

REGULAMIN ZAWODÓW
II Mistrzostwa Polski we Freestyle'u Kajakowym w Wietrznicach
8-9.06.2007

spis treści

I. Regulamin Główny

1. Warunki uczestnictwa zespołów i zawodników
 2. Kategorie i sprzęt
 3. Warunki uznania konkurencji w Mistrzostwach Polski (dotyczy tylko Mistrzostw Polski)
 4. Protesty i dyskwalifikacje
 5. Formuła startu
 6. Przebieg zawodów
 7. Punktowanie
 8. Sędziowie i funkcjonariusze
 9. Klasyfikacja drużynowa
 10. Przepisy bezpieczeństwa
 11. Organizacja zawodów
 12. Postanowienia końcowe
- Załącznik 1: lista figur wariacji

II Regulamin uproszczony

Załącznik 2 : lista figur wariacji do regulaminu uproszczonego

I. Regulamin Główny

1. Warunki uczestnictwa zespołów i zawodników

- 1.1. W zawodach mogą brać udział osoby zrzeszone w klubach bądź indywidualne.
- 1.2. Zawodników dzieli się na kategorie według wieku na:
 - 1.2.1. Seniorów (roczniki 1988 i starsi)
 - 1.2.2. Juniorów (roczniki 1989- 1993)
- 1.3. W ramach zawodów prowadzona jest punktacja:
 - 1.3.1. Indywidualna
 - 1.3.2. Drużynowa (klasyfikacja drużynowa obliczana jest na podstawie miejsc uzyskanych przez zawodników w klasyfikacji indywidualnej)
- 1.4. Zawodnikowi nie wolno reprezentować w zawodach w jednym i tym samym czasie więcej niż jednej organizacji.
- 1.5. Zawodnik nie może startować w zawodach w dwóch kategoriach wiekowych (junior i senior)
- 1.6. W zgłoszeniu zawodnika powinno być podane: imię i nazwisko, przynależność klubowa, rok urodzenia, nazwa i firma łódki na jakiej startuje.
- 1.7. Zawodnicy muszą zaznajomić się z regulaminem zawodów
- 1.8. Zawodnicy startują na własną odpowiedzialność. PZK-aj 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.

- 1.9. Zawodnicy są zobowiązani do podpisania oświadczenia, iż ich stan zdrowia umożliwia wzięcie udziału w zawodach. Jeśli będzie lekarz, to Zawodnicy muszą przejść badania lekarskie w dniu zawodów.
- 1.10. Zawodnicy niepełnoletni muszą dostarczyć organizatorowi pisemną zgodę rodziców lub opiekunów prawnych na udział w zawodach.
- 1.11. Zgłoszenia do zawodów muszą być przekazane do organizatorów w formie pisemnej w terminie ustalonym w zapowiedzi.

2. Kategorie i sprzęt

- 2.1. Zawody freestyle'u rozgrywane są w kategoriach:
 - 2.1.1. K-1 Kajaki Mężczyźni
 - 2.1.2. K-1 Kajaki Kobiety
 - 2.1.3. K-1 Kajaki Mężczyźni, Kobiety -Junior
- 2.2. Granice wieku określa rocznik tzn. że zawodnik pozostaje w danej grupie wiekowej od początku roku kalendarzowego, w którym rozpoczął określony wiek, do końca roku kalendarzowego którym ukończył określony wiek.
 - 2.2.1. Zawody dla kategorii K-1 Kajaki Mężczyźni, K-1 Kajaki Kobiety, K-1 Kajaki Mężczyźni, Kobiety Juniorzy rozgrywane są według regulaminu głównego w odwoju.
- 2.3. Kategoria Junior to zawodnicy w wieku 13-18 lat.
- 2.4. Łodzie freestyle'owe
 - 2.4.1. Kajaki K-1
 - 2.4.1.1. Nie ma ograniczeń dotyczących łodzi
 - 2.4.1.2. Zawodnicy muszą siedzieć z nogami wyciągniętymi przed sobą i używać wiosła o dwóch piórach
 - 2.4.1.3. Wszyscy zawodnicy muszą mieć na sobie kamizelki asekuracyjne i kaski z atestem CE

3. Warunki uznania konkurencji w Mistrzostwach Polski

- 3.1. Mistrzostwa Polski rozgrywane są jako:
 - 3.1.1. Indywidualne
 - 3.1.2. Drużynowe (klasyfikacja drużynowa obliczana jest na podstawie miejsc uzyskanych przez zawodników w klasyfikacji indywidualnej)
- 3.2. Mistrzostwa Polski są rozgrywane w kategoriach określonych w punkcie 2.
- 3.3. Konkurencję objęte programem MP uznaje się za mistrzowską (dającą tytuł Mistrza Polski, jeśli startuje w niej co najmniej:
 - 3.3.1. 5 zawodników w kategorii K-1 Kajaki Mężczyźni (nawet z jednego klubu)
 - 3.3.2. 3 zawodników w pozostałych kategoriach (nawet z jednego klubu)
- 3.4. Jeżeli nie ma wystarczającej liczby zawodniczek do przeprowadzenia konkurencji kobiet, wolno im startować w rywalizacji z mężczyznami, w tej samej kategorii wiekowej.

