

ESTILO LIBREAREN ARAUDIA

INDARREAN NOIZTIK 2018ko maiatzaren 8tik



Estilo Librearen Araudia

AURKIBIDEA

- 1. Art.- Helburua.**
 - 2. Art.- Partaidetza.**
 - 3. Art. Kategoriak.**
 - 4. Art.-Ontziak, palak eta osagarriak.**
 - 5. Art. Segurtasun neurriak**
 - 6. Art. Txapelketa Batzordea, Ofizialak eta Laguntzaileak.**
 - 7. Art.- Txapelketa Batzordearen Funtzioak eta Obligazioak, Ofizialak eta Laguntzaileak.**
 - 8. Art. Inskripzioen aldaketak eta ezeztapenak.**
 - 9. Art.-Irteera Zenbakiak.**
 - 10. Art.- Instrukzioak Talde Buruentzat.**
 - 11 Art..- Segurtasun neurriak.**
 - 12. Art.- Formatua.**
 - 13. Art.- Puntuazio Formatu Orokorra.**
 - 14. Art.- Palaren galera edo urraketa.**
 - 15. Art.- Emaizen kalkulua.**
 - 16. Art.- Erreklamazioak.**
 - 17. Art.- Kanporaketa.**
 - 18. Art.- Txapelketa bakoitzeko puntuazioa.**
 - 9. Art.- Kluben araberako sailkapena.**
 - 20. Art.- Berdinketak.**
 - 21. Art.- Gonbidapenak.**
 - 22. Art.- Inskripzio-orriak.**
- Amaiera Xedapena.**

1- Eranskina. Barietate Mugimenduen Zerrenda.

1. Art.- Helburua.

Estilo Libreko Txapelketaren helburua da irudiak garatzea ur bizietako ubide bateko olatu edo zilindro baten barruan, epe zehatz batean eta ahalik eta maniobra gehien egitea, puntu kopuru ahalik eta ugariena lortzeko.

2. Art.- Partaidetza.

Txapelketa bat garatu ahal izateko, gutxienez bi klub ezberdinetako 3 ontzi edo hiru talde inskribatu behar dira partaide izateko.

Estilo librearen ezaugarriak eta garapenean dagoen espezialitate bat dela kontuan hartuta, txapelketa bat aurrera eramanez ahal izateko ez da partaidetza minimorik ezarriko, baina puntuatzeko edo podiumeko plaza bat lortzeko, partaideen puntuazioa 5 puntukoa edo gehiagokoa izan beharko da.

Lehiakide batek parte hartu ahal izango du proba ezberdinetan eta txapelketa bateko kategoria ezberdinetan, baina aldi berean ezin izango du parte hartu bere kategorian edo goragoko edota behegoko batean, espezialitate bereko beteranoak izaten direnean.

3. Art. Kategoriak.

Kategoria	Kayak	Kanoa	Kanoa irekia
Kimuak Gizonezkoak	K-1	C-1	
Kimuak Gizonezkoak	K-1	C-1	
Haurrak Gizonezkoak	K-1	C-1	
Haurrak Emakumezkoak	K-1	C-1	
Kadete Gizonezkoak	K-1	C-1	OC-1
Kadete Emakumezkoak	K-1	C-1	
Junior Gizonezkoak	K-1	C-1	OC-1
Junior Emakumezkoak	K-1	C-1	OC-1
Senior Gizonezkoak	K-1	C-1	OC-1
Senior Emakumezkoak	K-1	C-1	OC-1
Beteranoa Gizonezkoak	K-1	C-1	OC-1
Beteranoa Emakumezkoak	K-1	C-1	OC-1

4. Art.-Ontziak, palak eta osagarriak.

Ontzi guztiek segurtasun neurriak bete beharko dituzte.

4.1. K-1 Kayak ontzia:

- Murrizketarik gabe.
- Kayak izendatuak, orri bikoitzeko palekin bultzatuak izanik lehiakideak barruan eserita eramaten dituzten estalitako ontziak dira.

4.2. C-1 Kanoa Itxia:

- Murrizketarik gabe.
- Kanoak izendatuak, orri bakarreko palekin bultzatuak izanik lehiakideak barruan belaunikatuta eramaten dituzten estalitako ontziak dira.

4.3. OC-1 Kanoa Irekia:

- Kanoa irekiak izendatuak, orri bakarreko palekin bultzatuak izanik lehiakideak barruan belaunikatuta eramaten dituzten estali gabeko ontziak dira.
- Kanoak gutxienez 40 ur litrorako edukiera izan beharko du, palista belaunikatuta barruan eramaten duela kontuan hartuta.
- Ontziaren atal irekiak 40cm-ko sakontasun minimoa eta 80cm-ko luzera minimoa izan beharko ditu.
- Ontziaren azalera irekia gutxienez 3800cm²-koa izan beharko da.
- Debeikatuta daude horma hermetiko erabat solidoak.

