

Przepisy Rozgrywania Konkurencji 2026

dla

klasy Freestyle (FS)

1 SPRZĘT

- 1.1 Sprzęt musi być zaopatrzony w sprawne systemy bezpieczeństwa i nadawać się do bezpiecznego używania w warunkach pogodowych, które mogą wystąpić podczas rozgrywania zawodów.
- 1.2 Zawodnicy muszą korzystać zawsze z leasha gotowego do zerwania.
- 1.3 Podczas treningów i rozgrywania konkurencji rekomenduje się używanie kasków oraz kamizelek ochronnych.

2 FORMAT, OBSZAR ZAWODÓW I PROCEDURA STARTOWA

- 2.1 Długość heatów i okresów przejściowych musi być wywieszona na Oficjalnej Tablicy Ogłoszeń 30 minut przed danym heatem.
- 2.2 Format rywalizacji:
 - a. dla każdej stworzonej kategorii zostaje przeprowadzona jedna seria eliminacyjna lub sesja pokazowa podczas zawodów,
 - b. seria eliminacyjna składa się z kolejnych rund, w których rozgrywane są heaty. Ilość heatów w rundzie pierwszej zależy od liczby zgłoszonych zawodników do danej kategorii. Runda ostatnia jest rundą finałową. Heaty rozgrywane są w grupach od 2 do 5 zawodników,
 - c. dla wszystkich kategorii oprócz *Seniorzy* i *Seniorki* seria eliminacyjna może być zastąpiona sesją pokazową (expression). O wyborze formy rozgrywania będzie decydował Dyrektor Zawodów.
 - d. w sesjach pokazowych (expression) obowiązują zasady określone przez Dyrektora Zawodów przed rozpoczęciem danej sesji pokazowej.
- 2.3 Konkurencje dodatkowe zostają rozegrane na zasadach określonych przez Dyrektora Zawodów przed rozpoczęciem danej konkurencji. Informacja o zasadach rozgrywania musi być wywieszona na Oficjalnej Tablicy Ogłoszeń 30 minut przed daną konkurencją.
- 2.4 Procedura startowa:

- a. heaty będą startowane zgodnie z następującym systemem:

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

- c. sygnały w przypadku przerwania heatu:

Flaga:	Sygnal:
--------	---------

Flaga AP w górę	Przerwanie heatu
Flaga AP w dół	Rozpoczęcie procedury startowej dla przerwane heatu

- 2.5 Obszarem zawodów jest strefa wyznaczona przez dwie do czterech boi/znaków.
- 2.6 Wszystkie tricki muszą być rozpoczęte w obszarze zawodów. Oficjalna Tablica Ogłoszeń musi zawierać informację czy tricki mogą być „lądowane” poza obszarem czy też jedynie wewnątrz. Informacja ma być podana nie później niż 30 minut przed pierwszym heatem. Jeśli nie ma takiej informacji, tricki mogą być „lądowane” poza obszarem zawodów.
- 2.7 W obszarze zawodów powinien znajdować się tylko jeden zawodnik. W przypadku wpłynięcia do strefy dwóch zawodników jednocześnie, pierwszeństwo ma zawodnik płynący na prawym halsie.
- 2.8 Zawodnik może wykonać trick w strefie, gdy zawodnik wcześniej wykonujący trick opuści strefę lub nie wyładowuje tricku w strefie.
- 2.9 Zabrania się wykonywania zwrotów w obszarze zawodów.

