

HOJA CALLER – ADVANCED 2024

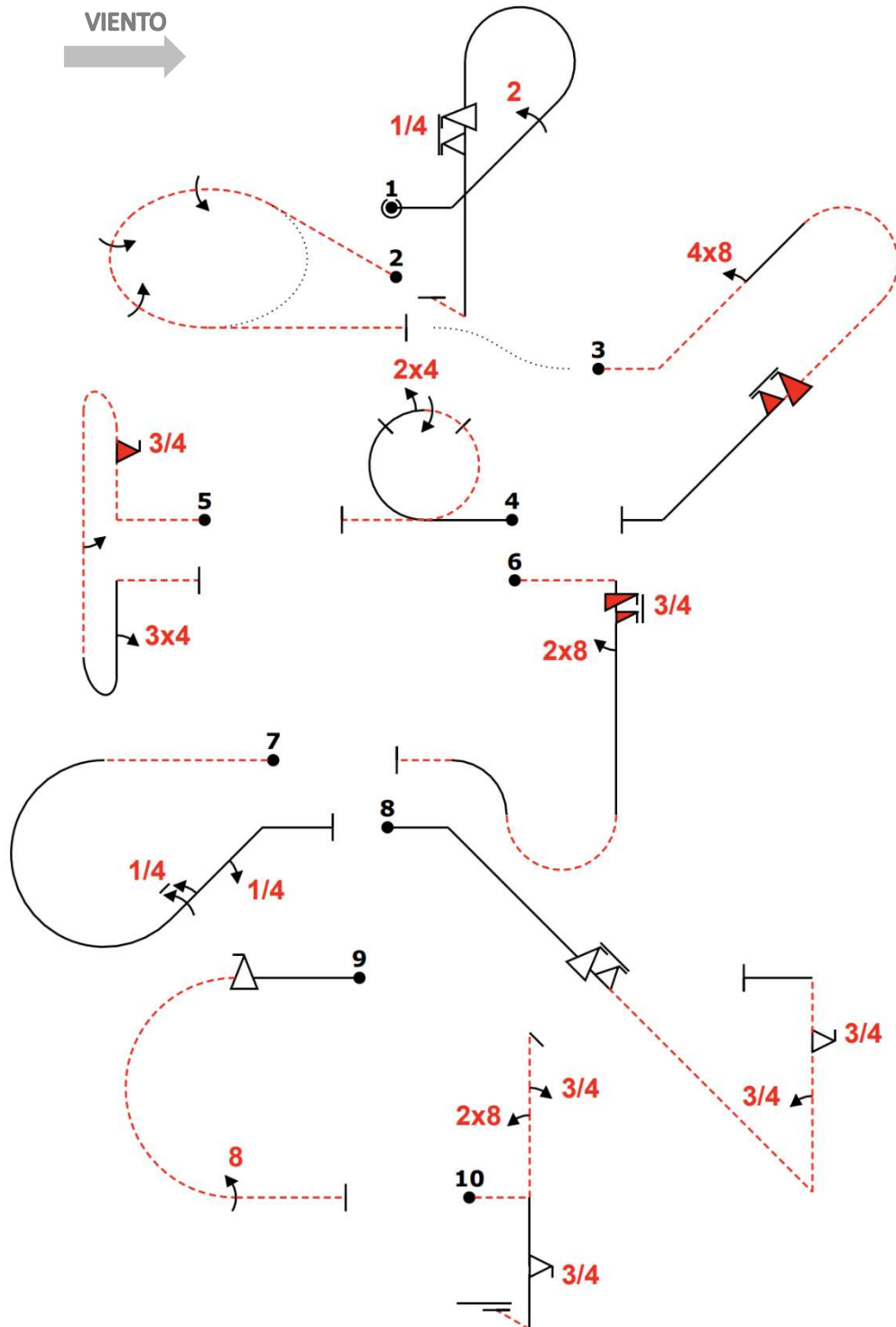


Fig 1 - Gota: tira para subir a 45°, en la subida un roll de dos tiempos. Tira para 5/8 de loop, en la bajada un Snap y cuarto positivo. Empuja para salir en invertido al otro plano.

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

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

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

Fig 5 - Doble joroba: Empuja para subir a 90°, en la subida tres cuartos de snap negativo, empuja para hacer medio loop, en la bajada medio roll. Tira para medio loop, en la subida 3x4 roll y tira para salir en invertido.

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

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

Fig 8 - Diente de tiburón reverso hacia abajo: Empuja para bajar a 45°, en la bajada un snap y medio positivo. Empuja para subir a 90°, en la subida tres cuartos de roll y 3/4 de Snap positivo opuesto. Empuja para salir normal.

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

Fig 10 - Caída de ala: Empuja 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. Empuja para salir invertido hacia el otro plano.

