IX. TEKNISKA REGLER, ADULT SKATING SINGEL

för säsongen 2026/2027

TÄVLINGSKLASSER	System 2	System 1
Masters/Masters Elit Friåkning	X	StarFS 5
Guld Friåkning	X	StarFS 5
Silver Friåkning	X	StarFS 5
Brons Friåkning	X	StarFS 5
Masters/Masters Elit Artistisk Friåkning	X	StarFS 3
Guld Artistisk Friåkning	X	StarFS 3
Silver Artistisk Friåkning	X	StarFS 3
Brons Artistisk Friåkning	X	StarFS 3

ÅLDERSINDELNING – Används vid behov		Född tidigast	Född senast
Samtliga tävlingar			
Young Adults	18-27 år	1998-07-01	2008-06-30
Klass I	28-37 år	1988-07-01	1998-06-30
Klass II	38-47 år	1978-07-01	1988-06-30
Klass III	48-57 år	1968-07-01	1978-06-30
Klass IV	58-67 år	1958-07-01	1968-06-30
Klass V	≥68 år	-	1958-06-30

Rekommendationen är att dela in tävlingsklass i åtminstone två åldersklasser, en för Young Adults + Klass I och en för övriga åldrar (Klass II, Klass III, Klass IV, Klass V)

FAKTORER FÖR PROGRAMKOMPONENTER

Samtliga tävlingsklasser bedöms med tre programkomponenter:

- Komposition
- Presentation
- Skridskoteknik

Tävlingsklass	Faktor	
	Friåkning	Artistisk Friåkning
Masters/Masters Elit Guld	2,67	Komposition: 1,0 Presentation: 1,2 Skridskoteknik: 1,0
Silver Brons	2,0	

UPPVÄRMNINGSTID

Vid tävlingar där International Judging System används är uppvärmningstiden enligt följande:

Tävlingsklass	Max antal per grupp	Uppvärmningstid	
		Friåkning	Artistisk Friåkning
Masters/Masters Elit Guld	6	6 minuter	4 minuter
Silver Brons	6	5 minuter	

Vid tävlingar i System 1 gäller andra tider och max antal per grupp.

ADULT MASTERS/MASTERS ELIT FRIÅKNING

Programtid: 3 minuter +/-10 sekunder

a. Max fem (5) hoppelement, varav ett måste innehålla Axel. Enkel-, dubbel- och trippelhopp* är tillåtet. Kvadruppelhopp är inte tillåtet.
   - Upp till två (2) hoppkombinationer eller en (1) hoppkombination utan Euler och en (1) hoppsekvens får utföras. En (1) hoppkombination eller hoppsekvens får innehålla upp till tre (3) hopp, den andra får endast innehålla två (2) hopp.
   - En hoppsekvens består av två (2) eller tre (3) hopp med valfritt antal varv där det första och/eller andra hoppet följs omedelbart av ett Axel-hopp, med ett direkt steg från landningsskäret i första/andra hoppet till upphoppsskäret i Axel-hoppet.
   - Samtliga listade hopp får utföras max två (2) gånger i programmet, som solohopp eller i kombination eller sekvens.
   - Euler (half-loop) som används mellan två listade hopp i en hoppkombination eller sekven 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 eller sekvensen. Det är inte tillåtet att byta fot efter landningen på Euler. Euler får endast utföras en (1) gång i friåkningen. Ej listade hopp får utföras i programmet som en del av sammanbindande steg

b. Max tre (3) piruetter varav en (1) piruettkombination utan hoppingång, en (1) hoppiruett eller piruett med hoppingång utan fotbyte, och en (1) koreografisk piruett .
   - Alla piruetter måste vara av olika karaktär, det vill säga måste ha olika förkortningar. En piruett med samma förkortning som redan utförts blockerar ett piruettelement, men markeras med asterisk och får inga poäng.

   För piruettkombination och hoppiruett gäller följande regler:
   - Piruetterna måste ha ett lägsta antal varv: fem (5) varv i piruetter utan fotbyte och åtta (8) varv totalt i piruetter med fotbyte.
   - Varje position måste ha minst två (2) varvs kontinuerlig rotation. Är detta inte uppfyllt räknas inte positionen.
   - 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.
   - I piruetter med fotbyte måste minst tre (3) varv utföras före och efter fotbytet.

   För koreografisk piruett gäller följande:
   - En koregrafisk 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.

c. Max en (1) stegsekvens med fullt utnyttjande av isbanan

Level: Inga restriktioner finns för levels.

Avdrag för fall: 1,0 per fall

* Observera att detta är en anpassning för svenska tävlingar där vi har en gemensam tävlingsklass för Masters Elit och Masters. För Adult Masters är trippelhopp normalt sett inte tillåtet.

