



## Interruptions

*Stay Calm & Don't Panic!*

### What is an Interruption?

An **Interruption** is defined as the time elapsed between the moment a skater **stops performing** the program until the moment the skater **resumes performing** the program.

There are two categories of Interruptions:



### Interruption **Outside** the Control of the Skater

A stoppage resulting from a situation **UNRELATED** to the skater or that is **NOT** the fault of the skater, will **NOT** result in a deduction. (Music, lighting, ice conditions, item thrown on ice, etc.)

**What to do?** Skater stops and goes to Referee **or** stops at the signal of the Referee, then goes to Referee.

### When to resume skating?

- **Music issues:**

- If issue occurs **within the 20 seconds after the start of the program**, skater has the option of restarting the program **from the beginning or continuing from the point of interruption**.
- If issue occurs **more than 20 seconds after the start of the program**, skater will **continue from the point of interruption**.



- **Other issues:**
  - Skater will **continue from the point of interruption.**

**Note:** **For all situations UNRELATED to the skater**, if the Interruption occurred at the entrance to or during an element, the skater will resume at the point immediately preceding this element.

---

## Interruption **Within** the Control of the Skater

A stoppage resulting from a situation **RELATED** to the skater that **WILL** result in a deduction. (Injury, illness, equipment or costume problems, forgot program, etc.)

**What to do?** If a skater **gets injured** during the performance or another adverse condition **RELATED to them or their equipment** (such as health problems or unexpected damage to their clothing or equipment) impedes their skating, the skater must stop skating. If they don't stop, they will be ordered to do so by an acoustic signal of the Referee.

### When to resume skating?

- Skater will **continue from the point of interruption.**

**Note:** **For all situations RELATED to the skater**, if the Interruption occurred at the entrance to or during an element, the skater will resume at the point immediately following this element.

---

## Four basic situations re. Interruption Rule ...

- **Situation 1:** Referee begins timing and music continues ... Skater fixes the problem within 10 seconds – **NO deduction.**
- **Situation 2:** Referee times and music continues ... **Deduction applied** based on interruption time:
  - **11-20 secs** -1.0 (-0.5 Nov/Pre-Nov / -0.2 Juvenile and below)
  - **21-30 secs** -2.0 (-1.0 Nov/Pre-Nov / -0.4 Juvenile and below)



- **31-40 secs** -3.0 (-1.5 Nov/Pre-Nov / -0.6 Juvenile and below)
  - **Situation 3:** Issue **cannot be resolved** with 40 secs. Referee stops the music and gives the skater an additional 3-minute break to resolve the issue. Referee begins timing the 3 min when the skater is informed.
    - **Deduction of -5.0** (-2.5 Nov/Pre-Nov / -1.0 Juvenile and below) is applied.
    - **Previous timing period and deduction are both cancelled.**
    - Skater resumes skating at the point of original interruption.
  - **Situation 4:** Issue **cannot be resolved** with the 3-minute break ... the skater is **withdrawn**.
- \*\* Only one 3-minute break allowed per program.**

---

## Warm-up “Interruption” Scenarios:

- First skater in group during the warm-up has a serious issue ... if there is insufficient time to remedy the situation, the Referee may grant a 3-minute break before called to start – **NO deduction**.
  - Skater between entering the ice and being called to start has a serious issue ... allowed 3 minutes – **Deduction applied**.
  - Skater between being called to start and taking starting position has a serious issue ... allowed 3 minutes – **Deduction applied**.
  - In case of an **interruption** in the segment due to unforeseen circumstances of **more than 10 minutes**, the competitors concerned will be permitted a **second warm-up period**.
-



## Call to Start:

- Skater has 30 seconds to take their starting position:
    - **Deduction** for 31- 60 seconds (max)
      - -1.0 Junior/Senior
      - -0.5 Pre-Novice/Novice
      - -0.2 Juvenile and below
    - This time can be added to the 3-minute break if an issue occurs after the skater has been called to the start (see above). In this case, there will be a deduction of -5.0 (-2.5 Novice and below), but the skater actually has 60 seconds before the 3-minute timing begins.
    - **Skater is withdrawn** if starting position not taken at max time and 3-minute break has not been requested.
- 

## Risk of Head Injury:

- At any time if the Referee feels there is a possible head injury or concern of concussion or if advised by medical, they should blow the whistle to signal to the skater to stop skating. The Referee will allow a break of up to 3-minutes for the skater to be assessed. If the skater is able to continue, **NO deduction will be applied.**



## Interruptions

*Restez calme et ne paniquez pas!*

### Qu'est-ce qu'une interruption?

Une **interruption** se définit comme le temps écoulé entre le moment où une patineuse ou un patineur **arrête d'exécuter** le programme et celui où la patineuse ou le patineur **reprend l'exécution** du programme.

Il existe deux catégories d'interruptions :

1. **Celles ne relevant pas** du contrôle de la patineuse ou du patineur → **Aucune déduction**
2. **Celles relevant** du contrôle de la patineuse ou du patineur → **Déduction**

---

### Interruption **ne relevant pas** du contrôle de la patineuse ou du patineur

Un arrêt attribuable à une situation **N'AYANT PAS TRAIT** à la patineuse ou au patineur ou n'étant **PAS** de sa faute (musique, éclairage, état de la glace, objet lancé sur la glace, etc.) n'entraînera **AUCUNE** déduction.

**Que faire?** La patineuse ou le patineur s'arrête et consulte l'arbitre **ou** s'arrête au signal de l'arbitre, puis consulte l'arbitre.

