

REGULAMIN

MISTRZOSTWA POLSKI 2014

W WAKEBOARDZIE I WAKESKACIE ZA WYCIĄGIEM

1. Postanowienia Ogólne

- 1.1 Termin, miejsce oraz Współorganizatora Mistrzostw Polski w Wakeboardzie i Wakeskacie /w skrócie MP lub zawody/ wyznacza Polski Związek Motorowodny i Narciarstwa Wodnego /w skrócie PZMWiNW/ w oparciu o wniosek Komisji Wakeboardu/ w skrócie KW/.
- 1.2 Wybór organizatora zostanie ustalony na podstawie wytycznych stanowiących załącznik do niniejszego regulaminu.
- 1.3 Współorganizator ma obowiązek wypełnienia formularza zgłoszenia MP do oficjalnego kalendarza IWWF. PZMWiNW udzielają niezbędnego wsparcia i po zatwierdzeniu przesyłają zgłoszenie do IWWF.
- 1.4 Współorganizator ma obowiązek najpóźniej na 21 dni przed terminem zawodów opublikować na fanpagu KW i rozesłać pocztą elektroniczną Oficjalny Biuletyn MP do:
 - a. klubów Wakeboardu zrzeszonych w PZMWiNW,
 - b. biura PZMWiNW,
- 1.5 Biuro PZMWiNW jest zobowiązane do niezwłocznego umieszczenia Biuletynu na swojej stronie internetowej.
- 1.6 Współorganizator ma obowiązek udostępnić wyciąg na nieodpłatne oficjalne treningi na cały dzień poprzedzający rozpoczęcie MP.
- 1.7 Skład sędziowski MP jest ustalony przez Komisję Wakeboardu.
- 1.8 Szczegółowe wymagania organizacyjne wyszczególnione są w Załączniku nr 1.

2. Kategorie / Podziały

- 2.3 Uczestnictwo w zawodach będzie oparte na kategoriach wiekowych , z wyjątkiem kategorii Open.
- 2.4 By utworzyć klasyfikowaną kategorię, niezbędne jest zgłoszenie do zawodów minimum 3 zawodników w danej kategorii wiekowej.
- 2.5 Zawodnik ma prawo startu w jednej kategorii wiekowej, zgodnej ze swoim wiekiem lub OPEN.
- 2.6 Jeżeli rozegrana jest konkurencja wakeskate – zawodnik ma prawo do startu w jednej kategorii w wakeskacie i jednej w wakeboardzie
- 2.7 Jeśli w kategorii U11 - Młodzików nie zgłosi się odpowiednia liczba zawodników, będą oni mogli wystartować w kategorii U15 -Juniorów Młodszych, itd.
- 2.8 . Jeśli w kategorii Powyżej 40 - Weteranów nie zgłosi się odpowiednia liczba zawodników, będą oni mogli wystartować w kategorii Powyżej 30 - Masters, itd.
- 2.9 W konkurencji wakeskate dopuszczalny jest tylko start w kategoriach Junior i Open.

- 2.10 Kategorie wiekowe 2014:

kategoria	rok urodzenia
U11 - Młodziczki / Młodzicy	2003 i młodsi /poniżej 11 lat/
U15 - Juniorki Młodsze/Juniorzy Młodzi	1999 i młodsi /poniżej 15 lat/
U19 - Juniorki / Juniorzy	1995 i młodsi /poniżej 19 lat/
OPEN	brak ograniczeń wiekowych
Powyżej 30 - Masters	1983 i starsi /powyżej 30 lat/
Powyżej 40 - Weteranki / Weterani	1973 i starsi /powyżej 40 lat/

