

PRZEPISY ROZGRYWANIA WAVE (JAZDA NA FALI) 2013

1. LICZBA ELIMINACJI

- a. nie więcej niż jedna pojedyncza eliminacja będzie przeprowadzana podczas zawodów,
- b. nie więcej niż jedna podwójna eliminacja będzie przeprowadzana podczas zawodów,
- c. eliminacja pojedyncza i podwójna może być zastąpiona dingle eliminacją lub systemem kołowym (karuzelą) dla kategorii open mężczyzn a dla pozostałych kategorii: eliminacja dingle, karuzelą lub sesją pokazową.

2. DEFINICJE

- a. *Posiadanie*: pierwszy zawodnik wjeżdżający na falę jest w jej posiadaniu. Jeśli dwóch zawodników wjeżdża w tym samym czasie na tą samą falę i istnieje ryzyko przeszkadzania, w posiadaniu fali jest zawodnik znajdujący się głębiej w fali (lub nawietrzny).
- b. *Przeszkadzanie*: zawodnik przeszkadza innemu jeśli:
 - i. ogranicza możliwość punktowania zawodnikom posiadającym prawo drogi lub,
 - ii. załamuje część fali, którą mógłby wykorzystać zawodnik posiadający prawo drogi.
- c. *Obszar zawodów*: oznacza obszar załamujących się fal, który został oficjalnie wyznaczony i może być wytyczony przez boje, flagi lub banery jako obszar, gdzie zawodnicy punktuja za jazdę na fali.

3. PRZEPISY

- a. *Prawo drogi*
Zawodnik będący w posiadaniu fali ma na niej bezwarunkowe prawo drogi w stosunku do zawodnika nie posiadającego tej fali. Podczas tego czasu nie będzie stosowało się innych przepisów prawa drogi.
- b. *Kara przeszkadzania*
Gdy większość sędziów uzna, że zawodnik *przeszkadza* innemu zawodnikowi poprzez zabieranie mu prawa drogi, pogwałcenie posiadania fali lub pierwszeństwa, lub zachowuje się niebezpiecznie bez jakiegokolwiek możliwej próby uniknięcia *przeszkadzania*, jego drugi najlepszy wynik będzie obniżony o połowę. Dodatkowo, gdy *przeszkadzanie* zdarza się podczas jazdy obu zawodników na tej samej fali, wynik przeszkadzającego zawodnika wyniesie zero punktów. W takim przypadku zawodnik, któremu przeszkadzano ma prawo do jazdy na dodatkowej fali ponad maksymalną dozwoloną ilość. Gdy zawodnik w tym samym heacie otrzyma drugą karę *przeszkadzania* będzie on zdyskwalifikowany z tego heatu. Jednakże, gdy druga kara *przeszkadzania* jest dopuszczona, karą będzie obniżenie wyniku punktowego najlepszych dwóch fal o połowę.
- c. *Ponowne przeprowadzenie heatu*
Gdy zawodnik mający prawo drogi nie może kontynuować heatu z powodu *przeszkadzenia* przez innego zawodnika, dyrektor zawodów ma prawo ponownie przeprowadzić heat lub zatrzymać czas heatu (w przypadku splątania) a następnie go wznowić. Przeszkadzający zawodnik przenosi karę *przeszkadzania* do ponownie przeprowadzanego heatu.
- d. *Regulacja czasu heatu*
Dyrektor zawodów ma prawo regulować czas heatu poprzez jego zatrzymanie i jego wznowienie jak tylko na przykład dojdzie do rozplątania pomiędzy zawodnikami.
- e. *Punktowanie fali*
Fale będą punktowane jedynie w obszarze zawodów. Zawodnik nie ma prawo do protestowania, gdy sędziowie nie punktuja fali, lub punktuja ją częściowo. Decyzja czy zawodnik jest lub nie jest wewnątrz obszaru zawodów podejmowana jest przez głównego sędziego.
- f. *Pomoc z zewnątrz*
Zewnętrzna pomoc wewnątrz obszaru zawodów jest dozwolona jedynie w przypadku usterki sprzętu i po konsultacji z sędzią głównym lub dyrektorem zawodów. Jakakolwiek inna zmiana sprzętu jest dozwolona poza obszarem zawodów. Gdy zawodnik uzyskuje pomoc z zewnątrz w obszarze zawodów, nie będzie od tego momentu punktowany w heacie.

