Reglamento GIROS 2026

Reglas Generales

Aclaración

La Competición Oficial contempla los treinta y cinco giros realizados en el Campeonato Nacional de Groenlandia

En esta edición no se realizará el siguiente giro:

35 Nusutsinneq iluarisamut (el tirón de la morsa).

En esta edición se añaden al listado de giros oficial los siguientes denominados "Giros de Promoción" que se ejecutarán en primer lugar y que aparecerán en una lista aparte:

- # Nalaasaarneq: Apoyo en equilibrio - Balance Brace
- # Pakkalussatut: Giro de mariposa - Butterfly roll
- # Manolo Kinnguffik paarlallugu: Giro de Manolo - Manolo roll

Estos giros no forman parte del Campeonato oficial de Groenlandia pero se admiten en esta competición tanto en la Competición de Iniciación como en la de Intermedio - Avanzado

El listado total para esta edición es de 34 giros oficiales y los 3 "Giros de Promoción", quedando un total de 37 giros.

Reglas de esta Edición

- Los giros se realizarán en el orden de la lista, pudiendo hacerse por uno o ambos lados. Un competidor puede omitir cualquier intento, pero pierde la oportunidad de intentarlo más tarde.
- Al inicio de la competición se indicará al juez los giros que se realizarán marcándolos en la tabla entregada al efecto.
- 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 y aparecen reflejados en las listas elaboradas al efecto disponibles previamente a la competición. 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 falla en su primer intento de giro por un lado, puede volver a intentarlo. Si su segundo intento es exitoso, se le otorgará un punto menos que los valores de puntos enumerados

anteriormente. Si su segundo intento falla, no se otorgará ningún punto y debe pasar al siguiente lado o giro.

- El giro no se completa hasta que el participante se sienta erguido. Para algunos giros la pala debe volver a la posición inicial después de la recuperación.
- 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.
- Giros 29 a 31 En Ujaqqamik tigummisserluni (los giros 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.
- Para el Giro 34 Pusilluni paarneq, se dispondrá el Qajaq/qajaariaq paralelo a donde esté situado el juez el cual estimará el avance del mismo desde la posición inicial del participante volcado y sumergido en el agua hasta la salida del participante a la posición de erguido después de la recuperación.
- Las palas se pueden remplazar si se rompen durante la competición y sólo se admitirán palas groenlandesas de madera y excepcionalmente de fibra, no permitiéndose palas tipo europeas o wing.
- No está permitido el uso de chalecos PFD (Ayuda a la flotabilidad). Se permite el uso de guantes.
- La vestimenta oficial será el Tuilik de neopreno aunque se admiten otros materiales. Se admiten también anoraks, long john, etc. pero deberá ir acompañado de cubre bañeras.
- La competición se realizará con qajaq o qajaariaq (kayak tipo groenlandés de fibra o madera). Se permiten kayak de travesía con bañera keyhole.
- Los qajaq o qajaariaq deberán tener al menos 1,5 cm de francobordo.
- 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.

Reglas Competición de Iniciación

- Esta prueba se realiza con la intención de promocionar la práctica de Kinngusaqattaarneq y contempla la ejecución de un mínimo de 4 giros diferentes por un solo lado, y un máximo de 12 giros si se realizan por los dos lados, con la puntuación establecida en las tablas de puntuación que se facilitarán antes de la competición.
- El tiempo máximo total para la realización de la prueba será de 10 minutos. Este tiempo no incluye el tiempo empleado en los giros 17 y 18.

Reglas Competición Intermedio - Avanzado

- En esta prueba se incluye el total de la lista (37 giros) que el concursante tendrá que elegir cuáles va a realizar comunicándolo previamente al juez antes del comienzo de la prueba.
- El tiempo máximo total para la realización de la prueba será de 30 minutos. Este tiempo no incluye el tiempo empleado en los giros 17 y 18.

Versión 1.5

Octubre de 2026