

SUOMEN KANOOTTILIITTO ry

TEKNISET KILPAILUSÄÄNNÖT

FREESTYLE

**Suomen ECA:n (European Canoeing Association) voimassa olevista
freestylesäännöistä 20.3.2006**

KAPPALE**SISÄLLYS**

- 1.0 ECA Komitea**
 - 1.1 Äänestys kriteeria – Kansainvälinen mestaruuskilpailu
 - 1.2 Sääntö muutokset
 - 2.0 Maa**
 - 2.1 Edustus
 - 2.2 Ilmoittautumisedellytykset
 - 3.0 Maiden joukkue koot**
 - 3.1 Suurin joukkue koko
 - 3.2 Virallinen sarja-arvo
 - 4.0 Protestit ja hylkäykset**
 - 5.0 Sarjat**
 - 5.1 Kajakki K-1
 - 5.2 Kannellinen kanootti C-1
 - 5.3 Avoin kanootti OC-1
 - 5.4 Squirt
 - 6.0 Rakenne**
 - 6.1 Yleinen – aalto / stoppari suoritus
 - 6.2 Tasapeli
 - 6.3 Tasapeli finaalissa
 - 6.4 Kilpailu rakenne
 - 6.5 Saavutettavan suorituspaikan rakenne
 - 6.6 Saavuttamattoman suorituspaikan rakenne
 - 7.0 Pisteytys rakenne**
 - 7.1 Tekniikka
 - 7.2 Monipuolisuus
 - 7.3 Suuruus bonus
 - 7.4 Pisteet
 - 7.5 Liikkeiden vaatimukset
 - 8.0 Tuomarointi**
 - 8.1 Tuomarit – Milloin tekniikkaa käytetään
 - 8.2 Tuomarit – Ainoastaan monipuolisuus
 - 8.3 Päätuomarin vastuu
 - 8.4 Tuomarointi criteria
 - 9.0 Pisteytys rakenne - Squirt**
 - 9.1 Rakenne
 - 9.2 Tasapeli
 - 9.3 Tasapeli finaalissa
 - 9.4 Pisteytys rakenne
 - 9.5 Pisteiden lasku
 - 9.6 Vaihtoehtoinen pisteytys rakenne
 - 9.7 Tuomarit
- Liitteet**
- 1 Komitea edustus
 - 2 Liikelista
 - 3 Liikelista – Squirt
 - 4 Kilpailun järjestäminen – Vähimmäisvaatimus
 - 5 Sijaiset & Tuomarit
 - 6 Numerolappu criteria

1.0 ECA Komitea - Liite 1

Voimassa olevat ECA säännöt pätevät

1.1 Äänestys kriteeria – Kansainväliset mestaruuskilpailut - Liite 2

Voimassa olevat ECA:n säännöt pätevät

1.2 Sääntö muutokset

Voimassa olevat ECA:n säännöt pätevät

2.0 Maa

2.1 Edustus

Voimassa olevat ECA:n säännöt pätevät

2.2 Joukkueen ilmoittautumisedellytykset

- Maiden tulee rekisteröidä (kirjata) joukkueensa ja tuomarinsa / assistenttinsa 30 päivää ennen kilpailua, mukaan lukien sijaiset (reservi)
- Joukkueet, jotka eivät ole noudattaneet kyseistä aikarajaa ja lähetä tuomareita ja assistentteja, eivät ole oikeutettuja osallistumiseen
- Ensi kertaa kilpailevan maan ei tarvitse lähettää tuomareita / assistentteja
- Tuomareiden / assistenttien tulee saapua vähintään kaksi päivää ennen kilpailua harjoitellakseen päätuomarin alaisuudessa
- Päätuomarin tulee saapua kaksi päivää ennen kilpailun alkamista

3.0 Maiden joukkue koot

- Urheilijat huomioidaan junioreina sen vuoden loppuun, jolloin he täyttävät 18- vuotta. Jokainen 18 vuotta täyttävä huomioidaan juniorina seuraavan vuoden ensimmäiseen päivään
- Kulta mitalistit ovat automaattisesti kutsuttuja palaamaan seuraavaan mestaruuskilpailuun
- Euroopan juniori mestari on automaattisesti kutsuttu palaamaan seuraavaan mestaruuskilpailuun seniorina vain, jos hän ei ole enää juniori
- Junioriurheilija ei voi kilpailla sekä juniori- että seniori luokassa samassa sarjassa
- Henkilö voi kilpailla kahdessa eri sarjassa, kuten C-1 sarjassa ja OC-1 sarjassa

3.1 Joukkueiden vakio koot

- K-1 Miehet – 5
- K-1 Naiset - 3
- K-1 Juniori miehet - 4
- K-1 Juniori naiset - 3
- OC1 Unisex – 2
- C1 Unisex - 3
- K-1 Squirt miehet - 3
- K-1 Squirt naiset - 3

3.2 Sarjan virallinen arvo

- Huomioituakseen virallisena sarjana, sarjassa täytyy olla vähintään kahdeksan melojaa vähintään neljästä eri maasta
- Jos naisten sarja ei täytä virallisen sarjan vaatimusta, naiset ovat oikeutettuja kilpailemaan miesten kanssa samassa sarjassa
- Naisten ja miesten yhteenlasketun kokonaismäärän ollessa riittämätön naiset ja miehet kilpailevat erillään, mutta eivät kilpaile finaalia

4.0 Protestit ja hylkäykset

- Protesti paneeli rakentuu kilpailun järjestäjistä ja vähintään kahdesta ECA:n korkearvoisesta jäsenestä. Freestylekomitea valvoo kaikkia protestikäsitteilyjä, sekä päättää syytöksen lainalaisuudesta
- Protestin voi jättää joukkue kapteeni, jolla on kahden muun kilpailevan joukkueen kapteenin tuki
- Protesti on jätettävä protestipaneelille kirjallisena viimeistään neljä (4) tuntia
- Kyseisen kilpailun loppumisen jälkeen ja protestiin tulee liittää 150 € (tai voimassa olevan kurssin mukaan paikallista valuuttaa) protestin toimeenpanomaksuna
- Toimeenpanomaksu maksetaan takaisin, jos protesti todetaan lailliseksi
- Protesti paneelin päätös on lopullinen
- Isäntämaalla kilpailun järjestäjänä on oikeus hylätä kilpailija, joka käyttäytyy epäurheilijamaisesti tai sääntöjen vastaisesti

