

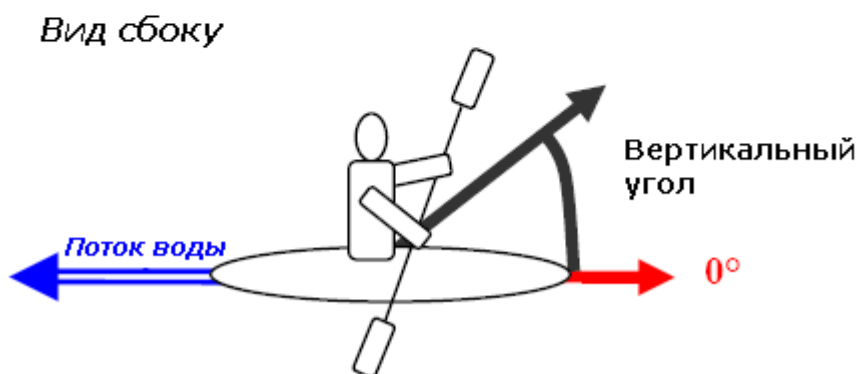
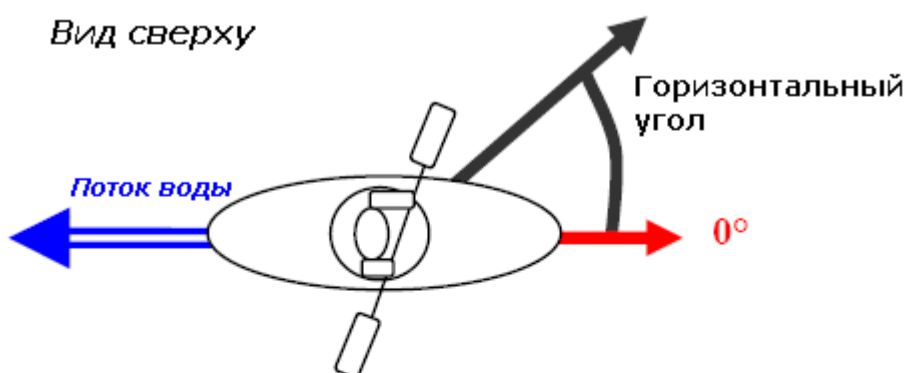
## Приложение 1.

### 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.<br>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> .<br>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><br>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<br>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.<br>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/<br>Кормовой (Бэк)<br>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/<br>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.<br>Условия присуждения бонуса Клин: весло может быть использовано при инициации вращения, за которым должен следовать СуперКлин Луп.<br>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<br>Фоникс Манки | Правый/Левый                         | 160 | Пируэт на корме, за которым следует кормовой луп. Выполняется одним слитным движением.  |
| Трофи мув 1              | Правый/Левый<br>Носовой/<br>кормовой | 100 | Элемент, не имеющий определения в данной таблице  |
| Трофи мув 2              | Правый/Левый<br>Носовой/<br>кормовой | 170 | Элемент, не имеющий определения в данной таблице и основанный на умении высокого уровня   |
| Трофи мув 3              | Правый/Левый<br>Носовой/<br>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                     |

