

# REGLAMENTO DE ESTILO LIBRE

EN VIGOR DESDE el 8 de mayo del 2018





## Reglamento de Estilo Libre

### ÍNDICE

<b>Art. 1.- Objeto.....</b>	<b>3</b>
<b>Art.2.- Participación.....</b>	<b>3</b>
<b>Art.3. Categorías.....</b>	<b>3</b>
<b>Art.4.-Embarcaciones, palas y accesorios.....</b>	<b>3-4</b>
<b>Art.5. Medidas de seguridad.....</b>	<b>4</b>
<b>Art.6. Comité de Competición, Oficiales y Auxiliares.....</b>	<b>4-5</b>
<b>Art.7.- Funciones y Obligaciones del Comité de Competición, Oficiales y Auxiliares.....</b>	<b>5</b>
<b>Art.8.- Programa de Competiciones.....</b>	<b>5-6</b>
<b>Art.9.- Alteraciones y anulación de inscripciones.....</b>	<b>6</b>
<b>Art.10.-Números de Salida.....</b>	<b>6</b>
<b>Art.11.- Instrucciones para los Jefes de Equipo.....</b>	<b>6</b>
<b>Art.12.- Medidas de seguridad.....</b>	<b>7</b>
<b>Art. 13.- Formato.....</b>	<b>7-8</b>
<b>Art.14.- Formato de puntuación-General.....</b>	<b>8-9</b>
<b>Art. 15- Pérdida o rotura de pala.....</b>	<b>9</b>
<b>Art. 16.- Cálculo de resultados.....</b>	<b>9</b>
<b>Art.17.- Reclamaciones.....</b>	<b>9-10</b>
<b>Art.18.- Descalificación.....</b>	<b>10</b>
<b>Art. 19.- Puntuación en cada competición.....</b>	<b>10-11</b>
<b>Art. 20.- Clasificación por Clubes.....</b>	<b>11</b>
<b>Art.21.- Empates.....</b>	<b>11</b>
<b>Art. 22.- Invitaciones.....</b>	<b>11-12</b>
<b>Art. 23.- Hojas de Inscripción.....</b>	<b>12</b>



**Disposición Final.....13**

**Anexo-1 Lista de Movimientos de Variedad.....14-17**

### **Art. 1.- Objeto.**

El objeto de la competición de Estilo Libre es el de realizar figuras dentro de una ola o rulo en un cauce de aguas bravas, en un tiempo determinado, y hacer el máximo de maniobras , para sumar el máximo posible de puntos.

### **Art.2.- Participación.**

Para que una competición pueda llevarse a cabo tienen que inscribirse y tomar parte al menos 3 embarcaciones o tres equipos de dos clubes diferentes.

Dado el carácter del estilo libre y que se trata de una especialidad en fase de desarrollo, para que una competición pueda llevarse a cabo, no se establecerá participación mínima, pero para puntuar u optar a una plaza de podium, la puntuación de los participantes deberá ser igual o superior a 5 puntos.

Un competidor puede tomar parte en distintas pruebas y en distintas categorías de una misma competición, pero no podrá participar simultáneamente en su categoría y en una de superior, o inferior en el caso de los veteranos, de la misma especialidad

### **Art.3. Categorías.**

<b>Categoría</b>	<b>Kayak</b>	<b>Canoa</b>	<b>Canoa abierta</b>
<b>Alevín Hombres</b>	<b>K-1</b>	<b>C-1</b>	
<b>Alevín Mujeres</b>	<b>K-1</b>	<b>C-1</b>	
<b>Infantil Hombres</b>	<b>K-1</b>	<b>C-1</b>	
<b>Infantil Mujeres</b>	<b>K-1</b>	<b>C-1</b>	
<b>Cadete Hombres</b>	<b>K-1</b>	<b>C-1</b>	<b>OC-1</b>
<b>Cadete Mujeres</b>	<b>K-1</b>	<b>C-1</b>	
<b>Junior Hombres</b>	<b>K-1</b>	<b>C-1</b>	<b>OC-1</b>
<b>Junior Mujeres</b>	<b>K-1</b>	<b>C-1</b>	<b>OC-1</b>
<b>Senior Hombres</b>	<b>K-1</b>	<b>C-1</b>	<b>OC-1</b>
<b>Senior Mujeres</b>	<b>K-1</b>	<b>C-1</b>	<b>OC-1</b>
<b>Veterano Hombres</b>	<b>K-1</b>	<b>C-1</b>	<b>OC-1</b>
<b>Veterana Mujeres</b>	<b>K-1</b>	<b>C-1</b>	<b>OC-1</b>

