

HOJA CALLER – ADVANCED 2024

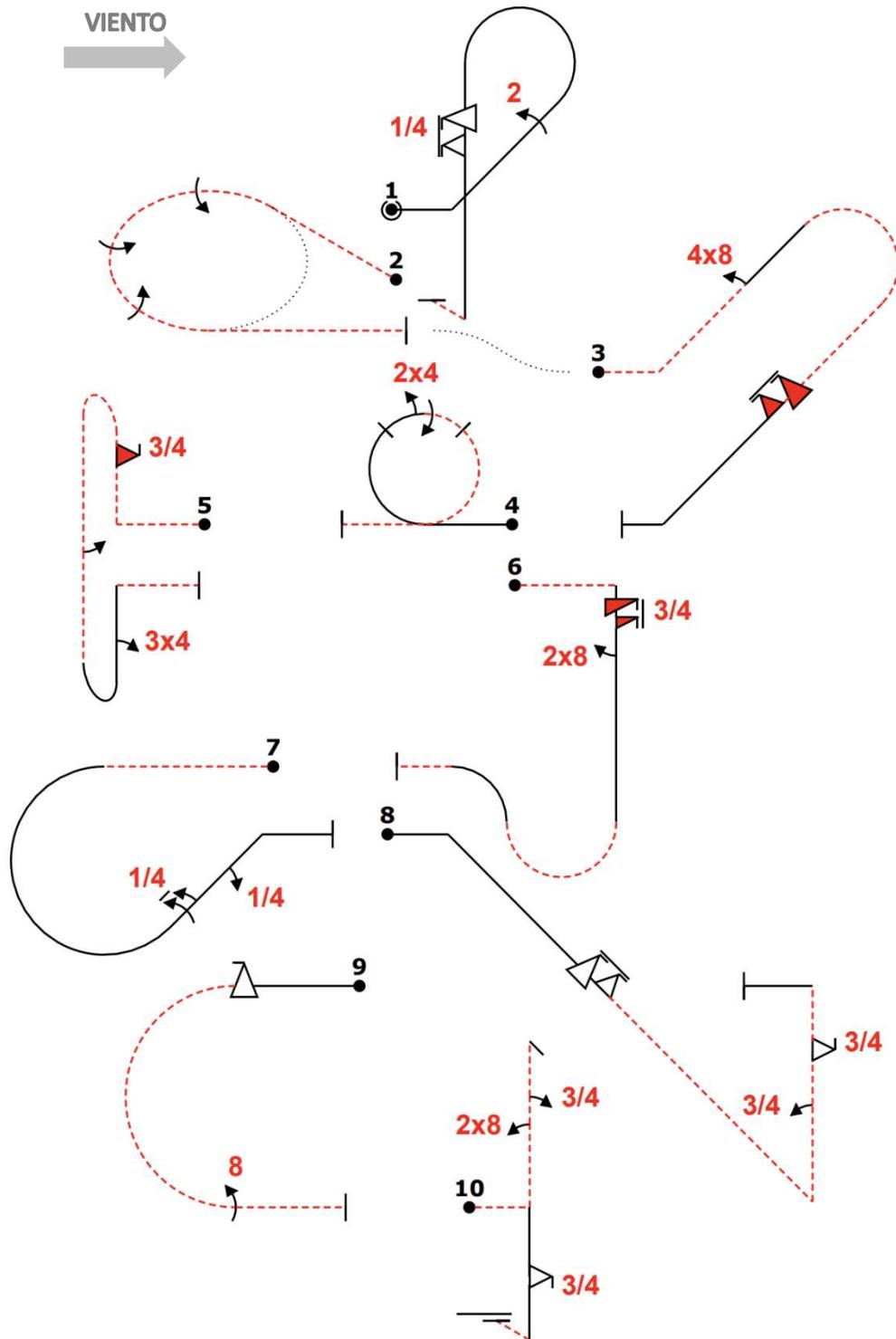


Fig 1 - Gota: llama para subir a 45°, en la subida un roll de dos tiempos. Llama para 5/8 de loop, en la bajada un Snap y cuarto positivo. Pica para salir en invertido al otro plano.

