



Draaiboek Rondewedstrijden  
Schaatsvereniging Lansingerland



## Rondewedstrijden?

Voor de jeugd van Schaatsvereniging Lansingerland worden er 2 wedstrijden georganiseerd op de ijsbaan Silverdome te Zoetermeer. De bedoeling is dat de schaatsers een beetje ervaring kunnen opdoen in het rijden van wedstrijden. De Oval van het Silverdome is een 250m baan met een bocht die gelijk is aan een normale 400m baan. Vooral jonge deelnemers leren wat ze moeten doen bij het starten, welk bandje ze om moeten, dat ze moeten wisselen (voor sommige ervaren wedstrijdrijders ook nog moeilijk) eigenlijk wat het is om een wedstrijd te rijden. Nog belangrijker is dat de schaatser ervaart dat wedstrijd rijden heel leuk en gezellig is. De wedstrijden zijn op zaterdag 19 november 2011 en 28 januari 2012. Omdat overdag en 's avonds de ijsbaan altijd gebruikt wordt zijn de wedstrijden vroeg in de ochtend. We starten om 07:10 en i.v.m. warmlopen, schaatsen aantrekken moet ieder om 06:50 aanwezig zijn.

### Ritten per afstand

Iedere wedstrijd rijden de deelnemers minimaal 2 afstanden en een marathon. Net als bij de clubkampioenschappen wordt er naar leeftijd ingedeeld en een klassement opgemaakt. De leeftijdsindelingen en de te rijden afstanden zijn:

- |   |        |             |
|---|--------|-------------|
| • Meisjes   | E en F | 250m / 250m |
| • Jongens   | E en F | 250m / 250m |
| • Meisjes   | C en D | 250m / 500m |
| • Jongens   | C en D | 250m / 500m |
| • Meisjes   | A en B | 250m / 500m |
| • Jongens   | A en B | 250m / 500m |
| • Dames Jun.C en B (laatste geen klasse 1 of 2 rijder)  |        | 250m / 500m |
| • Heren Jun. C en B (laatste geen klasse 1 of 2 rijder) |        | 250m / 500m |

Nadat het klassement is opgemaakt krijgt de winnaar 5 punten, de nummers 2, 3 en 4 respectievelijk 4, 3 en 2 punten. De rest van de deelnemers krijgen 1 punt. Na afloop van de 2 wedstrijden is er een einduitslag en krijgen de eerste drie van hun klassement een medaille.

Mocht het aantal punten gelijk zijn dan wordt eerst gekeken naar het aantal wedstrijden dat is verreden. Degene met de meeste wedstrijden wordt dan voor degene met minder wedstrijden geklasseerd. Is dat ook gelijk dan wordt gekeken naar de totale tijd die men over de afstanden heeft gedaan. Degene die het snelste is over alle afstanden wordt dan voor de ander geklasseerd.

### Marathon

Voor de marathon wordt een apart klassement opgemaakt. Om meer deelnemers in de baan te brengen en daarmee een leukere wedstrijd te krijgen en tijd te besparen worden de meisjes en jongens per categorie samengevoegd. De einduitslag wordt opgemaakt op basis van dezelfde indeling als bij de ritten per afstand (dus meisjes en jongens gescheiden). De indeling en afstanden worden dan:

- |                           |        |                  |
|---------------------------|--------|------------------|
| • Meisjes en jongens      | E en F | 2 rondes (500m)  |
| • Meisjes en jongens      | C en D | 3 rondes (750m)  |
| • Meisjes en jongens      | A en B | 4 rondes (1000m) |
| • Dames en heren Junioren | C en B | 6 rondes (1500m) |

Ook hier krijgt de winnaar 5 punten, de nummers 2, 3 en 4 respectievelijk 4, 3 en 2 punten. De rest van de deelnemers krijgen 1 punt. Na afloop van de 2 wedstrijden is er een einduitslag en krijgen de eerste drie van hun klassement een medaille.

Bij een gelijk aantal punten wordt eerst gekeken naar het aantal verreden marathonwedstrijden. Degene met de meeste wedstrijden wordt dan voor degene met minder wedstrijden geklasseerd. Is dat ook gelijk dan is de laatste verreden marathon doorslaggevend.