5.0 Sarjat

5.1 Kajakki K-1

- Ei kajakkirajoituksia
- Kilpailijoiden on oltava istuvassa asennossa jalat kajakin etuosassa
- Kilpailijoiden on käytettävä kaksilapaista melaa
- Samaa kajakkimallia tulee käyttää läpi koko kilpailun
- Kilpailijoiden tulee olla pukeutunut CE-/Coastguard-hyväksytyihin kelluntaliiveihin ja Kypärään.

5.2 Kannellinen kanootti C-1

- Ei kanoottirajoituksia
- Melottava polvillaan ja käytettävä yksilapaista melaa
- Samaa kajakkimallia tulee käyttää läpi koko kilpailun
- Kilpailijoiden tulee olla pukeutunut CE-/Coastguard-hyväksytyihin kelluntaliiveihin ja kypärään

5.3 Avoin kanootti OC-1

- Kilpailijoiden tulee olla pukeutunut CE-/Coastguard-hyväksytyihin kelluntaliiveihin ja kypärään
- Melottava polvillaan ja käytettävä yksilapaista melaa
- Samaa kajakkimallia tulee käyttää läpi koko kilpailun
- Kanootin avoimen osuuden syvyyden oltava vähintään 40cm 80cm:n matkalla
- Kanoottiin täytyy mahtua 40 litraa vettä melojan ollessa polvillaan kanootissa
- Kanootin avoimen osan pinta-alan on oltava vähintään 3800cm²
- Päätykellukkeiden tulee olla ilmatäytteiset (väliseinät eivät ole sallittuja)
- Kilpailijat voivat avustaa toisiaan takaisin ylävirtaan ilman rangaistusta

5.4 Squirt

- Ei kajakkirajoituksia
- Samaa kajakkimallia tulee käyttää läpi koko kilpailun
- Slalomin kelluntaliivisäännöt pätevät

6.0 Rakenne

6.1 Yleinen – Aalto / stoppari suoritus

- Alkuerät / Neljännesfinaalit / Semifinaalit / Finaalit – jokaisella kilpailijalla on mahdollisuus yhteen harjoitussuoritukseen
- Suoritus alkaa, kun kilpailija ylittää aallon/stopparin sivurajan tai kilpailijan koskettaessa aaltoon/stoppariin ylävirrasta tehtävän sisäänmenoliikkeen yhteydessä. Suoritus jatkuu ajan loppumiseen asti.

6.2 Tasapeli

- Jos viimeisillä neljännesfinaaliin pääsevillä kilpailijoilla on tasapeli, niin kaikki tasapisteissä olevat kilpailijat jatkavat neljännesfinaaliin
- Jos viimeisillä semifinaaliin tai finaaliin pääsevillä kilpailijoilla on tasapeli, niin laskematon suoritus ratkaisee
- Jos edelleen on tasapiste tilanne, niin korkeitten pisteytetty liike ratkaisee
- Jos vieläkin on tasapeli, niin erilaisten liikkeiden lukumäärä ratkaisee
- Jos edelleen on tasapiste tilanne, niin kummatkin jatkavat

6.3 Tasapisteet finaalissa

- Jos tippuvilla kilpailijoilla on tasapisteet pudotus finaalissa, niin kummatkin kilpailijat melovat uuden 45 sekunnin suorituksen. Paremmat pisteet saanut kilpailija jatkaa.

6.4 Kilpailurakenne

- Päätuomari määrittelee, onko suorituspaikka (aalto/stoppari) uudelleensaavutettavissa
- Uudelleensaavutettavalle suorituspaikalle voidaan yrittää päästä uudelleen samassa suorituksessa, sallitun ajan puitteissa
- Jotta uudelleensaavuttamattoman suorituspaikan sääntöjä käytettäisiin, suorituspaikan pitää olla huuhtova
- Päätuomari määrittää uudelleensaavutettavuuden 30 päivää ennen kilpailun alkua

6.5 Rakenne – Saavutettava suorituspaikka

Alkuerät

- Kaksi 45 sekunnin suoritusta, suorituksien pisteet lasketaan yhteen
- Alkuerissä urheilijat jaetaan satunnaisesti ryhmiin
- Urheilijat – 25% sarjasta pyöristettynä lähimpään kymmeneen jatkaa neljännesfinaaliin, mutta enintään 40 kilpailijaa ja vähintään 20 kilpailijaa. Jos sarjassa on 40 osanottajaa tai vähemmän, niin alkuerien 10 parasta jatkaa suoraan semifinaaliin.
- Jos sarjassa on 10 osanottajaa tai vähemmän, niin 5 parasta jatkaa suoraan finaaliin

Neljännesfinaalit

- Kaksi 45 sekunnin suoritusta, parempi suoritus otetaan huomioon
- Neljännesfinaalit kilpaillaan alkueristä käänteisessä järjestyksessä
- 10 parasta kilpailijaa jatkaa semifinaaleihin

Semifinaalit

- Kaksi 45 sekunnin suoritusta, parempi suoritus otetaan huomioon
- Semifinaalit kilpaillaan neljännesfinaaleista käänteisessä järjestyksessä

Finaalit – Suoritukset mestaruudesta

- 45 sekunnin suoritus
- Finaalit kilpaillaan semifinaaleista ja jokaisesta pudotuksesta käännettyssä järjestyksessä
- Kaikki viisi kilpailijaa melovat yhden suorituksen, huonoimmat pisteet saanut kilpailija tippuu
- Kaikki neljä kilpailijaa melovat yhden suorituksen, huonoimmat pisteet saanut kilpailija tippuu
- Kaikki kolme kilpailijaa melovat yhden suorituksen, huonoimmat pisteet saanut kilpailija tippuu
- Kummatkin kilpailijat melovat yhden suorituksen, paremmat pisteet saanut kilpailija on mestari

