

Svenska Freestyleregler

- 1. Reglernas omfattning**
- 2. Säkerhet**
- 3. Klasser, status och ranking**
- 4. Utrustning**
- 5. Tävlingsformat**
 - 5.1 Tävlingsplats**
 - 5.2 Kval**
 - 5.3 Kvartsfinal**
 - 5.4 Semifinal**
 - 5.5 Final**
 - 5.6 Oavgjort resultat**
- 6. Poängbedömning**
 - 6.1 Poängsammanräkning**
 - 6.2 Poängsättning av trick**
- 7. Protester**
- 8. Domare**
 - 8.1 Antal domare**
 - 8.2 Domare från tävlande klubbar**
 - 8.3 Huvuddomarens uppgifter**
 - 8.4 Domarens uppgifter**
 - 8.5 Standard för domarbås/domarområde**
- 9 Tricklista**

1 Reglerna omfattning

Svenska Freestyleregler ska användas vid tävlingar som ingår i Svenska Freestylecupen och mästerskapstävlingar av typen DM, SM, RM, JSM, JDM, USM och UDM. Svenska Freestyleregler innefattar regler för freestyletävlingar med K1. För OC1, C1 och Squirt hänvisas till ECA:s freestyleregler.

För reglerna ansvarar Svenska Kanotförbundets Freestylekommitté.

2 Säkerhet

Det är tävlingsledarens ansvar att se till att god säkerhet för paddlare, funktionärer och publik finns. Tävlingsledaren har rätt att hindra tävlande från att starta om fullgod säkerhet inte kan uppvisas.

3 Klasser, status och ranking

- 1§ För att ha officiell status ska en klass ha minst 3 deltagare från minst 2 klubbar. Om det sker strykning så att det endast blir 2 deltagare påverkas inte mästerskapets giltighet.
- 2§ Om det finns för få deltagare i damjunior- eller herrjunior klasserna kan de tävlande välja att ställa upp i respektive seniorklass. Resultat räknas då in i dam respektive herrsenior rankingen, inte som junior.
- 3§ Om det finns för få deltagare i damklassen kan de tävlande välja att ställa upp i herrsenior. Detta gäller även damjuniorer. Resultat räknas då i herrsenior rankingen.
- 4§ Om det totala antalet män och kvinnor inte är tillräckligt för att utgöra en klass tävlar de separat i kvalet utan final.
- 5§ Klasserna Herr senior, Dam senior, Herr junior och Dam junior ska erbjudas om det finns nog med deltagare till dessa klasser. Arrangören kan själv avgöra om ytterligare klasser som t.ex. Dam 30 + ska genomföras.
- 6§ Officiella rankingpoäng ges för resultat i klasserna Herr senior, Dam senior, Herr junior och Dam junior.

4 Utrustning

- 1§ Inga restriktioner på kajakens utformning.
- 2§ Paddlaren måste sitta ner med benen framåt och måste använda en dubbelbladig kajakpaddel.
- 3§ Alla tävlande måste använda hjälm och flytväst som är CE-godkända för forspaddling.
- 4§ Om en tävlande förstör eller tappar sin paddel eller kajak under ett tävlingsåk får den bytas ut mot en ny av liknande modell, men åket får inte köras om. Paddel och kajak får bytas ut under tävlingen även om utrustningen inte är trasig.
- 5§ Om en tävlande tappar sin hjälm under ett tävlingsåk måste åket omedelbart avbrytas och den tävlande ska omedelbart paddla mot närmste säkra bakvatten. Inga poäng får utdelas till en paddlare utan hjälm. Åket får inte köras om.

5 Tävlingsformat

- 1§ En tävling består, beroende av deltagarantal, av kval, kvartsfinal, semifinal och final.
- 2§ Varje tävlande har rätt till ett träningsåk inför varje omgång. Träningsåk måste inte utnyttjas.
- 3§ Ett åk är 60 sekunder långt.

