

ACONCAGUA IMAC

HOJA CALLER – INTERMEDIATE 2024

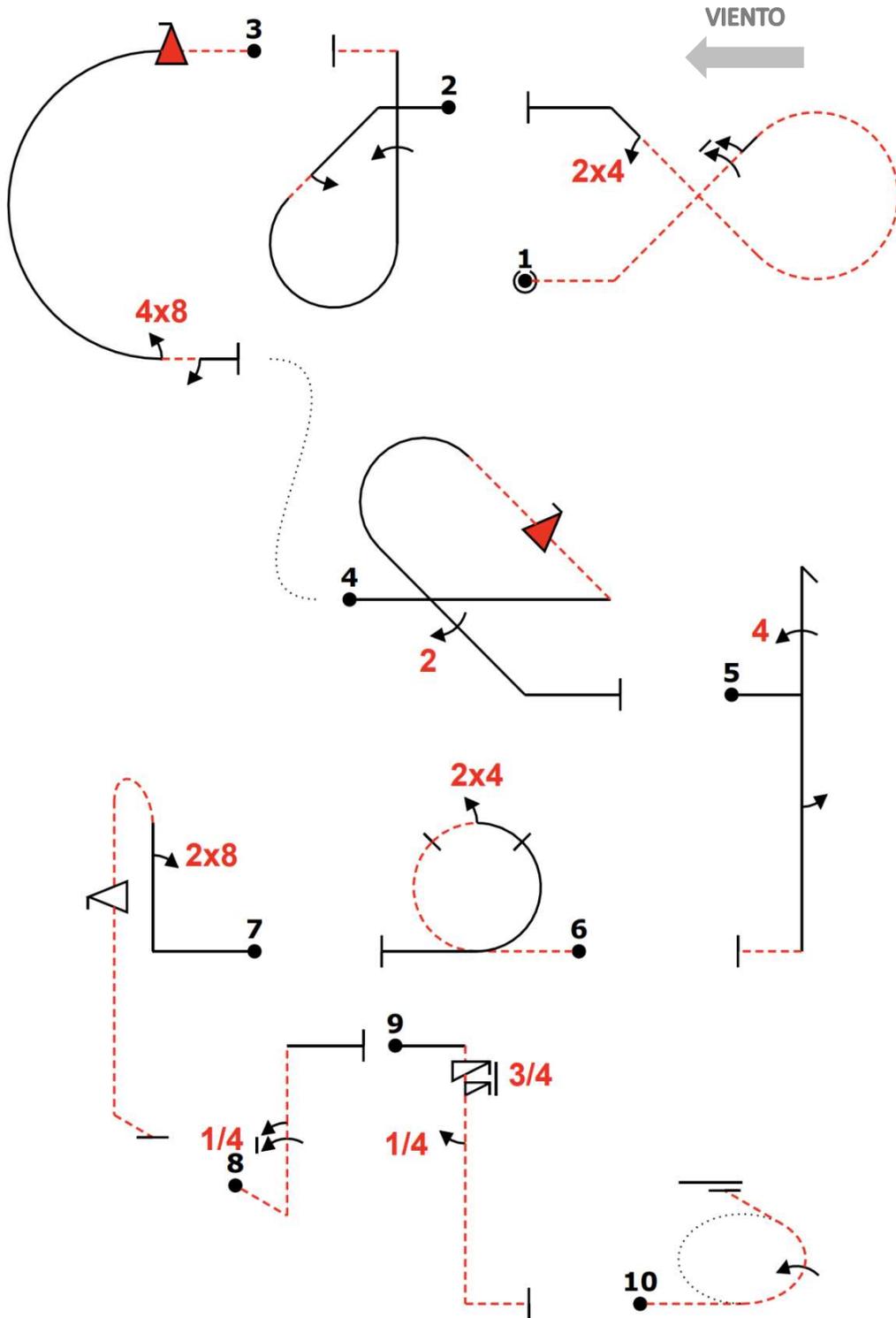


Fig 1 - Pez Dorado: Comienza invertido. Empuja para subir a 45°, un rol y medio continuo en la subida, empuja para hacer 3/4 de loop. Roll 2x4 en la subida, empuja y sale normal.

Fig 2 - Gota: Empuja para bajar a 45°. Medio roll en la bajada, tira para 5/8 de loop hasta subir vertical. Un roll continuo en la subida, tira y sale invertido.

Fig 3 - Split S: Snap negativo, tira para hacer medio loop y a la salida 4x8 roll y medio roll opuesto. Sale normal.

Fig 4 - Joroba Inclinada: Tira hasta subir a 45° en invertido un snap negativo en la subida, medio loop tirando. En la bajada un roll de dos tiempos. Tira para salir normal.

Fig 5 - Caída de Ala: Tira para subir a 90° con un roll de cuatro tiempos en la subida. Caída de ala. Medio roll en la bajada. Empuja y sale invertido.

Fig 6 – Loop externo/interno: Empuja para hacer medio Loop externo, en la parte superior integrar 2x4 roll y tira para hacer medio loop interno. Sale normal.

Fig 7 - Joroba: Tira para subir a 90°, 2x8 roll en la subida. Medio Loop empujando, en la bajada un snap positivo. Empuja para salir en invertido.

Fig 8 - Ascenso vertical: Empuja para subir a 90°, un roll y cuarto en la subida, empuja para salir normal.

Fig 9 - Spin: Un Spin y tres cuartos más un cuarto de roll opuesto. Empuja para salir en invertido.

Fig 10 - Giro Rolado: Un giro de 90 grados con un roll completo integrado hacia el lado de adentro. Sale invertido.

