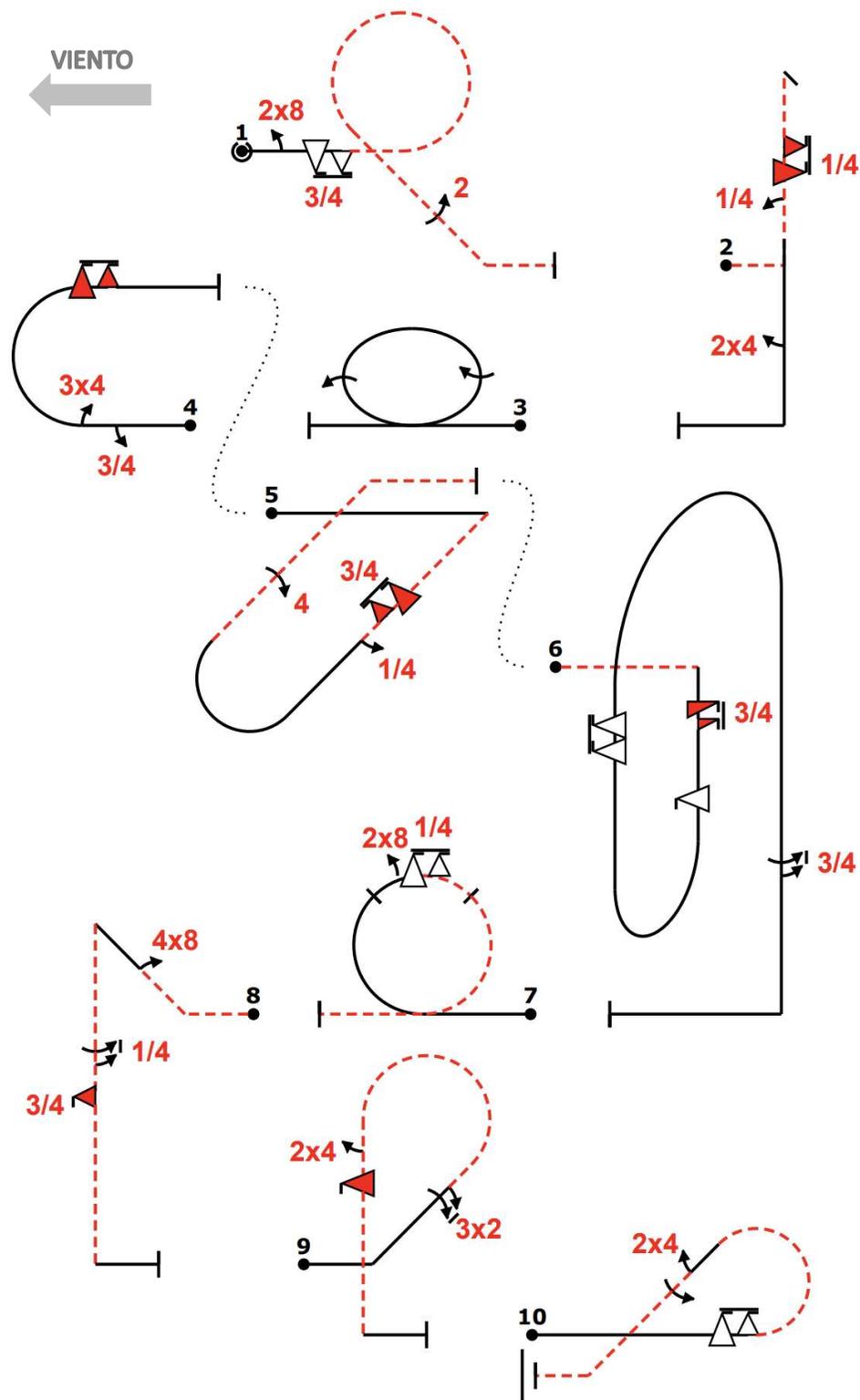




## ACONCAGUA IMAC

### HOJA CALLER – UNLIMITED 2024



**Fig 1 – Q Loop:** 2x8 roll más un snap y 3/4 positivo opuesto. Pica para 7/8 de loop hasta bajar a 45° en invertido. En la bajada, un roll en dos tiempos y pica para salir en invertido.

