

Nytt tävlingssystem

System 1 och 2

Efter lång väntan har vi äntligen fått majoriteten av de riktlinjerna som gäller tävlingssäsongen 2024-2025. Det är relativt stor skillnad från innan, trots det finns många likheter.

Åkaren och tränaren kommer som förra säsongen ihop välja en passande tävlingsklass (nu ändrat till olika färger). Tränaren kommer under träningarnas gång se vilken nivå åkaren befinner sig på. Det kommer alltså inte att anordnas några testsituationer för åkare på denna nivå. När en åkare klarat elementen så pass bra att den skulle kunna vara en del av åkarens program anses det som att åkaren "nått kravet" för den färgklassen. Klassen ska passa åkarens tekniska och konstnärliga förmåga samt spegla mognaden och förståelsen hos åkaren.

Nytt är att färdighet kommer gå föra ålder. Det betyder alltså att man anmäler till en färg och att arrangören senare delar in åkarna i passande grupper baserat på ålder. Det kan alltså bli så att man tävlar med åkare yngre eller äldre än sig själv beroende på antalet anmälda i den färgklassen.

På vår hemsida kommer vi lägga ut det exakta utskicket från Svenska Konståkningsförbundet om man vill läsa mer.

Slingatävling

Det finns inga speciella kriterier för att kunna delta i en slinga. Det ska anordnas inom klubben och för klubbens åkare som antingen valt att inte ingå i vit klass (eller senare klasser) eller inte hunnit nå kraven.

Målet är att åkarna ska få ett smakprov där de ska kunna visa upp sina färdigheter i en uppvisningssituation. Det förekommer ingen bedömning eller rangordning. Åkaren använder 2/3 av isen för sin slinga.

System 1

Här under finner ni en tabell med alla färggrupperna i system 1+ slingauppvisningen. Där man man se skillnader och likheter i de olika grupperna.

Klass	Bedömning	Krav/förkunskap	Rangordning	Satt tekniskt innehåll
Slinga	-	-	-	Nej
Vit	StarFS 3	Slinga	Nej	Nej
Gul	StarFS 5	Slinga + Vit	Ja	Nej
Grön	StarFS IJS förberedande protokoll	Slinga + Vit + Gul	Ja	Ja

Vit

Detta är den första klassen i system 1. Man blir bedömd i fyra kategorier (skridskoteknik, steg och rörelser, utförande och presentation) i en skala på mellan 1-3 stjärnor. Ingen rangordning.

Allmänt: Åkaren förväntas att åka med ganska bra skär och hållning. Ingen stor teknisk förmåga förväntas. Åkaren ska vara redo för att börja tävla stjärntävling och behärska tillräckligt många element för att kunna sätta ihop ett tävlingsprogram. Det är viktigt att åkaren får möjlighet att lära känna tävlingsformatet, uppleva glädjen med att tävla och se utmaningen i att delta i tävlingen innan steget tas till nästa nivå.

Inga fastställda tekniska element i programmet

Här tävlar åkaren som behärskar:

- ✓ Saxning framåt och bakåt
- ✓ Trevals åt båda hållen
- ✓ Flygskär framåt ytterskär
- ✓ Mohawksteg (C-steg)
- ✓ Ståpiruett framåt på en fot i 4 varv
- ✓ Ståpiruett bakåt 3 varv, valfri ingång
- ✓ Treahopp+treahopp
- ✓ Enkel Salchow (1S)
- ✓ Enkel Toeloop (1T)
- ✓ Enkel Ögel (1Lo)

Blå Notering från Skara KF, vi antar att det ska stå GUL klass här. Men att det blivit ett tryckfel.

Blå är den andra klassen. Förkunskaperna är allt i Vit klass plus det som nämns nedan. Nytt för detta startfältet är att halva startfältet kommer att rangordnas. Bedömningssystemet med stjärnor kvarstår men nu bedöms (förutom tidigare nämnda fyra kategorier som kvarstår) även de fyra första hoppen och två piruetterna på en skala mellan 1-5.

Allmänt: Åkaren ska vara redo för lite mer detaljerad bedömning och för rangordning. Det är viktigt att åkaren får positiv feedback och fortsatt upplever glädjen med att tävla.

