



**REGULAMIN MISTRZOSTW POLSKI**  
**W WAKEBOARDZIE ZA MOTORÓWKĄ**  
**2015**

## 1. Postanowienia ogólne

1.1. Termin, miejsce oraz Współorganizatora MP wyznacza Polski Związek Motorowodny i Narciarstwa Wodnego (dalej „PZMiNW”) w oparciu wniosek Komisji Wakeboardu (dalej „KW”). Współorganizatorzy mają obowiązek najpóźniej na 30 dni przed terminem zawodów rozesłać pocztą elektroniczną szczegółowy biuletyn organizowanych MP do:

- klubów wakeboardu i wakeskatu zrzeszonych w PZMiNW,
- biura PZMiNW.

1.2. Biuro PZMiNW jest zobowiązane do niezwłocznego umieszczenia Biuletynu zawodów na swojej stronie internetowej.

1.3. Współorganizator zobowiązuje się współpracować z przedstawicielem KW podczas organizacji i w czasie trwania MP.

1.4. MP rozgrywane są w oparciu o regulamin Mistrzostw Świata Międzynarodowej Federacji Narciarstwa Wodnego i Wakeboardu (dalej „IWWF”) i jego Departamentu ds. Wakeboardu za Motorówką chyba, że niniejsze przepisy stanowią inaczej.

1.5. Kiedy zgodność z niniejszym regulaminem lub przepisami IWWF nie jest możliwa, a są wymagane niezbędne zmiany, możliwe jest wprowadzenie ich tylko w jeden z następujących sposobów:

- Przez komisję sędziowską na wniosek Współorganizatora. Wszystkie zmiany w regulaminie dokonane w ten sposób muszą być dokonane przed wysłaniem oficjalnego biuletynu zawodów i muszą być w nim zawarte.
- Przez Sędziego Głównego w porozumieniu z innymi sędziami, Współorganizatorem i oficjalnym przedstawicielem KW. Zmiany te muszą być ogłoszone na odprawie dla zawodników i kierowników ekip przed rozpoczęciem zawodów.

1.6. Każdy z zawodników jest zobowiązany do poddania się kontroli antydopingowej.

## 2. Kategorie

2.1. Mistrzostwa Polski są rozgrywane oddzielnie dla kobiet i mężczyzn w kategoriach wiekowych zgodnych z regulaminem IWWF.

## 2.2. Kategorie:

Kategoria	Wiek
Młodziczki / Młodzicy	poniżej 11 roku życia /urodzeni 2004 i młodszy/
Juniorki młodsze / Juniorzy młodszy	poniżej 14 roku życia /urodzeni 2001 i młodszy/
Juniorki / Juniorzy	poniżej 18 roku życia /urodzeni 1997 i młodszy/
OPEN	bez ograniczeń wiekowych
Masters	powyżej 30 roku życia /urodzeni 1985 i starsi/
Weteranki / Weterani	powyżej 40 roku życia /urodzeni 1975 i młodszy/

- 2.3. Kategoria, w której zgłosiło się mniej niż 3 zawodników nie będzie rozgrywana.
- 2.4. Zawodnik ma prawo startu tylko w jednej kategorii zgodnej ze swoim wiekiem lub OPEN.
- 2.5. Jeśli w kategorii Młodzików nie zgłosi się odpowiednia liczba zawodników, będą oni mogli wystartować w kategorii Juniorów młodszych.
- 2.6. Jeśli w kategorii Juniorów młodszych nie zgłosi się odpowiednia liczba zawodników, będą oni mogli wystartować w kategorii Juniorów.
- 2.7. Jeśli w kategorii Weteranów nie zgłosi się odpowiednia liczba zawodników, będą oni mogli wystartować w kategorii Masters.

