

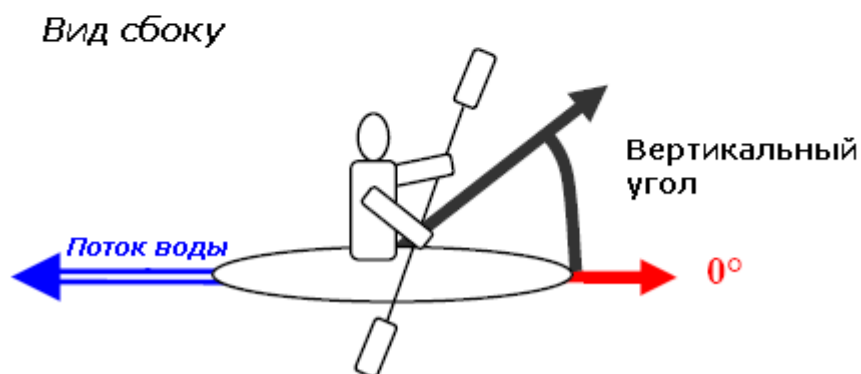
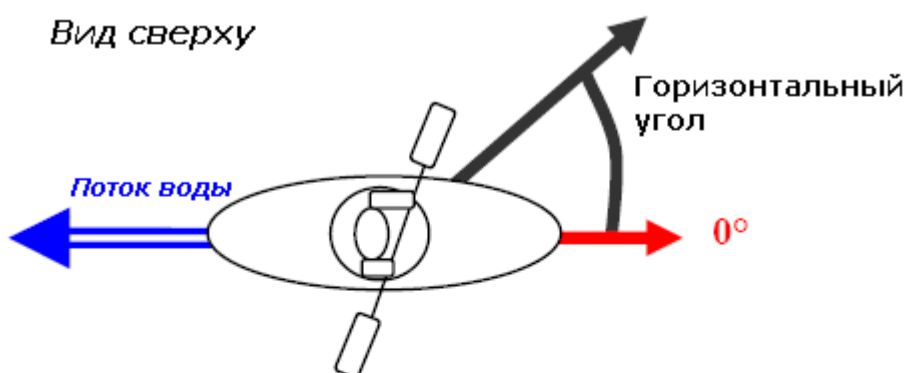
## Приложение 1.

### Информация о подсчете очков

#### Основные определения

#### Угол

Угол  $0^\circ$  проходит через длинную ось лодки при носовом или кормовом серфе.



#### Грин

Грин – плотная вода без пены.

#### Завершение выполнения элемента

Все элементы должны быть выполнены на препятствии (в бочке или на валу) до пересечения линии разрыва. Линия разрыва определяется судейской командой на брифинге до начала соревнований.

#### Ограничения по начислению бонусов

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

## Заходные элементы (Entry moves)

Заходным элементом считается любая фигура, выполненная динамично и слитно, начиная с момента контакта лодки спортсмена и бочки/вала. Время попытки начинается в момент начала заходного элемента, то есть в момент касания лодки и плейспота. Только одна фигура будет отсужена в качестве заходного элемента, неважно сколько элементов спортсмен выполнил выше по течению.

Уровень сложности	Описание	Очки
1	Простой заходной элемент. Вход на Свече или ВэйвВил. Лодка должна быть вертикальна, когда соприкасается с препятствием.	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

## Описание элементов

Название	Варианты выполнения	Очки	Описание
Спин	Правый/Левый	10	Горизонтальное (с вертикальным углом 0 - 45 <sup>0</sup> ) вращение на 360 <sup>0</sup>
Раундхаус	Правый/Левый	15	Смена носового серфа на кормовой, выполненная вне пены с вертикальным углом 0- 45 <sup>0</sup> , во время которого лодка вращается вокруг носа.
Кормовой (Бэк) Раундхаус	Правый/Левый	20	Смена кормового серфа на носовой, выполненная вне пены с вертикальным углом 0- 45 <sup>0</sup> , во время которого лодка вращается вокруг кормы.
Шавит	Правый/Левый	5	2 последовательных горизонтальных вращения лодки на 180 <sup>0</sup> с вертикальным углом 0 - 45 <sup>0</sup> (начинается с носового серфа, переход на кормовой серф, затем снова на носовой серф), выполненные без паузы. Второе вращение должно быть в направлении, противоположном первому и на все время выполнения элемента одна лопаткой весла остается в воде.
Картвил	Правый/Левый	30	Две последовательные свечки в одном направлении, вертикальный угол каждой свечи 45-100 <sup>0</sup>
Сплитвил	Правый/Левый	40	Две последовательные свечки со сменой направления вращения между ними, вертикальный угол каждой свечи 45-100 <sup>0</sup>
ТрикиВу	Правый/Левый	140	3 последовательных вращения на 180 <sup>0</sup> . Начинается элемент сплитвиллом, за которым следует вращение на корме с вертикальным углом более 60 <sup>0</sup> в том же направлении, что и первое вращение сплитвила. Третья свеча должна быть выполнена с вертикальным углом более 45 <sup>0</sup> Выполняется с использованием только одной

