

ANNA BURWALL & LAILA DAVIDSSON

GOE & Tester

TILLSAMMANS ÄR
VI SKATE SWEDEN





GOE +/-5





WHY CHANGE GOE

- To have more possibilities to make differences in quality of the elements
- It was too easy to get maximum reduction of GOE -3 with one or two mistakes which was equal to a Fall (-3)
- Many elements got maximum of GOE +3 but had a difference in quality
- The scale was too narrow



WHY NOT 1-10

Positive:

- It would be the same scale as Program Components
- No minus points for the skaters

Negative:

- A big change for the judges to learn in a short time
- A big change for the sport generally, SOV would have to change completely



NEW SCALE OF VALUE

- The biggest change this season which effects the results
- New concept with % of base value
- More mathematical and fair
- Consistent for all the elements



NEW SCALE OF VALUE

- Quads has lower base value than before, but with +GOE the skaters can get more points
- Skaters get more points with more simple elements with +GOE than with difficult elements with Falls or <<
- ChSq GOE changed to get more points for +GOE and less with -GOE. ChSq +5 = 5.50 (3F = 5.30 or StSq4 +5 =5.85)



INTRODUCTION TO GOE +/-5

- The same way of judging but with 11 grades of execution
- Now more possibilities for judges to decide -GOE (bigger range of marks)
- - GOE => Tools
- + GOE => Guidelines



GOE +

- New guideline has 6 bullets, before 8 bullets
- Each bullet corresponds to 1 GOE
- At least 5 bullets out of 6 for GOE +5
- To award +4 or +5, the first 3 bullets need to be fulfilled
- For +4 or +5 there should not be any mistakes
- For +5 ask yourself “is this your Gold standard?”

Remember that the bullets are not features! Look at the quality of the whole element!

- One cannot start higher than +2 with an element with a mistake.



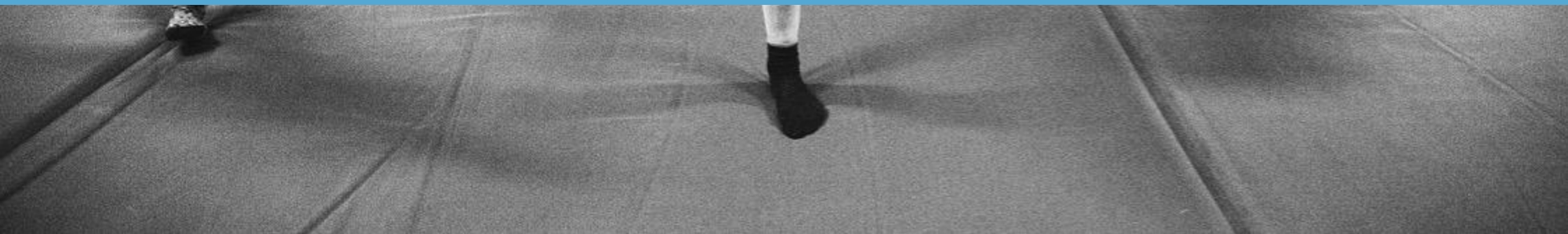
GOE -

- Judges have more powers now with more marks
- Bigger range of marks for each mistake
- Fall is always -5 except for exceptional cases

- In principal:
 << + e = -5
 < + e = -5



TESTER





NYHETER

TÄVLINGSTEST

- Ersätter Fri Grund och Basic Grund



TÄVLINGSTEST

1. Generell kunskap
2. Utfallssteg saxning bakåt
3. Flygskär framåt ytterskär
4. Piruett på en fot i tupp-position, 3 varv
5. Treavals, båda håll
6. Framåt innerskärs mohawk
7. Bågar framåt ytterskär



BEDÖMNING

- Tävlingstest får bedömas av tränare med lägst Tränarutbildning Steg 2B.
- Tränare får lov att bedöma sina egna åkare.



BEDÖMNING

Bedömning av Tävlingstest ska i huvudsak ske av tränare under träning.

Tävlingstest ska i huvudsak bedömas av tränare under träningstid. Tränaren tillsammans med föreningen ansvarar för hur testen genomförs och har därför möjlighet att göra testen individanpassad efter åkaren.