4. Protesty i dyskwalifikacje

- 4.1. Protesty rozpatruje Komisja Protestacyjna złożona z przedstawiciela organizatora oraz 2 przedstawicieli z ramienia Zespołu ds. freestyle'u. Żaden z członków KP nie może być startującym zawodnikiem.
- 4.2. Protest może być złożony jedynie przez kapitana drużyny.
- 4.3. Protest musi być złożony do KP na piśmie w ciągu 1 godziny po zakończeniu konkurencji, której dotyczy. Wymagana jest kaucja 50 zł zwracana w przypadku, gdy protest jest uzasadniony.
- 4.4. Od decyzji KP nie ma odwołania i jest ona ostateczna
- 4.5. Sędzia Główny ma prawo zdyskwalifikować zawodników, jeśli zachowują się niesportowo lub łamią regulamin zawodów.

5. Formuła startu

5.1. Zasady ogólne

- 5.1.1. W każdej rundzie zawodów każdy zawodnik ma prawo do jednego próbnego (nie punktowanego) przejazdu.
- 5.1.2. Przejazd rozpoczyna się gdy zawodnik przekroczy linię boczną odwoju lub gdy wchodząc do odwoju figurą wejściową (entry move) jego łódź „uzyska kontakt z odwojem”. Przejazd trwa do wykorzystania limitu czasu.

5.2. Remisy

- 5.2.1. W przypadku remisu w rundzie kwalifikacyjnej o zwycięstwie rozstrzyga najwyższa liczba punktów zdobytych podczas pojedynczego przejazdu.
- 5.2.2. Jeżeli ciągle wyniki są takie same, zwycięża zawodnik, który wykonał trudniejszą (wyżej punktowaną) figurę.
- 5.2.3. Jeżeli znowu wyniki są takie same, o zwycięstwie decyduje najwyższa liczba różnych figur.
- 5.2.4. Jeżeli nadal jest remis, to obaj zawodnicy przechodzą do następnej rundy.

Remisy w finale i półfinale

- 5.2.4.1. Jeżeli w finale lub półfinale remisuje dwóch zawodników, z których jeden musi odpaść, obydwaj zawodnicy będą mieli dodatkowy 45 sekundowy przejazd.

6. Przebieg zawodów

6.1. Runda kwalifikacyjna

- 6.1.1. Każdy zawodnik wykonuje dwa przejazdy po 45 sekund. Suma punktów z obu przejazdów jest wynikiem zawodnika
- 6.1.2. Kolejność startu wybierana losowo
- 6.1.3. Jeśli w danej kategorii jest 20 lub więcej zawodników odbywają się półfinały do których przechodzi 50 % startujących w danej kategorii zawodników.
- 6.1.4. Do finału przechodzi 5 najlepszych zawodników .

6.2. Półfinał

- 6.2.1. W półfinałach zawodnik wykonuje dwa przejazdy po 45 sekund, do punktacji zaliczamy najlepszy przejazd.
- 6.2.2. Do finału przechodzi 5 najlepszych zawodników.

6.3. Finał

- 6.3.1. W każdej rundzie finałowej zawodnicy wykonują po jednym przejeździe trwającym 45 sekund
- 6.3.2. Pięciu najlepszych zawodników/zawodniczek wykonuje jeden przejazd , zawodnik/zawodniczka z najniższym wynikiem zajmuje miejsce 5-te i odpada z dalszej rywalizacji
- 6.3.3. Czterech najlepszych zawodników/zawodniczek wykonuje jeden przejazd , zawodnik/zawodniczka z najniższym wynikiem zajmuje miejsce 4-te i odpada z dalszej rywalizacji
- 6.3.4. Trzech najlepszych zawodników/zawodniczek wykonuje jeden przejazd, zawodnik/zawodniczka z najniższym wynikiem zajmuje miejsce 3-te i odpada z dalszej rywalizacji

- 6.3.5. Dwóch najlepszych zawodników/zawodniczek wykonuje jeden przejazd, zawodnik/zawodniczka z najwyższym wynikiem zostaje zwycięzcą.
- 6.3.6. W przypadku nierozstrzygalnego remisu w kwalifikacjach, gdy do finału musi wejść więcej niż 5 zawodników, w pierwszej rundzie finałowej odpada większa liczba zawodników, aby do drugiej rundy przeszło tylko czterech.

7. Punktowanie

7.1. Punkty Techniczne (opcja)

- 7.1.1. Organizator i Sędzia Główny muszą co najmniej na 14 dni przed zawodami zdecydować, czy będzie stosowane punktowanie techniczne.
- 7.1.2. Sędziowie techniczni przyznają punkty za każdy obrót o 180 stopni wykonany w odwoju lub na fali, a liczba punktów zależy od stopnia pionowości w następujący sposób:
- 7.1.3. Figury płaskie: 1 punkt (płaskie = 0 do 45 stopni)
- 7.1.4. Figury podniesione: 2 punkty (podniesione = 45 do 70 stopni i 110 do 135 stopni)
- 7.1.5. Figury pionowe: 4 punkty (pionowe = 70 stopni do 110)

7.2. Punkty Wariacji

- 7.2.1. Zawodnicy wykonują figury z Listy Figur zamieszczonej w Załączniku 1
- 7.2.2. Sędziowie wariacji przyznają punkty tylko RAZ za KAŻDĄ figurę wykonaną w danym przejeździe. Figury, w których rozróżnia się stronę (lewa/prawa lub przód/tył) są punktowane za każdą stronę osobno.