ACONCAGUA IMAC

HOJA CALLER – INTERMEDIATE 2024

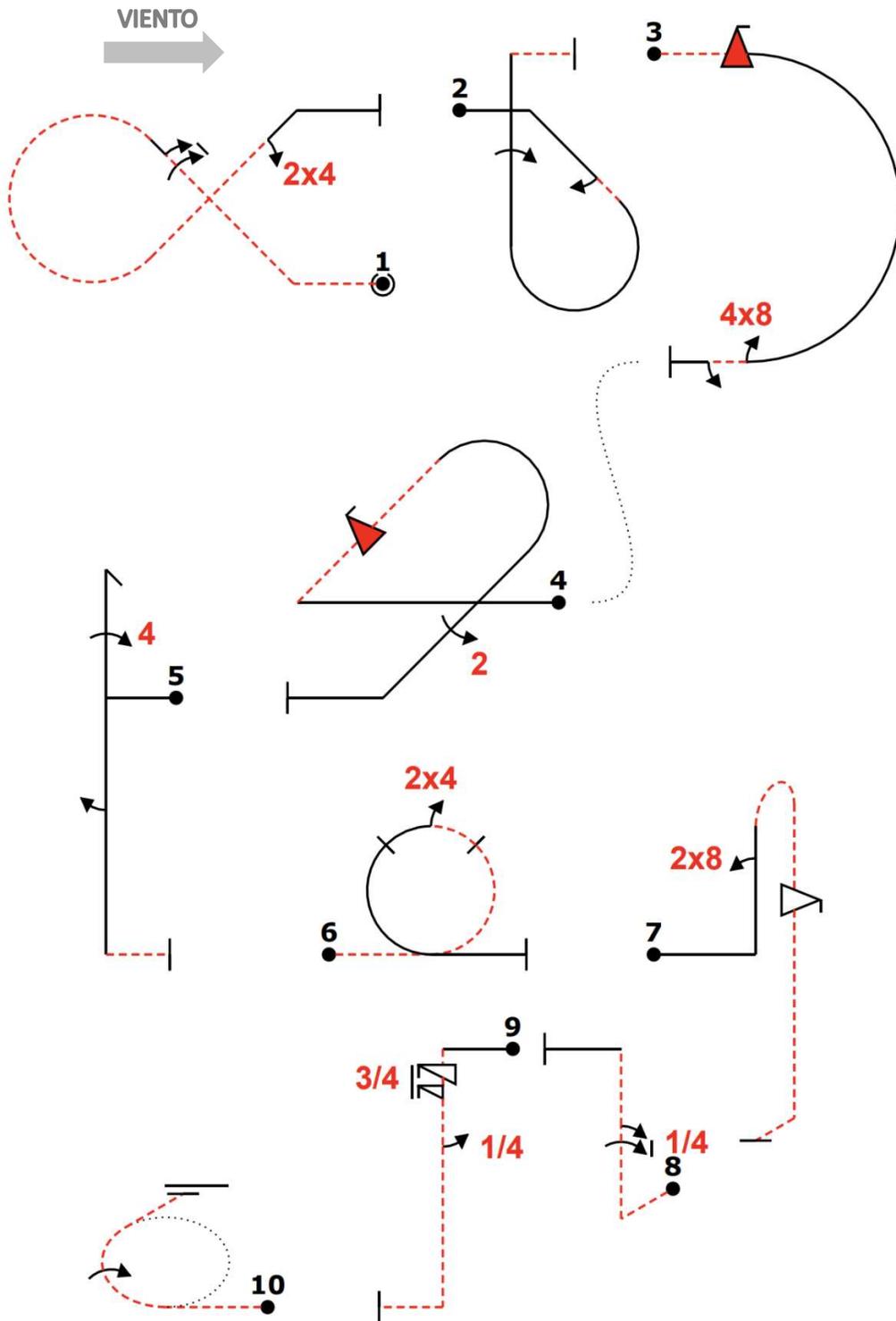


Fig 1 - Pez Dorado: Comienza invertido. Empuja para subir a 45°, un rol y medio continuo en la subida, empuja para hacer 3/4 de loop. Roll 2x4 en la subida, empuja y sale normal.

Fig 2 - Gota: Empuja para bajar a 45°. Medio roll en la bajada, tira para 5/8 de loop hasta subir vertical. Un roll continuo en la subida, tira y sale invertido.

Fig 3 - Split S: Snap negativo, tira para hacer medio loop y a la salida 4x8 roll y medio roll opuesto. Sale normal.

Fig 4 - Joroba Inclinada: Tira hasta subir a 45° en invertido un snap negativo en la subida, medio loop tirando. En la bajada un roll de dos tiempos. Tira para salir normal.

Fig 5 - Caída de Ala: Tira para subir a 90° con un roll de cuatro tiempos en la subida. Caída de ala. Medio roll en la bajada. Empuja y sale invertido.

Fig 6 - Loop externo/interno: Empuja para hacer medio Loop externo, en la parte superior integrar 2x4 roll y tira para hacer medio loop interno. Sale normal.

Fig 7 - Joroba: Tira para subir a 90°, 2x8 roll en la subida. Medio Loop empujando, en la bajada un snap positivo. Empuja para salir en invertido.

Fig 8 - Ascenso vertical: Empuja para subir a 90°, un roll y cuarto en la subida, empuja para salir normal.

Fig 9 - Spin: Un Spin y tres cuartos más un cuarto de roll opuesto. Empuja para salir en invertido.

Fig 10 - Giro Rolado: Un giro de 90 grados con un roll completo integrado hacia el lado de adentro. Sale invertido.