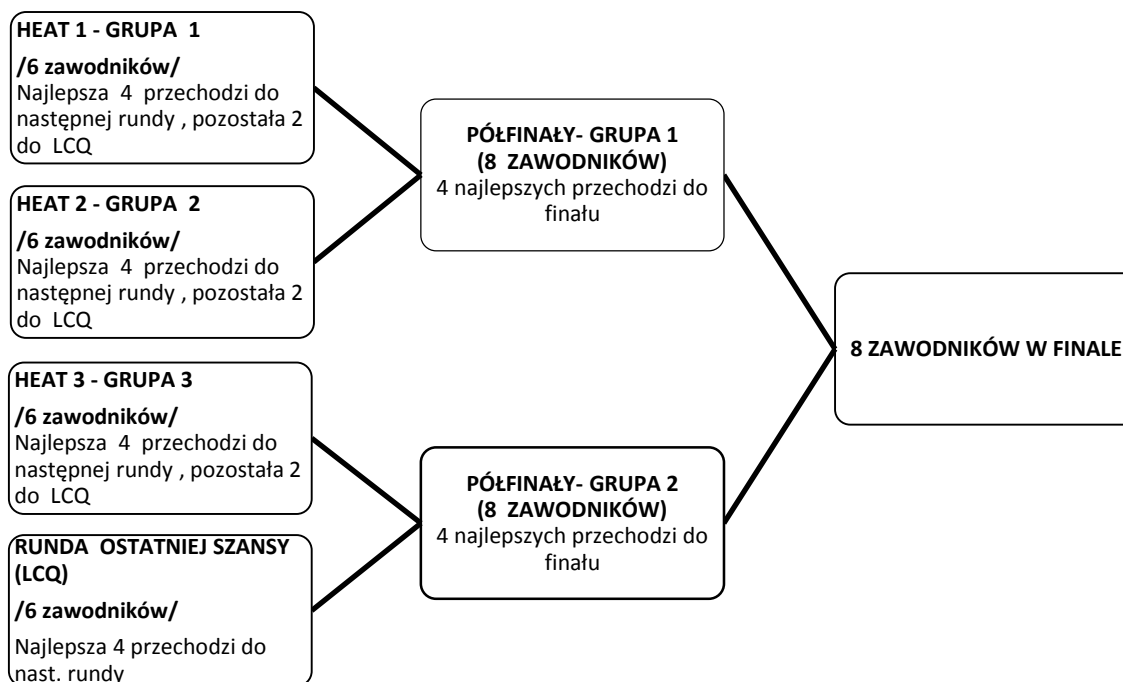
3. System rozgrywania zawodów

- 3.1. Zawody rozgrywane będą systemem grupowym (inaczej „heatowym”).
- 3.2. W rundach kwalifikacyjnych kolejność zawodników jest ustalana na podstawie aktualnej listy rankingowej IWWF. Dla zawodników niesklasyfikowanych kolejność będzie 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 i wyciąg jest gotowy, Sędzia Starter może zaproponować jego dyskwalifikację Sędziemu Głównemu, jednakże może też dodać jedną minutę, przeznaczoną na wypadki, które nieprzewidywalnie opóźniają start. W przypadku uszkodzenia sprzętu patrz pkt. 10.4.
- 3.6. W przypadku kiedy zawodnik został zdyskwalifikowany, jednoczynowe 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.

3.7 Przykłady systemu heatowego:

HEAT 1 – GRUPA 1 1 ZAWODNIK A 2 ZAWODNIK B 3 ZAWODNIK C 4 ZAWODNIK D 5 ZAWODNIK E 6 ZAWODNIK F	oceny sędziów 65,89 60,66 50,21 48,50 48,23 33,56	PÓŁFINAŁY – GRUPA 1 1 ZAWODNIK B 2 ZAWODNIK H 3 ZAWODNIK I 4 ZAWODNIK N 5 ZAWODNIK M 6 ZAWODNIK R 7 ZAWODNIK Q 8 ZAWODNIK K	61,22 61,10 58,90 58,88 57,00 56,90 56,44 56,00	FINAŁY 1 ZAWODNIK H 2 ZAWODNIK A 3 ZAWODNIK C 4 ZAWODNIK B 5 ZAWODNIK I 6 ZAWODNIK N 7 ZAWODNIK P 8 ZAWODNIK O	51,72 51,22 48,16 57,00 56,90 56,44 56,00 58,88
HEAT 2 – GRUPA 2 1 ZAWODNIK G 2 ZAWODNIK H 3 ZAWODNIK I 4 ZAWODNIK J 5 ZAWODNIK K 6 ZAWODNIK L	65,89 60,66 50,21 48,50 48,23 33,56				
HEAT 3 – GRUPA 3 1 ZAWODNIK M 2 ZAWODNIK N 3 ZAWODNIK O 4 ZAWODNIK P 5 ZAWODNIK Q 6 ZAWODNIK R	65,89 60,66 50,21 48,50 48,23 33,56	PÓŁFINAŁY – GRUPA 2 1 ZAWODNIK A 2 ZAWODNIK C 3 ZAWODNIK P 4 ZAWODNIK O 5 ZAWODNIK G 6 ZAWODNIK D 7 ZAWODNIK J 8 ZAWODNIK E	61,22 61,10 58,90 57,00 56,90 56,44 56,00		
HEAT 4 – GRUPA 4 1 ZAWODNIK E 2 ZAWODNIK R 3 ZAWODNIK Q 4 ZAWODNIK K 5 ZAWODNIK F 6 ZAWODNIK L	65,89 60,66 50,21 48,50 48,23 33,56				