7.3. Huge Bonus

- 7.3.1. Jeżeli dana figura wykonana jest wysoko (30 cm) w powietrzu (huge air), to sędzia wariacji może przyznać tzw. Huge Bonus - 50 punktów. Bonus ten może być przyznany tylko raz dla danej figury (prawa lub lewa, przód lub tył) z listy figur w danym przejeździe.

7.4. Punktacja

- 7.4.1. Punkty za dany przejazd obliczane są według wzoru:
punkty = punkty techniczne (opcja) + punkty za wariacje + Huge Bonus

7.5. Zasady zaliczania figur

- 7.5.1. Figury wejściowe muszą rozpoczynać się od góry odwoju/fali – czas zacznie się liczyć z chwilą, gdy łódka dotknie odwoju/fali.
- 7.5.2. Zawodnik może wchodzić/ wychodzić z odwoju/fali dowolną liczbę razy podczas 45 sekundowego czasu przejazdu.
- 7.5.3. Zawodnik musi wylądować na poduszce odwoju (do linii szczytu walca) lub na fali aby (figura) była zaliczona. Jeżeli kajakarz wylądowuje na poduszce odwoju lub na fali ale potem zostanie wymyty z niej, figurę nadal uważa się za zaliczoną.
- 7.5.4. Dopuszcza się w specyficznych odwojach, aby figura rozpoczęta w odwoju, a dokończona poza odwojem była zaliczona (np. jeśli zawodnik wykona serię 3 cartwheeli z czego pierwszy end będzie wykonany w odwoju a pozostałe 5 poza odwojem zaliczany jest tylko jeden cartwheel. Taka zmiana regulaminu powinna być ogłoszona najpóźniej na 1 godzinę przed rozpoczęciem zawodów.
- 7.5.5. Figury, które mogą być wykonane w wersji przód/tył oraz lewa/ prawa będą

punktowana za obie strony, chyba, że zostało to inaczej określone w Liście Figur.

- 7.5.6. Cartwheeel: Aby przyznać punkt za wariacje, cartwheeel (lewy i prawy) nie mogą obejmować świeczek ze splitwheela jako jednej ze świeczek. Jeżeli splitwheel uzyskał punkty za różnorodność w danym przejeździe, świeczki będą się liczyć jako część punktów za wariacje przyznanych za Cartwheela. Dotyczy to tylko Sędziów Wariacji. Innymi słowy, jeżeli zawodnik wykona Splita z lewej strony na prawą połączonego z tylko jedną świeczką z prawej strony, po raz pierwszy, kiedy zrobi to prawidłowo uzyska punkty za wariacje za Splitwheela, ale nie za prawego Cartwheela. Za drugim razem, kiedy to zrobi, uzyska punkty za różnorodność za Cartwheela na prawą stronę. Oczywiście, jeżeli zawodnik wykona Splitwheela z lewej strony na prawą, połączonego z dwiema świeczkami po prawej, uzyska punkty za różnorodność zarówno za Splita jak i za prawego Cartwheela. Jeżeli dodatkowa świeczka nastąpi przed Splitem, Split nadal będzie liczony za wariacje a Cartwheel nie (chyba, że Splitwheel został już policzony za wariacje). Splitwheel ma więc pierwszeństwo przed Cartwheelem. Aby zaliczyć Splita i Cartwheela trzeba wykonać cztery świeczki.
- 7.5.7. Jeżeli figura o większej wartości punktowej wykonana jest dwa razy lub więcej, to zalicza się także figurę o mniejszej ilości punktów za wariacje: np. gdy zawodnik wykona dwa air loopy, zaliczony zostaje air loop, a także loop.
- 7.5.8. Punkt 7.5.7 dotyczy: cartwheeli, clean cartwheeli i super clean cartwheeli; loopa i air loopa; blunta, clean blunta i air blunta; spina, clean spina i super clean spina. (np. kajakarz wykonujący 3 super clean cartwheeel uzyska punkty za superclean cartwheela, clean cartwheela, cartwheela. Zawodnik, wykonujący 6 super clean cartwheeli zaliczy ponadto superclean spina, clean spina i spina)

