

Criteri di valutazione Tricksparty

Definizione dei trick

Da utilizzare durante il 2015 (versione Novembre 2014)

Gruppo 1

Fade, Half Axel, Insane, Turtle (Backflip)

cattivo - mauvais	medio - moyenne	buono - bon	eccellente - excellent
0	2	4	6

Gruppo 2

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

cattivo - mauvais	medio - moyenne	buono - bon	eccellente - excellent
0	3	6	9

Gruppo 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

cattivo - mauvais	medio - moyenne	buono - bon	eccellente - excellent
0	4	8	12

Gruppo 4

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

cattivo - mauvais	medio - moyenne	buono - bon	eccellente - excellent
0	5	10	15

Gruppo 5

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

cattivo - mauvais	medio - moyenne	buono - bon	eccellente - excellent
0	6	12	18

Sommario

Gruppo 1 – Fade	3
Gruppo 1 – Half Axel	3
Gruppo 1 – Insane	3
Gruppo 1 – Turtle (Backflip)	3
Gruppo 2 – 360.....	4
Gruppo 2 – Axel	4
Gruppo 2 – Cascade.....	4
Gruppo 2 – Coin Toss.....	4
Gruppo 2 – Flapjack	4
Gruppo 2 – Flic-Flac (Pancake).....	5
Gruppo 2 – Kombo.....	5
Gruppo 2 – Lazy Susan	5
Gruppo 2 – Refueling	5
Gruppo 2 – Rolling Susan	6
Gruppo 2 – STOP (Stall)	6
Gruppo 2 – Two-Point Landing (2 Tips Landing)	6
Gruppo 3 – 540 (Flat Spin).....	7
Gruppo 3 – Backspins	7
Gruppo 3 – Insane Right-left.....	7
Gruppo 3 – Jacobs Ladder	7
Gruppo 3 – K2000.....	8
Gruppo 3 – Lewis	8
Gruppo 3 – Multilazy	8
Gruppo 3 – Pinwheel (helicopter).....	8
Gruppo 3 – Reverse Rolling	8
Gruppo 3 – Reversed Coin Toss.....	9
Gruppo3 – Reversed Flic-Flac.....	9
Gruppo 3 – Rolling Cascade.....	9
Gruppo 3 – Side Slide.....	9
Gruppo 3 – Slot Machine	9
Gruppo 3 – Spike.....	10
Gruppo 3 – YoYo.....	10
Gruppo 4 – 540 Mutex	11
Gruppo 4 – Backspin Cascade.....	11
Gruppo 4 – Comete	11
Gruppo 4 – Double Axel.....	11
Gruppo 4 – Duplex	12
Gruppo 4 – Multi Slot.....	12
Gruppo 4 – Taz Machine	12
Gruppo 4 – Torpille.....	12
Gruppo 4 – Wap-Doo-Wap	13
Gruppo 4 – YoFade	13
Gruppo 4 – YoYo Take off	13
Gruppo 5 – Cascade Comete	14
Gruppo 5 – Crazy Copter	14
Gruppo 5 – Cynique	14

Gruppo 5 – La Dole.....	14
Gruppo 5 – Multi Yoyo	14
Gruppo 5 – Yofade Backspins	15
Gruppo 5 – YoYo Multilazy	15

Gruppo 1 – Fade

Definizione:

Il FADE consiste in un veleggiamento in cui l'aquilone è posizionato a pancia su, naso puntato verso il pilota, con i cavi protesi verso il pilota passanti sopra il bordo alare. Il metodo di ingresso è indifferente.

Elementi chiave:

Ingresso ed uscita puliti. Stability (nessun rollio o dondolio). Mantenuto per almeno due secondi.

Gruppo 1 – Half Axel

Definizione:

L'aquilone inizia la manovra in volo orizzontale, in qualsiasi direzione, poi si posiziona sul proprio ventre puntando il naso nella direzione opposta al pilota, ruotando infine di 180°. A questo punto l'aquilone viene fatto ritornare risolutamente nella posizione di volo normale puntando nella direzione esattamente opposta a quella di ingresso uscendo in volo rettilineo.

Elementi chiave:

Mezzo giro pulito. Ingresso e uscita orizzontali.

Gruppo 1 – Insane

Definizione:

L'ingresso dell'INSANE è in cima alla finestra di vento, dove l'aquilone viene frustato seccamente facendolo entrare in una rotazione discendente sulla punta. Il metodo e la direzione di ingresso non hanno importanza.

