

# Tricksparty: criterios para jueces

## definiciones de trucos

Tal como se utiliza durante 2015 (versión 2/6/2015),

traducción de Giuseppe Nati

### Grupo 1

Fade, Half Axel, Insane, Turtle (Backflip)

| bad – mauvais – malo | average – moyenne – medio | good – bon – bueno | excellent – excellent – excellente |
|----------------------|---------------------------|--------------------|------------------------------------|
| 0                    | 2                         | 4                  | 6                                  |

### Grupo 2

360, Axel, Cascade, Coin Toss, Flapjack, Flic-Flac (pancake), Kombo, Lazy Susan, Refueling, Rolling Susan,, Stop (Stall), Two-Point landing

| bad – mauvais – malo | average – moyenne – medio | good – bon – bueno | excellent – excellent – excellente |
|----------------------|---------------------------|--------------------|------------------------------------|
| 0                    | 3                         | 6                  | 9                                  |

### Grupo 3

540, Backspins, Insane Left-Right, Jacobs Ladder, K2000, Lewis, Pinwheel, Multilazy, Reverse Rolling, Reversed Coin Toss, Reversed Flic-Flac, Rolling Cascade, Side Slide, Slotmachine, Spike, Yoyo

| bad – mauvais – malo | average – moyenne – medio | good – bon – bueno | excellent – excellent – excellente |
|----------------------|---------------------------|--------------------|------------------------------------|
| 0                    | 4                         | 8                  | 12                                 |

### Grupo 4

540 Mutex, Backspin Cascade, Comete, Double Axel, Duplex, Multi-slot, Taz Machine, Torpille, Wap Doo Wap, Yofade, Yoyo Take-off

| bad – mauvais – malo | average – moyenne – medio | good – bon – bueno | excellent – excellent – excellente |
|----------------------|---------------------------|--------------------|------------------------------------|
| 0                    | 5                         | 10                 | 15                                 |

## Grupo 5

Cascade Comete, Crazy Copter, Cynique, La Dole, Multi Yoyo, Yofade Backspins  
Yoyo Multilazy

|                      |                              |                    |                                       |
|----------------------|------------------------------|--------------------|---------------------------------------|
| bad – mauvais – malo | average – moyenne –<br>medio | good – bon – bueno | excellent – excellent –<br>excellente |
| 0                    | 6                            | 12                 | 18                                    |

# Tabla de Contenidos

## Inhoudsopgave

|   |    |
|---|----|
| Group 1 – Fade.....                                 | 3  |
| Group 1 – Half Axel.....                            | 3  |
| Group 1 – Insane.....                               | 4  |
| Group 1 – Turtle (Backflip).....                    | 4  |
| Group 2 – 360.....                                  | 4  |
| Group 2 – Axel.....                                 | 5  |
| Group 2 – Cascade.....                              | 5  |
| Group 2 – Coin Toss.....                            | 6  |
| Group 2 – Flapjack.....                             | 6  |
| Group 2 – Flic-Flac (Pancake).....                  | 7  |
| Group 2 – Kombo.....                                | 7  |
| Group 2 – Lazy Susan.....                           | 8  |
| Group 2 – Refueling.....                            | 8  |
| Group 2 – Rolling Susan.....                        | 9  |
| Group 2 – STOP (Stall).....                         | 9  |
| Group 2 – Two-Point Landing (2 Tips Landing).....   | 10 |
| Group 3 – 540 (Flat Spin).....                      | 10 |
| Group 3 – Backspins.....                            | 11 |
| Group 3 – Insane Right-left.....                    | 11 |
| Group 3 – Jacobs Ladder.....                        | 12 |
| Group 3 – K2000.....                                | 12 |
| Group 3 – Lewis.....                                | 13 |
| Group 3 – Multilazy.....                            | 13 |
| Group 3 – Pinwheel (helicopter).....                | 13 |
| Group 3 – Reverse Rolling (Rolling Inverso).....    | 14 |
| Group 3 – Reversed Coin Toss.....                   | 14 |
| Group 3 – Reversed Flic-Flac.....                   | 14 |
| Group 3 – Rolling Cascade (Cascada de Rolling)..... | 15 |
| Group 3 – Side Slide.....                           | 15 |
| Group 3 – Slot Machine.....                         | 16 |
| Group 3 – Spike.....                                | 16 |
| Group 3 – YoYo.....                                 | 16 |
| Group 4 – 540 Mutex.....                            | 17 |
| Group 4 – Backspin Cascade.....                     | 17 |
| Group 4 – Comete.....                               | 18 |
| Group 4 – Double Axel.....                          | 18 |