Här tävlar åkaren som behärskar:

- ✓ Saxning framåt och bakåt med hög fart samt god hållning och god teknik
- ✓ Flygskär framåt, ytterskär och innerskär
- ✓ Halvcirklar framåt, innerskär och ytterskär
- ✓ Halvcirklar bakåt ytterskär
- ✓ Treor framåt och bakåt
- ✓ Skärombyte framåt och bakåt.
- ✓ Ståpiruett (USp) 6 varv med korrekt ingång
- ✓ Liggpiruett (CSp) 3 varv
- ✓ Sittpiruett (SSp) 3 varv
- ✓ Enkel Flip (1F)
- ✓ Enkel Lutz (1Lz)
- ✓ Hoppkombination enkel+enkel, valfria hopp

Grön

Denna klass ska vara en bra övergång till system 2. Nytt är att denna klassen kommer bedömas genom StarFS, IJS förberedande protokoll, det är en Nu har även åkarna ett satt tekniskt innehåll (enligt ISU Basic Novice). Det betyder med andra ord att åkaren behöver följa vissa satta regler för vad programmet ska innehålla.

Allmänt: Samtliga element ska utföras med god kropps kontroll. Genomförandet ska ske med fart och god hållning även mellan elementen. Stor vikt läggs vid kontrollerad och säker åkning och landningspositioner. I piruetter ska kriterierna för basposition (stå, sitt, ligg) uppfyllas och vandringsmånen vara begränsad till ca 50 cm.

Åkaren ska behärska:

- ✓ Enkel Axel (1A)
- ✓ Hoppkombination som innehåller Flip eller Lutz + Ögel (1Lz+1Lo eller 1F+1Lo)
- ✓ Piruettkombination (CoSp) med tre positioner, minst tre varv per position
- ✓ Liggpiruett eller Sittpiruett (CSp eller SSp) 6 varv i position
- ✓ Två olika sorters svåra vändningar*
- ✓ Stegsekvens (StSq) bestående av olika vändningar och steg med minst två olika svåra vändningar*.
- ✓ Dubbeltreor framåt och bakåt på ytterskär och innerskär
- ✓ Mohawks (C-steg) ytterskär framåt

* Som svår vändning räknas rocker (växelvändning), counter (omvänd växelvändning), bracket (omvänd trea), loop (ögla), twizzle, choctaw.

System 2

Här under finner ni en tabell med alla färggrupperna i system 2. Där man man se skillnader och likheter i de olika grupperna.

Klass	Bedömning	Förkunskap	Rangordning	Satt tekniskt innehåll
Blå	ISU Judging System	System 1	Alla rangordnas	ISU Intermediate Novie
Röd	ISU Judging System	System 1 + tidigare färgklass	Alla rangordnas	ISU Novice Advance
Grå	ISU Judging System	System 1 + tidigare färgklass	Alla rangordnas	ISU Junior
Svart	ISU Judging System	System 1 + tidigare färgklass	Alla rangordnas	ISU Senior

Blå

Förkunskaperna som krävs är hela system 1.

Allmänt: Samtliga element ska utföras med god kropps kontroll. Genomförandet ska ske med fart. Stor vikt ska läggas vid kontrollerad och säker åkning och landningspositioner.

Åkaren ska generellt ha god kropps kontroll, rena skär och tryck i åkningen.

Samtliga hopp ska vara färdigroterade och landas på bakåt ytterskär. Det ska vara fart in i hoppet och glid ut ur hoppet på ytterskär bakåt. Enkelhopp ska ha höjd och längd. Dubbelhopp ska också ha höjd och längd, men kan betraktas som färdiga för nivån även om höjden och längden inte är helt uppnådd.

I piruetter ska kriterierna för basposition (stå, sitt, ligg) uppfyllas och vandringsmånen vara begränsad till ca 50 cm (ögonmått).

Åkaren ska behärska:

- ✓ Två valfria, olika dubbelhopp
- ✓ Hoppkombination enkel Axel + enkel Ögel (1A+1Lo)
- ✓ Hoppkombination enkel+dubbel (1X+2X)
- ✓ Piruettkombination med fotbyte (CCoSp), alla baspositioner, 5+5 varv
- ✓ Tre olika sorters svåra vändningar*
- ✓ Stegsekvens (StSq) med 3st olika sorters svåra vändningar
- ✓ Liggpiruett (CSp) 6 varv
- ✓ Sittpiruett (SSp) 6 varv

* Som svår vändning räknas rocker (växelvändning), counter (omvänd växelvändning), bracket (omvänd trea), loop (ögla), twizzle, choctaw.