### **Art.4.-Embarcaciones, palas y accesorios.**

Todas las embarcaciones deben de cumplir las medidas de seguridad.

#### *4.1. El Kayak K-1:*

- Sin restricciones.
- Los Kayaks son embarcaciones cubiertas que deben ser propulsadas por palas de hojas dobles y en ellos los competidores van sentados.

#### *4.2. Canoa Cerrada C-1:*

- Sin restricciones.

- Las canoas son embarcaciones cubiertas que deben de ser propulsadas por palas con una sola hoja y en ellas, los competidores van arrodillados.

#### 4.3. *Canoa Abierta OC-1:*

- Las canoas abiertas son embarcaciones no cubiertas que deben de ser propulsadas por palas de una sola hoja y en ellas los competidores van arrodillados.
- La canoa debe de tener una capacidad mínima de 40 litros de agua con el palista de rodillas en su interior.
- La parte abierta de la embarcación deberá de tener una profundidad mínima de 40cm y una longitud mínima de 80cm.
- La superficie abierta de la embarcación deberá ser al menos de 3800cm<sup>2</sup>.
- Los tabiques herméticos totalmente sólidos, no se permiten.

#### **Art.5. Medidas de seguridad**

- Los organizadores son los responsables en materia de seguridad y salvamento en el agua.
- Es obligatorio que todo competidor que vea a otro en una situación de peligro, le preste toda la ayuda posible, en caso contrario puede ser descalificado, incluso a perpetuidad.
- Todas las embarcaciones deberán estar equipadas en cada extremo con puntos de anclaje para levantar, cargar o realizar acciones de salvamento. Cualquier mano debe ser capaz de coger estos puntos fácilmente.
- Cada competidor deberá llevar un casco de seguridad debidamente ajustado a su cabeza. Sólo serán aceptados los productos con certificación de seguridad diseñados y reconocidos para el uso en aguas bravas. No son permitidos los de fabricación casera.
- Cada competidor deberá llevar un chaleco salvavidas. Sólo serán aceptados los productos con certificación de seguridad diseñados y reconocidos para el uso en aguas bravas. No son permitidos los de fabricación casera.
- Los competidores deben ser capaces de dejar su embarcación en todo momento, de manera rápida y sencilla.

#### **Art.6. Comité de Competición, Oficiales y Auxiliares.**

##### *6.1. Comité de Competición:*

La máxima autoridad en una competición corresponde al Comité de Competición que deberá de estar formado por tres oficiales:

- a) El Juez árbitro de la competición
- b) El director de la competición
- c) Un delegado federativo que ejercerá como presidente del comité.

## 6.2. *Oficiales:*

Las competiciones deberán celebrarse bajo la supervisión de los siguientes Oficiales:

- Un Juez Árbitro (1)
- Dos Jueces
- Cuatro auxiliares para la anotación de puntuaciones y control del tiempo.

### **Art.7.- Funciones y Obligaciones del Comité de Competición, Oficiales y Auxiliares.**

El **Director de la competición** la dirige de acuerdo con el reglamento. Será el responsable de:

La preparación local y el desarrollo de toda la competición.

De la instalación y del funcionamiento del equipo técnico para la competición.

El **Juez Árbitro**, debe asegurar que la competición se desarrolla correctamente y de acuerdo con los reglamentos de la F.V.P. y el reglamento de la propia competición. Interpreta el reglamento de la competición y puede descalificar a un competidor o dar una nueva salida. Debe comprobar en todo momento que no haya errores de criterio en alguno de los Jueces de Variedad o de Estilo, que se toma bien el tiempo. Es el juez que da la salida a los participantes en cada manga y que coordina el resto de jueces.