### Kosten

Omdat er kosten zitten aan de ijshuur en de medailles wordt er een bijdrage van 3,50 per kind per wedstrijd gevraagd. Beide wedstrijden deelnemen kost dus € 7,00.

### **Wat is er nodig?**

Voor het organiseren van de wedstrijden is behoorlijk veel nodig. Naast de ijshuur zullen er zaken geregeld moeten worden en om de wedstrijd goed te laten verlopen zijn er mensen nodig. Er wordt daarom een onderscheid gemaakt tussen benodigde middelen en benodigde mensen (functies) in de voorbereiding en tijdens de wedstrijd.

### Welke middelen zijn nodig?

Voor tijdens en na de wedstrijd zijn een aantal middelen noodzakelijk om de wedstrijd mogelijk te maken. Hier volgt de indeling naar middel en hoe deze verzorgd kan / dient te worden:

- IJshuur in augustus voorafgaand aan het seizoen via secretariaat Silverdome;
- Geluid 2 weken voorafgaand aan de wedstrijd via secretariaat Silverdome, op de dag zelf navragen ijsmeester;
- Kleedkamer 2 weken voorafgaand aan de wedstrijd via secretariaat Silverdome, op de dag zelf navragen ijsmeester;
- Jurykamer open 2 weken voorafgaand aan de wedstrijd via secretariaat Silverdome, op de dag zelf navragen ijsmeester;
- Laptop t.b.v. verwerken rituitslag
- Printer t.b.v. uitprinten rituitslagen
- Printerpapier t.b.v. uitprinten rituitslagen
- Software t.b.v. maken van ritindeling, verwerken rituitslagen en totaaluitslag
- Portofoons t.b.v. snel kunnen communiceren tussen starter, speaker, wedstrijdlijder, etc
- Beenummers t.b.v. marathon
- Speltjes t.b.v. marathon
- Touw t.b.v. uitzetten baan (touw/sleepkabel van 5 meter met om de 2,5 meter een vaantje)
- Stopwatches t.b.v. tijdwaarneming (minimaal 6 stuks)
- Pionnen t.b.v. start en overzijde baan bij bocht
- Blokjes/dopjes t.b.v. uitzetten van de baan
- Rondebord t.b.v. marathon
- Bel voor de laatste ronde
- Startpistool/plank t.b.v. start
- Koffie/Thee vrijwilligers willen graag voorzien worden van iets warmes.
- Medailles 16 x goud, zilver en brons
- Vaantjes voor de niet prijswinnaars (ongeveer 75 stuks) Ruim van te voren te bestellen.

In de bijlage is een overzicht waarin aangevinkt kan worden wat door wie en al wel of niet geregeld is.

### Welke functies zijn nodig?

Voor tijdens en na de wedstrijd zijn een aantal functionarissen noodzakelijk om de wedstrijd te organiseren en in goede banen te leiden. Deze zijn:

- Coördinator regelt alles met Silverdome en organiseert de wedstrijd
- Inkoper koffie, thee, bekertjes, suiker, melk, lepeltjes, nummers, speltjes, medailles en vaantjes, etc
- Secretariaat inschrijvingen en betalingen
- Blokjesleggers zetten de baan uit
- Wedstrijdleiders maakt ritten en verwerkt de tijden, verantwoordelijk voor goed verloop wedstrijd
- Starter start ritten en marathon
- Hulpstarter zorgt ervoor dat rijders met juiste kleur bandje op tijd aan de start staan.
- Speaker geeft verslag wedstrijd en marathon
- Klokkers tijdwaarneming
- Schrijvers opschrijven geklokte tijden bij de juiste rijders
- Coach zorgen ervoor dat de rijders zich tijdig bij de ass. Starter melden en dat er gewisseld wordt aan de overzijde tijdens de ritten
- CATERAAR zorgt voor voldoende koffie en thee
- Baanwacht Let op dat alle blokjes goed blijven liggen/pionnen blijven staan.
- EHBO verzorging wanneer er iemand verwond of onwel is.

