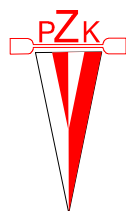


Regulamin
zawodów freestyle'u kajakowego

2012



DEFINICJA

- 1.1. Zawody freestyle'u kajakowego są dyscypliną sportów wodnych, w której kajakarz wykonuje dowolny zestaw ściśle określonych figur akrobatycznych w określonym czasie (45 lub 60 s), podczas przejazdu wykonywanego w odwoju, na fali lub w basenie pływackim albo innym akwenuie wody stojącej.

2. WARUNKI UCZESTNICTWA ZESPOŁÓW I ZAWODNIKÓW

- 2.1. O zawodach organizator zawiadamia zainteresowanych zapowiedzią zawodów. Zapowiedź powinna być udostępniona zainteresowanym nie później niż na 30 dni dla zawodów rangi Mistrzostw Polski i 15 dni dla pozostałych zawodów.
- 2.2. W zawodach mogą brać udział osoby zrzeszone w klubach bądź startujące indywidualnie.
- 2.3. Zawodników dzieli się na kategorie według wieku:
 - Seniorów - zawodnicy w wieku powyżej 18 lat
 - Juniorów - zawodnicy w wieku 15-18 lat
 - Młodzików - zawodnicy w wieku 13-14 latW zawodach rangi mistrzowskiej rozgrywane są tylko kategorie seniorów i juniorów.
- 2.4. Granice wieku określa rocznik, to znaczy, że zawodnik pozostaje w danej grupie wiekowej od początku roku kalendarzowego, w którym rozpoczął określony wiek, do końca roku kalendarzowego, w którym ukończył określony wiek.
- 2.5. W ramach zawodów prowadzona jest punktacja:
 - Indywidualna
 - Drużynowa (na podstawie startów w klasyfikacji indywidualnej)
- 2.6. Zawodnikowi nie wolno reprezentować w zawodach w jednym i tym samym czasie więcej niż jednej drużyny. Zawodnik nie może startować w zawodach w dwóch kategoriach wiekowych (junior i senior). Zawodnik może startować w jednych zawodach w kilku konkurencjach (K1, C1, Squirt).
- 2.7. Zawodnicy muszą zostać zgłoszeni do zawodów zgodnie z zapowiedzią zawodów. W przypadku niewypełnienia powyższego wymagania zawodnik nie zostanie dopuszczony do startu. Zawodnicy muszą zaznajomić się z regulaminem zawodów.
- 2.8. Zawodnicy startują na własną odpowiedzialność, PZKaj i organizator nie ponoszą odpowiedzialności za wypadki i uszkodzenia sprzętu, które mogą wydarzyć się podczas zawodów. Zawodnicy muszą to potwierdzić własnoręcznym podpisem na zgłoszeniu do zawodów.
- 2.9. Ze względów bezpieczeństwa zawodnik musi posiadać umiejętność wykonania eskimoski na wodzie stojącej (oświadczenie zawodnika), w przypadku wątpliwości Sędzia Główny może zażądać od zawodnika wykonania eskimoski przed dopuszczeniem do startu.

3. KATEGORIE

- 3.1. Kategorie, w jakich mogą być rozgrywane zawody freestyle'u:
 - K-1 Kajaki Mężczyźni Senior
 - K-1 Kajaki Kobiety Senior
 - K-1 Kajaki Mężczyźni Junior
 - K-1 Kajaki Kobiety Junior
 - K-1 Kajaki Mężczyźni Młodzicy
 - K-1 Kajaki Kobiety Młodziczki
 - C-1 Kanadyjki bez rozróżnienia płci i wieku
 - SQ Squirt bez rozróżnienia płci i wieku
- 3.2. W szczególnych przypadkach organizator może zrezygnować z rozegrania zawodów w poszczególnych kategoriach. Musi poinformować o tym w zapowiedziach zawodów.
- 3.3. W zawodach mogą uczestniczyć zawodnicy z innych krajów bez możliwości uzyskania tytułu Mistrza Polski. Tytuł Mistrza Polski uzyskuje zawodnik z Polski, który zdobył najwyższe miejsce.
- 3.4. Kategoria jest rozgrywana, jeśli startuje w niej co najmniej 4 zawodników (nawet z jednego klubu).

- 3.5. W przypadku Mistrzostw Polski kategoria ma rangę mistrzowską, jeśli startuje w niej co najmniej 4 zawodników z Polski (nawet z jednego klubu).
- 3.6. W przypadku braku wymaganej do rozegrania kategorii ilości zawodników, zawodnik może wystartować w wyższej kategorii wiekowej. W przypadku braku wymaganej do rozegrania kategorii kobiet ilości zawodniczek, zawodniczka może wystartować w kategorii mężczyzn.

4. SPRZĘT

4.1. Kajak K-1

- 4.1.1. Nie obowiązują żadne ograniczenia poza wymaganiem, aby łódź miała zakryty pokład i spełniała wymogi bezpieczeństwa. Zawodnicy muszą siedzieć z nogami zwróconymi do przodu łodzi i używać wiosła o dwóch piórach.

4.2. Kanadyjka C-1

- 4.2.1. Nie obowiązują żadne ograniczenia poza wymaganiem, aby łódź miała zakryty pokład i spełniała wymogi bezpieczeństwa. Zawodnicy muszą kłęczeć i używać wiosła o jednym piórze.

4.3. Squirt SQ

- 4.3.1. Nie obowiązują żadne ograniczenia poza wymaganiem, aby łódź spełniała wymogi bezpieczeństwa.

4.4. Zasady bezpieczeństwa i używania sprzętu

- 4.4.1. Zawodnicy muszą być w stanie w każdej chwili szybko i swobodnie wydostać się ze swojej łodzi
- 4.4.2. Zawodnik ma obowiązek startu w kasku ochronnym oraz kamizelce asekuracyjnej (w przypadku zawodów na basenie kamizelka nie jest obowiązkowa).
- 4.4.3. Jeśli organizator zapewni numery startowe, zawodnicy są zobowiązani w nich startować. Numery startowe muszą być umieszczone tak, aby były widoczne dla sędziów. Każdy zawodnik odpowiada za swój numer startowy.
- 4.4.4. Przez całe zawody zawodnik używa tego samego typu kajaka (producent, model, rozmiar). Nie jest dozwolona zmiana kajaka (na kajak tego samego typu) w trakcie trwania przejazdu.
- 4.4.5. W przypadku zawodów na basenie zasady higieniczne dotyczące sprzętu i zawodników muszą zostać określone przez Organizatora najpóźniej podczas odprawy Kierowników Drużyn. Niestosowanie się do tych zasad powoduje niedopuszczenie zawodnika do zawodów z jego winy.
- 4.4.6. Łodzie, wyposażenie oraz wiosła i ubranie mogą mieć znaki firmowe, reklamy (z wyjątkiem reklam produktów tytoniowych i alkoholowych), emblematy i napisy. Wszystkie napisy reklamowe powinny być umieszczone tak, aby nie zakłócały identyfikacji zawodnika i nie miały wpływu na jego przejazd.