5. Art. Segurtasun neurriak

- Antolatzaileak segurtasun materialaren eta uretako sorospenen arduradunak dira.
- Derrigorrezkoa da lehiakideek beste norbait arrisku egoeran ikusten dutenean ahalik eta azkarren laguntza ematea, bestela kanporatuak izango dira, agian betirako.
- Ontzi guztiak ekipatuta egon beharko dira mutur bakoitzean, ainguraketa guneekin, altxatzeko, kargatzeko edo sorospen ekintzak garatzeko. Edozein esku gune horiek erraztasunez heltzeko gai izan behar da.
- Lehiakide bakoitzak segurtasun kasko bat eraman beharko du bere buruan behar bezala doitu. Soilik ur bizietako erabilerarako diseinatutako eta onartutako ziuertagiria dakartzaten produktuak onartuko dira. Debeikatuta daude etxeko fabrikaziokoak.
- Lehiakide bakoitzak sorospen jaka eraman beharko du jantzita. Soilik ur bizietako erabilerarako diseinatutako eta onartutako ziuertagiria dakartzaten produktuak onartuko dira. Debeikatuta daude etxeko fabrikaziokoak.
- Lehiakideak gai izan behar dira une orotan bere ontzia uzteko, modu azkar eta sinplean.

6. Art. Txapelketa Batzordea, Ofizialak eta Laguntzaileak.

6.1. Txapelketa Batzordea:

Txapelketa bateko agintaritza gorena Txapelketa Batzordeari dagokio, zein hiru ofizialekin osatuko den:

- a) Txapelketako Epaile arbitroa.
- b) Txapelketako zuzendaria.
- c) Batzordeko presidente bezala jardungo den federazioko ordezkari bat.

6.2. Ofizialak:

Txapelketak ospatuko dira ondorengo Ofizialen ikuskaritzaren eraginpean:

- Epaile Arbitro bat (1)
- Bi Epaile
- Lau laguntzaile puntuazioak idazteko eta denbora kontrolatzeko.

7. Art.- Txapelketa Batzordearen Funtzioak eta Obligazioak. Ofizialak eta Laguntzaileak.

Txapelketako Zuzendariak araudiari jarraiki zuzenduko du. Bere ardurak izango dira:

Lokala eta txapelketa osoaren garapena prestatzea.

Txapelketarako ekipo teknikoaren instalazioa eta funtzionamendua.

Epaile Arbitroak ziurtatu behar du txapelketa behar bezala eta F.V.P.-ko araudien eta txapelketako araudi propioaren arabera garatzen dela. Txapelketako araudia interpretatzen du eta lehiakide bat kanporatzea edo bestela irteera berriro egitea agindu dezake. Une orotan bermatu behar du Barietate edo Estilo Epaileek irizpide akatsik ez egitea eta denbora behar bezala neurtzea. Epaileari dagokio txanda bakoitzean partaideen irteera agintzea eta gainerako epaileak koordinatzea.

Barietate Epaileak dira barietatea puntuatu behar dutenak, palistek olatuaren edo zilindroaren barruan egiten duten irudiak epaituz, barietate biderkatzaileen taulan deskribatutako irudi eredugarriak oinarritzat hartuta. Aldi berean, nota emango dio partaide bakoitzaren Estiloari, Estiloko puntuazioaren arabera.

Teknika Epaileek soilik bertikaltasuna puntuatuko dute, Teknikaren puntuazioak kontuan hartuta.

Emaitzen Epaileari dagokio puntuazioen kalkulua antolatzeko eta amaiera emaitzak emateko ardura.

Eskribauek (Epaile bakoitzeko Eskribau bat esleituko da), oharrak idatziko dituzte Barietate Epaileek adierazitako irudien inguruan, Estilo Epaileek mugimenduen inguruan ikusitakoa eta adierazitakoa kontuan hartuta.

Denboren Epailari dagokio kronometroa zaintzeko eta palista bakoitzaren txandaren amaiera adierazteko ardura.

7. Art.- Txapelketetako Programa.

Gutxienez txapelketa hasi baino 24 ordu lehenago amaiera zerrenda bat entregatuko zaio Federazio edo Klub partaide bakoitzari, partaide bakoitzaren izenak dagozkien Federazioen edo Kluben arabera emanez.

Antolatzaileek errespetatu egin beharko dituzte gonbidapenetan iragarritako proben hurrenkera eta txapelketen programan iragarritako proben arteko tartearak.

