

Svenska Konståkningsförbundets tävlingsregler

II. TEKNISKA REGLER, SINGELÅKNING

för säsongen 2026/2027

TÄVLINGSKLASSER	Förbunds- tävling	DM	System 3	System 2	System 1
Senior (ISU Senior)	X	X	X		
Senior Nationell (ISU Junior)			X		
Junior (ISU Junior)	X	X	X		
Ungdom 16 (ISU Advanced Novice)	X		X		
Ungdom 13 (ISU Advanced Novice)			X		
Svart (ISU Senior FS)				X	X
Grå (ISU Junior FS)				X	X
Röd (ISU Advanced Novice FS)				X	X
Blå (ISU Intermediate Novice FS)				X	X
Grön (ISU Basic Novice FS)					X
Gul					X
Vit					X
Adult				X	X

ÅLDERSINDELNING	Född tidigast	Född senast
Internationella tävlingar, SM/JSM, Förbundstävlingar, DM och System 3		
Senior	-	<u>2009-06-30</u>
Junior	<u>2007-07-01</u>	<u>2013-06-30</u>
USM och Förbundstävlingar		
Ungdom 16	<u>2010-07-01</u>	<u>2014-06-30</u>
System 3		
Ungdom 16	<u>2010-07-01</u>	<u>2014-06-30</u>
Ungdom 13	<u>2013-07-01</u>	<u>2016-06-30</u>
System 2 och System 1		
Åldersgränser tillämpas inte. Klassindelning sker i första hand efter svårighetsnivå och respektive klass delas sedan upp efter ålder beroende på antal anmälda.		

DELTAGANDE I TÄVLING

Deltagande i olika tävlingsnivåer och klasser sker enligt för säsongen fastställda kriterier.

FAKTORER FÖR PROGRAMKOMPONENTER

Samtliga tävlingsklasser bedöms med tre programkomponenter:

- Komposition
- Presentation
- Skridskoteknik

Tävlingsklass	Faktor	
	Kort-program	Friåkning
Senior Damer Senior Nationell Damer Junior Damer	1,33	2,67
Senior Herrar Senior Nationell Herrar Junior Herrar	1,67	3,33
Ungdom Flickor	1,07	2,13
Ungdom Pojkar	1,20	2,40

Tävlingsklass	Faktor
	Friåkning
Svart Grå	2,67
Röd	2,13
Blå	1,7

UPPVÄRMNINGSTIDER

Tävlingsklass	Förbundstävling DM System 3		
	Max antal åkare	Uppvärmningstid Kortprogram	Uppvärmningstid Friåkning
Senior Senior Nationell Junior	6	6 min	6 min
Ungdom	8	4 min	5 min

Tävlingsklass	System 2		System 1	
	Max antal åkare	Uppvärmningstid	Max antal åkare	Uppvärmningstid
Svart, Grå	6	6 min	6	4 min
Röd	8	5 min	8	4 min
Blå	8	4 min	8	4 min

FÖRBUNDSTÄVLINGAR, DM, SYSTEM 3

SENIOR (ISU Senior)

KORTPROGRAM Programtid: 2 minuter och 40 sekunder (+/- 10 sekunder)

- DAMER**
- a) Dubbel eller trippel Axel
 - b) Trippelhopp
 - c) Hoppkombination bestående av ett dubbel- och ett trippelhopp eller två trippelhopp
 - d) Hopp-piruet – valfri (8 varv)
 - e) Himmels- eller sidledspiruet eller sitt- eller liggpiruet utan fotbyte (8 varv)
Positionen ska vara annorlunda än landningspositionen i d)
 - f) Piruettkombination med endast ett byte av fot (6 varv/fot)
 - g) Stegsekvens med fullt utnyttjande av isbanan
-

- HERRAR**
- a) Dubbel eller trippel Axel
 - b) Trippel- eller kvadrupehopp
 - c) Hoppkombination bestående av ett dubbel- och ett trippelhopp, två trippelhopp eller ett kvadrupe- och ett dubbel- eller trippelhopp
 - d) Hopp-piruet – valfri (8 varv)
 - e) Ligg- eller sittpiruet med endast ett fotbyte (6 varv/fot). Positionen ska vara annorlunda än landningspositionen i d)
 - f) Piruettkombination med endast ett byte av fot (6 varv/fot)
 - g) Stegsekvens med fullt utnyttjande av isbanan

FRIÅKNING Programtid: 4 minuter (+/- 10 sekunder)

DAMER Max sex (6) hoppelement varav

HERRAR

- ett (1) måste innehålla ett Axel-hopp.
- max två (2) hoppkombinationer eller en (1) hoppkombination utan Euler och en (1) hoppsekvens. En (1) hoppkombination eller -sekvens får bestå av upp till tre (3) hopp, den andra får endast innehålla två (2) hopp.

Max tre (3) piruetter varav

- en piruettkombination (10 varv)
- en hopppiruet (6 varv)
- en koreografisk piruet

Max en (1) stegsekvens

Max en (1) koreografisk sekvens

SENIOR NATIONELL (enligt ISU Junior)

KORTPROGRAM Programtid: 2 minuter och 40 sekunder (+/- 10 sekunder)

- DAMER**
- a) Dubbel Axel
 - b) Dubbel eller trippel Lutz
 - c) Hoppkombination bestående av två dubbelhopp, ett dubbel- och ett trippelhopp eller två trippelhopp
 - d) Hopp-i-ligggiruett (8 varv)
 - e) Himmels- eller sidledspiruett eller sittpiruett utan fotbyte (8 varv)
 - f) Piruettkombination med endast ett byte av fot (6 varv/fot)
 - g) Stegsekvens med fullt utnyttjande av isbanan
-

- HERRAR**
- a) Dubbel eller trippel Axel
 - b) Dubbel eller trippel Lutz
 - c) Hoppkombination bestående av ett dubbel- och ett trippelhopp eller två trippelhopp
 - d) Hopp-i-ligggiruett (8 varv)
 - e) Sittpiruett med endast ett fotbyte (6 varv/fot)
 - f) Piruettkombination med endast ett byte av fot (6 varv/fot)
 - g) Stegsekvens med fullt utnyttjande av isbanan

FRIÅKNING Programtid: 3 minuter och 30 sekunder (+/- 10 sekunder)

- DAMER** Max sex (6) hoppelement varav
- HERRAR**
- ett (1) måste innehålla ett Axel-hopp.
 - max två (2) hoppkombinationer eller en (1) hoppkombination utan Euler och en (1) hoppsekvens. En (1) hoppkombination eller -sekvens får bestå av upp till tre (3) hopp, den andra får endast innehålla två (2) hopp.

- Max tre (3) piruetter varav
- en piruettkombination (10 varv)
 - en hoppiruett (6 varv)
 - en koreografisk piruett

Max en (1) koreografisk sekvens

JUNIOR (ISU Junior)

KORTPROGRAM Programtid: 2 minuter och 40 sekunder (+/- 10 sekunder)

- DAMER**
- a) Dubbel Axel
 - b) Dubbel eller trippel Lutz
 - c) Hoppkombination bestående av två dubbelhopp, ett dubbel- och ett trippelhopp eller två trippelhopp
 - d) Hopp-i-liggpiruett (8 varv)
 - e) Himmels- eller sidledspiruett eller sittpiruett utan fotbyte (8 varv)
 - f) Piruettkombination med endast ett byte av fot (6 varv/fot)
 - g) Stegsekvens med fullt utnyttjande av isbanan
-

- HERRAR**
- a) Dubbel eller trippel Axel
 - b) Dubbel eller trippel Lutz
 - c) Hoppkombination bestående av ett dubbel- och ett trippelhopp eller två trippelhopp
 - d) Hopp-i-liggpiruett (8 varv)
 - e) Sittpiruett med endast ett fotbyte (6 varv/fot)
 - f) Piruettkombination med endast ett byte av fot (6 varv/fot)
 - g) Stegsekvens med fullt utnyttjande av isbanan

