

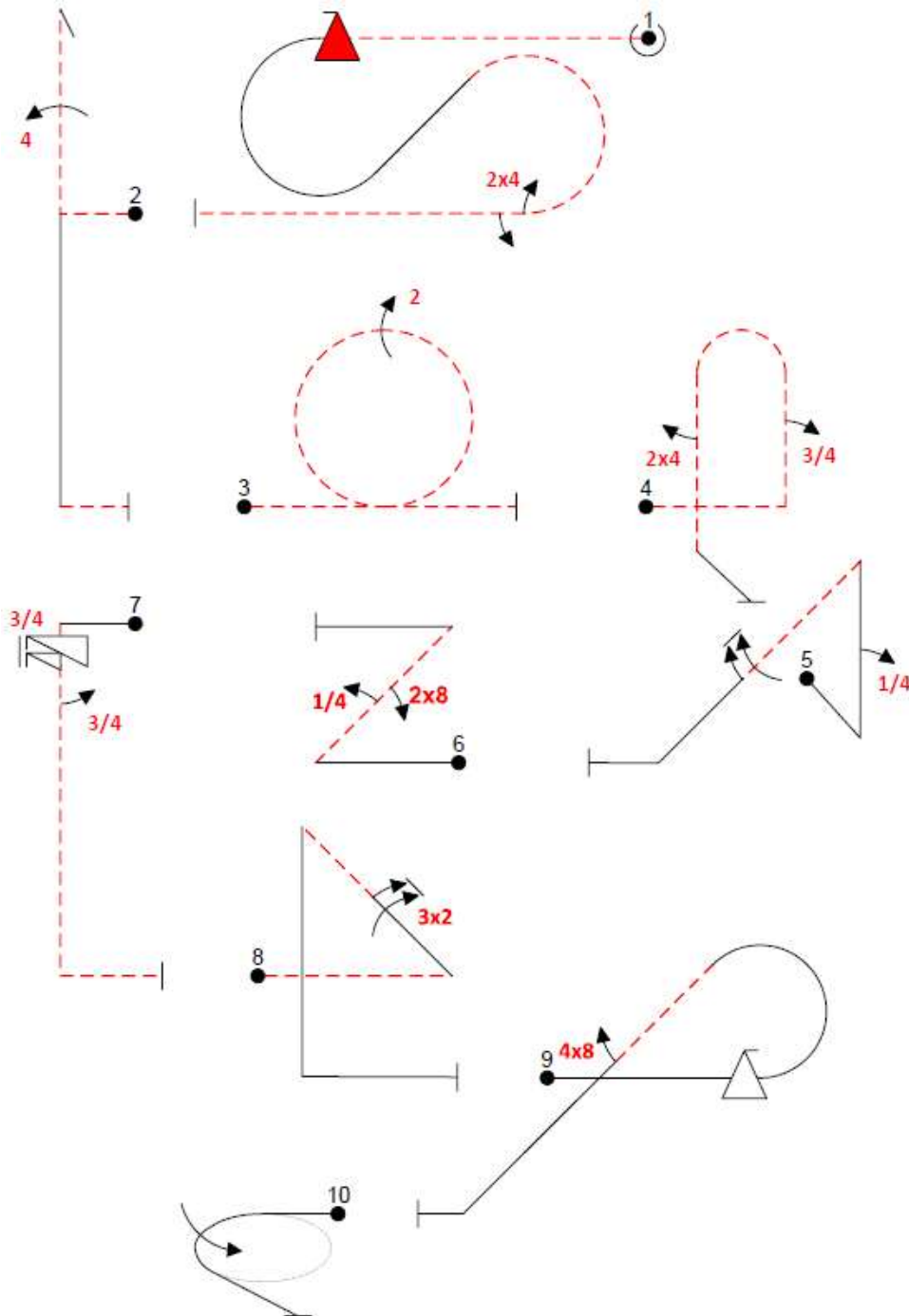
- Fig. 1:** Figura "S" Horizontal: 1 Arranca Invertido. 1 Snap negativo a la entrada. Llamar para hacer 3/4 de loop interno hasta subir a 45°, picar para hacer 5/8 de loop externo hasta la horizontal. 2x4 roll y 1/2 roll opuesto. Sale invertido.
- Fig. 2:** Caída de Ala: Picar para subir a 90°. 1 roll de 4 tiempos en la subida. Caída de ala, marcar la bajada. Picar para salir en invertido.
- Fig. 3:** Loop con roll en 2 tiempos: Picar para hacer 1/2 loop externo. 1 de roll de 2 tiempos integrado en la parte superior del loop. Picar para hacer 1/2 loop externo. Sale invertido
- Fig. 4:** Joroba: Picar para subir a 90°, 3x4 roll en la subida. Picar para hacer 1/2 loop externo saliendo en profundidad, hasta la descendente vertical, 2x4 roll en la bajada. Llamar para salir recto y nivelado
- Fig. 5:** Diente de tiburón: Llamar para subir a 90°. 1x4 roll en la subida. Llamar para bajar a 45° en invertido, volviendo al plano. 1 y 1/2 roll en la baja a 45°. Llamar para salir recto y nivelado.
- Fig. 6:** Figura "Z": Llamar a 135° para subir a 45° en invertido. 1/4 de roll y 2x8 roll opuesto en la subida. Picar para salir recto y nivelado.
- Fig. 7:** Spin: 1 y 3/4 Spin positivo más 3/4 roll opuesto. Picar para salir en invertido en dirección opuesta a la entrada.
- Fig. 8:** Diente de Tiburón reverso: Picar 135° para subir a 45°. 3x2 roll en la subida. Llamar para bajar a 90°, llamar para salir recto y nivelado.
- Fig. 9:** Medio 8 cubano: 1 snap positivo en la entrada. Llamar para hacer 5/8 de loop interno, hasta bajar a 45° en invertido. 4x8 roll en la bajada. Llamar para salir recto y nivelado.
- Fig. 10:** Giro rolado de 90°: Giro de 90 grados con 1 roll para el lado interno. Sale recto y nivelado en profundidad.