8. Sędziowie i funkcjonariusze

- 8.1. Każdy sędzia powinien wykonywać swoje obowiązki jak najdokładniej i najsprawiedliwiej, w pełnym poczuciu odpowiedzialności za pełnioną funkcję oraz zgodnie z etyką obowiązującą sędziego.
- 8.2. Komisji sędziowskiej przewodniczy Sędzia Główny powoływany przez Zespół ds. freestyle'u w przypadku zawodów rangi Mistrzostw Polski i Pucharu Polski, a przez organizatora w przypadku zawodów niższej rangi.
- 8.3. Zespół ds. freestyle'u wraz z organizatorem powołuje na wniosek Sędziego Głównego Komisję Sędziowską.
- 8.4. Liczba sędziów jeżeli stosuje się punkty techniczne
- 8.4.1. 2 Sędziów Technicznych – będzie się liczyć średnia arytmetyczna z dwóch wyników
 - 8.4.2. 2 Sędziów Wariacji - będzie się liczyć średnia arytmetyczna z dwóch wyników
 - 8.4.3. 2 Skrybów Sędziów Wariacji
 - 8.4.4. 1 Sędzia Główny – nadzoruje wszystkich sędziów i skrybów
- 8.5. Liczba sędziów jeżeli stosuje się tylko punkty wariacji
- 8.5.1. 3 Sędziów Wariacji - będzie się liczyć średnia z trzech wyników
 - 8.5.2. 3 skrybów Sędziów Wariacji
 - 8.5.3. 1 Sędzia Główny – nadzoruje wszystkich sędziów i skrybów
- 8.6. Funkcjonariusze:
- 8.6.1. Osoba odmierząca czas
 - 8.6.2. Komentator
 - 8.6.3. Liczbę funkcjonariuszy, ich stanowiska i zadania ustala organizator w zależności od potrzeb.
- 8.7. Zakres odpowiedzialności Sędziego Głównego

- 8.7.1. Sędzia Główny zarządza obszarem zawodów i nikt nie może podważyć jego decyzji.
- 8.7.2. Nadzoruje panel sędziowski, skrybów i system przyznawania punktów
- 8.7.3. Zapewnia zgodność z regułami i przestrzeganie zasad fair play
- 8.7.4. W razie potrzeby będzie dawał wytyczne osobie mierzącej czas/komentatorowi
- 8.7.5. Nadzoruje przebieg zawodów
- 8.7.6. W razie potrzeby przekazuje zawodnikom wytyczne/ polecenia
- 8.7.7. Daje sygnał startu w przejazdach
- 8.7.8. Koordynuje rozkłady i odprawy sędziów i skrybów
- 8.7.9. Będzie działał niezależnie od jakiegokolwiek drużyny.

8.8. Sędzia Główny nie może:

- 8.8.1. Być członkiem jakiegokolwiek panelu protestacyjnego
- 8.8.2. Oficjalnie przeglądać jakichkolwiek materiałów na wideo

8.9. Kryteria sędziowania

- 8.9.1. Podczas każdego przejazdu sędziowie wariacji ustnie podają nazwy wykonanych figur swoim skrybom, którzy odpowiednio zapisują je na kartach punktowych lub w urządzeniach elektronicznych.

9. Klasyfikacja drużynowa

- 9.1. Klasyfikacja drużynowa jest prowadzona na każdym zawodach uznawanych przez PZK-aj
- 9.2. Klasyfikacja drużynowa obejmuje wyniki rywalizacji poszczególnych drużyn biorących udział w zawodach.
- 9.3. Wynik w klasyfikacji drużynowej na Mistrzostwach Polski jest sumą punktów zdobytych przez zawodników danej drużyny przeliczane według tabeli:

Miejsce	Ilość punktów
1	25 pkt
2	19 pkt
3	14 pkt
4	10 pkt
5	7 pkt
6	5 pkt
7	4 pkt
8	3 pkt
9	2 pkt
10	1 pkt
10 do 100	0,5 pkt

10. Przepisy bezpieczeństwa

- 10.1. Organizator zawodów zapewnia obecność wykwalifikowanej osoby, która będzie w stanie udzielić w razie potrzeby pierwszej pomocy medycznej.
- 10.2. Zawodnicy muszą poddać się wstępnym badaniom lekarskim aby móc wziąć udział w zawodach (organizator zapewnia obecność lekarza w dniu zawodów).

11. Organizacja zawodów

11.1. Obszar Sędziowski/Platforma

- 11.1.1. Całkowita powierzchnia terenu powinna być o takich wymiarach aby zapewnić sędziom dogodne warunki pracy