FRIÅKNING Programtid: 3 minuter och 30 sekunder (+/- 10 sekunder)

- DAMER**
- HERRAR**
- Max sex (6) hoppelement varav
- ett (1) måste innehålla ett Axel-hopp.
 - max två (2) hoppkombinationer eller en (1) hoppkombination utan Euler och en (1) hoppsekvens. En (1) hoppkombination eller -sekvens får bestå av upp till tre (3) hopp, den andra får endast innehålla två (2) hopp.
- Max tre (3) piruetter varav
- en piruettkombination (10 varv)
 - en hopppiruett (6 varv)
 - en koreografisk piruett
- Max en (1) koreografisk sekvens

UNGDOM (ISU Advanced Novice)

KORTPROGRAM

Programtid: 2 minuter och 20 sekunder (+/- 10 sekunder)

FLICKOR 16

FLICKOR 13

- a) Enkel eller dubbel Axel
- b) Dubbel- eller trippelhopp. Får inte vara samma hopp som a)
- c) Hoppkombination bestående av två dubbelhopp eller ett dubbel- och ett trippelhopp. Andra hoppet måste vara dubbel eller trippel Toeloop. Inget av hoppen får vara samma som a) eller b)
- d) Himmels- eller sidledspiruett eller sittpiruett utan fotbyte (6 varv) och utan hoppingång.
- e) Piruettkombination med endast ett byte av fot (5 varv/fot). Hoppingång är inte tillåtet.
- f) Stegsekvens med fullt utnyttjande av isbanan

POJKAR

- a) Enkel eller dubbel Axel
- b) Dubbel- eller trippelhopp. Får inte vara samma hopp som a)
- c) Hoppkombination bestående av två dubbelhopp eller ett dubbel- och ett trippelhopp. Andra hoppet måste vara dubbel eller trippel Toeloop. Inget av hoppen får vara samma som a) eller b)
- d) Sittpiruett med fotbyte och utan hoppingång (5 varv/fot)
- e) Piruettkombination med endast ett byte av fot (5 varv/fot). Hoppingång är inte tillåtet.
- f) Stegsekvens med fullt utnyttjande av isbanan

FRIÅKNING

Programtid: 3 minuter (+/- 10 sekunder)

FLICKOR

POJKAR

Max fem (5) hoppelement varav

- ett (1) måste innehålla ett Axel-hopp.
- max två (2) hoppkombinationer eller en (1) hoppkombination utan Euler och en (1) hoppsekvens. En kombination eller sekvens kan innehålla upp till tre (3) hopp, den andra två (2) hopp.

Max två (2) piruetter varav

- en piruettkombination med fotbyte (8 varv), hoppingång är ej tillåtet
- en (1) hopp-i-ligppiruett (6 varv), fotbyte är inte tillåtet .

En (1) koreografisk sekvens bestående av minst två olika friåkningsrörelser

Element med Levels kan erhålla högst Level 3. Ytterligare features räknas inte för högre Level och kommer att ignoreras av tekniska panelen.

SYSTEM 2

För tävlingar i System 2 gäller följande regler för friåkningsprogram:

SVART

Programtid: 4 minuter (+/- 10 sekunder)

(ISU Senior)

Max sex (6) hoppelement varav

- ett (1) måste innehålla ett Axel-hopp.
- max två (2) hoppkombinationer eller en (1) hoppkombination utan Euler och en (1) hoppsekvens. En (1) hoppkombination eller -sekvens får bestå av upp till tre (3) hopp, den andra får endast innehålla två (2) hopp.

Max tre (3) piruetter varav

- en piruettkombination (10 varv)
- en hoppiruett eller en piruett med hoppingång (6 varv)
- en koreografisk piruett

Max en (1) stegsekvens

Max en (1) koreografisk sekvens

GRÅ

Programtid: 3 minuter och 30 sekunder (+/- 10 sekunder)

(ISU Junior)

Max 6 (sex) hoppelement varav

- ett (1) måste innehålla ett Axel-hopp.
- max två (2) hoppkombinationer eller en (1) hoppkombination utan Euler och en (1) hoppsekvens. En (1) hoppkombination eller -sekvens får bestå av upp till tre (3) hopp, den andra får endast innehålla två (2) hopp.

Max tre (3) piruetter varav

- en piruettkombination (10 varv)
- en hoppiruett eller en piruett med hoppingång (6 varv)
- en koreografisk piruett

Max en (1) koreografisk sekvens

RÖD

Programtid: 2 minuter och 20 sekunder till 3 minuter och 10 sekunder

(ISU Advanced Novice)

Max fem (5) hoppelement varav

- ett (1) måste innehålla ett Axel-hopp.
- max två (2) hoppkombinationer eller en (1) hoppkombination utan Euler och en (1) hoppsekvens. En kombination eller sekvens kan innehålla upp till tre (3) hopp, den andra två (2) hopp.

Max två (2) piruetter varav

- en piruettkombination med fotbyte (8 varv), hoppingång är ej tillåtet
- en (1) hopp-i-ligppiruett (6 varv), fotbyte är inte tillåtet.

En (1) koreografisk sekvens bestående av minst två olika friåkningsrörelser

Element med Levels kan erhålla högst Level 3. Ytterligare features räknas inte för högre Level och kommer att ignoreras av tekniska panelen.

BLÅ

(ISU Intermediate Novice)

Programtid: 2 minuter och 20 sekunder till 3 minuter och 10 sekunder

Max fem (5) hoppelement varav

- ett (1) måste innehålla ett Axel-hopp
- max två (2) hoppkombinationer eller en (1) hoppkombination utan Euler och en (1) hoppsekvens. Hoppkombinationer och -sekvenser får endast innehålla två (2) hopp.

Max två (2) piruetter varav

- en (1) piruettkombination – med fotbyte (8 varv) eller utan fotbyte (6 varv). Hoppingång är inte tillåtet.
Om fotbyte utförs räknas endast en (1) level feature per fot.
- en (1) piruett med endast en position – med fotbyte (8 varv) eller utan fotbyte (6 varv). Hoppingång är tillåtet.
Om fotbyte utförs räknas endast en (1) level feature per fot.

Max en (1) stegsekvens som ska innehålla minst en (1) friåkningsrörelse (flygskär, leverans, Ina Bauer etc) samt minst två (2) svåra vändningar på rena skär

Element med Levels kan erhålla högst Level 2. Ytterligare features räknas inte för högre Level och kommer att ignoreras av tekniska panelen.

SYSTEM 1

GRÖN

(ISU Basic
Novice)

Programtid: 2 minuter och 30 sekunder (+/- 10 sekunder)

Max fem (5) hoppelement varav

- ett (1) måste innehålla ett Axel-hopp
- max två (2) hoppkombinationer eller en (1) hoppkombination utan Euler och en (1) hoppsekvens. Hoppkombinationer och -sekvenser får endast innehålla två (2) hopp.

Max två (2) piruetter varav

- en (1) piruettkombination – med fotbyte (8 varv) eller utan fotbyte (6 varv). Hoppingång är tillåtet.
Om fotbyte utförs räknas endast en (1) level feature per fot.
- en (1) piruett med endast en position utan fotbyte (6 varv) som utförs i en basposition utan svåra variationer och kan få maximalt level basic.
Hoppingång är inte tillåtet.

Max en (1) stegsekvens som ska innehålla minst en (1) friåkningsrörelse (flygskär, leverans, Ina Bauer etc) samt minst två (2) svåra vändningar på rena skär.

GUL

Programtid: Max 3 minuter och 10 sekunder

Valfritt programinnehåll

VIT

Programtid: Max 2 minuter och 30 sekunder

Valfritt programinnehåll

Regler avseende tävlingar i System 1 finns i "Regler och anvisningar för tävlingar i System 1 och Showtävlingar".