|                                 |    |
|---------------------------------|----|
| Group 4 – Duplex.....           | 19 |
| Group 4 – Multislot.....        | 19 |
| Group 4 – Taz Machine.....      | 20 |
| Group 4 – Torpille.....         | 20 |
| Group 4 – Wap-Doo-Wap.....      | 21 |
| Group 4 – YoFade.....           | 21 |
| Group 4 – YoYo Take off.....    | 22 |
| Group 5 – Cascade Comete.....   | 22 |
| Group 5 – Crazy Copter.....     | 22 |
| Group 5 – Cynique.....          | 23 |
| Group 5 – La Dole.....          | 23 |
| Group 5 – Multi Yoyo.....       | 23 |
| Group 5 – Yofade Backspins..... | 24 |
| Group 5 – YoYo Multilazy.....   | 24 |

## Group 1 – Fade

### Definición:

El FADE es un movimiento en el que la cometa queda flotando con la panza hacia arriba y la nariz apuntando al piloto, con las líneas extendidas hacia el piloto, por encima del borde de ataque. No es importante la manera de entrar y salir al movimiento. La cometa debe mantenerse al menos dos segundos inmóvil en esa posición.

### Elementos clave:

Entrada limpia y salida con decisión.

Estabilidad (sin inclinaciones exageradas ni bandazos). Mantener la cometa un mínimo de 2 segundos. 5 segundos para una puntuación EXCELENTE.

## Group 1 – Half Axel

### Definición:

El truco comienza con la cometa en vuelo horizontal en un sentido u otro, entonces cae sobre su panza, con la nariz en posición alejada del piloto y gira 180°. A continuación, se vuelve a meter la cometa en vuelo con la nariz apuntando exactamente en la dirección contraria, debiendo hacer la salida en una línea recta.

### Elementos clave:

Medio giro realizado limpiamente.

Entrada y salida horizontal.

## **Group 1 – Insane**

### Definición:

El INSANE se inicia en la parte superior de la ventana, en donde se hace que la cometa gire sobre las puntas del ala y descienda con un movimiento en espiral. La manera y la dirección de la entrada no importan. Como truco obligatorio, la salida se hace volando en cualquier dirección. Como truco de ballet, puede también ser un aterrizaje.

### Elementos clave:

Tres rotaciones como mínimo.

Velocidad y movimiento constantes.

Descenso en vertical (línea recta).

Cinco rotaciones para una puntuación EXCELENTE.

## **Group 1 – Turtle (Backflip)**

### Definición:

La TORTUGA (Backflip) comienza y termina con la nariz de la cometa apuntando hacia arriba. La cometa se tumba de espaldas, quedando en una posición flotante con la panza arriba y la nariz alejada del piloto. La cometa debe flotar en esta posición durante dos segundos por lo menos. La SALIDA es con la nariz hacia arriba. Sin deslizamientos a los lados.

### Elementos clave:

Entrada y salida limpia con la nariz hacia arriba.

Mantener la posición tortuga un mínimo de dos segundos.

Estabilidad (sin inclinaciones exageradas ni bandazos).

En el sitio.

## **Group 2 – 360**

### Definición:

La cometa se vuela en un círculo de 360°, paralelo al suelo.

### Elementos clave:

Velocidad constante. Círculo de 360° completo.

Vuelo paralelo al suelo.

## **Group 2 – Axel**

### Definición:

El AXEL es un giro de 360° con la panza hacia abajo. Comienza con un Stop, nariz hacia arriba. Entonces la cometa cae panza abajo con la nariz apuntando al piloto y hace un giro completo de 360°. La cometa debería estar orientada con la nariz hacia arriba tanto en la entrada como en la salida. Para obtener la mejor puntuación, el AXEL se debería ejecutar abajo, muy plano y en el centro de la ventana.

### Elementos clave:

Stop.

Giro plano y completo de 360°.

Entrada y salida con nariz arriba.

## **Group 2 – Cascade**

### Definición:

La CASCADA es una serie de MEDIOS AXEL contrapuestos. Con cada MEDIO AXEL, la nariz de la cometa alterna entre las posiciones 3:00 y 9:00 en punto. Se entra al truco desde un vuelo horizontal cerca de la parte superior de la ventana, se desciende en línea vertical y se sale en vuelo horizontal.

### Elementos clave:

Un mínimo de tres Medios Axel (puntas de ala en vertical). Velocidad constante.

Descenso en vertical (línea recta).

Entrada y salida horizontal.