HOJA CALLER – ADVANCED 2024

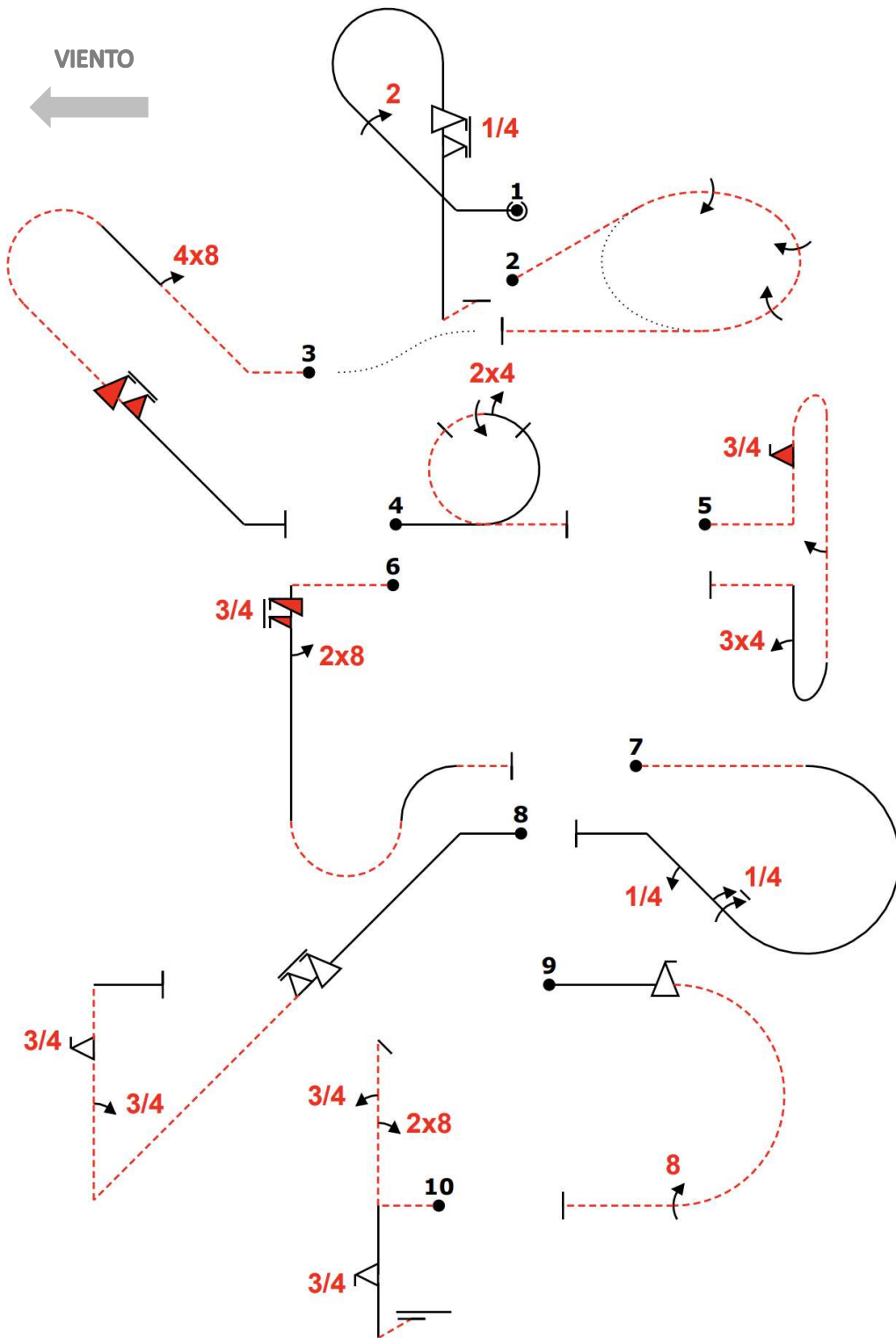


Fig 1 - Gota: tira para subir a 45°, en la subida un roll de dos tiempos. Tira para 5/8 de loop, en la bajada un Snap y cuarto positivo. Empuja para salir en invertido al otro plano.

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

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

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

Fig 5 - Doble joroba: Empuja para subir a 90°, en la subida tres cuartos de snap negativo, empuja para hacer medio loop, en la bajada medio roll. Tira para medio loop, en la subida 3x4 roll y tira para salir en invertido.

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

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

Fig 8 - Diente de tiburón reverso hacia abajo: Empuja para bajar a 45°, en la bajada un snap y medio positivo. Empuja para subir a 90°, en la subida tres cuartos de roll y 3/4 de Snap positivo opuesto. Empuja para salir normal.

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

Fig 10 - Caída de ala: Empuja 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. Empuja para salir invertido hacia el otro plano.