6.6 Rakenne – uudelleensaavuttamaton suorituspaikka

Alkuerät

- Neljä 45 sekunnin suoritusta, kaksi parasta suoritusta huomioidaan
- Alkuerissä urheilijat jaetaan satunnaisesti ryhmiin

- Urheilijat – 25% sarjasta pyöristettynä lähimpään kymmeneen jatkaa neljännesfinaaliin, mutta enintään 40 kilpailijaa ja vähintään 20 kilpailijaa. Jos sarjassa on 40 osanottajaa tai vähemmän, niin alkuerien 10 parasta jatkaa suoraan semifinaaliin.
- Jos sarjassa on 10 osanottajaa tai vähemmän, niin 5 parasta jatkaa suoraan finaaliin

Neljännesfinaalit

- Kaksi 45 sekunnin suoritusta, parempi suoritus otetaan huomioon
- Neljännesfinaalit kilpaillaan alkueristä käänteisessä järjestyksessä
- 10 parasta kilpailijaa jatkaa semifinaaleihin.

Semifinaalit

- Kaksi 45 sekunnin suoritusta, parempi suoritus otetaan huomioon
- Semifinaalit kilpaillaan neljännesfinaaleista käänteisessä järjestyksessä

Finaalit – Suoritukset mestaruudesta

- 45 sekunnin suoritus
- Finaalit kilpaillaan semifinaaleista ja jokaisesta pudotuksesta käännettyssä järjestyksessä
- Kaikki viisi kilpailijaa melovat yhden suorituksen, huonoimmat pisteet saanut kilpailija tippuu
- Kaikki neljä kilpailijaa melovat yhden suorituksen, huonoimmat pisteet saanut kilpailija tippuu
- Kaikki kolme kilpailijaa melovat yhden suorituksen, huonoimmat pisteet saanut kilpailija tippuu
- Kummatkin kilpailijat melovat yhden suorituksen, paremmat pisteet saanut kilpailija on mestari

7.0 Pisteytys rakenne

7.1 Tekniikka (vaihtoehtoinen)

- Tekniikka pisteytyksen käyttämisestä on kilpailun järjestäjän ja päätuomarin päätettävä vähintään 30 päivää ennen kilpailua
- Tekniikka tuomari antaa pisteitä jokaisesta suorituksesta 180 asteen suunnanmuutoksesta stopparissa tai aallossa. Tuomari antaa pisteitä vertikaaliuskulman mukaan seuraavasti:
 - Vaakataso 1 piste (vaakataso = 0 – 45 astetta)
 - Kohollaan 2 pistettä (vajaavertikaali = 45 – 70 astetta ja ylivertikaali = 110 – 135 astetta)
 - Vertikaali 4 pistettä (vertikaali = 70 – 110 astetta).

7.2 Monipuolisuus – katso liite 2

- Kilpailijat tekevät liikkeitä liikelistalta, katso liite 2.
- Monipuolisuus tuomari tuomitsee jokaisen liikkeen ainoastaan kerran per puoli (oikealle tai vasemmalle, eteen tai taakse) per suoritus

7.3 Suuruus bonus

- Kun missä liikkeessä tahansa on valtavasti ilmaa, niin monipuolisuus tuomari palkitsee liikkeen 50 pisteen suuruusbonuksella. Suuruusbonus voidaan antaa vain kerran liikelistan liikettä kohden (oikealle tai vasemmalle, eteen tai taakse).

7.4 Pisteet = tekniikka (vaihtoehtoinen) + monipuolisuus + suuruus bonus

7.5 Liikkeiden vaatimukset

- Sisäänmenoliike tulee aloittaa aallon / stopparin ylävirran puolelta – aika alkaa suorituspaikkaan osuttaessa
- Kilpailija voi palata stoppariin/aaltoon niin monesti kuin haluaa 45 sekunnin ajanjaksolla
- Liike tuomitaan, jos se päättyy stopparin kuuhuun tai aallon päälle, vaikka se sen jälkeen tippuisi pois
- Pisteytettävät liikkeet: Liikkeet, jotka voidaan tehdä eteen / taakse tai vasemmalle / oikealle pisteytetään kumpaankin suuntaan, ellei liikelistassa ole toisin määritelty (liite 2)
- Cartwheelit: Jos splitwheelin jälkeen upotetaan vain yhden kerran, niin ensimmäisellä kerralla meloja saa splitwheelin kertoimen ja seuraavan kerran liikkeen toistuessa samassa suorituksessa meloja saa cartwheelin kertoimen eli kahdesta osaksi päällekkäin tehdystä liikkeestä saa vain toisen kertoimen. Ainoastaan monipuolisuustuomari huomioi tämän. Jos splitwheelin jälkeen tehdään kokonainen cartwheel, niin saa kummankin kertoimen peräkkäin. Jos ennen splitwheeliä tehdään ylimääräinen upotus, annetaan splitwheelin kerroin, eikä cartwheelin (kunnes splitwheelin kerroin on jo annettu kertaalleen sarjassa). Splitwheel huomioidaan siis ennen cartwheeliä. Sekä split wheelin että cartwheelin suorittaminen vaatii neljä upotusta.
- Kun arvokkaampi liike on suoritettu useammin kuin kahdesti saavuttaa arvottomampi kertoimen. Esim. 2 air loopia on suoritettu, air loop on saavutettu ja loop on vielä saavutettavissa. Koskee myös cartwheeliä, clean cartwheeliä and super clean cartwheeliä. Loopia ja air loopia. Bluntia, clean bluntia ja air bluntia. clean spiniä ja super clean spiniä.
- Jos meloja suorittaisi 12 super clean cartwheel upotusta, hänelle tuomittaisiin superclean cartwheel, clean cartwheel, cartwheel, superclean spin, clean spin ja spin.