Debekatuta dago aldaketak egitea, Taldeko Buruen gehiengoak baimena ematen dutenean izan ezik.

8. Art. Inskripzioen aldaketak eta ezeztapena.

Aldaketen iragarpena Talde Buruen bileran zehar edota idatziz egin beharko da, gutxienez lehenengo proba ospatu baino ordu bete lehenago, txapelketaren egunean.

Inskripzio baten ezeztapena behin-betikoa da eta debekatuta dago lehiakide bat edo talde bat berriro inskribatzea.

Inskripzioarekin lotutako edozein aldaketa Epaila Arbitroari idatziz jakinarazi beharko zaio.

9. Art.-Irteera Zenbakiak.

Antolatzaileei dagokie dortsalak banatzeko ardura.

Lehiakideen gorputzetan modu ikusgarrian ezarri beharko dira.

Lehiakide bakoitza bere dortsalaren arduraduna izango da.

10. Art.- Instrukzioak Talde Buruentzat.

Talde Buru bakoitzak eskuragarri izan beharko ditu gutxienez txapelketa abian jarri baino bi ordu lehenago, idatzizko instrukzioak ondorengo atalen inguruan:

- Irteeren hurrenkera dakarren zerrenda.
- Ordu-tegi zehaztua.
- Hasierako ordua.

- Txanden arteko batez besteko denbora.
- Epaille Arbitroak irteera emateko erabilitako seinalea eta epailleek ibilbidea hustutzea lortzeko erabilitakoa (txilibitua).
- Txapelketa Batzordearen topalekua.
- Antidopin Kontrolerako lekua (egitea eskatzen denean).

Talde Epailleekin (klubetako ordezkariak) bilera bat ospatu behar da, ordu egoki batean, txapelketa abian jarri aurretik. Ondorengo puntuak jorratuko dira:

- Instrukzio osagarriak lehiakideentzat.
- Inskripzioen aldaketak eta/edo ezeztapenak.

11. Art.- Segurtasun neurriak.

Ontzi guztiak urperatu ezinak izango dira, mutur bakoitzean helduleku motarekin batekin hornituta egon behar izanik.

Lehiakide bakoitzak, CE-ko araudiari jarraiki homologatutako segurtasun kaskoa eta sorospen jaka eramango ditu jantzita.

Segurtasun arauak betetzen ez direnean, Epaille Arbitroak lehiakide baten irteera debekatu ahal izango du.

12. Art.- Formatua.

12.1 Orokorra:

- Txapelketa atariko, final laurdenetako, finalaurretako eta finalerako sailkapen serietan garatuko da, lehiakide bakoitzeko beroketa serie bat antolatzea zainduz.
- Txapelketaren denbora abian jarriko da lehiakideak olatuaren/zilindroaren alboan zeharkatzen duenean edota ontziak korrontearekin batera jaistean olatuarekin/zilindroarekin kontaktua egiten duenean. Piraguistak maniobrak egingo ditu bere txapelketa denboraren mugaraino.

12.2. Berdinketa:

- Atariko txandetako K-1 eta C-1 kategorietako berdinketak urratzeko ebazpena, bere txandarik onenean puntuaziorik gorenena lortu duenaren aldekoa izango da. Berdinketa mantentzen denean, lehiakide biak finalera joango dira.
- OC-1 kategorian berdinketak urratzeko, lau txandetako bakoitzeko puntuaziorik gorenena lehenetsiko da eta berdinketa mantentzen bada, lehiakide biak finalera joango dira.

12.3. Berdinketa finalean:

- K-1, C-1 edo OC-1 kategorietako lehenengo postua eskuratzeko finalean berdinketa gertatzen denean, lehiakide biek berdinketa urratzeko 45 segundoko txanda bat izango dute erabilgarri. Txanda honetako puntuaziorik gorenenak irabaziko du. Beste lehiakidea automatikoki bigarren postuan ezarriko da, berdinketaren txandako bere puntuazioa kontuan hartu gabe.

12.4. Txapelketaren formatua.

Atarikoak: Surfeatzea olatu/zilindro bat.

- 45 segundoko bi txanda ospatuko dira eta bietako emaitzak batuko dira.
- Emakumezkoak eta gizonezkoak: Atarikoetan sailkatuen % 25a, 5 hurbilenak arte biribilduz, 10 baino gutxiago izaten denean semifinaletara joango dira. Sailkapenaren % 25a 5ekin biribiltzean bost izaten bada, finalera joatea dagokio.

Final laurdenak:

- 45 segundoko hiru txanda, bi onenetako emaitzak batuko dira.
- Kategoria bakoitzeko 10 onenak finalerdietara joango dira.

Finalurrekoak:

- 45 segundoko bi txanda ospatuko dira, onena hautatuz.
- 4 onenak finalera.