DEBUTANT

Regler avseende debutanter på "slingauppvisning" finns "Regler och anvisningar för Slingauppvisning".

SPECIELLA REGLER

KALLELSE TILL START

Rule 350

Varje åkare måste inta sin startposition i respektive segment (kortprogram och friåkning) senast trettio (30) sekunder efter att namnet har annonserats. Om denna tid har passerats och åkaren ännu inte intagit sin startposition gör skiljedomaren avdrag med 1.0 poäng enligt Rule 353. Om sextio (60) sekunder har passerats och åkaren ännu inte intagit sin startposition anses åkaren ha avbrutit tävlingen. Denna regel tillämpas inte för System 2 och System 1.

TÄVLINGSKLÄDER

Rule 501

Åkarnas klädsel ska vara anständig, värdig och lämpad för atletisk tävling, inte prålig eller teatralisk i designen. Klädseln får dock återspegla karaktären i den valda musiken.

- Tävlingskläderna får inte ge en överdrivet naken effekt som är opassande för grenen.
- Herrar/pojkar ska ha byxor av full längd.
- Accessorier och andra lösa tillbehör är inte tillåtet.
- Dekorationer på tävlingskläderna måste vara ordentligt fastsatta så att de inte lossnar.

REGLER FÖR PROGRAMTID

Rule 502

Tiden på kort- och friåkningsprogrammet räknas från det att åkaren börjar röra på sig eller åka, till dess att åkaren står helt stilla efter programmet.

Det är tillåtet att avsluta programmet med 10 sekunder plus/minus den föreskrivna programtiden. Om åkaren misslyckas med att hålla sig inom den tillåtna tidsperioden ska ett avdrag göras om 1,0 poäng för varje påbörjad 5 sekundersperiod. Tidtagaren ska informera skiljedomaren. Om programlängden är 30 sekunder eller mer för kort ges inga poäng. Element som påbörjas efter föreskriven tid (plus tillåtna 10 sekunder) ska inte identifieras av den tekniska panelen och får inget värde.

För System 2 och System 1 gäller flexibla programtider och inga avdrag för programtid tillämpas.

MUSIK

Rule 343:1 Musik, Rule 611:1 kortprogram och Rule 612:1 friåkning, ISU Communication 2770

Alla program måste åkas till musik. Programmet ska åkas i harmoni med den valda musiken.

Musiken är valfri och får innehålla sång med text.

Enligt § 208 får musiken inte enligt Förbundets värdegrund och policys innehålla budskap med anknytning till alkohol, droger, tobak, sex, våld, politik, kommersiella produkter eller som på annat sätt är olämpligt.

Musiken ska passa åkaren/paret bland annat avseende deras ålder. Skulle musiken inte vara lämplig för yngre åkare bör detta påverka bedömningen av programkomponenterna Komposition samt Presentation och således innebära en lägre poäng.

Rule 515

1. Ett avbrott definieras som tidsperioden som startar omedelbart när åkaren slutar utföra programmet eller beordras att göra det av skiljedomaren (det som sker först) och slutar när åkaren fortsätter programmet. Skiljedomaren ska besluta om punkten för avbrottet och meddela åkaren, domarna och den tekniska kontrollanten. Åkaren ska fortsätta programmet enligt punkt 2, 3, 4 och 5 nedan. Tekniska panelen beslutar om avbrottet inträffade i ingången till eller under ett element. Tekniska kontrollanten ska informera skiljedomaren.
2. **Musikproblem:**
Om musikens tempo eller kvalitet är felaktig eller om det av någon anledning blir ett avbrott eller stopp i musiken måste åkaren avbryta åkningen när hen upptäcker problemet eller på skiljedomarens signal (det som sker först).
 - a) Om något av dessa problem med musiken inträffar inom tjugo (20) sekunder från starten av programmet får åkaren välja att fortsätta från punkten där åkningen avbröts eller starta om från början. Om åkaren väljer att starta från början ska domare och teknisk panel bedöma programmet från början och bortse från det som utfördes innan avbrottet. Om åkaren väljer att fortsätta åkningen från punkten för avbrottet ska domare och teknisk panel fortsätta bedöma programmet från att programmet återupptas och bedömningen av det som utfördes före avbrottet kvarstår.
 - b) Om något av dessa problem med musiken inträffar mer än tjugo (20) sekunder från starten av programmet ska åkaren fortsätta från punkten där åkningen avbröts eller, om avbrottet inträffade i ingången till ett element, från punkten omedelbart före detta element. Om det elementet var registrerat av den tekniska panelen före avbrottet måste det tas bort från listan med utförda element. Åkaren får upprepa detta element när programmet återupptas.

Inget avdrag ges för avbrott på grund av problem med musiken.

3. **Problem som inte är relaterade till åkaren och/eller åkarens utrustning:**
Om problem uppstår som inte är relaterat till åkaren eller åkarens utrustning, t ex ljus, is, föremål som kastas in på isen eller dylikt, får åkaren avbryta åkningen och kontakta skiljedomaren när hen upptäcker problemet och måste avbryta åkningen på skiljedomarens signal. När problemet är löst ska åkaren fortsätta från punkten för avbrottet eller, om avbrottet inträffade i ingången till eller under ett element, från punkten omedelbart före detta element. Om det elementet var registrerat av den tekniska panelen före avbrottet ska det tas bort från listan med utförda element. Åkaren får upprepa detta element när programmet återupptas.
Om avbrottet är längre än tio (10) minuter ska en ny uppvärmning genomföras enligt Rule 514, paragraf 2. Efter den nya uppvärmningen ska åkaren fortsätta från punkten för avbrottet eller, om avbrottet inträffade i ingången till eller under ett element, från punkten omedelbart före detta element. Inget avdrag ges för avbrott på grund av problem som inte är relaterade till åkaren eller åkarens utrustning.
4. **Problem relaterade till åkaren och/eller åkarens utrustning som uppstår under programmet:**
Om problem uppstår som är relaterat till åkaren eller åkarens utrustning under programmet (t ex lösa skosnören, skada på kläder eller skridskor), måste åkaren avbryta åkningen när hen upptäcker problemet, eller på skiljedomarens signal (det som sker först). Musiken stoppas endast när skiljedomaren instruerar musikansvarig att göra det, enligt avsnitt b) nedan.

Längd på avbrottet:

- a) Upp till fyrtio (40) sekunder – Om problemet kan åtgärdas utan dröjsmål behöver åkaren inte kontakta skiljedomaren och musiken fortsätter spela. Om åkaren återupptar programmet ska skiljedomaren göra avdrag för avbrott enligt Regel 353, paragraf 1.n] beroende på avbrottets längd.