8.0 Tuomarointi

- Jokaisen kilpailevan maan tulee nimetä assistentteja ja tuomareita joukkuekokonsa osoittama määrä
 - 3 - 9 urheilijaa: 1 asistentti
 - 10 –19 urheilijaa: 1 asistentti ja 1 tuomari
 - 20+ urheilijaa: 1 asistentti, 1 tuomari ja 1 asistentti tai 1 tuomari
- Jokaista viittä tuomaria kohden on osoitettu kirjuri ja kaikkea valvoo päätuomari.

8.1 Tuomarit – Tekniikka käytettäessä

8.2 Tuomarit – Ainoastaan monipuolisuus

8.3 Päätuomarin vastuu

- 2 tekniikka tuomaria – kahden suorituksen keskiarvo lasketaan
- 2 monipuolisuus tuomaria – kahden suorituksen keskiarvo lasketaan
- 1 päätuomari – valvoo kaikkia tuomareita ja kirjureita
- 3 monipuolisuus tuomaria – kolmen suorituksen keskiarvo lasketaan
- 1 päätuomari – valvoo kaikkia tuomareita ja kirjureita

- Päätuomari on vastuussa alueesta ja kukaan ei saa kyseenalaistaa hänen käskyjään
- Valvoo tuomarointipaneelia, kirjureita ja pisteytys systeemiä
- Varmistaa yhdenmukaisuuden ja reilun pelin
- Ohjeistaa ajanottajaa/selostajaa, jos tarpeen
- Johtaa kilpailun kulkua
- Antaa ohjausta/neuvoja urheilijoille, jos tarpeen
- Antaa luvan aloittaa suorituksen
- Koordinoi tuomareiden ja kirjureiden aikataulua / toimeksiantoa
- Kerää joukkuekapteeneiden äänet kaikissa merkittävässä rakennemuutoksissa
- On puolueeton kaikkia maita/joukkueita kohtaan

Päätuomari ei voi

- Olla protestipaneelin jäsen
- Ottaa virallista kantaa mihinkään videotodisteisiin
- Äänestää missään asioissa

8.4 Tuomarointikriteerit

- Suorituksen aikana tuomarit kertovat suullisesti suoritettut liikkeet tai tekniikkapisteet kirjurilleen, joka kirjaa ne lomakkeelle tai elektroniselle laitteelle ohjeistuksen mukaan.

9.0 Pisteytys rakenne - Squirt

9.1 Rakenne

- Aika alkaa, kun kilpailija yrittää tai suorittaa ensimmäisen pisteytettävän liikkeen
- Aalto-osiossa aika alkaa, kun kilpailija ylittää aallon sivurajan
- Samaa kajakkia tulee käyttää kaikissa suorituksissa
- Kajakkiin ei ole sallittua tehdä muutoksia suoritusten välillä
- Painon lisääminen tai veden päästäminen kajakin sisään ei ole sallittua

Alkuerät

- Jokaisella kilpailijalla on mahdollisuus yhteen harjoitukseen ennen kierroksen alkamista
- Kolme 60 sekunnin suoritusta
- Alkuerät – kaksi parasta lasketaan
- 10 parasta miestä jatkaa semifinaaleihin
- 10 parasta naista jatkaa semifinaaleihin.

Semifinaalit

- Jokaisella kilpailijalla on mahdollisuus yhteen harjoitukseen ennen kierroksen alkamista
- Kaksi suoritusta – parempi lasketaan
- 5 parasta miestä jatkaa finaaliin
- 5 parasta naista jatkaa finaaliin

Finaalit

- Jokaisella kilpailijalla mahdollisuus yhteen harjoitukseen ennen finaalin alkamista
- Kaikki viisi kilpailijaa melovat yhden suorituksen, huonoimmat pisteet saanut kilpailija tippuu
- Kaikki neljä kilpailijaa melovat yhden suorituksen, huonoimmat pisteet saanut kilpailija tippuu
- Kaikki kolme kilpailijaa melovat yhden suorituksen, huonoimmat pisteet saanut kilpailija tippuu
- Kummatkin kilpailijat melovat yhden suorituksen, paremmat pisteet saanut kilpailija on mestari

9.2 Tasapeli

- Jos viimeisillä semifinaaliin tai finaaliin pääsevilla kilpailijoilla on tasapiste tilanne, niin laskematon suoritus ratkaisee
- Jos edelleen on tasapiste tilanne, niin korkeitten pisteytetty liike ratkaisee
- Jos vieläkin on tasapiste tilanne, niin erilaisten liikkeiden lukumäärä ratkaisee
- Jos edelleen on tasapiste tilanne, niin kummatkin jatkavat.

9.3 Tie Breaking In The Final

- Jos pudotus finaalissa tippumassa olevilla kilpailijoilla on tasapeli, niin kummatkin melovat uuden suorituksen. Paremmat pisteet saanut kilpailija jatkaa

9.4 Pisteytys rakenne

- Jokainen liike tuomitaan ainoastaan kerran per puoli (oikea tai vasen, eteen tai taakse)
- Meloja arvioidaan monipuolisuuden (katso liikkeiden arvot listasta – liite 3), tyylin ja mysteryliikkeen mukaan
- Vertikaalius – liike tulee suorittaa 70 ja 110 asteen välisessä kulmassa huomioituakseen vertikaalina, poikkeuksena ovat washoutit ja mystery-liikkeet
- Ylivertikaali – kaikki ylivertikaali liikkeet tulee suorittaa 110 – 150 asteen kulmassa
- Split wheelien tulee kiertyä 180 astetta siirryttäessä keulan upotuksesta perän upotukseen
- Päätuomarin valitsemat uudet liikkeet tuomitaan trophy-liikeinä. Pisteet määräytyvät liikkeen vaikeuden mukaan
- Mystery-liikkeestä saa kertoimen 1.0 – 2.0, joka jaetaan kymmenyksiksi seuraavasti 1.0, 1.1, 1.2, 1.3 jne. Pisteet muodostuvat liikkeen syvyydestä, ajasta ja hallinnasta.
- Tyyli bonus on 10 – 100 pistettä, joka jaetaan kymmeneen: 10. 20. 30. 40 jne. Korkeat pisteet edellyttävät sulavasti liikkuvaa suoritusta ilman tai muutamalla suoritus katkolla (eskimot, siirtymiset, eteenpäin melominen jne.).