- 4§ När huvuddomaren gett klartecken för start av ett åk har den tävlande en minut på sig att påbörja sitt åk.
- 5§ När åket börjar ska en startsignal blåsas. Åket avslutas med en ljudsignal, 10 sekunder kvar markeras av en ljudsignal som är kortare eller annorlunda än slutsignalen. Ljudsignalerna måste höras tydligt av domare och tävlande.
- 6§ Ett åk börjar när den tävlande kommer i kontakt med vågen/valsen, detta gäller även om den tävlande väljer att starta med ett entrymove.
- 7§ Under ett åk får den tävlande inte ta emot hjälp från sidan. Detta gäller t.ex. hjälp att ta sig tillbaka till vågen/valsen eller byta ut utrustning.
- 8§ Deltagare från olika klasser kan tävla i samma heat. De bedöms fortfarande i olika klasser. Denna typ av heatindelning ska bara göras om det pga av deltagarantal eller om tävlingsplatsen gör att det tar lång tid mellan varje åk.

5.1 Tävlingsplats

- 1§ Tävlingsplatsen utgörs av en våg och/eller en vals.
- 2§ Huvuddomaren avgör om vågen/valsen går att paddla tillbaka till, detta ska meddelas i samband med att arrangör har beslutat om tävlingsplats.

5.2 Kval

- 1§ Möjligheten att kunna paddla tillbaka till tävlingsplatsen under ett tävlingsåk avgör hur många åk en deltagare har i kvalet.
- 2§ Om det går att paddla tillbaka till tävlingsplatsen så har varje deltagare två åk á 60 sekunder där den sammanlagda poängsumman från båda åken räknas.
- 3§ Om det inte går att paddla tillbaka till tävlingsplatsen så har varje deltagare fyra åk varav den sammanlagda poängsumman från de två bästa åken räknas. Om man missar vågen/valsen så får man inte köra om, försöket gäller ifrån det att man lämnar bakvattnet (men själva åket och tiden startar som vanligt när åkaren stabiliserat surf på våg/valsen).
- 4§ Tävlande väljs slumpvis in i heaten i kvalet.
- 5§ Avancemang vidare från kval:
- I en klass med 2-10 deltagare går 3 direkt till final. I fallet att det endast är 2-3 tävlande används kvalresultatet endast för att avgöra seedning i finalen.
 - I en klass med 11 till 20 deltagare avancerar de 5 bästa direkt till final.
 - I en klass med 21 till 40 deltagare avancerar de 10 bästa till semifinal.
 - I en klass med fler än 40 deltagare avancerar 25 % av en klass, avrundat upp till närmsta 10 med ett maximum på 40 och ett minimum på 20 tävlande, till kvartsfinal.

5.3 Kvartsfinal

- 1§ Två åk á 60 sekunder, det bästa resultatet räknas.
- 2§ Kvartsfinal körs i omvänd ordning från kvalresultat.
- 3§ De 10 bästa avancerar till Semifinal.

5.4 Semifinal

- 1§ Tre åk á 60 sekunder, det bästa resultatet räknas.
- 2§ Semifinal körs i omvänd ordning från kvartsfinalens resultat.
- 3§ De 5 bästa avancerar till final.

5.5 Final

- 1§ I finalen kör alla finalister tre åk var á 60 sekunder.
- 2§ Finalåken körs enligt följande:
 - a. Finalåk ett - Alla finalister kör ett åk i omvänd startordning baserat på resultat från kval eller semifinal (dvs. den med bäst resultat startar sist).
 - b. Finalåk två - Alla finalister kör ett åk i omvänd startordning baserat på resultat från finalåk ett (dvs. den med bäst resultat startar sist).
 - c. Finalåk tre - Alla finalister kör ett åk i omvänd startordning baserat på bästa resultat från finalåk ett eller två (dvs. den med bäst resultat startar sist).
- 3§ Det bästa av tre åk räknas, dvs. den tävlande som har det enskilt bästa åket under finalen är segraren.

5.6 Oavgjort resultat

- 1§ Vid lika resultat för paddlare som ligger på gränsen att gå vidare eller särskiljning av segrare i finalen avgörs vem som går vidare enligt följande:
 - a. Räknas, om möjligt, den högsta poäng i det åk som tidigare inte räknats.
 - b. Är de fortfarande lika räknas högst bedömda trick.
 - c. Är det fortfarande lika räknas näst högst bedömda trick och man fortsätter på detta sätt tills paddlarna kan skiljas åt.
 - d. Är det fortfarande lika avancerar båda paddlarna vidare (gäller det final utses båda till segrare).