- b) Upp till tre (3) minuter – Om åkaren inte återupptar åkningen inom fyrtio (40) sekunder ska skiljedomaren instruera musikansvarig att stoppa musiken och ge åkaren tre (3) ytterligare minuter. Om åkaren återupptar åkningen inom denna extra tidsperiod gör skiljedomaren ett avdrag med 5.0 poäng enligt Regel 353, paragraf 1.n]. Detta avdrag innefattar även avbrottet på upp till 40 sekunder omedelbart före de tre (3) extra minuterna. När problemet är löst ska åkaren fortsätta från punkten för avbrottet eller, om avbrottet inträffade i ingången till eller under ett element som identifierats av den tekniska panelen, från en punkt omedelbart efter detta element. Identifieringen före avbrotten kvarstår. Endast ett återupptagande per program är möjligt i samband med att ha fått tre (3) extra minuter. Om ett andra avbrott på mer än fyrtio (40) sekunder på grund av ett problem relaterat till åkaren eller hens utrustning anses åkaren ha avbrutit tävlingen.
5. Om medicinsk tillsyn behövs (inklusive näsblod), måste skiljedomaren avbryta programmet med en ljudsignal, följa det medicinska protokollet (ISU Communication 2267 eller senare uppdatering) och instruera musikansvarig att stoppa musiken. Skiljedomaren konsulterar tävlingssjukvårdare och beslutar sedan om åkaren tillåts fortsätta tävlingen. Om skiljedomaren inte tillåter åkaren att fortsätta programmet inom tre (3) minuter efter att åkningen avbröts, har åkaren avbrutit tävlingen. Om skiljedomaren tillåter åkaren att fortsätta programmet görs inget avdrag. När problemet är åtgärdat ska åkaren fortsätta från punkten för avbrottet eller, om avbrottet inträffade i ingången till eller under ett element, från punkten omedelbart efter detta element, som redan har identifierats av tekniska panelen.
6. **Problem som uppstår innan programmet har påbörjats med tillåtelse av upp till tre (3) minuter:**
- (i) Om ett problem relaterat till en åkare eller åkarens utrustning uppstår från det att åkaren kallats till start tills att åkaren intagit startposition, och sextio (60) sekunder (Rule 350, punkt 2) inte är tillräckligt för att åtgärda problemet ska skiljedomaren tillåta åkaren upp till tre (3) ytterligare minuter och göra avdrag med 5.0 poäng enligt Rule 353, paragraf 1 n).
 - (ii) Om ett problem relaterat till en åkare eller åkarens utrustning uppstår efter att åkaren stigit på isen men före åkaren kallas till start och tiden innan programmet ska starta inte är tillräcklig för att åtgärda problemet ska skiljedomaren tillåta åkaren upp till tre (3) ytterligare minuter innan kallelse till start och göra avdrag med 5.0 poäng enligt Rule 353, paragraf 1 n).
7. **Problem uppstår under uppvärmningen:**
Om ett problem relaterat till en åkare eller åkarens utrustning uppstår under uppvärmningen för den åkare som startar först i uppvärmningsgruppen och tiden innan programmet ska starta inte är tillräcklig för att åtgärda problemet ska skiljedomaren tillåta upp till tre (3) ytterligare minuter innan åkaren kallas till start utan att göra något avdrag. Vid tillämpning av paragraf 4, punkt b) ovan är denna situation inte att betrakta som ett återupptagande av programmet.
8. **Begränsning av tillåtna avbrott**
Endast ett avbrott, upp till tre (3) minuter, är tillåtet oavsett när det inträffar (före eller under programmet). Om det är ett andra avbrott i mer än 40 sekunder på grund av ett problem relaterat till en åkare (inklusive medicinska problem) eller dennes utrustning anses åkaren ha avbrutit tävlingen.
9. **Ofullständiga program**
Om åkaren inte fullföljer programmet ges inga poäng och åkaren har avbrutit tävlingen.

För System 2 och System 1 tillämpas inte regel 515 strikt och inga avdrag görs.

AVDRAG

Rule 353

Internationella tävlingar, Interclubtävlingar, Förbundstävlingar, DM och System 3:

Fel	Senior (ISU Senior)	Junior Senior Nationell (ISU Junior)	Ungdom 13 / 16 (ISU Advanced Novice)
Fall	Fall 1 och 2 - 1,0 per fall	- 1,0 per fall	-0,5 per fall utanför element
	Fall 3 och 4 - 2,0 per fall		Inget avdrag för fall i element
	Fall 5 och fler - 3,0 per fall		
Del av tävlingskläder- /dekoration faller på isen	- 1,0		- 0,5
Förbjudna element/rörelser	- 2,0 per förbjudet element/rörelse		
Programtiden längre eller kortare än tillåtet	- 1,0 per påbörjade 5 sekunder		- 0,5 per påbörjade 5 sekunder
Avbrott i åkningen under programmet	- 1,0 för 11-20 sekunder avbrott - 2,0 för 21-30 sekunder avbrott - 3,0 för 31-40 sekunder avbrott		- 0,5 för 11-20 sekunder avbrott - 1,0 för 21-30 sekunder avbrott - 1,5 för 31-40 sekunder avbrott
Avbrott av programmet med tillåtelse att fortsätta från punkten för avbrottet	- 5,0		- 2,5
Sen start, inte intagit startposition inom 30 s	- 1,0		- 0,5
Klädsel inte enligt reglerna Tillämpas ej i System 3	- 1,0		- 0,5

Tävlingar i System 2

Vid tävlingar i System 2 tillämpas endast följande avdrag:

Fel	Svart (ISU Senior)	Grå (ISU Junior)	Röd (ISU Advanced Novice)	Blå (ISU Intermediate Novice)
Fall	Fall 1 och 2 - 1,0 per fall	- 1,0 per fall	-0,5 per fall utanför element Inget avdrag för fall i element	
	Fall 3 och 4 - 2,0 per fall			
	Fall 5 och fler - 3,0 per fall			
Förbjudna element/rörelser	- 2,0 per förbjudet element/rörelse			

BONUS FÖR HOPP

Nationella tävlingar och mästerskap i Sverige

För att kompensera för risken att utföra svårare hopp i kortprogram och friåkning och därmed stimulera den tekniska utvecklingen tillämpas ett bonussystem på nationella tävlingar och mästerskap i Sverige. Detta gäller dock inte vid Interclubtävlingar eller tävlingar i System 2.

Bonus ges enligt tabell nedan för hopp som uppfyller följande kriterier:

1. Hoppet ska vara fullroterat eller markerat med q, d.v.s. får inte vara markerat med < eller <<.
2. Hoppet får inte vara markerat med e (upphopp från fel skär), men kan vara markerat med !
3. Utfört hopp ska vara enligt reglerna, d.v.s. inte markerat med *.

	2A	3S, 3T	3Lo, 3F, 3Lz	3A	4x	Max poäng per program	
						Kort	Fri
Junior Damer		2	2	2		4	<u>6</u>
Junior Herrar				2	2	2	<u>6</u>
Ungdom 16 Flickor		1	1			<u>2</u>	<u>4</u>
Ungdom 13 Flickor	1	1	1			<u>2</u>	<u>4</u>
Ungdom Pojkar		1	1	1		<u>2</u>	<u>4</u>

För Ungdom markeras bonus för berörda hopp med ett "b" direkt av tekniska panelen och framgår sedan av Judges details. Exempel 3Tb+2T.

För Junior läggs den totala bonusen in av FSM-operatören efter instruktion av teknisk kontrollant. Bonusen ingår i technical score, men visas inte separat på judges details.

Internationella tävlingar – Advanced Novice

Vid internationella tävlingar, inklusive Interclubtävlingar gäller ISU:s regler. Enligt ISU Communication 2770 ges bonus för hopp i kortprogram och friåkning för Advanced Novice. För att få bonus får hoppen inte vara identifierade som underroterade (<), nedgraderade (<<), upphopp från fel skär (e), ha ett fall eller identifieras som ogiltigt element (*).

Kortprogram: Max två (2) bonuspoäng; en (1) poäng för en (1) dubbel Axel och en (1) poäng för ett (1) trippelhopp.

Friåkning: Max tre (3) bonuspoäng; en (1) poäng för en (1) dubbel Axel och två (2) poäng för två (2) olika trippelhopp.

Bonus för att utföra alla typer av hopp i friåkningen

Internationella tävlingar/Interclubtävlingar – samtliga Novice-klasser

Nationella tävlingar och mästerskap i Sverige – Ungdom 13, Ungdom 16, Ungdom Pojkar, Röd, Blå

I friåkningen kan åkare erhålla bonuspoäng när de utför alla typer av hopp (6 olika typer av hopp) oberoende av antal varv, baserat på kraven för välbalanserat program. För att vara berättigade till bonuspoäng måste alla olika typer av hopp vara giltiga, t.ex. inte identifieras av tekniska panelen som ogiltigt element (*). Bonuspoängen blir två (2) poäng. Datoren identifierar automatiskt de olika förkortningarna i listan över element, och tekniska panelen bekräftar bonusen.