9.5 Pisteiden laskeminen

- Pisteet yhteensä = Mystery-liike kerroin x (monipuolisuus + tyyli)

9.6 Vaihtoehtoinen pisteytysmuoto, jos akanvirta, jossa on mystery-virranraja, on sopimaton tasaisen veden kisaan. Jos kilpailupaikalla on mystery-virranraja, mutta akanvirta on sopimaton tasaisen veden kisaan / virranrajakisaan (liian matala), voidaan käyttää vaihtoehtoista pisteytysmuotoa. Tasaisen veden osio tuomaroidaan normaalisti tarkoituksenmukaisessa paikassa käyttäen pisteytettävien liikkeiden listaa. Kilpailija on oikeutettu kahteen 60 sekunnin suoritukseen, parempi suoritus lasketaan. Mystery-liike

tehdään sopivassa virranrajassa. Kilpailijalla on viisi suoritusta, kaikki lasketaan ja ainoastaan liikkeen laatu tuomitaan (korkeintaan 50 pistettä per suoritus). Katso liitteestä 3 mystery-liikkeen kuvaus).

9.7 Tuomarit

- Neljä tuomaria ja yksi päätuomari. Kaksi tuomitsevat monipuolisuutta ja kaksi tuomitsevat sekä tyyli bonusta että mystery-liike kerrointa.

Liite 1 - ECA Komitea

- Iso-Britannia - Mike Birkbeck
- Espanja - Lluís Rabenedá
- Saksa - Robert Sommer

Liite 2 - Liikelista

Liike	Arvo	Tuomitaan	Kuvaus
Ender	10	Eteen / taakse	Yksi yli 70 asteen vertikaali upotus kasvotusten ylävirtaan tai alavirtaan (Loopin osa, ei puolikas cartwheel)
Pirouette	30	Oikea / vasen	Yli 70 asteinen yhdellä melanvedolla suoritettu 360 asteen suunnanmuutos keulalla tai perällä palaten lähtöasentoon
Flat spin	10	Oikea / vasen	360 asteen suunnanmuutos 0-45 asteen kulmassa suoritettuna
Clean spin	20	Oikea / vasen	Yhdellä melanvedolla suoritettu 360 asteen suunnanmuutos 0-45 asteen kulmassa
Super clean spin	40	Oikea / vasen	Ilman melanvetoja suoritettu 360 asteen suunnanmuutos 0-45 asteen kulmassa
Shuvit	20	Oikea / vasen	Kaksi peräkkäistä 180 asteen suunnanmuutosta vastakkaisiin suuntiin 0-45 asteen kulmassa suoritettuna (tai matala kulmainen split wheel)
Round house	30	Oikea / vasen	180 asteen suunnanmuutos suoritettuna vihreässä vedessä 45 astetta pienemmässä kulmassa, irrallaan kuohusta. Pyörähtää keulan ympäri laskeutuen takasurfiin.
Clean round house	50	Oikea / vasen	180 asteen suunnanmuutos suoritettuna vihreässä vedessä 45 astetta pienemmässä kulmassa, irrallaan kuohusta. Pyörähtää keulan ympäri laskeutuen takasurfiin ilman melanvetoa.
Back round house	40	Oikea / vasen	180 asteen suunnanmuutos suoritettuna vihreässä vedessä 45 astetta pienemmässä kulmassa, irrallaan kuohusta. Pyörähtää perän ympäri laskeutuen etusurfiin.
Clean back round house	60	Oikea / vasen	180 asteen suunnanmuutos suoritettuna vihreässä vedessä 45 astetta pienemmässä kulmassa, irrallaan kuohusta. Pyörähtää perän ympäri laskeutuen etusurfiin ilman melanvetoa.