6 Poängbedömning

6.1 Poängsammanräkning

- 1§ Total poäng per åk = Poäng för utförda trick + Enorm Bonus.
 - a. Poäng för utförda trick - Medelsumman av de tre domarnas givna poäng för ett åk räknas.
 - b. Enorm Bonus - När ett trick blir enormt luftburet, kan domarna dela ut en Enorm bonus på 50 poäng. Denna typ av poäng kan endast delas ut en gång per trick (höger eller vänster/fram eller bak).

6.2 Poängsättning av trick

- 1§ Trick som kan utföras framåt och bakåt eller åt vänster och höger ger poäng åt båda håll om inte annat anges under 9 tricklista.
- 2§ Den tävlande får ta sig tillbaka till valsen/vågen hur många gånger som helst under åkets 45 sekunder.
- 3§ För att godkännas så ska ett trick avslutas i valsens skum eller på vågen. Om paddlaren landar korrekt men sen flushar är tricket godkänt.
- 4§ Ett entry move måste påbörjas ovanför valsen/vågen. (Tidtagning kommer att starta när båten är i kontakt med valsen/vågen).
- 5§ Om ett trick som ger ett högre poäng än frontsurf, sidsurf och backsurf utförs så ska poäng för alla dessa trick ges (detta trots att paddlaren inte har utfört dessa).
- 6§ Cartwheels: För att få poäng för cartwheel (vänster och höger) får tricket inte innefatta ändar från ett till cartwheel länkat split wheel. Om poäng redan har utdelats för ett split wheel i åket så kommer ändarna att godkännas och ge poäng som del av ett cartwheel. *Ett splitwheel går före ett cartwheel pga högre poäng. För att göra en split och ett cartwheel så krävs fyra ändar. Med andra ord, om en tävlande länkar ett vänster till höger splitwheel med bara en ände till höger så kommer det att ge poäng för splitwheel men inte för höger cartwheel. Andra gången samma sak görs kommer poäng ges för höger cartwheel.*
Självklart är det så att en tävlande som gör ett vänster till höger splitwheel länkade till två ändar åt höger kommer att få poäng både för splitwheel och höger cartwheel. Om den extra änden sätts innan ett splitwheel, så ger detta splitwheel fortfarande poäng medans cartwheel inte gör det.
- 7§ Om ett trick för vilket det finns en variation med lägre poäng utförs två eller fler gånger så ska poäng utdelas för variation i trickens fallande poängskala. Ett icke-air trick ska aldrig bedömas som variation av ett air trick och ett icke-clean trick ska aldrig bedömas som variation av ett clean trick. Det senare gäller för Blunt-grupperna där tex Clean blunt ger högre poäng än Air blunt samtidigt som Air blunt inte är en lägre variation av Clean blunt. Observera att Pan am alltid ska bedömas som ett air trick.
Exempel 1: När två Air loops genomförs så ska poäng först ges för Air loop och sedan för Loop.
Exempel 2: När två Clean blunts genomförs så ska poäng ges för en Clean blunt + en Blunt och inte för en Clean blunt + en Air blunt.
Följande kategorier av trick finns där variation är möjlig (tricken är listade i fallande poängskala):
- Super clean cartwheel, Clean cartwheel och Cartwheel.
 - Air loop och Loop.
 - Clean pan am, Pan am, Clean air blunt, Clean blunt, Air blunt, blunt, Clean round house, Round house.
 - Clean back pan am, Back pan am, Clean back air blunt, Clean back blunt, Back Air blunt, Back blunt, Clean back round house, Back round house.
 - Super clean spin, Clean spin och Spin.

7 Protester

- 1§ Huvuddomaren för den aktuella tävlingen beslutar kring protester. Huvuddomaren kan välja att konferera med andra funktionärer eller av den av freestylekommittén utsedde representanten.
- 2§ Beslut kring protester kan inte överklagas och tävlande som inte respekterar detta kan diskvalificeras från tävlingen.
- 3§ Protester kan endast lämnas av en tävlande och måste ha stöd från två andra tävlande i samma tävling som representerar en annan klubb.
- 4§ En protest måste lämnas till domarchefen senast 15 minuter efter den del av tävlingen som protesten avser (kval, kvart, semi & final).

