



CANOE FREESTYLE 2019 – RULES APPENDICES

CONTENTS

Приложение 1 – Список основных элементов	3
A. Основные определения.....	3
B. Определения элементов	4
Приложение 2 – Заходные элементы.....	7
Приложение 3 – Список бонусов.....	8
Appendix 4 – Basic Moves List – Squirt Boat.....	9
Appendix 5 – Bonuses List – Squirt Boat.....	13
Appendix 6 – Mystery multipliers – Squirt Boat	14

Приложение 1 – Список основных элементов

A. Основные определения

1. Углы

Угол 0° проходит через длинную ось лодки при носовом или кормовом серфе.



2. Завершение элемента

Все элементы должны быть выполнены на препятствии (в бочке или на волне) до пересечения линии разрыва, линия разрыва определяется судейской командой на брифинге до начала соревнований. Элемент должен быть выполнен единым слитным движением.

3. Свеча

Вращение на 180° вокруг тела.

4. Ограничения по начислению бонусов

Если бонус - это часть описания элемента, то бонус не начисляется при подсчете очков. Бонусы не начисляются за заходные элементы.

5. Носовой серф

Лодка должна серфить по поверхности воды в горизонтальных углах $\pm 20^\circ$ к линии потока воды и обращена носом вверх по течению.

6. Кормовой серф

Лодка должна серфить по поверхности воды в горизонтальных углах $\pm 20^\circ$ к линии потока воды и обращена носом вниз по течению.

В. Определения элементов

Наименование	Варианты выполнения	Очки	Описание
Шувит	Левый или правый	5	2 последовательных горизонтальных вращения лодки на 180° с вертикальным углом 0° - 45° (начинается с носового серфа, переходит в кормовой серф, затем снова возвращается в носовой серф) без паузы. Второе вращение должно быть в направлении противоположном первому и на все время выполнения элемента одна лопатка весла остается в воде.
Спин	Левый или правый	10	Горизонтальное вращение лодки на 360° с вертикальным углом 0° - 45°.
Раундхаус	Левый или правый	15	Горизонтальное вращение на 180° на грину с вертикальными углами 0° - 45° (лодка вне пены в какой-либо момент), во время которого атлет вращается вокруг носа лодки и приземляется в положении кормового серфа.
Кормовой Раундхаус	Левый или правый	20	Горизонтальное вращение на 180° на грину с вертикальными углами 0° - 45° (лодка вне пены в какой-либо момент), во время которого атлет вращается вокруг кормы лодки и приземляется в положении носового серфа.
Блант	Левый или правый	50	Горизонтальное вращение на 180° на грину с вертикальными углами более 45° (лодка вне пены в какой-либо момент), во время которого атлет вращается вокруг носа и приземляется в положении кормового серфа.
Кормовой блант	Левый или правый	70	Горизонтальное вращение на 180° на грину с вертикальными углами более 45° (лодка вне пены в какой-либо момент), во время которого атлет вращается вокруг кормы и приземляется в положении носового серфа.
Пан Ам	Левый или правый	110	Высокое воздушное вращение с вертикальным углом более 90° (лодка вне пены в какой-либо момент), во время которого атлет вращается вокруг носа лодки.
Кормовой Пан Ам	Левый или правый	130	Высокое воздушное вращение с вертикальным углом более 90° (лодка вне пены в какой-либо момент), во время которого атлет вращается вокруг кормы лодки.
Донки флип	Левый или правый	90	Движение начинается в пределах +/- 45° к линии потока и носом лодки вверх по течению. Вращение на 360° вокруг длинной оси лодки с приземлением в углах +/- 20° относительно инициации элемента. Лодка в какой-либо момент должна быть в воздухе.