Los **Jueces de Variedad** son los que deberán puntuar la variedad reconociendo las figuras que los palistas hagan dentro de la ola o rulo, en base a las figuras reconocidas descritas en la tabla de multiplicadores de variedad. A la vez deberán dar nota al Estilo de cada participante en base a la puntuación de Estilo.

Los **Jueces de Técnica** puntuarán solamente la verticalidad, en base a las puntuaciones de Técnica.

El **Juez de Resultados** será el responsable de organizar los cálculos de las puntuaciones y dar los resultados finales.

Los **Escribientes** (deberá haber un Escribiente por Juez), deberán ir tomando nota de las figuras que los Jueces de Variedad y de los desplazamientos que los Jueces de Estilo vayan viendo y diciéndoles.

El **Juez de Tiempos** es el encargado del cronómetro y de señalar el final de manga a cada palista.

### **Art.8.- Programa de Competiciones.**

Por lo menos 24 horas antes de comenzar la competición, se debe hacer entrega de una lista final a cada Federación o Club participante, dando los nombres de los participantes con sus Federaciones o Clubes.



El orden de pruebas anunciadas en las invitaciones y los intervalos entre las pruebas anunciadas en el programa de competiciones deben ser respetadas por los organizadores.

No se pueden hacer modificaciones, a menos que la mayoría de los Jefes de Equipo den su consentimiento.

**Art.9. Alteraciones y anulación de inscripciones.**

El anuncio de cambios debe hacerse durante la reunión de Jefes de Equipo, o por escrito, y al menos una hora antes de la primera prueba, el día de la competición.

La anulación de una inscripción es definitiva y la reinscripción de un competidor o equipo está prohibida.

Cualquier cambio en la inscripción debe ser comunicado al Juez Árbitro por escrito.

**Art.10.-Números de Salida.**

Los dorsales deben ser proporcionados por los organizadores.

Deben colocarse visiblemente en el cuerpo de los competidores.

Cada competidor es responsable de su dorsal.

**Art.11.- Instrucciones para los Jefes de Equipo.**

Cada Jefe de Equipo debe poder tener a su disposición al menos dos horas antes de comenzar la competición, instrucciones escritas sobre los puntos siguientes:

- Listado con el orden de salidas.
- Horario detallado.
- Hora de comienzo.
- Tiempo aproximado entre mangas.
- La señal utilizada por el Juez Árbitro para dar la salida y aquella empleada por los jueces para despejar el recorrido ( silbato).
- Lugar donde se encontrará el Comité de Competición.
- Lugar para el Control Antidoping ( cuando éste sea requerido).

Se debe tener una reunión con los Jefes de Equipo ( que representarán a los clubes) a una hora apropiada antes del comienzo de la competición. Se tratarán los puntos siguientes:

- Instrucciones adicionales a los competidores.
- Cambios y/o retirada de inscripciones.

**Art.12.- Medidas de seguridad.**

Todas las embarcaciones deber ser insubmersibles y deben estar equipadas en cada extremo con algún tipo de asa.

Cada competidor llevará un casco de seguridad y un chaleco salvavidas homologados según la normativa de la CE.

En caso de que no se cumplan las normas de seguridad, el Juez Árbitro puede prohibir la salida a un competidor.

**Art. 13.- Formato.**

*12.1 General:*

- La competición se desarrollará en series clasificatorias de preliminares, cuarto de finales, semifinales y finales, con una serie de calentamiento para cada competidor.

- El tiempo de la competición comienza a contar cuando el competidor cruza el lateral de la ola/rulo o, cuando la embarcación bajando con la corriente entra en contacto con la ola/rulo. El piragüista estará haciendo maniobras hasta el límite de su tiempo de competición.

*12.2. Empate:*

- Los desempates para K-1 y C-1 en las tandas preliminares se resolverán a favor del que tenga la puntuación más alta en su mejor manga. Si el empate continua, ambos competidores pasarán a la final.

