Reglas Competición

Intermedio-avanzado

GIROS 2026

Kinngusaqattaarneq

Giros Groenlandeses

Greenland Rolls

グリーンランド　ロール

LISTADO DE GIROS (ROLLS)

P1. **Nalaasaarneq** Apoyo en equilibrio (giro de promoción)

P2. **Pakkalussatut** Giro de mariposa (giro de promoción)

P3. **Manolo Kinnguffik paarlallugu** Giro de Manolo (giro de promoción)

1. **Innaqatsineq** Repaleo lateral
2. **Palluussineq** Repaleo de pecho
3. **Kinnguffik paarlallugu/nerfallaallugu** Giro Estándar groenlandés
4. **Pakassummillugu/unermillugu** Giro sujetando la pala con el interior del codo
5. **Siukkut pallortillugu masikkut** Giro de Tormenta
6. **Kingumut naatillugu** Giro de barrido inverso
7. **Aariammillugu** Giro de columna
8. **Kingup apummaatigut** Pala sostenida detrás de la espalda
9. **Siukkut tunusummillugu** Giro estándar con pala detrás de la cabeza
10. **Kingukkut tunusummillugu** Giro de barrido inverso con la pala detrás de la cabeza
11. **Paatip kallua tuermillugu illuinnarmik** Giro de axila
12. **Qiperuussineq/paatit ammorluinnaq** Repaleo vertical
13. **Masikkut aalatsineq** Repaleo con pala horizontal en la cubierta de proa
14. **Isserfikkut aalatsineq** Repaleo con pala horizontal en el respaldo
15. **Tallit paarlatsillugit paateqarluni masikkut** Giro con los brazos cruzados
16. **Qaannap ataatigut ipilaarlugu** Repaleo con pala debajo del kayak
17. **Pallortillugu assakaaneq** 10 Sucesivos Giros de Tormenta realizados en 10 segundos
18. **Nerfallarlugu assakaaneq** 10 Sucesivos Giros Standard realizados en 10 segundos
19. **Avataq isserfiup taqqaanut qaannap sinarsuanut qilerullugu** Giro con flotador de caza
20. **Norsamik masikkut** Giro con lanzador que comienza hacia delante y termina hacia adelante
21. **Norsamik kingukkut** Giro con lanzador comienza hacia atrás y barre de popa a proa
22. **Norsamik nerfallaallugu** Giro con lanzador, comienza hacia adelante y termina inclinado hacia atrás
23. **Assammik masikkut** Giro con la mano, comienza hacia adelante y termina hacia adelante
24. **Assammik kingukkut** Giro con la mano, comienza hacia atrás y barre de popa a proa
25. **Assammik nerfallaallugu** Giro con la mano, comienza hacia adelante y termina inclinado hacia atrás
26. **Assak peqillugu masikkut** Giro con el puño cerrado, comienza hacia adelante y termina hacia adelante
27. **Assak peqillugu kingukkut** Giro con el puño cerrado, comienza hacia atrás y barre de popa a proa
28. **Assak peqillugu nerfallaallugu** Giro con el puño cerrado, comienza hacia adelante y termina inclinado hacia atrás
29. **Ujaqqamik tigummisserluni masikkut** Giro con un ladrillo de unos 3,5 kg en la mano, comienza hacia adelante y termina hacia adelante
30. **Ujaqqamik tigummisserluni kingukkut** Giro con un ladrillo de unos 3,5 kg en la mano, comienza hacia atrás y barre de popa a proa
31. **Ujaqqamik tigummisserluni nerfallaallugu** Giro con un ladrillo de unos 3,5 kg en la mano, comienza hacia adelante y termina inclinado hacia atrás.
32. **Ikusaannarmik niaqoq/pukusuk patillugu** Giro con el codo
33. **Tallit paarlatsillugit timaannarmik** Giro de la Chaqueta recta
34. **Pusilluni paarneq** Paleando boca abajo
35. **Nusutsinneq kinngunani iluarisamut** Tirón de la morsa (no se realiza en esta edición)

Aclaración

Esta Competición contempla los treinta y cinco giros realizados en el Campeonato Nacional de Groenlandia con la excepción de:

> # 35 Nusutsinneq iluarisamut (el tirón de la morsa).

Este giro se omite en esta edición, por lo que la lista oficial queda en treinta y cuatro giros, a los que se suman los tres giros de promoción.

Reglas de esta Edición

- Los giros se deben realizar en el orden de la lista, por uno o ambos lados. Un competidor puede omitir cualquier intento, pero pierde la oportunidad de intentarlo más tarde.
- Excepcionalmente, se permiten dos intentos por cada lado. La regla oficial es que hay dos intentos permitidos en total para cada tipo de giro, es decir el competidor puede usar uno para el lado izquierdo y el otro para el derecho, o el competidor puede usar ambos para obtener dos intentos en un lado.
- Los valores de los puntos son los mismos que los usados en los Campeonatos Nacionales de Groenlandia. Los jueces pueden anotar giros hechos con éxito pero mal ejecutados en el valor "más bajo" (un punto menos).
    - Menos puntos = Si la maniobra no se realiza a la perfección.
    - Más puntos = Si la maniobra se realiza perfectamente y sin problemas en el primer intento
- Si más de un participante comparte la misma puntuación final, el tiempo empleado para la realización de los giros se utilizará para la clasificación final, obteniendo mejor clasificación el que menos tiempo haya empleado.
- El tiempo máximo por competidor es de 30 minutos en Intermedio-avanzado y de 10 minutos en Iniciación, sin contar los giros 17 y 18.
- Giros 29 a 31 En Ujaqqamik tigummisserluni (los rolls de ladrillo) se utilizará un ladrillo de mampostería que pese aproximadamente 3,5 kilos (aproximadamente 8 libras).
- Giros 26 a 28 Assak peqillugu (giros con el puño cerrado) se realizará con una pelota de ping pong u objeto similar sostenido en el puño.
- Para los giros mencionados en los párrafos anteriores 29 a 31 y 26 a 28, el competidor es responsable de desplazarse al lugar donde se encuentren estos artículos (un muelle, kayak de asistencia o plataforma flotante) para obtenerlos. El reloj no se detiene durante este tiempo.
- Para la ejecución de los giros 17 (Pallortillugu assakaaneq) y 18 (Nerfallarlugu assakaaneq), los jueces contarán los 10 segundos para la realización de los giros sucesivos, de manera independiente al tiempo total. La contabilización del tiempo comenzará cuando la cabeza del competidor entre en el agua y se considera completado cada giro cuando la cabeza sale del agua. El ejercicio terminará cuando los jueces den el alto (stop). No contabilizarán ni penalizará, si el competidor realiza giros extras pasados los 10 segundos.
- Si el tuilik o el cubre se desprenden o se retira de la brazola (bañera) durante la ejecución de los giros, la participación del competidor finalizará y la puntuación obtenida hasta ese momento pasa a ser la puntuación final.

Versión 1.4

Octubre de 2026