- 11.1.2. W tym obszarze przebywać mogą tylko sędziowie i oficjalni przedstawiciele obliczający punktację. Nie może być w tym obszarze urządzeń telewizyjnych lub nagłaśniających.
- 11.1.3. Urządzenia nagłaśniające mają być ustawione tak, aby nie przeszkadzały sędziom w komunikacji ze skrybami
- 11.1.4. Obszar ma być zabezpieczony i dostępny tylko dla oficjalnych uprawnionych przedstawicieli.
- 11.1.5. Obszar powinien być umieszczony pod kątem (nieco w dół lub w górę rzeki od miejsca zawodów), w zależności od tego, co zapewnia lepszą widoczność dla Sędziów (należy zasięgnąć rady Sędziego Głównego).
- 11.1.6. Widoczność na miejsce zawodów z obszaru sędziowskiego nie może być w żaden sposób ograniczona.
- 11.1.7. Sędziowie muszą mieć ochronę przed deszczem i wiatrem oraz słońcem przez cały czas trwania zawodów.
- 11.1.8. W obszarze sędziowskim obowiązuje ścisły zakaz palenia.
- 11.1.9. Nie można hałasować lub agitować/komentować przejazdów w pobliżu sędziów.
- 11.1.10. Sędzia Główny zarządza obszarem sędziowskim i nikt nie może podważać jego decyzji
- 11.1.11. Tylko Sędzia Główny lub osoba do tego wyznaczona może startować zawodników.
- 11.1.12. Komentator wydarzenia może wywoływać następnego zawodnika.
- 11.1.13. Sędzia Główny musi mieć dostęp do mikrofonu na wypadek problemów.
- 11.1.14. W razie potrzeby Sędzia Główny sprawdza poprawność systemu punktacji i wyników
- 11.1.15. Organizator powinien zapewnić widoczny dla zawodników stoper, który się resetuje i sygnalizację wydającą dwa dźwięki na 10 sekund przed zakończeniem 45-0 sekundowego przejazdu. Sygnalizacja musi być słyszalna dla sędziów.
- 11.2. Organizator powinien zabezpieczyć miejsce zawodów, co najmniej przez dwie przeszkolone osoby z rzutkami.
- 11.3. Poziomy wody: woda gwarantowana na normalnych poziomach

12. Postanowienia końcowe

- 12.1. Powyższy regulamin powinien być dostosowany do zmian zachodzących regulaminie ECA.
- 12.2. Jeśli sytuacja tego wymaga można dokonać zmian w regulaminie dla potrzeb danych zawodów pod warunkiem, iż zgodzą się na to wszyscy kapitanowie drużyn.

Załącznik 1- lista figur wariacji

Figury	Wartość	Punktowanie	Opis
Świczka (Ender)	10	przód i tył	Jedna pionowa świczka, pod kątem większym niż 70 stopni wykonana bezpośrednio twarzą w górę lub dół rzeki. (Część loopa, a nie połowa cartwheela)
Piruet (Pirouette)	30	lewa i prawa	Obrót o 360 stopni za pomocą jednego pociągnięcia wiosłem przy podniesieniu łodzi o więcej niż 70 stopni na dziobie lub rufie, pozostanie w danym elemencie na rzece.
Flat spin	10	lewa i prawa	Obrót łódki o 360 stopni przy podniesieniu od 0 do 45 stopni.
Clean Spin	20	lewa i prawa	Obrót łodzi o 360 stopni z jednym pociągnięciem wiosła, pod kątem 0-45 stopni.
Super Clean Spin	40	lewa i prawa	Obrót łodzi o 360 stopni bez pociągnięcia wiosłem, pod kątem 0-45 stopni.
Shuvit	20	lewa i prawa	Dwa następujące po sobie obroty o 180 stopni w przeciwnych kierunkach pod kątem od 0 do 45 stopni. (albo splitwheel zrobiony pod zbyt małym kątem)
Round house	30	lewa i prawa	Obrót w podniesieniu o 180 stopni na zielonej wodzie pod kątem mniejszym niż 45 stopni, z dala od piany; zawodnik obraca się wokół dziobu łodzi lądując w pozycji surfowania tyłem.
Clean round house	50	lewa i prawa	Obrót w podniesieniu o 180 stopni na zielonej wodzie pod kątem mniejszym niż 45 stopni, z dala od piany; zawodnik obraca się wokół dziobu łodzi lądując w pozycji surfowania tyłem bez pociągnięcia wiosłem.
Back round house	40	lewa i prawa	Obrót w podniesieniu o 180 stopni na zielonej wodzie pod kątem mniejszym niż 45 stopni, z dala od piany; zawodnik obraca się wokół rufy łodzi lądując w pozycji surfowania przodem.
Clean back round house	60	lewa i prawa	Obrót w podniesieniu o 180 stopni na zielonej wodzie pod kątem mniejszym niż 45 stopni, z dala od piany; zawodnik obraca się wokół rufy łodzi lądując w pozycji surfowania przodem bez pociągnięcia wiosłem.
Blunt	40	lewa i prawa	Obrót o 180 stopni na zielonej wodzie podniesiony pod kątem większym niż 45 stopni, z dala od piany, w którym zawodnik obraca się wokół dziobu łodzi lądując w pozycji surfowania tyłem.
Clean blunt	100	lewa i prawa	Obrót o 180 stopni w podniesieniu, na zielonej wodzie pod kątem większym niż 45 stopni, zawodnik obraca się wokół dziobu łodzi i ląduje w pozycji surfowania tyłem, bez pociągnięcia wiosła.
Air blunt	80	lewa i prawa	Obrót o 180 stopni w podniesieniu, na zielonej wodzie pod kątem większym niż 45 stopni, z