Эйр Скрю	Левый или правый	140	Движение начинается в пределах +/- 45° к линии потока и носом лодки вверх по течению. Вращение на 360° вокруг длинной оси лодки с приземлени в углах +/- 20° относительно инициации элемента. Лодка как минимум 180° должна быть в воздухе.
Феликс	Левый или правый	40	Вращение на 360 °, при котором лодка должна быть перевернута как минимум на 180 °. *Примечание: Этот элемент не имеет права присуждения воздушного бонуса
Флип Терн	Левый или правый	90	Вращение более чем на 90° по горизонтали за которым следует вращение на корме с вертикальным углом более 45° одним слитным движением. В какой-либо момент лодка должна быть в воздухе.
Хеликс	Левый или правый	150	Горизонтальное вращение на 270° как минимум 180° из которого лодка в перевернутом состоянии. В какой-либо момент лодка должна быть в воздухе.
Пируэт	Левый или правый	25	Горизонтальное вращение на 330° на носу с вертикальным углом более 45°.
Картвил	Левый или правый	30	Две последовательные свечи в одном направлении, вертикальный угол каждой свечи 45° - 100°.
Сплитвил	Левый или правый	40	Две последовательные свечи , вертикальный угол каждой свечи 45° - 100°, соединенные друг с другом горизонтальным вращением как минимум на 160°, выполненным в том же месте по продольной оси, где была сделана первая свеча.
Бу Трики	Левый или правый	120	Три последовательных свечи, начинающихся с кормы, каждая из которых с вертикальным углом 45° - 100°. Каждая свеча должна быть соединена с предыдущей горизонтальным вращением минимум на 160°, выполненным в том же месте по продольной оси, где была сделана предыдущая свеча. Два вращения должны быть осуществлены в одном направлении. Элемент выполняется с использованием только одной лопатки.
Трики Бу	Левый или правый	160	Три последовательных свечи, начинающихся с носа, каждая из которых с вертикальным углом 45° - 100°. Каждая свеча должна быть соединена с предыдущей горизонтальным вращением минимум на 160°, выполненным в том же месте по продольной оси, где была сделана предыдущая свеча. Два вращения должны быть осуществлены в одном направлении. Элемент выполняется с использованием только одной лопатки.

Луп	Носовой	60	Сальто вперед инициируемое и законченное в горизонтальных углах +/- 20°.
Кормовой (бэк) луп	Кормовой	90	Сальто назад инициируемое и законченное в горизонтальных углах +/- 20°.
Спэйс Годзилла	Левый или правый	90	Воздушный луп с разворотом на 90° или более во время исполнения лупа.
Мак Насти / Пистл Флип	Левый или правый	120	Горизонтальное вращение как минимум на 150° или половина вращения вокруг оси лодки, переходящее в луп или Спэйс Годзиллу.
Лунар Орбит/ Кормовой Мак Насти	Левый или правый	150	Начинается с носового серфа. Горизонтальное вращение минимум на 180° с вертикальным углом более 30°, за которым следует носовая свеча картвила или кормовой (бэк) луп. *Примечание: Обратный луп должен начинаться с вертикальным углом более 30°.
Фоникс Манки	Левый или правый	140	Пируэт, инициируемый с гребка через нос в положении носового серфа, за которым следует луп. Выполняется одним слитным движением.
Трофи мув 1	Левый/правый носовой/ кормовой	100	Элемент не имеющий определения в данной таблице.
Трофи мув 2	Левый/правый носовой/ кормовой	170	Элемент, не имеющий определения в данной таблице и основанный на умении высокого уровня.
Трофи мув 3	Левый/правый носовой/ кормовой	240	Элемент, не имеющий определения в данной таблице и основанный на умениях очень высокого уровня.

Приложение 2 – Описание заходных элементов

Уровень сложности	Описание	Очки
1	Простой заходной элемент. Вход на свече или Вэйвиле. Лодка должна быть вертикальна, когда соприкасается с бочкой/волной.	30
2	Заходной элемент среднего уровня, основанный на обычном (не воздушном) элементе начального уровня	50
3	Заходной элемент экспертного уровня, основанный на воздушном элементе.	80