Een aantal functies kunnen uiteraard gecombineerd worden. De coördinator en het secretariaat kunnen ook de wedstrijdleiding verzorgen. De blokjesleggers kunnen ook baanwacht, klokker of schrijver zijn. In totaal zijn er daardoor 14 mensen nodig om de wedstrijd te organiseren en in goede banen te leiden.

## Tijdschema

We huren ijs van 07:00 tot 08:45 uur. Andere mogelijkheden zijn er op zaterdag niet. Voor de zaterdag wordt gekozen omdat tegen deze dag geen groepen worden buitengesloten door geloofsovertuiging.

Baan uitzetten start om: 07:00 uur  
Start wedstrijd: 07:10 uur 00:10

Eerste omloop  
250m 20 kwartet starten 07:10 – 07:40 00:30 80 deelnemers

Tweede omloop  
250m 5 kwartet starten 07:40 – 07:50 00:10 20 deelnemers  
500m 15 kwartet starten 07:50 – 08:20 00:30 60 deelnemers

Baan leegmaken 08:20 – 08:25 00:05

Tijd nodig lange baan 01:25

Uiterlijk beginnen marathon om 08:25 anders samenvoegen!

Marathon  
EF 2 rondes 08:25 – 08:29 00:04  
Wissel 08:29 – 08:30 00:01  
CD 3 rondes 08:30 – 08:34 00:04  
Wissel 08:34 – 08:35 00:01  
AB 4 rondes 08:35 – 08:39 00:04  
Wissel 08:39 – 08:40 00:01  
Junioren 6 rondes 08:40 – 08:45 00:05

Totaal tijd nodig Marathon 00:20

Totaal tijd nodig 01:45

Eind wedstrijd is 08:45 uur

## Beschrijving klokkers:

Zoals elk jaar proberen wij nu ook weer om mensen enthousiast te maken voor het klokken. We kunnen het niet echt verplicht stellen, maar we vinden eigenlijk dat iedereen waarvan een kind aan de wedstrijden meedoet, een keer moet klokken. Klokken is niet moeilijk, het is eigenlijk best leuk om te doen. Vandaar dat wij onderstaand even uiteenzetten hoe het klokken gaat. Dus de instructie krijgt iedereen, maar deze is vooral bedoeld voor de mensen die nog nooit geklokt hebben. Het klokken gaat als volgt:

Er zijn altijd 4 of 6 klokkers aanwezig. 2 of 3 klokkers klokken de rijders die rijden met het wit of rode bandje (Rit 1). De andere klokkers klokken de rijders die rijden met het geel of blauwe bandje (Rit 2). Voor de aanvang van de wedstrijd wordt besloten wie rood/wit en blauw/geel klokt. De wit/rode (Rit 1) klokkers staan naast elkaar (links) de geel/blauwe (Rit 2) staan rechts. De schrijver staat bij zijn of haar klokkers en schrijft zijn/haar naam met die van de klokkers op het wedstrijdformulier en ook welke kleur hij/zij klokt.

Wanneer het 1<sup>e</sup> startschot klinkt (rood en wit vertrekken) drukken de klokkers de stopwatch in. Bij een 250m (Silverdome 1 rondje) komen de rijders al snel weer terug. Bij het passeren van de finish door de 1<sup>e</sup> rijder (de winnaar van de rit) druk je op de linkerknop (lap) en bij het passeren van de 2<sup>e</sup> op de rechter (stop) knop. Dus iedereen klokt in zijn of haar rit 2 eindtijden. Bij het 2<sup>e</sup> startschot (blauw en geel vertrekken nog voordat wit en rood aankomen) doen de klokkers van geel en blauw hetzelfde als net vermeld bij wit en rood. Bij een 500m (Silverdome 2 rondjes) druk je pas een ronde later. Bij deze wedstrijdjes zijn tussenvertrektijden niet belangrijk.