			dala od piany, zawodnik obraca się wokół dziobu łodzi, która znajduje się w powietrzu przez część figury, ląduje w pozycji surfowania tyłem.
Clean air blunt	140	lewa i prawa	Obrót o 180 stopni w podniesieniu, na zielonej wodzie pod kątem większym niż 45 stopni, z dala od piany, zawodnik obraca się wokół dziobu łodzi, która znajduje się w powietrzu przez część figury, ląduje w pozycji surfowania tyłem, bez pociągnięcia wiosłem.
Back blunt/stab	60	lewa i prawa	Obrót o 180 stopni na zielonej wodzie podniesiony pod kątem większym niż 45 stopni, z dala od piany, w którym zawodnik obraca się wokół rufy łodzi, lądując w pozycji surfowania przodem.
Clean back blunt	120	lewa i prawa	Obrót o 180 stopni w podniesionej pozycji na zielonej wodzie pod kątem większym niż 45 stopni, z dala od piany, w którym zawodnik obraca się wokół rufy łódki lądując w pozycji surfowania przodem, bez pociągnięcia wiosłem.
Back air blunt	100	lewa i prawa	Obrót o 180 stopni w podniesionej pozycji, na zielonej wodzie, pod kątem większym niż 45 stopni, z dala od piany, w którym zawodnik obraca się wokół swojej rufy, która podnosi się w powietrze przez pewną część figury, lądując w pozycji surfowania przodem.
Clean back air blunt	160	lewa i prawa	Obrót o 180 stopni w podniesionej pozycji, na zielonej wodzie, pod kątem większym niż 45 stopni, z dala od piany, w którym zawodnik obraca się wokół swojej rufy, która podnosi się w powietrze przez pewną część figury, lądując w pozycji surfowania przodem, bez pociągnięcia wiosłem
Pan am	120	lewa i prawa	Obrót w podniesionej pozycji o 180 stopni, na zielonej wodzie pod odwróconym kątem (głową w dół) większym niż 90 stopni, z dala od piany, w którym zawodnik obraca się wokół dziobu łódki, która znajduje się w powietrzu przez część figury i ląduje w pozycji surfowania tyłem.
Clean pan am	160	lewa i prawa	Obrót w podniesionej pozycji o 180 stopni, na zielonej wodzie pod odwróconym kątem (głową w dół) większym niż 90 stopni, z dala od piany, w którym zawodnik obraca się wokół dziobu łódki, która znajduje się w powietrzu przez część figury i ląduje w pozycji surfowania tyłem, bez pociągnięcia wiosłem.
Back pan am	160	lewa i prawa	Obrót w podniesionej pozycji o 180 stopni, na zielonej wodzie pod odwróconym kątem (głową w dół) większym niż 90 stopni, z dala od piany, w którym zawodnik obraca się wokół rufy łódki, która znajduje się w powietrzu

			przez część figury i ląduje w pozycji surfowania przodem.
Clean back pan am	200	lewa i prawa	Obrót w podniesionej pozycji o 180 stopni, na zielonej wodzie pod odwróconym kątem (głową w dół) większym niż 90 stopni, z dala od piany, w którym zawodnik obraca się wokół rufy łódki, która znajduje się w powietrzu przez część figury i ląduje w pozycji surfowania przodem, bez pociągnięcia wiosłem.
Cartwheel	30	lewa i prawa	Dwie świecek jedna po drugiej w tym samym kierunku obrotu, obydwie świecek pod kątem większym niż 45 stopni.
Clean Cartwheel	50	lewa i prawa	Dwie świecek jedna po drugiej w tym samym kierunku obrotu, z jednym pociągnięciem wiosła, obydwie świecek pod kątem większym niż 45 stopni.
Super Clean Cartwheel	70	lewa i prawa	Dwie świecek jedna po drugiej w tym samym kierunku obrotu, bez pociągnięcia wiosłem, obydwie świecek pod kątem większym niż 45 stopni.
Splitwheel	60	lewa i prawa	Dwie świecek, jedna po drugiej, pomiędzy jedną a drugą zmiana kierunku obrotu. Jedna świecek pod kątem więcej niż 45 stopni, a druga więcej niż 70 stopni.
Felix	80	lewa i prawa	Połączenie obrotu i eskimoski o 360 stopni, z których co najmniej 180 musi być wykonane w odwróceniu. Figura musi być zakończona w wyprostowanej pozycji do surfowania w danym elemencie na rzece. (Jest to w gruncie rzeczy Helix wykonany nie w powietrzu).
Tricky woo	120	lewa i prawa	Sekwencja trzech świecek – dwie z nich muszą mieć ponad 70 stopni a kolejna ponad 45 stopni. Cała sekwencja wykonana jest przy pomocy tylko jednego pióra wiosła. Pierwsza świecek zainicjowana jest na dziobie w jednym kierunku. Druga świecek, na ogonie, jest wykonana w przeciwnym kierunku i następuje obrót o 180 stopni. Trzecia świecek, na dziobie, następuje w tym samym kierunku, co pierwsza, lądowanie tyłem w danym elemencie na rzece.
Lunar orbit/matrix	140	lewa i prawa	Sekwencja dwóch świecek rozpoczynająca się od pionowego squirtu na rufie, w odwoju z obrotem o 360 stopni przechodząca w świecek o podniesionym dziobie, przy pomocy jednego pióra wiosła. Obydwe świecek muszą mieć ponad 70 stopni.
Mc Nasty	170	lewa i prawa	Figura rozpoczyna się od back blastu, łódka zostaje podrzucona i odwrócona, a rufa zostaje wrzucona na zieloną wodę. Łódka wykonuje połowę loopa z powrotem do pozycji wyprostowanej tak, że kajakarz kończy figurę

