

**родео**

главная >> родео >> статьи >> **Правила по родео на бурной воде сезон 2002**

**Правила проведения соревнований по фристайлу на бурной воде сезон 2002**

Соревнования по Фристайлу на бурной воде - это состязание по акробатической технике владения каяком или каноэ. Участники соревнования представляют фигуры водной акробатики используя следующие возможности создаваемые возмущенным водным потоком:

- участки бурного течения воды, где поток воды проходя над донным препятствием (неровность дна, камень, плотина и т.п.) образует поверхностный пенный противоток (рециркуляцию воды) - бочка(Hole).
- на гладком валу(Smooth wave) или на валу с пенным гребнем (Wave with break)
- на границе струи и улова (Eddyline).
- Обливные камни, наклонные и вертикальные каменные плиты.
- Морские и океанские волны

Это состязание требует от участника; навыков владения лодкой в режиме экстремального сплава, знания специальных приемов выполнения фигур оцениваемых очками, чувства ритма и артистизма.

Соревнования по Фристайлу на бурной воде проводятся для следующих типов судов:

K1 - одноместный каяк ( раздельно в мужском и женском зачете)

C1 - одиночное каноэ (общий зачет)

Ограничение габаритов судов по трем измерениям и весу не предусмотрено.

Соревнования по Фристайлу на бурной воде состоят из двух дисциплин- "Фристайл в "бочке" "Hole Riding" и "Экстрем слалом" ("Фристайл через порог" "Freestyle Through a Rapid ").

**Фристайл в "бочке"**

Соревнования по технике выполнения, количеству и вариантности оцениваемых очками, фигур акробатики на бурной воде. Задача участника- за отведенный лимит времени показать максимальное количество разнообразных фигур, выполнив их чисто (правильно) и на высоком техническом уровне. Результат каждой попытки участника формируется из трех составляющих: "Техника", "Вариативность", "Стиль".

Техника - фактически набранные участником очки за исполнение элементов. Количество присвоенных каждому элементу очков зависит от сложности их выполнения, величины риска быть "вымытым" из бочки или с вала. Чем больше элементов выполнит участник за отведенный лимит времени, тем большее количество технических очков он получит.

Название Элемента	Технические Очки
Кормовой Серфинг	1
Флэт Спин	2
Шуввит	2
Картвил	3
Блант носовой	3
Сплитвил	4
Пируэт	6
Блант Кормовой	6
Луп	10
Трофи Элемент*	10

\* Трофи элемент – Новые элементы появившиеся в последние годы. Их исполняют единицы каякеров в мире. Среди них такие трюки как: “Кик Флипп”, “Матрикс”, “Трики Ву”, “Спэйс Годзила” и “Орбитал”. Они будут описаны чуть позже.

**Вариативность** – Разность выполненных во время выступления фигур. Очки вариативности присваиваются за первую показанную фигуру в независимости от их последующего количества. Очки вариативности присвоены каждой фигуре в зависимости от сложности ее выполнения и приведены в таблице ниже.

Название Элемента	Очки вариативности
Кормовой Серфинг	1
Флэт Спин правый	2
Флэт Спин левый	2
Шуввит правый	2
Шуввит левый	2
Картвил правый	3
Картвил левый	3
Блант носовой правый	3
Блант носовой левый	3
Сплитвил правый	4
Сплитвил левый	4
Пируэт правый	5
Пируэт левый	5
Блант кормовой правый	6
Блант Кормовой левый	6
Луп носовой	6
Луп кормовой	6
Трофи Элемент	6

**Стиль** - Категория присваиваемых участнику оценок в зависимости от показанного им стиля выступления - особенностей программы выступления. Каждый из критериев "Стиль" оценивается разово. Очки присваиваются лишь за первый элемент отвечающий критериям оценки Стиля, в не зависимости от их последующего количества. Ниже приведена таблица критериев оценки

Критерий оценки	Очки
Элемент выполненный с постановкой лодки под углом 45 градусов к горизонту	1
Элемент выполненный с вертикальной постановкой лодки 75 градусов и выше	3
Чистый элемент, выполненный с одного гребка	5
Супер чистый элемент, выполненный без использования весла.	6
Мистериив. Полное погружение лодки и гребца под воду с последующим всплытием не в перевернутом положении	7
Аэрозлемент. Полный отрыв лодки от воды	8

**Судейство соревнований "Фристайл в бочке"**

Соревнования по "Фристайлу в бочке" проводятся на одном или нескольких препятствиях реки с возможностью (разрешенной правилами) перезахода на эти препятствия в рамках отведенного лимита времени. Это положение является основным отличием от соревнований "Фристайл через порог". Результат участника формируется из очков набранных в двух, трех или пяти попытках по выбору организаторов соревнований (исключение составляют финалы с выбыванием (иллюминейтинг). Время каждой попытки устанавливается организаторами в зависимости от условий проведения соревнования и может находиться в интервале от 30 секунд (минимальное) до 90 секунд (максимальное). Время попытки исчисляется по вхождению участника в сектор проведения соревнования (в бочку) или по первому исполненному элементу и заканчивается по сигналу судьи- хронометриста. Судейство этапа осуществляет группа судей в составе трех человек (абсолютный минимум). Судья "Техники", судья "Вариативности" и судья "Стиля". Каждый из судей имеет помощника, заносящего отметки в графе таблицы (см. приложение), соответствующие выполненным элементам и продиктованные судьей. Судьи должны находится на достаточно удаленном друг от друга расстоянии, что бы не слышать результаты диктуемые коллегой, но достаточно близко для проведения коротких рабочих совещаний (требование IWWFC). Результат попытки участника показывается судьями (раздельно по каждой составляющей) сразу по окончании попытки участника на информационных дисплеях обращенных к зрителям и участникам. Максимальное количество очков присваиваемых в каждой составляющей ограничено 30 балами. Общий результат попытки участника формируется простым сложением этих трех составляющих. Финальный результат выступления участника- сумма результатов всех попыток участника. (за исключением заранее оговоренных случаев -Иллюминейтинг). В случае равенства результатов, лучшим будет признан участник набравший больше очков в категории "Стиль", дальше "Вариативность" и потом "Техника".