Finala:

- Txanda bakoitzaren iraupena 45 segundokoa izango da.
- Sailkatutako 4 lehiakideetako bakoitzak txanda bat garatuko du; puntuaziorik urriena eskuratzen duen lehiakidea kanporatua izango da.
- 3 lehiakidetako bakoitzak txanda bat garatuko du; puntuaziorik urriena eskuratzen duen lehiakidea kanporatua izango da, hirugarren postua lortuz.
- 2 lehiakidetako bakoitzak txanda bat garatuko du, puntuaziorik altuena lortzen duen lehiakidea garaile aldarrikatuko da eta puntuaziorik urriena lortzen duena bigarren postuan sailkatuko da.

13. Art.- Puntuazio Formatu Orokorra.

Puntuazioa abian jarriko da lehiakideak olatuaren/zilindroaren alboan zeharkatzen duenean (sarrerako mugimenduak salbuespena izanik)

Sarrerako mugimenduak olatu/zilindroaren goialdetik. Denbora abian jarriko da ontziak olatu/zilindroarekin kontaktua egiten duenean.

Soilik azkeneko teknika puntaren puntua idatziko da, lehiakideak olatu/zilindroarekin kontaktua egin aurretik; aurretiaz eginiko muturraren gainerakoa alde batera utzita.

Lehiakidea berriro olatu/zilindroan sartu ahal izango da, nahi adina aldiz, 45 segundoko bere txanda garatzen ari den bitartean.

Olatu/zilindroaren gandarreko lerrotik uretan gora (korrontearen noranzkoan gorantz) eginiko edozein jarduera puntuatu egingo da.

13.1 Puntuazioaren formatua- Teknika.

- Mugimenduaren puntuazioa, muturren balioa.
- Mugimenduen oharrak hartzen dira, noranzkoan 180°-ko aldaketa dagoenean eta olatu/zilindro batean aldatu egiten da, bertikaltasun mailaren arabera.

I. Laua: 0.25 puntu 180ko biraketetarako = 0 eta 45 graduen artean.

II Altua: 0.50 puntu 180ko biraketetarako = 45 eta 70 graduen hala nola 110 eta 135 graduen artean.

III Bertikala: 1 puntu 180ko biraketetarako 70 eta 110 graduen artean.

-Edonolako aireko mugimendutan, noranzkoan 180 graduko aldaketa dagoenean, Teknika Epaileari 4 puntu esleitzea dagokio eta Teknika Eskribauak dagokion oharra idatziko du.

13.2. Barietateko puntuazioa.

- Lehiakideek barietate zerrendako mugimenduak egin beharko dituzte eta hauen batura teknika puntuazioarekin biderkatuko da.
- Barietate Epaileak garatutako mugimendu BAKOITZA kantatuko dio egiten den BAKOITZEAN bere Eskribauari.
- Bonus izendatuen kasuan, maniobra bakoitzeko batura behin soilik egingo da, ad. Batu ahal dira Clean Cartwheel+ Super CleanCartwheel + Air CartWheel + Super Air Cartwheel probak baina errepikatzen badira, jadanik ez da batura gehiago egingo.

13.3. Puntuazioaren kalkulua.

- 3 Epaile, hiruren puntuaziorik altuenak eta baxuenak kenduko dira.

Teknika barietateagatik biderkatuko da amaiera emaitza emateko.

Ad.: $((\text{tek1} + \text{tek2} + \text{tek3})/3) \times ((1 + \text{bar1}) + (1 + \text{bar2}) + (1 + \text{bar3}))/3 =$
Puntuazioa guztira.

13.4. Barietate mugimenduen zerrenda.

1. Eranskinean

14. Art.- Palaren galera edo urraketa.

Lehiakide batek bere pala urratzen edo galtzen duenean, ezin izango du txanda hori berriro abian jarri beste pala batekin.

15. Art.- Emaitzen kalkulua.

Ondorengo formula erabiltzen da emaitzak kalkulatzeko:

(Barietateko arbitroen puntuazioaren batez bestekoa x Teknika arbitroen puntuazioaren batez bestekoa)= Puntuak Guztira.

16. Art.- Erreklamazioak.

Soilik erreklamazio bat onartuko da ondorengo kasuetan:

- a) Protesta Talde Epaile batek aurkezten duenean.
- b) Protesta azkeneko lehiakidearen emaitzak ezartzen direnetik 20 minutuko epean aurkezten denean, 18€-ko gordailuarekin batera. Gordailu hau itzuli egingo da protesta onartua izaten denean.

F.V.P.-ko Epaileak bildu eta ekintzak baloratu egingo dituzte, apela ezina izango den erabaki bat hartzeko.

