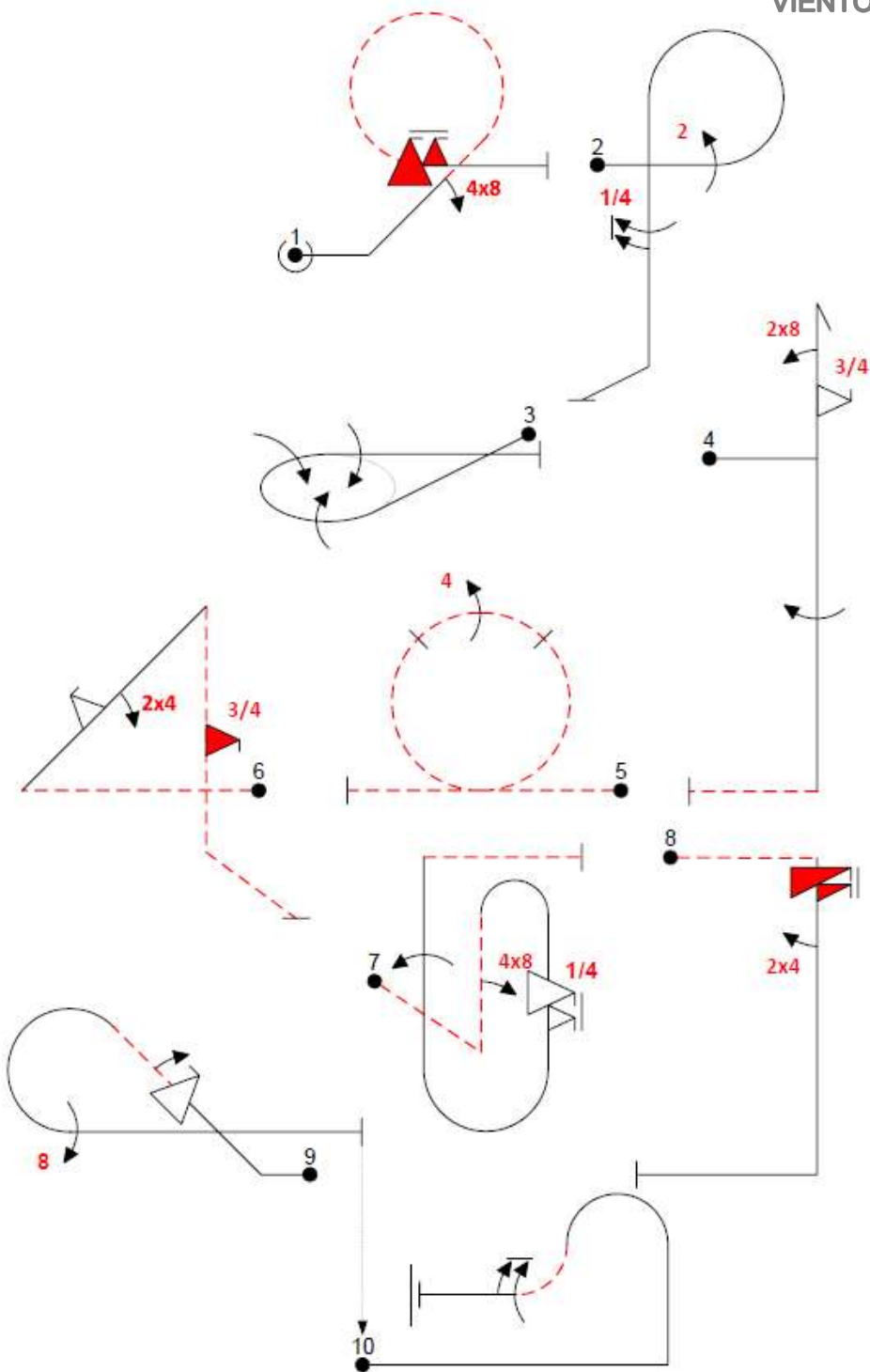




COPA ACONCAGUA



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.