

ZAŁĄCZNIK NR 3

Wykaz figur podstawowych – konkurencja SQUIRT

nazwa	wariant	punkty	opis
STALL	Dziób lub Rufa	5	Łódź utrzymana na dziobie lub rufie pod pionowym kątem pomiędzy 60°-120° przez przynajmniej 2 sekundy. <i>Clean: musi być utrzymywana bez użycia wiosła lub ręki.</i>
SPIN	Lewa lub Prawa	5	Płaski obrót o 360° przy kącie pionowym poniżej 60°. <i>Clean: tylko jedno pociągnięcie wiosłem na początku lub na końcu figury.</i>
GRIND	Dziób lub Rufa	10	Zamierzony ślizg bokiem na odległość przynajmniej 1 metra przy kącie pionowym co najmniej 60°. <i>Clean: ślizg musi być wykonany bez użycia wiosła lub ręki.</i>
CARTWHEEL	Lewa lub Prawa	10	Obrót o 360° przy kącie pionowym pomiędzy 60° i 120°. <i>Clean: tylko jedno pociągnięcie wiosłem na początku lub na końcu figury.</i>
CHANGE OF DIRECTION	Lewa do Prawej lub Prawa do Lewej	20	Dwie kolejne świeceki na przeciwległych krawędziach (lewa/prawa), ale wykonywane w przeciwnych kierunkach przy kącie pionowym pomiędzy 60° i 120° (Splitwheel bez rotacji łączącej świeceki) <i>Clean: bez użycia wiosła lub ręki podczas zmiany kierunku obrotu.</i>
BOW SCREW	Lewa lub Prawa	20	Rozpoczęcie od dowolnej pozycji. Łódka musi przejść przez pion (przekroczyć kąt pionowy 120°) na dziobie z równoczesnym obrotem o minimum 90° wokół długiej osi. <i>Clean: bez użycia wiosła lub ręki do zapoczątkowania lub wykończenia figury.</i>
STERN SCREW	Lewa lub Prawa	20	Rozpoczęcie od dowolnej pozycji. Łódka musi przejść przez pion (przekroczyć kąt pionowy 120°) na rufie z równoczesnym obrotem o minimum 90° wokół długiej osi. <i>Clean: bez użycia wiosła lub ręki do zapoczątkowania lub wykończenia figury.</i>
WASHOUT	Lewa lub Prawa	30	Clean Bow Screw przy kącie pionowym powyżej 140°, z szybkim zagarnianiem wody wiosłem lub ręką, głowa nad wodą. <i>Clean: nie ma zastosowania. Super clean: bez użycia wiosła lub ręki do wykończenia figury..</i>
OUTWASH	Lewa lub Prawa	30	Clean Stern Screw przy kącie pionowym powyżej 140°, z szybkim zagarnianiem wody wiosłem lub ręką, głowa nad wodą. <i>Clean: nie ma zastosowania. Super clean: bez użycia wiosła lub ręki do wykończenia figury.</i>
PARTY TRICK / ZERO TO HERO	Party Trick lub Zero to Hero	30	Przejście od pozycji głową w dół do świeceki pod kątem pionowym powyżej 60° (podniesiona rufa: Party Trick, podniesiony dziób: Zero to Hero). Figura wykonana jednym ciągłym ruchem, a podniesiony dziób lub rufa musi osiągnąć punkt równowagi. <i>Clean: nie ma zastosowania.</i>
ONE-ARMED BANDIT	Lewa lub Prawa	30	Przejście od pozycji płaskiej lub z lekko zatopionym dziobem bezpośrednio do Stern Screw (pozioma beczka podczas obrotu na rufie). <i>Clean: wiosło lub ręka używana tylko do wykończenia figury (unarmed bandit).</i>