5. FUNKCJE OFICJALNE

5.1. Komitet Zawodów

- 5.1.1. Podczas każdych zawodów rangi Mistrzostw Polski musi zostać wyłoniony Komitet Zawodów w składzie:
- Przedstawiciel PZKaj
 - Przedstawiciel Organizatora zawodów
 - Sędzia Główny
 - Dwóch przedstawicieli zawodników (wybranych spośród przedstawicieli zawodników podczas odprawy Kierowników Drużyn), przedstawiciel zawodników i przedstawiciel Organizatora nie mogą reprezentować tego samego klubu.
- 5.1.2. W przypadku nieobecności przedstawiciela PZKaj w skład Komitetu Zawodów wchodzi tylko jeden przedstawiciel zawodników. Podczas innych zawodów rolę Komitetu Zawodów może pełnić Sędzia Główny.

5.1.3. Komitet Zawodów przyjmuje i rozpatruje protesty. Komitet Zawodów decyduje w sprawie wszystkich zdarzeń podczas zawodów, nieujętych w regulaminie. Komitet Zawodów ma prawo zdyskwalifikować zawodnika za niesportowe zachowanie.

5.1.4. W przypadku uznania zachowania zawodnika lub klubu za niesportowe lub nieetyczne Komitet Zawodów/Sędzia Główny może wystąpić do Polskiego Związku Kajakowego o ukaranie zawodnika lub klubu, z którego pochodzi.

5.1.5. Organizator zawodów jest odpowiedzialny za przygotowanie miejsca zawodów i niezbędnych instalacji oraz za prawidłowe funkcjonowanie sprzętu technicznego, niezbędnego do przeprowadzenia zawodów.

5.2. Sędziowie

5.2.1. Zawody sędziowane są przez następujące osoby:

- Sędzia Główny
- 3 Sędziów Wariacji
- 3 Skrybów
- 1 Sędzia Czasu
- 1 Sędzia Startowy - funkcję Sędziego Startowego może pełnić Sędzia Główny.
- 1 Sekretarz (Kierownik Biura Obliczeń) - w szczególnych przypadkach organizator może powołać na to stanowisko osobę bez licencji sędziego.

5.3. Sędzia Główny

5.3.1. Jest osobą powoływaną przez Kolegium Sędziów PZKaj z grona licencjonowanych sędziów. Sędzia Główny gwarantuje sprawiedliwe ocenianie wszystkich zawodników podczas trwania zawodów oraz czuwa nad przestrzeganiem zasad regulaminu zawodów.

5.3.2. Obowiązki Sędziego Głównego

- Sędzia Główny odpowiada za sędziowanie podczas zawodów i nikt nie może kwestionować jego poleceń.
- Sędzia Główny nadzoruje sprawne działanie sędziów, skrybów i systemu obliczania punktów.
- Sędzia Główny nadzoruje przebieg zawodów.
- Sędzia Główny w miarę konieczności wydaje dyspozycje i instrukcje zawodnikom.
- Sędzia Główny przedstawia Komitetowi Zawodów propozycje istotnych zmian regulaminu, mających wpływ na bezpieczeństwo zawodników. Przyczyną zmiany regulaminu mogą być wyłącznie względy bezpieczeństwa.
- Sędzia Główny ma prawo usunąć sędziego z zespołu sędziującego, jeżeli zaobserwuje, że sędzia jest nieobiektywny.
- Sędzia Główny w okresie jednego miesiąca od zakończenia zawodów przesyła do Kolegium Sędziów PZKaj sprawozdanie z zawodów. Sprawozdanie powinno zawierać informacje o składzie Komisji Sędziowskiej, Komitetu Zawodów, wynikach, przebiegu zawodów, zawodnikach, którzy nie zgłosili się na start, nie ukończyli zawodów lub zostali zdyskwalifikowani oraz o złożonych protestach.

5.3.3. Ograniczenia dla Sędziego Głównego

- Sędzia Główny nie może być zawodnikiem, w zawodach, w których pełni funkcję sędziego.
- Sędzia Główny nie może być kierownikiem drużyny w zawodach, w których pełni funkcję sędziego.

5.4. Ograniczenia dla pozostałych sędziów

- Sędziowie nie mogą być zawodnikami w zawodach, w których pełnią funkcję sędziego.
- Sędzia Wariacji i Skryba powinni sędziować daną kategorię podczas trwania całych zawodów. Zmiany są możliwe tylko w razie wyższej konieczności.
- Sędzia Wariacji i Skryba nie mogą być kierownikami drużyn w zawodach, w których pełnią funkcję sędziego.

6. ORGANIZACJA OBSZARU SĘDZIOWSKIEGO

6.1.1. Przed zawodami Sędzia Główny jest zobowiązany do sprawdzenia Obszaru Sędziowskiego, który musi spełniać następujące kryteria:

- Obszar Sędziowski powinien mieć wymiary umożliwiające odpowiednie rozmieszczenie Sędziów Wariacji i Skrybów.
- W tym obszarze przebywać mogą tylko sędziowie i osoby obliczające punktację. Nie może być w tym obszarze urządzeń telewizyjnych lub nagłaśniających.
- Urządzenia nagłaśniające powinny być tak ustawione, aby nie przeszkadzały Sędziom Wariacji w komunikacji ze Skrybami.
- Obszar Sędziowski musi być tak usytuowany, aby zapewnić widoczność obszaru zawodów pod odpowiednim kątem.
- Widoczność na obszar zawodów z Obszaru Sędziowskiego nie może być w żaden sposób ograniczona.
- Nie można hałasować ani agitować/komentować przejazdów w pobliżu sędziów.
- Sędzia Główny zarządza Obszarem Sędziowskim i nikt nie może podważać jego decyzji.

6.1.2. Tylko Sędzia Główny lub Startowy może dać sygnał startu zawodnikom. Komentator zawodów może wywoływać następnego zawodnika.

6.1.3. Na zawodach powinien być zegar widoczny dla zawodników, wyposażony w syrenę (lub gwizdek) wydającą dwa dźwięki na 10 sekund przed zakończeniem przejazdu i pojedynczy długi dźwięk na końcu przejazdu. Syrena (lub gwizdek) musi być słyszalna dla sędziów.

7. PRZEBIEG ZAWODÓW (ODWÓJ LUB FALA)

7.1.1. Ostateczny program zawodów powinien być ogłoszony przynajmniej 10 godzin przed rozpoczęciem zawodów.

7.1.2. Przed rozpoczęciem Odprawy Kierowników Drużyn Sędzia Główny ocenia miejsce zawodów i decyduje o typie odwoju (fali): odwój (fala) z możliwością powrotu – kiedy zawodnik po jego opuszczeniu ma możliwość powrotu do odwoju podczas tego samego przejazdu, odwój (fala) bez możliwości powrotu – kiedy zawodnik po jego opuszczeniu nie ma możliwości powrotu do odwoju podczas tego samego przejazdu.

