

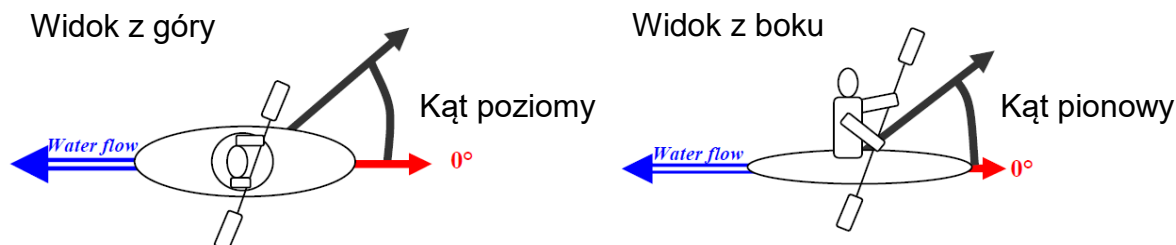
ZAŁĄCZNIK NR 1

Wykaz figur podstawowych - zawody w odwoju lub na fali

DEFINICJE WSTĘPNE:

- Kąty:

Jako 0° do oceny kątów przyjmuje się długą oś kajaka w pozycji surf przodem lub tyłem.



- Wykończenie figur:

Każda figura musi być zakończona przed przekroczeniem linii ograniczającej strefę zaliczania figur. Linia ta jest określana przez Sędziego Głównego podczas odprawy kierowników drużyn. Figura musi być wykonana jednym, płynnym ruchem.

- End (świeczka) jest to obrót o 180° wokół osi ciała

- Ograniczenia w przyznawaniu bonusów:

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

- Surf przodem – kajak unoszący się na powierzchni wody, ustawiony równolegle do nurtu dziobem w górę nurtu, z kątem poziomym w zakresie -20° a. 20

- Surf tyłem – kajak unoszący się na powierzchni wody, ustawiony równolegle do nurtu dziobem w dół nurtu, z kątem poziomym w zakresie -20° a. 20

- Rozróżnia się trzy poziomy zawansowania figur zawartych w wykazie:

Figury podstawowe	Figury o średnim stopniu trudności	Figury o najwyższym stopniu trudności
wartość figury ≤ 30 pkt	$30 < \text{wartość figury} \leq 90$ pkt	wartość figury > 90 pkt

DEFINICJE FIGUR

pkt	figura	wariant	opis
5	SHUVIT	lewa i prawa	Dwa kolejne poziome obroty o 180° pod kątem pionowym między 0° a 45°, 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 przynajmniej 360° pod kątem pionowym między 0° a 45°.
15	ROUNDHOUSE	lewa i prawa	Poziomy obrót o 180° na zielonej wodzie pod kątem pionowym między 0° a 45°, poza walcem piany, zawodnik obraca się dookoła dziobu kajaka i ląduje w pozycji tyłem.
20	BACK ROUNDHOUSE	lewa i prawa	Poziomy obrót o 180° na zielonej wodzie pod kątem pionowym między 0° a 45°, poza walcem piany, zawodnik obraca się dookoła rufy kajaka i ląduje w pozycji przodem.

