

奥多摩ふれあいカヌーフェスティバルアトラクション

フラットウォーターフリースタイル

= 技の名前と定義

= 点数と採点例

---スタンディング 2 秒----- (ループ前のバインでも可)

バウかスタンのエンドでポートを立て、静止状態を保つ。2 秒以上保つ。

ループの前のバイン一回でもカウントされる。

採点例 バウ刺し スタンディング = 1 ポイント

---バウスクリュ----- (カートのバウはカウントしない)

バウを立てた状態からポートを短軸に 180 度以上回転させる。

パドルで漕いだ回数は問わない。

技の際バウスタンディングでバランスをとったままでも、スタンエンダーに繋げても構わない。

バウカットはこれに含まれ、フラット状態から 180 度以上のバウカット スタンのエンドを刺した場合 + 0.25。

採点例 スタンディング 180 度バウスクリュ (2 ポイント)

---スタンスクリュ----- (カートのスタンはカウントしない)

スタンを立てた状態でポートを短軸に 180 度以上回転させる。

その際バウスタンディングでバランスをとったままでも、スタンエンダーに繋げても構わない。

パドルで漕いだ回数は問わない。

スタンカットもこれに含まれ、フラット状態から 180 度以上のスタンカット バウのエンドを刺した場合は + 0.25。

採点例 180 度スタンカット バウスタンディング 2 + 1 = 3 ポイント

---ロール----- (左右区別無し)

ひっくり返った状態から起き上がる。

左右別々にはカウントしないが、フロントロール (スカイロール) とバックロールは別々にカウントされる。

立角無しなのでテクニカルは 0

---フェリックス-----

一連のスムーズな動きでポートを裏面で 360 度スピンさせてフロントロールで起き上がる。

全体の動きで 180 度以上は裏面を向いていなければならない。

立ち角は 45 度未満であること。

360 度 = 4 ポイント

---バックフェリックス-----

一連のスムーズな動きでボートを裏面で 360 度スピンさせてバックロールで起きる。

全体の動きで 180 度以上は裏面を向いていなければならない。

立ち角は 45 度未満であること。

360 度 = 4 ポイント

---ゴッドスタンディング-----

勢いの無い状態から、体重移動のみで真っ直ぐにバウ、またはスタンスタンディングに移行する。

技の前にフォワードもしくはバックワード、ダブルパンプ、斜めにエンドを刺す行為は認められない。

フラット ゴッドスタンディング = 1 ポイント

---ペンデュラム-----

バウかスタンのエンドを刺し、反対側に浮かばせてからもう一度戻る方向に刺しなおす。2 エンド × 180 度回すこと。

左のバウ 右のバウ = 4 ポイント

右のスタン 左のスタン = 4 ポイント

---パドルカート----- (カートウィール)

カート系の技はバウ・スタンどちらから始めても可。

バウ、スタンと長軸にエンドを立てて側転方向に回転する。1 エンドにつき 180 度、2 エンドで 360 度回転しなくてはならない。

1 回転 360 度で 4 ポイント

角度が浅く、1 エンドが 180 度に満たない場合は 1 エンドにつき 1 ポイント

(バラエティはカウントしない)

---バウクリーンカート-----

パドルカート中、バウを刺す時にパドルを水につけない様にする。

手が付くのも不可。

360 度 = 4 ポイント

---スタンクリーンカート-----

パドルカート中、スタンを刺す時にパドルを水につけない様にする。

手が付くのも不可。

360 度 = 4 ポイント

--- 360バウスクリューカート(サブロクカート)-----

カートウィール中、バウを入れた時にさらに180度のスクリューを加える。

つまり進行方向が逆になる。

バウスクリューはスムーズな一連の流れでなくてはならない。

スクリュー時フォワードパドルは1回入れることが許される。

バウスクリュー360度+スタン180度=6点

採点例 カートホイール 360カート=4点+6点

--- 360スタンスクリューカート(サブロクスタンカート)-----

カートウィール中、スタンを入れた時にさらに180度のスクリューを加える。

つまり進行方向が逆になる。

スクリューはスムーズな一連の流れでなくてはならない。

スクリュー時バックパドルは1回入れることが許される。

スタンスクリュー360度+バウ180度=6点

採点例 カートホイール 360カート=4点+6点

---キックフリップ----- (もしくは完全なドライヘッドロール)