Het groepje van de klokkers, (wit/rood of geel/blauw) maken onderling afspraken wie wat doet bij een gelijke finish (dat wil zeggen als de rijders heel dicht achter elkaar of tegelijk over de finish lijn komen). De linkerpersoon van het groepje bepaalt in zo'n geval dat het 1<sup>e</sup> tijd wordt en benoemt de kleur die wint. Deze persoon spreekt dit dan ook hardop uit. Dat wil zeggen dat de klokkers de rijder die het eerst over de finish komt klokken. De rechter persoon van dit klokgroepje klokt, kijkt en roept hoeveel meter de 2<sup>e</sup> rijder achter de 1<sup>e</sup> rijder finished. (iedere meter is 0,1 sec) Dus bij een halve meter achterstand is het verschil 0.05 sec. Wird de winnaar geklokt op 40,00 sec dan krijgt de verliezer als tijd 40,05 sec.

De schrijver noteert van de klokkers de eindtijden per kleur. Mocht iemand onverhoopt het startsein gemist hebben schrijf dan gemist in het vakje waar je anders de tijd zou noteren. Dit geeft niets, het overkomt iedereen wel eens. Bij 3 tijden telt de middelste tijd, bij 2 tijden het gemiddelde en bij 2 gelijke tijden (bij 3 tijden van 3 klokkers) telt deze tijd.



Er wordt geklokt op de punt van de schaats. Of dit nu de voorste punt is of bij een eventuele val de achterste punt van de schaats is maakt niet het. Het gaat om de punt van de schaats die als eerste over de finish komt. Handen, knieën, hoofden daar wordt dus niet op geklokt. Als iemand onverhoopt in de verkeerde baan finished of zelfs in de inrijd baan (door bv een valpartij) wordt er evengoed geklokt. Als iemand valt tijdens de wedstrijd wordt er gewacht tot die persoon gefinished is. Deze rijder wordt dus wel geklokt en dan wordt er achter de tijd op het formulier mv (met val) geschreven. Mocht deze persoon de wedstrijd niet volbrengen wordt dat door de scheidsrechter of starter gemeld en dan pas mogen de stopwatches uitgezet worden.

De stopwatch werk zo:

Rechterknop is start van de wedstrijd. Linkerknop is finish 1<sup>e</sup> rijder. Rechterknop is finish 2<sup>e</sup> rijder.

Tijd bekijken en noteren; Linkerknop is finish 2 van de 1<sup>e</sup> rijder, Rechterknop is finish van de 2<sup>e</sup> rijder. .

## Beschrijving van het uitzetten van de wedstrijd baan:

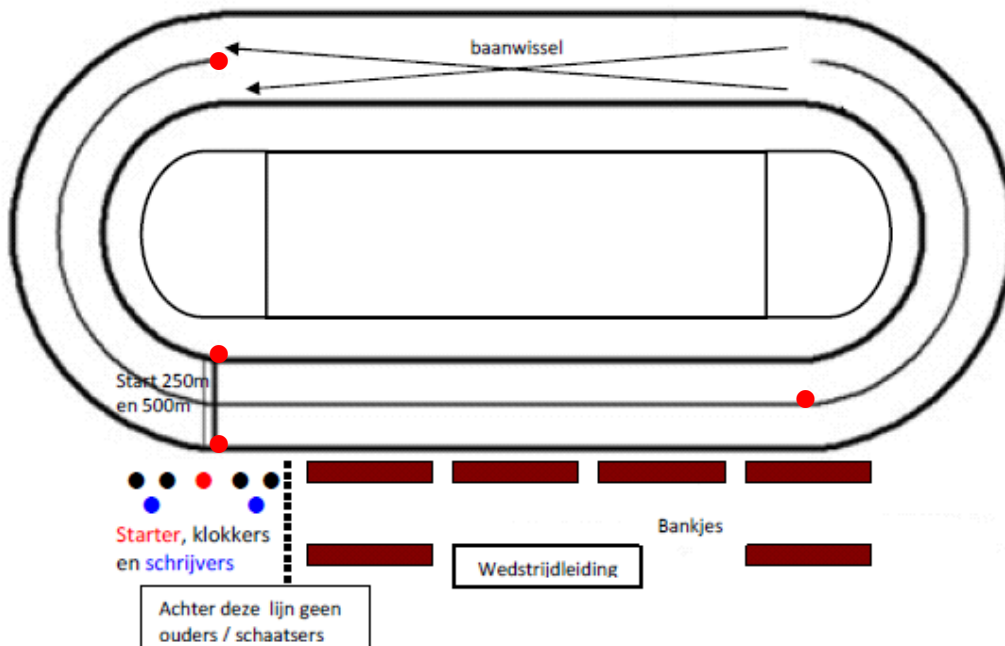
De baan is 6 meter breed en wordt verdeeld in 3 banen van 2 meter breed. De buitenste 2 zijn de wedstrijdbanen en de binnenste is de inrijd baan.