## 3. System rozgrywania zawodów

- 3.1. Zawody rozgrywane będą systemem grupowym (inaczej „heatowym”). W heacie nie może znajdować się więcej niż 6 osób. Szczegółowy układ i liczby osób startujących w poszczególnych heatach ujęty jest w przepisach „Wakeboard World Rules” określonych przez Międzynarodową Federację Narciarstwa Wodnego i Wakeboardu.
- 3.2. W rundach kwalifikacyjnych kolejność zawodników jest ustalana losowo.
- 3.3. Liczba zawodników w grupie jest zależna od całkowitej liczby zawodników zgłoszonych na zawody. Z każdej grupy w rundzie eliminacyjnej i półfinałowej do dalszych rund przechodzi określona przez Sędziego Głównego i podana na odprawie przed zawodami liczba zawodników.
- 3.4. W zależności od liczby startujących zawodników, na wniosek Sędziego Głównego może zostać dopuszczona kwalifikacja do półfinałów poprzez Rundę Ostatniej Szansy (inaczej „LCQ - Last Chance Qualification”). Informacja o takiej możliwości musi być udostępniona najpóźniej na odprawie przed zawodami.
- 3.5. Jeżeli zawodnik nie stawi się w gotowości do startu w momencie gdy następuje jego kolejność oraz motorówka jest przygotowana do startu, Sędzia Starter może zaproponować jego dyskwalifikację Sędziemu Głównemu, jednakże może też dać mu 4 minuty, przeznaczone na wypadki, które nieprzewidywalnie opóźniają start. W przypadku uszkodzenia sprzętu patrz pkt. 11.5.

- 3.6. Jeżeli zawodnik zostanie zdyskwalifikowany (niezależnie z jakiego powodu) nie może kontynuować startu w zawodach. Jeśli zawodnik nie stawił się na start w rundzie kwalifikacyjnej nie może on kontynuować startu w rundzie LCQ.
- 3.7. W przypadku kiedy zawodnik został zdyskwalifikowany, jednocinutowe opóźnienie powinno zostać przyznane następnemu zawodnikowi z listy startowej, jeśli nie było go na miejscu startu w czasie dyskwalifikacji. Jeżeli więcej zawodników zostało zdyskwalifikowanych, czas przyznany następnemu zawodnikowi powinien wynosić tyle minut, ilu zostało zdyskwalifikowanych zawodników.
- 3.8. We wszystkich rundach, oprócz rundy eliminacyjnej, kolejność startu jest odwrotna do kolejności miejsc z poprzedniej rundy.
- 3.9. Końcowa klasyfikacja zawodników jest obliczana na podstawie najlepszego wyniku z ostatniej rundy, w której startował dany zawodnik.
- 3.10. W przypadku zaistnienia remisu jako lepszego uznaje się zawodnika, który uzyskał lepszy wynik w rundzie eliminacyjnej.

#### 4. Warunki uczestnictwa

- 4.1. W MP uczestniczyć mogą jedynie obywatele Rzeczypospolitej Polskiej posiadający aktualną licencję sportową wakeboardzisty wydaną przez PZMiNW. W przypadku rozgrywania Międzynarodowych Mistrzostw Polski prowadzona będzie dodatkowo, odrębna klasyfikacja dla zawodników posiadających obywatelstwo Polskie.
- 4.2. Warunkiem dopuszczenia jest posiadanie przez zawodnika następujących dokumentów:
  - aktualnej licencji sportowej wydanej przez PZMiNW
- 4.3. Szczegółowe informacje dotyczące formy zgłaszania zawodników zostaną ogłoszone w oficjalnym Biuletynie ogłoszonym i rozesłanym do klubów nie później niż na 25 dni przed zawodami.
- 4.4. Zawiadomione kluby, zamierzające zgłosić swoich zawodników do wzięcia udziału w MP, powinny dokonać pisemnego lub e-mailowego zgłoszenia na adres podany przez Współorganizatora, najpóźniej na 10 dni kalendarzowych przed terminem zawodów. **Termin ten jest nieprzekraczalny.**
- 4.5. Warunkiem startu jest podpisanie oświadczenia o starcie na własną odpowiedzialność oraz akceptacji regulaminu przez zawodnika.