### Quand reprendre le patinage?

- **Problèmes de musique :**
  - Si le problème survient **dans les 20 secondes qui suivent le début du programme**, la patineuse ou le patineur a l'option de reprendre le programme **depuis le début ou de continuer à partir du point d'interruption**.
  - Si le problème survient **plus de 20 secondes après le début du programme**, il ou elle **continuera à partir du point d'interruption**.



- **Autres problèmes :**

- La patineuse ou le patineur **continuera à partir du point d'interruption.**

**Nota :** **Pour toutes les situations N'AYANT PAS TRAIT à la patineuse ou au patineur, si l'interruption s'est produite à l'entrée ou pendant un élément, la patineuse ou le patineur reprendra au point précédant immédiatement cet élément.**

---

## Interruption **relevant** du contrôle de la patineuse ou du patineur

Un arrêt attribuable à une situation **AYANT TRAIT** à la patineuse ou au patineur (blessure, maladie, problème d'équipement ou de costume, oubli du programme, etc.) **ENTRAÎNERA** une déduction.

**Que faire?** Si une patineuse ou un patineur **se blesse** pendant sa prestation ou qu'une autre situation défavorable **AYANT TRAIT à l'athlète ou à son équipement** (comme des problèmes de santé ou des dommages inattendus à son costume ou à son équipement) l'empêche de patiner, la patineuse ou le patineur doit cesser de patiner. Si l'athlète ne s'arrête pas, il ou elle en recevra l'ordre par un signal sonore de l'arbitre.

### Quand reprendre le patinage?

- La patineuse ou le patineur **continuera à partir du point d'interruption.**

**Nota :** **Pour toutes les situations AYANT TRAIT à la patineuse ou au patineur, si l'interruption s'est produite à l'entrée ou pendant un élément, la patineuse ou le patineur reprendra au point suivant immédiatement cet élément.**

---

## Quatre situations de base associées à la règle régissant les interruptions

- **Situation 1 :** L'arbitre déclenche le chronomètre; la musique continue... La patineuse ou le patineur règle le problème dans les 10 secondes – **AUCUNE déduction.**
- **Situation 2 :** L'arbitre déclenche le chronomètre; la musique continue... La **déduction est appliquée** en fonction du temps d'interruption :
  - **de 11 à 20 secondes** -1,0 (-0,5 novice, pré-novice/-0,2 juvénile et catégories des plus jeunes)
  - **de 21 à 30 secondes** -2,0 (-1,0 novice, pré-novice/-0,4 juvénile et catégories des plus jeunes)



- **de 31 à 40 secondes** -3,0 (-1,5 novice, pré-novice/-0,6 juvénile et catégories des plus jeunes)
- **Situation 3 :** Le problème **ne peut être résolu** en 40 secondes. L'arbitre arrête la musique et accorde à la patineuse ou au patineur une pause supplémentaire de 3 minutes pour régler le problème. L'arbitre déclenche le chronomètre pour les 3 minutes supplémentaires lorsque la patineuse ou le patineur en est informé.
  - Une **déduction de -5,0** (-2,5 novice et pré-novice/-1,0 juvénile et catégorie des plus jeunes) est appliquée.
  - **Le délai chronométré et la déduction précédents sont tous deux annulés.**
  - La patineuse ou le patineur reprend son programme au point d'interruption initial.
- **Situation 4 :** Le problème **ne peut être réglé** avec la pause de 3 minutes... la patineuse ou le patineur est retiré.

**\*\* Une seule pause de 3 minutes est autorisée par programme.**

---

## Scénarios d'interruption pour la période d'échauffement

- La première patineuse ou le premier patineur du groupe d'échauffement a un problème sérieux. S'il n'y a pas suffisamment de temps pour remédier à la situation, l'arbitre peut accorder une pause de 3 minutes avant de rappeler la patineuse ou le patineur au départ – **AUCUNE déduction.**
  - La patineuse ou le patineur a un problème sérieux entre l'entrée sur la glace et l'appel à la position de départ. L'arbitre lui accorde 3 minutes – **Déduction appliquée.**
  - La patineuse ou le patineur a un problème sérieux entre l'appel à la position de départ et la prise de la position de départ. L'arbitre lui accorde 3 minutes – **Déduction appliquée.**
  - En cas d'**interruption** du segment de **plus de 10 minutes** en raison de circonstances imprévues, les athlètes concernés pourront bénéficier d'une **deuxième période d'échauffement.**
-



## Appel à la position de départ

- La patineuse ou le patineur dispose de 30 secondes pour prendre sa position de départ :
  - **Déduction** lorsqu'il faut de 31 à 60 secondes (max.)
    - -1,0 Junior/Sénior
    - -0,5 Pré-Novice/Novice
    - -0,2 Juvénile et catégories des plus jeunes
  - Ce temps peut être ajouté à la pause de 3 minutes si un problème survient après que la patineuse ou le patineur a été appelé à la position de départ (voir ci-dessus). Dans ce cas, il y aura une déduction de -5,0 (-2,5 novice et catégorie des plus jeunes), mais la patineuse ou le patineur dispose en fait de 60 secondes avant le début de la période de 3 minutes.
  - **La patineuse ou le patineur est retiré** si la position de départ n'est pas prise une fois le temps maximum écoulé et qu'aucune pause de 3 minutes n'a été demandée.

---

## Risque de traumatisme crânien

- À tout moment, si l'arbitre estime qu'il y a un risque de blessure à la tête ou de commotion cérébrale, ou si le médecin le conseille, il ou elle doit donner un coup de sifflet pour signaler à la patineuse ou au patineur d'arrêter de patiner. L'arbitre accordera une pause d'au plus 3 minutes pour permettre l'évaluation de la patineuse ou du patineur. Si la patineuse ou le patineur est en mesure de continuer, **AUCUNE déduction ne sera appliquée**.