			patrząc w górę rzeki.
Phonics monkey	150	lewa i prawa	Figura rozpoczyna się na wybrzuszeniu odwoju od góry rzeki. Kajakarz wykonuje obrót o 360 stopni na dziobie, pod kątem większym niż 45 stopni, przy pomocy pojedynczego pociągnięcia wiosłem po odwrotnej stronie kajaka (np. prawe pióro po lewej stronie kajaka), a następnie gwałtownie przechodzi do loopa przodem (front loop - zobacz opis poniżej).
Front loop	80	przód	Dwie świecek następujące jedna po drugiej, wykonane przy podniesieniu o ponad 70 stopni, w których łódka pozostaje przodem do kierunku przepływu wody, rozpoczynając i kończąc przodem do góry rzeki.
Back loop	90	tył	Dwie świecek następujące jedna po drugiej, wykonane przy podniesieniu o ponad 70 stopni, w których łódka pozostaje przodem do kierunku przepływu wody, rozpoczynając i kończąc przodem w dół rzeki.
Air loop	100	przód	Dwie świecek następujące jedna po drugiej, wykonane przy podniesieniu o ponad 70 stopni, w których łódka pozostaje przodem do kierunku przepływu wody, rozpoczynając i kończąc przodem do góry rzeki. Łódka, kajakarz i wiosło muszą być w powietrzu przez część figury.
Air back loop	120	tył	Dwie świecek następujące jedna po drugiej, wykonane przy podniesieniu o ponad 70 stopni, w których łódka pozostaje przodem do kierunku przepływu wody, rozpoczynając i kończąc tyłem w dół rzeki. Łódka, kajakarz i wiosło muszą być w powietrzu przez część figury.
Space Godzilla	100	lewa i prawa	Loop w powietrzu z obrotem o 90 stopni pomiędzy świeczkami. Obydwie świecek muszą mieć powyżej 70 stopni. Figura musi być powietrzna.
Flip turn /side kick	100	lewa i prawa	Podrzucenie kajaka w powietrze lub zarzucenie biodrami z obrotem wokół krótkiej osi (pochylenie) o ponad 90 stopni wykonany z obrotem wzdłuż długiej osi, o co najmniej 45-90 stopni. Początek i koniec w pozycji surfowania przodem.
Donkey Flip	120	lewa i prawa	Beczka, początek i koniec w pozycji do surfowania przodem. Łódka musi być w powietrzu przez 180 stopni z 360 stopniowego obrotu. Łódka musi wylądować w pozycji surfowania w odwoju lub na fali.
Air screw	160	lewa i prawa	Beczka w powietrzu, początek i koniec w pozycji do surfowania przodem. Łódka i ciało zawodnika muszą być w powietrzu przez 180 stopni z 360 stopniowego obrotu. Łódka musi

			wylądować w pozycji surfowania w odwoju lub na fali.
Helix	170	lewa i prawa	Połączenie obrotu i eskimoski o 360 stopni, z których co najmniej 180 musi być wykonane w odwróceniu. Głowa i ramiona zawodnika mogą mieć kontakt z wodą, ale łódka musi być w powietrzu przez tę część figury, która wykonana jest w odwróceniu przez 180 stopni. Figura musi być zakończona w wyprostowanej pozycji do surfowania na fali.
Trophy 1	100		Efektowna nowa figura o średnim stopniu trudności, lądowanie na fali lub w odwoju.
Trophy 2	200		Efektowna nowa figura, o dużym stopniu trudności, wykonana w powietrzu, lądowanie na fali lub w odwoju.
Entry 1	30		Łatwa figura – jedna pionowa świeczka zainicjowana w dół od linii spadku.
Entry 2	80		Średniej trudności figura – dwie połączone ze sobą świeczki, jak np. entry loop albo non aerial kick flip**.
Entry 3	120		Figura typu aerial lub clean. Duża trudność – dwie połączone ze sobą świeczki, takie jak air loop albo aerial kick flip **.
Huge Bonus	50		Bonus przyznawany, gdy dana figura wykonana jest w wyraźny i efektowny sposób w powietrzu, gdy łódka, wiosło i ciało zawodnika łącznie z głową są co najmniej 30 cm ponad wodą.
Kick Flip Entry**		lewa i prawa	Figura wejściowa, w której łódka wchodzi do danego elementu rzeki, a następnie wchodzi w powietrze od samego szczytu poduszki. Beczka, lądowanie i pozostanie w danym elemencie rzeki. Łódka i ciało zawodnika muszą pozostać poza elementem na rzece przez 180 stopni (odwrócona część) beczki.

KONKURENCJA DODATKOWA : Debitujący Junior

- 12.2.1.K-1 Debitujący Junior (bez rozróżnienia płci), do tej kategorii dopuszczeni będą juniorzy którzy jeszcze nie startowali w żadnych zawodach we freestyle'u kajakowym.
- 12.2.2.Zawody dla kategorii K-1 Debitujący Junior rozgrywana jest według regulaminu uproszczonego (patrz Regulamin uproszczony)
- 12.2.3.W tej konkurencji zawodnicy otrzymują dyplomy i medale, jednak nie otrzymują zaświadczeń PZKaj o tytułach mistrzowskich.