5 Medios Axel para una puntuación EXCELENTE.

## **Group 2 – Coin Toss**

### Definición:

El COIN TOSS es un truco de suelo en el que la cometa se balancea sobre una punta de ala y entonces hace un MEDIO AXEL con el ala superior y termina apoyándose en la punta de ala opuesta, donde debe permanecer dos segundos por lo menos.

### Elementos clave:

Aterrizaje rápido tras la rotación.

Estabilidad de la cometa sobre cualquiera de las puntas de ala.

Mantener dos segundos por lo menos la última posición sobre la punta del ala.

Como truco obligatorio: mantener dos segundos en cada posición de apoyo sobre la punta del ala (antes y después del giro).

En ballet, mantener un segundo antes y después del giro.

## **Group 2 – Flapjack**

### Definición:

El FLAPJACK es un LAZY SUSAN ejecutado directamente desde un despegue desde el suelo y terminado en un TWO-POINT LANDING. La cometa se lanza desde sus puntas de ala directamente a un BACKFLIP o Tortuga (panza arriba, nariz alejada del piloto), seguido inmediatamente de un LAZY SUSAN y de vuelta hacia abajo hasta un Aterrizaje Sobre Dos Puntas.

### Elementos clave:

Rotación cercana al suelo.

Aterrizaje sobre dos puntas limpio.

El Backflip o Tortuga se hace inmediatamente después del despegue.

## **Group 2 – Flic-Flac (Pancake)**

### Definición:

El truco puede comenzar desde un Fade o bien, desde un Pancake. Cada secuencia está formada por la posición de comienzo, la transición a la otra posición y la vuelta a lo anterior. (Por ej. Fade a Pancake y a Fade, o Pancake a Fade y a Pancake). El truco consta de al menos 3 secuencias. Para una puntuación EXCELENTE tiene que haber 5 secuencias.

Una secuencia consiste en un PANCAKE y un FADE.

La SALIDA puede ser cualquier cosa que venga de la última posición (p. ej. podría ser un barrel roll/medio Backspin, o un 540°), mientras se ejecute limpio y bajo control.

### Elementos clave:

Un mínimo de tres secuencias.

Velocidad constante y movimiento según una línea vertical.

Posición en paralelo al suelo tanto en el PANCAKE como en el FADE.

Sin sobre rotación.

## **Group 2 – Kombo**

### Definición:

El KOMBO comienza con un vuelo hacia abajo en vertical, luego la cometa se mete en TORTUGA cerca del suelo, seguido por un LAZY SUSAN y terminando directamente en un aterrizaje TWO POINT LANDING. Se debe de mantener esa posición un segundo.

### Elementos clave:

Descenso en línea recta vertical.

Giro cerca del suelo.

Un claro aterrizaje en dos puntas.

## **Group 2 – Lazy Susan**

### Definición:

El LAZY SUSAN es una única rotación de 360° a la que se entra desde una TORTUGA. El truco comienza con una TORTUGA (panza arriba, nariz opuesta al piloto), desde la cual la cometa gira 360°, permaneciendo las líneas sobre el borde de fuga durante toda la rotación de 360°. Se debe entrar y salir del truco con la nariz hacia arriba.

### Elementos clave:

Entrada y salida con la nariz hacia arriba.

Rotación plana y completa de 360°.

Giro de espaldas en un sólo movimiento.

En el centro de la ventana y a media altura.

## **Group 2 – Refueling**

### Definición:

REFUELING es una maniobra de pareja en la que el que va detrás encaja la cometa entre las líneas de la cometa líder, volando las dos cometas como una única estructura. La dirección de la entrada no importa. Una entrada suave mientras las dos cometas van volando conseguirá una puntuación superior que una entrada mientras una cometa está esperando.

### Elementos clave:

Entrada limpia entre las líneas, sin ningún "rebote".

Vuelo conjunto como una unidad al menos durante dos segundos.



## **Group 2 – Rolling Susan**

### Definición:

Consiste en un LAZY SUSAN que se ejecuta partiendo directamente de un vuelo horizontal. Se tira del ala inferior para tumbar la cometa en TORTUGA (panza arriba, nariz hacia atrás) y se vuelve a tirar de la misma línea para ejecutar el giro del LAZY SUSAN. Se debe entrar y salir del truco en la misma dirección horizontal.

### Elementos clave:

Entrada horizontal.

Giro plano.

Salida horizontal.

Sin pérdida de altura.