Röd

Förkunskaper är hela system 1 + Blå klass.

Allmänt: Samtliga element ska utföras med god kropps kontroll. Genomförandet ska ske med fart och god hållning. Stor vikt ska läggas vid kontrollerad och säker åkning och landningspositioner.

Åkaren ska generellt ha god kropps kontroll, rena skär och tryck i åkningen.

Samtliga hopp ska vara färdigroterade och landas på bakåt ytterskär. Det ska vara fart in i hoppet och glid ut ur hoppet. Hoppen ska ha höjd och längd.

Piruetter ska genomföras centrerat med säkerhet, god rotationsfart och godkända positioner. Variationer av baspositioner ska kunna utföras.

Här tävlar åkaren som behärskar:

- ✓ **Fyra olika sorters dubbelhopp**
- ✓ **Trehoppskombination** med dubbel + enkel + dubbel, 2X+1X+2X
- ✓ **Hoppkombination** dubbel + dubbel, 2X+2X
- ✓ **Piruettkombination med fotbyte (CCoSp)**, alla baspositioner, 5+5 varv
- ✓ **Hopp i sittpiruett (FSSp)** 6 varv
- ✓ **Hopp i liggpiruett (FCSp)** 6 varv
- ✓ **Samtliga svåra vändningar*** innerskär och ytterskär, bakåt och framåt, på båda fötter

* Som svår vändning räknas rocker (växelvändning), counter (omvänd växelvändning), bracket (omvänd trea), loop (ögla), twizzle, choctaw.

Grå

Allmänt: Åkaren ska ha god kropps kontroll, rena skär och tryck i åkningen.

Samtliga hopp ska vara färdigroterade och landas på bakåt ytterskär.

Det ska vara fart in i hoppen och glid ut ur hoppen. Hoppen ska ha längd och höjd.

Piruetter ska genomföras centrerat med säkerhet, god rotationsfart och godkända positioner i såväl hopp in i som i piruetten. Variationer av baspositioner ska kunna utföras.

Här tävlar åkaren som behärskar:

- ✓ Trehoppskombination bestående av valfritt dubbelhopp + ett valfritt enkelhopp + ett valfritt dubbelhopp (X2+X1+X2)
- ✓ Fem olika sorters dubbelhopp
- ✓ Hoppkombination med dubbel Lutz eller dubbel Flip i kombination med valfritt dubbelhopp (2Lz/2F+2X)
- ✓ Piruettkombination med fotbyte (CCoSp), alla baspositioner, 6+6 varv
- ✓ Hopp i sittpiruett (FSSp) 8 varv
- ✓ Hopp i liggpiruett (FCSp) 8 varv
- ✓ Kombination av svåra vändningar* 2 olika sorters kombinationer av 3 svåra vändningar

* Som svår vändning räknas rocker (växelvändning), counter (omvänd växelvändning), bracket (omvänd trea), loop (ögla), twizzle, choctaw.

Svart

Allmänt: Åkaren ska ha god kropps kontroll, rena skär och tryck i åkningen.

Samtliga hopp ska vara färdigroterade och landas på bakåt ytterskär.

Det ska vara fart in i hoppen och glid ut ur hoppen. Hoppen ska ha längd och höjd.

Piruetter ska genomföras centrerat med säkerhet, god rotationsfart och godkända positioner i såväl hopp in i som i piruetten. Variationer av baspositioner ska kunna utföras.

Här tävlar åkaren som behärskar:

- ✓ Dubbel Axel (2A) eller valfritt trippelhopp (3X)
- ✓ Trehoppskombination bestående av valfria dubbelhopp, dubbel+dubbel+dubbel (2X+2X+2X)
- ✓ Piruettkombination med fotbyte (CCoSp), alla baspositioner, 6+6 varv
- ✓ Hopp i sittpiruett (FSSp) 8 varv

- ✓ Hopp i liggpiruett (FCSp) 8 varv
- ✓ Kombination av svåra vändningar* 2 olika sorters kombinationer av 3 svåra vändningar

* Som svår vändning räknas rocker (växelvändning), counter (omvänd växelvändning), bracket (omvänd trea), loop (ögla), twizzle, choctaw.