Blunt	40	Oikea / vasen	180 asteen suunnanmuutos suoritettuna vihreässä vedessä 45 astetta suuremmassa kulmassa, irrallaan kuohusta. Pyörähtää keulan ympäri laskeutuen takasurfiin.
Clean blunt	100	Oikea / vasen	180 asteen suunnanmuutos suoritettuna vihreässä vedessä 45 astetta suuremmassa kulmassa, irrallaan kuohusta. Pyörähtää keulan ympäri laskeutuen takasurfiin ilman melanvetoa.
Air blunt	80	Oikea / vasen	180 asteen suunnanmuutos suoritettuna vihreässä vedessä 45 astetta suuremmassa kulmassa, irrallaan kuohusta. Pyörähtää ilmassa keulan ympäri laskeutuen takasurfiin.
Clean air blunt	140	Oikea / vasen	180 asteen suunnanmuutos suoritettuna vihreässä vedessä 45 astetta suuremmassa kulmassa, irrallaan kuohusta. Pyörähtää ilmassa keulan ympäri laskeutuen takasurfiin ilman melanvetoa.
Back blunt / stab	60	Oikea / vasen	180 asteen suunnanmuutos suoritettuna vihreässä vedessä 45 astetta suuremmassa kulmassa, irrallaan kuohusta. Pyörähtää perän ympäri laskeutuen etusurfiin.
Clean back blunt	120	Oikea / vasen	180 asteen suunnanmuutos suoritettuna vihreässä vedessä 45 astetta suuremmassa kulmassa, irrallaan kuohusta. Pyörähtää perän ympäri laskeutuen etusurfiin ilman melanvetoa.
Back air blunt	100	Oikea / vasen	180 asteen suunnanmuutos suoritettuna vihreässä vedessä 45 astetta suuremmassa kulmassa, irrallaan kuohusta. Pyörähtää ilmassa perän ympäri laskeutuen etusurfiin.
Clean back air blunt	160	Oikea / vasen	180 asteen suunnanmuutos suoritettuna vihreässä vedessä 45 astetta suuremmassa kulmassa, irrallaan kuohusta. Pyörähtää ilmassa perän ympäri laskeutuen etusurfiin ilman melanvetoa.
Pan am	120	Oikea / vasen	180 asteen ylösalainen suunnanmuutos vihreässä vedessä yli 90 asteen kulmassa, irrallaan kuohusta. Pyörähtää ilmassa keulan ympäri laskeutuen takasurfiin.
Clean pan am	160	Oikea / vasen	180 asteen ylösalainen suunnanmuutos vihreässä vedessä yli 90 asteen kulmassa, irrallaan kuohusta. Pyörähtää ilmassa keulan ympäri laskeutuen takasurfiin ilman melanvetoa.
Back pan am	160	Oikea / vasen	180 asteen ylösalainen suunnanmuutos vihreässä vedessä yli 90 asteen kulmassa, irrallaan kuohusta. Pyörähtää ilmassa perän ympäri laskeutuen etusurfiin.
Clean back pan am	200	Oikea / vasen	180 asteen ylösalainen suunnanmuutos vihreässä vedessä yli 90 asteen kulmassa, irrallaan kuohusta. Pyörähtää ilmassa perän ympäri laskeutuen etusurfiin ilman melanvetoa.
Cartwheel	30	Oikea / vasen	Kaksi peräkkäistä upotusta samaan suuntaa, kummankin upotuksen oltava yli 45 astetta.
Clean cartwheel	50	Oikea / vasen	Kaksi peräkkäistä upotusta samaan suuntaa yhdellä melanvedolla, kummankin upotuksen oltava yli 45 astetta.

Super clean cartwheel	70	Oikea / vasen	Kaksi peräkkäistä upotusta samaan suuntaa ilman melanvetoja, kummankin upotuksen oltava yli 45 astetta.
Splitwheel	60	Oikea / vasen	Kaksi peräkkäistä upotusta, joiden välissä suunnanmuutos. Yhden upotuksen oltava yli 45 astetta ja toisen yli 70 astetta.
Felix	80	Oikea / vasen	360 asteen spin / eskimo yhdistelmä, mistä vähintään 180 astetta suoritetaan ylösalaisin. Liikkeen tulee päättyä surfiin oikeinpäin. (Käytännössä ei ilmava Helix).
Tricky woo	120	Oikea / vasen	Kolmen upotuksen sarja – kahden upotuksen tulee olla yli 70 astetta ja yhden yli 45 astetta. Koko sarjan tulee käyttää vain yhtä melanlapaa. Ensimmäisenä upotettavan keulan upotuksen ja toisena upotettavan perän upotuksen välissä tehdään 180 asteen pyörähdys ja kolmantena upotettava keula seuraa samaan suuntaan. Eli kolme upotusta samalla melantuella.
Lunar orbit / matrix	140	Oikea / vasen	Kahden upotuksen sarja, joka alkaa vertikaali tail squirtilla stopparissa eli 360 asteen pyörähdys perällä vertikaali asennossa yhdistettynä keulan upotukseen. Käytetään yhtä lapaa. Kummankin upotuksen tulee olla yli 70 astetta.
Mc Nasty	170	Oikea / vasen	Alkaa back blastista, josta paatti pomppaa ja hyppää ylösalaisin perä edellä vihreään veteen. Sitten tehdään puoli loop takaisin oikeinpäin, joten liike loppuu melojan kasvot ylävirran suuntaa.
Phonics monkey	150	Oikea / vasen	Alkaa kasvot ylävirtaan stopparin kuohusta. Meloja tekee 360 asteen pyörähdys keulalla, jonka kulman tulee olla yli 45 astetta. Pyörähdys yhdistetään looppiin (katso kuvaus alemmaa).
Loop	80	Eteen	Kaksi peräkkäistä yli 70 asteen upotusta virran suunnassa, alkaa ja päättyy ylävirran suuntaa.
Back loop	90	Taakse	Kaksi peräkkäistä yli 70 asteen upotusta virran suunnassa, alkaa ja päättyy alavirran suuntaa.
Air loop	100	Eteen	Kaksi peräkkäistä yli 70 asteen upotusta virran suunnassa, alkaa ja päättyy ylävirran suuntaa. Paatin, melan ja vartalon tulee olla osan liikkeestä ilmassa.
Air back loop	120	Taakse	Kaksi peräkkäistä yli 70 asteen upotusta virran suunnassa, alkaa ja päättyy alavirran suuntaa. Paatin, melan ja vartalon tulee olla osan liikkeestä ilmassa.
Space Godzilla	100	Oikea / vasen	Air loop 90 asteen suunnanmuutoksella upotusten välissä. Kummankin upotuksen tulee olla yli 70 asteen kulmassa.
Flip turn / side kick	100	Oikea / vasen	Ilmava hyppy tai lanne sivallus yli 90 asteen kallistuksella ja vähintään 45 asteen suunnanmuutoksella. Alkaa ja päättyy etusurffiin.
Donkey flip	120	Oikea / vasen	Eskimokäännös etusurfista etusurffiin. Paatin tulee olla ilmassa 180 astetta 360 asteen eskimokäännöksestä. Paatin tulee laskeutua surfausasentoon stoppariin tai aaltoon.