#### 5. Sędziowie

- 5.1. Do podstawowych obowiązków Sędziego Głównego należy:
  - rozstrzyganie spraw spornych niewyjaśnionych niniejszym regulaminem,

- poprowadzenie odprawy sędziowskiej przed zawodami,
- sprawdzenie zgłoszeń zawodników,
- zapoznanie się z akwenem,
- sprawdzenie oraz dopuszczenie lub nie, elementów wakeparku wykorzystywanych podczas MP,
- nadzór nad przebiegiem treningu oficjalnego (jeżeli jest),
- sporządzenie dokumentacji z zawodów, w szczególności:
  - sprawdzenie wyników zawodów,
  - sporządzenie sprawozdania z zawodów.

Oryginały wyników zawodów otrzymują:

- uczestniczące kluby,
- współorganizator zawodów,
- biuro PZMiNW.

Odpowiedzialnym za dostarczenie wyżej wymienionym kompletu wyników, najpóźniej do 6 godzin po zakończeniu zawodów, jest Sędzia Główny.

## 6. Kryteria Sędziowania/Punktacja

- 6.1. Sędziowanie odbywa się tylko na podstawie subiektywnego wrażenia sędziów. Nie ma określonych punktów przyznawanych za poszczególne tricki.
- 6.2. Przejazdy zawodników oceniać będzie minimum 2 i maksimum 3 sędziów, z których wyodrębniony jest Sędzia Główny. Sędziowanie odbywa się z łodzi ciągnącej zawodnika.
- 6.3. Każdy zawodnik powinien mieć możliwość wykonania dwóch przejazdów w każdej z rund, podczas których może wykonać wybrany przez siebie układ skoków i ewolucji na elementach wakeparku. Będzie oceniany według subiektywnego wrażenia w trzech kategoriach, które dadzą jeden łączny wynik dla każdego przejazdu.
- 6.4. Przyznawane punkty odzwierciedlają każdy przejazd wynikiem w przedziale 0-100. Tylko lepszy z dwóch przejazdów będzie brany jako wynik. Ocena za gorszy przejazd jest odrzucana.
- 6.5. Ocenianie przejazdu zaczyna się kiedy zawodnik wjedzie na trasę zawodów i kończy kiedy ją opuści, wyróci się drugi raz lub wykona skok z podwójnej fali „double up” /tylko w rundzie finałowej/.
- 6.6. Zawodników zachęca się do wykonywania płynnych przejazdów z dużą liczbą i różnorodnością tricków. Każdy trick powinien być wykonany tak poprawnie technicznie jak to tylko możliwe. Zawodnik powinien wykorzystać maksymalnie swoje możliwości.
- 6.7. Sędziowie mogą przyznać maksymalnie 100 punktów każdemu zawodnikowi na podstawie ogólnego wrażenia z jego przejazdu. Każdy heat będzie oceniany oddzielnie, a pierwszy zawodnik wykonujący przejazd w heacie będzie bazą do oceniania zawodników wykonujących przejazd w tym samym heacie. Sędziowie zobowiązani są do oceny poszczególnych przejazdów jak i podania klasyfikacji zawodników w każdym heacie.

- 6.8. Sędziowie muszą zapewnić identyczne warunki przejazdu każdemu zawodnikowi.
- 6.9. Tricky powtórzone w czasie jednego przejazdu nie będą oceniane.
- 6.10. Sędziowie oceniają każdego zawodnika w następujących kategoriach:
- **Wykonanie /execution/** - maksymalnie 33,3 punktów.  
Odzwierciedla poziom doskonałości wykonania poszczególnych skoków oraz w pełnego wykonania programu skoków i tym samym przejazdu z minimalną liczbą upadków.
  - **Poziom trudności /intensity/** - maksymalnie 33,3 punktów.  
Odzwierciedla skalę trudności i złożoności poszczególnych skoków.
  - **Kompozycja /composition/** - maksymalnie 33,3 punktów.  
Odzwierciedla poziom zróżnicowania tricków w płynnej sekwencji i nowatorskim, interesującym układzie tricków typu invert, obrotów, trików z odbiciem i lądowaniem w różnych ustawieniach deski i pozycjach ciała (heel side, toe side, switch i blind), przełożeń uchwytu, skoków z wody i tricków z wykorzystaniem przeszkód.