Elementi chiave:

Almeno tre rotazioni. Velocità e movimento costante. Linea (diritta) vertical discendente.

Gruppo 1 – Turtle (Backflip)

Definizione:

Il TURTLE (o backflip) inizia e finisce con il naso dell'aquilone puntato verso l'alto. L'aquilone viene rovesciato sul proprio dorso galleggiando a pancia su con il naso rivolto in direzione opposta a quella del pilota. L'aquilone deve galleggiare in questa posizione per almeno due secondi, prima di essere riportato in posizione verticale.

Elementi chiave:

Ingresso e uscite con il naso in alto il più possibili pulite. Il backflip deve essere mantenuto per un minimo di due secondo. Deve essere stabile (nessun beccheggio o dondolamento pronunciato)

Gruppo 2 – 360

Definizione:

Quando esegue un 360, l'aquilone sta percorrendo una traiettoria circolare di 360° parallela al suolo.

Elementi chiave:

Velocità costante. Giro complete di 360°. Traiettoria parallela al suolo.

Gruppo 2 – Axel

Definizione:

L'axel consiste in una rotazione piatta di 360° eseguita con il ventre dell'aquilone in basso. Inizia con l'aquilone in posizione di STALL, naso in alto. A questo punto l'aquilone abbassa il naso verso il pilota ed esegue una rotazione di 360°. L'aquilone deve iniziare e terminare la manovra con il naso in alto. Per il migliore punteggio, l'AXEL deve essere eseguito in basso e al centro della finestra di vento.

Elementi chiave:

Rotazione piatta di 360°. Ingresso ed uscita con il naso in alto.

Gruppo 2 – Cascade

Definizione:

Il CASCADE consiste in una serie di HALF AXEL alternati in direzione opposte. Ogni HALF AXEL fa alternare la posizione dell'aquilone tra le ore 3 e le ore 9. L'ingresso nel trick si esegue dalla linea orizzontale di volo, dopo di che l'aquilone deve, durante l'esecuzione del trick, scendere verticalmente nella finestra di vento, ed infine uscire in una traiettoria rettilinea orizzontale.

Elementi chiave:

Almeno tre Half axel consecutive (con le punte alari tassativamente verticali). Velocità di esecuzione costante. Discesa vertical diritta. Ingresso ed uscita orizzontali.

Minimum three Half Axels (wingtips vertical!). Constant speed. Vertical (straight-line) descent.

Horizontal entry and exit.

Gruppo 2 – Coin Toss

Definizione:

Il COIN TOSS è un trick eseguito a terra, nel quale l'aquilone si tiene in equilibrio su di una punta, esegue un HALF AXEL con l'ala in alta e termina appoggiandosi sulla punta opposta a quella di partenza, mantenendosi infine in equilibrio in questa posizione per almeno due secondi.

Elementi chiave:

Atterraggio tempestivo dopo la rotazione. Stabilità su entrambe le punte. Mantenere la posizione per almeno due secondi sulla punta finale

Gruppo 2 – Flapjack

Definizione:

Il FLAPJACK altro non è che un LAZY SUSAN eseguito direttamente da terra, terminante in un atterraggio sulle punte (TWO-POINT LANDING).

L'aquilone viene lanciato direttamente in BACKFLIP (pancia su, naso all'orizzonte), partendo con le punte appoggiate al suolo, immediatamente seguito da un LAZY SUSAN che termina in un atterraggio sulle punte.

Elementi chiave:

Rotazione eseguita vicino al suolo. Atterraggio sulle punte pulito ed evidente.

Gruppo 2 – Flic-Flac (Pancake)

Definizione:

Il trick può iniziare sia con un FADE che con un PANCAKE. Ogni sequenza consiste nella posizione di partenza, transizione all'altra posizione e ritorno (es Fade-Pancake-Fade oppure Pancake-Fade-Pancake). Ogni trick deve essere ripetuto almeno per tre sequenze. Per ottenere un punteggio ECCELLENTE è necessario ripetere per almeno cinque sequenze. Ogni sequenza consiste in un PANCAKE e un FADE. L'OUT può essere qualsiasi cosa che possa derivare dall'ultima posizione (ad esempio un barrel roll o un 540), a patto che sia ben eseguita e controllata.

Elementi chiave:

Almeno tre sequenze. Velocità costante e movimento in una linea verticale.