## **Group 2 – STOP (Stall)**

### Definición:

La parada consiste en un giro instantáneo de la cometa mientras vuela en línea recta y que la detiene, quedando con la nariz hacia arriba. La cometa debe permanecer en la posición de parada al menos dos segundos. Mayor tiempo, incrementa la puntuación. Idealmente, la cometa debería quedar perfectamente vertical, sin inclinaciones ni vaivenes a izda o dcha.

La dirección de la entrada depende de:

- Truco obligatorio: Vuelo horizontal.
- En ballet: horizontal o vertical.

### Elementos clave:

Entrada en línea recta.

Mantener la posición dos segundos por lo menos.

Estabilidad (nariz hacia arriba, sin desviaciones ni vaivenes apreciables).

## **Group 2 – Two-Point Landing (2 Tips Landing)**

### Definición:

El TWO-POINT LANDING es un aterrizaje sobre las dos puntas del ala al mismo tiempo. Se inicia metiendo en pérdida la cometa lo más cerca posible del suelo, de manera que la cometa no se sostenga o flote hacia el suelo. El ángulo de aproximación puede ser tanto vertical como horizontal. La cometa debe aterrizar solo sobre sus dos puntas, no sobre las puntas y la espina, sobre la parte trasera o sobre el borde de fuga. La cometa aguanta sobre sus dos puntas al menos 2 segundos.

### Elementos clave:

Entrada en línea recta.

Aterrizaje con decisión sobre las dos puntas a la vez.

Mantener esa posición en el suelo un mínimo de dos segundos.

## **Group 3 – 540 (Flat Spin)**

### Definición:

El 540 es una rotación simple de 540° con la panza hacia abajo, iniciada desde un Flare o Pancake. La ENTRADA es en vuelo vertical hacia abajo y la SALIDA es recta hacia arriba.

### Elementos clave:

Entrada en línea recta vertical.

El Flare o posición de Pancake es plano, así como toda la rotación de los 540°.

La salida es recta hacia arriba.

## **Group 3 – Backspins**

### Definición:

El BACKSPINS es una serie de giros de 360° mientras la cometa está sobre su espalda. El truco comienza con un FADE (panza arriba, nariz hacia el piloto). Las líneas se mantienen sobre la parte superior del borde de ataque mientras dura el giro. El giro debe ser tan plano como sea posible. Se puede entrar en FADE desde un movimiento Flare/Pancake-to-Fade o desde un Fractured Axel, pero no en combinación con ningún otro truco. La manera de salir o la dirección no importan. La cometa no debe patinar lateralmente. Sin pérdida de altura.

### Elementos clave:

Un mínimo de tres giros.

Giros iguales, planos y homogéneos.

Control en la SALIDA del truco.

Mantenerse en la misma posición.

## **Group 3 – Insane Right-left**

### Definición:

El INSANE DERECHA-IZQUIERDA es un Insane inverso. Cuando termina el primer giro, se ejecuta otro Insane en la dirección opuesta. Luego otro más en la dirección de la primera rotación. La dirección de comienzo es libre (podría ser izda o dcha). Por lo menos 3 Insanes.

### Elementos clave:

Un mínimo de tres rotaciones (p. ej., derecha, izquierda, derecha).

Velocidad y movimientos constantes.

Descenso vertical (en línea recta).

## **Group 3 – Jacobs Ladder**

### Definición:

El JACOBS LADDER es una serie de transiciones continuas entre un medio BackSpin (BARREL ROLL) y un medio LAZY SUSAN. Se entra al truco tanto desde un FADE o desde una TORTUGA. Si se entra desde un FADE (panza arriba, nariz hacia el piloto), la cometa hace medio BARREL ROLL, de forma que queda panza abajo, nariz hacia el piloto. Se gira entonces la cometa sobre su eje lateral metiéndola en Tortuga (panza arriba, nariz alejada) desde donde la cometa gira en un medio LAZY SUSAN (rotación plana de la cometa sobre su espalda), que lleva la cometa a una posición panza arriba, nariz hacia el piloto. Finalmente, se hace girar de nuevo la cometa sobre su eje lateral para ponerla en FADE: Toda esta secuencia constituye un peldaño completo. Si se entra al truco desde una TORTUGA, comienza con un medio LAZY SUSAN y continúa con la misma secuencia alternada que acabamos de describir. La dirección del giro del BARREL ROLL o del LAZY SUSAN no importa. Sin embargo, la suavidad de las transiciones entre las posiciones es fundamental para la calidad del truco. La manera y la dirección para entrar en el primer FADE o BACKFLIP no importan, así como la manera de salir del truco, siempre y cuando sean intencionados.