7.1.3. Dla konkurencji Squirt (SQ) przed rozpoczęciem Odprawy Kierowników Drużyn Sędzia Główny określa Obszar Zawodów, na którym jest rozgrywana konkurencja. Obszar ten musi otaczać i zawierać miejsce rozgrywania zawodów dla łodzi powierzchniowych. Obszar Zawodów nie może przekraczać 50 metrów powyżej i poniżej miejsca rozgrywania zawodów dla łodzi powierzchniowych. Sędzia Główny określa elementy w Obszarze Zawodów, które mogą być wykorzystywane do wykonywania figur z bonusem FEATURE (fala, odwój, skały, ściany itp.). Obszar Zawodów powinien być omówiony przez Sędziego Głównego podczas Odprawy Kierowników Drużyn.

7.1.4. Odprawa Kierowników Drużyn musi być przeprowadzona co najmniej na 2 godziny przed rozpoczęciem zawodów. W odprawie może brać udział tylko jeden przedstawiciel każdej zgłoszonej drużyny. W odprawie powinni brać udział także zawodnicy startujący indywidualnie. Podczas odprawy powinny być omówione następujące tematy:

- program zawodów
- zasady bezpieczeństwa
- wybór reprezentantów do Komitetu Zawodów
- zasady przyznawania bonusów
- możliwość i zasady wykonywania figur wejściowych
- określenie typu odwoju (fali) – z możliwością powrotu lub bez możliwości powrotu
- określenie Obszaru Zawodów dla konkurencji Squirt
- zgłoszenie (wraz z opisem) chęci wykonania figur TROPHY przez zawodników
- dodatkowe instrukcje dla zawodników

7.1.5. Trening oficjalny oraz przejazdy próbne muszą być ustalone przez Organizatora i podane do wiadomości uczestnikom najpóźniej na odprawie Kierowników Drużyn. Podczas treningu zawodnicy są zobowiązani do przestrzegania zasad używania sprzętu zgodnie z p. 4.4. Przejazdy próbne nie mogą się odbywać tuż przed startem.

7.1.6. Zawodnik może rozpocząć przejazd po sygnale Sędziego Głównego (lub Sędziego Startowego). Odliczanie czasu rozpoczyna się w momencie, gdy zawodnik przetnie linię odwoju (fali) lub, w przypadku rozpoczęcia figurą wejściową, pierwszego kontaktu kajaka z odwojem (falą). Przejazd trwa do wykorzystania limitu czasu.

- 7.1.7. Dla konkurencji Squirt (SQ) przejazd rozpoczyna się w momencie rozpoczęcia przez zawodnika wykonywania pierwszej figury.
- 7.1.8. Figura wejściowa powinna być wykonana w sposób dynamiczny i płynny. Jeżeli pomiędzy momentem pierwszego kontaktu z odwojem (falą) a momentem rozpoczęcia wykonywania figury kajak zatrzyma się, figura nie będzie zaliczona jako wejściowa.
- 7.1.9. Jeżeli podczas startu wystąpi problem nie z winy zawodnika, przejazd zawodnika zostanie anulowany. Zawodnik musi dokonać wyboru, czy powtórzyć przejazd od razu, czy po ostatnim zawodniku z grupy. Zawodnik bezzwłocznie musi poinformować o swojej decyzji Sędziego Głównego, decyzja ta nie może ulec zmianie.

7.2. Eliminacje

7.2.1. Kolejność przejazdu zawodników jest losowana i stała w danej rundzie. Każdy zawodnik ma dwa przejazdy po 45 sekund (dla konkurencji Squirt po 60 sekund). Suma punktów z obu przejazdów jest wynikiem zawodnika. Pięciu najlepszych awansuje do finałów. W przypadku startu w eliminacjach powyżej 25 zawodników w danej kategorii rozgrywane są półfinały na analogicznych zasadach, do półfinału awansuje 50% zawodników z eliminacji (z zaokrągleniem do 1 w górę). W przypadku rozgrywania zawodów w odwoju (fali) bez możliwości powrotu, każdy zawodnik ma 4 przejazdy po 45 sekund, a o wyniku decyduje suma dwóch najlepszych z nich.

7.2.2. Remisy rozwiązuje się następująco:

- Najlepszy przejazd
- Najwyżej punktowana figura wykonana we wszystkich przejazdach tej rundy (uznana przez przynajmniej jednego sędziego)
- Najwyższa liczba różnych figur
- Jeśli wciąż jest remis, zainteresowani zawodnicy przechodzą do następnej rundy.

7.3. Finały

7.3.1. Wszyscy finaliści mają po 3 przejazdy, po 45 sekund każdy. Zawodnicy startują w kolejności zgodnej z wynikami poprzedniej rundy w odwróconej kolejności. Kolejność pozostaje niezmienna przez wszystkie 3 przejazdy. O kolejności zajętych miejsc decyduje najlepszy przejazd.

7.3.2. Remisy rozwiązuje się następująco:

- Najlepszy z odrzuconych przejazdów
- Najwyżej punktowana figura wykonana we wszystkich przejazdach tej rundy (uznana przez przynajmniej jednego sędziego)
- Najwyższa liczba różnych figur
- Jeśli wciąż jest remis, zainteresowani zawodnicy otrzymują to samo miejsce, a kolejne miejsce nie jest przyznawane.

7.3.3. W zawodach rangi mistrzowskiej miejsca na podium (I, II, III) oraz tytuły z nimi związane nie mogą być przyznane zawodnikowi, który wszystkie przejazdy finałowe zakończył z wynikiem 0 punktów.

7.4. Kryteria oceniania przez sędziów

7.4.1. W trakcie każdego przejazdu Sędzia Wariacji ustnie wydaje instrukcje Skrybie, który zapisuje je na karcie wyników.

7.4.2. Wykaz figur, figur wejściowych (entry move) i bonusów oraz punktacja są wyszczególnione w Załączniku nr 1 dla łodzi powierzchniowych oraz Załączniku nr 3 dla konkurencji Squirt.

7.4.3. Każda figura podstawowa może być zaliczona tylko raz w jednym przejeździe. Dla poszczególnych figur mogą zostać przyznane bonusy, zgodnie z wykazem. Każdy bonus może być przyznany tylko jeden raz dla każdej figury podstawowej w danym kierunku.

7.4.4. W przypadku wykonania figury podstawowej, a następnie tej samej figury z bonusami, za powtórne wykonanie przyznaje się tylko odpowiednie bonusy. Dla bonusów CLEAN i SUPER CLEAN w przypadku dwukrotnego wykonania figury SUPER CLEAN przyznaje się bonus CLEAN i SUPER CLEAN.

7.4.5. Punkty za wszystkie uznane figury podstawowe, figury wejściowe i bonusy są dodawane.

Wyniki od wszystkich sędziów są uśredniane.

7.4.6. Dla konkurencji Squirt (SQ) punkty za wszystkie uznane figury podstawowe i bonusy są dodawane a następnie mnożone przez współczynnik wynikający z najgłębiej wykonanej figury Mystery w danym przejeździe. Wyniki od wszystkich sędziów są uśredniane.