**Fig 2 – Caída de ala:** Pica para subir a 90°. En la subida, un cuarto de roll más un snap y cuarto negativo opuesto. Caída de ala. En la bajada, 2x4 roll. Llama para salir normal.

**Fig 3 – Giro rolado:** Un giro de 360° con dos roles, el primero hacia afuera y el segundo hacia adentro. Sale normal.

**Fig 4 – Immelmann:** 3/4 de roll más 3x4 roll opuesto. Llama para medio loop. A la salida un snap y medio negativo. Sale normal.

**Fig 5 – Joroba inclinada hacia abajo:** Pica hasta bajar a 45° en invertido, en la bajada, un snap y 3/4 negativo más un cuarto de roll opuesto. Llama para medio loop. En la subida, un roll en cuatro tiempos. Llama para salir en invertido.

**Fig 6 – Doble Joroba:** Entra con un spin y 3/4 negativo, más un snap positivo opuesto. Medio loop llamando. En la subida, dos snaps positivos. Medio loop llamando. En la bajada, un roll y 3/4. Llama para salir normal.

**Fig 7 – Loop interno/externo:** Llama para iniciar el loop. En la parte superior integra 2x8 roll más un snap y 1/4 positivo en el mismo sentido. Pica para completar el loop y salir en invertido.

**Fig 8 – Diente de tiburón reverso:** Pica para subir a 45°, en la subida, 4x8 roll. Pica para bajar a 90°, en la bajada, un roll y 1/4 más 3/4 snap negativo opuesto. Llama para salir normal.

**Fig 9 – Gota:** Llama para subir a 45°. En la subida, 3x2 roll. Pica para 5/8 de loop hasta bajar a 90°. En la bajada, 2x4 roll más un snap negativo en el mismo sentido. Llama para salir normal.

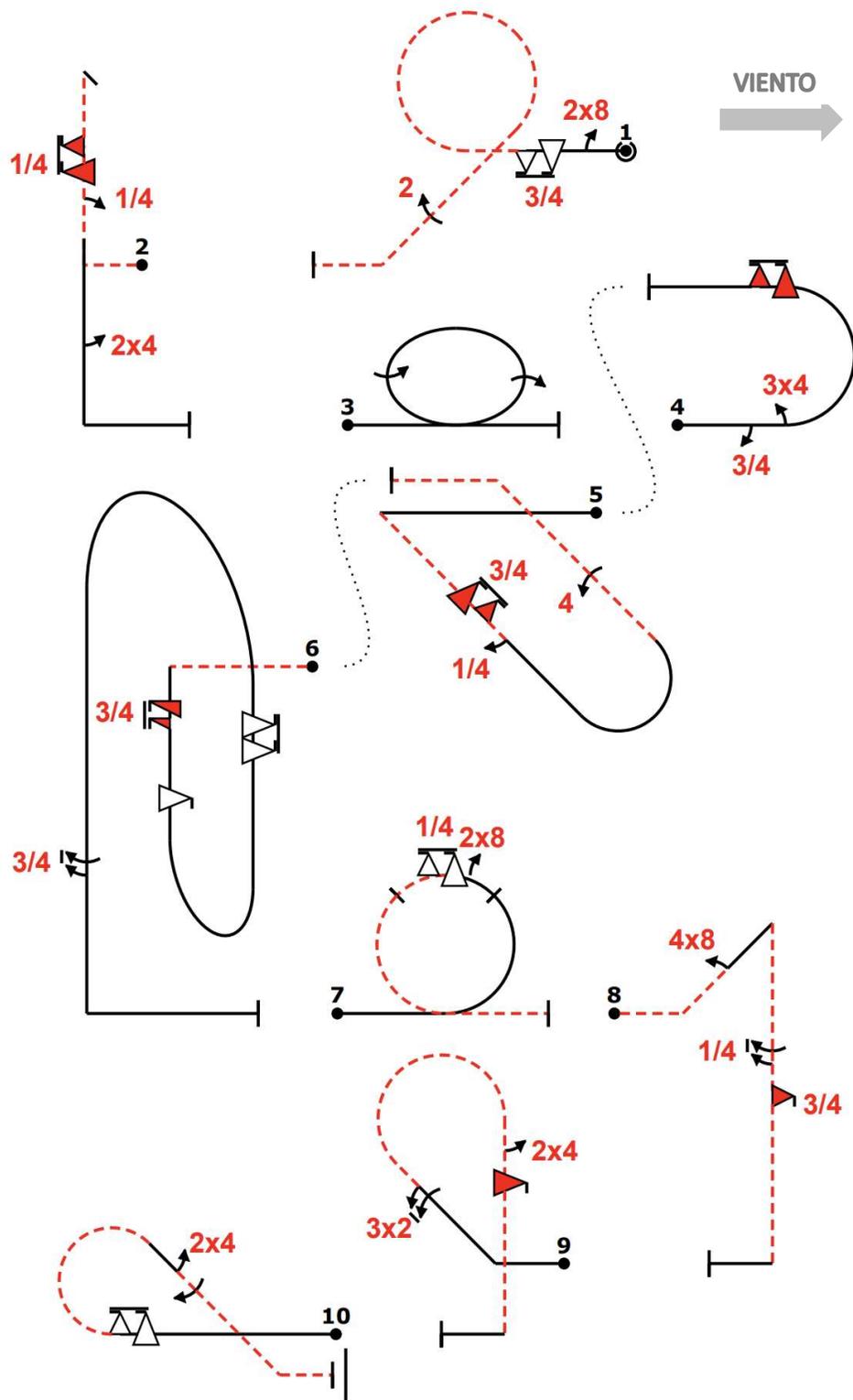
**Fig 10 - Medio 8 Cubano:** Entra con un snap y medio positivo. Pica para 5/8 de loop. En la bajada a 45°, 2x4 roll más un roll opuesto. Pica para salir en invertido.