ADULT GULD FRIÅKNING

Programtid: 2 minuter och 50 sekunder +/- 10 sekunder

a. Max fem (5) hoppelement, bestående av enkelhopp (inkl. enkel Axel) eller dubbelhopp. Det är inte tillåtet med dubbel Flip, dubbel Lutz, dubbel Axel och trippelhopp.
   - Upp till två (2) hoppkombinationer eller en (1) hoppkombination utan Euler och en (1) hoppsekvens får utföras. En (1) hoppkombination eller hoppsekvens får innehålla upp till tre (3) hopp, den andra får endast innehålla två (2) hopp.
   - En hoppsekvens består av två (2) eller tre (3) hopp med valfritt antal varv där det första och/eller andra hoppet följs omedelbart av ett Axel-hopp, med ett direkt steg från landningsskäret i första/andra hoppet till upphoppsskäret i Axel-hoppet.
   - Samtliga listade hopp får utföras max två (2) gånger i programmet, som solohopp eller i kombination eller sekvens.
   - Euler (half-loop) som används mellan två listade hopp i en hoppkombination eller sekvens 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 eller sekvensen. Det är inte tillåtet att byta fot efter landningen på Euler. Euler får endast utföras en (1) gång i friåkningen. Ej listade hopp får utföras i programmet som en del av sammanbindande steg

b. Max tre (3) piruetter varav en (1) piruettkombination med fotbyte där hoppingång ej är tillåtet, en (1) hoppiruett eller piruett med hoppingång där fotbyte är valfritt, och en (1) koreografisk piruett.
   - Alla piruetter måste vara av olika karaktär, det vill säga måste ha olika förkortningar. En piruett med samma förkortning som redan utförts blockerar ett piruettelement, men markeras med asterisk och får inga poäng.

   För piruettkombination och hoppiruett gäller följande regler:
   - Piruetterna måste ha ett lägsta antal varv: fyra (4) varv i piruetter utan fotbyte och åtta (8) varv totalt i piruetter med fotbyte.
   - Varje position måste ha minst två (2) varvs kontinuerlig rotation. Är detta inte uppfyllt räknas inte positionen.
   - 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.
   - I piruetter med fotbyte måste minst tre (3) varv utföras före och efter fotbytet.

   För koreografisk piruett gäller följande:
   - En koregrafisk 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.

c. Max en (1) stegsekvens med fullt utnyttjande av isbanan och innehållande minst en friåkningsrörelse.Den tekniska panelen kommer inte att tilldela feature 3) Användning av kroppsrörelser i minst en tredjedel av mönstret, feature 4) Två kombinationer av 3 svåra vändningar på olika fötter, eller feature 5) Kroppsrörelser i en kombination av 3 svåra vändningar.

Level: Maximalt level 3 kan erhållas i piruetter och maximalt level 2 kan erhållas i stegsekvensen. Ytterligare features får utföras men räknas inte.

Avdrag för fall: 1,0 per fall

ADULT SILVER FRIÅKNING

Programtid: 2 minuter +/- 10 sekunder

a. Max fyra (4) hoppelement, innefattande enkelhopp inklusive enkel Axel. Dubbel- och trippelhopp är inte tillåtet.
    - Upp till två (2) hoppkombinationer eller en (1) hoppkombination utan Euler och en (1) hoppsekvens får utföras. En (1) hoppkombination eller hoppsekvens får innehålla upp till tre (3) hopp, den andra maximalt två (2) hopp.
    - En hoppsekvens består av två (2) eller tre (3) hopp med valfritt antal varv där det första och/eller andra hoppet följs omedelbart av ett Axel-hopp, med ett direkt steg från landningsskäret i första/andra hoppet till upphoppsskäret i Axel-hoppet.
    - Samtliga listade hopp får utföras max två (2) gånger i programmet, som solohopp eller i kombination eller sekvens.
    - Euler (half-loop) som används mellan två listade hopp i en hoppkombination eller sekvens 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 eller sekvensen. Det är inte tillåtet att byta fot efter landningen på Euler. Euler får endast utföras en (1) gång i friåkningen. Ej listade hopp får utföras i programmet som en del av sammanbindande steg

b. Max två (2) piruetter, varav en ska vara en enpositionspiruett med eller utan fotbyte, där hoppingång inte är tillåtet.
    - Piruetterna måste vara av olika karaktär, det vill säga måste ha olika förkortningar. En piruett med samma förkortning som redan utförts blockerar ett piruettelement, men markeras med asterisk och får inga poäng.
    - Piruetterna måste ha ett lägsta antal varv: fyra (4) varv i piruetter utan fotbyte och sex (6) varv totalt i piruetter med fotbyte.
    - Varje position måste ha minst två (2) varvs kontinuerlig rotation. Är detta inte uppfyllt räknas inte positionen.
    - 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.
    - I piruetter med fotbyte måste minst tre (3) varv utföras före och efter fotbytet.

c. Max en (1) koreografisk sekvens med fullt utnyttjande av isbanan
    - Mönstret är inte begränsat, men sekvensen måste vara tydligt synlig.
    - En koreografisk sekvens har ett basvärde och bedöms endast med GOE av domarna

Level: Maximalt level 2 kan erhållas. Ytterligare features får utföras men räknas inte.

Avdrag för fall:0,5 per fall utanför element. Inget avdrag för fall i element.