ELEMENT I SINGELÅKNING – ALLMÄNNA KRAV

Rule 610, ISU Communication 2788

Hoppelement

Ett "hoppelement" ("jump element") definieras som ett enskilt hopp, en hoppkombination eller en hoppsekvens.

Rotation: tecknen q, < och << indikerar ett fel. Basvärden för hopp med tecknet < finns i värdetabellen (SOV). Hopp med tecknet << värderas med basvärdet för samma hopp med ett varv mindre rotation. Ett q anger att exakt ¼ av rotationen saknas. Hoppet behåller basvärdet för full rotation, men domarna måste reducera GOE. Ett hopp är "underroterat" (<) om det saknar rotation med mer än ¼ varv, men mindre än ½ varv. Ett hopp som saknar rotation med ½ varv eller mer är "nedgraderat" (<<).

Upphopp: Vid upphopp från fel skär i Flip eller Lutz sätter tekniska panelen "e" om det är ett allvarligt fel och "!" om det är ett mindre fel. När hoppet ges "e" får det ett lägre basvärde enligt värdetabellen (SOV). När hoppet markeras med "!" får det ursprungligt basvärde.

Om hoppet ges både "e" och "<" får hoppet ett lägre basvärde enligt värdetabellen (SOV).

För hopp som utförs i andra halvan av programmet multipliceras basvärdet med 1,1 för att premiera jämn fördelning av hoppen i programmet. Dock begränsas detta till det sista utförda hoppelementet i kortprogrammet och de tre (3) sista hoppelementen i friåknings (ISU Rule 353 1 h) iv). Detta gäller enbart för de klasser som tävlar enligt regler för ISU Senior och ISU Junior, d.v.s. Senior, Senior Nationell och Junior. Begränsning för Novice i ISU Communication 2770.

Hoppkombinationer

I en hoppkombination är landningsfoten i det första hoppet densamma som upphoppsfoten i det andra hoppet. Elementet värderas fortfarande som en hoppkombination (med fel) när det är upp till ett varvs rotation på isen mellan hoppen. Frifoten får röra isen, men ingen viktöverföring får ske.

Euler (half-loop) som används mellan två listade hopp i en hoppkombination kommer att identifieras, men räknas inte som ett listat hopp med värde och kommer inte att räknas in i antalet hopp i den aktuella hoppkombinationen. Det är inte tillåtet att byta fot efter landningen på Euler. Euler får endast utföras en (1) gång i friåknings och får inte utföras i kortprogrammet.

Om det första hoppet i en tvåhoppkombination misslyckas och blir ett icke listat hopp kommer försöket ändå att betraktas som en hoppkombination.

Hoppsekvenser

En hoppsekvens består av två (2) eller tre (3) hopp med valfritt antal varv, där det andra och/eller tredje hoppet är ett Axel-hopp med ett direkt steg från landningsskåret för det första/andra hoppet till upphoppsskåret för Axel-hoppet. Elementet värderas fortfarande som en hoppsekvens (med fel) när det är upp till ett varvs rotation på isen mellan hoppen. Frifoten får röra isen, men ingen viktöverföring får ske. Hoppen i hoppsekvensen räknas med fullt värde.

Euler (half-loop) som används mellan två listade hopp i en hoppsekvens kommer att identifieras, men räknas inte som ett listat hopp med värde och kommer inte att räknas in i antalet hopp i den aktuella hoppsekvensen. Det är inte tillåtet att byta fot efter landningen på Euler. Euler får endast utföras en (1) gång i friåknings.

En hoppsekvens bestående av endast ett listat hopp och andra icke-listade hopp räknas inte som hoppsekvens, utan kommer att identifieras som ett solohopp.

Piruetter

Det finns tre (3) baspositioner:

- Liggposition – fribenet bakåt med knäet över höfthöjd, dock räknas himmels- och Biellmannpiruett samt liknande variationer som ståpiruett
- Sittposition – övre delen av åkbenet ska vara minst parallell med isen
- Ståposition – alla positioner med sträckt eller lätt böjt åkben som inte är liggposition enligt definitionen. Himmelspiruett är en ståpiruett där huvud och axlar lutar bakåt med ryggen i en båge. Sidledspiruett är en ståpiruett där huvud och axlar lutar åt sidan med kroppen i en båge. Fribenets position är valfri.

En piruett utan någon basposition i minst två (2) varv får ingen level och inget värde, dock bedöms en piruett med mindre än tre (3) varv som en friåkningsrörelse och inte en piruett.

I en piruettposition krävs minst två (2) varvs kontinuerlig rotation. Är detta inte uppfyllt räknas inte positionen.

Variationer av positioner av huvud, armar eller friben samt förändringar av hastighet är tillåtna.

I piruetter med fotbyte måste minst tre (3) varv utföras före och efter fotbytet.

Piruetter kan avslutas på valfritt sätt.

Om åkaren faller i ingången till någon piruett är det tillåtet att omedelbart efter fallet utföra en *enkel* piruett (endast i syfte att fylla ut tiden). Denna "enkla" piruett räknas då inte som ett element.

Piruettkombinationer

Piruettkombinationer måste innehålla minst två (2) olika baspositioner med minst två (2) varv i vardera av dessa positioner. För fullt värde måste piruettkombinationen innehålla alla tre (3) baspositioner. Antalet varv i icke baspositioner räknas in i det totala antalet varv. Byte till en icke basposition räknas inte som ett byte av position. Ett fotbyte får utföras som ett steg över, eller ett hopp. Bytet av fot och bytet av position kan ske samtidigt eller separat.

Enpositionspiruett samt hopp-piruett (avser piruett med hoppingång utan byte av fot och/eller position)

Icke baspositioner är tillåtna och räknas in det totala antalet varv som krävs enligt reglerna, men är inte giltiga för Level features.

De avslutande varven i ståposition (wind-up) räknas inte som en annan position oavsett antalet varv, förutsatt att ingen Level feature utförs i denna avslutande position (byte av skär, variation av position etc).

När en piruett påbörjas med ett hopp tillåts ingen rotation på isen före hoppet och vid ett "kliv över" måste domaren värdera detta i GOE.

För piruetter gäller följande minimikrav för att få fullt basvärde:

- 1) I hopp-piruetter (utan fotbyte och endast en position) i både kortprogram och friåkning krävs ett tydligt hopp. Tecknet "V" indikerar att detta krav inte är uppfyllt.
- 2) Piruettkombinationen ska innehålla alla tre (3) baspositioner med minst två (2) varv. Piruettkombinationer med endast två (2) baspositioner får ett lägre basvärde, vilket markeras med "V"
- 3) Piruetter med fotbyte måste ha tre (3) varv på vardera foten. Om detta inte är uppfyllt får piruetten i kortprogrammet inget värde och i friåkning ett lägre basvärde, vilket markeras med "V"
- 4) Enpositionspiruett med fotbyte måste ha två (2) varv i basposition på vardera foten. Om detta inte är uppfyllt får piruetten i kortprogrammet inget värde och i friåkning ett lägre basvärde, vilket markeras med "V"

Basvärden för respektive piruett som indikerats med "V" finns i värdetabellen (SOV).

Stegsekvenser

Alla stegsekvenser ska utföras i enlighet med musikens karaktär. Korta stopp i enlighet med musiken är tillåtna.

Stegsekvenser måste fullt utnyttja isbanan.

Vändningar och steg måste vara distribuerade över hela sekvensen.

ANMÄRKNINGAR

KORTPROGRAM, Rule 611, ISU Communication 2788 och 2770

Hopp

Seniorer och juniorer herrar samt seniorer damer får göra dubbel Axel eller trippel Axel. Om åkaren gör trippel Axel i a) får det inte upprepas som solohopp eller i hoppkombinationen.