頭が水につかないようにオーバーハングのバウスクリュー(バックロール)を行う。

パドルを使うか、クリーンで行うかは問わない。

完了後、フラットの状態に戻っても、起きた勢いでスタンを刺しても可とする。

立ち角は45度以下。

360度スクリュー方向への回転が必要なので、スクリューが180度程度の場合はカウントしない。

採点例 フラット ドライヘッドロール=4点

カート キックフリップ=カート4点+キックフリップ4点=8点

---ヴィーナスバランス-----

ボートのバランスを維持したまま重心をボートから離し水面に浮かぶ。

静止して2秒停止。

背中または腹全面、そして両手がボートの左右どちらか片側の水に触っていること。

ボートは動いていないのでテクニカルは0

---エアウィール----- (エアで+0.25)

ボートを弾ませ、バウ スタンを入れる時に飛び上がる。

ひねりを入れないスペースゴジラ。

ボートが横向きになった時に一瞬でもボート全体が水面から離れなくてはならない。

つまり「エア」の状態になることになる。

ボートは横方向に飛び出すことになる。

カートホイールがエアになった場合もエアウィールとしてカウントできる。

採点例バウスタンディング エアウィール フラット

=バウスタンディング 1 P + エアウィール フラット 2 7 0 度で 3 P + エア 4 P = 8 ポイント

---スーパークリーンカート-----

カーウィール時、バウスタンとともにパドルを水につけない。

ハンドは不可。

3 6 0 度 = 4 ポイント

---パーティトリック----- (ドライヘッドで + 0 . 2 5)

ボートが裏返った状態から一つの動作でバウスタンディングに移行する。

バウスタンディングできる角度までボートを立てる。

頭が濡れないドライヘッドロールからスムーズに行った場合は加点。

ロール バウ刺しでは認めない。

採点例 沈 パーティトリック バウスタンディング = 1 ポイント

---ゼロトゥヒーロー----- (ドライヘッドで + 0 . 2 5)

ボートが裏返った状態から一つの動作でスタンディングに移行する。

頭が濡れないドライヘッドロールからスムーズに行った場合は加点。

スタンディングできる角度までボートを立てる事。

ロール スタン刺しでは認めない。

採点例 沈 ゼロトゥヒーロー スタンディング = 1 ポイント

---スプリットウィール-----

バウを刺し 180 度スクリューを入れて、逆方向の回転へスタンを入れ 180 度回転させる。

1 8 0 + 1 8 0 = 4 ポイント

---スイッチウィール-----

3 エンドからなる技で、カートウィール中にパドルを二回持ち替え、パドルが水から動いてない様に見せる。

回転中パドルが水から抜けてはいけない。

1 8 0 度 × 3 = 6 ポイント

---トリッキーウー----- (トリッキーバックループで + 0 . 2 5)