**Фигуры Фристайла на бурной воде**

- **Кормовой серфинг** (Back Surf) : участник, находясь в бочке или на валу, ориентирует лодку кормой в направлении набегающего потока и фиксирует её в этом положении или производит боковые смещения.
- **Блант** (Blunt): Переход с носового серфинга на кормовой или в обратной последовательности с выполнением вертикального элемента.
- **Картвил** (Cartwheel): Участник выполняет вертикальные вращение на 360 градусов, при этом боковые стороны лодки ориентированы вдоль линии набегающего потока. Различаются левый и правый "Картвил"при которых корпус участника повернут к разным сторонам бочки (берегам реки). Левый и правый "Картвил" судятся вариативность как отдельные фигуры.
- **Пируэт** (Pigouette): Участник выполняет носовую свечу и в момент нахождения лодки в вертикальном положении поворачивается на 180 градусов вокруг продольной оси лодки.
- **Сплитвил**(Split Wheel): Картвил выполненный с изменением стороны выполнения в промежуточной фазе (180). Движение выполняется без остановки и ритмической задержки. Различаются левый и правый
- **Сплитвил** по начальной ориентации корпуса участника в направлении сторон бочки (берегов реки). Левый и правый "Сплитвил" судятся как отдельные фигуры.
- **Петля**(Loop): Участник стоит в бочке, носом лодки ориентированным в направлении набегающего водного потока, начинает выполнять носовую свечу, в перевернутом состоянии приводняется обратно в бочку и выполняет кормовую свечу, после которой остается в бочке в исходном положении - "на киле", носом лодки ориентированным в направлении набегающего водного потока
- **Разворот на 360 градусов на валу** ("Flat Spin 360 on a wave"): Участник совершает разворот в горизонтальной плоскости на 360 градусов на гладком валу с одного гребка без использования пенной составляющей вала. Различаются левый и правый "Разворот" по начальному направлению вращения. Левый и правый "Разворот" судятся как отдельные фигуры.
- **Шувит** (Shuvit): Участник совершает на валу, из положения носового или кормового серфинга, разворот на 180 в горизонтальной плоскости и без ощутимой ритмической остановки возвращается в исходное положение совершив разворот со сменой вращения.
- **Рок сплат** (Rock Splat): Вертикальная постановка лодки выполненная с опорой на камень
- **Рок Вил** (Rock Wheel): Оброт лодки в вертикальной плоскости на 360 с опорой на камень (твердый предмет). Различают правый и левый Рок Вил по направлению вращения после установления первого вертикального положения лодки. Различают кормовой и носовой Рок Вил по первому установлению вертикального положения носа или кормы. Судятся как отдельные фигуры
- **Вэйв Вил** (Wave Wheel): Картвил выполненный вниз по течению на валах или при прохождении бочки. Различаются левый и правый "Вэйв Вил" при которых корпус участника повернут к разным сторонам бочки (берегам реки). Левый и правый "Вэйв Вил" судятся как отдельные фигуры.
- **Хаммер** (Hammer): Первая фаза "Вэв Вил" (180) выполненная на срезе падения водопада.
- **Фри Фил** (Free Wheel): Хаммер выполненный на 360 градусов, при чем вторые 180 выполнены в сливе падения водопада с приводнением носом лодки ориентированным вниз по течению.
- **Кик Флип** ( Kick Flip): Эскимосский переворот исполненный на валу при прохождении вниз по течению или при выполнении серфинга, при котором верхняя часть корпуса каякера все время остается на поверхности.
- **Мистери Мув** (Mistery move): Маневр при котором лодка и каякер полностью погружаются под воду, при этом выход на поверхность должен быть осуществлен на ровном киле. Элемент не засчитывается при прохождении бочек и сливов вниз по течению.

\* Серфинг в бочке="Бластинг" (Blasting). Бластинг -положение лодки в бочке при котором один ее конец погружен под пенную составляющую, а второй находится над сливом.

**Фигуры Наивысшей сложности (Trophy moves)**

- **Трики Ву** ( Tricky Woo): Связка элементов выполняемая без ощутимой ритмической задержки. Начало элемента Сплитвил. Во второй фазе Сплитвила, при вертикальном кормовом установлении лодки, производится разворот на 180 градусов вокруг продольной оси лодки (кормовой Пируэт) с одновременным вращением лодки вокруг поперечной оси (корпус каякера) в направлении идентичном первой фазе Сплитвила. Правильным считается Трики Ву, все фазы которого, выполнены без внимания весла из воды.
- **Матрикс**(Matrix): Модифицированный Loop, вторая фаза которого (переход на кормовую свечу), выполнена через боковое вращение (как при картвиле). Правильным считается Матрикс, выполненный без погружения корпуса каякера в воду (голова все время на поверхности).
- **Орбит**(Orbit): Связка элементов. В лодке, ориентированной носом вверх по течению, на пенном пайле бочки участник выполняет кормовой пирует и без видимой ритмической задержки переходит на картвил.
- **Спэйс Годзила** (Space Godzila): Матрикс выполненный с полным отрывом лодки от воды, в момент перехода с носовой свечи на кормовую.

Подготовил **Давыдов Александр**

вверх

жизнь коротка... угребись!!!