- Para el desempate en OC-1, se tendrá en cuenta la puntuación más alta de una de las cuatro mangas, si el empate continúa, ambos competidores pasarán a la final.

*12.3. Empate en la final:*

- Si hay un empate en la final para el primer puesto del K-1, C-1 u OC-1, ambos competidores dispondrán de una manga de desempate de 45 segundos. Ganará la mejor puntuación en esta manga. El otro competidor se coloca automáticamente en segundo lugar sin importar su puntuación en la manga del empate.

*12.4. Formato de competición.*

Preliminares: Surfear una ola/rulo.

- Habrá dos mangas de 45 segundos, y se sumará el resultado de las dos.
- Mujeres y hombres: El 25% de los clasificados en preliminares, redondeando hasta los 5 más cercanos, si es menos de 10 avanzan a semifinales. Si el 25% de la clasificación redondeando a los 5 es cinco se pasa a la final.

Cuartos de final:

- Tres mangas de 45 segundos, se sumará el resultado de las dos mejores.

- Los 10 mejores en cada categoría pasan a semifinales.

Semifinales:

- Se disputarán dos mangas de 45 segundos, considerándose la mejor.
- Los 4 mejores a la final.

Final:

- Cada manga tendrá una duración de 45 segundos.
- Cada uno de los 4 competidores clasificados realizará una manga, el competidor con puntuación más baja es eliminado.
- Cada uno de los 3 competidores realizará una manga, el competidor con puntuación más baja es eliminado, obteniendo el tercer puesto.
- Cada uno de los 2 competidores realizará una manga, el competidor con puntuación más alta es el vencedor y el de la puntuación más baja el segundo clasificado.

**Art.13.- Formato de puntuación-General.**

La puntuación comienza cuando el competidor cruza el lateral de la ola/rulo ( excepción de los movimientos de la entrada)

Movimientos de entrada desde la parte de arriba de la ola/rulo. El tiempo comenzará una vez que el barco entre en contacto con la ola/rulo.

Solamente la última punta de técnica puntúa será anotada antes de que el competidor entre en contacto con la ola/rulo, no importa el resto de punta que realice anteriormente.

El competidor puede volver a entrar en la ola/rulo tantas veces como quiera mientras dure su manga de 45 segundos.

Cualquier cosa realizada aguas arriba desde la línea de la cresta de la ola/rulo ( hacia arriba de la corriente), será puntuado.

*13.1 Formato de puntuación- Técnica.*

- Puntuación de movimiento, valor de las puntas.
- Se anotan los movimientos cuando hay un cambio 180° en la dirección y varía con el nivel de verticalidad, en una ola/rulo.

I Plano: 0.25 punto para rotaciones de 180 entre = 0 a 45 grados.

II Elevado: 0.50 puntos para rotaciones de 180 entre = 45 a 70 grados y 110 a 135 grados.

III Vertical: 1 puntos para rotaciones de 180 entre 70 grados a 110grados.

-Cualquier movimiento aéreo claro con un cambio de 180 grados en la dirección será dado con 4 puntos por el Juez de Técnica y anotado por el Escriba de Técnica.

### 13.2. Puntuación de Variedad.

- Los competidores deben realizar movimientos de la lista de variedad, que la suma de estos se multiplicara por la puntuación de técnica.
- El Juez de Variedad canta CADA movimiento realizado CADA VEZ que se realiza a su Escribiente.
- En el caso de los bonus sólo se suma una vez por cada maniobra, ej. Se pueden sumar a un Clean Cartwheel+ Super CleanCartwheel + Air CartWheel + Super Air Cartwheel, pero si se repiten ya no se suma más.

### 13.3. Cálculo de la puntuación.

- 3 Jueces, se quitarán las puntuaciones más alta y la más baja de los tres..

Se multiplica la técnica por la variedad para dar el resultado final.

Ej.:  $((\text{tec1} + \text{tec2} + \text{tec3})/3) \times ((1 + \text{var1}) + (1 + \text{var2}) + (1 + \text{var3}))/3 = \text{Puntuación total.}$

### 13.4. Lista de movimientos de Variedad.

En el anexo 1

### Art. 14- Pérdida o rotura de pala.

Cuando un competidor rompe o pierde su pala, no podrá reiniciar esa manga con otra pala diferente.

