



CRITERIOS TÉCNICOS

PRUEBAS PUNTUABLES

ÍNDICE

BIG JUMP	Pag. 3
6 HORAS NON STOP	Pag. 4
FREE STYLE	Pag. 5
CAMPEÓN DE ARAGÓN KITESURF	Pag. 6
ANEXO: Maniobras genéricas free style	Pag. 7
Tabla de puntuación free style	Pag. 10

BIG JUMP

Se trata de una prueba puntuable para el Campeonato de Aragón, en la modalidad de Big Jump. Es una competición abierta a deportistas principiantes y expertos.

La organización hará un sorteo con los participantes, en el que se establecerán los cruces de las distintas mangas. El número de mangas dependerá del número de riders apuntados y presentes en el momento del sorteo. **Cada manga estará determinada por un tiempo límite para realizar las maniobras, pasado este tiempo no serán puntuables.** El tiempo se establecerá en función del número de riders.

El ganador será el rider que sume mayor altura, siendo el Campeón de Aragón en la disciplina de Big Jump. Cada rider sumará los metros de su mayor salto (multiplicados x2) a las disciplinas Free Style y Non Stop para lograr ser el Campeón de Aragón de Kitesurf.

Importante: sólo contarán los saltos bien aterrizados. El aterrizaje será valorado por los jueces.

Siguiendo los criterios de la organización, la mayor altura conseguida (en metros) se convertirá en puntuación multiplicada por 2. Esta puntuación se sumará al total conseguido en el resto de pruebas para determinar un único Campeón de Aragón Kitesurf. Más información en página 6.

Solo se permitirá la medición del salto con un único dispositivo, de la marca Woo (sponsor del Cierzo Festival), en cualquiera de sus versiones. **Los dispositivos irán fijados a la tabla del participante.** En ningún caso se permitirá que el dispositivo vaya colocado en cualquier otro sitio.



6 HORAS NON STOP

La modalidad Non Stop es la principal novedad en La Loteta Cierzo Festival. **Su objetivo es abrir la competición al mayor número de riders, ya que para participar en esta prueba es suficiente con saber navegar manteniendo el rumbo para volver al punto de origen.** Los expertos también tienen una meta en esta prueba, conseguir el mayor número de kilómetros para su equipo, que individualmente contarán en la puntuación que determinará el Campeón de Aragón de Kitesurf.

La organización hará un sorteo antes de la prueba, con la presencia de los riders, para determinar los equipos que contarán con 2, 3 ó 4 riders dependiendo del número de inscritos.

El equipo cuyos integrantes sumen mayor número de kilómetros durante el periodo estipulado se proclamará Campeón de Aragón en la modalidad Non Stop. Éste será un premio compartido, no individual.

Normas de regata: **En esta primera edición el tiempo de regata será 6 horas.** La organización acotará la zona de regata y determinará los tiempos dependiendo del número de inscritos, condiciones meteorológicas o cualquier otro inconveniente que pueda surgir.

Los riders tendrán que traer su propio sistema de GPS, relojes o móviles con una aplicación de medición instalada (se baraja que todos los participantes utilicen la misma) y una funda acuática. **La organización se reserva el derecho a expulsar de la prueba o bien descontar los kilómetros sumados a su equipo, a aquellos participantes que hagan un mal uso del GPS durante las 6 horas que durará la prueba.**

Habrará señales acústicas y visuales para señalar el comienzo de la regata, los periodos de relevos entre los participantes, y finalización de regata. Durante los relevos se realizarán mediciones parciales para que el público en directo pueda seguir el desarrollo de la prueba. El sistema de aviso para esta regata será presentado a todos los riders en el momento de reunión de patrones.

Importante: los kilómetros recorridos individualmente se convertirán en puntuación. Así cada rider sumará esos puntos a los conseguidos en las modalidades Big Jump y Free Style, para determinar un único Campeón de Aragón de Kitesurf. **La organización, en la medida de sus posibilidades, pondrá sistemas GPS a disposición de aquellos participantes que no tengan el suyo.**



4 de 10



FREESTYLE

Se trata de una prueba puntuable para el Campeonato de Aragón en la modalidad de Freestyle, competirán tanto principiantes como expertos. La organización junto a los jueces realizará un sorteo de los participantes, que **disputarán tantas mangas como riders estén presentes en el momento del sorteo. El ganador de cada manga pasará a la siguiente fase.**

Habrá un tiempo límite para realizar las maniobras, y pasado este tiempo no serán puntuables. La organización determinará este periodo de tiempo dependiendo del número de riders.

Se consideran las dos mejores maniobras de cada rider o la cantidad que se estipule específicamente; en caso de las repetidas solo cuenta la mejor de ellas.

Una maniobra que no esté tabulada en el listado, respecto de otra similar que difiera solo en algún detalle complementario (Tip), que en sí mismo agregue una valuación inferior a un (1) punto, **se la considera repetida. La excepción a este criterio se produce cuando se trata de diferentes estilos o niveles de complejidad.** Por ejemplo, se consideran distintas maniobras si alguna de ellas se inicia en posición "Toe Side"; si se realiza en una sola mano con Indy Grab permanente, si se realiza unhook (desenganchado) o si el salto se produce con el impulso del kite en relación al mismo salto con el kite a 45° y el impulso de un ollie u ola.