3 PODSTAWOWE ZASADY

- 3.1 Wszelkie przepisy niniejszej części zastępują odpowiednie przepisy Przepisów Regatowych Żeglarstwa tam gdzie tego poniżej dotyczy.
- 3.2 Wszelkie naruszenia przepisów części 2 PRŻ spowoduje przyznanie kary lub dyskwalifikację z heatu według uznania Dyrektora Zawodów lub Sędziego Głównego.
- 3.3 W przypadku, gdy zawodnicy nie startują w tym samym heacie a zdarzenie między nimi wpływa na występ zawodnika ograniczając jego szanse na wygranie heatu, heat poszkodowanego zawodnika zostanie powtórzony.
- 3.4 W okresie przejściowym, zawodnik wchodzący do obszaru zawodów w celach rywalizacji ma prawo drogi w stosunku do zawodnika powracającego do brzegu. Z tego powodu standardowe przepisy prawa drogi nie mają zastosowania.
- 3.5 Pomoc w trakcie heatu:
- 3.5.1 zawodnicy, którzy w trakcie heatu spływają w dół wiatru poza obszar zawodów, mogą samodzielnie wracać do obszaru zawodów przemieszczając się pieszo pod wiatr. Jeśli zawodnik uzyska pomoc podczas podchodzenia pod wiatr na plaży lub pomoc przy przeniesieniu deski, zawodnik rywalizujący w heacie nie będzie uzyskiwał punktów od tego momentu,
- 3.5.2 podczas rywalizacji, zawodnik może uzyskać pomoc przy odpalaniu swojego latawca wewnątrz obszaru zawodów jedynie od zawodnika rywalizującego w tym heacie.
- 3.5.3 zawodnik może uzyskać pomoc przy odpalaniu swojego latawca, gdy leżący na wodzie latawiec znajdzie się poza obszarem zawodów,
- 3.5.4 zawodnicy, którzy w trakcie heatu uzyskają pomoc wewnątrz obszaru zawodów od łodzi ratunkowej, łodzi prasowej, skutera wodnego, lub jakiegokolwiek innej jednostki, nie będą uzyskiwać punktów od tego momentu. Dyrektor Zawodów może wprowadzić zmiany od tej zasady podczas pewnych zawodów,
- 3.6 W przypadku, gdy zawodnik utraci latawiec z powodu awarii sprzętu, zawodnik będzie mógł zamienić swój latawiec w czasie heatu tylko na zewnątrz obszaru zawodów. Zawodnik musi wydostać się z

obszaru zawodów przy użyciu własnych sił. Jeżeli zawodnik nie nosi leash'a, nie będzie uzyskiwać punktów od momentu utraty latawca.

- 3.7 Część 5 PRŻ „Protesty, zadośćuczynienia, rozpatrywania, naganne zachowania i odwołania” nie mają zastosowania z wyjątkiem Rozdziału C „Poważnie naganne zachowanie”.
- 3.8 Sędzia Główny ma prawo powtórzyć heaty w przypadku rozbieżności na arkuszach sędziowskich. Jeśli to możliwe, decyzja o powtórzeniu heatów ma być podjęta przed ogłoszeniem zwycięzcy danego heatu.
- 3.9 Decyzje sędziów są niepodważalne.

4 OCENA SĘDZIOWSKA

- 4.1 Zawodnik jest oceniany, gdy znajduje się w określonym obszarze zawodów. Decyzja czy zawodnik jest w lub poza obszarem zawodów będzie podejmowana jest według uznania sędziego.
- 4.2 Używany system oceny będzie wymieniony w instrukcji zawodów.
- 4.3 Jedna grupa sędziów składająca się z nieparzystej ilości sędziów i nie mniejszej niż 3, ocenia heaty. Wyniki poszczególnych heatów będą wpisywane w tabelę przedstawiającą rezultaty danej serii eliminacyjnej.
- 4.4 Heaty oceniane są w systemie punktowym. Każdy sędzia przydziela notę za trick w skali 0 – 10. Do oceny końcowej heatu uwzględnione są punktacje 4 najlepszych tricków każdego zawodnika biorącego udział w danym heatcie.
- 4.5 Obserwacja heatu ma pierwszeństwo nad zapisywaniem tricków.
- 4.6 Sędzia główny musi być w stanie odczytać ręcznie pisane notatki poszczególnych sędziów i być w stanie wyjaśnić decyzje zawodnikom.
- 4.7 Tricki będą punktowane, gdy wybicie nastąpiło w obszarze zawodów.
- 4.8 Oceniane jest tylko pierwsze 8 tricków, z których 4 najlepsze stanowią końcowy wynik. Upadek będzie traktowany jako jeden z 8 tricków.

