1. **D** Het mes is 2,5 meter daarom moet je oppassen met de dweilmachine.
2. **E** Inschrijven kan via Inschrijven.schaatsen.nl
3. **I** De startlijsten kun je vinden in de Sportity-app met de code BAAN-HAA en in de kast onder de trap.
4. **J** Zie plaatje aan het einde van dit document.
5. **S** op de wissel staat een rode doorgetrokken streep. Dit is geen lijn tussen de wedstrijdbanen.
6. **K** Tijdens de Jeugdmarathon is dit verplicht Helm, scheen- en enkel beschermers, snijvaste handschoenen. Bij de langebaan wedstrijden zijn handschoenen verplicht en helm wordt sterk aangeraden.
7. **O** Je mag altijd 1 valse start maken. Wie een 2e valse start maakt, wordt gediskwalificeerd.
8. **N** Bij alle afstanden langer dan 300 meter, moet je wisselen. Dit doe je aan de spoorkant (aan de kant waar de coaches staan) van de baan.
9. **I** Bij het bankje van de hulpstarter rijd je altijd langzaam, rechtop en, achter elkaar.
10. **J** Bij Maarten natuurlijk! Probeer maar eens!
11. **N** Buiten je rit mag je NOOIT door de ogen heen. Doe je dit wel dan hebben de rijders die dan aan het rijden zijn geen eindtijd!
12. **C** Je mag naast de reverse curve NOOIT tegen de richting in schaatsen. Dit is HEEL erg gevaarlijk!
13. **U** Freek, Mats, Pien en Noami hebben allemaal de IJskonijncup gereden toen ze klein waren. Melissa, Esther, Esmee en Bob komen wel van IJsbaan Haarlem af. Maar toen zij jong waren bestond de IJskonijncup nog niet.
14. **P** Je mag ze tijdens een wedstrijd niet aanraken. Ligt er een blokje niet goed, meld het bij de scheidsrechter. Wil je helpen met blokjes leggen? Kom naar boven en overleg het!
15. **S** Je start als het startschot klinkt. Hoor je het startschot 2x dan is er een valse start, dan moet je terug en opnieuw.
16. **T** Zonder juryleden kan de wedstrijd niet doorgaan. Wil je komen jureren? meld je aan via jury@ijskonijncup.nl
17. **A** Je bandje moet zichtbaar zijn voor de juryleden, zo kunnen zij zien wie jij bent. Die jury zit aan de buitenkant van de baan. Dus moet je bandje om je rechter bovenarm.
18. **R** De jurytoren is niet eng. Je mag daar komen als je komt helpen, je komt afmelden, als je een vraag hebt of als je een keer wil komen kijken hoe alles werkt.
19. **T** Klassementen, reglementen en alles wat je moet weten, kun je vinden op IJskonijncup.nl.
20. **N** Zorg dat je ruim op tijd bij de hulpstarter bent. Kijk goed op de schermen in welke rit we zitten en luister naar de speaker, die roept op wanneer jij je moet melden.
21. **U** De website van de fotograaf is Schmutzer.eu. De toegangscode is “transponder”.
22. **!** Is de letter die je kan halen bij een van de Team IJskonijn-leden.

4.