LOOP	Dziób lub Rufa	40	Pełne salto w przód lub tył rozpoczęte i zakończone pod kątem poziomym pomiędzy -20° and 20°. <i>Clean: nie ma zastosowania.</i>
SPLITWHEEL	Lewa lub Prawa	40	Dwie kolejne świece na przeciwległych krawędziach (lewa/prawa) przy kącie pionowym pomiędzy 60° i 120° połączone rotacją wokół długiej osi o kąt pomiędzy 170° to 190°. <i>Clean: bez użycia wiosła lub ręki podczas rotacji wokół długiej osi o kąt pomiędzy 170° a 190°.</i>
TRICKY-WOO	Lewa lub Prawa	60	Trzy kolejne świece. Rozpoczęcie Splitwheelem, po którym następuje obrót na rufie pod kątem pionowym powyżej 60° w tym samym kierunku co pierwszy obrót w Splitwheelu i kolejna świeca na dziobie. Cała sekwencja wykonana przy użyciu tylko jednego pióra wiosła. <i>Clean: bez użycia wiosła lub ręki podczas rotacji wokół długiej osi o kąt pomiędzy 170° a 190°.</i>
WOO-TRICKY	Lewa lub Prawa	60	Odwrócona sekwencja w stosunku do Tricky-Woo i wykonana przy użyciu tylko jednego pióra wiosła. <i>Clean: bez użycia wiosła lub ręki podczas rotacji wokół długiej osi o kąt pomiędzy 170° a 190°.</i>
SCREWING AROUND	Lewa lub Prawa	80	Dwa Bow Screw połączone z dwoma Stern Screw. <i>Clean: dwie śruby wykonane bez użycia wiosła lub ręki, Super Clean: cała figura wykonana bez użycia wiosła lub ręki.</i>
TROPHY 1	Tylko w jednym kierunku	40	Figura nie ujęta w tym wykazie figur, oparta na podstawowych umiejętnościach.
TROPHY 2	Tylko w jednym kierunku	70	Figura nie ujęta w tym wykazie figur, oparta na średnich umiejętnościach.
TROPHY 3	Tylko w jednym kierunku	100	Figura nie ujęta w tym wykazie figur, oparta na zaawansowanych umiejętnościach.
MYSTERY EXIT 1	Lewa lub Prawa / Dziób lub Rufa	40	Figura wykonywana podczas wychodzenia ze stabilnej (utrzymanej minimum 2 sekundy) pozycji Mystery z zanurzoną talią, oparta na podstawowych umiejętnościach.
MYSTERY EXIT 2	Lewa lub Prawa / Dziób lub Rufa	70	Figura wykonywana podczas wychodzenia ze stabilnej (utrzymanej minimum 2 sekundy) pozycji Mystery z zanurzoną talią, oparta na średnich umiejętnościach.
MYSTERY EXIT 3	Lewa lub Prawa / Dziób lub Rufa	100	Figura wykonywana podczas wychodzenia ze stabilnej (utrzymanej minimum 2 sekundy) pozycji Mystery z zanurzoną talią, oparta na zaawansowanych umiejętnościach.
MYSTERY MOVE	-----	Ilość sekund x 20	Pełne zanurzenie w pozycji pionowej łodzi i zawodnika, mierzone w sekundach dla całego czasu, w którym głowa zawodnika jest pod wodą. Wiosło i ramię zawodnika może przeciąć powierzchnię wody podczas wykonywania figury. Zawodnik może próbować wielokrotnie ale zaliczany jest tylko najlepszy wynik. <i>Żadne bonusy nie mają zastosowania</i>

Wykaz bonusów

Nazwa	Opis	Wartość
CLEAN	Wiosło lub ręka mogą być użyte do rozpoczęcia figury ale nie mogą być używane podczas obrotu, lub głównej części figury aż do jej zakończenia. <i>(Patrz specyficzne wyjaśnienia dla poszczególnych figur.)</i>	Wartość figury zostaje podwojona
SUPER CLEAN	Cała figura łącznie z rozpoczęciem wykonana bez pomocy wiosła lub ręki. Clean i Super Clean nie mogą być przyznane dla tego samego wykonania figury; w takim przypadku przyznawany jest tylko bonus Super Clean.	Wartość figury zostaje potrojona
FEATURE	Figura jest wykonana w obrębie Obszaru Zawodów, ale w innym miejscu niż cofka lub chyłka (np. odwój, fala, skała). Ten bonus może być łączony z innymi bonusami.	Wartość figury zostaje podwojona
ARTISTIC	Figura wykonana w szczególny, utrudniony sposób (np: obroty, rzuty wiosłem). Ten bonus może być łączony z innymi bonusami.	Wartość figury zostaje podwojona

Współczynniki Mystery

Najgłębsze utrzymane zatopienie łodzi i zawodnika podczas przejazdu, mierzone po minimum 2 sekundach od rozpoczęcia.

wartość	sposób wykonania
1,0	Brak zanurzenia / brak Mystery
1,2	Cała łódź zanurzona
1,4	Talia zanurzona
1,6	Klatka piersiowa zanurzona
1,8	Ramiona zanurzone
2,0	Głowa zanurzona

22.02.2013