Obliczanie wyników: przy obliczaniu wyników będzie użyta metoda średniej arytmetycznej. Punkty z trzech kategorii są sumowane i dają wynik za przejazd zawodnika. Wyniki sędziów są uśredniane i dają wynik końcowy zawodnika.

Wyniki poszczególnych przejazdów mogą być wyświetlane lub podawane na żywo zaraz po przejeździe zawodnika, aczkolwiek są to wyniki nieoficjalne dopóki dana runda nie zostanie zakończona, a wyniki zatwierdzone przez Sędziego Głównego.

## 7. Bezpieczeństwo

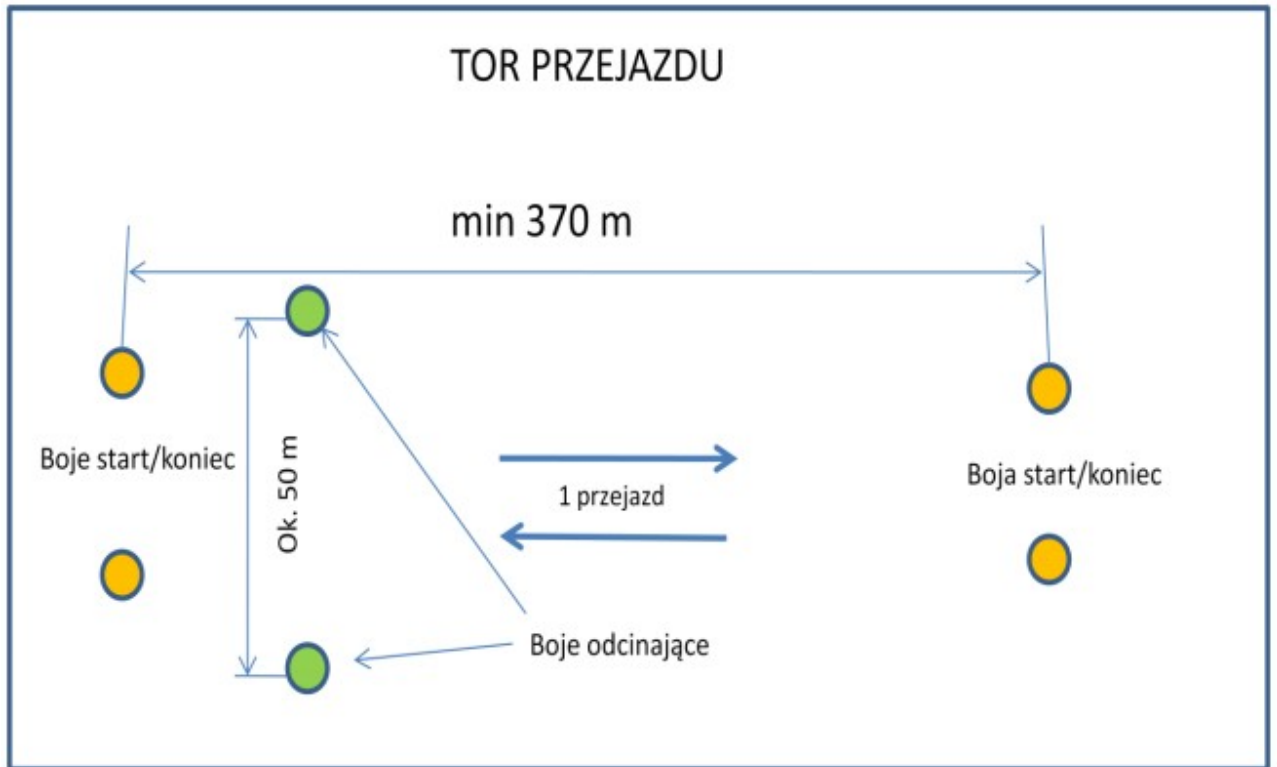
- 7.1. Nad bezpieczeństwem rozgrywania zawodów czuwa Współorganizator łącznie z oficjalnym przedstawicielem KW.
- 7.2. Wszyscy zawodnicy są zobligowani do używania kamizelki, która jest w stanie utrzymać zawodnika na powierzchni wody.
- 7.3. Wszyscy zawodnicy korzystający z przeszkód muszą używać odpowiednich kasków. Zawodnik, który przewróci się na przeszkodzie musi puścić uchwyt, jeśli tego nie zrobi, zostaje zdyskwalifikowany.
- 7.4. Współorganizator jest zobowiązany zapewnić łódź ratowniczą o napędzie spalinowym, na pokładzie której musi być wykwalifikowany ratownik. Dodatkowo musi ona znajdować się w takim miejscu by jak najszybciej udzielać pomocy zawodnikom w przypadku urazu.
- 7.5. Współorganizator jest zobowiązany do zapewnienia opieki medycznej w postaci lekarza lub ratowników medycznych zapewniających pierwszą pomoc medyczną. Zaleca się, aby na miejscu zawodów znajdował się ambulans medyczny lub inny pojazd przystosowany do przewozu zawodnika na noszach. W przypadku braku ambulansu o miejscu i terminie MP należy powiadomić najbliższy szpital.

