

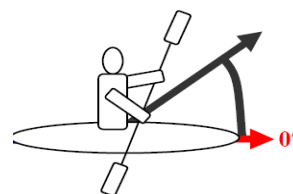
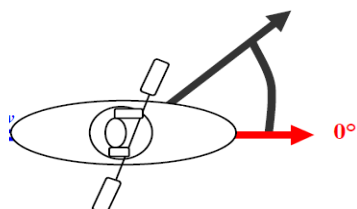
## ZAŁĄCZNIK NR 2

### Wykaz figur podstawowych - zawody basenowe (flat water)

Definicje:

- Kąty:

Jako 0° do oceny kątów przyjmuje się długą oś kajaka w momencie rozpoczęcia figury.



- Wykończenie figur:

Każda figura, składająca się z jednej lub więcej świeczek oraz połączenia takich figur muszą być wykonywane w linii zbliżonej do prostej. Dopuszczalne odchylenie jest określane przez Sędziego Głównego podczas odprawy kierowników drużyn. Figura musi być wykonana jednym, płynnym ruchem.

- End jest to obrót o 180° wokół ciała

- Ograniczenia w przyznawaniu bonusów:

Jeżeli bonus jest częścią definicji figury podstawowej to nie może być przyznany dla tej figury.

Bonusy nie są przyznawane dla figur wejściowych.

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 świeczki (endy) jedna po drugiej w tym samym kierunku obrotu. Obydwie świeczki 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 (ściany)basenu.
50	SPLATWHEEL	lewa i prawa	Cartwheel przy użyciu brzegu(ściany) basenu.
50	SPLITWHEEL	lewa i prawa	Dwie świecezki (endy), jedna po drugiej, ze zmianą kierunku obrotu pomiędzy nimi poprzez obrót wokół osi długiej kajaka o 180°. Obydwie świecezki 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 świecezki wykonane pod kątem powyżej 70°, pierwsza na dziobie, druga na rufie), zakończenie figury pod kątem poziomym maximum 20° 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 świecezkami. Obie świecezki 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 świecezki wykonane pod kątem powyżej 70°, pierwsza na rufie, druga na dziobie), zakończenie figury pod kątem poziomym maximum 20° w stosunku do kierunku rozpoczęcia figury.
120	TRICKY WOO	lewa i prawa	Trzy kolejne świecezki. Rozpoczęcie Splitwheelem, po którym następuje obrót na rufie pod kątem pionowym powyżej 60° w tym samym kierunku co pierwszy obrót w Splitwheelu i kolejna świecezka na dziobie. Cała sekwencja wykonana przy użyciu tylko jednego pióra wiosła.
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	PHOENIX 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 $\leq 30$	$30 <$ figury o wartości $\leq 110$	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 $\leq 30$	$30 <$ figury o wartości $\leq 110$	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 $\leq 30$	$30 <$ figury o wartości $\leq 110$	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 $\leq 110$	figury o wartości $> 110$
	0 punktów	60 punktów	80 punktów
<b>WYKONANIE</b>	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

22.02.2013