III. Regulamin uproszczony

1. Według regulaminu uproszczonego rozgrywane będą zawody w kategorii Debitujący Junior.
2. Do tej kategorii dopuszczeni będą juniorzy którzy jeszcze nie startowali w żadnych zawodach

freestyle'u kajakowym.

3. Przebieg zawodów:
 - 3.1.1. 2 przejazdy po 45 sek.,
 - 3.1.2. W klasyfikacji końcowej liczy się suma wyników z obu przejazdów
4. Zawody rozgrywane są na lewej, początkowej odnodze toru na wyznaczonym odcinku (woda lekko płynąca).
5. Punkty techniczne:
 - 5.1. Obroty: liczą się tylko podniesione (2 pkt.) i pionowe (4 pkt.)
 - 5.2. Stall powyżej 3 sek. (4 pkt.)
 - 5.3. Eskimoska (nie z podparciem wiosłem lub ręką o dno) (1 pkt.)
 - 5.4. Dzióbek (1 pkt.)
6. Punkty wariacji liczone według Tabeli 2
7. Punkty za dany przejazd obliczane są według wzoru:
punkty = punkty techniczne (opcja) + punkty za różnorodność + Huge Bonus
8. Każdy zawodnik musi mieć własną osobę asekurowującą z kajaka na wodzie podczas każdego przejazdu (podającą dzióbki)
9. Kwestie nie uwzględnione w tym regulaminie będą rozpatrywane według regulaminu głównego.

Załącznik nr 2

Tabela 2

Wartość	Figura	Punktowanie	Opis
80	Loop flat water	przód i tył	salto obrót kajaka o 360 stopni względem osi poprzecznej. Oba endy muszą być pionowe (powyżej 70 ^o)
70	Loop z brzegu	przód i tył	salto obrót kajaka o 360 stopni względem osi poprzecznej przy ześlizgu z brzegu lub platformy startowej. Oba endy muszą być pionowe (powyżej 70 ^o)
	Super clean cartwheel	lewa i prawa	cartwheel bez pociągnięcia wiosłem lub ręką.

60	Mary Lou	przód/tył	salto obrót kajaka o 360 stopni względem osi poprzecznej wykonane przy pomocy dzióbka. Oba endy muszą być pionowe (powyżej 70°)
	Splitwheel	lewa i prawa	dwie świecezki, jedna po drugiej, pomiędzy nimi poprzez obrót wokół osi wzdłużnej kajaka o 180 stopni zmiana strony wykonywania obrotu. Przynajmniej jedna świeczka pionowa.
	Clean cartwheel	lewa i prawa	cartwheel z jednym pociągnięciem wiosłem lub ręką.
	Zero-to-hero	lewa i prawa	powrót po wywrotce (kajak kokpitem do dołu) do pozycji stall na rufie (stern stall)
	Party trick	lewa i prawa	powrót po wywrotce (kajak kokpitem do dołu) do pozycji stall na dziobie (bow stall)
	Stern pirouette	lewa i prawa	obrót o 360 stopni wokół osi długiej kajaka dziobem w górę, kajak w pozycji pionowej (powyżej 70 stopni)
	Bow pirouette	lewa i prawa	obrót o 360 stopni wokół osi długiej kajaka rufą w górę, kajak w pozycji pionowej (powyżej 70 stopni)
50	Splatwheel (rockwheel)	lewa i prawa	cartwheel przy użyciu skały lub brzegu basenu.
	Splat	dziób/rufa lewa i prawa	świeczka przy użyciu skały lub brzegu basenu.
	Stall	dziób/rufa lewa i prawa	utrzymywana świeczka min 3 sek.
30	Flatwater cartwheel	lewa i prawa	dwie świecezki (endy) jedna po drugiej w tym samym kierunku obrotu, obydwie co najmniej podniesione (powyżej 45°).
	Screw-up	lewa i prawa	stern squirt i przy opadaniu na plecy szybka eskimoska w powietrzu.
	Stern squirt	lewa i prawa	przycięcie rufy i postawienie dziobu do pionu.
	Back deck roll bez zanurzenia głowy	lewa i prawa	eskimoska od tyłu bez zanurzenia głowy
10	Back deck roll	lewa i prawa	eskimoska od tyłu
	Eskimoska na rękach	lewa i prawa	eskimoska bez wiosła
	Eskimoska	lewa i prawa	obrót o 180 stopni wokół osi wzdłużnej kajaka przy pomocy wiosła, od pozycji głową w dół do pozycji z głową w górę.

5	Dzióbek	lewa i prawa	Powrót po wywrotce kajaka do pozycji wyjściowej za pomocą podania dziobu kajaka osoby asekurującej. Obrót o 180 stopni wokół osi podłużnej kajaka
	Zjazd do wody.	Przód	Zjazd z brzegu do wody jako rozpoczęcie startu. Zjazd nie może się zakończyć wywrotką.