- 7.6. Zawodnicy uczestniczą w zawodach na własne ryzyko.
- 7.7. Sędzia Główny lub wyznaczony przez niego zastępca z odpowiednimi uprawnieniami, musi być obecny podczas oficjalnego treningu. Do obowiązków Sędziego Głównego lub osoby przez niego upoważnionej należy sprawdzenie pod względem bezpieczeństwa infrastruktury miejsca zawodów, a w szczególności przeszkód przed oficjalnym treningiem.

## 8. Protesty

- 8.1. Protesty składane są na ręce Sędziego Głównego tylko przez reprezentanta drużyny. Protest musi być przedłożony na piśmie, podawać powody lub opis sytuacji i być wypełniony możliwe jak najwcześniej - nie później niż 15 minut po zaistnieniu sytuacji spornej lub 15 minut po ogłoszeniu wyników.
- 8.2. Protesty są dozwolone tylko w przypadku, gdy domniemane jest niestosowanie się do Regulaminu zawodów i dotyczą bezpośrednio zawodnika. Protesty składane w prostych przypadkach oraz podważające decyzje sędziów nie będą przyjmowane.
- 8.3. Korekta błędów w obliczeniach komputera nie jest uznawana jako protest. Jeżeli stwierdza się zaistnienie takiego błędu jest on niezwłocznie korygowany.
- 8.4. Złożenie protestu musi być poparte wpłatą kaucji do biura zawodów w wysokości 250 zł. Zostanie ona zwrócona, jeśli protest zostanie uznany za zasadny. Niezwrócona kaucja stanowi dochód organizatora.
- 8.5. W związku z subiektywnym systemem sędziowania i duchem rywalizacji w wakeboardzie, nagrania video nie mogą być używane przez Sędziów, zawodników lub reprezentantów drużyn by rozwiązać jakikolwiek spór. Sędziowie mogą używać nagrań video tylko przed ocenieniem przejazdu zawodnika.

## 9. Obszar rozgrywania zawodów



### 9.1. Boje ograniczające trasę – wymagania:

- dopuszczalne są tylko boje pompowane, zrobione z lekkiego odpornego materiału i posiadające gładką powierzchnię,
- kolor musi być zapewniający zauważenie boi z dużej odległości,
- boje nie powinny być wyższe niż 1m powyżej lustra wody,
- każda boja powinna posiadać mocny uchwyt do zaczepiania linki kotwicznej oraz być umiejscowiona w sposób uniemożliwiający jej przesunięcie z określonej pozycji.

9.2. Długość toru jazdy: Boja startowa powinna określać miejsce rozpoczęcia przejazdu z każdej ze stron. Boja końcowa określać miejsce zakończenia przejazdu. Odległość między bojami startową i końcową powinna wynosić minimum 370m. Dopuszczalne są jednak niewielkie odstępstwa od tej reguły uwzględniające charakterystykę miejsca.