Posizione parallela al suolo sia nel FLARE (pancake) che nel FADE

Gruppo 2 – Kombo

Definizione:

Il KOMBO è un atterraggio sulle punte (TWO POINT LANDING) eseguito mettendo l'aquilone in turtle vicino al suolo, seguito da un LAZY SUSAN che termina direttamente in un TWO POINT LANDING. L'ingresso viene eseguito da una linea diritta verticale discendente.

Elementi chiave:

Linea vertical discendente. Rotazione vicina al suolo. Atterraggio sulle punte ben delineato.

Gruppo 2 – Lazy Susan

Definizione:

Il LAZY SUSAN è una singola rotazione di 360° eseguita mentre l'aquilone si trova in posizione di TURTLE. Il trick inizia appunto con un TURTLE (pancia su, naso verso l'orizzonte), dal quale l'aquilone ruota di 360° con i cavi che, durante la rotazione, pendono dal bordo di uscita. L'ingresso e l'uscita dal trick devono essere necessariamente essere con il naso in alto.

Elementi chiave:

Ingresso ed uscita con il naso in alto. Rotazione piena di 360°. Turtle in una sola mossa. Eseguito a centro finestra e metà altezza.

Gruppo 2 – Refueling

Definizione:

Il REFUELING è una manovra che si esegue esclusivamente in pair, nella quale l'aquilone che segue il leader attracca tra i cavi di quest'ultimo facendo sì che entrambi volino come un singolo aquilone. La direzione di ingresso non ha alcuna importanza.

Tricksparty tricks 2015

Un ingresso regolare mentre entrambi gli aquiloni sono in pressione guadagnerà un punteggio più elevato rispetto all'ingresso in cui uno degli aquiloni sarà parzialmente o totalmente stallato.

Elementi chiave:

Ingresso nei cavi pulito, senza alcun urto. Volo accoppiato per un minimo di due secondi.

Gruppo 2 – Rolling Susan

Definizione:

Consiste in un LAZY SUSAN eseguito direttamente dal volo orizzontale. L'ala bassa viene frustata per posizionare l'aquilone in TURTLE (pancia su, naso verso l'orizzonte), e la stessa ala è nuovamente colpita per eseguire la rotazione in LAZY SUSAN. L'aquilone deve entrare ed uscire dal trick orizzontalmente e nella medesima direzione.

Elementi chiave:

Ingresso orizzontale. Rotazione piatta. Uscita orizzontale. Nessuna perdita di quota.

Gruppo 2 – STOP (Stall)

Definizione:

Lo STALL è un arresto secco dell'aquilone da un volo in linea retta che termina con l'aquilone con il naso puntato in alto. L'aquilone deve mantenere la posizione stallata per almeno due secondi.

Stalli più persistenti ottengono punteggi più elevati. Idealmente l'aquilone dovrebbe mantenersi perfettamente verticale, senza oscillazioni né inclinazioni a destra o a sinistra.

La direzione di ingresso dipende non ha importanza.

Elementi chiave:

Mantenimento per almeno due secondi. Stabilità (naso in alto e nessuna oscillazione o inclinazione pronunciata)

Gruppo 2 – Two-Point Landing (2 Tips Landing)

Definizione:

Il two-Point-Landing é un atterraggio su entrambe le punte contemporaneamente. Inizia con uno snap stall il più possibile vicino al suolo in modo che l'aquilone non galleggi o scenda verso il terreno fluttuando. L'angolo di avvicinamento può essere sia verticale che orizzontale.

L'aquilone deve atterrare solo sulle punte delle due ali, non sulle ali e la spina contemporaneamente, o sull'intera schiena della vela o sull'estremità posteriore. L'aquilone deve rimanere sulle punte per almeno due secondi.

Elementi chiave:

Linea dritta ingresso. Atterraggio deciso su entrambe le punte simultaneamente. Tenuto in quella posizione per almeno due secondi.

Gruppo 3 – 540 (Flat Spin)

Definizione:

Il 540 è una singola rotazione piatta di 540° eseguita partendo da un flare (il ventre dell'aquilone in basso, naso verso l'orizzonte) nel quale si entra da una traiettoria verticale in picchiata. L'aquilone percorre una linea verticale discendente, viene messo in flare e viene ruotato sul proprio ventre di 540°, terminando con il naso rivolto verso il pilota. La rotazione deve essere il più piatta possibile, senza guadagnare o perdere quota. L'uscita del trick è esclusivamente a naso in su. Più vicino al suolo viene eseguita meglio è.

Elementi chiave:

Ingresso verticale a naso in basso. Rotazione piatta di 540°. Vicinanza al suolo. Uscita verticale con il naso rivolto verso l'alto.