Air screw	160	Oikea / vasen	Eskimokäännös etusurfista etusurfiin. Paatin ja vartalon tulee olla ilmassa 180 astetta 360 asteen eskimokäännöksestä. Paatin tulee laskeutua surfausasentoon stoppariin tai aaltoon.
Helix	170	Oikea / vasen	360 asteen spin / roll yhdistelmä, josta vähintään 180 astetta on suoritettava ylösalaisin. Melojan pää ja hartiat voivat olla kosketuksissa veteen, mutta paatin tulee olla ilmassa ylösalaisin olevan 180 asteen osuuden liikkeestä. Liikkeen tulee päättyä aaltoon surfausasentoon.
Trophy 1	100		Huomiota herättävä uusi liike keski vaikealla laskeutumisella aaltoon tai stoppariin.
Trophy 2	200		Huomiota herättävä ja ilmava uusi liike erittäin vaikealla laskeutumisella aaltoon tai stoppariin.
Entry 1	30		Helppo liike – yksi vertikaali upotus, joka alkaa putoamisalueen alapuolelta.
Entry 2	80		Keski vaikea liike – kaksi yhdistettyä upotusta, kuten sisäänmeno loop tai ei ilmava kick flip**.
Entry 3	120		Ilmava tai clean liike. Erittäin vaikea – kaksi yhdistettyä upotusta, kuten Air Loop tai ilmava kick flip**.
Huge Bonus	50		Ansaitaan, kun mikä tahansa liike saavuttaa selvästi havaittavan valtavan ilmavuuden. Paatti, mela, vartalo ja myös pää ovat vähintään 1ft / 30cm vedenpinnan yläpuolella.
Kick Flip Entry**			Sisäänmenoliike, jossa paatti sisäänmennessään saavuttaa ilmavuuden kuohun huipusta. Eskimokäännös, joka laskeutuu ja pysyy suorituspaikassa. Paatti ja vartalo tulee olla irrallaan suorituspaikasta 180 asteen (ylösalaisin olevan) osan eskimokäännöksestä.

Liite 3 Squirt – liikelista

Liike	Pisteet	Tuomitaan	Kulma	Kuvaus
Stall	10	E / T	70<110	Kahden sekunnin tasapainoinen tauko upotuksessa.
Bow Screw	20	V / O	>110	Yhtenäisellä vedolla keulalla suoritettu ylivertikaali pyörähdys pituusakselin ympäri
Stern Screw	20	V / O	>110	Yhtenäisellä vedolla perällä suoritettu ylivertikaali pyörähdys pituusakselin ympäri
Cartwheel	10	V / O	>45, >70	Kaksi samansuuntaista vertikaalia upotusta.
Clean Cartwheel	40	V / O	>45, >70	Kahden upotuksen cartwheel, jossa toinen vertikaali upotus suoritetaan ilman melanvetoa.
Superclean Cartwheel	60	V / O	>45, >70	Kaksi samansuuntaista vertikaalia upotusta ilman melanvetoja (ei melakosketuksia).
Heliwheel / Chopperwheel / Ninjawheel	60	V / O	>45, >70	3 peräkkäistä upotusta ilman melatukia ja kolme melan pyöritystä, yksi/upotus.

Switchwheel 2pt	40	V / O	>45, >70	2 peräkkäistä upotusta, sama lapa koko ajan vedessä, käsien vaihto melassa.
Switchwheel 4pt	60	V / O	>45, >70	4 peräkkäistä upotusta, sama lapa koko ajan vedessä, käsien vaihto melassa.
Jedi / Bigwheel	40	V / O	>45, >70	2 upotusta aukeavalla tai sulkeutuvalla squirt-melanvedolla samaan suuntaan alkaen perältä, mela pysyy vedessä keulanupotukseen.
Splitwheel	40	V / O	>45, >70	2 erisuuntaista upotusta ja 180 asteen suunnanmuutos pituus akselin ympäri upotuksien välissä.
Clean Splitwheel	80	V / O	>45, >70	2 erisuuntaista upotusta ilman melantukia ja 180 asteen suunnanmuutos pituus akselin ympäri upotuksien välissä.
Party Trick	40	V / O	>70	Kaatuneesta keulalle pystyy yhdellä työnnöllä.
Zero to Hero	40	V / O	>70	Kaatuneesta perälle pystyy yhdellä työnnöllä
High Washout	40	V / O	135<110 0	Ylivertikaali 360 asteen pyörähdys keulalla ilman aloitus vetoa, pystyy kääntämisessä voi käyttää vain yhden lavan tukea.
Low Washout	40	V / O	180<135 5	Ylivertikaali 360 asteen pyörähdys keulalla ilman aloitus vetoa, pystyy kääntämisessä voi käyttää vain yhden lavan melanvetoa.
One Armed Bandit	40	V / O	>110	Lähes ylösalaisin tehtävä >110 asteen stern screw tehdään etukaarivedolla ja yhdellä lopputuella.
Unarmed Bandit	60	V / O	>110	Lähes ylösalaisin tehtävä >110 asteen stern screw, yksi lopputuki sallittu.
Tricky Woo	60	V / O	>45, >70	Splitwheel 70 < 110 stern screwiin, käytetään yhtä melanlapaa, kaikkiaan 360 asteen pyörähdys pituus akselin ympäri.
Woo Tricky	60	V / O	>45, >70	Perä splitwheel 70 < 110 bow screwiin, käytetään yhtä melanlapaa, kaikkiaan 360 asteen pyörähdys pituus akselin ympäri.
Whirlygig / Screwing Around	80	V / O	>110	Neljä ylivertikaali upotusta – Bow screwit yhdistettyinä stern screweihin tai stern screwit yhdistettyinä bow screweihin.
Front Loop	50	E		Etuvoltti leveys akselin ympäri, kaksi vertikaali upotusta, minimaalinen pituus akselin suunnanmuutos.
Back Loop	50	T		Takavoltti leveys akselin ympäri, kaksi vertikaali upotusta, minimaalinen pituus akselin suunnanmuutos.
Double Scoop	80	E		Etuvoltti pystyy perälle ja välittömästi takavoltti pystyy keulalle, kaikki leveys akselin ympäri.
Mush Move	10 - 40	E / T		Mystery move tasaisella vedellä tai takaisin akanvirtaan yleisetä vaihtelevalla syvyydellä. 10 rinta. 20 hartiat. 30 silmientaso. 40 pää veden alla.