8 Domare

8.1 Antal domare

- 1§ En huvuddomare.
- 2§ Tre domare för varje klass varav huvuddomaren kan ingå, samma tre domare kan döma alla klasser.
- 3§ Tre skribenter (en per domare) för varje klass.
- 4§ En tidtagare för varje klass.

8.2 Domare från tävlande klubbar

- 1§ Varje klubb som tävlar måste medföra domare och skribenter efter antal tävlande.
 - a. 1-3 tävlande: en skribent.
 - b. 3-9 tävlande: en skribent och en domare.
 - c. 10 eller fler tävlande: en skribent, en domare + en valfri (domare eller skribent).

8.3 Huvuddomarens uppgifter

Huvuddomaren uppgifter;

- 1§ bär högsta ansvar för bedömningen och ingen har rätt att sätta sig över dennes beslut,
- 2§ ansvarar för domarpanelen, skribenterna och poängsättningen,
- 3§ ansvarar för att bedömningen är konsekvent och att sportslig rättvisa råder,
- 4§ ger de tävlande information och instruktioner,
- 5§ ger klartecken för start av varje åk,
- 6§ koordinerar domare och skribenter,
- 7§ är oberoende och agerar klubbneutralt.

8.4 Domarens uppgift

Under varje åk, berättar domaren muntligt vilka trick åkaren utför för skribenten som antecknar dessa på bedömningsformulären enligt domarens utsago.

8.5 Standard för domarbås/domarområde

1§ Ett domarområde ska finnas.

2§ Endast domare, skribenter och personal från sekretariat får vistas i domarbåset. TV och PA/ljud-anläggning ska inte placeras i domarbåset.

3§ Området ska vara placerat där domarna bäst kan se tricken. Huvuddomaren bedömer vilken plats som är lämpligast.

4§ Sikten för domarna mot tävlingsplatsen får aldrig skymmas.

5§ Domarna ska skyddas från vatten och vind och skyddas på lämpligaste sätt mot sol under tävlingens gång.

6§ Störande ljud och högljutt skrikande får inte förekomma runt domarna.

9 Tricklista

Nedan följer de trick som kan utföras, beskrivning av hur tricket bedöms samt poäng och variationsmöjligheter. Tricken är namngivna på engelska men beskrivs på svenska.

Förtydliganden:

Flat spin (10 HV): = Namn på tricket (Poäng och variationer av tricket inom parentes, i detta fall höger och vänster).

Variationsförklaringar:

HV = Höger och Vänster.

FB = Fram och Bak.

Front surf (2 F):

Etablera stabil front surf i tre sekunder.

Back surf (4 B):

Etablera stabil back surf i tre sekunder.

Sidsurf (2 HV):

Etablera stabil sidsurf i tre sekunder.

Ender (10 FB, HV):

En vertikal ände över 70 grader.

Piruet (30 HV):

En rörelse med 360-graders rotation som utförs på fören eller aktern av kajaken där det minst är en 70-graders lutning på kajaken.

Flat spin (10 HV):

En 360-graders rotation där kajaken håller en vinkel mellan 0-45 grader.

Clean spin (20 HV):

En 360-graders rotation med enbart ett paddeldrag där kajaken håller en vinkel mellan 0-45 grader.

Super Clean spin (40 HV):

En 360-graders rotation helt utan paddeldrag där kajaken håller en vinkel mellan 0-45 grader.

Shuvit (20 HV):

Shuvit består av två, i följd på varandra, 180-graders rotationer i motsatta riktningar. Kajaken ska samtidigt hålla en vinkel mellan 0-45 grader. Utförs med ett och samma paddeldrag. (En Split Wheel med för låg vinkel resulterar i en Shuvit)

Round House (30 HV):

En uppinklad 180-graders rotation som utförs på grönvattnet. Den del av kajaken som roteras ska vara fri från skummet med en vinkel upp till 45-grader. Paddlaren börjar i en front surf, roterar runt fören av kajaken och avslutar i en back surf.