8. PRZEBIEG ZAWODÓW (WODA STOJĄCA)

8.1.1. Ostateczny program zawodów powinien być ogłoszony przynajmniej 10 godzin przed rozpoczęciem zawodów.

8.1.2. Odprawa Kierowników Drużyn musi być przeprowadzona co najmniej na 2 godziny przed rozpoczęciem zawodów. W odprawie może brać udział tylko jeden przedstawiciel każdej zgłoszonej drużyny. W odprawie powinni brać udział także zawodnicy startujący indywidualnie. Podczas odprawy powinny być omówione następujące tematy:

- program zawodów
- zasady bezpieczeństwa
- wybór reprezentantów do Komitetu Zawodów
- zasady przyznawania bonusów
- możliwość i zasady wykonywania figur wejściowych oraz figur typu „splat”
- zgłoszenie (wraz z opisem) chęci wykonania figur TROPHY przez zawodników
- dodatkowe instrukcje dla zawodników

8.1.3. Trening oficjalny oraz przejazdy próbne muszą być ustalone przez Organizatora i podane do wiadomości uczestnikom najpóźniej na odprawie Kierowników Drużyn. Podczas treningu zawodnicy są zobowiązani do używania kasków. Przejazdy próbne nie mogą się odbywać tuż przed startem.

8.1.4. Podczas zawodów i treningów można wykonywać figury wejściowe (entry move) i figury wykonywane za pomocą ściany basenu tylko i wyłącznie w wyznaczonym do tego celu miejscu (określonym na odprawie Kierowników Drużyn). Zawodnik nieprzestrzegający powyższych przepisów może być ukarany dyskwalifikacją.

8.1.5. Przejazd rozpoczyna się od sygnału Sędziego Głównego (lub Sędziego Startowego) lub w przypadku rozpoczęcia przejazdu figurą wejściową w momencie pierwszego kontaktu kajaka z powierzchnią wody. Przejazd trwa do wykorzystania limitu czasu.

8.1.6. Jeżeli podczas startu wystąpi problem nie z winy zawodnika, przejazd zawodnika zostanie anulowany. Zawodnik musi dokonać wyboru, czy powtórzyć przejazd od razu, czy po ostatnim zawodniku z grupy. Zawodnik bezzwłocznie musi poinformować o swojej decyzji Sędziego Głównego, decyzja ta nie może ulec zmianie.

8.2. Eliminacje

8.2.1. Kolejność przejazdu zawodników jest losowana i stała w danej rundzie. Każdy zawodnik ma dwa przejazdy po 60 sekund. Suma punktów z obu przejazdów jest wynikiem zawodnika. Pięciu najlepszych awansuje do finałów. W przypadku startu w eliminacjach powyżej 25 zawodników w danej kategorii rozgrywane są półfinały na analogicznych zasadach, do półfinału awansuje 50% zawodników z eliminacji (z zaokrągleniem do 1 w górę).

8.2.2. Remisy rozwiązuje się następująco:

- Najlepszy przejazd
- Najwyżej punktowana figura wykonana we wszystkich przejazdach tej rundy (uznana przez przynajmniej jednego sędziego)
- Najwyższa liczba różnych figur
- Jeśli wciąż jest remis, zainteresowani zawodnicy przechodzą do następnej rundy.

8.3. Finały

8.3.1. Wszyscy finaliści mają po 3 przejazdy, po 60 sekund każdy. Zawodnicy startują w kolejności zgodnej z wynikami poprzedniej rundy w odwróconej kolejności. Kolejność pozostaje niezmienna przez wszystkie 3 przejazdy. O kolejności zajętych miejsc decyduje najlepszy przejazd.

8.3.2. Remisy rozwiązuje się następująco:

- Najlepszy z odrzuconych przejazdów
- Najwyżej punktowana figura wykonana we wszystkich przejazdach tej rundy (uznana przez przynajmniej jednego sędziego)
- Najwyższa liczba różnych figur
- Jeśli wciąż jest remis, zainteresowani zawodnicy otrzymują to samo miejsce, a kolejne miejsce nie jest przyznawane.

8.3.3. W zawodach rangi mistrzowskiej miejsca na podium (I, II, III) oraz tytuły z nimi związane nie mogą być przyznane zawodnikowi, który wszystkie przejazdy finałowe zakończył z wynikiem 0 punktów.

8.4. Kryteria oceniania przez sędziów

8.4.1. W trakcie każdego przejazdu Sędzia Wariacji ustnie wydaje instrukcje Skrybie, który zapisuje je na karcie wyników.

8.4.2. Wykaz figur, figur wejściowych (entry move) i bonusów oraz punktacja są wyszczególnione w Załączniku nr 2.

8.4.3. Każda figura podstawowa może być zaliczona tylko raz w jednym przejeździe. Dla poszczególnych figur mogą zostać przyznane bonusy, zgodnie z wykazem. Każdy bonus może być przyznany tylko jeden raz dla każdej figury podstawowej w danym kierunku.

8.4.4. W przypadku wykonania figury podstawowej, a następnie tej samej figury z bonusami, za powtórne wykonanie przyznaje się tylko odpowiednie bonusy. Dla bonusów CLEAN i SUPER CLEAN w przypadku dwukrotnego wykonania figury SUPER CLEAN przyznaje się bonus CLEAN i SUPER CLEAN.

8.4.5. Bonus WYKONANIE może być przyznany tylko raz dla każdego przejazdu.

8.4.6. Wszystkie elementy figur złożonych z kilku endów (świeczek) muszą być wykonywane w jednej linii (maksymalne odchylenie od osi nie może przekraczać 45^o).

8.4.7. Punkty za wszystkie uznane figury podstawowe, figury wejściowe i bonusy są dodawane. Wyniki od wszystkich sędziów są uśredniane.

9. KLASYFIKACJA DRUŻYNOWA

9.1.1. Klasyfikacja drużynowa jest prowadzona na każdym zawodach.

9.1.2. Klasyfikacja drużynowa obejmuje wyniki rywalizacji poszczególnych drużyn biorących udział w zawodach. Nie ma ograniczeń co do liczebności drużyn. Wynik w klasyfikacji drużynowej jest sumą punktów zdobytych przez zawodników danej drużyny przeliczanych według tabeli:

miejsce	1	2	3	4	5	pozostałe miejsca
punkty	100	90	80	70	60	wszyscy po 2 pkt.

10. PROTESTY I Dyskwalifikacje

10.1. Protesty

10.1.1. Protesty składane są do Komitetu Zawodów za pośrednictwem Sędziego Głównego.

10.1.2. Protesty dotyczące obliczenia wyników mogą być zgłoszone do Sędziego Głównego jedynie przez Kapitana Drużyny, której zawodnika dotyczy protest, w ciągu 5 minut od ogłoszenia wyników danej rundy i przedstawione w formie pisemnej w ciągu 10 minut. Wymagana jest kaucja zwracana w przypadku, gdy protest zostaje uznany. Wysokość kaucji podaje organizator w zapowiedzi zawodów. Sędzia Główny informuje Kierownika Drużyny o wyniku rozpatrzenia protestu.