25	PIROUETTE	lewa i prawa	Obrót na dziobie o 330° wokół osi długiej kajaka, kajak w pozycji podniesionej (kąt pionowy powyżej 45°).
30	CARTWHEEL	lewa i prawa	Przynajmniej dwie świeczki, jedna po drugiej w tym samym kierunku obrotu. Obydwie świeczki pod kątem pionowym między 45° a 100°.
40	SPLIT-WHEEL	lewa i prawa	Przynajmniej dwie kolejne świeczki pod kątem pionowym między 45° a 100°, połączone obrotem wokół długiej osi o kąt poziomy co najmniej 160°, wykonanym w pobliżu punktu pionowego pierwszej świeczki.
50	BLUNT	lewa i prawa	Poziomy obrót o 180° na zielonej wodzie pod kątem pionowym powyżej 45°, poza walcem piany w pewnym momencie, zawodnik obraca się dookoła dziobu kajaka i ląduje w pozycji tyłem.
40	FELIX	lewa i prawa	Poziomy obrót o 360°, podczas którego kajak musi być odwrócony (dnem do góry) przez co najmniej 180°. Bonus AIR nie jest przyznawany dla tej figury.
60	LOOP	przód	Salto w przód rozpoczęcie i zakończenie figury w zakresie kąta poziomego +/- 20°
90	BACK LOOP	tył	Salto w tył, rozpoczęcie i zakończenie figury pomiędzy kątem poziomym -20° a 20°. Lądowanie w odwoju (fali).
70	BACK BLUNT	lewa i prawa	Poziomy obrót o 180° na zielonej wodzie pod kątem pionowym powyżej 45°, poza walcem piany w pewnym momencie, zawodnik obraca się dookoła rufy kajaka i ląduje w pozycji przodem.
100	SPACE GODZILLA	lewa i prawa	Air Loop z obrotem o minimum 90° w środku salta.
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
150	HELIX	lewa i prawa	Poziomy obrót o 270°, podczas którego kajak musi być odwrócony (dnem do góry) przez co najmniej 180°. Kajak nie ma kontaktu z powierzchnią wody w pewnym momencie wykonywania figury.
110	PAN AM	lewa i prawa	Podniesiony powietrzny obrót na zielonej wodzie pod kątem pionowym powyżej 90°, poza walcem piany w pewnym momencie, zawodnik obraca się dookoła dziobu kajaka.
130	BACK PAN AM	lewa i prawa	Podniesiony powietrzny obrót na zielonej wodzie pod kątem pionowym powyżej 90°, poza walcem piany w pewnym momencie, zawodnik obraca się dookoła rufy kajaka.
120	WOO TRICKY	lewa i prawa	Przynajmniej trzy kolejne świeczki pod kątem pionowym między 45° a 100°. Rozpoczęcie figury na rufie. Trzy pierwsze świeczki połączone obrotami wokół długiej osi kajaka o kąt poziomy co najmniej 160°, wykonanymi w pobliżu punktu pionowego świeczki. Obydwa obroty wykonane w tym samym kierunku. Cała sekwencja wykonana przy użyciu tylko jednego pióra wiosła.

160	TRICKY WOO	lewa i prawa	Przynajmniej trzy kolejne świecezki pod kątem pionowym między 45° a 100°. Rozpoczęcie figury na dziobie. Trzy pierwsze świecezki połączone obrotami wokół długiej osi kajaka o kąt poziomy co najmniej 160°, wykonanymi w pobliżu punktu pionowego świecezki. Obydwa obroty wykonane w tym samym kierunku. Cała sekwencja wykonana przy użyciu tylko jednego pióra wiosła.
180	TRICKY-LOOP	lewa i prawa	Przynajmniej trzy kolejne świecezki pod kątem pionowym między 45° a 100°. Rozpoczęcie figury na dziobie. Trzy pierwsze świecezki połączone obrotami wokół długiej osi kajaka o kąt poziomy co najmniej 160°, wykonanymi w pobliżu punktu pionowego świecezki. Obydwa obroty wykonane w tym samym kierunku. Podczas ostatniej świecezki na dziobie, gdy kajak wciąż jest pod kątem pionowym powyżej 45° płynne przejście do loopa.
140	PHOENIX MONKEY	lewa i prawa	Figura rozpoczęta figurą Pirouette na dziobie zainicjowanym pociągnięciem pióra przelozonego na przeciwną stronę kajaka od pozycji surf przodem, a następnie Loop. Figura wykonana płynnie bez przerw pomiędzy elementami.
90	DONKEY FLIP	lewa i prawa	Rozpoczęcie figury w pozycji kajaka w zakresie kąta poziomego +/- 45° z dziobem skierowanym w górę rzeki obrót o 360° wokół długiej osi kajaka zakończone lądowaniem w zakresie kąta poziomego +/- 20°. Kajak jest w powietrzu w pewnym momencie wykonywania figury.
140	AIR SCREW	lewa i prawa	Rozpoczęcie figury w pozycji kajaka w zakresie kąta poziomego +/- 45° z dziobem skierowanym w górę rzeki obrót o 360° wokół długiej osi kajaka zakończone lądowaniem w zakresie kąta poziomego +/- 20°. Kajak jest w powietrzu przez co najmniej 180° figury.
150	LUNAR ORBIT/ BACK Mc NASTY	lewa i prawa	Rozpoczęcie figury od surfu przodem. Poziomy obrót o co najmniej 180° podczas którego kajak osiąga kąt pionowy minimum 30° następnie przynajmniej jedna świecezka cartwheela rozpoczętego od dziobu lub Back Loop. Back loop musi rozpocząć się przy kącie pionowym powyżej 30°.
120	Mc NASTY / PISTOL FLIP	lewa i prawa	Poziomy obrót o minimum 150° lub połowa beczki, następnie Loop lub Space Godzilla. Mc Nasty zakończone Space Godzilla będzie liczone z bonusem AIR.
170	LUNAR –LOOP	lewa i prawa	Rozpoczęcie figury od surfu przodem. Poziomy obrót o co najmniej 180° podczas którego kajak osiąga kąt pionowy minimum 30°, następnie świecezka na dziobie lub Back Loop. Podczas gdy kajak wciąż jest pod kątem pionowym powyżej 45° płynne przejście do loopa..
50	TROPHY MOVE 1	lewa i prawa/ przód i tył	Figura nieujęta w spisie figur oparta o figury podstawowe.
170	TROPHY MOVE 2	lewa i prawa/ przód i tył	Figura nieujęta w spisie figur oparta o figury o średnim stopniu trudności.
240	TROPHY MOVE 3	lewa i prawa/ przód i tył	Figura nieujęta w spisie figur oparta o figury o najwyższym stopniu trudności.