Generellt görs detta test på åkare som är väldigt unga.
- Därför rekommenderas att testen genomförs utan att något barn får ett negativt besked. Exempelvis behöver inte testen ske under en testliknande situation utan testen är godkänd när tränare bedömer att åkaren uppfyller kraven för godkänt på samtliga element.



REGISTRERING

Godkända Tävlingsstest registreras av tränaren eller ansvarig domare på *Registering av Tävlingsstest* mallen som finns på hemsida. Denna skickas till kansliet på SKF på epost testregistrering@skatesweden.se som sedan godkänner och registrera testet i IndTA. Kostnaden är 250 kr/test som betalas till SKF, detta inkluderar även ett propaganda märke.

I och med registreringen ska avgift för åkarlicens vara betald.



FRITEST 1

1. Generell kunskap
2. Salchow, 1S
3. Toeloop, 1T
4. Ögel, 1Lo
5. Ståpiruett, USp 5 varv
6. Ståpiruett, USp, med ingång bakåt, 3 varv



FRITEST 2

1. Generell kunskap
2. Flip, 1F
3. Lutz, 1Lz
4. Axel Paulsen, 1A
5. Liggpiruett, CSp 6 varv
6. Sittpiruett med fotbyte, CSSp 8 varv



FRITEST 3

1. Generell kunskap
2. Valfritt dubbelhopp
3. Valfritt dubbelhopp
4. Hoppkombination bestående av valfritt enkel- och dubbelhopp
5. Hopp-i-liggpiruett, FCSp 6 varv
6. Ligg-sitt-stå fotbyte ligg-sitt-ståpiruett, CCoSp



FRITEST 4

1. Generell kunskap
2. Valfritt dubbelhopp, direkt föregående av steg
3. Valfritt dubbelhopp
4. Valfritt dubbelhopp
5. Hoppkombination bestående av två valfria dubbelhopp
6. Hopp-i-sittpiruett, FSSp 6 varv



FRITEST 5

För godkänd test ska följande uppnås på judges details:

1. Två (2) st hoppkombinationer

Ska bestå av minst två (2) dubbelhopp eller triplehopp.

2. Godkänt försök på dubbel Axel (2A) eller valfritt trippelhopp

Hoppet räknas som ett godkänt försök om hoppet är fullroterat.

3. Tre (3) st olika dubbelhopp

4. Kombinationspiruett minst level 3, CCoSp3

5. Hopp-piruett minst level 3

6. Stegsekvens minst level 2, StSq2Hoppens genomsnittliga

GOE får ej vara sämre än -1. Hoppen får ej vara markerade med: *

, <, <<, e



FRITEST 6

För godkänd test ska följande uppnås på judges details:

1. Dubbel Axel (2A) eller valfritt trippelhopp

2. Trehoppskombination

En trehoppskombination av minst 2+2+2 eller 2+1+3 ska utföras.

3. Fyra (4) st olika dubbel- eller trippelhopp

Fyra (4) st olika dubbel- eller trippelhopp ska uppvisas och bedöms separat.

4. Kombinationspiruett minst level 4, CCoSp4

5. En-positionspiruett minst level 3

6. Stegsekvens minst level 3, StSq3

GOE får ej vara sämlre än -1. Hoppen får ej vara markerade med: * , <

<<, e



FRITEST 7

För godkänd test ska följande uppnås på judges details:

1. Två (2) st olika trippelhopp

2. Hoppkombination eller sekvens med minst ett dubbelhopp och dubbel/trippel Axel (2A/3A)

3. Trehoppskombination

En trehoppskombination av minst 2+2+2 eller 2+1+3 ska utföras.

4. Tre (3) st olika piruetter minst level 3 och 4

5. Stegsekvens minst level 3, StSq3

GOE får ej vara sämre än -1. Hoppen får ej vara markerade med: * , < , << , e

BEDÖMNING

DEM ÄR BEHÖRIG?

Test	Lägsta licens för domare
Tävlingstest	Tränare 2B / 1st T4+1st T2
1	1st T4 + 1st T2
2	1st T4 + 1st T2
3	2st T4
4	2st T4

T2 = Domare med RT licens

T4 = Domare med NT licens



NYA BEDÖMNINGSPROTOKOLL

Från GOE bedömning till G/IG



TACK!