

## 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 45° вокруг тела.

### - Ограничения при назначении бонусов

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

### Определения элементов.

Название	Варианты выполнения	Очки	Описание
Спин	Правый/Левый	5	Горизонтальное (с вертикальным углом 0 - 45°) вращение на 360°
Эскимосский переворот	Правый/Левый Нос/Корма	5	Эскимосский переворот. Нос – прямой винт. Корма – рычаг или обратный винт.
Стойка	Нос/Корма	15	Фиксация стойки на носу или корме более 2 секунд.
Смена вращения	Слева направо и справа налево	10	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	20	Эскимосский переворот обратным винтом на 360°. Голова находится над водой.
Фишер Кинг	Правый/Левый	30	Эскимосский переворот обратным винтом на 360°. Голова, плечи, большая часть корпуса находится над водой.
Вертушка	Правый/Левый	15	Супер клин спин
Картвил	Правый/Левый Носовой/Кормовой	40	Две последовательные свечки в одном направлении, вертикальный угол каждой свечи 45-135°
Блант*	Правый/Левый	20	Смена носового движения на кормовое со сменой крена, выполненная с вертикальным углом более 45° с вращением лодки вокруг носа
Кормовой (Бэк) Блант*	Правый/Левый	25	Смена кормового движения на носовое со сменой крена, выполненная с вертикальным углом более 45° с вращением лодки вокруг

			кормы.
Сплитвил	Правый/Левый	50	Две последовательные свечки со сменой направления вращения между ними, вертикальный угол каждой свечи 45-135 <sup>0</sup>
Феликс	Правый/Левый Носовой/Кормовой	15	Горизонтальное вращение на 360 <sup>0</sup> , как минимум 180 <sup>0</sup> 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 <sup>0</sup> , начинающееся с носового движения, переходящее затем в кормовой картвил.
Лунар Флип	Правый/Левый	60	Вращение по горизонтали на как минимум 180 <sup>0</sup> , начинающееся с носового движения, переходящее затем в кормовую свечу с углом не менее 45 <sup>0</sup> , за которой следует БекДекРолл
Луп	Носовой	90	Воздушное сальто вперед, инициированное в и законченное в горизонтальных углах +/- 20 <sup>0</sup> .
СпэйсГодзилла	Правый/Левый	120	Воздушный луп с поворотом на 90 <sup>0</sup> или более в середине сальто.
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. Выполняется с использованием только одной лопатки весла.
Ву Трики	Правый/Левый	160	Трики Ву, выполненный в обратной последовательности
Мак Насти/ Пистл Флип**	Правый/Левый	110	Вращение по горизонтали (с вертикальным углом менее 45 <sup>0</sup> ) на как минимум 150 <sup>0</sup> или половина вращения вокруг оси лодки, переходящее в носовой воздушный луп или спейс-годзиллу (при выполнении спейс-годзиллы добавляется бонус «трофи»)
Мак Насти Про	Правый/Левый	190	Носовой пируэт, за которым следует луп. Выполняется с использованием обеих лопаток одним слитным движением
Фоникс Манки**	Правый/Левый	170	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 в горизонтальных углах +/-90 <sup>0</sup> и законченное в горизонтальных углах +/- 20 <sup>0</sup> .
Трофи мув 1	Правый/Левый Носовой/ Кормовой	60	Элемент, не имеющий определения в данной таблице***
Трофи мув 2	Правый/Левый Носовой/ Кормовой	100	Элемент, не имеющий определения в данной таблице и основанный на умении высокого уровня, заявленный Главному Судье в виде видео не менее чем за двое суток до соревнований

Трофи мув 3	Правый/Левый Носовой/ Кормовой	160	Элемент, не имеющий определения в данной таблице и основанный на умениях очень высокого уровня, заявленный Главному Судье в виде видео не менее чем за двое суток до соревнований
-------------	--------------------------------------	-----	---

\* Данные элементы выполняются на положительной скорости без многократных раскачивающих движений

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

\*\*\* Все трофи мувь должны быть заявлены Главному судье в виде виде-**записи не менее чем за 46 часов** до старта соревнований

## **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 $\leq 30$	$30 < \text{Очки за элемент} \leq 90$	Очки за элемент $> 90$
	5	10	30
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 $\leq 30$	$30 < \text{Очки за элемент} \leq 90$	Очки за элемент $> 90$
	5	30	40
Воздушный (Эйр)	Во время выполнения элемента лодка не касается воды в один какой-то момент.		
	Очки за элемент $\leq 30$	$30 < \text{Очки за элемент} \leq 90$	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 $\leq 30$	$30 < \text{Очки за элемент} \leq 90$	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.		
	$15 < \text{Очки за элемент} \leq 40$	$40 < \text{Очки за элемент} \leq 90$	Очки за элемент $> 90$
	10	30	40
Трофи	Бонус, не заявленный в перечне бонусов		
	Очки за элемент $\leq 40$	$40 < \text{Очки за элемент} \leq 80$	Очки за элемент $> 80$
	0	10	20