17. Art.- Kanporaketa.

Lehiakide bat txapelketa bat modu irregularrean irabazten ahalegintzen denean, araudia urratuz edota bere balioa zalantzan jartzen saiatuz, txapelketatik kanporatua izango da.

Lehiakide bat, beste pertsona baten ekintzaren ondorioz ezinbestean araudia urratzera bultzatua izaten denean, Txapelketa Batzordeak erabakiko du txapelketa horretatik kanporatua izango den edo ez.

Kanpoko laguntza onartzen duen lehiakide bati Epaile Arbitroak kanporatzeko agindua eman ahal izango dio.

Lehiakide bat finkatutako ordutegiaren arabera irteeran ezartzeko prest ez dagoenean, serie horretatik kanporatua izango da.

Lehiakide edo ofizial batek, txapelketaren garapen egokia kaltetzeko zerbait egiten duenean, Epaile Arbitroak ohartarazpena helarazi ahal izango dio, aldi berean Txapelketa Batzordean horren berri emanez, eta honi dagokio horren inguruko ebazpena ematea.

18. Art.- Puntuazioa txapelketa bakoitzean.

Txapelketa osatzen duten probetako bakoitzean, soilik sailkapeneko lehenengo hemezortzi ontziek puntuatuko dute, eta horietako bakoitzari emango zaizkio ondorengo puntuak:

SAILKAPENA	PUNTUAK
1	33
2	27
3	21
4	15
5	14
6	13
7	12
8	11
9	10
10	9
11	8
12	7
13	6
14	5
15	4
16	3
17	2
18	1

Puntuazioaren xedeetarako, kategoria eta modalitate bakoitzean, irteeran ezarriko dira gutxienez bi klub ezberdinetako hiru ontzi eta sailkatzen diren ontzi guztiek puntuazioa eskuratuko dute.

Tokia okupatzen dute, baina ez dute puntuatzen, lehenengo hemezortzi sailkatuen artean klub bereko ontzi bat baino gehiago daudenean, txapelketa bat osatzen duten probetako edozeinetan.

Beteranoek eta Sub 23 kategoriakoek ez dute puntuatuko, aurkakoa agintzen denean izan ezik.

19. Art.- Kluben arabeko sailkapena.

Txapelketetako bakoitzean klub batek lortutako puntuazio osoa ezagutzeko bere ontziek lortutako banakako puntuazio guztien batura egiten da.

Bi klubek edo gehiagok puntu kopuru berdina eskuratzen dutenean, berdinketaren urraketa Araudi honetako 25. Artikuluan xedatuari jarraiki garatuko da.

20. Art.- Berdinketak.

Txapelketa batean:

Bi klubek edo gehiagok puntu kopuru berdina eskuratzen dutenean, berdinketaren urraketa Gizonezkoak Senior K-1 kategoriako sailkapen onenari jarraiki ebatziko da, eta berdinketa mantentzen bada, ondorengo hurrenkera ezarriko da:

Gizonezkoak Junior K-1, Gizonezkoak Senior C-1, Gizonezkoak Junior C-1, Dama Senior K-1, Emakumezkoak K-1 Junior, Gizonezkoak Kanoa Irekia Senior OC-1, Gizonezkoak Senior C-1, Gizonezkoak K-1 Squirt, Emakumezkoak K-1 Squirt, Gizonezkoak C-1 Squirt, Gizonezkoak K-1 Kadete, Emakumezkoak K-1 Kadete.

Txapelketa bateko proba batean:

Berdinketako partaideei puntuazio eta sailkapen berdinak esleituko zaizkie.

21. Art.- Gonbidapenak.

Klubetan eskuragarri egon beharko lirateke, gutxienez ospakizunari dagokion data baino 30 egun lehenago. Gonbidapenak osatu beharko dira ondorengo informazioarekin:

Txapelketa mota.

Txapelketa ospatzeko tokia, data eta hasiera ordua.

Inskripzioen hasiera eta amaiera.

Txapelketa ospatzeko tokiaren krokisa, plano edo mapa, dagokien seinaleztapenekin.

Txapelketa ospatzeko tokiaren ezaugarriak.

Barne hartutako kategoriak.

Eskaintzen diren diru-laguntzak, hala badagokio.

Antolatzailearen helbidea eta telefonoa.

Partaideentzat interesgarriak izan litezkeen bestelako datuak.

Gonbidapenen eta publizitatearen erredakzioa erkidegoko hizkuntza ofizialen erabilerarekin egin beharko da, antolatzailearen arabera hautazkoa izan litekeen beste aukeraren bati utzi gabe.

