 40 sek, vil overdommer gi dere 3 min til å fikse feilen (with allowance). Dere får starte programmet igjen der dere stoppet. Hvis avbrytelsen skjer i et element, må programmet startes igjen fra det punktet elementet skulle vært ferdig utført. Dette gis dere kun mulighet til 1 gang. <u>Andre avbrytelse:</u> Hvis feilen ikke kan fikses innen 40 sek, vil overdommer trekke dere fra konkurransen (withdrawn).	Interruption in excess Interruption with allowance Withdrawn
<u>En eller flere av dere skader dere alvorlig og ikke kan fortsette, for eksempel ved kollisjon</u>	<u>Dere stopper når overdommer blåser i fløyten.</u>	Overdommer snakker med løperne og trener, og tilkaller hjelp hvis det er nødvendig. Overdommer bestemmer om den skadde løperen får fortsette eller om reserveløper skal benyttes.	Nei Interruption with allowance.
<u>Bruk av reserveløper</u>	<u>Reserveløper kan KUN entre isen, uten overdommers tillatelse, for å plukke opp ting som har falt ned. I disse tilfellene må reserveløper forlate isen umiddelbart etter at tingen er plukket opp.</u>	<u>Hvis en reserveløper tar del i programmet uten overdommers tillatelse, vil dere trekkes fra konkurransen og ingen resultat gis.</u>	<u>Withdrawn</u>



## Huskeliste til løpere ved avbrytelser av program (Interruption)

### Hva betyr trekkene?

<b>Interruption in excess</b>	<p><u>Dette trekket får du/dere hvis du/dere får fikset feilen innen 40 sek, men ikke går til overdommer. Du/dere trekkes mer i poeng for hvert 10. sekund du/dere bruker på å fikse feilen.</u></p> <p><u>Bruker du/dere mer enn 40 sekunder på å fikse feilen ved første avbrytelse, vil overdommer gi dere 3 min til å fikse feilen (Interruption with allowance).</u></p> <p><u>Bruker du/dere mer enn 40 sekunder på å fikse feilen ved andre avbrytelse, vil overdommer trekke du/dere fra konkurransen (Withdrawn).</u></p>
<b>Interruption with allowance</b>	<p><u>Dette trekket får du/dere når du/dere selv går til overdommer eller overdommer blåser i fløyten. Overdommer gir deg/dere 3 minutter til å fikse feilen. Dette trekket gis kun 1 gang uavhengig av om avbrytelsen skjer før eller under programmet.</u></p>
<b>Withdrawn</b>	<p><u>Dette betyr at du/dere trekkes fra konkurransen. Du/dere fullfører ikke og ingen resultat gis.</u></p>

### Trekktabell

<b>Feil</b>	<b>Trekk (Junior/Junior A/Senior/Senior A)</b>	<b>Øvrige klasser</b>
<u>Avbrudd underveis i programmet (in excess)</u>	<u>-1.0 for 11-20 sek. avbrudd</u> <u>-2.0 for 21-30 sek. avbrudd</u> <u>-3.0 for 31-40 sek. avbrudd</u>	<u>-0.5 for 11-20 sek. avbrudd</u> <u>-1.0 for 21-30 sek. avbrudd</u> <u>-1.5 for 31-40 sek. avbrudd</u>
<u>Avbrutt program med tillatelse av overdommer til å starte igjen der avbruddet skjedde (with allowance). Gis kun 1 gang pr. program.</u>	<u>-5.0</u>	<u>-2.5</u>