- 10.1.3. Protesty dotyczące odstępstw w przebiegu zawodów od postanowień regulaminu mogą być składane do Komitetu Zawodów za pośrednictwem Sędziego Głównego jedynie przez Kapitana zainteresowanej Drużyny w ciągu 20 minut od ogłoszenia wyników dla kategorii, której dotyczy protest. Kapitan Drużyny musi powiadomić Sędziego Głównego o zamiarze złożenia protestu w ciągu 5 minut od ogłoszenia wyników. Wymagana jest kaucja zwracana w przypadku, gdy protest zostaje uznany. Wysokość kaucji podaje organizator w zapowiedzi zawodów.
- 10.1.4. Komitet Zawodów musi odbyć posiedzenie w sprawie protestu po zakończeniu rundy, której dotyczy protest, a przed rozpoczęciem kolejnej. Decyzja musi być ogłoszona w ciągu 30 minut od rozpoczęcia posiedzenia, jest ostateczna i nieodwołalna.
- 10.1.5. Nie ma możliwości składania protestu przeciwko decyzji Sędziego Głównego i Sędziów Wariacji dotyczącej oceny figur, figur wejściowych i bonusów.

10.2. Dyskwalifikacje

- 10.2.1. Sędzia Główny ma prawo zdyskwalifikować zawodnika w danym przejeździe w przypadku: użycia sprzętu niezgodnego z regulaminem, korzystania z pomocy innych osób (popychanie, kierowanie, przytrzymywanie kajaka lub wiosła w czasie przejazdu), niegotowości do startu zgodnie z harmonogramem z winy zawodnika.
- 10.2.2. Komitet Zawodów ma prawo zdyskwalifikować na całe zawody zawodnika łamiącego i podważającego zasady rywalizacji, próbującego zwyciężyć za pomocą niedozwolonych metod i działania innych osób.
- 10.2.3. Sędzia Główny może upomnieć zawodników i przedstawicieli drużyn, których zachowanie zakłóca przebieg zawodów. O takim fakcie musi zostać poinformowany Komitet Zawodów, który w przypadku powtórnego incydentu może zdyskwalifikować uczestnika na całe zawody.
- 10.2.4. Zawodnik podlegający dyskwalifikacji ma prawo do złożenia 10-minutowego wyjaśnienia w obecności drugiej, wybranej przez siebie osoby.
- 10.2.5. W komunikacie i sprawozdaniu z zawodów używane będą poniższe adnotacje:
- DNF – nie ukończył (zawodnik rozpoczął przynajmniej jeden przejazd, wycofał się w trakcie trwania zawodów, jest klasyfikowany, zalicza się wyniki uzyskane do momentu wycofania)
 - DNS – nie startował (zawodnik nie rozpoczął żadnego przejazdu, nie jest klasyfikowany – w przypadku niestawienia się na starcie wcześniej zgłoszonego zawodnika kierownik drużyny jest zobowiązany do złożenia do Sędziego Głównego lub Komitetu Zawodów pisemnego oświadczenia o przyczynie nieobecności zawodnika)
 - DSQ – R – zdyskwalifikowany na jeden przejazd (zawodnik nie otrzymuje żadnych punktów w tym przejeździe, wyniki pozostałych przejazdów są zaliczane)
 - DSQ – C – zdyskwalifikowany na całe zawody (zawodnik nie jest klasyfikowany, zdobyte wcześniej punkty są anulowane)

Zatwierdzony przez Zarząd PZK 27.03.2012

ZAŁĄCZNIK NR 1

Wykaz figur podstawowych - zawody w odwoju lub na fali

pkt	figura	wariant	opis
5	SHUVIT	lewa i prawa	Dwa kolejne płaskie obroty o 180°, rozpoczęcie i zakończenie w pozycji surf przodem bez przerwy pomiędzy obrotami, drugi obrót musi być wykonany w przeciwnym kierunku niż pierwszy, cała figura wykonana przy pomocy jednego pióra wiosła, pozostającego w wodzie podczas wykonywania figury.
10	SPIN	lewa i prawa	Poziomy obrót o 360°, rozpoczęcie i zakończenie w pozycji surf przodem.
15	ROUNDHOUSE	lewa i prawa	Poziomy obrót o 180° na zielonej wodzie pod kątem pionowym minimum 45°, poza walcem piany, zawodnik obraca się dookoła dziobu kajaka i ląduje w pozycji tyłem..
20	BACK ROUNDHOUSE	lewa i prawa	Płaski obrót o 180° na zielonej wodzie pod kątem pionowym minimum 45°, poza walcem piany, zawodnik obraca się dookoła rufy kajaka i ląduje w pozycji przodem.
25	PIROUETTE	lewa i prawa	Obrót na dziobie o 360° wokół osi długiej kajaka, kajak w pozycji podniesionej (powyżej 45°).
30	CARTWHEEL	lewa i prawa	Dwie świeczki, jedna po drugiej w tym samym kierunku obrotu. Obydwie świeczki pod kątem minimum 45° (podniesione).
40	SPLITWHEEL	lewa i prawa	Dwie świeczki, jedna po drugiej, ze zmianą kierunku obrotu pomiędzy nimi poprzez obrót wokół osi długiej kajaka o 180°. Obydwie świeczki pod kątem minimum 45° (podniesione).
40	BLUNT	lewa i prawa	Poziomy obrót o 180° na zielonej wodzie pod kątem pionowym powyżej 45°, poza walcem piany, zawodnik obraca się dookoła dziobu kajaka i ląduje w pozycji tyłem.
60	LOOP	przód	Salto w przód (dwie następujące po sobie świeczki, pierwsza na dziobie, druga na rufie), rozpoczęcie i zakończenie figury pod kątem poziomym maximum 20°. Lądowanie w odwoju (fali).
70	BACK LOOP	tył	Salto w tył (dwie następujące po sobie świeczki wykonane pod kątem powyżej 70°, pierwsza na rufie, druga na dziobie), zakończenie figury pod kątem poziomym maximum 45° w stosunku do kierunku rozpoczęcia figury.
70	BACK BLUNT	lewa i prawa	Poziomy obrót o 180° na zielonej wodzie pod kątem pionowym powyżej 45°, poza walcem piany, zawodnik obraca się dookoła rufy kajaka i ląduje w pozycji przodem.
90	SPACE GODZILLA	lewa i prawa	Loop w powietrzu z obrotem o 90° wokół długiej osi kajaka pomiędzy dwiema świeczkami. Kajak nie ma kontaktu z powierzchnią wody w pewnym momencie wykonywania figury
90	FLIP TURN	lewa i prawa	Poziomy obrót powyżej 90° z następującym pionowym obrotem pod kątem powyżej 45° na rufie w jednym płynnym ruchu. Kajak nie ma kontaktu z powierzchnią wody w pewnym momencie wykonywania figury
100	HELIX	lewa i prawa	Poziomy obrót o 360°, podczas którego kajak musi być odwrócony (dnem do góry) przez co najmniej 180°.