### Art. 15.- Cálculo de resultados.

Se utiliza la siguiente fórmula para calcular los resultados:

$(\text{Promedio de puntuación de los árbitros de Variedad} \times \text{Promedio de puntuación de los árbitros de Técnica}) = \text{Total Puntos.}$

### Art.16.- Reclamaciones.

Sólo se podrá considerar una reclamación cuando:

- a) La protesta sea presentada por un Jefe de Equipo.
- b) La protesta sea presentada en un plazo de 20 minutos después de la colocación de los resultados del último competidor, acompañada de un

depósito de 18€. Este depósito se devolverá en el caso de que la protesta sea aceptada.

Los Jueces de la F.V.P. se reunirán y valorarán los hechos para tomar una decisión, que será inapelable.

**Art.17.- Descalificación.**

Un competidor que intenta ganar una competición de forma irregular, incumpliendo el reglamento o protestando su validez, será descalificado de la competición.

Si un competidor se ve forzado a incumplir el reglamento por culpa de la acción de otra persona, el Comité de Competición decidirá si es descalificado o no de dicha competición.

Un competidor que acepta ayuda exterior, puede ser descalificado por el Juez Árbitro.

Un competidor que no esté preparado para tomar la salida de acuerdo con el horario fijado será descalificado para esa serie.

Cualquier competidor u oficial cuyo comportamiento vaya en detrimento del buen orden y desarrollo de la competición podrá ser amonestado por el Juez Árbitro, que lo notificará al Comité de Competición, quien decidirá al respecto.

**Art. 18.- Puntuación en cada competición.**

En cada una de las pruebas que componen la competición, únicamente puntuarán las primeras dieciocho embarcaciones que se clasifiquen, asignándole a cada una de ellas los puntos siguientes:

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

A efectos de puntuación, en cada categoría y modalidad, deben de tomar la salida como mínimo tres embarcaciones de dos clubes distintos, obteniendo puntuación todas las embarcaciones que se clasifiquen.

Ocupan lugar, pero no puntúan, cuando haya más de una embarcación del mismo club dentro de las dieciocho primeras en cualquiera de las pruebas que componen una competición.

Los veteranos y Sub 23 no puntuaran salvo que se diga lo contrario.

#### **Art. 19.- Clasificación por Clubes.**

La puntuación total de un club, en cada una de las competiciones, se obtendrá con la suma de todas las puntuaciones individuales obtenidas por sus embarcaciones.

En el caso de que dos o más clubes obtengan el mismo número de puntos, el desempate se realizará de acuerdo con lo establecido en el artículo 25 de este Reglamento.

#### **Art.20.- Empates.**

##### **En una competición:**

En el caso de que dos o más clubes obtengan el mismo número de puntos, el desempate se realizará de acuerdo con la mejor clasificación en la categoría Hombres Senior K-1, y de persistir el empate se establece el siguiente orden:

Hombre Junior K-1, Hombre Senior C-1, Hombre Junior C-1, Dama Senior K-1, Mujeres K-1 Junior, Hombres Canoa Aabierta OC-1 Senior, Hombres Senior C-1, Hombres K-1 Squirt, Mujeres K-1 Squirt, Hombres C-1 Squirt, Hombres K-1 Cadete, Mujeres K-1 Cadete.

##### **En una prueba de una competición:**

Se dará la misma puntuación y clasificación a los empatados.

#### **Art. 21.- Invitaciones.**

Deberán estar en poder de los clubes 30 días antes, como mínimo, a la fecha de celebración. Las invitaciones deberán ir acompañadas de la siguiente información:

Clase de competición.

Lugar, fecha y hora que tendrá comienzo la competición.

Hora de comienzo y finalización de inscripciones.

Croquis, plano o mapa del lugar de la competición, con las señalizaciones convenientes.

Características del lugar de la competición.

Categorías incluidas.

Subvenciones exactas que se ofrezcan, si las hubiera.

Dirección y teléfono del organizador.

Otros datos que se consideren de interés para los participantes.