### Elementos clave:

Un mínimo de tres peldaños completos.

Suavidad.

Mayor puntuación si se ejecuta a baja altura.

Solo EXCELENTE si se hacen cinco peldaños completos.

Sin patinazos a los lados.

## **Group 3 – K2000**

### Definición:

El K2000 comienza con un aterrizaje para posicionar la cometa sobre su borde de ataque con la espalda mirando al piloto y las líneas saliendo del Cross inferior y del borde de fuga. Partiendo del aterrizaje inicial, se tira del ala de abajo para que la cometa entre en un LAZY SUSAN, giro panza arriba y con un tirón de las puntas hacia abajo hasta un aterrizaje TWO-POINT landing. El aterrizaje inicial es parte integral de este truco, y el tiempo entre dicho aterrizaje y el inicio del giro debería ser mínimo.

### Elementos clave:

Aterrizaje limpio sobre el borde de ataque para la entrada. Despegue y rotación limpia.

Mantener la posición del aterrizaje en Dos Puntas dos segundos como mínimo.

## **Group 3 – Lewis**

### Definición:

El LEWIS es un YO-YO al que se entra con la nariz hacia arriba y se enlaza con un LAZY SUSAN. Una vez que se ha completado el giro, se desenrolla la cometa y se sale del truco en vuelo recto hacia arriba.

### Elementos clave:

Sin transición entre el Yoyo y el LAZY SUSAN.

Salida con la nariz hacia arriba.

Como truco obligatorio: entrada nariz arriba (igual que en Yoyo).

Como truco de ballet: la ENTRADA es libre.

## **Group 3 – Multilazy**

### Definición:

El MULTILAZY es una serie de giros LAZY SUSAN. Se puede entrar al truco tanto nariz hacia arriba (como en el Lazy Susan), como horizontalmente (como en el Rolling Susan). La SALIDA es nariz hacia arriba.

### Elementos clave:

Tres giros como mínimo.

Velocidad constante.

Giros planos fijos en un punto.

La SALIDA es en línea recta hacia arriba.

Cinco giros para una calificación EXCELENTE.

## **Group 3 – Pinwheel (helicopter)**

### Definición:

El Molinete es una serie de rotaciones suaves descendente, el vientre hacia abajo a partir la parte superior de la ventana de viento. Empieza por la nariz, luego sacaron adelante en una serie de rotaciones planas. Mínimo 3 rotaciones. No hay entradas visibles. Velocidad constante. 5 rotaciones para un resultado excelente.

### Elementos clave:

Rotaciones Piso, 3 mínimos. Circling hacia abajo, no hacia los lados.

## **Group 3 – Reverse Rolling (Rolling Inverso)**

### Definición:

El ROLLING INVERSO es un giro de la cometa de 360°, mientras se mantiene en posición TORTUGA durante el vuelo. La ENTRADA es volando en línea horizontal. Se tira del ala inferior para meter la cometa en TORTUGA mientras que la otra línea se tensa para provocar el giro. La SALIDA es en vuelo horizontal, pero en sentido contrario al de la ENTRADA.

### Elementos Clave:

ENTRADA y SALIDA horizontal, giro Plano, sin pérdida de altura. La dirección de la SALIDA es opuesta a la ENTRADA.

## **Group 3 – Reversed Coin Toss**

### Definición:

La cometa se balancea sobre una punta durante dos segundos por lo menos y entonces se hace un AXEL con el ala de abajo. Tras el giro del Axel, la cometa se apoya sobre la misma punta de ala. Este último apoyo de punta se debe mantener al menos dos segundos.

### Elementos clave:

Los dos apoyos sobre una punta deben durar un mínimo de dos segundos.

Giro plano.

Aterrizaje rápido tras el giro.

## **Group 3 – Reversed Flic-Flac**

### Definición:

El FLIC-FLAC INVERSO es una secuencia de posiciones alternadas hacia adelante (giro frontal) y hacia atrás (giro hacia atrás). Para la máxima puntuación, la cometa no debería inclinarse a izda o dcha durante el truco.

### Elementos clave:

Tres secuencias como mínimo.

Movimiento y velocidad constantes.

Los giros deben ser completos, sin atajos ni sobre rotación.

Puntas de ala paralelas al suelo.

## **Group 3 – Rolling Cascade (Cascada de Rolling)**

### Definición:

La CASCADA DE ROLLING consiste en una serie de giros inversos de medio Lazy Susan. El truco comienza con un Lazy Susan, pero se saca la cometa fuera del giro a la mitad y se comienza otro giro Lazy Susan en dirección contraria. La secuencia se repite una y otra vez en direcciones alternas. La dirección o la forma de Entrada y de Salida no importan.