Gruppo 3 – Backspins

Definizione:

Il BACKSPINS è una serie di rotazioni di 360° eseguite con l'aquilone che galleggia sul dorso. Il trick inizia con un FADE (pancia su, naso puntato verso il pilota). Durante l'intera rotazione i cavi rimangono sopra i bordi di ingresso dell'aquilone. La rotazione deve essere più piatta possibile. Nella posizione di FADE si può entrare da un FLARE-to-FADE o un AXEL interrotto, ma non in combinazione con altri trick. Il metodo di uscita non ha importanza. L'aquilone non deve andare alla deriva lateralmente e non deve perdere quota.

Elementi chiave:

Almeno tre rotazioni. Le rotazioni devono essere piatte, uniformi e consistenti. L'uscita deve essere controllata e non spontanea. L'aquilone non deve muoversi durante il trick.

Gruppo 3 – Insane Right-left

Definizione:

L'INSANE RIGHT-LEFT (destra-sinistra) è un INSANE con inversion. Non appena la prima rotazione finisce, la rotazione viene eseguita nella direzione opposta e così via.

Elementi chiave:

Minimo tre rotazioni (es. destra, sinistra, destra). Velocità e movimenti costanti. Traiettoria verticale discendente.

Gruppo 3 – Jacobs Ladder (Orso)

Definizione:

L'ORSO (Lacob's Ladder) è una serie continua di transizioni tra una mezza rotazione BARREL ROLL e mezzo LAZY SUSAN. Il trick inizia o con un FADE o con un TURTLE.

Se parte con un FADE (pancia su, naso verso il pilota), l'aquilone esegue un mezzo BARREL Roll, in modo da trovarsi pancia in giù, naso verso il pilota. L'aquilone è poi ruotato in asse di beccheggio in un TURTLE (pancia su, naso verso l'orizzonte) da cui l'aquilone ruota in mezzo LAZY SUSAN (rotazione piatta sul dorso dell'aquilone) che porta l'aquilone in una posizione con la pancia in alto e il naso verso il pilota. Alla fine l'aquilone è ruotato ancora sull'asse di beccheggio in un FADE: questa intera sequenza costituisce un movimento completo.

Se il trick è iniziato con un TURTLE, esso parte con mezzo LAZY SUSAN e la sequenza alternata

continua come appena descritto.

La direzione del Barrel Roll e del Lazy Susan non è importante. Tuttavia l'uniformità dei passaggi tra le posizioni è cruciale per la qualità del trick. Il metodo e la direzione per iniziare il primo FADE o BACKFLIP non sono importanti come anche il metodo di uscita dal trick purchè sia voluto.

Elementi chiave:

Minimo tre movimenti completi. Uniformità.

Gruppo 3 – K2000

Definizione:

Il K2000 parte con un atterraggio con l'aquilone sul suo bordo d'entrata col dorso che guarda verso il pilota e i cavi che passano sulla traversa bassa e il bordo d'uscita. Dall'atterraggio iniziale, l'ala bassa viene frustata per lanciare l'aquilone in un LAZY SUSAN, rotazione a pancia su, ed infine le punte alari sono tirate in basso in un ATTERRAGGIO SU DUE PUNTE (TWO POINT LANDING). L'atterraggio iniziale è parte integrante del trick e il tempo tra l'atterraggio e l'inizio della rotazione deve essere minimo.

Elementi chiave:

Atterraggio pulito sul bordo d'entrata per l'ingresso. Lancio e rotazione puliti.

Mantenimento dell'atterraggio su due punte per almeno due secondi.

Gruppo 3 – Lewis

Definizione:

Il LEWIS è un YO-YO ottenuto da un ingresso a naso alto seguito da un LAZY SUSAN. Appena la rotazione è completa, l'aquilone viene srotolato uscendo quindi dalla manovra percorrendo una traiettoria verticale di volo.

Elementi chiave:

Nessuna pausa tra YO-YO e LAZY SUSAN. Ingresso ed uscita con il naso in alto.

Gruppo 3 – Multilazy

Definizione:

Il MULTILAZY è una serie di rotazioni LAZY SUSAN. L'ingresso del trick può essere sia eseguito a naso in alto (come un LAZY SUSAN) che orizzontalmente (come un ROLLING SUSAN)

The MULTILAZY is a series of LAZY SUSAN rotations. The trick may be entered either nose-up (as in LAZY SUSAN) or horizontally (as in ROLLING SUSAN).