22. Art.- Inskripzio-orriak.

Txapelketa baterako inskripzioak ezin izango ditu formalizatu partaideen erakundea ez den beste organismoa batek, Gonbidapenean emandako adierazpenak kontuan hartuta.

a) Bertan ondorengo datuak azaldu beharko dira:

Federazio edo Klub partaidea.

Palista bakoitzaren izena, abizenak eta sexua.

Dagokion klubaren, edo bere kasuan, Lurralde Autonomia Federazioaren akreditazioarekin kontaktzen duen Talde Buruaren izena eta abizenak. Derrigorrezkoa da 18 urtetik gorako adina izatea eta F.V.P.-ko edo R.F.E.P.-ko indarrean dagoen lizentziarekin kontaktzea.

Palista bakoitzaren N.A.N. zenbakia.

Palista bakoitzaren kategoria.

Erabiliko duen ontzi mota.

Dagokion txapelketan ordezkatzeko duen Klubeko edo Federazioko jantziaren kolorea.

Inskripzio bat posta elektronikoa edo fax bidez igorri ahal izango da, inskripzioaren epemugari dagokion azken eguneko 21ak baino lehenago egiten bada.

b) Talde bakoitzaren inskripzio Nominalak antolatzaileak eskuragarri izan beharko ditu gutxienez txapelketaren ospakizunari dagokion asteko asteartean.

c) Klub bakoitzeko Talde Buruak txapelketaren tokian garatu ahal izango ditu, arestian F.V.P.-ko Epaile Arbitroari igorritako aurretiazko inskripzio "nominalari" dagozkion ordezkapenak eta ezeztapenak, gutxienez txapelketa abian jarri baino bi ordu lehenago. Talde Burua arduratuko da bere sinadurarekin, Behin-betiko Inskripzioko kideak eta irteeran ezarrita daudenak berdinak direla ziurtatzeaz; ondorengo ezeztapenak edo bestelako egoerak ez dira kontuan hartuko.

Epaile Arbitroak egiaztatu ahal izango du, edozein klubekin, Behin-betiko Inskripzioarekin lotutako palistak eta parte hartzen ari direnak berdinak direla. Arauhaustea, adostutako diru-laguntzari dagokionez zigor ekonomikoa hala nola diziplina zigorra egozteko arrazoia izango da.

Amaiera Xedapena.

Araudi honetan aurreikusi gabeko zirkunstantzia guztiak, Euskadiko Piraguismo Federazioko Txapelketen Araudi Nagusi eta Teknikoaren eraginpean ezarriko dira.

Araudi honek gertakariren baterako argibideak emango ez balitu, R.F.E.P.-ko eta F.I.C.-ko araudiak aplikatuko lirateke.

Araudi hau indarrean jarriko da Eusko Jaurlaritzako Kultura, Gazteria eta Kiroletako Sailak ontzat ematen duela jakinarazitako datarekiko hurrengo egunetik aurrera.

1- Eranskina. Barietate Mugimenduen Zerrenda.

Entry Move

Balioa	Maniobra	Barietatea	Deskribapena
5	Bow Stall edo Wavewheel		Mutur batean jaitsiera eginez
10	Cartwheel, pirouette eta airekoak ez diren mugimenduak		
15	Aireko Mugimenduak (Pick slip, Fisher King) Mugimendu Ikusgarriak (Loop, Space Godzila)		

Balioa	Maniobra	Barietatea	Deskribapena
1	Ender,looping		
	Sping	Eskuin./Ezk.	
2	Roundhouse	Eskuin../Ezk.	
3	Back Roundhouse	Eskuin./Ezk.	
	Cartwheel	Eskuin./Ezk.	Segidako bi muturren biraketa noranzko berarekin eta 45 °-tik gorako igoera angelu batekin.
4	Split Wheel	Eskuin../Ezk.	
	Blunt	Eskuin../Ezk.	180°-ko biraketa ur gogorrean, 45°-ko igoera minimoarekin, gardentasunez aurraren gainean zeinetan palistak kayak ontziaren brankarekin biraketa egingo duen
	Clean Cartwhell	Eskuin./Ezk.	Segidako bi muturren biraketa noranzko berarekin eta 45°-tik gorako igoera angelu batekin, pala behin bakarrik urperatuz.
6	4pts Cartwheel	Eskuin./Ezk.	
	Felix	Eskuin./Ezk.	
7	Back Blunt/Aireko Stad	Eskuin./Ezk.	180°-ko biraketa ur gogorrean, 45°-ko igoera minimoarekin, gardentasunez aurraren gainean zeinetan palistak kayak ontziaren poparekin biraketa egingo duen. Maniobraren atal bat airean egiten da.
8	Air Blunt	Eskuin../Ezk.	