### Elementos clave:

Un mínimo de tres medias rotaciones (p. ej., dcha, izda, dcha).

Velocidad constante.

Descenso en línea recta vertical.

Cinco medios giros para un EXCELENTE.

## **Group 3 – Side Slide**

### Definición:

En el SIDE SLIDE, la cometa se desplaza horizontalmente mientras la nariz apunta directamente hacia arriba. La trayectoria debería ser recta, sin ganar o perder altura y manteniendo la estabilidad sin inclinaciones en la orientación de la cometa. Los SLIDES realizados cerca del suelo generalmente obtienen puntuaciones más altas. La manera y dirección de la Entrada y de la Salida no son importantes. Un SLIDE se considera excelente cuando dura mucho (mantenido al menos durante media ventana de vuelo) y el piloto no se mueve a los lados.

### Elementos clave:

Duración del SLIDE de al menos tres segundos.

Puntas de ala paralelas al suelo.

Sin desplazamientos laterales del piloto.

La salida es libre (podría ser incluso un aterrizaje).

## **Group 3 – Slot Machine**

### Definición:

El SLOT MACHINE es un único giro de 360° panza abajo, iniciado desde un Flare/Pancake (panza abajo, nariz alejada) al que se ha entrado desde un vuelo en horizontal. Partiendo de un vuelo horizontal (la nariz apuntando a izda o dcha), se tumba la cometa y entonces se hace que gire sobre su panza un giro completo de 360°. Si la cometa vuela hacia la izda, la rotación será en sentido anti horario; Si vuela hacia la dcha, la rotación es en sentido horario. La cometa debería salir del giro en la misma dirección (izda o dcha) que a la entrada. Mejor puntuación cuanto más cerca del centro de la ventana.

### Elementos clave:

Entrada horizontal.

Rotación plana.

Sin pérdida de altura.

## **Group 3 – Spike**

### Definición:

El SPIKE consiste en aterrizar con decisión con una sola punta del ala de la cometa. Se entra al truco desde un vuelo vertical hacia abajo. En ballet, la dirección de vuelo puede ser horizontal.

### Elementos clave:

Aterrizaje claro y decisivo.

Mantener la cometa estable sobre la punta del ala dos segundos por lo menos.

## **Group 3 – YoYo**

### Definición:

En un Yoyo la cometa se gira 360° hacia atrás según la dirección de avance, de modo que las líneas quedan completamente enrolladas sobre la cometa. No se puede hacer ninguna otra maniobra mientras la cometa gira y se enrolla. La cometa se desenrolla siguiendo la misma dirección y en el mismo eje. Está permitido el vuelo en línea recta entre el enrollar y desenrollar las líneas.

### Elementos clave:

Movimiento limpio para enrollar y desenrollar, siguiendo una línea vertical.

La nariz apunta arriba tanto a la ENTRADA como a la SALIDA.



## **Group 4 – 540 Mutex**

### Definición:

Se ejecuta un flic-flac, comenzando con un Pancake. Cuando la cometa se pone en posición de Fade, se hace otro Pancake que termina en un giro 540°. No hay pausa entre los movimientos. El movimiento de flic-flac se puede hacer varias veces antes de ejecutar el 540.

### Elementos clave:

Flic-flac en línea recta vertical.

El giro de 540 es plano.

Salida recta hacia arriba.

Sin pausa entre el flic-flac y el 540.

## **Group 4 – Backspin Cascade**

### Definición:

La CASCADA DE BACKSPIN es una sucesión de BACKSPINS en la que cada giro se hace en sentido contrario. El truco comienza con la cometa en FADE (panza arriba, nariz hacia el piloto), y entonces la cometa alterna los giros en una dirección y luego en otra. La cometa no debe patinar a los lados. No debe perder altura. La SALIDA es libre pero debe ser intencionada

### Elementos clave:

Tres rotaciones como mínimo (p. ej., dcha, izda, dcha). Velocidad constante.

Giros igualados, consistentes y planos.

Mantenerse en la misma posición.

## **Group 4 – Comete**

### Definición:

El COMETE es un movimiento de caída en el que la cometa gira en una única dirección (sentido horario o anti horario). En cada giro, la cometa pasa aproximadamente por cuatro posiciones: en una rotación horaria, el Comete comienza con un medio Axel que tumba la cometa panza abajo con la nariz hacia atrás, seguido de un tirón que provoca que la nariz apunte hacia abajo pero ligeramente ladeada (aprox. un Fade a las 7:00). El siguiente tirón lleva a la cometa casi a una posición de Tortuga (panza arriba, nariz hacia atrás). El ultimo tirón hace que la nariz apunte a la derecha (aprox. 3:00). Esta serie de cuatro posiciones constituye una rotación. La forma de entrada y de salida no importa. Necesarias tres rotaciones, cinco para una puntuación EXCELENTE.