- g. Remisy
Remis ma być rozstrzygany na korzyść zawodnika z wyższym indywidualnym wynikiem za falę. Gdy remis nadal pozostaje nadal wówczas rozstrzyga się go poprzez sumowanie najlepszych 3, najlepszych 4 itd. fal każdego zawodnika.
- h. Przebywanie w obszarze zawodów w nie swoim heacie.
Zawodnik nie może przebywać w obszarze zawodów z wyjątkiem trwania swojego heatu. Zawodnik łamiący ten przepis otrzyma uznaniową karę, którą może być nieukaranie żadnego zawodnika, ukaranie zawodnika łamiącego przepis karą przeszkadzania przenoszona do następnego heatu lub dyskwalifikacja łamiącego przepis zawodnika z poprzedniego heatu, następnego heatu lub zawodów.
- i. Prawo drogi podczas nie pływania na fali:
Stosuje się normalne prawo drogi z PRK. Podczas wypadku panel sędziowski może nałożyć uznaniową karę, którą może być nieukaranie żadnego zawodnika, ukaranie zawodnika łamiącego przepis karą przeszkadzania lub dyskwalifikacja z heatu łamiącego przepis zawodnika.
- j. Identyfikacja
Zawodnicy muszą stosować się do systemu identyfikacji określonego w instrukcji zawodów (np. zgłoszenie beach marshal'owi szczegółowych danych swoich latawców, noszenia kolorowej koszulki właściwej dla swojego heatu).

4. PUNKTACJA

- a. Zaleca się minimum 3 sędziów.
- b. Punkty w zakresie 0.1-10, będą uzależnione od ogólnego wrażenia i poniższych kryteriów:
 - i. 0.1-1.9: zła fala
 - ii. 2.0-3.9: słaba fala
 - iii. 4.0-5.9: przeciętna fala
 - iv. 6.0-7.9: dobra fala
 - v. 8.0-10.0: doskonała fala
- c. Niezauważona fala
Gdy sędzia nie zauważy jazdy na fali lub jej części wówczas wstawia literę M w arkusz punktowy a wynik zostanie obliczony przez tabulator.
- d. Zaliczanie fali
Wjazd na falę i wyjazd z niej po chwili bez rozpoczęcia jazdy nie będzie punktowany i nie ma wpływu na maksymalną ilość liczonych fal dla danego zawodnika. Ogólnie ujmując fala jest „ujeżdżana”, gdy jest ukończony skręt w jej dolinie i rozpoczęty skręt na jej górze.
- e. Zapisywanie wyników
 - i. Na każdym sędziowskim arkuszu punktowym dodawane będą najlepiej punktowane fale dla każdego zawodnika.
 - ii. Zawodnik z najwyższymi punktami na arkuszu sędziowskim wygrywa a wszyscy inni będą odpowiednio sklasyfikowani. Gdy na arkuszu pojawia się remis, punkty przyznane każdemu z remisujących zawodników będą średnią z sumy uzyskanych przez nich miejsc np. gdy remis na pierwszym miejscu wówczas dodaj 1 i 2 miejsce co daje razem 3, podzielone przez 2 daje ostateczny wynik równy 1,5 punktu.
 - iii. Następnie wszystkie takie sędziowskie rankingi przenoszone są na główny arkusz, gdzie podlegają sumowaniu dla każdego zawodnika i umieszczane są według kolejności: najniższy na pierwszym miejscu, następny po najniższym na drugim itd.

5. KRYTERIA SĘDZIOWANIA

- a. Zawodnicy w celu uzyskania najlepszych wyników mają brać pod uwagę poniższe kluczowe założenia. Zawodnicy oceniani będą za ogólne wrażenie. Sędziowie oceniać będą następujące główne elementy za punktowanie fal:
 - i. zaangażowanie,
 - ii. stopień trudności,
 - iii. nowatorskie i rozwojowe manewry,
 - iv. kombinacje głównych manewrów,
 - v. różnorodność manewrów,
 - vi. prędkość, moc i płynność.