110	PAN AM	lewa i prawa	Podniesiony powietrzny obrót na zielonej wodzie pod kątem pionowym powyżej 90°, poza walcem piany, zawodnik obraca się dookoła dziobu kajaka i ląduje w pozycji tyłem.
130	BACK PAN AM	lewa i prawa	Podniesiony powietrzny obrót na zielonej wodzie pod kątem pionowym powyżej 90°, poza walcem piany, zawodnik obraca się dookoła rufy kajaka i ląduje w pozycji przodem.
140	TRICKY WOO	lewa i prawa	Trzy kolejne świecek. Rozpoczęcie Splitwheel'em, po którym następuje obrót na rufie pod kątem pionowym powyżej 60° w tym samym kierunku co pierwszy obrót w Splitwheel'u i kolejna świecek na dziobie. Cała sekwencja wykonana przy użyciu tylko jednego pióra wiosła.
140	PHONIX MONKEY	lewa i prawa	Figura rozpoczęta figurą Pirouette na dziobie (pod kątem co najmniej 45°), zainicjowanym pociąganiem pióra przełożonego na przeciwną stronę kajaka od pozycji surf przodem, a następnie Loop. Figura wykonana płynnie bez przerw pomiędzy elementami.
140	AIR SCREW	lewa i prawa	Beczka rozpoczęta od pozycji surf przodem. Kajak nie ma kontaktu z powierzchnią wody przez co najmniej 180° beczki.
150	BACK Mc NASTY / LUNAR ORBIT	lewa i prawa	Poziomy obrót o 180° od pozycji surf przodem, następnie Back Loop lub Back Cartwheel. Figura wykonana płynnie bez przerw pomiędzy elementami.
160	Mc NASTY / PISTOL FLIP	lewa i prawa	Poziomy obrót o minimum 150° lub połowa beczki od pozycji surf tyłem, następnie Air Loop lub Space Godzilla. Figura wykonana płynnie bez przerw pomiędzy elementami.
100	TROPHY MOVE 1	lewa i prawa	Figura nieujęta w spisie figur podstawowych.
170	TROPHY MOVE 2	lewa i prawa	Figura o wysokim stopniu trudności, nieujęta w spisie figur podstawowych.
200	TROPHY MOVE 3	lewa i prawa	Figura o najwyższym stopniu trudności, nieujęta w spisie figur podstawowych.

Wykaz bonusów

CLEAN	Wiosło lub ręka mogą być użyte do zapoczątkowania figury, ale nie mogą być używane podczas dalszego wykonywania figury, aż do jej zakończenia. Nieużywanie wiosła lub ręki musi być wyraźnie widoczne		
	figury o wartości ≤ 30	30 < figury o wartości ≤ 90	figury o wartości > 90
	10 punktów	30 punktów	50 punktów
SUPER CLEAN	Cała figura wykonana bez pomocy wiosła lub ręki. Bonusy Clean i Super Clean nie mogą być przyznane równocześnie dla jednego wykonania figury.		
	figury o wartości ≤ 30	30 < figury o wartości ≤ 90	figury o wartości > 90
	20 punktów	40 punktów	60 punktów
AIR	Figura wykonana w ten sposób, że kajak nie ma kontaktu z powierzchnią wody w pewnym momencie wykonywania figury		
	figury o wartości ≤ 30	30 < figury o wartości ≤ 90	figury o wartości > 90
	10 punktów	30 punktów	50 punktów
HUGE	Figura AIR wykonana na wysokości określonej przez Sędziego Głównego podczas odprawy Kierowników Drużyn		
	figury o wartości ≤ 30	30 < figury o wartości ≤ 90	figury o wartości > 90
	20 punktów	40 punktów	40 punktów
LINKED	Dwie figury wykonane łącznie podczas jednego płynnego ruchu. Bonus jest przyznawany każdej figurze, wartość zależy od wartości każdej pojedynczej figury		
	figury o wartości ≤ 30	30 < figury o wartości ≤ 90	figury o wartości > 90
	0 punktów	20	30 punktów
TROPHY	Bonus niewymieniony w wykazie bonusów (trick, szczególne, utrudnione, urozmaicone wykonanie danej figury)		
	figury o wartości ≤ 40	40 < figury o wartości ≤ 80	figury o wartości > 80
	5 punktów	10 punktów	10 punktów

wykaz figur wejściowych

poziom	opis	punkty
ENTRY 1	Łatwa figura wejściowa. Pojedyncza świeczka lub Wave Wheel, kajak musi być w pozycji pionowej w momencie kontaktu z odwojem.	30
ENTRY 2	Średnio trudna figura wejściowa oparta na niepowietrznej figurze podstawowej.	50
ENTRY 3	Trudna figura wejściowa oparta na powietrznej figurze podstawowej	80

27.03.2012

ZAŁĄCZNIK NR 2

Wykaz figur podstawowych - zawody basenowe (flat water)

pkt	figura	wariant	opis
5	ESKIMOSKA	lewa i prawa	Obrót o 180° wokół osi długiej kajaka za pomocą wiosła, od pozycji głową w dół do pozycji z głową w górze.
10	ESKIMOSKA NA RĘKACH	lewa i prawa	Eskimoska bez użycia wiosła.
10	BACK DECK ROLL	lewa i prawa	Eskimoska od tyłu.
30	BACK DECK ROLL Z GŁOWĄ NAD WODĄ	lewa i prawa	Eskimoska od tyłu wykonana bez zanurzenia głowy.
30	STERN SQUIRT	lewa i prawa	Świeczka na rufie pod kątem minimum 70°, zapoczątkowana przez wcięcie rufy pod powierzchnię wody.
30	SCREW-UP	lewa i prawa	Stern Squirt i przy opadaniu na plecy szybka eskimoska w powietrzu.
30	CARTWHEEL	lewa i prawa	Dwie świece (endy) jedna po drugiej w tym samym kierunku obrotu. Obydwie świece pod kątem minimum 45° (podniesione).
50	STALL	przód i tył	Świeczka pod kątem minimum 70°, utrzymywana przez minimum 3 sekundy.
50	SPLAT	przód i tył	Stall przy użyciu brzegu basenu.
50	SPLATWHEEL	lewa i prawa	Cartwheel przy użyciu brzegu basenu.
50	SPLITWHEEL	lewa i prawa	Dwie świece (endy), jedna po drugiej, ze zmianą kierunku obrotu pomiędzy nimi poprzez obrót wokół osi długiej kajaka o 180°. Obydwie świece pod kątem minimum 45° (podniesione).
60	PIROUETTE	lewa i prawa przód i tył	Obrót o 360 stopni wokół osi długiej kajaka, kajak w pozycji pionowej (powyżej 70°)
60	PARTY TRICK	lewa i prawa	Powrót po wywrotce (kajak kokpitem do dołu) do pozycji Stall na dziobie (Bow Stall).
60	ZERO-TO-HERO	lewa i prawa	Powrót po wywrotce (kajak kokpitem do dołu) do pozycji Stall na rufie (Stern stall)
80	LOOP	przód	Salto w przód (dwie następujące po sobie świece wykonane pod kątem powyżej 70°, pierwsza na dziobie, druga na rufie), zakończenie figury pod kątem poziomym maximum 45° w stosunku do kierunku rozpoczęcia figury