Mystery Move	10 - 50	E / T	Päävirtaan veden alle akanvirrasta vaihteleviin syvyyksiin. 10 rinta. 20 hartiat. 30 silmientaso. 40 pää veden alla. 50 pää veden alla pidempään kuin 2 secs.
Light Loop	40	V / O	Dynaaminen takakansi eskimokäännös mystery-liikkeen ylöstulosta tai mush movesta, missä ainoastaan paatin perä on vedessä.
Flying Fish	80	V / O	Dynaaminen takakansi eskimokäännös mystery-liikkeen ylöstulosta tai mush movesta, missä paatti on kokonaan ilmassa ylösalaisin.
Exit Loop	60	E / T	Vertikaali front- tai back loop mysteryn tai mush moven ylöstulosta.
Exit Helix	80	V / O	Flying fish 180 asteen suunnanmuutoksella vaakatasossa.
Trophy Move	40 / 80	V / O	Huomiota herättävä uusi liike, jota ei ole listattu yllä, mutta on selitetty ja varmistettu tuomareilta ennen kilpailua.
Tyyli pisteet	10-100		Tyyli bonus on 10 – 100 pistettä, joka jaetaan kymmeneen: 10. 20. 30. 40 jne. Korkeat pisteet edellyttävät sulavasti liikkuvaa suoritusta ilman tai muutamalla suoritus katkolla (eskimot, siirtymiset, eteenpäin melominen jne.).

Huomautukset: Pilkku tarkoittaa seuraavan upotuksen vertikaaliutta.

Liite 4 - Kilpailun järjestäminen – Vähimmäisvaatimus

Tuomarointi- / kuulutusalue

- Alueen tulee olla vähintään 22.5 neliometriä (9m x 2.5m). 9 m on käytettävissä oleva alue tuomareiden sijoittamiseen.
- Vain tuomarit ja pisteytyshenkilöt sijoitetaan alueelle. Ei TV-, eikä äänentoistolaitteita alueelle.
- Äänentoistolaitteet tulee sijoittaa niin, etteivät ne häiritse kirjuria kuulemasta tuomaria.
- Alue on vartioitu ja pääsy vain luvalla.
- Alue sijoitettava 45 asteen kulmaan yläpuolelle tai alapuolelle suorituspaikasta, jotta tuomareilla on hyvä näkyvyys suorituspaikalle (päätuomari valitsee).
- Tuomarointialueen ja suorituspaikan välillä ei saa olla mitään näköesteitä.
- Tuomareiden tulee olla suojattu sateelta, tuulelta ja haittaavalta auringon paistamiselta koko kilpailun ajan.
- Miellyttävät tuolit tuomareille ja kirjureille (ei pöytiä ja kovia alustoja).
- Vessojen tulee olla korkeintaan 30 metrin päässä. Naisten ja miesten vessat erikseen.
- Ruokaa ja juomista saatavilla tasaisin väliajoin.
- Tuomarointialueen oltava savuton.

- Ei meteliä, eikä puolueellisia huutoja / selostuksia tuomareiden ympäristössä
- Päätuomari on johdossa alueella, eikä kukaan voi kyseenalaistaa hänen käskyjään.
- Ainoastaan päätuomari voi antaa kilpailijalle suoritusluvan.
- Kilpailun kuuluttaja voi kutsua seuraavan kilpailijan.
- Päätuomarilla on oikeus kuuluttaa kilpailuongelmista.
- Tuomarit / kirjurit käyttävät elektronista pisteytysjärjestelmää (ECA:n hyväksymä).
- Päätuomari tarkastaa aika ajoin tai tarvittaessa pisteytysjärjestelmän ja tuloksien tarkkuuden.
- Ajastin täytyy olla nollautuva ja kilpailijoiden nähtävissä. Kaksi äänimerkkiä on annettava 10 sekuntia ennen 45 sekunnin suorituksen loppumista. Tuomarien on kuultava äänimerkki.
- Alkoholijuomat ovat kiellettyjä tuomarointialueella

Liite 5 – Sijaiset & Tuomarit

Sijaiset (reservi)

- Sijaisista ei makseta osallistumismaksua (ilmoitettava) ja sijaiset ovat oikeutettuja osallistumaan kansallisiin harjoituksiin ja heillä on pääsy juhliin/tapahtumiin.
- Jokaista neljää kilpailevaa joukkueen jäsentä kohden voi nimetä yhden (1) sijaisen.
1 - 4 kilpailevaa kilpailijaa => 1 sijainen
5 - 8 kilpailevaa kilpailijaa => 2 sijaista jne.
- Sijaiset käyttävät erikoisnumerolappua ja kilpaillessaan he käyttävät pois jääneen kilpailijan numerolappua.
- Kilpailija voidaan korvata vain loukkaantumisen tai sairastumisen takia. Tämä on kilpailijan ja joukkuekapteenin/managerin välinen asia. Kummankin täytyy informoida järjestäjiä päätöksestä ja rekisteröidä erikoisnumeron vaihto. Järjestäjät julkaisevat joukkueistaan vaihdon.
- Kilpailijan vaihto on sallittu vain, jos se tapahtuu vähintään kaksi päivää ennen kilpailun alkua.

Tuomarit

- Päätuomari valitsee enintään kaksitoista tuomaria kilpailua varten. Valinta perustuu ensisijaisesti valittujen kykyyn, kokemukseen ja mahdollisuuksien mukaan tasapuoliseen osallistuvien maiden edustukseen.
- Jokaiselle kymmenelle (10) tuomarille maksetaan (hyväksytään jokaisessa mestaruuskilpailussa) kustannuksia. Maksu suoritetaan joukkuekapteenille/managerille, joka välittää maksun tuomarille.
- Päätuomarin kustannukset maksetaan (hyväksytään jokaisessa mestaruuskilpailussa) suoraan päätuomarille ja järjestäjä tarjoaa hänelle majoituksen.

Liite 6 Numerolappu kriteeria

- Voimassa olevat ECA säännöt pätevät.