

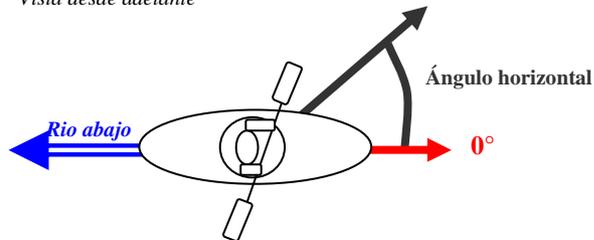
# Appendix 1 – Lista de Maniobras

## Definiciones Preliminares

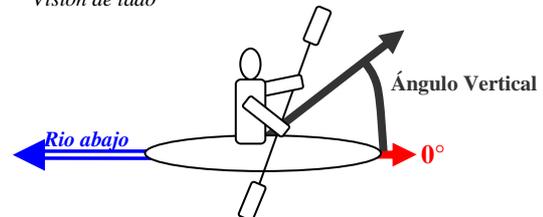
### - Angulo

El ángulo 0° de partida para calcular en las diferentes maniobras es el eje a lo largo de la piragua en posición de surf adelante o atrás.

Vista desde adelante



Vision de lado



### - Ejecución de las maniobras

Todas las maniobras deben de acabarse dentro del spot, esto implica que el movimiento se completa si se acaba antes de la línea del rompiente del rulo/ola, la línea del rompiente será determinada por el Juez arbitro en la reunión de jefes de equipo anterior a la competición.

### -End

Rotación de 180° alrededor del cuerpo.

### - Bonus

Si un bonus es parte de la descripción de una maniobra este bono no puede dars en dicha maniobra, igualmente no se pueden adjudicar bonus para los entry moves (movimientos de entrada).

## Definiciones de movimientos

Nombre	Ejecución	Valor	Definición
<b>Spin</b>	Derecha o Izquierda	10	Rotación de 360° en el ángulo horizontal de la piragua 360° entre 0°-45° de su ángulo vertical.
<b>Roundhouse</b>	Derecha o Izquierda	15	Rotación de 180° en el ángulo horizontal de la piragua en el deflector de la ola entre 0° y 45° de su ángulo vertical, claramente fuera de la espuma del rulo/ola, donde el palista rota alrededor de la proa de la piragua acabando la maniobra en una posición de espaldas al spot.
<b>Back Roundhouse</b>	Derecha o Izquierda	20	Rotación de 180° en el ángulo horizontal de la piragua en el deflector de la ola entre 0° y 45° de su ángulo vertical, claramente fuera de la espuma del rulo/ola, donde el palista rota alrededor de la popa de la piragua acabando la maniobra en una posición de frente al spot.
<b>Shuvit</b>	Derecha o Izquierda	5	2 Rotaciones de 180° en el ángulo horizontal de la piragua entre 0° y 45° de su ángulo vertical, empezando en posición de surf adelante hacia surf atrás y volviendo a surf adelante sin pausa, la 2ª rotación tiene que ser en la dirección opuesta de la primera, siempre con una sola hoja en el agua hasta finalizar la maniobra.

<b>Cartwheel</b>	Derecha o Izquierda	30	Dos ends consecutivos en la misma dirección de rotación, y ambos ends en un ángulo vertical entre 45° y 100°.
<b>Splitwheel</b>	Derecha o Izquierda	40	Dos ends consecutivos, con un cambio de dirección entre ambos, los dos ends tienen que ser en un ángulo vertical entre 45° y 100°
<b>Tricky Woo</b>	Derecha o Izquierda	100	3 rotaciones horizontales consecutivas de 180°. Empieza con un splitwheel que es seguido con una rotación en la popa con un ángulo vertical mínimo de 60° en la misma dirección que la primera rotación del splitwheel. Toda la secuencia es realizada usando únicamente una de las hojas de la pala.
<b>Blunt</b>	Derecha o Izquierda	40	Rotación de 180° en el ángulo horizontal de la piragua en el deflector de la ola con un ángulo vertical superior a 45°, claramente fuera de la espuma del rulo/ola, donde el palista rota alrededor de la proa de la piragua acabando la maniobra en una posición de espaldas al spot.
<b>Back Blunt</b>	Derecha o Izquierda	70	Rotación de 180° en el ángulo horizontal de la piragua en el deflector de la ola con un ángulo vertical superior a 45°, claramente fuera de la espuma del rulo/ola, donde el palista rota alrededor de la popa de la piragua acabando la maniobra en una posición de frente al spot.
<b>Loop</b>	Alante	60	Vuelta entera que empieza de frente a la ola/rulo, iniciada y finalizada entre un ángulo horizontal de -20° y 20°, finalizando en movimiento dentro de la ola/rulo.
<b>Back Loop</b>	Atrás	70	Vuelta entera que empieza de espaldas a la ola/rulo, iniciada y finalizada entre un ángulo horizontal de -20° y 20°, finalizando en movimiento dentro de la ola/rulo.
<b>Space Godzilla</b>	Derecha o Izquierda	90	Loop aéreo con una rotación de 90° en medio de la vuelta.
<b>Phonics Monkey</b>	Derecha o Izquierda	170	Pirouette iniciada con un deborde en posición de surf adelante y seguido de un loop en una secuencia fluida. La maniobra es realizada utilizando una única palada en el deborde.
<b>Pirouette</b>	Derecha o Izquierda	25	Rotación horizontal de 360° en un ángulo vertical mayor de 45° movimiento de Proa.
<b>Pan Am</b>	Derecha o Izquierda	110	Rotación elevada y aérea en el deflector de la ola en un ángulo vertical mayor de 90°, claramente fuera de la espuma del rulo/ola, donde el palista rota alrededor de la proa de la piragua.
<b>Back Pan Am</b>	Derecha o Izquierda	130	Rotación elevada y aérea en el deflector de la ola en un ángulo vertical mayor de 90°, claramente fuera de la espuma del rulo/ola, donde el palista rota alrededor de la popa de la piragua.
<b>Flip Turn</b>	Derecha o Izquierda	90	Rotación horizontal de mínima 90° seguida de una rotación vertical de mínimo 45° en la popa, en una secuencia fluida.
<b>Donkey Flip</b>	Derecha o Izquierda	120	Rotación de la piragua en su eje longitudinal, con la piragua empezando en posición de surf adelante. La piragua está en el aire al menos durante 180° de la rotación. El movimiento es CLEAN.