Clean Round House (50 HV):

En uppinklad 180-graders rotation som utförs på grönvattnet. Den del av kajaken som roteras ska vara fri från skummet med en vinkel upp till 45-grader. Paddlaren börjar i en front surf, roterar runt fören av kajaken och avslutar i en back surf utan att använda sig något paddeldrag.

Back Round House (40 HV):

En uppinklad 180-graders rotation som utförs på grönvattnet. Den del av kajaken som roteras ska vara fri från skummet med en vinkel upp till 45-grader. Paddlaren börjar i en back surf, roterar runt aktern av kajaken och avslutar i en front surf.

Clean Back Round House (60 HV):

En uppinklad 180-graders rotation som utförs på grönvattnet. Den del av kajaken som roteras ska vara fri från skummet med en vinkel upp till 45-grader. Paddlaren börjar i en back surf, roterar runt aktern av kajaken och avslutar i en front surf utan att använda sig av något paddeldrag.

Blunt (40 HV):

En uppinklad 180-graders rotation som utförs på grönvattnet med en vinkel större än 45-grader, fri från skummet. Paddlaren börjar i en front surf, roterar runt fören av kajaken och landar i en back surf.

Clean Blunt (100 HV):

En uppinklad 180-graders rotation som utförs på grönvattnet med en vinkel större än 45-grader, fri från skummet. Paddlaren börjar i en front surf, roterar runt fören av kajaken och landar i en back surf utan att använda sig av något paddeldrag.

Air Blunt (80 HV):

En uppinklad 180-graders rotation som utförs på grönvattnet med en vinkel större än 45-grader, fri från skummet. Paddlaren börjar i en front surf, roterar runt fören av kajaken, som under någon del av rörelsen blir luftburen, och landar i en back surf.

Clean Air Blunt (140 HV):

En uppinklad 180-graders rotation som utförs på grönvattnet med en vinkel större än 45-grader, fri från skummet. Paddlaren börjar i en front surf, roterar runt fören av kajaken, som under någon del av rörelsen blir luftburen, och landar i en back surf utan att använda sig av något paddeldrag.

Back Blunt/ Stab (60 HV):

En uppinklad 180-graders rotation som utförs på grönvattnet med en vinkel större än 45-grader, fri från skummet. Paddlaren börjar i en back surf, roterar runt aktern av kajaken och landar i en front surf.

Clean Back Blunt (120 HV):

En uppinklad 180-graders rotation som utförs på grönvattnet med en vinkel större än 45-grader, fri från skummet. Paddlaren börjar i en back surf, roterar runt aktern av kajaken och landar i en front surf utan att använda sig av något paddeldrag.

Back Air Blunt (100 HV):

En uppinklad 180-graders rotation som utförs på grönvattnet med en vinkel större än 45-grader, fri från skummet. Paddlaren börjar i en back surf, roterar runt aktern av kajaken, som under någon del av rörelsen blir luftburen, och landar i en front surf.

Clean Back Air Blunt (160 HV):

En uppinklad 180-graders rotation som utförs på grönvattnet med en vinkel större än 45-grader, fri från skummet. Paddlaren börjar i en back surf, roterar runt aktern av kajaken, som under någon del av rörelsen blir luftburen, och landar i en front surf utan att använda sig av något paddeldrag.

Pan Am (120 HV):

En uppinklad 180-graders rotation som utförs på grönvattnet med en inverterad vinkel större än 90-grader, fri från skumkudden. Paddlaren börjar i en front surf, roterar runt fören av kajaken, som under någon del av rörelsen blir luftburen, och landar i en back surf.

Clean Pan Am (160 HV):

En uppinklad 180-graders rotation som utförs på grönvattnet med en inverterad vinkel större än 90-grader, fri från skumkudden. Paddlaren börjar i en front surf, roterar runt fören av kajaken, som under någon del av rörelsen blir luftburen, och landar i en back surf utan att använda sig av något paddeldrag.

Back Pan Am (160 HV):

En uppinklad 180-graders rotation som utförs på grönvattnet med en inverterad vinkel större än 90-grader, fri från skumkudden. Paddlaren börjar i en back surf, roterar runt aktern av kajaken, som under någon del av rörelsen blir luftburen, och landar i en front surf.