3 エンドから成る動きで、スプリットの後、順回転方向とは逆方向にボートを 1 8 0 度スクリュー回転させバウを刺す。

全ての動作は 1 サイドのパドルのブレードのみで行い、水からパドルが抜けてはいけない。

トリッキーバックループの場合は 0.25 のボーナス。

スプリットのバウスクリューを多く回し、スタンを入れた浮力を使ってそのままバックループをする。

ループ前の弾みによるスタンスタンディングの加点は付かない。

トリッキーウー、トリッキーバックループともに最後のバウがしっかりささり、バウスタンディ

ングのポジションの時点で技は成立する物とする。

トリッキーウー（バウステで終わりの場合）2エンド4P+バウ1P

トリッキーウー（最後のエンドを回しきった場合）3エンド=6P

トリッキーバックループ バウスクリュウ270度3P+スタン90度1P+後方270度3点+ループボーナス4点=11点

---タイフーン-----（540カート）

360カートからさらに180度ボートをスクリュウ方向に回転させてスタンを刺す。

一連の動きはスムーズでスクリュウは止まってはならない。

タイフーン=540度バウスクリュウ=6P+スタン2P=8ポイント

---ニンジャウィール-----

カートウィール中にパドルを2回で360度以上回す。

1エンド中にパドルはボートの回転方向と同方向に180度以上回転させる事。

2エンド後、パドルの持ち方は元通りに戻る。

360度=4ポイント

---クリーンスプリット-----

スプリットをパドルを水につけずに行う。ハンドは不可。

180+180=4ポイント

---フロントループ-----（エアで+0.25）

バウスタンディングの状態から前方方向長軸にボートを回転させる。

ボートは起き上がる時にロールのようになり、斜めになったりしてはいけない。スタンの立ち角は45度以上。

回しきっても良いが、スタンが刺さりスタンスタンディングの姿勢になった時点でカウント。

採点例 フラット バウスタンディング ループ フラット

バウスタンディング1P 前方270度回転3P+ループボーナス4P=8ポイント

--- サイドフリップ（リバーススプリット）-----

裏面で行うスプリットウィール。横方向へのループの動きに近い。

バウを刺し、進行方向に対し横方向へループ、スタンで着水した後、元の進行方向へ側転軸で回転させる。

ループはバウ刺し時の一回のみ弾む事ができる。

リバーススプリット バウ刺し1P+前方180度2P+ループボーナス4P+スタンスタンディングの体勢からフラットへの戻し90度1P=8P

---バックサイドフリップ（バックリバーススプリット）-----

逆サイドのサイドフリップ。横方向へのバックループの動きに近い。

スターンを刺し、進行方向に対し横方向へバックループ、バウで着水した後、元の進行方向へ側

転軸で回転させる。

バックループはスタン刺し時の一回のみ弾む事ができる。

バックリバーススプリット スタン刺し 1P + 後方 180度 2P + ループボーナス 4P + バウスタンディングの体勢からフラットへの戻し 90度 1P = 8P

---バックループ----- (エアで + 0.25)

スタンスタンディングの状態から後方方向長軸にボートを回転させる。

ボートは起き上がるときにロールのようになり、斜めになりしてはいけない。

バウの立ち角は 45度以上。回りきっても良いが、バウが刺さりバウスタンディングのポジションになった時点で成立とする。

採点例 フラット スタンスタンディング バックループ フラット

スタンスタンディング 1P 後方 270度回転 3P + ループボーナス 4P = 8ポイント

---スペースゴジラ----- (エアで + 0.25)

バウスタンディングから前方方向に 90度ボートをひねりながらのエアウィール。

ボートが完全に空中に飛び出し、水面から離れる瞬間がある事。

つまり「エア」の状態のカウント。技の後ひっくり返ってしまった場合のバラエティはカウントしない。

採点例 バウスタンディング スペースゴジラ フラット

= バウスタンディング 1P + スクリュー 90度 1P + 側転方向 270度 3P + エア 4P = 9ポイント

---フォニクスモンキー----- (エアで + 0.25)

クロスでパドルを入れ、360度のバウスクリューを入れながらフロントループを行う。

動作は一連の動きでなくてはならず、バウスクリュー後ボートを止めて弾む動きを入れてはいけない。

その場合はバウスクリュー + バイン (バウスタンディング) + フロントループとしてカウントされる。

しっかり決まった場合は一つの動作なのでバウスタンディングの加点は付かない。

スクリュー 360度 4P + 前方回転 270度 3P + ループボーナス 4P = 11P (エアの場合はさらに + 4)

---マックナスティ----- (エアで + 0.25)

後方への振り向き様フロントループ。

動作は一連の動きでなければならず、180度バウスクリュー・止めて弾ませてからのループではバイン (バウスタンディング)、フロントループのみしかカウントしない。

上記フォニクスモンキーのようなタイプ (ウェーブマック)、ねじりこみながらループにつなげるタイプ (ホールマック) とも認める。

一つの動作なのでバウスタンディングの加点は付かない。

スクリュー 180度 2P + 前方回転 270度 3P + ループボーナス 4P = 9P (エアの場合はさ

らに + 4)

---ダブルスクープ----- (バウかスタンがエアで + 0 . 2 5)

フロントループでスタンを刺し、そのままの動きでバックループを行う。

またはバックループからフロントループにつなげる。

2 回目のループ後はフラットに戻ってもスタンディングの姿勢から別の技を行っても良い。

採点例 バウスタンディング ダブルスクープ フラット

バウスタンディング 1P + 前方 180 度 2P + ループボーナス 4P + 後方 270 度 3P + ループボ
ーナス 4P = 14P

バウスタンディング ダブルスクープ バウスタンディング

バウスタンディング 1P + 前方 180 度 2P + ループボーナス 4P + 後方 180 度 2P + ループボ
ーナス 4P = 13P

(エアの場合はさらに + 4。前後両方エアなら + 8)

---トロフィームーブ-----

事前に申告のあった新技

トリプルスクープやパドルスローキャッチループ等。