Приложение 3 – Описание бонусов

Клин	Весло или рука могут использоваться для инициации элемента, но не используются ни во время вращательной части элемента, ни при его завершении (т.е. во время выполнения элемента). Весло или рука должны быть не использованы явно.		
	Очки за элемент ≤ 30	$30 <$ Очки за элемент ≤ 90	Очки за элемент > 90
	10	30	50
Супер клин	Элемент выполняется полностью без гребка веслом или рукой. Бонус начисляется только элементам с более чем одним гребком. Бонусы клин и супер клин не могут быть начислены одному элементу одновременно.		
	Очки за элемент ≤ 30	$30 <$ Очки за элемент ≤ 90	Очки за элемент > 90
	20	40	60
Воздушный (Эйр)	Во время выполнения элемента лодка не касается воды в какой-либо момент.		
	Очки за элемент ≤ 30	$30 <$ Очки за элемент ≤ 90	Очки за элемент > 90
	10	30	50
Хьюдж	Бонус "воздушный" (эйр) с заявленной главной судьей и на брифинге дистанцией (вылетом) лодки от воды.		
	Очки за элемент ≤ 30	$30 <$ Очки за элемент ≤ 90	Очки за элемент > 90
	20	40	40
Связка (линк)	Два элемента, выполненных последовательно единым слитным движением. Завершающие 30° вращения первого элемента могут быть пропущены в целях слитного выполнения связанных элементов. Бонус начисляется обоим элементам, стоимость каждого бонуса зависит от стоимости каждого связываемого элемента..		
	Очки за элемент ≤ 30	$30 <$ Очки за элемент ≤ 90	Очки за элемент > 90
	10	30	40

APPENDIX 4 – BASIC MOVES LIST – SQUIRT BOAT

Name	Execution	Value	Definition
Stall	Front or Back	5	Boat held on bow or stern at a vertical angle between 60°-120° for a minimum of 2 seconds. Clean: must be balanced without paddle or hand.
Spin	Left or Right	10	360° flat rotation of the boat at a vertical angle of less than 60°. Clean: one stroke only, either in the start or end of the move.
Pirouette	Left or Right	10	360° horizontal rotation at a vertical angle greater than 60° on the bow or stern. Clean: Not applicable
Change of Direction	Left to Right or Right to Left	10	Two consecutive ends of opposite edges (left/right) but going in opposite direction and at a vertical angle between 60° and 120°. (Split Wheel without the linking rotation) Clean: No paddle or hand during one end and the change of direction.
Cartwheel	Left or Right	20	360° rotation of the boat at a vertical angle between 60° and 120°. Clean: One stroke only, either in the start or end of the move.
Switchwheel	Left or Right	30	Cartwheel executed with the one single blade in the water during full rotation. The paddler rotates around the stationary paddle. The paddle blade remains in contact with the water throughout the entire move. Clean: Not applicable
Bow Screw	Left or Right	20	Starting from any position, the boat must pass over-vertical (past 120° vertical) on the bow and include a minimum rotation of 90° around the long axis of the boat. Clean: no paddle or hand for EITHER the initiation OR the recovery.

Name	Execution	Value	Definition
Stern Screw	Left or Right	20	<p>Starting from any position, the boat must pass over-vertical (past 120° vertical) on the stern and include a minimum rotation of 90° around the long axis of the boat.</p> <p>Clean: no paddle or hand for EITHER the initiation OR the recovery</p>
Washout	Left or Right	30	<p>A Bow Screw, but with no initiation stroke and at a vertical angle over 140°, the paddler completes the move quickly.</p> <p>Clean: No paddle or hand for the recovery.</p>
Party Trick / Zero to Hero	Party Trick or Zero to Hero	30	<p>From a flat, up-side down starting position into an elevated end over 60° (elevated stern: Party Trick, elevated bow: Zero to Hero). The move is performed in one smooth motion and the elevated end must reach a balance point.</p> <p>Clean: Not applicable</p>
One-Armed Bandit	Left or Right	30	<p>Starting with the boat flat or with bow slightly submerged directly into a horizontal roll pivoted on the stern. (A stern screw without the 90-degree rotation). The trick starts and finishes pointing in the same direction.</p> <p>Clean: Paddle or hand is used only for the recovery.</p>
Split Wheel	Left to Right or Right to Left	40	<p>Two consecutive ends at a vertical angle between 60° and 120° linked together by a 170° to 190° rotation on the long axis near the vertical point of the first end on the long axis.</p> <p>Clean: No paddle or hand for either the initiation or the recovery and during the 170° to 190° horizontal rotation on the long axis. One end and the full rotation is completed clean</p>
Loop	Front or Back	60	<p>Complete 360° front or back flip initiated and finished between a horizontal angle of -20° and 20°.</p> <p>Clean: No paddle or hand used for the recovery.</p>