### Elementos clave:

Tres giros como mínimo.

Velocidad constante.

Línea recta hacia abajo.

## **Group 4 – Double Axel**

### Definición:

El DOUBLE AXEL es como un AXEL, pero la cometa hace dos giros completos. La transición entre los giros debería ser imperceptible.

El DOUBLE AXEL no consiste en dos AXEL separados, ejecutados uno tras el otro.

### Elementos clave:

Dos giros planos (720°).

Transición inapreciable entre los giros.

Solo un golpe para hacer los giros.

Entrada y salida nariz arriba.

Mínima pérdida de altura.

## Group 4 – Duplex

### Definición:

El truco comienza con un vuelo recto hacia abajo, un fundido pancake-to-, una rotación de retroceso, de nuevo un fundido pancake-to-, una rotación de retroceso (en la dirección opuesta a la primera), de nuevo un pancake-a-fade, otro backspin rotación (en la misma dirección que la primera). OUT está libre desde la última posición Fade, siempre y cuando es deliberada. 5 rotaciones para un resultado excelente.

### Elementos clave:

La misma velocidad en todo este truco, sin pausa entre las partes, rotaciones backspin planas, flic-flac en una línea vertical, no a la deriva hacia los lados, 3 rotaciones visibles, OUT deliberada.

## Group 4 – Multislot

### Definición:

El MULTISLOT es una serie de SLOT MACHINES ejecutados uno tras otro. Se comienza exactamente como un SLOT MACHINE: partiendo de un línea de vuelo horizontal, se tumba la cometa y entonces la giramos 450° sobre su panza. Cuando la cometa recupera la posición de salida (apuntando en la misma dirección que a la entrada), se comienza el siguiente SLOT MACHINE sin que la cometa avance nada. Todos los giros se hacen en la misma dirección.

### Elementos clave:

Tres giros como mínimo.

En el mismo sitio.

Entrada y Salida horizontal en la misma dirección.

Giros planos.

## **Group 4 – Taz Machine**

### Definición:

El TAZ MACHINE es un único giro de 360° con la panza abajo que se inicia desde un Flare/ Pancake (panza abajo, nariz alejada) al que se entra desde un vuelo recto horizontal. Si la cometa apunta a la izquierda al entrar, la cometa girará en sentido horario (visto desde arriba); Si apunta a la derecha, girará en sentido anti horario, volviendo hacia la dirección de entrada.

### Elementos clave:

Entrada horizontal.

Salida horizontal en la dirección opuesta.

Giro plano.

Solo dos órdenes.

## **Group 4 – Torpille**

### Definición:

El TORPILLE es un truco en caída, similar al COMETE pero volado más suavemente. Comienza en la parte superior de la ventana con un tirón fuerte de MEDIO AXEL que tumba la cometa sobre su espalda, seguido de un tirón opuesto que sitúa la cometa sobre su panza, luego otro MEDIO AXEL que la lleva sobre su espalda y así sucesivamente. La cometa salta de la panza a la espalda según va cayendo

### Elementos clave:

Giros limpios.

Descenso de 45°.

Un mínimo de tres giros

## **Group 4 – Wap-Doo-Wap**

### Definición:

El WAP DOO WAP se inicia desde un FADE. Se lanza entonces la cometa en un giro de 360° sobre su eje lateral de forma que queda con la panza arriba de nuevo y la nariz apuntando hacia el piloto, pero las líneas pasan ahora sobre el borde de fuga y por debajo de la cometa. La cometa gira sobre si misma bien 360° o 540°. La cometa debería salir del truco verticalmente - nariz abajo si es un giro de 360° (descenso vertical, no un FADE), nariz arriba en el caso de un giro de 540° (ascenso vertical).

### Elementos clave:

Giro plano.

Salida limpia en vertical.

## **Group 4 – YoFade**

### Definición:

El YOFADE es un Yoyo con giro hacia adelante con las líneas enrolladas alrededor de los bordes de ataque y luego del borde de fuga. El truco comienza con la cometa volando hacia abajo y entonces se levanta la nariz para entrar en Fade y más allá aun, hasta que entra en Fade de nuevo, pero con las líneas enrolladas una vez sobre la cometa. La cometa sale del truco girando para desenrollar las líneas mientras vuela recto hacia abajo.

