

Regulamin

Zawodów we freestyle'u kajakowym

2016



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 co przejazdu wykonywanego w odwoju, na fali lub w basenie pływackim albo innym akwenie 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. W konkurencjach mistrzowskich Mistrzostw Polski zawodnicy muszą posiadać ważne licencje sportowe PZKaj i do zawodów muszą być zgłoszeni przez macierzyste kluby (zgodnie z przepisami ogólnymi PZKaj).
- 2.4. 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 13-15 latW zawodach rangi mistrzowskiej rozgrywane są tylko kategorie seniorów i juniorów.
- 2.5. 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.
- 2.6. W ramach zawodów prowadzona jest punktacja:
 - Indywidualna
 - Drużynowa (na podstawie startów w klasyfikacji indywidualnej)
- 2.7. 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).
- 2.8. Zawodnicy muszą zostać zgłoszeni do zawodów zgodnie z zapowiedzią zawodów. W innym przypadku zawodnicy nie zostaną dopuszczeni do startu. Zawodnicy muszą znać regulamin zawodów.
- 2.9. 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.
- 2.10. Ze względów bezpieczeństwa zawodnik musi posiadać umiejętność pływania w pław i 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
- 3.2. W szczególnych przypadkach organizator może zrezygnować z rozegrania zawodów w poszczególnych kategoriach. Musi poinformować o tym w zapowiedzi 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 zajął 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. W ramach jednej grupy startowej (heat) tego samego kajaka nie może używać dwóch lub więcej zawodników (w kategoriach C1 i squirt – do decyzji sędziego głównego).
- 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 każdego zawodów rangi Mistrzostw Polski musi zostać wyłoniony Komitet Zawodów w składzie:
 - Przedstawiciel PZKaj, powołany przez KS 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, trenera lub kierownika drużyny za niesportowe lub nieetyczne Komitet Zawodów/Sędzia Główny może wystąpić do Polskiego Związku Kajakowego o ukaranie zawodnika, trenera, kierownika drużyny lub klubu, który reprezentuje.
- 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 (w szczególnych przypadkach mogą zostać powołane osoby bez licencji sędziego PZKaj, ale wyłącznie po przedstawieniu, minimum 7 dni przed rozpoczęciem zawodów, imiennej listy osób i po akceptacji sędziego głównego. W przypadku Mistrzostw Polski wszyscy sędziowie muszą posiadać licencje sędziowskie.)
- 1 Sędzia Czasu – w szczególnych przypadkach funkcję Sędziego Czasu może pełnić Sędzia Główny lub za jego zgodą osoba bez licencji sędziego
- 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 spoza grona licencjonowanych sędziów.

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 przewodniczy komisji sędziowskiej i jest odpowiedzialny przed organem, który go wyznaczył, za prawidłowe i sprawne przeprowadzenie zawodów, w związku z czym koordynuje i nadzoruje pracę wszystkich sędziów i funkcjonariuszy, a w szczególności:

- a) decyduje o interpretacji przepisów oraz podejmuje decyzje w sprawach wynikłych w trakcie zawodów, a nie objętych regulaminem;
- b) odpowiada za sędziowanie podczas zawodów i nikt nie może kwestionować jego poleceń.
- c) nadzoruje sprawne działanie sędziów, skrybów i systemu obliczania punktów.
- d) nadzoruje przebieg zawodów.
- e) w miarę konieczności wydaje dyspozycje i instrukcje zawodnikom.
- f) przedstawia Komitetowi Zawodów propozycje istotnych zmian regulaminu, mających wpływ na bezpieczeństwo zawodników. Przyczyną zmiany regulaminu mogą być wyłącznie względy bezpieczeństwa.
- g) ma prawo usunąć sędziego z zespołu sędziującego, jeżeli zaobserwuje, że sędzia jest nieobiektywny.
- h) w okresie 7 dni 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 z tym związanych.

6.1.2. Tylko Sędzia 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.4.3. Przejazdy próbne nie mogą się odbywać tuż przed startem.

7.1.6. Zawodnik może rozpocząć przejazd po sygnale 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 półfinały

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. 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. Pięciu najlepszych awansuje do finałów. W przypadku startu w eliminacjach powyżej 25 zawodników w danej kategorii rozgrywane są półfinały. Do półfinału awansuje 50% zawodników z eliminacji (z zaokrągleniem do 1 w górę). W półfinale każdy zawodnik ma dwa przejazdy, a o wyniku decyduje lepszy przejazd.

7.2.2. Remisy rozwiązuje się następująco:

- Najlepszy przejazd w eliminacjach, zaś w półfinale decyduje lepszy 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 przechodzą do następnej rundy.

7.2.3. W przypadku braku rozstrzygnięcia remisu zgodnie z powyższymi zasadami, Sędzia Główny może zaproponować Komitetowi Zawodów inny sposób rozstrzygnięcia remisu.

7.2.4. Zawodnik, który uzyskał wynik 0 punktów nie może przejść do kolejnej 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 (entrymove) 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 (entrymove) 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 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.

8.2.3. W przypadku braku rozstrzygnięcia remisu zgodnie z powyższymi zasadami, Sędzia Główny może zaproponować Komitetowi Zawodów inny sposób rozstrzygnięcia remisu. –

8.2.4. Zawodnik, który uzyskał wynik 0 punktów nie może przejść do kolejnej 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 (entrymove) 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 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), braku gotowości 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. Przed ostateczną decyzją Komitetu Zawodów o dyskwalifikacji zawodnika ma on 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 nie stawienia 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 PZKaj 09.12.2016