9.3. Boje odcinające: para boi wskazująca miejsce, po którym motorówka nie będzie w stanie uzyskać wystarczającej prędkości aby kontynuować wykonywanie tricków w przejeździe powrotnym. Miejsce, w którym zostaje ustawiona boja odcinająca jest określone przez Sędziego Głównego oraz Sternika motorówki.

9.4. Przejazd przez tor: Motorówka powinna przejeżdżać przez tor w sposób tak ściśle jak jest to możliwe określony przez Sędziego Głównego. Tor powinien zapewniać odpowiednio duże miejsce do zwrotu w celu przygotowania do przejazdu powrotnego.

9.5. Przejazd zawodnika rozpoczyna się w momencie wykonania pierwszego tricku po wjechaniu w tor przejazdu.



- 9.6. Przejazd zawodnika kończy się w momencie, kiedy przewróci się drugi raz lub kiedy przekroczy boję końcową. Ostatni trick będzie zaliczony wtedy gdy odbicie do skoku jest wykonane przed boją końcową.
- 9.7. Jeżeli zawodnik po upadku pod pływa w celu wydłużenia trasy przejazdu nie będzie miał prawa kontynuowania przejazdu.

## 10. Elementy wakeparku

- 10.1. Wszystkie elementy wakeparku na trasie przejazdu używane są przez zawodników na własną odpowiedzialność.
- 10.2. Nie ma ograniczeń co do rodzaju i sposobu ustawiania elementów wakeparku. Sugerowane jest, aby elementy wakeparku miały kształt symetryczny, umożliwiający identyczny najazd z obydwu stron.
- 10.3. Zastosowane mogą być następujące rodzaje elementów wakeparku:
- slider lub rainbow slider,
  - kicker,
  - funbox.
- 10.4. Elementy wakeparku powinny być strukturalnie zwarte, zapewniać stabilność pływalność oraz być bezpieczne.
- 10.5. Sędzia główny podejmuje decyzję o dopuszczeniu danego elementu wakeparku do zawodów oraz jej umiejscowieniu na trasie przejazdu.
- 10.6. Elementy wakeparku mogą wskazywać jednocześnie miejsce rozpoczęcia i zakończenia trasy przejazdu zawodnika.

## 11. Sprzęt osobisty

- 11.1. Deski – zawodnicy zobowiązani są do używania desek wakeboardowych lub wakeskatowych.

Obydwa rodzaje sprzętu muszą posiadać dodatnią pływalność (unosić się na wodzie). W przypadku wątpliwości ostateczną decyzję o dopuszczeniu sprzętu do zawodów podejmuje Sędzia Główny.

- 11.2. Kamizelki – wszyscy zawodnicy muszą być wyposażeni w kamizelki. Do powinności każdego zawodnika należy upewnienie się, że jego kamizelka spełnia następujące warunki:
- musi unosić zawodnika na powierzchni wody,
  - musi być tak skonstruowana, żeby w czasie upadku zapewnić odpowiednią ochronę żebrom i organom wewnętrznym.
- 11.3. Kaski – zawodnik musi używać kasku w przypadku korzystania z przeszkód.

- 11.4. Linki – zawodnicy powinni posiadać swoje własne linki i uchwyty. W przypadku, kiedy zawodnik nie posiada własnej linki użyta będzie linka dostarczona przez Organizatora.
- 11.5. Uszkodzony sprzęt – zawodnik jest w pełni odpowiedzialny za swój sprzęt osobisty.

Jeśli zawodnik przed startem zorientuje się, że ma uszkodzony sprzęt, może poprosić o czas na jego naprawę (może otrzymać na to maksymalnie 4 minuty). Ostatecznie Sędzia Główny decyduje czy to sprzęt zawiódł czy też nastąpiły inne okoliczności opóźnienia. Zawodnik musi mieć obydwie nogi z powrotem w wiązaniach przed upływem przeznaczonych mu 4 minut lub nie jest dopuszczony do startu w danej rundzie.