Seniorer herrar får göra valfritt trippel- eller kvadrupelhopp som solohopp. Om ett kvadrupelhopp utförs i hoppkombinationen kan ett annat kvadrupelhopp utföras som solohopp.

Hopp som inte uppfyller kraven (även fel antal varv) får inget värde, men blockerar ett hoppelement. Om t ex två dubbelhopp utförs i hoppkombinationen när trippel/dubbel är föreskrivet, får hoppet med lägst basvärde (efter att hänsyn tagits till tecknen <, <<, e) noll poäng. Detta gäller samtliga klasser.

Om samma hopp utförs två gånger som solohopp och som en del av hoppkombinationen, kommer det andra utförandet inte att räknas (om denna upprepning är i hoppkombinationen, är det endast det upprepade hoppet som inte kommer att räknas).

Hoppkombination

Inget av hoppen i a) eller b) får upprepas i hoppkombinationen.

Om samma hopp utförs som solohopp och i hoppkombinationen räknas inte det hoppelement som utförs sist, dock blockerar ett hoppelement.

Inget fotbyte eller vändning mellan hoppen är tillåtet. Båda hoppen ska följa omedelbart efter varandra förutom att frifoten sätts i för tåhopp.

Elementet värderas dock fortfarande som en hoppkombination (med fel) när det är upp till ett varvs rotation på isen mellan hoppen. Frifoten får röra isen, men ingen viktöverföring får ske. Domarna reducerar GOE.

Om en åkare faller eller gör step out i det första hoppet och omedelbart därefter utför ett annat hopp, ignoreras fortsättningen av den tekniska panelen. Elementet kommer att identifieras som "första hoppet + combo".

Ungdom 13 / 16 (ISU Advanced Novice)

Hoppkombination med två dubbelhopp eller ett dubbel- och ett trippelhopp. Det andra hoppet måste vara dubbel eller trippel Toeloop.

Piruetter Senior och Junior

Förutom hoppiruetten får inga piruetter inledas med ett hopp.

d) Hopp-piruet

Föreskrivet antal varv ska utföras i landningspositionen, som kan vara samma eller annorlunda än positionen i luften. Ingen rotation på isen före upphoppet är tillåten. De föreskrivna varven kan utföras i variationer av landningspositionen.

Senior	Valfri hoppiruet	Valfri hoppiruet är tillåten, men med annan landningsposition än i enpositionsiruetten (e). Minst åtta (8) varv
Junior Senior Nationell	<u>Hopp-i-liggpiruet</u>	Endast den föreskrivna typen av hoppiruet är tillåten. Positionen i luften kan vara annorlunda än landningspositionen. Minst åtta (8) varv.

e) Herrar – piruett i en position med endast ett fotbyte

Endast ett (1) fotbyte är tillåtet och kan utföras som ett steg över eller ett hopp.

Senior	Sitt-eller liggpiruett	Åkaren måste välja att utföra sitt- eller liggposition, men positionen får inte vara samma som landningspositionen i hoppiruetten (d). Minst sex (6) varv på varje fot. Om landningspositionen i hoppiruetten är lika som positionen i piruetten med fotbyte kommer den sist utförda piruetten inte att räknas, men blockerar ett piruett-element.
Junior Senior Nationell	<u>Sittpiruett</u> med ett fotbyte	Endast den föreskrivna positionen är tillåten. Minst sex (6) varv på varje fot.

e) Damer – piruett i en position utan fotbyte (himmels-/sidledspiruett eller sitt-/liggpiruett)

Himmels-/sidledspiruett: Alla positioner är tillåtna så länge den efterfrågade himmels- eller sidledslutningen hålls i åtta (8) varv utan att upprätt position intas. Efter åtta (8) varv i efterfrågad position kan Biellmannposition utföras.

Senior	Himmels-/sidledspiruett, sitt-eller liggpiruett utan fotbyte	Åkaren måste välja att utföra himmels-/sidledspiruett, sittpiruett eller liggpiruett utan fotbyte. Positionen får inte vara samma som landningspositionen i hoppiruetten (d). Minst åtta (8) varv i vald position.
Junior Senior Nationell	Himmels-/sidledspiruett, eller <u>sittpiruett</u> utan fotbyte	Åkaren måste välja att utföra himmels-/sidledspiruett eller <u>sittpiruett</u> utan fotbyte. Minst åtta (8) varv i vald position.

f) Piruettkombination

Piruettkombinationen måste innehålla minst två (2) olika baspositioner med minst två (2) varv i vardera av dessa positioner (om det är färre än tre (3) baspositioner med vardera två (2) varv kommer det att avspeglas i piruettens värde) och endast ett (1) byte av fot. Minst sex (6) varv på varje fot för Senior och Junior. Fotbytet kan göras i form av ett steg över eller ett hopp.

Piruetter Ungdom 13 / 16 (ISU Advanced Novice)

d) Pojkar – Sittpiruett med fotbyte

Endast den föreskrivna positionen får utföras. Minst fem (5) varv/fot. Hoppingång är inte tillåtet.

d) Flickor – himmels- eller sidledspiruett eller sittpiruett utan fotbyte

Åkaren måste välja att utföra en himmels-/sidledspiruett eller liggpiruett utan fotbyte. Minst sex (6) varv i vald position. Hoppingång är inte tillåtet.

Himmels-/sidledspiruett: Alla positioner är tillåtna så länge den efterfrågade himmels- eller sidledslutningen hålls i sex (6) varv utan att upprätt position intas. Efter sex (6) varv i efterfrågad position kan Biellmannposition utföras.

e) Piruettkombination

Minst fem (5) varv ska utföras på varje fot. Hoppingång är inte tillåtet. I övrigt lika som för Senior och Junior.

Stegsekvenser

Olistade hopp (valfritt antal varv) och listade hopp (med max 1,5 varv) får inkluderas i stegsekvensen. Listade hopp med max 1,5 varv som ingår i stegsekvensen kommer inte att identifieras och blockerar inte en box.

Ungdom 13 / 16 (ISU Advanced Novice)

Minst 2 svåra vändningar måste utföras på rent skär för Level Basic.

För feature 4) Två kombinationer av 3 svåra vändningar på olika fötter: kombinationerna måste inkludera framåt ytterskär omvänd växelvändning (counter) och bakåt ytterskär ögla (loop). De kan vara i samma kombination eller en i vardera. Endast en svår vändning får upprepas en gång i de två kombinationerna.

FRIÅKNING, Rule 612, ISU Communication 2788 och 2770

Allmänt

Åkaren väljer själv de friåkningsselement som ska ingå i programmet.

Alla element ska länkas samman med olika sammanbindande steg och friåkningsrörelser under det att hela isytan utnyttjas. Saxning framåt och bakåt räknas inte till sammanbindande steg.

Extra element eller element som överskrider föreskrivet antal räknas inte in i åkarens resultat. Endast det första försöket, eller tillåtna antalet försök, av ett element kommer att räknas.

Hopp

Maximalt antal hoppelement är föreskrivet för respektive kategori.

Hoppen kan ha valfritt antal varv om inte annat föreskrivs.

Axel måste ingå bland hoppelementen, antingen som solohopp eller i kombination/-sekvens.

Hoppkombinationer och hoppsekvenser

Hoppkombinationer och hoppsekvenser kan bestå av samma eller olika enkel-, dubbel-, trippel- eller kvadrupelhopp.