5 KRYTERIA OCENIANIA

- 5.1 Na ocenę sędziowską wpływają następujące elementy:
 - 5.1.1 trudność techniczna tricków ustalonych podczas heatu. Trudność techniczna tricków jest uzależniona od złożoności wykonywanej ewolucji (np. dodanie dodatkowych rotacji lub grabów),
 - 5.1.2 moc podczas wykonywania triku. Moc będzie rozumiana jako połączenie:
 - a. prędkości przed wybiciem i po lądowaniu triku,
 - b. pozycji latawca poniżej 45 stopni podczas wykonywania triku,
 - c. wysokości i odległości triku.
 - 5.1.3 współczynnik ryzyka – jest uzależniony od technicznego i fizycznego zaangażowania zawodnika, długości trwania momentu krytycznego oraz energii włożonej w wykonanie triku,

- 5.1.4 tricki „switch” (wykonanie tego samego tricku na obu halsach) są punktowane wyżej niż tricki „normalne” (tricki wykonane tylko na jednym halsie),
- 5.1.5 płynność – płynność podczas wykonywania tricku wraz z jego lądowaniem,
- 5.1.6 styl – rozumiany przez urozmaicenie tricków prezentowanych podczas heatu przez zawodnika oraz oryginalny sposób ich wykonania,
- 5.1.7 innowacja – tricki, które nigdy wcześniej nie były wylądowane w zawodach.
- 5.2 Przekraczanie granic (z kontrolą) zwiększa szansę otrzymania wysokiej punktacji za trick,
- 5.3 Upadki nie wpływają negatywnie na ocenę heatu zawodnika, jednak za tricki zakończone upadkiem sędzia nie przyznaje punktów,
- 5.4 Tricki są oceniane od momentu wybicia do lądowania,
- 5.5 Inne elementy oceny:
 - 5.5.1 jakkolwiek handle pass zakończony dociągnięciem baru z pomocą leasha będzie traktowany jako upadek i z tego powodu nie będzie punktowany,
 - 5.5.2 chicken loop jest traktowany jako część baru. Przechwycenie baru za chicken loopa będzie dawało punkty za trick, jednakże mniej niż za czyste przełożenie,
 - 5.5.3 trick zalicza się tylko jeżeli podczas lądowania deska ma pierwszy kontakt z wodą,
 - 5.5.4 jeśli zawodnik „przymoczy” lądowanie ale deska nie straci kontaktu z wodą, wówczas sędziowie będą przyznawać punkty za trick. Każdy z sędziów zdecyduje według własnego uznania jaką wartość stanowił taki trick,
 - 5.5.5 jeśli zawodnik wyląduje trick, ale nie kontroluje latawca w wyniku wypuszczenia drążka i / lub upadku latawca do wody po wylądowaniu tricku, taki trick będzie traktowany jako upadek,
 - 5.5.6 jeśli zawodnik wyląduje trick, ale zaraz po lądowaniu zatrzyma się trick będzie traktowany jako upadek.
- 5.6 Sędziowie będą posługiwać się wytycznymi do punktacji tricków według załącznika nr 1 „Punktacja bazowa freestyle FS”.

6 PUNKTACJA

Punktacja podczas zawodów według punktów 6.1-6.4

6.1 Punktacja Freestyle według Systemu Małych Punktów:

Miejsce	1	2	3	Każde następne	Zawodnik zarejestrowany, który nie wystartował (wynik DNS)
Punkty	1	2	3	Dodać 1 punkt	Ilość zarejestrowanych zawodników do edycji PP

- 6.2 W przypadku częściowego rozegrania eliminacji Freestyle, jej wyniki będą uznane po każdej ukończonej rundzie tzn. po uzupełnieniu pełnej kolumny serii eliminacyjnej.
- 6.3 W przypadku remisu po rozegraniu więcej niż jednego heatu sesji pokazowej (expression) o zwycięstwie będzie decydowały wyniki ostatniego heatu.

6.4 Do ukończenia konkurencji wymagane jest:

- a. wyłonienie najlepszej ósemki zawodników w serii eliminacyjnej,
- b. ukończenie 1 (jednego) heatu sesji pokazowej (expression).