W momencie, gdy zawodnik znajdzie się na wodzie może zgłosić uszkodzenie sprzętu poprzez wskazanie ręką na sprzęt. Wówczas jest dostarczony do doku startowego i tam może naprawić uszkodzony sprzęt. Ma na to 4 minuty. Przed upływem 4 minut musi być wpięty w wiązania i gotowy do kontynuowania przejazdu. Przejazd rozpoczyna się od miejsca stwierdzenia uszkodzenia sprzętu.

## *12. Powtarzanie przejazdów*

- 12.1. Zawodnik ma prawo powtórzyć przejazd jeżeli wystąpią okoliczności wskazujące na taką konieczność. Jeżeli zaistnieją takie okoliczności powtórzenie przejazdu powinno nastąpić tylko od momentu zaistnienia takich okoliczności jak np. uszkodzenie przeszkody. Powodem do powtórzenia przejazdu nie może być uszkodzenie sprzętu osobistego jak również zmiany w pogodzie.
- 12.2. W przypadku uznania powtórzenia przejazdu zawodnik może otrzymać dodatkowo 5 minut na odpoczynek w czasie którego następny zawodnik odbędzie swój przejazd.

## *13. Zmiany w programie zawodów*

- 13.1. Zmiany w programie zawodów powinny wystąpić tylko w przypadkach losowych spowodowanych przez pogodę, warunki na wodzie, względy bezpieczeństwa lub podobny istotny powód. Wszelkie zmiany w programie zawodów muszą być ogłoszone na zebraniu zawodników lub kapitanów drużyn, a pisemna informacja wywieszona w widocznym miejscu na terenie zawodów.
- 13.2. Przejazdy poszczególnych grup lub rund (według decyzji Sędziego Głównego oraz Organizatora) każdej kategorii muszą być zakończone, nawet jeśli Sędziowie będą zmuszeni kontynuować je w innym miejscu. Jeśli finał nie może być ukończony, wszyscy zawodnicy muszą startować jeszcze raz tam gdzie jest to możliwe, aż do momentu wyłonienia zwycięzcy.

## 14. Prędkość motorówki i długość liny

- 14.1. Każdy z zawodników powinien uzyskać możliwość przejazdu ze stałą prędkością przez cały tor jazdy.
- 14.2. Zawodnik może, poprzez odpowiednie znaki, regulować prędkość motorówki w czasie przejazdu na zawodach. Sternik w tym momencie zobowiązany jest do jak najszybszej reakcji w celu dostosowania prędkości motorówki do wymagań zawodnika.
- 14.3. Standardowe znaki używane do komunikacji ze sternikiem i sędziami:
  - kciuk w górę – szybciej,
  - kciuk w dół – wolniej,
  - wskazanie na sprzęt – problem ze sprzętem,
  - wskazanie w tył – problem z przeszkodą,
  - podniesienie ręki – prośba o powtórzenie przejazdu,
  - podniesienie ręki po upadku – wskazanie, że nie nastąpiła kontuzja i wszystko jest w porządku.
- 14.4. Każdy z zawodników może indywidualnie dobrać długość liny holującej i prędkość motorówki.

## 15. Upadki

- 15.1. Zawodnik może mieć jeden upadek zanim dojedzie do miejsca startu. Jeżeli zawodnik odrzuci drążek przed dojechaniem do miejsca rozpoczęcia przejazdu wskazując na problemy z liną holującą /długość/ wtedy nie będzie to zaliczony jako upadek przed rozpoczęciem przejazdu.
- 15.2. W przypadku upadku przed dojazdem na miejsce startu, motorówka i zawodnik będą startowali ponownie z doku startowego – nie zostanie to za pierwszym razem uznane za upadek. W przypadku ponownego upadku przed dojazdem na miejsce startu będzie to uznane jako pierwszy upadek w przejeździe.
- 15.3. Zawodnik w czasie przejazdu może mieć jeden upadek, po którym może kontynuować przejazd. Po drugim upadku przejazd nie może być kontynuowany.