Una maniobra ejecutada en distintos perfiles, de ida o de vuelta (goofy foot o regular foot), se cuenta solo una vez (la mejor), independientemente de ello el jurado podrá otorgar mayor puntuación en concepto de "impresión" general.

Se considera que cuando la tabla se apoya en el agua finaliza la maniobra. En el caso de una transición se considera integrada si se cae con el cuerpo y/o el kite hacia el nuevo rumbo.

Las maniobras se puntúan según la escala si se finalizan correctamente. Es decir que se mide lo que realmente se hizo y no lo que se quiso hacer.

Los jueces premiarán el buen desempeño, estilo y creatividad mediante una nota de concepto denominada "Impresión General", que se mide en una escala de cero (0) hasta diez (10) puntos por participante en cada serie evaluada.

CAMPEÓN DE ARAGÓN DE KITESURF

Además de los ganadores individuales de cada prueba (en el caso del Non Stop, el equipo vencedor), **habrá un único Campeón de Aragón de Kitesurf.**

Se determinará por la suma de las puntuaciones obtenidas en las tres pruebas:

- Big Jump: el mayor salto bien aterrizado en metros, multiplicado por dos. Ejemplo: 14,3 m. equivale a 28,6 puntos para la clasificación general.
- 6 Horas Non Stop: los kilómetros recorridos individualmente equivalen a los mismos puntos para la clasificación general.
- Freestyle: los puntos obtenidos en la competición de freestyle equivalen a los mismos puntos para la clasificación general.

Así, quien obtenga mayor número de puntos en esta clasificación general será proclamado Campeón de Aragón de Kitesurf.

En Zaragoza, a 1 de abril de 2018.



ANEXO: MANIOBRAS GENÉRICAS FREE STYLE

GIROS SOBRE EL EJE VERTICAL - SPIN 360

- BACK SPIN: la mirada gira hacia el frente y fuera, y la espalda gira hacia el kite. En H. Pass la mano trasera entrega en la barra.
- FRONT SPIN: la mirada gira hacia la barra y la espalda gira hacia fuera. En H.Pass la mano delantera entrega la barra.

GIROS SOBRE EL EJE HORIZONTAL

- FLIP (Loop / Mortal)
- BACK FLIP: vuelta de rueda hacia atrás.
- FRONT FLIP: vuelta de rueda hacia delante.
- ROLL (SemiFLIP o SemiSPIN - Es una mezcla de Flip y Spin en un solo giro)
- FRONT ROLL: Roll hacia delante.
- BACK ROLL: Roll hacia atrás.
- TANTRUM: Front Roll de espaldas, desenganchado en plena tracción, la barra sobre la cabeza.

COMBINACIONES CON AGARRES DE LA TABLA (suma más usando la mano delantera y mucho más cruzándola)

- INDY GRAB: agarrar el canto del lado de la punta de los pies, en el medio de la tabla con las piernas estiradas.
- HEEL SIDE GRAB: agarrar el canto del lado de los talones de los pies, en el medio de la tabla, pasando el brazo entra ambas piernas estiradas.
- NOSE GRAB: tomar la proa de la tabla.
- TAIL GRAB: tomar la cola o popa de la tabla.
- COMBINACIONES QUITÁNDOSE LA TABLA (PRO: sin manija - AMATEURS: con manija)
- JUDO AIR: sacar un pie de la tabla, lanzar una patada al aire y volver a colocarlo.
- BOARD OFF: quitarse la tabla y volver a colocársela, en el aire.
- HEARTH ATTACK: Board Off y patada con ambas piernas hacia arriba.
- BOARD FLIP: rotar (rueda) la tabla agarrándola desde el canto en el medio.
- VARIAL: girar la tabla 360 horizontal agarrándola desde la cola.
- RAIL GRAB: rotar la tabla (loop) agarrándola desde la cola.
- WIZARD: girar la tabla tomándola desde el centro como una vuelta de ruleta.
- BOARD PASS: pasar la tabla alrededor del cuerpo tomándola desde un strapp.

COMBINACIONES CON LA ORIENTACIÓN DE LOS PIES / TABLA (al inicio o final)

- HEEL SIDE: es la posición de navegación normal de la tabla, clavando o presionando sobre el canto del lado de los talones de los pies.
- SHIFTY: consiste un un twist o giro 90° con la tabla, que se practica como complemento en alguna maniobra (Indy Grab, Roast Beef, Bat Wing, 911°, etc.).

- TOE SIDE (180 BACK): navegar con la tabla y las piernas invertidas, habiendo girado 180° el tronco del cuerpo hacia afuera en sentido contrario a la barra, apoyando el canto del lado punta de los pies de back o to revert.
- TO BLIND (180 FONT): girar 180° el tronco del cuerpo pasando el pecho frente a la barra de modo de quedar navegando "a ciegas" o de espaldas sobre el canto del lado de la punta de los pies.

