

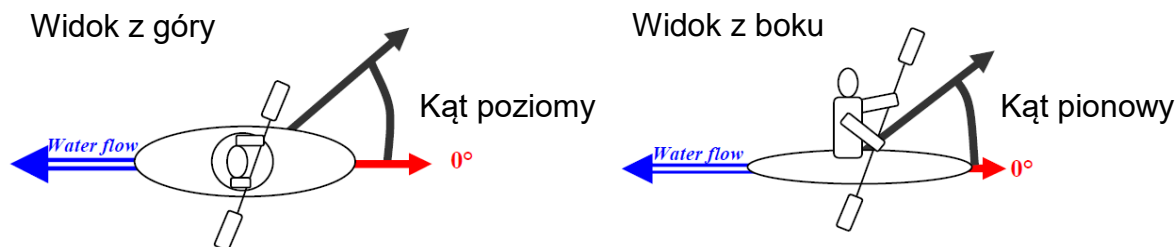
ZAŁĄCZNIK NR 1

Wykaz figur podstawowych - zawody w odwoju lub na fali

Definicje:

- 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 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.

- Surf przodem – kajak ustawiony równolegle do nurtu dziobem w górę nurtu

- Surf tyłem – kajak ustawiony równolegle do nurtu dziobem w dół nurtu

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 360° pod kątem pionowym między 0° a 45°, rozpoczęcie i zakończenie w pozycji surf przodem.
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	Płaski 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 360° 330° 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 pionowym między 45° a 100°.
40	SPLIT-WHEEL	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 pionowym między 45° a 100°.

40 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 (dwie następujące po sobie świecezki, pierwsza na dziobie, druga na rufie), rozpoczęcie i zakończenie figury pod kątem poziomym maximum -20° pomiędzy kątem poziomym -20° a 20°. Lądowanie w odwoju (fali).
70 90	BACK LOOP	tył	Salto w tył (dwie następujące po sobie świecezki, pierwsza na rufie, druga na dziobie), rozpoczęcie i zakończenie figury pomiędzy kątem poziomym -20° a 20° . pod kątem poziomym maximum -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.
90	SPACE GODZILLA	lewa i prawa	Air Loop w powietrzu z obrotem o minimum 90° w trakcie salta. wokół długiej osi kajaka pomiędzy dwiema świecezkami. 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
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, 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 w pewnym momencie , zawodnik obraca się dookoła rufy kajaka i ląduje w pozycji przodem.
140	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 . Trzecia świecezka musi być pod kątem pionowym powyżej 45° Cała sekwencja wykonana przy użyciu tylko jednego pióra wiosła.
140	PHOENIX MONKEY	lewa i prawa	Figura rozpoczęta figurą Pirouette na dziobie (pod kątem pionowym co najmniej 45°), zainicjowanym pociągnięciem pióra przelożonego na przeciwną stronę kajaka od pozycji surf przodem, a następnie Loop. Figura wykonana płynnie bez przerw pomiędzy elementami. CLEAN BONUS: Loop (lub Space Godzilla) wykonane bez użycia wiosła lub ręki.
160	RENVERSE PHOENIX MONKEY	lewa i prawa	Figura rozpoczęta figurą Pirouette na rufie (pod kątem pionowym co najmniej 45°), a następnie Back Loop. Figura wykonana płynnie bez przerw pomiędzy elementami.
140	AIR SCREW	lewa i prawa	Beczka rozpoczęta od pozycji surf przodem . Obrót o 360° wokół długiej osi kajak. Rozpoczęcie i zakończenie figury w pozycji surfu przodem, gdzie kajak jest w powietrzu przez co najmniej 180° figury, rozpoczętej i zakończonej pomiędzy kątem poziomym -20° a 20°. Lądowanie w odwoju (fali). Kajak nie ma kontaktu z powierzchnią wody przez co najmniej 180° beczki.
90	DONKEY FLIP	lewa i prawa	Obrót o 360° wokół długiej osi kajak. Rozpoczęcie figury w pozycji surfu przodem, gdzie kajak jest w powietrzu przez co najmniej 180° figury. Lądowanie w odwoju (fali).

150	LUNAR ORBIT / BACK Mc NASTY	lewa i prawa	Poziomy obrót o co najmniej 180° od pozycji surf przodem, następnie Back Loop lub Back Cartwheel. Figura wykonana płynnie bez przerw pomiędzy elementami.
120	Mc NASTY / PISTOL FLIP	lewa i prawa	Poziomy obrót o minimum 150° lub połowa beczki, następnie Loop lub Space Godzilla. Figura wykonana płynnie bez przerw pomiędzy elementami. CLEAN BONUS: wiosło może być użyte podczas zainicjowania figury, po której następuje Super Clean Loop. SUPER CLEAN BONUS: poziomy obrót o 150° bez użycia wiosła z następującym po nim Super Clean Loop
100	TROPHY MOVE 1	lewa i prawa/ przód i tył	Figura nieujęta w spisie figur podstawowych. oparta o figury podstawowe.
170	TROPHY MOVE 2	lewa i prawa/ przód i tył	Figura o wysokim stopniu trudności, nieujęta w spisie figur podstawowych oparta o figury o wysokim stopniu trudności.
200	TROPHY MOVE 3	lewa i prawa/ przód i tył	Figura o najwyższym stopniu trudności, nieujęta w spisie figur podstawowych. oparta o figury o najwyższym stopniu trudności.

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. Ostatnie 30° pierwszej figury może być pominięte w celu ułatwienia płynnego przejścia do kolejnej figury. Bonus jest przyznawany każdej figurze, obu figurom , wartość zależy od wartości każdej pojedynczej figury		
	figury o wartości ≤ 30	30 < figury o wartości ≤ 90	figury o wartości > 90
	10 punktów	30 punktów	40 punktów
TROPHY	Bonus niewymieniony w wykazie bonusów (trick, szczególne, utrudnione, urozmaicone wykonanie danej figury)		
	figury o wartości ≤ 40 30	30 40 < figury o wartości ≤ 80 90	figury o wartości > 80 90
	0 punktów	10 punktów	10 punktów

wykaz figur wejściowych

poziom	Opis	punkty
ENTRY 1	Łatwa figura wejściowa oparta o pojedynczą świeczkę 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

20.07.2018