Punktacja klasyfikacji generalnej Pucharu Polski – punkty 6.5 – 6.9

6.5 Punktacja zawodów według Systemu Małych Punktów:

Miejsce	1	2	3	Każde następne	Zawodnik nieuczestniczący a znajdujący się w rankingu PP
Punkty	1	2	3	Dodać 1 punkt	Ilość zarejestrowanych zawodników do najliczniejszej edycji PP +1

6.6 Ilość odrzuconych zawodów z najgorszymi wynikami:

Ilość zawodów	1-3	4-6	7-9	10 i więcej
Ilość odrzuconych zawodów	0	1	2	Liczy się 7 najlepszych

6.7 Zwycięzcą klasyfikacji generalnej PP, we wszystkich kategoriach wiekowych, jedynie konkurencji głównych zostanie zawodnik, który zgromadzi najmniejszą ilość punktów uzyskanych we wszystkich zawodach kalendarza PP z uwzględnieniem punktu 6.5 i punktu 6.6.

6.8 Wyniki klasyfikacji generalnej PP są ważne, jeżeli zostaną rozegrane co najmniej 2 edycje PP w sezonie.

6.9 Remis punktowy po odrzuceniu najgorszych wyników rozstrzygany będzie w poniższy sposób. Wyniki zawodników remisujących powinny być uszeregowane w kolejności od najlepszego do najgorszego. Pierwsza różnica wyników rozstrzygnie o zwycięstwie zawodnika z lepszym rezultatem (wyniki odrzucone nie będą brane pod uwagę). Jeśli remis pozostaje, do rozstrzygnięcia należy włączyć wyniki odrzucone. Jeśli remis pozostaje, wtedy remis będzie rozstrzygnięty na korzyść zawodnika, który wygrał ostatnią serię eliminacyjną.

Punktacja MP – punkty 6.10 – 6.13

6.10 Punktacja zawodów zgodnie z punktami 6.1 – 6.4

6.11 Do ukończenia konkurencji MP wymagane jest:

- a. w kategorii *Seniorów* i *Seniorek* ukończenie pełnej serii eliminacyjnej,
- b. w pozostałych kategoriach ukończenie pełnej serii eliminacyjnej lub sesji pokazowej (expression)

6.12 W przypadku nierozegrania MP tytuły mistrzowskie otrzymają polscy zwycięzcy klasyfikacji generalnej PP w klasyfikacji kobiet i mężczyzn we wszystkich kategoriach wiekowych.

6.13 W przypadku nierozegrania MP i PP tytuły mistrzowskie utrzymują aktualni posiadacze tytułów MP.

7 ARKUSZE SĄDZIOWSKIE

7.1 Arkusz sędziowski musi zawierać następujące informacje:

- a. nazwisko lub rozpoznawalne inicjały sędziego oceniającego heat,
- b. nr heatu,
- c. tabelę z miejscem na wpisanie nazwisk zawodników biorących udział w danym heatcie oraz nazwę i punktację tricków w kolejności od pierwszego do ostatniego.

7.2 Podczas zawodów zawodnicy mają prawo sprawdzić własne arkusze sędziowskie jedynie u sędziów,

8 ODWOŁANIA OD DECYZJI SĘDZIÓW

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

9 ROZSTAWIENIE FREESTYLE

9.1 Podczas pierwszych zawodów 8 czołowych, zarejestrowanych i obecnych zawodników zostanie rozstawiona według końcowej klasyfikacji Pucharu Polski 2023. Pozostali zarejestrowani i obecni zawodnicy będą jawnie rozlosowani podczas pierwszego skippers meetingu. Kolejność losowania będzie zgodna z kolejnością zgłoszeń.

9.2 O rozstawieniu 8 czołowych, zarejestrowanych i obecnych zawodników w kolejnych zawodach będzie decydował aktualny ranking Pucharu Polski 2025. Pozostali zarejestrowani i obecni zawodnicy będą jawnie rozlosowani podczas pierwszego skippers meetingu zawodów. Kolejność losowania będzie zgodna z kolejnością zgłoszeń.

9.3 Podczas Mistrzostw Polski Freestyle polscy zawodnicy i zawodniczki będą rozstawieni według aktualnego rankingu PP lub końcowej klasyfikacji Pucharu Polski 2023 w przypadku, gdy Mistrzostwa Polski Freestyle rozgrywane są podczas pierwszej edycji Pucharu Polski 2025.