La redacción de las invitaciones y publicidad deberá realizarse en las lenguas oficiales de la comunidad, sin menoscabo de cualquier otro que considere el organizador.

### **Art. 22.- Hojas de Inscripción.**

Las inscripciones para una competición no pueden ser formalizadas por otro organismo diferente de la entidad a que pertenecen los participantes, de acuerdo con las indicaciones dadas en la Invitación.

a) Deberán figurar en ellas los siguientes datos:

Federación o Club participante.

Nombre, apellidos y sexo de cada palista.

Nombre y apellidos del Jefe de Equipo acreditado por su club, o en su caso, por la Federación Autónoma Territorial. Deberá ser mayor de 18 años y estar en posesión de licencia en vigor expedida o habilitada por la F.V.P. o R.F.E.P.

Número del D.N.I. de cada palista.

Categoría de cada palista.

Clase de embarcación que utilizará.

Color de vestimenta del Club o Federación que representan en la competición de que se trate.

Una inscripción puede ser remitida por correo electrónico o por fax, si está expedida antes de las 21 horas del último día del cierre de plazo de inscripción.

b) La inscripción Nominal de cada equipo, deberá estar en poder del organizador el martes de la semana de competición, como mínimo, del comienzo de la competición.

c) El Jefe de Equipo de cada club podrá realizar, en el mismo lugar de la competición, las sustituciones y anulaciones sobre la inscripción previa “nominal” anteriormente enviada a la F.V.P., dos horas antes como mínimo, del comienzo de la competición, al Juez Árbitro. El Jefe de Equipo se responsabilizará, con su firma, que los componentes de la Inscripción Definitiva son los mismos que van a tomar la salida, no admitiéndose anulaciones ni situaciones posteriormente.

El Juez Árbitro podrá verificar, con cualquier club, que los palistas relacionados en la Inscripción Definitiva son los mismos que participan. La infracción será motivo de sanción económica sobre la subvención acordada así como de sanción disciplinaria.



**Disposición Final.**

Todas las circunstancias no previstas en este Reglamento, habrán de someterse al Reglamento General y Técnico de Competiciones de la Federación Vasca de Piragüismo.

En los casos en que este Reglamento no aclare algún suceso, se aplicará el reglamento de la R.F.E.P. y del F.I.C.

El presente Reglamento entrara en vigor al día siguiente al de la notificación de su aprobación, por el Departamento de Cultura-Juventud y Deportes del Gobierno Vasco.

**Anexo-1 Lista de Movimientos de Variedad.**

## Entry Move

Valor	Maniobra	Variedad	Descripción
5	Bow Stall o Wavewheel		Bajando en una punta
10	Cartwheel, pirouette y movimientos no aéreos		
15	Movim. Aéreos (Pick slip, Fisher King) Movim. Espectaculares(Loop, Space Godzila)		

Valor	Maniobra	Variedad	Descripción
1	Ender,looping		
	Sping	Der./Izq.	
2	Roundhouse	Der./Izq.	
3	Back Roundhouse	Der./Izq.	
	Cartwheel	Der./Izq.	Dos puntas consecutivas en la misma dirección de rotación con un ángulo de elevación superior a los 45°
4	Split Wheel	Der./Izq.	
	Blunt	Der./Izq.	Giro de 180° en agua dura con una elevación mínima de 45° claramente sobre la espuma donde el palista gira sobre la proa del kayak
	Clean Cartwhell	Der./Izq.	Dos puntas consecutivas en al misma dirección de rotación con un ángulo de elevación superior a los 45°, metiendo la pala en el agua una sola vez.
6	4pts Cartwheel	Der./Izq.	
	Felix	Der./Izq.	
7	Back Blunt/Stad Aéreo	Der./Izq.	Giro de 180° en agua dura con una elevación mínima de 45° claramente sobre la espuma donde el palista gira sobre la popa del kayak. Parte de la maniobra es realizada en el aire.
8	Air Blunt	Der./Izq.	
	Loop/Back Loop	Adelante- atrás/ Atrás- adelante	Dos puntas consecutivas de más de 70° donde el barco permanece de cara a la corriente del agua.
14	Space Godzilla	Der./Izq.	Un loop aéreo con un giro lateral de 90° entre las dos puntas. Ambas deben ser superiores a 70°