100	SPACE GODZILLA	lewa i prawa	Loop w powietrzu z obrotem o 90° wokół długiej osi kajaka pomiędzy dwiema świeczkami. Obie świeczki muszą mieć powyżej 70°. Kajak nie ma kontaktu z powierzchnią wody w pewnym momencie wykonywania figury
110	BACK LOOP	tył	Salto w tył (dwie następujące po sobie świeczki wykonane pod kątem powyżej 70°, pierwsza na rufie, druga na dziobie), zakończenie figury pod kątem poziomym maximum 45° w stosunku do kierunku rozpoczęcia figury.
120	TRICKY WOO	lewa i prawa	Trzy kolejne świeczki. Rozpoczęcie Splitwheel'em, po którym następuje obrót na rufie pod kątem pionowym powyżej 60° w tym samym kierunku co pierwszy obrót w Splitwheel'u i kolejna świeczka na dziobie. Cała sekwencja wykonana przy użyciu tylko jednego pióra wiostła.
150	Mc NASTY	lewa i prawa	Obrót o 180° z postawieniem kajaka na dziobie (Bow Squirt), następnie Loop lub Space Godzilla. Figura wykonana płynnie bez przerw pomiędzy elementami.
160	BACK Mc NASTY	lewa i prawa	Obrót o 180° z postawieniem kajaka na rufie (Stern Squirt), następnie Back Loop. Figura wykonana płynnie bez przerw pomiędzy elementami.
160	PHONIX MONKEY	lewa i prawa	Figura rozpoczęta figurą Pirouette na dziobie w pozycji podniesionej pod kątem minimum 45°, zainicjowanym pociągnięciem pióra przełożonego na przeciwną stronę kajaka, a następnie Loop lub Space Godzilla. Figura wykonana płynnie bez przerw pomiędzy elementami.
100	TROPHY MOVE 1	lewa i prawa	Łatwa figura nieujęta w spisie figur podstawowych.
170	TROPHY MOVE 2	lewa i prawa	Figura o wysokim stopniu trudności, nieujęta w spisie figur podstawowych.
200	TROPHY MOVE 3	lewa i prawa	Figura o najwyższym stopniu trudności, nieujęta w spisie figur podstawowych.

Wykaz bonusów

CLEAN	Wiosło lub ręka mogą być użyte do zapoczątkowania figury, ale nie mogą być używane podczas dalszego wykonywania figury, aż do jej zakończenia. Nieużywanie wiosła lub ręki musi być wyraźnie widoczne		
	figury o wartości ≤ 30	$30 <$ figury o wartości ≤ 110	figury o wartości > 110
	10 punktów	30 punktów	50 punktów
SUPER CLEAN	Cała figura wykonana bez pomocy wiosła lub ręki. Bonusy Clean i Super Clean nie mogą być przyznane równocześnie dla jednego wykonania figury.		
	figury o wartości ≤ 30	$30 <$ figury o wartości ≤ 110	figury o wartości > 110
	20 punktów	40 punktów	60 punktów
AIR	Figura wykonana w ten sposób, że kajak nie ma kontaktu z powierzchnią wody w pewnym momencie wykonywania figury		
	figury o wartości ≤ 30	$30 <$ figury o wartości ≤ 110	figury o wartości > 110
	10 punktów	20 punktów	30 punktów
HUGE	Figura AIR wykonana na wysokości określonej przez Sędziego Głównego podczas odprawy Kierowników Drużyn		
	figury o wartości < 80	$80 \leq$ figury o wartości ≤ 110	figury o wartości > 110
	0 punktów	60 punktów	80 punktów
WYKONANIE	Szczególne, utrudnione lub urozmaicone wykonanie figur oraz płynne łączenie figur w sekwencje		
POZIOM 1	Pojedyncze triki wiosłem, utrudnione, urozmaicone wykonanie danej figury, pojedyncze łączenie prostych figur		40
POZIOM 2	Wielokrotne triki wiosłem, utrudnione, urozmaicone wykonanie kilku figur, wielokrotne łączenie prostych figur, pojedyncze łączenie zaawansowanych figur (Loop i wyżej punktowane)		80
POZIOM 3	Wielokrotne łączenie zaawansowanych figur (Loop i wyżej punktowane)		120

wykaz figur wejściowych

poziom	opis	punkty
ENTRY 1	Łatwa figura wejściowa (Loop, Stall, Cartwheel)	40
ENTRY 2	Średnio trudna figura wejściowa (Air Loop, Space Godzilla, Air Wheel)	60
ENTRY 3	Trudna figura wejściowa (ENTRY2 + HUGE)	100

27.03.2012

ZAŁĄCZNIK NR 3

Wykaz figur podstawowych – konkurencja SQUIRT

nazwa	wariant	punkty	opis
STALL	Dziób lub Rufa	5	Łódź utrzymana na dziobie lub rufie pod pionowym kątem pomiędzy 60°-120° przez przynajmniej 2 sekundy. <i>Clean: musi być utrzymywana bez użycia wiosła lub ręki.</i>
SPIN	Lewa lub Prawa	5	Płaski obrót o 360° przy kącie pionowym poniżej 60°. <i>Clean: tylko jedno pociągnięcie wiosłem na początku lub na końcu figury.</i>
GRIND	Dziób lub Rufa	10	Zamierzony ślizg bokiem na odległość przynajmniej 1 metra przy kącie pionowym co najmniej 60°. <i>Clean: ślizg musi być wykonany bez użycia wiosła lub ręki.</i>
CARTWHEEL	Lewa lub Prawa	10	Obrót o 360° przy kącie pionowym pomiędzy 60° i 120°. <i>Clean: tylko jedno pociągnięcie wiosłem na początku lub na końcu figury.</i>
CHANGE OF DIRECTION	Lewa do Prawej lub Prawa do Lewej	20	Dwie kolejne świeceki na przeciwległych krawędziach (lewa/prawa), ale wykonywane w przeciwnych kierunkach przy kącie pionowym pomiędzy 60° i 120° (Splitwheel bez rotacji łączącej świeceki) <i>Clean: bez użycia wiosła lub ręki podczas zmiany kierunku obrotu.</i>
BOW SCREW	Lewa lub Prawa	20	Rozpoczęcie od dowolnej pozycji. Łódka musi przejść przez pion (przekroczyć kąt pionowy 120°) na dziobie z równoczesnym obrotem o minimum 90° wokół długiej osi. <i>Clean: bez użycia wiosła lub ręki do zapoczątkowania lub wykończenia figury.</i>
STERN SCREW	Lewa lub Prawa	20	Rozpoczęcie od dowolnej pozycji. Łódka musi przejść przez pion (przekroczyć kąt pionowy 120°) na rufie z równoczesnym obrotem o minimum 90° wokół długiej osi. <i>Clean: bez użycia wiosła lub ręki do zapoczątkowania lub wykończenia figury.</i>
WASHOUT	Lewa lub Prawa	30	Clean Bow Screw przy kącie pionowym powyżej 140°, z szybkim zagarnianiem wody wiosłem lub ręką, głowa nad wodą. <i>Clean: nie ma zastosowania. Super clean: bez użycia wiosła lub ręki do wykończenia figury..</i>
OUTWASH	Lewa lub Prawa	30	Clean Stern Screw przy kącie pionowym powyżej 140°, z szybkim zagarnianiem wody wiosłem lub ręką, głowa nad wodą. <i>Clean: nie ma zastosowania. Super clean: bez użycia wiosła lub ręki do wykończenia figury.</i>
PARTY TRICK / ZERO TO HERO	Party Trick lub Zero to Hero	30	Przejście od pozycji głową w dół do świeceki pod kątem pionowym powyżej 60° (podniesiona rufa: Party Trick, podniesiony dziób: Zero to Hero). Figura wykonana jednym ciągłym ruchem, a podniesiony dziób lub rufa musi osiągnąć punkt równowagi. <i>Clean: nie ma zastosowania.</i>