Friåkningsprogrammet kan innehålla

Senior och Junior Svart, Grå	Upp till <u>två (2)</u> hoppkombinationer eller <u>en (1)</u> hoppkombination <u>som inte innehåller en Euler</u> och en (1) hoppsekvens. En (1) hoppkombination eller -sekvens kan innehålla upp till (3) tre hopp, <u>den andra</u> maximalt två (2) hopp.
Ungdom 13 / 16 Röd (ISU Advanced Novice)	Upp till två (2) hoppkombinationer eller en (1) hoppkombination <u>som inte innehåller en Euler</u> och en (1) hoppsekvens. En (1) hoppkombination eller -sekvens kan innehålla upp till (3) tre hopp, <u>den andra</u> maximalt två (2) hopp.
Blå (ISU Intermediate Novice) ISU Basic Novice (Grön)	Upp till två (2) hoppkombinationer eller en (1) hoppkombination <u>som inte innehåller en Euler</u> och en (1) hoppsekvens. Hoppkombinationer och hoppsekvenser kan endast innehålla två (2) hopp.

Om en åkare faller eller gör step out i det första hoppet (kombinationer och sekvenser) och omedelbart därefter utför ytterligare hopp kommer samtliga hopp att identifieras, men hoppen efter misstaget får inget värde och identifieras enligt följande: Utförda hopp före misstaget + combo/sequence + utförda hopp efter misstaget som markeras med *. Exempel:

3T (fall/step out) + 2T → 3T+Combo+2T*

2A + 1Eu (fall/step out) + 3S → 2A+1Eu+Combo+3S*

3T (touch med viktöverföring) + 2A → 3T+Seq+2A*

3S (fall/step out) + 2T + 2A → 3S+Seq+2T*+2A*

Om fler än tillåtet antal hoppkombinationer/-sekvenser utförs, får endast det första hoppet ett värde och markeras med "+REP", vilket ger lägre värde. Resterande hopp identifieras, men får inget värde.

Om kraven för en hoppsekvens inte uppfylls identifieras samtliga hopp, men hoppen efter "avbrottet" får inget värde.

Repetition av hopp

Senior och Junior Svart, Grå	<u>Samma typ av hopp får, oberoende av antal rotationer, endast utföras tre (3) gånger i friåkningsprogrammet.</u> Samtliga dubbelhopp (inklusive dubbel Axel) får utföras max två (2) gånger i programmet, som solohopp eller i kombination eller sekvens. Av alla trippel- och kvadrupehopp får endast två (2) utföras två gånger i programmet. Av dessa två (2) repetitioner får endast en (1) vara ett kvadrupehopp.
Ungdom 13 / 16 Röd (ISU Advanced Novice)	Samtliga enkel-, dubbel- (inklusive dubbel Axel) och trippelhopp får utföras max två (2) gånger i programmet. Av trippelhopp får endast två (2) upprepas och upprepningen måste då göras i en hoppkombination eller – sekvens. Kvadrupehopp är inte tillåtna. <u>Samma typ av hopp får, oberoende av antal rotationer, endast utföras två (2) gånger i friåkningsprogrammet.</u>
Blå (ISU Intermediate Novice) ISU Basic Novice (Grön)	Endast ett (1) enkelhopp och ett (1) dubbelhopp- (inklusive dubbel Axel) får upprepas och kan därmed utföras max två (2) gånger i programmet. Trippel- och kvadrupehopp är inte tillåtna.

Piruetter

Alla piruetter måste vara av olika karaktär, d v s måste ha olika förkortningar. En piruett med samma förkortning som redan utförts blockerar ett piruettelement, men markeras med asterisk och får inga poäng.

Antalet varv räknas från ingång till utgång, utom avslutande varv i ståposition i enpositionspiruett och hopp-piruett.

Senior och Junior, Svart och Grå

Piruetterna måste ha ett lägsta antal varv:

- Sex (6) varv i hopp-piruetten
- Tio (10) varv i piruettkombinationen

I piruettkombinationen är fotbyte valfritt.

Ungdom 13 / 16, Röd (ISU Advanced Novice)

Piruettkombinationen ska innehålla ett fotbyte och minst åtta (8) varv. Hoppingång är inte tillåten.

Hopp-i-ligppiruett ska utföras utan positionsbyte och minst sex (6) varv.

Blå (ISU Intermediate Novice)

Piruettkombinationen kan vara med fotbyte i åtta (8) varv eller utan fotbyte i sex (6) varv. Hoppingång är inte tillåtet. Om fotbyte utförs räknas endast en level feature per fot.

Piruett i en position med fotbyte i minst åtta (8) varv eller utan fotbyte i sex (6) varv. Hoppingång är tillåtet. Om fotbyte utförs räknas endast en level feature per fot.

Svår variation av en icke-basposition räknas inte som en level feature i någon av piruetterna.

ISU Basic Novice (Grön)

Piruettkombinationen kan vara med fotbyte i åtta (8) varv eller utan fotbyte i sex (6) varv. Hoppingång är tillåtet. Om fotbyte utförs räknas endast en level feature per fot. Svår variation av en icke-basposition räknas inte som en level feature.

Piruett i en position utan fotbyte i minst sex (6) varv. Hoppingång är inte tillåtet. Piruetten måste utföras i en basposition utan svåra variationer och kan maximalt erhålla level basic. Efter de föreskrivna varven är det tillåtet att utföra svåra variationer, men dessa kommer att ignoreras.

Stegsekvenser

Åkaren kan välja att utföra valfri typ av stegsekvens. Olistade hopp (valfritt antal varv) och listade hopp (med max 1,5 varv) får inkluderas i stegsekvensen. Listade hopp med max 1,5 varv som ingår i stegsekvensen kommer inte att identifieras och blockerar inte en box. Listade hopp med mer än 1,5 varv kan också ingå i stegsekvensen, men de kommer att identifieras och blockerar en box.

Stegsekvensen måste utnyttja isytan fullt ut. Stegsekvenser som är för korta eller knappt synliga uppfyller inte kraven på en stegsekvens.

Koreografiska element

Koreografisk piruett

En koreografisk piruett är en piruett som förstärker koreografin i programmet och matchar musiken.

En koreografisk piruett måste ha minst tre (3) på varandra följande varv och utföras på en eller två skenor. Alla baspositioner samt icke-baspositioner är tillåtna. De använda positionerna kommer inte att räknas som använda (used) i relation till övriga piruetter. Byte av fot är valfritt och kan göras flera gånger under piruetten.

Den tekniska panelen identifierar den koreografiska piruetten och den bekräftas när de tre (3) på varandra följande varven har genomförts. Om den koreografiska piruetten inte kan identifieras av panelen, kommer den tredje utförda piruetten att betraktas som den koreografiska piruetten.

Den koreografiska piruetten har ett fast basvärde och bedöms endast med GOE av domarna.

Koreografisk sekvens

En koreografisk sekvens är en sekvens som förstärker koreografin i programmet och matchar musiken.

En koreografisk sekvens består av minst två (2) olika friåkningsrörelser flygskär, arabesquer, leveranser, Ina Bauer, hopp med max två varv, piruetter mm. Steg och vändningar kan användas för att länka ihop de två (eller fler) friåkningsrörelserna. Listade element som utförs i den koreografiska sekvensen identifieras inte som element och blockerar ingen elementbox.

Mönstret är valfritt utan begränsning, men sekvensen måste vara tydligt identifierbar.

Tekniska panelen identifierar den koreografiska sekvensen som börjar med den första koreograferade rörelsen och avslutas med den sista koreograferade rörelsen.

Sekvensen kan utföras före eller efter stegsekvensen.

Sekvensen har ett basvärde och bedöms endast med GOE av domarna.