	<b>Air Back Blunt</b>	Der./Izq.	
<b>16</b>	<b>Pam Am</b>	Der./Izq.	Un blunt aéreo pasado de verticalidad. El barco debe ir invertido, girar 180° y finalizar la maniobra sin estar volcado.
	<b>Mini Tropy Move</b>		
	<b>Loop Aéreo</b>	Adelante-atrás/ Atrás-adelante	Dos puntas consecutivas de más de 70° donde el barco permanece de cara a la corriente del agua. Parte de la maniobra se realiza en el aire.
	<b>Flip Turn</b>	Der./Izq.	
	<b>Donkey Flip</b>	Der./Izq.	
<b>18</b>	<b>Clean Blunt</b>	Der./Izq.	Giro de 180° en agua dura con una elevación mínima de 45° claramente sobre la espuma donde el palista gira sobre la proa del kayak.
	<b>Tricky Woo</b>	Der./Izq.	Secuencia de tres puntas – Dos deben ser superiores a 70°, y la otra superior a los 45°. Toda la maniobra es realizada usando solo una hoja de la pala. La primera punta es iniciada inclinando en una dirección. La segunda punta es un split de espaldas girando 180°. El tercer giro es en la misma dirección que el primero.
<b>20</b>	<b>Lunar Orbit</b>	Der./Izq.	
	<b>PH(Rev.Pan.Am)</b>	Der./Izq.	
<b>22</b>	<b>Helix</b>	Der./Izq.	Giro de 360° con un mínimo de 180° que deben ser ejecutados invertido a un mínimo de 135°. El movimiento debe ser iniciado en la ola o en su cresta. La cabeza y hombros del palista pueden estar en contacto con el agua, pero el barco debe estar en el aire en los 180° que se ejecutan invertido. La maniobra debe ser completada surfeando en la ola.
	<b>Air Screw/Donkey Flip</b>	Der./Izq.	Giro en el aire tipo tonel de 360° realizado en la superficie de la ola de surf a surf. Cuerpo y barco deben estar en el aire en 180° de los 360° de la rotación.
	<b>Mc Nasty</b>	Der./Izq.	
	<b>Fonix Monkey</b>	Der./Izq.	
	<b>Trophy Move</b>	Der./Izq.	Nueva Maniobra

**Puntos Bonus:**

Valor	Maniobra	Variedad	Descripción
<b>3</b>	<b>Clean Move</b>		
<b>6</b>	<b>Super Clean move</b>		
<b>3</b>	<b>Big Move</b>		
<b>6</b>	<b>Huge</b>		