Uproszczona wersja przedstawia się następująco:



Przy użyciu systemu heatowego wystąpią przypadki, kiedy to zawodnicy ukończą zawody na tym samym miejscu z zawodnikiem z innego heatu. Odpowiednie miejsce zostanie przyznane, tak jak w przykładzie:

PÓŁFINALY –HEAT 1 1 miejsce 2 miejsce 3 miejsce 4 miejsce 5 miejsce (równe z 9 miejscem) 6 miejsce (równe z 11 miejscem) 7 miejsce (równe z 13 miejscem) 8 miejsce (równe z 15 miejscem)	1 – 4 miejsca przechodzą do finału	FINAŁY 1 miejsce 2 miejsce 3 miejsce 4 miejsce 5 miejsce 6 miejsce 7 miejsce 8 miejsce
PÓŁFINALY –HEAT 2 1 miejsce 2 miejsce 3 miejsce 4 miejsce 5 miejsce (równe z 9 miejscem) 6 miejsce (równe z 11 miejscem) 7 miejsce (równe z 13 miejscem) 8 miejsce (równe z 15 miejscem)	1 – 4 miejsca przechodzą do finału	

4. Warunki uczestnictwa

- 4.1. W MP uczestniczyć mogą jedynie obywatele Rzeczypospolitej Polskiej posiadający licencję sportową wakeboardzisty wydaną przez PZMWiNW. W przypadku rozgrywania Międzynarodowych Mistrzostw Polski prowadzona będzie dodatkowo, odrębna klasyfikacja dla zawodników posiadających obywatelstwo polskie.
- 4.2. Warunkiem dopuszczenia jest posiadanie przez zawodnika aktualnej licencji sportowej świadczącej o posiadaniu aktualnych badań podpisanych przez lekarza upoważnionego do orzecznictwa sportowego oraz aktualnego ubezpieczenia NNW. Licencja powinna być okazana na żądanie w czasie odprawy technicznej przed zawodami lub w czasie rejestracji do zawodów.
- 4.3. Szczegółowe informacje dotyczące formy zgłaszania zawodników zostaną ogłoszone w Oficjalnym Biuletynie ogłoszonym i rozesyłanym do klubów nie później niż na 21 dni przed zawodami.
- 4.4. Zawiadomione kluby zamierzające zgłosić swoich zawodników i niezrzeszeni zawodnicy powinni dokonać pisemnego lub e-mailowego zgłoszenia na adres podany przez Współorganizatora najpóźniej na 7 dni przed terminem zawodów. **Termin ten jest nieprzekraczalny.** Mistrzostwa Polski są zawodami zgłoszonymi do międzynarodowego kalendarza imprez IWWF i CWWC. Zawodnicy zobowiązani są do oficjalnego zgłoszenia do zawodów przez oficjalną stronę CWWC www.cablewakeboard.net

5 Kryteria Sędziowania/Punktacja

- 5.1. Sędziowanie odbywa się tylko na podstawie SUBIEKTYWNEGO wrażenia. Nie ma określonych punktów przyznawanych za określone tricki.

- 5.2. Punkty w rubryce „punkty za styl” przyznawane są na podstawie techniki przejazdu i wykonania tricków oraz ogólnego wrażenia.
- 5.3. 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.
- 5.4. Każdy zawodnik powinien mieć możliwość wykonania dwóch przejazdów, podczas których może wykonać wybrany przez siebie układ skoków z odbicia z wody i ewolucji na przeszkodach. Będzie oceniany według subiektywnego wrażenia w dwóch kategoriach, które dadzą jeden łączny wynik dla każdego przejazdu.
- 5.5. Ocenianie przejazdu zaczyna się kiedy zawodnik wjedzie na trasę przejazdu i kończy kiedy ją opuści lub się wywróci.
- 5.6. 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.
- 5.7. **Punktacja:**
Sędziowie mogą przyznać maksymalnie 100 punktów każdemu zawodnikowi na podstawie ogólnego wrażenia z jego przejazdu. Sędziowie oceniają każdego zawodnika w następujących kategoriach:

Technika przejazdu - maksymalnie 50 punktów

(poziom trudności i różnorodność trików)

Sędziowie oczekują, żeby przejazd był możliwie maksymalnie urozmaicony pod względem zróżnicowania tricków w płynnej sekwencji i interesującym układzie. W oczach sędziego, lepszy jest ten, kto wykona zrównoważoną liczbę tricków typu invert, obrotów, trików z odbiciem i lądowaniem w różnych ustawieniach deski i pozycjach ciała /heel side, toe side, switch i blind/, przełożeń baru, skoków z wody i tricków z wykorzystaniem elementów wakeparku.