# ACONCAGUA IMAC



## HOJA CALLER – UNLIMITED 2024



**Fig 1 – Q Loop:** 2x8 roll más un snap y 3/4 positivo opuesto. Pica para 7/8 de loop hasta bajar a 45° en invertido. En la bajada, un roll en dos tiempos y pica para salir en invertido.

**Fig 2 – Caída de ala:** Pica para subir a 90°. En la subida, un cuarto de roll más un snap y cuarto negativo opuesto. Caída de ala. En la bajada, 2x4 roll. Llama para salir normal.

**Fig 3 – Giro rolado:** Un giro de 360° con dos roles, el primero hacia afuera y el segundo hacia adentro. Sale normal.

**Fig 4 – Immelmann:** 3/4 de roll más 3x4 roll opuesto. Llama para medio loop. A la salida un snap y medio negativo. Sale normal.

**Fig 5 – Joroba inclinada hacia abajo:** Pica hasta bajar a 45° en invertido, en la bajada, un snap y 3/4 negativo más un cuarto de roll opuesto. Llama para medio loop. En la subida, un roll en cuatro tiempos. Llama para salir en invertido.

**Fig 6 – Doble Joroba:** Entra con un spin y 3/4 negativo, más un snap positivo opuesto. Medio loop llamando. En la subida, dos snaps positivos. Medio loop llamando. En la bajada, un roll y 3/4. Llama para salir normal.

**Fig 7 – Loop interno/externo:** Llama para iniciar el loop. En la parte superior integra 2x8 roll más un snap y 1/4 positivo en el mismo sentido. Pica para completar el loop y salir en invertido.

**Fig 8 – Diente de tiburón reverso:** Pica para subir a 45°, en la subida, 4x8 roll. Pica para bajar a 90°, en la bajada, un roll y 1/4 más 3/4 snap negativo opuesto. Llama para salir normal.

**Fig 9 – Gota:** Llama para subir a 45°. En la subida, 3x2 roll. Pica para 5/8 de loop hasta bajar a 90°. En la bajada, 2x4 roll más un snap negativo en el mismo sentido. Llama para salir normal.

**Fig 10 - Medio 8 Cubano:** Entra con un snap y medio positivo. Pica para 5/8 de loop. En la bajada a 45°, 2x4 roll más un roll opuesto. Pica para salir en invertido.