ONE-ARMED BANDIT	Lewa lub Prawa	30	Przejście od pozycji płaskiej lub z lekko zatopionym dziobem bezpośrednio do Stern Screw (pozioma becinka podczas obrotu na rufie). <i>Clean: wiosło lub ręka używana tylko do wykończenia figury (unarmed bandit).</i>
LOOP	Dziób lub Rufa	40	Pełne salto w przód lub tył rozpoczęte i zakończone pod kątem poziomym pomiędzy -20° and 20°. <i>Clean: nie ma zastosowania.</i>
SPLITWHEEL	Lewa lub Prawa	40	Dwie kolejne świece na przeciwległych krawędziach (lewa/prawa) przy kącie pionowym pomiędzy 60° i 120° połączone rotacją wokół długiej osi o kąt pomiędzy 170° to 190°. <i>Clean: bez użycia wiosła lub ręki podczas rotacji wokół długiej osi o kąt pomiędzy 170° a 190°.</i>
TRICKY-WOO	Lewa lub Prawa	60	Trzy kolejne świece. Rozpoczęcie Splitwheel'em, po którym następuje obrót na rufie pod kątem pionowym powyżej 60° w tym samym kierunku co pierwszy obrót w Splitwheel'u i kolejna świeca na dziobie. Cała sekwencja wykonana przy użyciu tylko jednego pióra wiosła. <i>Clean: bez użycia wiosła lub ręki podczas rotacji wokół długiej osi o kąt pomiędzy 170° a 190°.</i>
WOO-TRICKY	Lewa lub Prawa	60	Odwrócona sekwencja w stosunku do Tricky-Woo i wykonana przy użyciu tylko jednego pióra wiosła. <i>Clean: bez użycia wiosła lub ręki podczas rotacji wokół długiej osi o kąt pomiędzy 170° a 190°.</i>
SCREWING AROUND	Lewa lub Prawa	80	Dwa Bow Screw połączone z dwoma Stern Screw. <i>Clean: dwie śruby wykonane bez użycia wiosła lub ręki, Super Clean: cała figura wykonana bez użycia wiosła lub ręki.</i>
TROPHY 1	Tylko w jednym kierunku	40	Figura nie ujęta w tym wykazie figur, oparta na podstawowych umiejętnościach.
TROPHY 2	Tylko w jednym kierunku	70	Figura nie ujęta w tym wykazie figur, oparta na średnich umiejętnościach.
TROPHY 3	Tylko w jednym kierunku	100	Figura nie ujęta w tym wykazie figur, oparta na zaawansowanych umiejętnościach.
MYSTERY EXIT 1	Lewa lub Prawa / Dziób lub Rufa	40	Figura wykonywana podczas wychodzenia ze stabilnej (utrzymanej minimum 2 sekundy) pozycji Mystery z zanurzoną talią, oparta na podstawowych umiejętnościach.
MYSTERY EXIT 2	Lewa lub Prawa / Dziób lub Rufa	70	Figura wykonywana podczas wychodzenia ze stabilnej (utrzymanej minimum 2 sekundy) pozycji Mystery z zanurzoną talią, oparta na średnich umiejętnościach.
MYSTERY EXIT 3	Lewa lub Prawa / Dziób lub Rufa	100	Figura wykonywana podczas wychodzenia ze stabilnej (utrzymanej minimum 2 sekundy) pozycji Mystery z zanurzoną talią, oparta na zaawansowanych umiejętnościach.
MYSTERY MOVE	-----	Ilość sekund x 20	Pełne zanurzenie w pozycji pionowej łodzi i zawodnika, mierzone w sekundach dla całego czasu, w którym głowa zawodnika jest pod wodą. Wiosło i ramię zawodnika może przeciąć powierzchnię wody podczas wykonywania figury. Zawodnik może próbować wielokrotnie ale zaliczany jest tylko najlepszy wynik. <i>Żadne bonusy nie mają zastosowania</i>

Wykaz bonusów

Nazwa	Opis	Wartość
CLEAN	Wiosło lub ręka mogą być użyte do rozpoczęcia figury ale nie mogą być używane podczas obrotu, lub głównej części figury aż do jej zakończenia. (<i>Patrz specyficzne wyjaśnienia dla poszczególnych figur.</i>)	Wartość figury zostaje podwojona
SUPER CLEAN	Cała figura łącznie z rozpoczęciem wykonana bez pomocy wiosła lub ręki. Clean i Super Clean nie mogą być przyznane dla tego samego wykonania figury; w takim przypadku przyznawany jest tylko bonus Super Clean.	Wartość figury zostaje potrojona
FEATURE	Figura jest wykonana w obrębie Obszaru Zawodów, ale w innym miejscu niż cofka lub chyłka (np. odwój, fala, skała). Ten bonus może być łączony z innymi bonusami.	Wartość figury zostaje podwojona
ARTISTIC	Figura wykonana w szczególny, utrudniony sposób (np: obroty, rzuty wiosłem). Ten bonus może być łączony z innymi bonusami.	Wartość figury zostaje podwojona

Współczynniki Mystery

Najgłębsze utrzymane zatopienie łodzi i zawodnika podczas przejazdu, mierzone po minimum 2 sekundach od rozpoczęcia.

wartość	sposób wykonania
1,0	Brak zanurzenia / brak Mystery
1,2	Cała łódź zanurzona
1,4	Talia zanurzona
1,6	Klatka piersiowa zanurzona
1,8	Ramiona zanurzone
2,0	Głowa zanurzona

27.03.2012