Fig 2 - Giro rolado: un giro de 270° con tres roles integrados hacia el lado interno. Sale Invertido.

Fig 3 - Joroba inclinada: Pica para subir a 45°, 4x8 roll en la subida, medio loop picando, en la bajada un snap y medio negativo. Sale normal.

Fig 4 - Loop interno/externo: Llama para hacer un loop, en la parte superior integra 2x4 roll y un roll opuesto. Pica para terminar el loop y sale invertido.

Fig 5 - Doble joroba: Pica para subir a 90°, en la subida tres cuartos de snap negativo, pica para hacer medio loop, en la bajada medio roll. Llama para medio loop, en la subida 3x4 roll y llama para salir en invertido.

Fig 6 - P loop reverso: un spin y tres cuarto negativo más 2x8 roll opuesto. Pica para hacer medio loop, llama para hacer un cuarto de loop, sale en invertido.

Fig 7 - Medio 8 cubano hacia abajo: llama para hacer 5/8 de loop, en la subida a 45°: un roll y cuarto más un cuarto de roll opuesto. Pica para salir normal.

Fig 8 - Diente de tiburón reverso hacia abajo: Pica para bajar a 45°, en la bajada un snap y medio positivo. Pica para subir a 90°, en la subida tres cuartos de roll y tres cuartos de Snap positivo opuesto. Pica para salir normal.

Fig 9 - Split S: un snap positivo en la entrada. Pica para hacer medio loop, a la salida un roll en ocho tiempos. Sale invertido.

Fig 10 - Caída de ala: Pica para subir a 90°, en la subida 2x8 roll más tres cuartos de roll opuesto. Caída de ala. En la bajada tres cuartos de Snap positivo. Pica para salir invertido hacia el otro plano.