Om de baan uit te zetten wordt er een touw gebruikt van 6 meter. Met na iedere 2 meter een lint/knoop (dus 2 in totaal) Met vier mensen wordt de baan uitgezet. De eerste loopt/schaatst tegen de boarding (binnenzijde inrijd baan) en houdt het touw daar strak tegenaan. De 4<sup>e</sup> loopt/schaatst ongeveer 5 meter uit de boarding en houdt het touw strak (zodanig dat dit altijd haaks staat op de boarding (zeker in de bocht belangrijk)

De 2<sup>e</sup> en 3<sup>e</sup> lopen/schaatsen bij respectievelijke het 1<sup>e</sup> en 2<sup>e</sup> lint aan het touw (dus 2 en 4 meter uit de boarding) Zij hebben beide een emmer met rode blokjes bij zich. Beginnend bij de startlijn plaatsen ze om de 4 meter een blokje. Eenmaal bij de bocht plaatsen ze om de 2 meter een blokje. Bij het uitkomen van de bocht stopt degene die als buitenste bezig is met blokjesleggen met het plaatsen van de blokjes. Er moet tenslotte gewisseld worden en springen over blokjes is niet handig. Degene die de blokjes plaatst tussen de inrijd baan en de binnenste wedstrijd baan legt op het rechte stuk wel om de 4m een blokje. Bij de bocht aangekomen leggen beide weer blokjes om de 2 meter tot aan de start- en finishlijn.

Als laatste plaatst er iemand op de schaats een pion bij het ingaan van beide bochten tussen de 2 wedstrijdbanen. Ook bij de start worden 2 pionnen geplaatst.

De start- en finishlijn van de 250m, 500m en de marathon is gelijk na de bocht. Wellicht makkelijk een 4 tal startstippen in het ijs te boren.



De wedstrijdleiding zit in het glazen hok langs het rechte stuk (bij binnenkomst links);

De ritindeling en uitslagen worden opgehangen aan de binnenzijde van het hok;

De klokkers, schrijvers en starter staan aan het begin van het rechte stuk op de bankjes (schrijvers kunnen op de grond staan) Waar deze functionarissen staan mag geen 'publiek' en/of schaatser komen en wordt afgezet.

## **Hoe en wat moet ik weten om de wedstrijd te rijden**

Wedstrijden zijn toch wat anders dan gemiddelde trainingen. Om tijdens wedstrijden alles goed te kunnen laten verlopen, staat hieronder informatie en regels over de rondewedstrijden. Deze regels wijken soms af van de normale wedstrijdregels van de langebaan wedstrijden op de Uithof in Den Haag

### **Op tijd aanwezig!**

De wedstrijden beginnen om precies 07:10. Zorg ervoor dat je voor rond 06:45 uur aanwezig bent en zelf gaat warmlopen. Je weet hoe het moet want dit doe je iedere zaterdag met de hele groep of al zelf. Te laat bij de start is niet starten op de 1<sup>e</sup> afstand.

### **Inrijden**

De inrijd baan is smal en er staan ook rijders 10 meter vanuit bocht 2 te wachten tot zij naar de start mogen. Het is tijdens het inrijden dan ook niet toegestaan bocht 2 op volle snelheid te rijden! Een kwartetstart duurt maximaal 2 minuten dus stap ongeveer 5 ritten daarvoor op het ijs. Je hebt dan ruim 5 minuten om in te rijden voordat je, je bij de hulpstarter moet melden om je gereed te maken. Als iedereen zich hieraan houdt dan zijn er maximaal 20 rijders aan het inrijden en wellicht nog 8 aan het uitrijden. Dat is al veel op de 2m brede baan. Bij constatering van langer inrijden wordt je verzocht worden het ijs te verlaten en mag je pas weer op het ijs wanneer je, je gereed moet maken voor de start.