### Elementos clave:

Enrolle y desenrolle limpios en línea vertical.

Mantener el Fade con líneas enrolladas un mínimo de dos segundos.

La Salida es una línea recta hacia abajo.

## **Group 4 – YoYo Take off**

### Definición:

El YOYO TAKE OFF consiste en despegar la cometa directamente en un movimiento de Yoyo. Con la cometa apoyada en el suelo sobre sus dos puntas, se hace que despegue y se gire hacia atrás entrando en un Yoyo completo. La cometa permanece enrollada durante tres segundos y luego se desenrolla saliendo con la nariz apuntando hacia arriba.

### Elementos clave:

La cometa se enrolla verticalmente (en línea recta) de manera limpia.

Las puntas de ala no deben tocar el suelo.

Vuelo recto en vertical mientras está enrollada.

Desenrollado en vertical (línea recta).

## **Group 5 – Cascade Comete**

### Definición:

Consiste en una sucesión de tres COMETES, en el que cada uno consta de tres giros. La dirección es indistintamente izda-dcha-izda o dcha-izda-dcha. La ENTRADA y la SALIDA son libres.

### Elementos clave:

Tres giros en cada Comete.

Velocidad constante. Línea recta hacia abajo.

## **Group 5 – Crazy Copter**

### Definición:

El CRAZY COPTER se ejecuta en vuelo recto hacia arriba. Se tira de la nariz hacia nosotros y se hace que gire aproximadamente 270° según su eje lateral, de forma que la cometa queda panza arriba, con la nariz alejada del piloto y metida entre las líneas de vuelo. Entonces se hace girar la cometa 360° y se sale volando recto hacia arriba.

### Elementos clave:

Entrada y salida con la nariz hacia arriba.

Giro plano de 360°.

## **Group 5 – Cynique**

### Definición:

El CYNIQUE es una serie de giros inversos LAZY SUSAN (360° a los que se entra desde la posición BACKFLIP). Se puede entrar al truco tanto nariz arriba (como en el LAZY SUSAN) como horizontalmente (como en el ROLLING SUSAN). Los giros inversos deberían ser claros, sin pausas apreciables entre ellos. Se sale del truco nariz arriba.

### Elementos clave:

Tres giros como mínimo (p. ej., dcha, izda, dcha).

Giro plano.

Velocidad constante.

Cinco giros para un EXCELENTE.

## **Group 5 – La Dole**

### Definición:

El movimiento LA DOLE es un WAP-DOO-WAP que se ejecuta mientras la cometa está completamente enrollada en YOYO. Cuando la cometa está completamente enrollada en el YOYO al que se ha llegado desde un FADE, se continua el giro con un WAP-DOO-WAP. Después de un giro completo (540°), se desenrolla la cometa y se sale verticalmente, nariz hacia arriba.

### Elementos clave:

Enrolle y desenrolle limpios.

Giro plano.

Salida limpia en vertical.

## **Group 5 – Multi Yoyo**

### Definición:

Es igual que un Yoyo normal pero se enrolla al menos tres vueltas. Se permite una pequeña pausa entre los Yoyos, pero debe de haber una continuidad visible en los giros

### Elementos clave:

Tres Yoyos como mínimo.

Línea recta vertical.

Sin pausas.

La SALIDA es recta desenrollándose hacia ARRIBA.

## **Group 5 – Yofade Backspins**

### Definición:

Se ejecuta un YOFADE hasta el momento en el que la cometa está en posición de Fade y luego se hace un BACKSPINS (tres giros mínimo), finalmente la cometa se desenrolla hacia abajo.

### Elementos clave:

La SALIDA y la ENTRADA son en vertical.

La SALIDA es hacia abajo.

Tres giros como mínimo.

## **Group 5 – YoYo Multilazy**

### Definición:

El YOYO MULTILAZY es un MULTILAZY que se ejecuta mientras la cometa está completamente enrollada en un YOYO. Es exactamente como el LEWIS, pero con múltiples LAZY SUSAN en lugar de uno único, antes de que la cometa se desenrolle.

### Elementos clave:

Sin interrupción entre el Yoyo y los Lazy Susans.

Entrada y salida con nariz hacia arriba.

En ballet, la SALIDA es libre si el movimiento de desenrollar es limpio y completo.

Puede terminar incluso en un aterrizaje.

Un mínimo de tres Lazy Susan planos, cinco para una puntuación EXCELENTE.