Ogólne wrażenie - maksymalnie 50 punktów

(opanowanie i styl wykonania tricków, długość i wysokość lotu)

W tym aspekcie brane jest pod uwagę:

- wrażenie jakie wywarła seria trików, jak wysoko/daleko zawodnik leciał,
- przy wykonywaniu ewolucji na elementach wakeparku: w jakim stopniu zawodnik w czasie przejazdu kontroluje swoje ciało i nim balansuje,
- w jakim stylu wykonywany jest przejazd i czy jest on charakterystyczny i wyjątkowy,
- czy są wykonywane tricki z grabami (możliwie długo przytrzymanymi), mocno „wykręconym” w czasie lotu ciałem , lądowane czysto i odjechane,
- jaka jest pozycja ciała i jego balans w powietrzu.
- w jaki sposób wykonywane są zacięcia przy skokach i jak płynnie wykonywane są ewolucje.

Sędziowie zwracają uwagę na każdy trick z osobna jak i na przejazd jako całość.

Każda Komisja Sędziowska wyodrębnia Sędziego Głównego danej kategorii. Po przejeździe pierwszego zawodnika Sędzia Główny podaje Sędziom zakres punktacji tego zawodnika. W ten sposób powstaje solidna baza punkt odniesienia do dalszego sędziowania.

Obliczanie wyników:

Przy obliczaniu wyników będzie użyta metoda średniej arytmetycznej. Punkty z dwóch kategorii (technika przejazdu i ogólne wrażenie) są dodawane i dają wynik za przejazd zawodnika. Wyniki trzech sędziów są uśredniane i dają wynik końcowy zawodnika.

Przykład:

Sędzia 1: 67 pkt

Sędzia 2: 75 pkt

Sędzia 3: 64 pkt

67 + 75 + 64 = 206

- 5.8 Powtarzanie tricków w czasie jednego przejazdu nie jest dozwolone (zawodnik może powtarzać tricki z pierwszego przejazdu w drugim przejeździe).
- 5.9 Jakikolwiek trick wykonywany poza trasą zawodów nie będzie oceniany.
- 5.10 W skład komisji sędziowskiej wchodzi 3 sędziów, z których wyodrębniony jest Sędzia Główny. Wszyscy sędziowie muszą posiadać aktualne uprawnienia sędziowskie wydane przez IWWF lub PZMWINW.
- 5.11 Sędziowie muszą zapewnić identyczne warunki przejazdu każdemu zawodnikowi.
- 5.12 Wyniki poszczególnych przejazdów mogą być wyświetlane lub podawane na żywo zaraz po przejeździe zawodnika, aczkolwiek są to wyniki nieoficjalne dopóki dany heat nie zostanie zakończony, a wyniki zatwierdzone przez Sędziego Głównego.

6. Bezpieczeństwo

- 6.1 Wszyscy zawodnicy są zobligowani do używania kamizelki, która jest w stanie utrzymać zawodnika na powierzchni wody.
- 6.2 Współorganizator jest zobowiązany do zapewnienia zabezpieczenia z wody w postaci łodzi napędzanej silnikiem spalinowym wyposażona w nosze pływające i załogi zdolnej do przeprowadzenia akcji ratowniczej.
- 6.3 Łódź ratownicza musi być usytuowana w odpowiednim miejscu, aby w razie konieczności udzielać pomocy zawodnikom, którzy odnieśli kontuzję.
- 6.4 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.
- 6.5 Zawodnicy uczestniczą w MP na własne ryzyko.
- 6.6 Zawodnik w czasie przejazdu musi być wyposażony w kask.
- 6.7 Sędzia Główny musi być obecny podczas oficjalnego treningu albo wyznaczyć osobę go zastępującą. Do obowiązków Sędziego Głównego lub osoby przez niego upoważnionej należy sprawdzenia pod względem zasad bezpieczeństwa infrastruktury miejsca zawodów, a w szczególności elementów wakeparku przed oficjalnym treningiem.
- 6.8 Kierownictwo wyciągu jest zobowiązane do upewnienia się, że elementy wakeparku nie uszkadzają desek zawodników. Ostatecznie jednak, odpowiedzialność za uszkodzenie sprzętu osobistego leży po stronie zawodników. Jeżeli element wakeparku okaże się wadliwy, kierownictwo obiektu musi zrobić wszystko by ją naprawić tak szybko jak to możliwe i poinformować zawodników i kierowników ekip o potencjalnych problemach z elementami wakeparku.