<b>Air Screw</b>	Derecha o Izquierda	140	Rotación de la piragua en su eje longitudinal, con la piragua empezando en posición de surf adelante. La piragua está en el aire al menos durante 270° de la rotación. La piragua vuelve a la posición inicial en un ángulo vertical de +45° a -45° El movimiento es CLEAN.
<b>Lunar Orbit / Back Mc Nasty</b>	Derecha o Izquierda	150	Rotación del ángulo horizontal de al menos 180° empezando en surf adelante y continuando con un loop atrás o cartweel empezando el end de popa.
<b>Mc Nasty / Pistol Flip</b>	Derecha o Izquierda	160	Rotación horizontal de al menos 150° o ½ rotación de la piragua en sue je longitudinal, seguido de un loop aéreo o space Godzilla.
<b>Felix</b>	Derecha o Izquierda	80	Rotación horizontal de 360° donde al menos 180° de dicha rotación la piragua está invertida.
<b>Helix</b>	Derecha o Izquierda	180	Rotación horizontal de 360° donde al menos 180° de dicha rotación la piragua está invertida. La piragua debe de estar totalmente en el aire en algún momento de la ejecución del movimiento.
<b>Trophy Move 1</b>	Left or Right / Back or Front	100	Un movimiento no listado en los movimientos básicos.
<b>Trophy Move 2</b>	Left or Right / Back or front	170	Un movimiento no listado en los movimientos básicos y basado en elementos de dificultad de ejecución.
<b>Trophy Move 3</b>	Left or Right / Back or Front	200	Un movimiento no listado en los movimientos básicos y basado en elementos de máxima dificultad de ejecución.

## Appendix 2 – Lista de Bonus –

### Definición de Bonus

<b>Clean</b>	La pala o la mano se pueden utilizar para iniciar el movimiento pero no se pueden utilizar durante la rotación o durante la ejecución del movimiento hasta que este este completado. La mano o la pala deben permanecer claramente no utilizados.		
	Valor del movimiento $\leq 30$	$30 < \text{Valor del movimiento} \leq 90$	Valor del movimiento $> 90$
	10 puntos	30 puntos	50 puntos
<b>Super Clean</b>	Movimiento entero ejecutado sin utilizar la pala, y tampoco en la iniciación de dicho movimiento. Clean y super clean no se pueden puntuar en la ejecución de un unico movimiento.		
	Valor del movimiento $\leq 30$	$30 < \text{Valor del movimiento} \leq 90$	Valor del movimiento $> 90$
	20 puntos	40 puntos	60 puntos
<b>Aire</b>	Movimiento ejecutado con la piragua en el aire totalmente en algún momento de la ejecución.		
	Valor del movimiento $\leq 30$	$30 < \text{Valor del movimiento} \leq 90$	Valor del movimiento $> 90$
	10 puntos	30 puntos	50 puntos
<b>Huge</b>	Aire con una altura definida por el juez arbitro antes de empezar la competición y clarificado en la reunión de jefes de equipo previa a la competición.		
	Valor del movimiento $\leq 30$	$30 < \text{Valor del movimiento} \leq 90$	Valor del movimiento $> 90$
	20 puntos	40 puntos	60 puntos
<b>COMBO</b>	Dos o más movimientos realizados consecutivamente en una ejecución fluida. Se adjudica el bonus de cada uno de los movimientos, el valor del bonus depende del valor del movimiento.		
	Valor del movimiento $\leq 30$	$30 < \text{Valor del movimiento} \leq 90$	Valor del movimiento $> 90$
	0 puntos	20 puntos	30 puntos
<b>Trophy</b>	Bonus no listado en esta lista		
	Valor del movimiento $\leq 40$	$40 < \text{Valor del movimiento} \leq 80$	Valor del movimiento $> 80$
	0 puntos	10 puntos	10 puntos

## **Appendix 3 – Definición de Movientos de entrada.**

### **Movimientos de entrada**

Nivel	Definición	Puntos
1	Movimiento de entrada simple. Basado en 1 END o wave wheel. La piragua tiene que estar vertical cuando conecta con el rulo/ola.	30
2	Movimiento de entrada intermedio basado en un movimiento no aereo.	50
3	Movimiento de entrada aereo basado en un movimiento aereo.	80