### **Op tijd aan de start!**

Een rijder moet er zelf voor zorgen op tijd bij de start te zijn. Op de startlijsten kun je het ritnummer vinden. De speaker roept de ritnummers om die op dat moment rijden of zich moeten klaarmaken voor de start. De hulpstarter heeft ook een startlijst. Ben je te laat dan kun je pas op de volgende afstand weer starten. Je mist dus een uitslag en daarmee de kans op een hoge klassering in het eindklassement. De hulpstarter staat ongeveer 10m voorbij de start een de binnenzijde van de inrijd baan en verzamelt daar de rijders van de volgende rit. Verder stuurt deze iedereen weg i.v.m. drukte. Er staan dus maximaal 4 rijders en de hulpstarter tegen de boarding voor de veiligheid. Er blijft dan ongeveer 1,5m inrijd baan over.

### **Armband/bandje**

Armband/bandje is verplicht! De tijdwaarnemers, kunnen de rijders aan de kleur van de armband herkennen en zo de juiste tijd aan de juiste rijder toekennen. Op de startlijsten staat welke kleur armband je moet dragen. Er wordt in kwartetten gestart. De kleuren rood en wit zijn voor de eerste rit en de kleuren blauw en geel voor de tweede. De lichte kleuren (wit en geel) starten in de binnenbaan. Heb je geen wedstrijdbandjes van jezelf (je rijdt verder nooit wedstrijden) dan krijg je deze van de hulpstarter. Na je rit lever je deze gelijk weer in!

### **Startprocedure**

- De starter geeft een fluitsignaal om de rijders te attenderen op het begin van de startprocedure. De rijders moeten in de juiste wedstrijd baan (binnen- of buitenbaan) gaan staan achter de lijnen.
- De starter geeft het commando 'naar de start' en de rijders nemen plaats tussen de startlijnen, zetten de voeten op de juiste plaats voor de starthouding neer en blijven stil en rechtop staan.
- De starter geeft het commando 'klaar' en de rijders nemen direct en gelijktijdig de starthouding aan en houden deze houding, zonder te bewegen, tot het startsignaal wordt gegeven.
- De starter geeft het startsignaal en de rijders kunnen vertrekken.

Tip: Wil je het risico van een valse start nemen, start dan volle bak weg zonder twijfel. Wanneer de starter namelijk niet terugfluit en je twijfelt zul je zien dat je directe concurrent al snel voorbij komt.

**Valse start**

Het kan gebeuren dat een van de rijders te vroeg weg is of tijdens de starthouding al beweegt. Dan wordt er door de starter een valse start toegekend. Het kan voorkomen dat de starter geen valse start toekent, maar de rijders verzoekt de start opnieuw te beginnen. Pas op: De rijder die voor de 2e voor een valse start zorgt in een rit, wordt gediskwalificeerd.

Als er in het 2e paar van een kwartet een valse start is, kan het zijn dat de starter vraagt of de rijders de inrijbaan op willen gaan. Het eerste paar zal dan spoedig voorbij komen. Zodra zij voorbij zijn, kan het 2e paar opnieuw een poging wagen. Let dus goed op de aanwijzingen van de starter!

**Wissel**

De kruising is aan de kant van de baan waar de deur voor de ijsmachine zit. Hier wissel je van de binnenbaan naar de buitenbaan of andersom. Dit doe je iedere keer als je de finishlijn bent gepasseerd. Kom je gelijktijdig met je tegenstander op de kruising, dan heeft degene die van de buitenbaan naar de binnenbaan gaat voorrang.

**Uitrijden**

Uitrijden mag, maar niet te lang. 2 kwartet starten na jouw rit moet je het ijs verlaten. Op het moment dat de junioren ritten van start gaan moeten alle pupillen het ijs verlaten. Dit i.v.m. de veiligheid!