Elementi chiave:

Minimo tre rotazioni. Velocità costante. Rotazioni piatte. L'aquilone non deve muoversi durante il trick.

Groppo 3 – Pinwheel (helicopter)

Definizione:

Tricksparty tricks 2015

Il PINWHEEL è una serie di tranquille rotazioni discendenti a ventre basso, iniziate vicino all'apice della finestra di vento. Iniziano con l'aquilone con il naso puntato in alto, tirando in avanti per realizzare una serie di rotazioni piatte. Minimo 3 rotazioni. Nessun comando visibile. Velocità costante. Cinque rotazioni per ottenere un punteggio eccellente.

Elementi chiave:

Rotazioni piatte, minimo 3. La spirale deve essere discendente, non laterale.

Group 3 – Reverse Rolling

Definizione:

(MANCANTE)

Elementi chiave:

(MANCANTE)

Gruppo 3 – Reversed Coin Toss

Definizione:

L'aquilone si mantiene in equilibrio su una punta per minimo 2 secondi, quindi esegue un Axel con l'ala bassa. Dopo aver fatto la rotazione, l'aquilone viene fatto atterrare nella stessa punta d'ala.

Quest'ultima deve essere tenuta in quella posizione almeno 2 secondi.

Elementi chiave:

Entrambe le punte devono essere tenute per minimo 2 secondi. La rotazione deve essere piatta. Atterraggio veloce dopo la rotazione.

Gruppo 3 – Reversed Flic-Flac

Definizione:

Il Flic-Flac inverso è una sequenza di frustatine in posizione di Frontflip e Backflip alternate.

Per un buon punteggio, l'aquilone non dovrebbe sbandare verso sinistra

o verso destra durante il trick.

Elementi chiave:

Un minimo di 3 sequenze. Velocità costante e di movimento. Le punte delle ali devono essere parallele al terreno.

Gruppo 3 – Rolling Cascade

Definizione:

Il Rolling Cascade è una serie di mezzi Lazy Susan inversi. Il trick inizia con un Lazy Susan, ma l'aquilone viene fatto uscire a metà giro, quindi un altro Lazy Susan viene iniziato nella direzione opposta. La rotazione viene eseguita avanti e indietro alternando le direzioni. Il metodo e direzione di entrata e uscita non importano.

Elementi chiave:

Minimo 3 mezze rotazioni (es: destra, sinistra, destra). Velocità costante. Linea dritta verticale in discesa.

Gruppo 3 – Side Slide

Definizione:

Nel Side Slide, l'aquilone vola orizzontalmente mentre il naso punta dritto in su. La traiettoria di volo dovrebbe essere dritta senza perdere quota o barcollare o pendere lateralmente.

Se le Slide sono fatte molto vicino al suolo generalmente ricevono più punteggio. Il metodo di entrata e uscita non importa. Una Slide è considerata eccellente quando è lunga (mantenuta attraverso almeno alla metà della finestra del vento) e il pilota non si muove lateralmente.

Elementi chiave:

Durata del trick almeno 3 secondi. Punte d'ala parallele al suolo. Nessun movimento laterale da parte del pilota.

Gruppo 3 – Slot Machine

Definizione:

La Slot Machine è una rotazione piatta sulla schiena (pancia in giù) entrando da una linea orizzontale di volo. L'aquilone è in FLARE (pancia in giù e naso verso l'orizzonte, quindi viene rotato nella direzione opposta. L'aquilone dovrebbe uscire dalla rotazione nella stessa direzione da dove è entrato.

Elementi chiave:

Linea orizzontale d'entrata e uscita dalla stessa direzione. Rotazione piatta fatta in centro della finestra del vento.

Gruppo 3 – Spike

Definizione:

Nello SPIKE, una punta d'ala dell'aquilone viene atterrata con decisione. Il trick inizia da una linea verticale verso il basso.

Elementi chiave:

Pulita e risoluta stoccata. L'aquilone deve essere tenuto in Spike per minimo due secondi.

Gruppo 3 – YOYO

Definizione:

Per fare uno YOYO l'aquilone deve essere ruotato indietro sull'asse orizzontale a 360° così che i fili vengono arrotolati attorno ad esso.

Nessun altro movimento deve essere fatto finché l'aquilone ha i fili arrotolati su di sé. Lo srotolamento è nella stessa direzione ed asse.

Tra l'arrotolamento e srotolamento è concessa una linea verticale di volo.

Elementi chiave:

Arrotolamento pulito e srotolamento in verticale, il naso è in su sia con IN che con OUT.