Clean Back Pan Am (200 HV):

En uppinklad 180-graders rotation som utförs på grönvattnet med en inverterad vinkel större än 90-grader, fri från skumkudden. Paddlaren börjar i en back surf, roterar runt aktern av kajaken, som under någon del av rörelsen blir luftburen, och landar i en front surf utan att använda sig av något paddeldrag.

Cartwheel (30 HV):

Cartwheel består av två ändar i samma riktning i följd på varandra. Kajaken ska samtidigt hålla en vinkel över 45 grader.

Clean Cartwheel (50 HV):

Clean Cartwheel består av två ändar i samma riktning i följd på varandra med enbart ett paddeldrag. Kajaken ska samtidigt hålla en vinkel över 45 grader.

Super Clean Cartwheel (70 HV):

Super Clean Cartwheel består av två ändar i samma riktning i följd på varandra helt utan paddeldrag. Kajaken ska samtidigt hålla en vinkel över 45 grader.

Splitwheel (60 HV):

Splitwheel består av två ändar där riktningen ändras mellan de båda ändarna. Kajaken ska hålla en vinkel över 45-grader i ena änden och över 70-grader i den andra.

Felix (80 HV):

Felix är en 360-graders snurr/ roll där minst 180 grader av rotationen utförs upp och ner. Rörelsen avslutas i en upprätt surf på vågen eller i valsen. (I grund och botten en Helix där paddlaren får hjälp av skummet i vågen/valsen för att stanna kvar).

Tricky Woo (120 HV):

En treändad sekvens, två utav ändarna måste vara över 70 grader och den tredje över 45 grader. Hela sekvensen ska genomföras med enbart ena paddelbladet. Första änden initieras på fören åt ena hållet. Andra änden utförs på aktern samtidigt som den splittas och roteras 180-grader. Tredje änden utförs på fören i samma riktning som den första änden och avslutas med att landa i vågen/ valsen.

Lunar Orbit/ Matrix (140 HV):

Lunar Orbit eller Matrix är en sekvens med två ändar. Den börjar med en vertikal squirt på aktern för att sedan fortsätta med en 360-graders rotation på aktern och sedan övergår på fören. Enbart ett paddelblad får användas och kajaken måste hålla en vinkel på mer än 70-grader.

McNasty (170 HV):

En McNasty är en framåtloop som initieras från backsurf i en vals då paddlaren skär ner fören för att sedan resa sig och avsluta med en loop. Paddlaren slutför rörelsen uppströms. I en McNasty gör kajaken princip samma rörelse som i en Pistol Flip men tricket utförs annorlunda pga av att det utförs i vals.

Pistol Flip (150 HV):

Pistol Flip görs på våg och initieras från backsurf varefter kajaken roteras 180 grader runt en horisontell axel. När halvrotationen är klar fortsätter rörelsen i en framåtloop. Rörelsen avslutas med att kajaken landas på bakändan i en frontsurf.

I en Pistol Flip gör kajaken princip samma rörelse som i en McNasty men tricket utförs annorlunda pga av att det utförs på våg.

Phonics Monkey (150 HV):

Phonics Monkey börjar med paddlaren vänd uppströms i skummet från valsen. Paddlaren gör en 360-graders rotation på fören av kajaken, där kajaken håller en vinkel på mer än 45-grader, och övergår i en front loop när kajaken är vänd uppströms igen. (Se beskrivning av loop nedan).

Loop (80 F):

Två på varandra följande ändar, över 70 grader vertikalt mot vattnet, kajaken är riktad uppströms under hela rörelsen, startar och slutar med fören uppströms.

Back Loop (90 B):

Två på varandra följande ändar, över 70 grader vertikalt mot vattnet, kajaken är riktad i vattnets riktning under hela rörelsen, startar och slutar med aktern uppströms.

Air Loop (100 F):

Två på varandra följande ändar, över 70 grader vertikalt mot vattnet, kajaken är riktad uppströms under hela rörelsen, startar och slutar med fören uppströms. Kajaken, paddeln och paddlaren måste vara luftburna under någon del av rörelsen.