- b. Jazda bez strapów, na switchu, wypiętym lub pokazywanie kombinacji powyższych jest traktowane jako bardziej trudne technicznie.
- c. Jednakże, różnorodność niepoparta płynnością nie podnosi ogólnego wrażenia dla zawodnika
- d. Prosta jazda na switchu, na wypięciu lub strapless nie da doskonałego wyniku punktowego, jeśli nie będzie zawierała złożoności połączonej z innymi kluczowymi elementami jak zaangażowanie, prędkość, moc, płynność, kombinacja, różnorodność i innowacyjne/rozwojowe manewry.
- e. W warunkach wiatru wiejącego na brzeg sędziowie będą wyróżniać spływanie z góry do dna fali.
- f. Manewry powietrzne podczas płynięcia z falą będą oceniane według następujących kryteriów:
 - i. punktowane będą jedynie manewry powietrzne wykonane strapless,
 - ii. manewry muszą być rozpoczęte w krytycznej części fali,
 - iii. manewry „w dół” wiatru uważane będą za trudniejsze technicznie niż te „w górę” wiatru,
 - iv. częściowe rotacje są mniej trudne technicznie niż pełne rotacje,
 - v. używanie fali do rozpoczęcia powietrznego manewru będzie traktowane jako trudniejsze niż korzystanie z samego latawca

6. START I ZAKOŃCZENIE

- a. heaty będą startowane zgodnie z następującym systemem:

Flaga	Sygnał	Minuty do startu
Czerwona w górę	Ostrzeżenia	Początek okresu przejściowego
Czerwona usunięta, żółta w górę	Jednej Minuty	1
Żółta usunięta, zielona w górę	Startu	0

- b. heaty będą kończone zgodnie z następującym systemem:

Flaga	Sygnał	Minuty do końca
Zielona usunięta	Ostrzeżenia	1
Czerwona w górę	Końca heatu; Początek kolejnego okresu przejściowego	0

7. DŁUGOŚĆ HEATÓW, MAKSYMALNA ILOŚĆ LICZONYCH FAL, ILOŚĆ PUNKTOWANYCH FAL

Długość heatów i okresów przejściowych musi być wywieszona na Oficjalnej Tablicy Ogłoszeń 30 minut przed danym heatem.

Zalecany czas heatów: 10-15 minut.

Zalecany czas okresu przejściowego: 3-5 minut.

Zalecana maksymalna ilość liczonych fal: 15.

Zalecana ilość punktowanych fal: najlepsze dwie.

Muszą być punktowane minimum 2 fale.

8. POWTARZANIE HEATÓW

Sędzia główny może powtórzyć heaty w przypadku pojawienia się rozbieżności w arkuszach sędziowskich. Jeśli tylko to możliwe decyzja o powtórzeniu heatu powinna być podana przed ogłoszeniem zwycięzcy wątpliwego heatu.

9. UDOSTĘPNIENIE ARKUSZY SĘDZIOWSKIM ZAWODNIKOM

Zawodnicy mają prawo sprawdzać własne arkusze sędziowskie ale jedynie w obecności sędziego głównego.

10. ODWOŁANIA, PROŚBA O ZADOŚĆCZYNIENIE

Decyzja sędziów nie może być podważana. Jednakże zawodnicy mają prawo prosić o zadośćuczynienie, jeśli ich wynik został pogorszony poprzez nie własny błąd i nie nałożono żadnej innej kary.

Dyrektor zawodów może następnie zdecydować o poprawieniu wyniku, powtórzeniu heatu lub zastosowaniu odpowiedniego działania mającego na celu zachowanie zasad fair podczas zawodów.

11. ODWOŁANIA OD DECYZJI SĘDZIÓW

Jeśli zawodnicy czują się pokrzywdzeni przez decyzje sędziowskie mogą to zgłosić na piśmie do władz organizujących zawody lub ich reprezentanta.

12. KATEGORIE WIEKOWE

Do utworzenia kategorii wiekowej wymagana jest minimalna ilość 4 zawodników.

- a. młodzicy: poniżej 18 lat w roku zawodów,
- b. seniorzy: pomiędzy 18 a 34 lata w roku zawodów; otwarta dla zawodników w każdym wieku,
- c. mastersi: pomiędzy 35 a 44 lata w roku zawodów,
- d. grand mastersi: powyżej 44 lata w roku zawodów.