Name	Execution	Value	Definition
Tricky-Woo	Left or Right	60	<p>Three consecutive ends beginning on the bow each at a vertical angle between 60° to 120°. Each end is linked together by a 170° to 190° horizontal rotation at the near vertical point of the end on the long axis. The two rotations must flow in the same direction. The entire sequence is performed using one paddle blade only.</p> <p>Clean: No paddle or hand used during the initiation and first bow end plus the full first 170° to 190° rotation and the initiation of the stern end. The paddle or hand can be used once the boat is near vertical on the stern for the second rotation and to complete the move.</p>
Woo-Tricky	Left or Right	60	<p>Three consecutive ends beginning on the stern each at a vertical angle between 60° to 120°. Each end is linked together by a 170° to 190° horizontal rotation at the near vertical point of the end on the long axis. The two rotations must flow in the same direction. The entire sequence is performed using one paddle blade only.</p> <p>Clean: No paddle or hand used during the initiation, first end plus the full first 170° to 190° rotation and the initiation of the bow end. The paddle or hand can be used once the boat is near vertical on the bow for the second rotation and to complete the move.</p>
Screwing Around	Left or Right	80	<p>A sequence of 2 Bow Screws linked into 2 Stern Screws alternating. All 4 ends are completed in the same direction.</p> <p>Clean: 2 of the screws must be initiated and completed without the use of the paddle or hand.</p>
Changing Around	Left or Right	80	<p>A sequence of 2 Bow Screws linked into 2 Stern Screws alternating. With two changes of directions. The change of direction needs to be performed whilst the boat is on its bow in its over vertical position and in one fluid motion. Screwing around with a change of direction in the middle of each bow end.</p> <p>Clean: Not applicable</p>

Name	Execution	Value	Definition
Trophy 1	One way only	40	A move that does not meet any other definition in the list of basic moves in the appendix and based on a basic level of skill. Clean: Not applicable
Trophy 2	One way only	70	A move that does not meet any other definition in the list of basic moves in the appendix and based on a high level of skill. Clean: Not applicable
Trophy 3	One way only	100	A move that does not meet any other definition in the list of basic moves in the appendix and based on an expert level of skill. Clean: Not applicable
Mystery Exit 1	Left or Right / Back or Front	40	A move executed coming out of a sustained (minimum 2 seconds) mystery/mush, where one end and the majority of the boat is clear of the water. Clean: Not applicable
Mystery Exit 2	Left or Right / Back or Front	80	A move executed coming out of a sustained (minimum 2 seconds) mystery/mush, where the whole boat is clear of the water at some point. Clean: Not applicable
Mystery/Mush	n/a	Number of seconds x 20	Complete and sustained up-right submersion of the boat and paddler calculated in seconds for the total time the paddler's head is under water. Only the paddle and arms can break the surface. Best two count for technical score. Clean: Not applicable

APPENDIX 5 – BONUSES LIST – SQUIRT BOAT

Name	Description	Value
Clean	The paddle or hand may only be used during part of a move. See specific variations for each move.	Technical Score x 2 (Doubles the score of the move)
Super Clean	Full move executed without using the paddle or hand. Clean and Super Clean cannot both be given for one execution of the move; only the Super Clean bonus will then count.	Technical Score x 3 (Triples the score of the move)
Feature	Given when the move is done inside the designated area, on a specified feature. It is up to the head judge's discretion to define those features in advance and inform the competitors (ex: wave/hole, rock, wall, etc).	Technical Score x 2 (Doubles the score of the move)
Heli Bonus	A Heli Wheel is performed during the trick. Heli Wheel : The paddle is spun 360 degrees while the boat is vertical between an angle of 60 and 120 degrees. Note: axis of paddle rotation cannot be along the long axis of the shaft and the paddle should not touch the water at any stage during the rotation. The artistic bonus only applies to clean / super clean moves. Where applicable both the clean / super clean bonus and the artistic bonus is applied to the score. e. g Artistic Split Wwheel - Clean (required element) (40) + Split Wwheel (40) + Artistic Bonus (40). Total score: 120.	Technical Score x 2 (Doubles the score of the move)

APPENDIX 6 – MYSTERY MULTIPLIERS – SQUIRT BOAT

The deepest mystery/mush of the run, measured after a minimum of 2 seconds of initiation (or up to head judge's discretion), also becomes the Mystery Multiplier.

The depth is measured following a scale of 1.0, 1.1, 1.2 (...) to 2.0.

1.0	No submersion/no Mystery
1.2	Full boat under
1.4	Waist under
1.6	Chest under
1.8	Shoulders under
2.0	Head under