COPA ACONCAGUA



HOJA CALLER – INTERMEDIA 2023



- Fig. 1: Figura “S” Horizontal:** 1 Arranca Invertido. 1 Snap negativo a la entrada. Llamar para hacer 3/4 de loop interno hasta subir a 45°, picar para hacer 5/8 de loop externo hasta la horizontal. 2x4 roll y 1/2 roll opuesto. Sale invertido.
- Fig. 2: Caída de Ala:** Picar para subir a 90°. 1 roll de 4 tiempos en la subida. Caída de ala, marcar la bajada. Picar para salir en invertido.
- Fig. 3 Loop con roll en 2 tiempos:** Picar para hacer 1/2 loop externo. 1 de roll de 2 tiempos integrado en la parte superior del loop. Picar para hacer 1/2 loop externo. Sale invertido.
- Fig. 4 Joroba:** Picar para subir a 90°, 3x4 roll en la subida. Picar para hacer 1/2 loop externo saliendo en profundidad, hasta la descendente vertical, 2x4 roll en la bajada. Llamar para salir recto y nivelado
- Fig. 5 Diente de tiburón:** Llamar para subir a 90°. 1x4 roll en la subida. Llamar para bajar a 45° en invertido, volviendo al plano. 1 y 1/2 roll en la baja a 45°. Llamar para salir recto y nivelado.
- Fig. 6 Figura “Z”:** Llamar a 135° para subir a 45° en invertido. 1/4 de roll y 2x8 roll opuesto en la subida. Picar para salir recto y nivelado.
- Fig. 7 Spin:** 1 y 3/4 Spin positivo más 3/4 roll opuesto. Picar para salir en invertido en dirección opuesta a la entrada.
- Fig. 8 Diente de Tiburón reverso:** Picar 135° para subir a 45°. 3x2 roll en la subida. Llamar para bajar a 90°, llamar para salir recto y nivelado.
- Fig. 9 Medio 8 cubano:** 1 snap positivo en la entrada. Llamar para hacer 5/8 de loop interno, hasta bajar a 45° en invertido. 4x8 roll en la bajada. Llamar para salir recto y nivelado.
- Fig. 10 Giro rolado de 90°:** Giro de 90 grados con 1 roll para el lado interno. Sale recto y nivelado en profundidad