	Loop/Back Loop	Aurrera-atzera/ Atzera-aurrera	70° baino gehiagoko segidako bi mutur, zeinetan ontzia ur korrontearen alde mantenduko den.
14	Space Godzilla	Eskuin./Ezk.	Aireko loop bat, bi muturren artean eginiko 90°-ko alboko biraketarekin. Biak 70°-tik gorakoak izan behar dira.
	Air Back Blunt	Eskuin./Ezk.	
16	Pam Am	Eskuin./Ezk.	Gehiegizko bertikaltasuneko blunt bat. Ontzia alderantzikatuta ezarri behar da, 180° biratuz eta maniobra iraulketa egin gabe amaitu.
	Mini Tropy Move		
	Aireko Loop	Aurrera-atzera/ Atzera-aurrera	Segidako 70°-tik gorako bi mutur, zeinetan ontzia ur korrontearen alde mantenduko den. Maniobraren atal bat airean egiten da.
	Flip Turn	Eskuin./Ezk.	
	Donkey Flip	Eskuin./Ezk.	
18	Clean Blunt	Eskuin./Ezk.	180°-ko biraketa ur gogorrean, 45°-ko igoera minimoarekin, gardentasunez aparraren gainean zeinetan palistak kayak ontziaren brankarekin biraketa egingo duen.
	Tricky Woo	Eskuin./Ezk..	Hiru muturreko sekuentzia – Horietako bi 70°-tik gorakoak izan behar dira, eta bestea berriz, 45°-tik gorakoa. Maniobra guztia palaren orri bakarraren erabilera eginez garatuko da. Lehenengo muturra noranzko batean inklinatuz abiatuko da. Bigarren muturra ahoz gorako split bat da, 180° biratuz eginikoa. Hirugarren biraketa lehenengoaren noranzko berdinean egingo da.
20	Lunar Orbit	Eskuin./Ezk..	
	PH(Rev.Pan.Am)	Eskuin./Ezk.	
22	Helix	Eskuin./Ezk.	360°-ko biraketa, 180°-ko minimoarekin, zein ahoz gora gutxienez 135°-ko biraketarekin garatuko den. Mugimendua olatuan edo gandorrean abiatu beharko da. Palistaren buruak eta sorbaldak urarekin kontaktua egin ahal dute, baina ontzia airean mantendu beharko da ahoz gora garatutako 180°-ko biraketa osatu bitartean. Maniobra olatua surfeatuz osatu beharko da.

	Air Screw/Donkey Flip	Eskuin./Ezk..	Airean eginiko 360°-ko upel erako biraketa, olatuaren azaleran eginikoa, surf eta surf artean. Gorputza eta ontzia airean mantendu beharko dira 360°-ko biraketari dagozkion 180°-ko tartean.
	Mc Nasty	Eskuin./Ezk.	
	Fonix Monkey	Eskuin./Ezk.	
	Trophy Move	Eskuin./Ezk.	Maniobra Berria

Bonus Puntuak:

Balioa	Maniobra	Barietatea	Deskribapena
3	Clean Move		
6	Super Clean move		
3	Big Move		
6	Huge Move(Super)		

Hauekin zer?

	Clean back Blunt/Stab	Eskuin./Ezk.	180°-ko biraketa ur gogorrean 45°-ko igoera minimoarekin, gardentasunez aparraren gainean zeinetan palistak maniobrari ekiteko palarik erabili gabe kayak ontziaren poparekin biraketa egingo duen.
1.0	Matrix	Eskuin./Ezk.	Bi muturreko sekuentzia, 360°-ko biraketarekin zilindroan mutur bertikalaren bidez abian jarritakoa, palaren orri bakarraren erabilera eginez. Bi muturrak 70° baino gehiagokoak izan behar dira.
	Aireko Blunt	Eskuina./Ezk.	180°-ko biraketa ur gogorrean 45°-ko biraketa minimoarekin, gardentasunez aparraren gainean zeinetan palistak kayak ontziaren brankarekin biraketa egingo duen. Maniobraren atal bat airean egiten da.
0.75	KickFlip	Eskuina./Ezk.	Sarrera mugimendua zeinetan kayak ontziak olatuan sartu ostean gandorrean aireko maniobra bat garatuko duen. Upel erako biraketa olatuaren erdigunetik abiatuz eta bertara bueltatuz. Bai kayak ontzia eta bai palista airean ezarriko dira biraketaren atal alderantzikatuan (180°)
	Sidekick/ Fliturn	Eskuina./Ezk.	90° baino gehiagoko aireko biraketa longitudinal txikia, zeinetan abiatzeko eta itzultzeko gunea kayak ontziaren albo berdinean ezarriko den.