HOJA CALLER – ADVANCED 2024

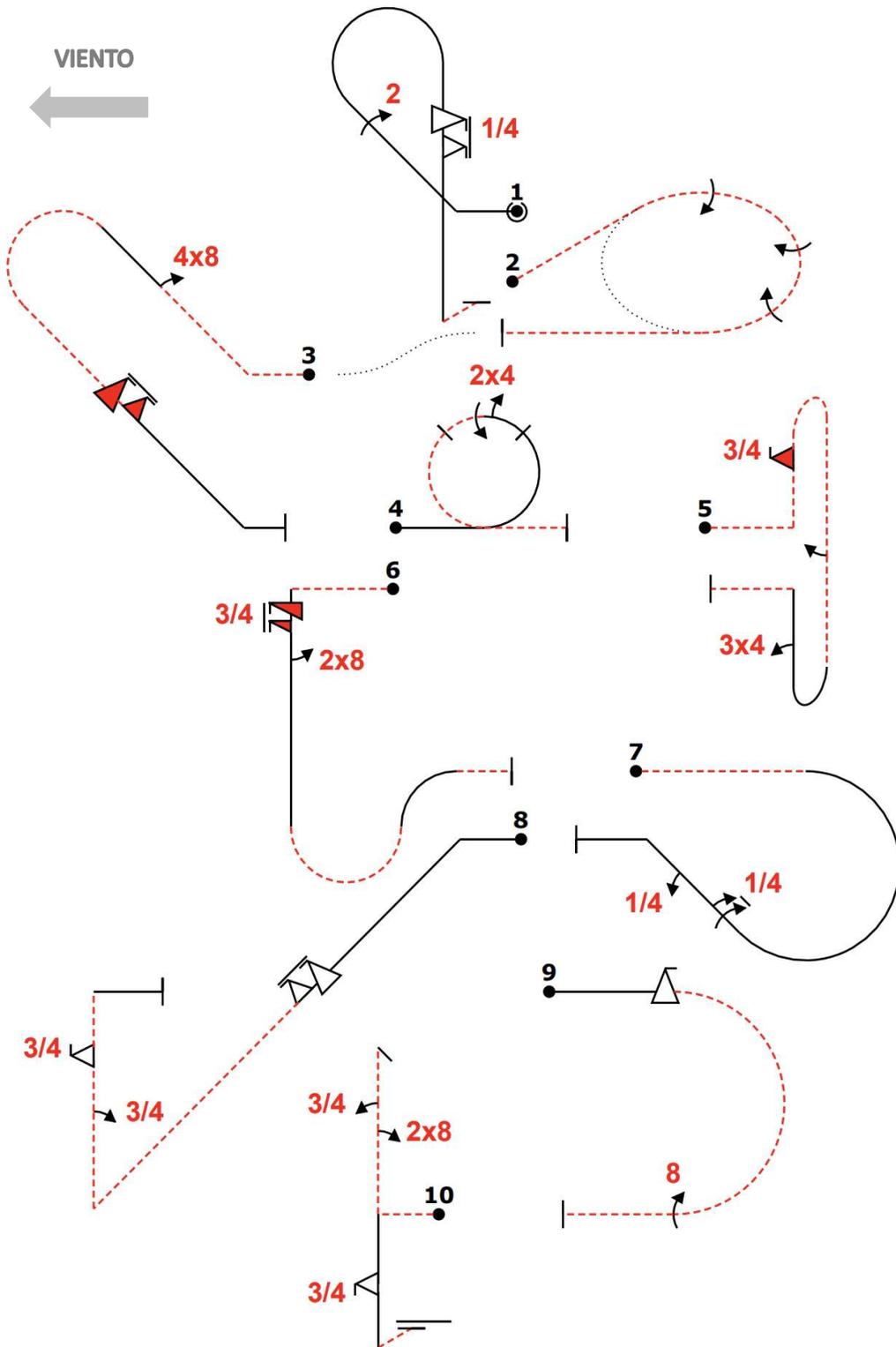


Fig 1 - Gota: llama para subir a 45°, en la subida un roll de dos tiempos. Llama para 5/8 de loop, en la bajada un Snap y cuarto positivo. Pica para salir en invertido al otro plano.

Fig 2 - Giro rolado: un giro de 270° con tres roles integrados hacia el lado interno. Sale Invertido.

Fig 3 - Joroba inclinada: Pica para subir a 45°, 4x8 roll en la subida, medio loop picando, en la bajada un snap y medio negativo. Sale normal.

Fig 4 - Loop interno/externo: Llama para hacer un loop, en la parte superior integra 2x4 roll y un roll opuesto. Pica para terminar el loop y sale invertido.

Fig 5 - Doble joroba: Pica para subir a 90°, en la subida tres cuartos de snap negativo, pica para hacer medio loop, en la bajada medio roll. Llama para medio loop, en la subida 3x4 roll y llama para salir en invertido.

Fig 6 - P loop reverso: un spin y tres cuarto negativo más 2x8 roll opuesto. Pica para hacer medio loop, llama para hacer un cuarto de loop, sale en invertido.

Fig 7 - Medio 8 cubano hacia abajo: llama para hacer 5/8 de loop, en la subida a 45°: un roll y cuarto más un cuarto de roll opuesto. Pica para salir normal.

Fig 8 - Diente de tiburón reverso hacia abajo: Pica para bajar a 45°, en la bajada un snap y medio positivo. Pica para subir a 90°, en la subida tres cuartos de roll y tres cuartos de Snap positivo opuesto. Pica para salir normal.

Fig 9 - Split S: un snap positivo en la entrada. Pica para hacer medio loop, a la salida un roll en ocho tiempos. Sale invertido.

Fig 10 - Caída de ala: Pica para subir a 90°, en la subida 2x8 roll más tres cuartos de roll opuesto. Caída de ala. En la bajada tres cuartos de Snap positivo. Pica para salir invertido hacia el otro plano.