

# **Svenska Freestyleregler 2004**

Enligt beslut på freestylekommittémöte 2004-02-22

## **1. Klasser**

K1 dam junior  
K1 herr junior  
K1 dam  
K1 herr sport  
K1 herr elit.

Det finns inget krav på kajakens design, men kanotisten ska sitta i kajaken (ej knästående) och använda tvåbladig paddel. Man får endast använda en enda kajak genom hela tävlingen (man får alltså inte byta modell mellan åken eller mellan kval och finalomgång). Alla deltagare måste ha hjälm och flytväst.

Övriga klasser (K2, C1, OC1 & Squirt) körs ej i Sverige. Om någon vill tävla i sådan kajak kan detta göras i motsvarande K1-klass. Resultatet räknas dock inte in i Sverigecupen.

## **2. Åk**

Under kval/kvartsfinal/semifinal och final har den tävlande rätt till *ett* träningsåk. Ett tävlingsåk anses påbörjat när den tävlande har stabiliserat surf på vågen eller i valsen eller när ett "starttrick" (entry move) får kontakt med valsen/vågen. Åket pågår tills tiden är ute (det är alltså tillåtet att paddla upp i bakvattnet igen om man åker av vågen innan tiden är slut).

## **3. Lika resultat**

### 3.1 Lika resultat i kval

Det bästa åket den tävlande har räknas som utslagsgivande vid lika resultat mellan två tävlande. Detta ifall det handlar om den sista platsen för avancemang.

### 3.2 Lika resultat i finalomgång

Om de tävlande har samma resultat i en final så kommer båda deltagarna att få var sitt extra åk. Bäst resultat i detta åk vinner eller går vidare, den andra blir automatiskt tvåa eller utslagen.

## **4. Tävlingsform.**

Kval: två åk där båda räknas *eller* tre åk där de två bästa räknas (antal åk bestäms av arrangören beroende på antal deltagare). Ett åk varar i 45 sekunder.

## 5. Bedömningsform – Generellt

Bedömningen startar när den tävlande stabiliserar surf på vågen eller i valsen ( med undantag för starttrick). Starttrick görs alltid uppströms från vågen/valsen. Tiden startar när kanoten får kontakt med vågen/valsen. Endast den sista tekniska änden kommer att tas med i bedömningen, de spelar ingen roll hur många som gjorts uppströms innan kanoten får kontakt med vågen/valsen.

Den tävlande har möjlighet att komma tillbaka in i valsen/vågen ett obegränsat antal gånger under de 45 sek som åket pågår. Enbart trick som utförs i själva vågen/valsen räknas i bedömningen. Ett trick är utanför valsen/vågen om det utförs nedströms den tänkta linje i valsens baksug ("boil line") som skiljer vatten som sugts tillbaka uppströms och vatten som fortsätter nedströms.

### 5.1 Teknisk bedömning

Tricken poängbedöms för varje 180- graders riktningssändring. Hur mycket poäng man får är beroende av den vinkel i förhållande till horisontalplanet som kanoten har under riktningssändringen.

- Plant (0-45 grader): 1 poäng
- Semivertikalt (45-70 grader eller 110-135 grader): 2 poäng
- Vertikalt (70-110 grader): 4 poäng

För varje trick som medför att kanoten vid något tillfälle är helt i luften skall den tekniska domaren utdela 4 extra poäng, alla tekniska poäng bokförs av respektive teknikdomares skribent.

### 5.2 Variationsbedömning

Variationsdomarna ger poäng för varje genomfört trick. Ett trick ger bara poäng en gång men variationsdomaren ska alltid nämna alla genomförda trick till skribenten varje gång de genomförs. Skribenten ska anteckna allt. Varje tävlande startar alltid med 1,0 i variationspoäng. Alla poänggivande trick adderas därefter till variationspoängen och totalsumman multipliceras med teknikpoängen.

## 6. Bedömningskriterier

Allt eftersom ett åk pågår så bedömer domarna variation och teknik muntligt, detta bokförs av deras skribenter. Domarna ska sitta åtskilda så att de inte hör varandras bedömning men ändå så nära att de kan kommunicera vid behov.

Antal domare:

3 teknikdomare

3 variationsdomare

(gäller VM, undantag från detta kan göras vid mindre tävlingar, dock krävs minst 2+2 domare vid Sverigecup-tävling).

## 7. Internationella mästerskap

För regler som gäller under internationella mästerskap hänvisas till IFC:s regler.