Air Back Loop (120 F):

Två på varandra följande ändar, över 70 grader vertikalt mot vattnet, kajaken är riktad i vattnets riktning under hela rörelsen, startar och slutar med aktern uppströms. Kajaken, paddeln och paddlaren måste vara luftburna under någon del av rörelsen.

Space Godzilla (100 HV):

En Air Loop (se beskrivning ovan) med en 90-graders rotation mellan ändarna. Båda ändarna måste hålla en vinkel över 70-grader under rörelsen.

Sidekick (40 HV)

En sidekick utgörs av en "kick" åt sidan och utförs genom att man studsar upp kajaken något i luften och vinklar upp ena sidan, kajakens för pekar hela tiden uppströms (alltså ingen rotation i horisontalplanet). Tricket startas och avslutas i en front surf.

Kajaken studsas upp i luften där den tiltas minst 90 grader i sidled. Tricket inleds och avslutas i frontsurf.

Flipturn (100 HV)

Utförs genom att kajaken roteras, dels upp och ner (eller i alla fall minst 90 grader) samt vrids i horisontalplanet så att fören pekar nedströms och sedan tillbaka. Tricket ska avslutas med en landning upprätt i frontsurf. Tricket kan liknas vid en halv Helix.

Flipturn inleds med att kajaken roteras 180 grader, så fören pekar neråt, där minst 90 grader utförs uppochned. Därefter avslutas tricket som i en Loop, där fören roteras över huvudet på paddlaren tillbaka till en frontsurf där tricket avslutas.

Donkey Flip (120 HV):

En barrel roll (dvs. en 360 graders rotation i kajakens längdriktning) som påbörjas samt avslutas rakt mot grönvattnet i en front surf. Kajaken, men inte paddlaren, måste vara i luften åtminstone de första 180 graderna av 360-gradersrotationen. Tricket ska avslutas med att kajaken befinner sig upprätt i valsen eller vågen.

Air Screw (160 HV):

En barrel roll (dvs. en 360 graders rotation i kajakens längdriktning) som påbörjas samt avslutas rakt mot grönvattnet i en front surf. Kajaken och paddlaren måste vara i luften åtminstone de första 180 graderna av 360-gradersrotationen. Tricket ska avslutas med att kajaken befinner sig upprätt i valsen eller vågen.

Helix (170 HV):

Helix är en 360-graders spin/ roll kombination där minst 180-grader utförs uppochner. Paddlarens huvud och axlar får vidröra vattnet, men kajaken måste vara luftburen under de 180-graderna som utförs uppochner. Rörelsen slutförs i en upprätt surfingposition på vågen.

Trophy 1 (100):

Ett nytt spektakulärt trick av medelsvårighetsgrad i våg eller vals.

Trophy 2 (200):

Ett nytt spektakulärt luftburet trick av hög svårighetsgrad i våg eller vals.

Entry moves:

För att ett entrymove ska dömas måste åkaren meddela domarna innan vilket trick som ska genomföras.

Entry 1 (30):

Lätt trick – ska innehålla en vertikal ände som påbörjas nedströms i fallinjen.

Entry 2 (80):

Medelsvårt trick – två sammanlänkade ändar såsom en entry loop eller en Kick Flip** (beskrivning nedan) som inte är luftburen.

Entry 3 (120):

Svårt trick – Luftburet eller ett trick som utförs utan paddeldrag. Två sammanlänkade ändar såsom en Air Loop eller en luftburen Kick Flip**(beskrivning nedan).

Huge Bonus (50):

Tilldelas när ett trick får en väldigt tydlig och hög höjd där kajaken, paddlaren (även huvudet) och paddeln är minst 30cm ovan vattnet.

Combo Bonus (50):

Tilldelas när två trick utförs omedelbart efter varandra.

Kick Flip Entry**

Ett entry move där kajaken går in i vågen/ valsen och blir luftburen från toppen av skummet. Där utför paddlaren en barrel roll, landar och stannar kvar i vågen/ valsen. Kajaken och paddlaren måste vara helt luftburen från vågen/ valsen de 180-graderna som paddlaren är uppochner i barrelrollen.