7. Protesty

- 7.1 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 możliwie jak najwcześniej – nie później niż 10 minut po zaistnieniu sytuacji spornej lub 10 minut po ogłoszeniu wyników .

- 7.2 Protesty są dozwolone tylko w przypadku gdy domniemane jest niestosowanie się do Regulaminu MP i dotyczą bezpośrednio zawodnika. Niedozwolone jest składanie protestów w prostych przypadkach niezgadzania się z wynikami sportowymi.
- 7.3 Korekta błędów w obliczeniach komputera nie jest uznawana jako protest. Jeżeli stwierdza się zaistnienie takiego błędu jest on niezwłocznie korygowany.
- 7.4 Złożenie protestu musi być poparte wpłatą wadium w wysokości 200 zł. Wadium zostanie zwrócone jeśli protest zostanie uznany za zasadny.
- 7.5 Podczas przejazdu, jeżeli zawodnik stwierdza uzasadniony powód do powtórzenia przejazdu, zaprzestaje wykonywania dalszych tricków i unosi w górę rękę. Uszkodzenie czy awaria osobistego sprzętu zawodnika nie jest uzasadnionym powodem do powtórzenia przejazdu. Decyzje o zasadności powtórzenia przejazdu podejmuje Sędzia Główny po konsultacji z innymi Sędziami.
- 7.6 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.

7. Liny Ciągące

- 7.1 Tylko liny o standardowej długości mogą być używane do rozegrania MP /nie mniej niż 17.80m/. Standardowe liny, to takie, które są używane w codziennej pracy wyciągu i są dostępne dla wszystkich.
- 7.2 Przedłużenia, skracanie liny oraz stosowanie innych drążków jest zabronione.

8. Obszar rozgrywania zawodów

- 8.1 Trasa powinna być oznaczona dwoma widocznymi bojami – boją startową, która jest około 150m przed przedostatnim słupem i boją końcową, około 150m za podestem startowym. Jeżeli warunki są odpowiednie, kicker lub slider może być również użyty jako punkt początkowy lub końcowy trasy.
- 8.2 Boje oznaczające start i finisz muszą być umieszczone pod linią główną wyciągu.
- 8.3 Na trasie nie mogą pojawić się przeszkody inne niż te przeznaczone na zawody.
- 8.4 Stacja sędziowska musi być dobrze umiejscowiona, tak żeby sędziowie mieli niezakłócony widok na całą trasę zawodów.

9. Elementy wakeparku

- 9.1 Wszystkie elementy wakeparku na trasie przejazdu używane są przez zawodników na własną odpowiedzialność.
- 9.2 Wymagane jest, aby elementy wakeparku zostały ustawione w takich miejscach, aby zawodnik mógł bezpiecznie wykonać tę samą liczbę ewolucji z odbicia z wody jak i z użyciem elementów wakeparku. Organizator i Sędzia Główny są zobligowani do współpracy i ustalenia najodpowiedniejszego umiejscowienia elementów wakeparku, mając na uwadze historię rozgrywania zawodów i konkurencji, nowe trendy w wakeboardzie, zdrowy rozsądek i zasady bezpieczeństwa. Ostateczną decyzję o umiejscowieniu elementów wakeparku podejmuje Sędzia Główny.
- 9.3 Ze względów bezpieczeństwa elementy wakeparku nie powinny być umieszczane w miejscach gdzie wykonuje się skoki z odbicia z wody. Zawodnik nie powinien być zmuszony skakać przez elementy wakeparku, chcąc wykonywać skok z odbicia z wody.
- 9.4 Zawodnicy będą oceniani za podobną liczbę skoków z wody i tricków wykorzystujących elementy wakeparku.