LEVELS OF DIFFICULTY

Singel

Antal features per level: 1 för level 1, 2 för level 2, 3 för level 3, 4 för level 4

(ISU Communication 2788)

Stegsekvenser	Minst 2 svåra vändningar och steg måste utföras på rena skär för Level Basic - Minimal variation (level 1), Enkel variation (level 2), Variation (level 3), Komplexitet (level 4) av svåra vändningar och steg genom hela sekvensen (obligatoriskt) - Rotationer i vardera riktningen (vänster, höger), med ett (1) helt varvs rotation av kroppen som täcker minst 1/3 av mönstret för varje rotationsriktning - Användande av kroppsrorelser under minst 1/3 av mönstret - Två (2) olika kombinationer av tre (3) svåra vändningar på olika fötter, utförda med kontinuerligt flyt under sekvensen. Endast en (1) svår vändning får upprepas i de två kombinationerna. Endast det första försöket på vardera foten kan räknas. <u>Kroppsrorelser utförda i kombination av tre (3) svåra vändningar (feature 4)</u>
Samtliga piruetter	- Svåra variationer (räknas så många gånger som de utförs med begränsningar enligt nedan) - Fotbyte utfört med ett hopp - Hopp inom en piruett utan att byta fot - Svårt byte av position på samma fot - Svår ingång - Svår utgång - Tydligt byte av skär i sittposition (endast från bakåt innerskär till framåt yterskär), liggposition, himmelsposition, Biellmann eller svår variation av ståposition. - Rotation åt båda hållen direkt efter varandra i sitt-, ligg-, eller himmelsposition eller svår variation av ståposition. - Tydlig ökning av rotationshastighet i ligg-, sitt-, himmels-, Biellmannposition eller svår variation av ståposition (undantaget "crossfot spin". - Minst åtta (8) varv utan byte av position/variation, fot eller skär (ligg, himmel, svår variation av alla baspositioner - Svår variation av hoppingång i hoppiruett/piruett med hoppingång (se förtydliganden) "Difficult blade feature" i ligg-, sitt-, himmels-, Biellmannposition eller svår variation av ståposition <u>Windmills (utförda 3 ggr i följd)</u> Ytterligare features för Himmelspiruett: - Ett tydligt byte av position; bakåt till sidledes eller tvärtom, minst två (2) varv i varje position (räknas också när himmelspositionen är en del av en annan piruett) - Biellmannposition efter himmelspiruett (kortprogram: efter åtta (8) varv i himmelsposition för Junior/Senior och efter sex (6) varv för klasser med regler enligt Advanced Novice) Feature 2-9 och 11-15 räknas endast en (1) gång per program (första försöket). Feature 10 räknas endast en (1) gång per program (i första piruetten där den blir godkänd); om åtta (8) varv utförs på båda fötterna i denna piruett, kan någon av dessa räknas till åkarens fördel Varje kategori av svår variation i en basposition räknas endast en (1) gång per program (första försöket). <u>I respektive piruett kan endast två (2) svåra variationer räknas för högre level.</u> <u>I piruetter med fotbyte kan maximalt två (2) features räknas på en fot.</u>

Förtydligande av levels för singelåkning

STEGSEKVENSER

Svåra vändningar och steg: twizzlar (twizzles), omvända treor (brackets), öglor (loops), växelvändningar (rockers), omvända växelvändningar (counters), choctaws

Minst två (2) svåra vändningar och steg måste utföras på rena skär för Level Basic.

Twizzlar måste ha minst två (2) rotationer för att räknas.

Minimal variation: Måste innehålla minst fem (5) svåra vändningar och steg. Ingen av typerna kan räknas mer än två (2) gånger.

Enkel variation: Måste innehålla minst sju (7) svåra vändningar och steg. Ingen av typerna kan räknas mer än två (2) gånger.

Variation: Måste innehålla minst nio (9) svåra vändningar och steg. Ingen av typerna kan räknas mer än två (2) gånger.

Komplexitet: Måste innehålla minst elva (11) svåra vändningar och steg. Ingen av typerna kan räknas mer än två (2) gånger. Fem (5) typer måste utföras i båda rotationsriktningar.

Användande av kroppsrorelser innebär tydlig användning, under sammanlagt minst 1/3 av stegsekvensen, av alla rörelser av armar, huvud, överkropp, höfter och ben med påverkan på balansen av kroppen

Två (2) kombinationer av svåra vändningar räknas som samma om de består av samma vändningar utförda i samma ordning, på samma skär, och på samma fot.

Feature 5) Kroppsrorelser utförda i kombination av 3 svåra vändningar: Åkaren måste utföra två rörelser i en kombination av tre svåra svängar som påverkar balansen av kroppens mittdel (core). Alla rörelser av armar, och/eller huvud och/eller bål och/eller höfter och/eller ben räknas. De två rörelserna får inte utföras på samma kurva i en vändning. Till exempel i en kombination av rocker, counter, twizzle får båda rörelserna inte utföras på ingångskurvan på rocker. För att uppnå egenskapen måste alla vändningar i kombinationen vara utförda på rent skär.

PIRUETTER

För att erhålla level 4 i piruetter måste en (1) av dessa features ingå:

- Svår utgång
- Tydligt byte av skär
- Rotation åt båda hållen direkt efter varandra i ligg-, sitt- och himmelsposition eller svår variation av ståposition
- Tydlig ökning av rotationshastighet
- Svår variation av hoppingång
- Windmills

Svårt byte av position på samma fot är inte längre en av de obligatoriska features för level 4, men räknas som en vanlig feature.

Svår variation i icke basposition (non-basic) är inte längre en feature.

Windmills: Måste utföras 3 ggr i följd och kan utföras i valfri piruett. Varje windmill-rörelse i följd måste nå nära split-position (minst 135 grader). I piruett i en position räknas inte varven i windmill in i det efterfrågade antalet varv en i basposition. En rörelse av typen windmill räknas endast en gång per program, den första som utförs.

Svår ingång och svår utgång: Dessa är två olika features. För att båda features ska ges måste de utföras i olika piruetter och rörelserna måste vara av olika karaktär. **Utgång:** Utgången ur en piruett definieras som den sista fasen och inkluderar den fas som följer omedelbart efter piruettrotationen. **"Svår utgång":** Rörelse eller hopp som gör utgången signifikant svårare och har en tydlig påverkan på balans, kontroll och utförande av piruetten.

I hopp-piruetter och enpositions-piruetter måste svår utgång göras från baspositionen som åtminstone måste nås (inte avslutande varv i upprätt position). I piruettkombinationer kan svår utgång göras från alla positioner.

"Fotbyte utfört med ett hopp" och "Hopp inom en piruett utan att byta fot": räknas när hoppet görs till sitt- eller liggposition som nås inom två (2) varv efter landningen

Byte av skär: För att räknas krävs två (2) hela varv på ett skär följt av två (2) hela varv på det andra skäret i samma basposition

"Rotation åt båda hållen omedelbart efter varandra": Piruett som utförs åt båda hållen (med- och motsols) omedelbart efter varandra räknas som en extra feature i sitt-, ligg- eller himmelsposition. samt svår variation av ståposition. Minst tre (3) varv måste utföras åt vardera hållet. En piruett som utförs åt båda hållen som ovan räknas som en (1) piruett med fotbyte.

"Svår variation av hoppingång i hoppiruett/piruett med hoppingång": Ges endast när positionen i luften är verkligt svår och åkaren når basposition inom två (2) varv efter landningen. Vanlig hopp i ligg-ingång blockerar inte möjligheten att räkna en svår hoppingång.

Difficult blade feature: använda skridskoskenan på ett sätt som signifikant påverkar balans, kontroll och utförande av piruetten. Räknas endast i ligg-, sitt-, himmels-, Biellmannposition eller svår variation av ståposition. Positionen måste hållas genom hela utförandet av denna feature och kan uppnås till exempel genom att rotera på skridskoskenans häl eller tå. Utförandet av denna feature måste ske med kontroll i piruetten och rotationen måste fortsätta direkt efter på samma fot. Difficult blade feature kan inte användas som svår utgång.

Feature tillsammans med en använd "used" position: För att en feature ska räknas i en piruett får den inte utföras samtidigt med en redan använd svår variation av position. T. ex. räknas inte ett svårt byte av position från sittposition till svår position "camel forward" om svår position "camel forward" redan utförts i en tidigare piruett i samma program

Koreografisk piruett: Positioner utförda i en koreografisk piruett räknas inte som använda/"used" i andra piruetter.