

Bewertungstabelle Kanu-Freestyle SCHÜLER

Name	Ausführung/ Richtung	Punktzahl	Beschreibung	Anmerkung
Paddelwurf	nach oben	2	Das Paddel wird mit beiden Händen nach oben geworfen.	
Helikopter	nach oben	2	Das Paddel wird horizontal oberhalb des Kopfes um mindestens 360° gedreht	
Gitarre		2	Das Paddel wird wie eine Gitarre gehalten und gespielt.	
Harry Potter		2	Das Paddel wird wie ein Zauberstab geschwungen	
Querflöte		2	Das Paddel wird wie eine Querflöte vor den Mund gehalten.	
Eskimorolle	rechts/links	3	Bogenschlagrolle	Es zählt nur die am höchsten bewertete Rolle.
Flatwater Shuvit	rechts/links	5	Zwei aufeinanderfolgende 180° Drehungen des Bootes in einem vertikalen Winkel zwischen 0° und 45°, beginnend aus dem Vorwärtssurf in den Rückwärtssurf und ohne Pause zurück in den Vorwärtssurf. Die 2. Drehung muss in die entgegengesetzte Richtung der 1. erfolgen. Während der gesamten Figur darf das Paddel nur einmal eingesetzt werden	
Flatwater Spin	rechts/links	5	Eine 360° Drehung bei der das Boot einen vertikalen Winkel von 0° -45° nicht überschreiten darf.	
Flatwater Felix	rechts/links	20	Eine 360° Drehung , wobei wenigstens 180° mit Boot kieloben durchgeführt werden müssen.	
Flatwater Doppel-Felix	rechts/links	30	Eine 720° Drehung , wobei wenigstens 360° durchgehend mit Boot kieloben durchgeführt werden müssen.	
Handrolle	rechts/links	10	Rolle ohne Paddel	Es zählt nur die am höchsten bewertete Rolle.
Backdeckroll		10	Rolle, bei der das Paddel über das Bootsheck geführt wird	
Backdeckroll (air)	rechts/links	20	Rolle, bei der das Paddel über das Bootsheck geführt wird. Dabei ist das Gesicht während der gesamten Ausführung über Wasser.	
Front-Ender	eine Richtung	5	Der Bug des Bootes wird in der Walze soweit unter Wasser gedrückt, dass das Boot einen vertikalen Winkel von mindestens 45° hat.	Air-Bonus, wenn vertikaler Winkel von mindestens 80° oder das Boot deutlich nach hinten aus der Walze "herausploppt".

Back-Ender	eine Richtung	10	Das Heck des Bootes wird in der Walze soweit unter Wasser gedrückt, dass das Boot einen vertikalen Winkel von mindestens 45° hat.	Air-Bonus, wenn vertikaler Winkel von mindestens 80° oder das Boot deutlich nach hinten aus der Walze "herausplopt".
Hecksquirt	rechts/links	20	In einer Kehrwasserverschneidung wird das Heck unterschritten, so dass das Boot einen vertikalen Winkel von mindestens 80° aufweist. Dabei muss sich das Boot horizontal um mindestestens 90° drehen.	
Shuvit	rechts/links	15	Zwei aufeinanderfolgende 180° Drehungen des Bootes in einem vertikalen Winkel zwischen 0° und 45°, beginnend aus dem Vorwärtssurf in den Rückwärtssurf und ohne Pause zurück in den Vorwärtssurf. Die 2. Drehung muss in die entgegengesetzte Richtung der 1. erfolgen. Während der gesamten Figur darf das Paddel nur einmal eingesetzt werden	
Spin	rechts/links	20	Eine 360° Drehung bei der das Boot einen vertikalen Winkel von 0° - 45° nicht überschreiten darf.	
Roundhouse	rechts/links	25	180° Drehung, die vom Schaum und dem Vorwärtssurf aus im grünen Wasser über die vordere Bootsspitze gedreht und im Rückwärtssurf gelandet wird. Der vertikale Winkel muss zwischen 0° und 45° liegen.	
Felix	rechts/links	40	Eine 360° Drehung, wobei wenigstens 180° mit Boot kieloben durchgeführt werden müssen.	
Doppel-Felix	rechts/links	60	Eine 720° Drehung, wobei wenigstens 360° durchgehend mit Boot kieloben durchgeführt werden müssen.	
Pirouette	rechts/links	25	Eine horizontale Rotation um mindestens 330° auf dem Bug bei einem vertikalen Winkel größer als 45°.	
Flatwater Entry Move I		5	Start vom Startblock, oder erhöhten Beckenrand, Steg	nur im Hallenbad oder Flachwasser
Flatwater Entry Move II		30	Start vom Startblock, oder erhöhten Beckenrand, Steg, vertikaler Winkel >80° und mit Ansatz zum Abspringen.	nur im Hallenbad oder Flachwasser
Flatwater Entry Loop		60	Start vom Startblock, oder erhöhten Beckenrand, Steg mit Loop	nur im Hallenbad oder Flachwasser

Altersbonus

Altersklasse	Bonus
U14	0

U13	2
U12	4
U11	6
U10	8

Air-Bonus

--

--

--

--

--

--

--

--

--

--

--

--

--

10