- 9.5 Jeżeli zawodnik w czasie wykonywania ewolucji na elemencie wakeparku upadnie to musi natychmiast puścić drążek. Jeżeli tego nie zrobi zostanie zdyskwalifikowany. Jeżeli zawodnik upadnie w bezpośredniej odległości od elementu wakeparku to musi puścić drążek. Jeżeli tego nie zrobi zostanie zdyskwalifikowany
- 9.6 Współorganizator i Sędzia Główny muszą upewnić się, że wszystkie elementy wakeparku, które zostaną wykorzystane na MP są bezpieczne dla zawodników. Wszystkie elementy wakeparku, które mają być zastosowane na zawodach muszą być w codziennym użytku przez co najmniej 14 dni przed zawodami. Sędzia Główny może wykluczyć z zawodów dany element wakeparku z uwagi na względy bezpieczeństwa lub innych uzasadnionych powodów. Jeżeli podczas treningu element wakeparku okaże się być zepsuty, Współorganizator jest zobowiązany dołożyć wszelkich starań żeby naprawić uszkodzenie tak szybko jak to możliwe i poinformować zawodników o potencjalnych problemach związanych z elementami wakeparku. Jeżeli dany element wakeparku, uszkodzony podczas zawodów, nie da się szybko naprawić wtedy musi zostać usunięty z toru, a heat w czasie którego nastąpiło uszkodzenie zostanie rozegrany jeszcze raz. Decyzję, czy element wakeparku zostanie ponownie postawiona na trasie zawodów podejmuje Sędzia Główny razem ze Współorganizatorem. Pozycji elementów wakeparku nie można zmieniać od oficjalnego treningu do zawodów.
- 9.7 Oficjalny Biuletyn MP musi zawierać rysunek wyciągu z podaniem wysokości liny, odległością pomiędzy słupami, opisem trasy, umiejscowieniem elementów, ich i fotografią, opisem i wymiarowaniem.

10. Sprzęt osobisty

10.1 Deski:

Zawodnicy zobowiązani są do używania desek wakeboardowych lub wakeskatowych. Obydwa rodzaje sprzętu muszą posiadać dodatkia pływalność /unosić się na wodzie/. W przypadku wątpliwości, ostateczną decyzję o dopuszczeniu sprzętu do zawodów podejmuje Sędzia Główny.

10.2 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.

10.3 Kaski:

Zawodnik ma obowiązek używać kask na trasie przejazdu. Jeżeli nie używa kasku w tej sytuacji zostaje natychmiast zdyskwalifikowany.

10.4 Uszkodzony sprzęt:

Zawodnik jest w pełni odpowiedzialny za swój sprzęt osobisty. Jeżeli sprzęt osobisty zostanie uszkodzony wtedy zawodnik w momencie kiedy następuje jego kolejność startu otrzymuje maksymalnie 4 minuty na jego naprawienie. Ostatecznie Sędzia Główny decyduje czy to sprzęt zawiódł czy też nastąpiły inne okoliczności opóźnienia. Zawodnik musi mieć obydwie nogi z powrotem w wiązaniach przed upłynięciem przeznaczonych mu 4 minut lub nie jest dopuszczony do biegu. W momencie, kiedy zawodnik znajdzie się na wodzie, a jego sprzęt wciąż jest uszkodzony, nie ma możliwości ponownego startu.

11 Zmiany w programie zawodów

- 11.1 Zmiany w programie zawodów /grafiku/ powinny wystąpić tylko w przypadkach losowych spowodowanych przez pogodę, warunki na wodzie, względy bezpieczeństwa lub podobny 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.

11.2 Finały każdej kategorii muszą być zakończone i wyłonić zwycięzcę, 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.

12. Superfinał i konkurencja Features Only

12.1. W ramach MP 2014 może zostać rozegrany Superfinał, który będzie miał na celu konfrontację zawodników startujących w różnych kategoriach wiekowych i wyłonienie spośród nich najlepszego zawodnika Mistrzostw Polski.

12.2. W ramach Superfinału do dodatkowego startu kończącego zawody zostaną zaproszeni zawodnicy, którzy zajęli pierwsze 2 miejsca w poszczególnych kategoriach wiekowych.

12.3. W Superfinale zawodnicy będą wykonywać 2 przejazdy. Kolejność pierwszego przejazdu będzie ustalona na drodze losowania. Kolejność zawodników w drugim przejeździe będzie odwrotna do wyników z pierwszego przejazdu.

12.4. Superfinał zostanie rozegrany jeśli w MP będą rozegrane minimum 3 kategorie wiekowe wśród mężczyzn i 3 kategorie wśród kobiet.

13. Nagrody na Mistrzostwach Polski

13.1 Medalami lub pucharami nagrodzeni zostaną trzej najlepsi zawodnicy i zawodniczki w każdej kategorii z wyjątkiem Superfinału.

13.2 Nagrody rzeczowe mogą być wręczane w każdej kategorii, według uznania i hojności sponsorów.