	<b>Move(Super)</b>		
--	--------------------	--	--

## Con estos que?

	<b>Clean back Blunt/Stab</b>	Der./Izq.	Giro de 180° en agua dura con una elevación mínima de 45° claramente sobre la espuma donde el palista no usa la pala para iniciar la maniobra y gira sobre la popa del kayak.
<b>1.0</b>	<b>Matrix</b>	Der./Izq.	Secuencia de dos puntas iniciada con una punta vertical en el rulo con una rotación de 360° usando solo una hoja de la pala. Las dos puntas deben ser de más de 70°.
	<b>Blunt Aéreo</b>	Der./Izq.	Giro de 180° en agua dura con una elevación mínima de 45° claramente sobre la espuma donde el palista gira sobre la proa del kayak. Parte de la maniobra es realizada en el aire.
<b>0.75</b>	<b>KickFlip</b>	Der./Izq.	Movimiento de entrada en el que el kayak entra en la ola y ejecuta una maniobra aérea en la cresta. Giro de barril despegando y aterrizando centro de la ola. Tanto el kayak como el palista deben estar en el aire en la parte invertida del giro (180°)
	<b>Sidekick/ Fliturn</b>	Der./Izq.	Pequeña rotación longitudinal aérea de más de 90°, en el que se despega y aterriza sobre el mismo costado del kayak.
	<b>Back Blunt/Stab</b>	Der./Izq.	Giro de 180° en agua dura con una elevación mínima de 45° claramente sobre la espuma donde el palista gira sobre la popa del kayak.
	<b>Super Clean Cartwhell</b>	Der./Izq.	Dos puntas consecutivas en la misma dirección de rotación con un ángulo de elevación superior a los 45°, sin clavar la pala en el agua en ningún momento.
	<b>Super Clean Spin</b>	Der./Izq.	Giro de 360° sin meter la pala en ningún momento con un ángulo de elevación inferior a los 45°.
	<b>Split Wheel</b>	Der./Izq.	Dos puntas consecutivas con cambio de dirección entre ambas. Una de ellas con un ángulo superior a 70°, y la otra con un mínimo de 45°.
<b>0.25</b>	<b>Clean Spin</b>		Giro de 360° con una sola palada y con un ángulo de elevación inferior a los 45°.
	<b>Pirouette</b>	Der./Izq.	Rotación de 360° con más de 70° de elevación
<b>0.1</b>	<b>Surf Atrás</b>	2'' mínimo	El palista mantiene su embarcación mirando río abajo, de espaldas a la ola o rulo.
	<b>Flat Spin o 3,60</b>	Sólo cuenta una dirección	Rotación de 360° de la embarcación entre 0° y 44° de inclinación

	<b>Shuvit</b>	Sólo cuenta una dirección	Empieza con surf adelante o atrás, gira 180° volviendo a la posición inicial, con una inclinación inferior a 44° y utilizando un único apoyo con la pala durante toda la maniobra.
--	---------------	---------------------------	--

### Aclaraciones sobre la forma de puntuar esta tabla.

**Maniobras puntuadas:** las maniobras que puedan ser realizadas adelante/atrás o de izquierda o derecha, serán puntuadas de ambas formas siempre que coincidan con las descripciones de las maniobras presentadas en la tabla.

**Cartwheels:** para ser puntuados, tanto si son de izquierda como de derecha, no pueden incluir como una de sus puntas el final de un Split wheel. Si el Split ya hubiera sido puntuado en variedad en esa manga, la punta contaría como parte de un Cartwheel. Esto solo afecta a los jueces de variedad. En otras palabras, si un palista realiza un Split de izquierda a derecha, enlazado con otra punta más de derecha, la primera vez que lo realice correctamente, los jueces le otorgarán un Split, pero no el Cartwheel de derecha. La segunda vez que lo haga, se le otorgará en variedad el Cartwheel de derecha. Por supuesto si realizara en Split enlazado con dos puntas consecutivas de derecha, se le puntuaría tanto el Split como el Cartwheel. Lo mismo ocurriría si la punta extra es realizada antes del Split; el Split puntuaría, pero el Cartwheel no ( a no ser de que el Split ya hubiera sido puntuado anteriormente) En todos los casos, los Split se puntuarán antes que los Cartwheel.

**Para puntuar variedad:** Los Cartwheels tienen que tener dos puntas consecutivas de más de 45° de elevación. En los Clean Spin una mitad del giro de 360° se hace con la pala fuera del agua. En C1 y en OC1, la pala debe de estar fuera del agua en una de las mitades (180°) del giro. Usar una palada, y continuarla por delante de la proa del barco, no cuenta como "Clean". Los Blunts aéreos normalmente son "Clean" (sin meter la pala en la segunda punta) y no se pueden puntuar como Clean Cartwheel.

**Cuando una maniobra de mayor valor es realizada más de una vez, entonces las puntuaciones de las maniobras de la misma familia de menor dificultad también son concedidas.** Por ejemplo. Dos Loops Aéreos son realizados por un palista. Entonces los jueces le concederán el Loop Aéreo y también el Loop- esta norma incluiría los Cartwheel, Clean y Super Clean; Loop y Air Loop; Blunt, Clean y Air Blunt, Clean Spin y Super Clean Spin.

**Movimientos Aéreos:** Cualquier movimiento aéreo claro, con un cambio de dirección de 180° tendrá 4 puntos extra de técnica.