ADULT BRONS FRIÅKNING

Programtid: 1 minut och 40 sekunder +/- 10 sekunder

a. Max fyra (4) hoppelement, endast enkelhopp. Axelhopp, dubbelhopp och trippelhopp är inte tillåtna.
    - En (1) hoppkombination får utföras. Hoppkombinationen får innehålla maximalt två (2) hopp. Euler får inte utföras.
    - Samtliga hopp får utföras max två (2) gånger i programmet, som solohopp eller i kombination.
    - Treahopp ignoreras

b. Max två (2) piruetter, båda ska vara enpositionspiruett med eller utan fotbyte. Piruetter med hoppingång är inte tillåtet.
    - Piruetterna måste vara av olika karaktär, det vill säga måste ha olika förkortningar. En piruett med samma förkortning som redan utförts blockerar ett piruettelement, men markeras med asterisk och får inga poäng.
    - Piruetterna måste ha ett lägsta antal varv: tre (3) varv i piruetter utan fotbyte och sex (6) varv totalt i piruetter med fotbyte.
    - Varje position måste ha minst två (2) varvs kontinuerlig rotation. Är detta inte uppfyllt räknas inte positionen.
    - I piruetter med fotbyte måste minst tre (3) varv utföras före och efter fotbytet.

c. Max en (1) koreografisk sekvens
    - Mönstret är inte begränsat, men sekvensen måste vara tydligt synlig.
    - Sekvensen innehåll minst två (2) friåkningsrörelser
    - En koreografisk sekvens har ett basvärde och bedöms endast med GOE av domarna

Level: Maximalt level 1 kan erhållas. Ytterligare features får utföras men räknas inte.

Avdrag för fall: 0,5 per fall utanför element. Inget avdrag för fall i element.

ARTISTISK FRIÅKNING

Tävlingsklass	Programtid
Masters/Masters Elit	2 minuter +/- 10 sekunder
Guld	1 minut och 30 sekunder +/- 10 sekunder
Silver	
Brons	

Artistisk friåkning är ett tävlingsprogram som måste innehålla konståkningselement.

- Minst ett (1) och max två (2) enkelhopp MÅSTE ingå. Ett treahopp räknas inte som ett listat enkelhopp.
- Minst en (1) och max två (2) piruetter MÅSTE inkluderas.
- För Guld, Silver och Brons är det inte tillåtet med Axel-hopp, För Masters och Elit är Axel-hopp tillåtet.
- För samtliga tävlingsklasser är det inte tillåtet med dubbel- eller trippelhopp samt hoppkombinationer.

Fall ger inget avdrag, men kan påverka programkomponenterna negativt.

Programmet bedöms inte av en teknisk panel och ingen teknisk poäng ges. De tekniska elementens svårighetsgrad har ingen betydelse, de är endast till för att tolka musiken.

Programmet ska utformas så att skridskoåkning premieras framför stillastående rörelser. Åkaren ska inte stå på samma ställe i mer än fem (5) sekunder.

Varje tekniskt element utöver det maximala antalet bedöms som ett förbjudet element med 1,0 i avdrag. Om det saknas en piruett eller ett hopp i programmet, görs avdrag med 1.0 poäng. Huvudbedömaren gör dessa avdrag. Avdraget matas in under ”Interruption”

Artistisk friåkning är inte teater på is eller uppvisning. Teatraliska kostymer och smink kommer att ge ett avdrag: -1,0 per program. Rekvisita och tillbehör får inte användas i någon del av de artistiska programmen. Användning av rekvisita kommer att ge ett avdrag: -1,0 per program. Avdraget matas in under ”Costume Failure”.

Alla föremål som hålls i åkarens händer eller som förflyttas under programmet betraktas som rekvisita. Däremot är det tillåtet att exempelvis bära en hatt som åkaren behåller på under hela åket. Men om hatten avsiktligt tas av under programmet, har den använts som rekvisita.

Förbjudna element:

- Volter
- Ligga ner på isen samt att utdraget och/eller stillastående stå på knä med båda knäna i isen.

Avdraget för förbjudna element är 2.0 poäng. Huvudbedömaren genomför detta avdrag genom att informera inmataren om att det ska göras.

SPECIELLA REGLER

KALLELSE TILL START

Rule 350

Varje åkare måste inta sin startposition 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 på tävlingar i System 1 och System 2.

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.
- Accessoarer 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 programmet räknas från det att åkaren börjar röra på sig eller åka, till dess att den står helt stilla efter programmet.

Det är tillåtet att avsluta programmet med tio (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 fem (5)-sekundersperiod. Tidtagaren ska informera skiljedomaren. Om programlängden är trettio (30) sekunder eller mer för kort ges inga poäng. Element som påbörjas efter föreskriven tid (plus tillåtna tio (10) sekunder) ska inte identifieras av den tekniska panelen och får inget värde. Denne regel tillämpas inte på tävlingar i System 1 och System 2.

MUSIK

Rule 343:1, Rule 621:1 Friåkning

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.

AVDRAG

Fel	**Avdrag**
Fall	Anges för respektive klass ovan
Förbjudna element/rörelser	2,0 poäng per förbjudet element
Del av tävlingskläder/dekoration faller på isen	1,0 poäng
Klädsel som inte överensstämmer med reglerna	1,0 poäng