

Определение фигур родео на гладкой воде

Введение. Основные понятия.

- Угол вертикальный (вид сбоку) или горизонтальный (вид сверху).

Углом 0° считается положение длинной оси лодки на начало носового или кормового движения

- Выполнение элементов

Все элементы должны быть выполнены на отведенной акватории. Данные границы определяются Главным Судьей на брифинге. Элемент должен быть исполнен как одно слитное движение без изменения направления движения с точностью до 20°. Очки за элемент засчитываются один раз.

- Свеча

Вертикальное вращение не менее 60° вокруг тела.

- Ограничения при назначении бонусов

Если бонус входит в определение элемента, он не может быть присвоен ему в качестве бонуса. Бонусы не присваиваются заходным элементам.

Определения элементов.

Название	Варианты выполнения	Очки	Описание
Шавит	Правый/Левый	5	2 последовательных горизонтальных вращения лодки на 180° с вертикальным углом 0 - 45° (начинается с носового движения, переход на кормовое движение, затем снова на носовое движение), выполненные без паузы. Второе вращение должно быть в направлении, противоположном первому и на все время выполнения элемента одна лопатка весла остается в воде.
Спин	Правый/Левый	5	Горизонтальное (с вертикальным углом 0 - 45°) вращение на 360°
Стойка	Нос/Корма	15	Фиксация стойки на носу или корме более 2 секунд. Вертикальный угол более 60°
Раундхаус*	Правый/Левый	10	Смена носового движения на кормовое, выполненная с вертикальным углом 0- 45°.
Кормовой (Бэк) Раундхаус*	Правый/Левый	15	Смена кормового движения на носовое, выполненная с вертикальным углом 0- 45°.
Смена вращения	Слева направо и справа налево	15	Носовая свеча, за которой следует кормовая свеча в другом направлении вращения
Пируэт	Правый/Левый Носовой/Кормовой	30	Горизонтальное вращение на 360° на носу или корме с вертикальным углом в какой-то момент 45°-135°
БекДекРолл (Кик Флип)	Правый/Левый	30	Эскимосский переворот обратным винтом на 360°. Голова находится над водой.
Фишер Кинг	Правый/Левый	40	Эскимосский переворот обратным винтом на 360°. Голова, плечи, большая часть корпуса находится над водой.

Вертушка	Правый/Левый	20	Супер клин спин
Картвил	Правый/Левый Носовой/Кормовой	40	Две последовательные свечки в одном направлении, вертикальный угол каждой свечи 45-135 ⁰
Блант*	Правый/Левый	20	Смена носового движения на кормовое, выполненная с вертикальным углом более 45 ⁰ .
Кормовой (Бэк) Блант*	Правый/Левый	25	Смена кормового движения на носовое, выполненная с вертикальным углом более 45 ⁰ .
Сплитвил	Правый/Левый	50	Две последовательные свечки со сменой направления вращения между ними, вертикальный угол каждой свечи 45-135 ⁰
Хеликс*	Правый/Левый Носовой/Кормовой	30	Горизонтальное вращение на 360 ⁰ , как минимум 180 ⁰ из которого лодка в перевернутом состоянии. Начато с носового или кормового движения, закончено в начальном направлении движения
Лунар Орбит	Правый/Левый	80	Вращение по горизонтали на как минимум 180 ⁰ , начинающееся с носового движения, переходящее затем в кормовой картвил.
Лунар Флип	Правый/Левый	80	Вращение по горизонтали на как минимум 180 ⁰ , начинающееся с носового движения, переходящее затем в кормовую свечу с углом не менее 45 ⁰ , за которой следует БекДекРолл
Луп	Носовой	90	Воздушное сальто вперед, инициированное и законченное в горизонтальных углах +/- 20 ⁰ .
СпейсГодзилла	Правый/Левый	90	Воздушный луп с поворотом на 90 ⁰ или более в середине сальто.
ТрикиВу	Правый/Левый	140	3 последовательных вращения на 180 ⁰ . Начинается элемент сплитвиллом, за которым следует вращение на корме с вертикальным углом более 60 ⁰ в том же направлении, что и первое вращение сплитвила. Выполняется с использованием только одной лопатки весла.
Мак Насти/ Пистл Флип**	Правый/Левый	160	Вращение по горизонтали (с вертикальным углом менее 45 ⁰) на как минимум 150 ⁰ или половина вращения вокруг оси лодки, переходящее в носовой воздушный луп или спейс-годзиллу.
Фоникс Манки**	Правый/Левый	190	Пируэт, инициируемый с гребка перехватом через нос в положении носового движения, за которым следует луп. Выполняется одним слитным движением.
Кормовой (Бэк) луп	Кормовой	210	Сальто назад, инициированное и законченное в горизонтальных углах +/- 20 ⁰ .
Трофи мув 1	Правый/Левый Носовой/ Кормовой	100	Элемент, не имеющий определения в данной таблице
Трофи мув 2	Правый/Левый	170	Элемент, не имеющий определения в данной

	Носовой/ Кормовой		таблице и основанный на умении высокого уровня
Трофи мув 3	Правый/Левый Носовой/ Кормовой	200	Элемент, не имеющий определения в данной таблице и основанный на умениях очень высокого уровня

*Данные элементы выполняются на положительной скорости, обозначающей направление движения, без многократных раскачивающих движений

**Для данных элементов важна непрерывность движения, многократное раскачивание на одном месте недопустимо

Дополнение 2. Бонусы.

Определение 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 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 и более элементов, выполненные последовательно в одном слитном движении и направлении. Бонус начисляется всем элементам, стоимость каждого бонуса зависит от стоимости каждого связываемого элемента.		
	Очки за элемент ≤ 30	30 < Очки за элемент ≤ 90	Очки за элемент > 90
	0	20	30
Трофи	Бонус, не заявленный в перечне бонусов		
	Очки за элемент ≤ 40	40 < Очки за элемент ≤ 80	Очки за элемент > 80
	0	10	10

Дополнение 3. Определение заходных элементов.

Заходные элементы.

Уровень	Определение	Очки
1	Простой заходной элемент, выполняемый с одной свечой или вращением. Лодка должна быть вертикальна во время контакта со спотом.	30
2	Заходной элемент среднего уровня, без воздушной фазы	50
3	Заходной элемент высокого уровня, основанный на воздушном (эйр) элементе.	80