	Back Blunt/Stab	Eskuina./Ezk..	180°-ko biraketa ur gogorrean 45°-ko igoera minimoarekin, gardentasunez aparraren gainean zeinetan palistak kayak ontziaren poparekin biraketa egingo duen.
	Super Clean Cartwheel	Eskuina./Ezk.	Segidako bi muturren biraketa noranzko berdinarekin, 45°-tik gorako igoera angeluarekin, pala urpean inoiz sartu izan gabe.
	Super Clean Spin	Eskuina./Ezk.	360°-ko biraketa pala 45°-tik beherako igoera angeluarekin inoiz sartu izan gabe..
	Split Wheel	Eskuina./Ezk.	Segidako bi mutur bien arteko noranzko aldaketarekin. Horietako batek 70°-tik gorako angelua izango du eta bestea berriz, 45°-ko minimoa.
0.25	Clean Spin		360°-ko biraketa palakada bakarrarekin eta 45°-tik beherako igoera angeluarekin.
	Pirouette	Eskuina./Ezk.	360°-ko biraketa 70° baino gehiagoko igoerarekin
0.1	Surf Atzera	2'' gutxienez	Palistak bere ontzia ibaian beherako noranzkoan mantenduko du, olatuari edo zilindroari bizkarra emanaz.
	Flat Spin edo 3,60	Noranzko bakarra nagusituko da	Ontziaren 360°-ko biraketa, 0° eta 44° arteko inklinazioarekin.
	Shuvit	Noranzko bakarra nagusituko da	Hasteko surfa egingo da aurrera eta atzera, 180°-ko biraketa eginez hasierako posiziora itzultzeko, 44°-tik beherako inklinazioarekin eta maniobra osoan zehar laguntza bakarra palarena izanik.

Taula hau puntuatzeko moduaren inguruko argibideak.

Maniobra puntuatuak: maniobrak aurrera/atzera edo ezkerretik eskuinera garatu ahal izango dira; modu bietan puntuatuko dira, betiere taulan aurkeztutako maniobren deskribapenekin bat etortzen direnean.

Cartwheel: puntuatuak izateko, bai ezkerrekoak eta bai eskuinekoak izaten direnean, ezin izango dute barne hartu bere muturretako baten modura Split wheel baten amaiera. Split bat jadanik txanda horretako barietatean puntuatua izan denean, muturra Cartwheel bateko atal modura kontatuko litzateke. Horrek soilik barietateko epaileak eragingo ditu. Alegia, palista batek ezkerretik eskuinera Split bat garatzen duenean, eskuinaldeko beste mutur batekin estekatuz, osorik garatzen duen lehenengo txandan epaileek Split bat esleituko diote baina ez eskuineko Cartwheel izendatua. Bigarren aldiz garatzen duenean, barietatean eskuineko Cartwheel izendatua esleituko zaio. Eta noski, segidan eskuineko bi muturrekin estekatutako Split bat garatuko balitz, bai Split-a eta bai Cartwheel-a puntuatuko litzazkioke. Gauza bera gertatuko litzateke mutur estra Split irudia baino lehenago garatuko balitz; Split irudia puntuatu egingo litzateke baina



Cartwheel-a ez (Split irudia jadanik aurretiaz puntuatu izan denean salbu). Kasu guztietan, Split irudiak lehenago puntuatuko dira Cartwheel irudiak baino.

Barietate puntuatzeko: Cartwheels irudiak 45°-tik gorako igoerako segidako bi muturrekin osatu beharko dira. Clean Spin irudietan, 360°-ko biraketaren erdia pala uretatik kanpo ezarrita egiten da. C1 eta OC1 kategorietan, pala uretatik kanpo ezarri beharko da biraketaren (180°) erdietako batean. Palada bat erabiltzea eta erabiltzen jarraitzea ontziaren brankaren aurretik ez da kontaktzen “Clean” bezala. Aireko Blunt izendatuak oro har “Clean” izaten dira (pala bigarren muturrean sartu gabe) eta ezin izaten dira puntuatu Clean Carrtwheel bezala.

Balio handiagoko maniobra bat behin baino gehiagotan garatu izaten denean, zailtasun urriagoko familia bereko maniobretako puntuazioak ere eman izaten dira. Adibidez. Palista batek bi Aireko Loop garatzen ditu. Orduan epaileek Aireko Loop bat eta halaber Loop bat esleituko dizkiote; arau honetan barne hartuko lituzke Cartwheel, Clean eta Super Clean; Loop eta Air Loop; Blunt, Clean eta Air Blunt, Clean Spin eta Super Clean Spin irudiak.

Aireko mugimenduak: Aireko mugimendu garbi guztiak, 180°-ko noranzko aldaketarekin eginikoak, teknikaren 4 puntu estrarekin sarituko dira.