WYKAZ FIGUR WEJŚCIOWYCH

poziom	Opis	punkty
ENTRY 1	Łatwa figura wejściowa, kajak jest pionowy lub odwrócony w pewnym momencie. Wszystkie bonusy mają zastosowanie.	30

ENTRY 2	Figura wejściowa oparta na niepowietrznej figurze o średnim stopniu trudności. z wykazu figur. Wszystkie bonusy mają zastosowanie..	50
ENTRY 3	Figura wejściowa oparta na powietrznej figurze o najwyższym stopniu trudności. Wszystkie bonusy mają zastosowanie.	80

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. 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	40 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	50 punktów
LINKED	Dwie figury wykonane łącznie podczas jednego płynnego ruchu. Ostatnie 30° pierwszej figury może być pominięte w celu ułatwienia płynnego przejścia do kolejnej figury. Bonus jest przyznawany obu figurom, wartość zależy od wartości każdej pojedynczej figury		
	figury o wartości ≤ 30	30 < figury o wartości ≤ 90	figury o wartości > 90
	10 punktów	20 punktów	30 -punktów

Name	Clean	Super Clean	Air	Huge	Link
Shuvit			X	X	X
Spin	X	X	X	X	X
Roundhouse	X	X	X	X	X
Back Roundhouse	X	X	X	X	X
Blunt	X	X	X	X	X
Back Blunt	X	X	X	X	X
Pan Am	X	X		X	X

Name	Clean	Super Clean	Air	Huge	Link
Back Pan Am	X	X		X	X
Donkey Flip	X	X		X	X
Air Screw	X	X		X	X
Felix					X
Flip Turn	X	X		X	X
Helix	X	X		X	X
Pirouette	X	X	X	X	X
Cartwheel	X	X	X	X	X
Split-wheel	X	X	X	X	X
Woo Tricky	X		X	X	X
Tricky Woo	X		X	X	X
Tricky-Loop	X		X	X	X
Loop	X	X	X	X	X
Back Loop	X	X	X	X	X
Space Godzilla	X	X		X	X
Mc Nasty / Pistol Flip	X	X	X	X	X
Lunar Orbit / Back Mc Nasty	X	X	X	X	X
Lunar-Loop	X	X	X	X	X
Phonics Monkey	X		X	X	X
Trophy Move 1	X	X	X	X	X
Trophy Move 2	X	X	X	X	X
Trophy Move 3	X	X	X	X	X

Name	Clean	Super Clean	Air	Huge	Link
Entry 1	X	X	X	X	X
Entry 2	X	X	X	X	X
Entry 3	X	X	X	X	X