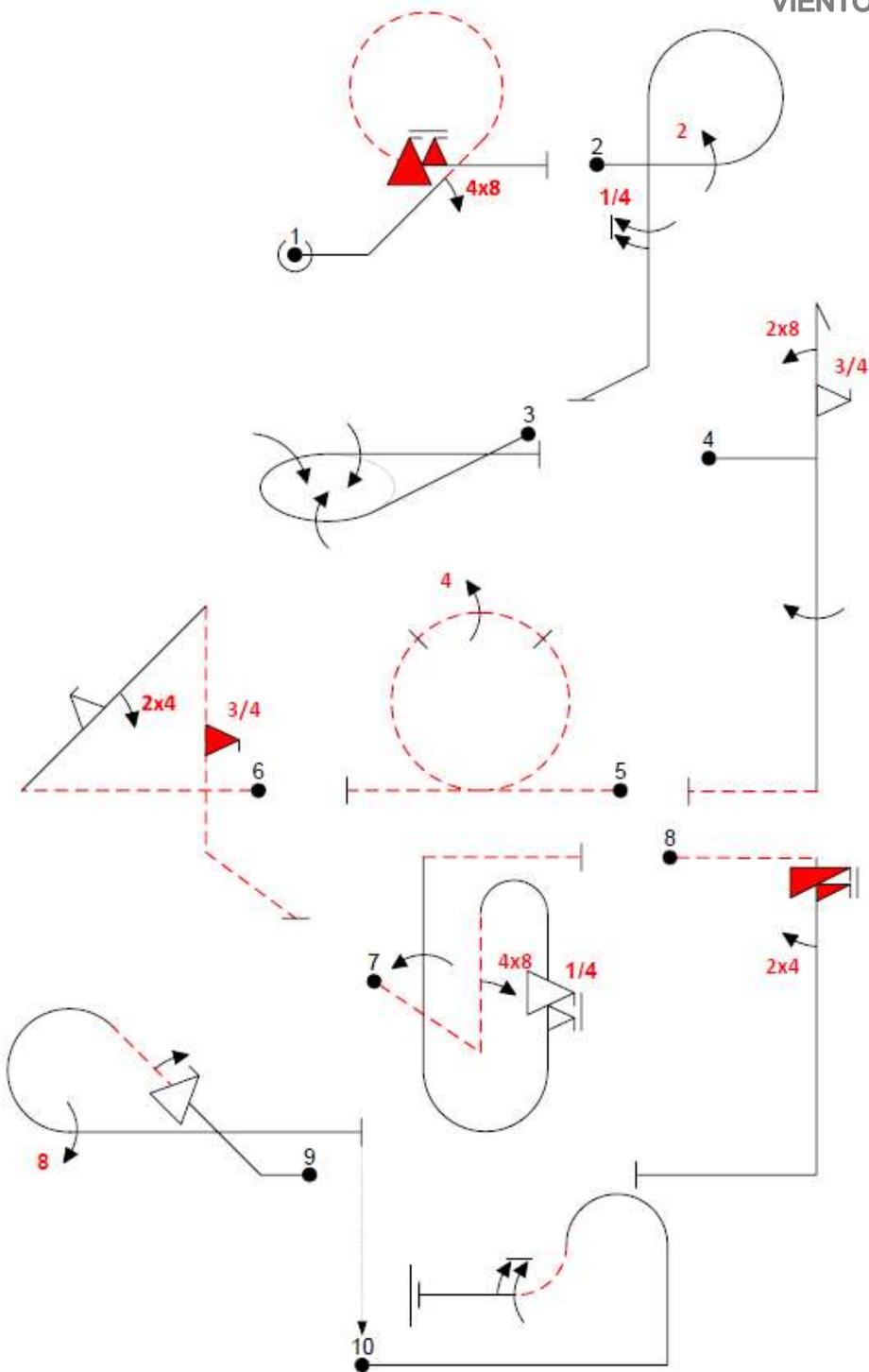




COPA ACONCAGUA



HOJA CALLER - ADVANCED 2023



- Fig. 1 Loop Q:** Llamar para subir a 45° 4x8 roll en la subida. Picar para hacer $7/8$ de loop. 1 y $1/2$ snap negativo en la salida. Sale recto y nivelado.
- Fig. 2 Loop P:** 1 roll de 2 tiempos en la entrada. Llamar para hacer $3/4$ de loop interno hasta la bajada vertical. 1 y $1/4$ roll en la bajada. Llamar para salir en profundidad.
- Fig. 3 Giro rolando de 270° :** Giro de 270 grados con 3 roles hacia el lado interno.
- Fig. 4 Caída de Ala:** Subir a 90° . $3/4$ de snap positivo y 2x8 roll opuesto en la subida. Caída de ala, 1 roll completo en la bajada. Picar para salir invertido.
- Fig. 5 Loop:** picar para hacer $1/2$ loop externo, 1 roll de 4 tiempos integrado en pa parte superior del loop. Picar para hacer el otro $1/2$ loop. Sale invertido.
- Fig. 6 Diente de tiburón:** Picar a 135° para subir a 45° . $1/2$ snap positivo y 2x4 roll opuesto en la subida. Picar para bajar a 90° . $3/4$ de snap negativo en la bajada. Picar para salir en invertido al otro plano.
- Fig. 7 Doble Joroba:** Picar para subir a 90° . 4x8 roll en la subida llamar para hacer $1/2$ loop interno. 1 y $1/4$ snap positivo en la bajada. Llamar para hacer $1/2$ loop interno. 1 roll completo en la subida. Picar para salir invertido.
- Fig. 8 Spin:** 1 y $1/2$ spin invertido más 2x4 roll opuesto en la bajada. Llamar para salir recto y nivelado.
- Fig. 9 Medio 8 cunano reverso:** llamar para subir a 45° . 1 snap positivo en la subida y $1/2$ roll en el mismo sentido. Llamar para hacer $5/8$ de loop interno. 1 roll de 8 tiempos a la salida. Sale recto y nivelado.
- Fig. 10 Loop P reverso:** Llamar para subir a 90° . Llamar para hacer $1/2$ loop interno. Picar para hacer $1/4$ de loop externo. 1 y $1/2$ roll en la salida. Sale recto y nivelado.