## Variationslista

Värde	Trick	Bedöms	Beskrivning
1.5	Trophy Move	Höger & Vänster	Ett spektakulärt nytt trick som inte finns i listan
1.25	Helix	Höger & Vänster	360-gradersrotation varav 180 grader skall klaras av med kanoten upp och ner samt utan kontakt med vattnet (huvud och/eller axlar får vara i vattnet). Tricket måste påbörjas och avslutas på våg utanför eventuellt skum
	Clean backstab	Höger & vänster	180-gradersrotation på grönvatten med en vinkel över 45 grader där den tävlande roterar runt aktern av kanoten utan att använda paddeln
	Aerial Backstab	Höger & Vänster	180-gradersrotation initierad på grönvatten med en vinkel över 45 grader där den tävlande roterar runt aktern av kanoten och där kanoten någon gång är helt fri från vattnet
1,0	Air Screw / Donkey flip	Höger & vänster	Luftburen roll som påbörjas och avslutas i frontsurf. Minst 180 grader av rotationen måste genomföras med såväl kanot som paddlare i luften
	Pan Am	Höger & vänster	Öververtikal Air blunt där kanoten helt och hållet går upp och ned och sedan landar i backsurf.
	Air Loop	Framåt/bakåt & Bakåt/Framåt	Två ändar över 70 grader där kanoten hela tiden hålls parallell med strömmen, under loopen skall kanoten någon gång vara helt luftburen.
	Tricky Woo	Höger & Vänster	En tre-ändad sekvens där minst två av ändarna skall vara minst 70 grader och den tredje minst 45 grader. Hela tricket görs med endast ett paddelblad. Första änden initieras på fören följt av en riktningsändring (split) till andra änden på aktern och sedan roterar man på aktern och slår ned den tredje änden på fören åt samma håll som den första änden.
	Space Godzilla	Höger & vänster	En Aerial Loop med en 90 graders rotation emellan ändarna, Båda ändarna måste vara över 70 grader
	Matrix	Höger & vänster	En sekvens bestående av två ändar. Sekvensen inleds med en vertikal 360-graderspiruett på aktern och övergår i en vertikal cartwheel-initiering på fören.
	Aerial Blunt	Höger & vänster	180-gradersrotation runt fören med en vinkel över 45 grader. Under rotationen så skall kanoten någon gång vara helt luftburen. Tricket måste initieras på grönvatten.
	Clean Blunt	Höger & Vänster	Vinklad 180-gradersrotation på grönt vatten (utanför skummet). Rotationen utförs över fören på kanoten med en vinkel över 45 grader. Genomförs utan något paddeldrag

0,75	Sidekick/Flipturn	Höger & vänster	Rotation med 90 grader eller mer runt kanotens längdaxel (tilt) och 45-90 graders rotation i horisontalplanet.
	Backstab	Höger & vänster	Vinklad 180-gradersrotation på grönt vatten (utanför skummet). Rotationen utförs över aktern på kanoten med en vinkel över 45 grader.
	Kickflip	Höger & vänster	Ett starttrick där kanoten blir luftburen från toppen av vågen. I luften genomförs en roll med landningen på vågen utan att kanotisten åker av.
	Super Clean Cartwheel	Höger & vänster	Två ändrar utan uppehåll i samma riktning utan att paddeln eller handen är i vattnet. Båda ändarna skall vara över 45 grader
	Loop	Framåt/bakåt Bakåt/Framåt	Två ändrar över 70 grader där kanoten hela tiden hålls parallell med strömmen
0,5	Blunt	Höger & vänster	Vinklad 180-gradersrotation på grönt vatten (utanför skummet). Rotationen utförs över fören på kanoten med en vinkel över 45 grader.
	Super clean spin	Höger & Vänster	360-gradersrotation utan att ha varken paddel eller händer i vattnet, båda ändarna skall vara mellan 0-45 grader
	Clean Cartwheel	Höger & vänster	Två ändrar utan uppehåll i samma riktning med endast ett paddeldrag. Båda ändarna skall vara över 45 grader
	Splitwheel	Höger & vänster	Två sammanhängande ändrar med riktningsändring emellan. Ena änden måste vara minst 70 grader och den andra måste vara minst 45 grader
0,25	Clean Spin	Endast ett håll	360-gradersrotation med endast ett drag. Båda ändarna skall vara mellan 0-45 grader
	Piruet	Höger & vänster	360-gradersrotation på för eller akter, man måste ha en vinkel på minst 70 grader
	Cartwheel	Höger & vänster	Två sammanhängande ändrar, Båda ändarna måste vara minst 45 grader

Följande tillägg gäller alla klasser *utom* K1 herr elit

0,1	Flatspin / 360	Höger & vänster	360-gradersrotation i horisontalplanet (bägge ändrar mellan 0-45 grader) Fler än ett paddeldrag är tillåtet.
	Shuvit	Höger & Vänster	180-gradersvändning från frontsurf till backsurf (eller tvärtom) och tillbaks igen (byte av rotationsriktning) på ett och samma paddeldrag.
	Backsurf		Stabil surf med aktern uppströms under minst 3 sekunder.
0,05	Frontsurf		Stabil surf med fören uppströms under minst 3 sekunder.
	Sidsurf	Höger & Vänster	Stabil surf med kajaken vinkelrätt mot strömningsriktningen under minst 3 sekunder.
	Paddeltrick	Många olika	Alla typer av paddeltrick, tex släppa paddeln, rotera paddeln över huvudet, kasta ifrån sig paddeln eller liknande

### **Kommentarer om bedömning**

Trick som man kan göra framåt/bakåt eller höger och vänster kommer att bedömas i båda riktningarna om inte annat är givet i tabellen ovan.

Del av trick som även kan ingå som del i ett annat trick bedöms som om det är en del av det trick som ger högst variationspoäng. Om variationspoäng redan är utdelat för det trick som ger mest poäng ges istället poäng för det andra tricket. *Exempel: splitwheel från vänster till höger följt av en ände till på höger sida ger poäng för splitwheel men inte för cartwheel. Om poäng för splitwheel (från vänster till höger) redan är utdelat kommer poäng istället att ges för höger cartwheel.*

### **Kommentarer om tilläggslistan**

Tricken i tilläggslistan gäller för alla klasser utom herr elit. Om det under året visar sig att det regelbundet är fler än tre deltagare i damklassen (eller någon av juniorklasserna) som vill tävla med internationella regler (allt utom tilläggslistan) så kommer det till nästa säsong att bli en dam elit-klass och en dam sport-klass (eller motsvarande för juniorer).