LOAD AND POP (progressive edge): técnica de salto manteniendo el kite en la potencia (45°), consistente en ejercer una creciente presión sobre el canto de la tabla hasta lograr que esa resistencia se libere instantáneamente (POP) y produzca el impulso ascendente del kite. Esta técnica caracteriza a las maniobras que se clasifican en el estilo "Wakeboard".

ENGANCHADO (HOOKEED IN) - DESENGANCHADO (UNHOOKEED): desengancharse del chicken loop suma cierto grado de dificultad a la maniobra. Es característico del estilo "Wakeboard" y necesario para las maniobras con Handle Pass. Si además parte de la maniobra se desarrolla soportando el kite en potencia con una sola mano - MELAN, el grado de dificultad es mayor.

AIR RALEY (SUPERMAN) (Desenganchado del Chicken loop y con el kite en tracción)

- RALEY: lanzado hacia delante con el cuerpo horizontal y la tabla atrás por sobre la altura de la cabeza.
- 313: Raley con Handle Pass 360, estando el kiter en el aire.
- S-BEND: Raley con giro 360 horizontal o semihorizontal, estando el kite en tracción.

GIROS COMBINADOS: FLIP o ROLL combinados con SPIN HANDLE PASS (Suma dificultad el kite en tracción y hacer el spin inverso al roll)

- MOBE o MOBIUS: Un Roll o Flip que contiene en su desarrollo un 360 Handle Pass.
- MOBE INVERT: en el desarrollo del Mobe el 360 Handle Pass se realiza mientras se gira cabeza hacia
- abajo (Slim Chance).
- KGB / PETE ROSE: en ambas maniobras se combina un Roll en un sentido contrario al 360 H. Pass.

KITE LOOPS. (Estando el rider en el aire): mayor dificultad si se lo tira al iniciar la maniobra.

- KITE LOOP: con el kite alto por sobre la power zone.
- DOWNLOOP: con el kite pasando por delante y debajo de la altura del rider.
- KITELOOP HANDLE PASS: 360 Spin Kite loop Handle pass.

RAMPAS Y SLIDERS

La utilización de estos elementos como complemento de alguna maniobra específica suma un alto grado de dificultad, cambiando por completo la naturaleza de la maniobra básica.

PUNTUACIÓN:

Se detalla en la tabla dispuesta a continuación. Para puntuar también se tendrá en cuenta los siguientes aspectos:

- Grab: suma +0,1 a la puntuación del truco con el que se haga.
- Cortar desde toeside: +2 a la puntuación del truco con el que se haga.
- Los pases de barra cuentan como trucos diferentes si se hacen navegando hacia los dos lados.



TABLA DE PUNTUACIÓN FREE STYLE

MANIOBRA	PUNTUACIÓN	MANIOBRA	PUNTUACIÓN
Pop enganchado	0,2	Backroll to toeside	6,5
Pop enganchado toeside	0,3	2x Backroll	6,8
Backroll enganchado	0,3	Backroll to toeside surface pass	8
Backroll enganchado toeside	0,4	S-Bend	6
2x Backroll enganchado	0,4	2x S-Bend	6,8
2x Backroll enganchado toeside	0,5	S-Bend to toeside	6,5
Frontroll enganchado	0,3	S-Bend to topside surface pass	8
Frontroll enganchado toeside	0,4	Tantrum	7
2x Frontroll enganchado	0,4	Tantrum to toeside	7,5
2x Frontroll enganchado toeside	0,5	Raley to blind	8,5
Kiteloop enganchado	1	Blind judge	9,5
Kiteloop enganchado toeside	1,1	Blind judge 3	10
Backroll kiteloop enganchado	1,5	Blind judge 5	11
Backroll kloop enganchado toeside	1,6	Raley to wrapped	8,5
Frontroll kiteloop enganchado	1,5	313	10
Frontroll kloop enganchado toeside	1,6	315	11
Raley	4	Kiteloop	7,5
Krypt (ralely to toeside)	4,2	Kiteloop + Backroll (F-16)	8
Krypt to surface pass	7,5	Kiteloop + 313	10,5
Backroll	6	Kiteloop + 315	11,5
S-Bend to blind (S-Bend 1)	9	Backroll to wrapped	9
S-Bend 3	10,5	Backroll + 313 (Hinterberger Mobe)	10,5
S-Bend 5	11,5	Backroll + 315 (Hinterberger Mobe 5)	11,5
2x S-Bend 1	9,5	2x Backroll to wrapped	9,5
2x S-Bend 3	11	2x Backroll + 313	11
2x S-Bend 5	12	2x Backroll + 315	12
S-Bend to wrapped	9,5	Back to blind	9,5
S-Bend + 313 (Slim)	11	KGB	11
S-Bend + 315 (Slim 5)	13	KGB 5	13
Back Mobe	10	Front Mobe	10
Back Mobe 5	12,5	Front Mobe 5	12,5