10 KATEGORIE

10.1 Kategorie wiekowe dla kobiet i mężczyzn:

- a. *Juniorzy (Under 18)* - poniżej 18 lat; urodzeni po 31.12.2007,
- b. *Seniorzy* - otwarta dla zawodników w każdym wieku,
- c. *Mastersi* - ukończone 35 lat; urodzeni przed 1.01.1990.

10.2 W przypadku konkurencji dodatkowych nie ma podziału na kategorie wiekowe.

10.3 Do utworzenia kategorii wiekowej wymagana jest liczba co najmniej 4 (czterech) zawodników.

10.4 Kategoria seniorów jest kategorią „Open” otwartą dla każdego zawodnika, a kategoria seniorek dla każdej zawodniczki.

10.5 Dopuszczone jest utworzenie kategorii juniorów Freestyle łączącej kobiety i mężczyzn.

10.6 Nie jest dopuszczone utworzenie pozostałych kategorii wiekowych poprzez łączenie kobiet i mężczyzn.

11 OFICJALNA TABLICA OGŁOSZEŃ (ONB)

11.1 ONB wystawiona będzie zgodnie z ZoZ.

11.2 Zmiana instrukcji sposobu rozgrywania konkurencji będzie wywieszona na ONB. Każdy zawodnik zobowiązany jest do cyklicznego sprawdzania komunikatów wywieszanych na ONB.

11.3 Komunikaty o planowanych dyscyplinach oraz kolejność rozgrywania heatów będą wywieszane na ONB minimum 30 minut przed rozpoczęciem pierwszego heatu.

załącznik nr 1 "Punktacja bazowa freestyle FS"

Rodzina tricków	Nazwa	Skrót	Punktacja
TRICKI BAZOWE (base tricks)	Raley	R	2
	Krypt	K	2,25
	Back roll	BR	2,5
	Back roll to toeseide	BR5	2,75
	Front roll	FR	2,5
	Volcan	V	2,75
	Sbend	S	3
	Front flip	FRF	2,75
	Hinterberger	HB	3
	Hinterberger to toeseide	HB5	3,25
	Double sbend	2S	4,5
	Double hinterberger	2HB	4,5
	Double volcan	2V	4,5
	Double hinterberger to toeseide	2HB5	4,75
TRICKI Z TOESIDE'U (toeseide tricks)	toeseide raley	ts R	3
	toeseide back roll	ts BR	3,5
	toeseide front roll	ts FR	3,5
	toeseide krypt	ts K	3
	scarecrow	SC	4,5
	toeseide blind judge	ts BJ	5,5
	90210	90210	5,5
	toeseide blind judge 3	ts BJ3	7,5
	toeseide fs 540	ts fs 5	7,5
	crow mobe	CM	6,5
	tootsie roll	TR	6,5
	crow mobe 540	CM5	8,2
	dum dum	DD	8,5
	g spot	GS	6,5
	pete rose	PR	6,5
	pete rose 540	PR5	8,5
	blind pete	BPR	10
TRICKI TYPU HANDLE PASS (handle pass tricks)	ralej to blind	R2B	4,5
	313	313	5
	blind judge 360	BJ3	6
	315	315	6
	blind judge 540	BJ5	8,75
	317	317	9
	sbend to blind	S2B	5,5
	heart attack	HA	7
	double sbend to blind	2S2B	7
	double heart attack	2HA	8,5
	heart attack	HA5	9,75
	slim chance	SM	6
	slim chance 540	SM5	7
	slim chance 720	SM7	9,25
	slim chance to blind	SM2B	9,25
	front to blind	F2B	6
	front blind mobe	FBM	7,5
	back to blind	B2B	5,5
	KGB	KGB	7
	KGB 540	KGB5	9
	back mobe	BM	6
	back mobe 540	BM5	7,5
	hinterberger mobe	HBM	6
	hinterberger mobe 540	HBM5	7,5
	double hinterberger mobe	2HBM	7
	double hinterberger mobe 540	2HBM5	8,5
	hinterberger mobe 720	HBM7	10
DODATKOWA PUNKTACJA (additional points)			
	grab	dodatkowe 0-2 pkt do noty tricku	
	butt check	ujemne 0-4 pkt od noty tricku	
wysoko prowadzony latawiec	ujemne 0-4 pkt od noty tricku		