			лопатки весла.
Блант	Правый/Левый	50	Смена носового серфа на кормовой, выполненная вне пены (в какой-либо момент) с вертикальным углом более 45 <sup>0</sup> , во время которого лодка вращается вокруг носа.
Кормовой (Бэк) Блант	Правый/Левый	70	Смена кормового серфа на носовой, выполненная вне пены (в какой-либо момент) с вертикальным углом более 45 <sup>0</sup> , во время которого лодка вращается вокруг кормы.
Луп	Носовой	60	Сальто вперед, инициированное и законченное в горизонтальных углах +/- 20 <sup>0</sup> . Приземление – в бочке или на волне.
Кормовой (Бэк) луп	Кормовой	90	Сальто назад, инициированное и законченное в горизонтальных углах +/- 20 <sup>0</sup> . Приземление – в бочке или на волне.
Спейс Годзилла	Правый/Левый Правый/Левый	90	Воздушный луп с поворотом на 90 <sup>0</sup> или более в середине сальто.
Фоникс Манки	Правый/Левый	140	Пируэт, инициируемый с гребка через нос в положении носового серфа, за которым (пируэтом) следует луп. Выполняется одним слитным движением. Бонус клин присуждается в случае не использования весла во время приземления лупа или Спейс Годзиллы.
Пируэт	Правый/Левый	25	Горизонтальное вращение на 330 <sup>0</sup> на носу с вертикальным углом более 45 <sup>0</sup>
Пан Ам	Правый/Левый	110	Воздушное (в какой-то момент лодка полностью не в воде) вращение вне пены (в какой-либо момент) с вертикальным углом более 90 <sup>0</sup> , вне пены, во время которого атлет поворачивается вокруг носа лодки.
Кормовой (Бэк) Пан Ам	Правый/Левый	130	Воздушное вращение на «зеленой» воде с вертикальным углом более 90 <sup>0</sup> , вне пены (в какой-либо момент), во время которого атлет поворачивается вокруг кормы лодки.
Флип Терн	Правый/Левый	90	Вращение более 90 <sup>0</sup> по горизонтали, за которым следует вращение на корме с вертикальным углом более 45 <sup>0</sup> – одним слитным движением. В какой-то момент лодка должна находиться в воздухе.
Эйр Скрю	Правый/Левый	140	Вращение лодки вокруг своей длинной оси на 360 <sup>0</sup> , начинающееся с носового серфа, во время которого как минимум 180 <sup>0</sup> лодка должна быть в воздухе; инициированное и законченное в горизонтальных углах +/- 20 <sup>0</sup> . Приземление – в бочке или на волне.
Донки Флип	Правый/Левый	90	Вращение лодки вокруг своей длинной оси на 360 <sup>0</sup> , начинающееся с носового серфа, во время которого как минимум 180 <sup>0</sup> лодка должна быть в воздухе; Приземление – в бочке или на волне.
Лунар Орбит/ Кормовой (Бэк) Мак Насти	Правый/Левый	150	Вращение по горизонтали на как минимум 180 <sup>0</sup> , начинающееся с носового серфа, переходящее затем в кормовой луп или кормовой картвил.

Мак Насти/ Пистл Флип	Правый/Левый	120	Вращение по горизонтали на как минимум 150 <sup>0</sup> или половина вращения вокруг оси лодки, переходящее в носовой луп или спейс годзиллу. Условия присуждения бонуса Клин: весло может быть использовано при инициации вращения, за которым должен следовать СуперКлин Луп. Условия присуждения бонуса СуперКлин: весло не используется в ходе вращения на 150 <sup>0</sup> , за которым следует СуперКлин Луп.
Феликс	Правый/Левый	40	Горизонтальное вращение на 360 <sup>0</sup> , как минимум 180 <sup>0</sup> из которого лодка в перевернутом состоянии.
Хеликс	Правый/Левый	150	Горизонтальное вращение на 360 <sup>0</sup> , как минимум 180 <sup>0</sup> из которого лодка в перевернутом состоянии, в какой-то момент лодка находится полностью не в воде.
Обратный Фоникс Манки	Правый/Левый	160	Пируэт на корме, за которым следует кормовой луп. Выполняется одним слитным движением.
Трофи мув 1	Правый/Левый Носовой/ кормовой	100	Элемент, не имеющий определения в данной таблице
Трофи мув 2	Правый/Левый Носовой/ кормовой	170	Элемент, не имеющий определения в данной таблице и основанный на умении высокого уровня
Трофи мув 3	Правый/Левый Носовой/ кормовой	240	Элемент, не имеющий определения в данной таблице и основанный на умениях очень высокого уровня

## Бонусы

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 все время выполнения элемента		
	Очки за элемент ≤ 30	30 < Очки за элемент ≤ 90	Очки за элемент > 90
	10	30	50
Супер клин	Элемент выполняется полностью без использования весла или руки, в т.ч. при инициации элемента. Бонусы клин и супер клин не могут быть даны одному элементу.		
	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 один какой-то момент.		
	Очки за элемент ≤ 30	30 < Очки за элемент ≤ 90	Очки за элемент > 90
	10	30	50
Хьюдж	Бонус «воздушный» (эйр) с заявленной главным 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
Связки	Два элемента, выполненных последовательно в одном слитном движении. Завершающие 30 <sup>0</sup> 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 $\leq 30$	$30 <$ Очки за элемент $\leq 90$	Очки за элемент $> 90$
	10	30	40
Трофи	Бонус, не заявленный в перечне бонусов		
	Очки за элемент $\leq 30$	$40 <$ Очки за элемент $\leq 90$	Очки за элемент $> 90$
	0	10	10