Gruppo 4 – 540 MUTEX

Definizione:

Viene eseguito un flic-flac iniziando con un pancake. Quando l'aquilone si mette in fade, viene eseguito un altro pancake che finisce in un 540.

Non ci sono pause tra un passaggio e l'altro.

Il movimento del flic-flac può essere fatto diverse volte prima di eseguire il 540.

Elementi Chiave:

Flic-flac verticale dritto. La rotazione del 540 piatta. OUT è dritto in su. Nessuna pausa tra flic-flac e 540.

Gruppo 4 – Backspin Cascade

Definizione:

Il Cascade di Backspin è una serie di Backspin nel quale ogni rotazione cambia direzione. Il trick inizia in posizione di FADE (pancia in su, naso verso il pilota), quindi l'aquilone alterna rotazioni in una direzione

e poi nell'altra. L'aquilone non deve spostarsi di lato. Non perdere quota.

Elementi chiave:

Tre rotazioni minime (es, destra, sinistra, destra).

Velocità costante, equilibrata, allineate e rotazioni piane. Nello stesso punto.

Gruppo 4 - Comete

Definizione:

Il COMETE è un trick di ribaltamenti in discesa nel quale l'aquilone ruota in un'unica direzione (in senso orario o in senso anti orario).

L'aquilone passa attraverso 4 brusche posizioni: in una rotazione oraria il Comete inizia con un Half Axel il quale posiziona l'aquilone a pancia in giù, naso lontano. Seguito da un pop (tiro) in modo che il naso punti verso terra e si sposti leggermente da un lato (un quasi Fade alle ore 7).

Il prossimo tiro mette l'aquilone in posizione Turtle (pancia in su e naso lontano). L'ultimo tiro raddrizza il naso (circa sulle ore 3).

Questa serie di 4 posizioni costituisce una rotazione. Il metodo di entrata e uscita non ha importanza.

Elementi Chiave:

Un minimo di tre rotazioni. Velocità costante. Una linea dritta in giù.

Gruppo 4 – Double Axel

Definizione:

Il double Axel non sono due Axel separati fatti l'uno dopo l'altro ma contigui.

Il Double Axel é come un Axel ma l'aquilone fa due rotazioni complete. La transazione tra le rotazioni dovrebbe essere impercettibile.

Elementi Chiave:

Due rotazioni piatte (720°). Passaggio impercettibile tra le rotazioni.

Naso all'orizzonte per entrare ed uscire.

Poca perdita in altitudine.

Gruppo 4 - Duplex

Definizione:

Il trick inizia con un volo dritto verso giù, poi un pancake-to-fade, una rotazione in backspin, ancora un pancake-to-fade, un'altra rotazione in backspin, (nella direzione opposta della prima), ancora un pancake-to-fade, un'altra rotazione in backspin (nella stessa direzione della prima). OUT é libero dall'ultima posizione in fade, l'importante che sia voluto. Per un punteggio eccellente ci vogliono 5 rotazioni.

Elementi Chiave:

Stessa velocità per tutto il tempo del trick, nessuna pausa tra le posizioni, rotazione in backspin piatta, flic-flac in verticale, Nessun spostamento laterale, 3 rotazioni visibili, OUT è deliberato.

Gruppo 4 – Multi Slot

Definizione:

La Multi Slot è una serie di Slot Machines fatta schiena contro schiena. Inizia esattamente come una Slot Machine: da una linea orizzontale di volo, l'aquilone è in Flare e quindi ruota a 450° sulla sua pancia. Quando l'aquilone è rientrato dalla posizione d'uscita (puntando nella stessa direzione di entrata), la prossima Slot Machine inizia immediatamente.

Tutte le rotazioni sono eseguite nella stessa direzione.

Elementi chiave:

Minimo 3 rotazioni. Sul posto. Entrata e uscita in orizzontale nella stessa direzione. Rotazione piatta. Velocità costante e di movimento.

Gruppo 4 – Taz Machine

Definizione:

La Taz Machine è niente altro che una Slot Machine rovesciata.

Da una linea orizzontale di volo, l'aquilone innesca un Flare (pancia in giù, naso lontano) quindi ruota sulla sua pancia nella stessa direzione.

L'aquilone dovrebbe uscire dalla rotazione dalla parte opposta all'entrata.

Elementi chiave:

Ingresso orizzontale. Uscita orizzontale nella direzione opposta. Rotazione piatta. Solo due input.

Gruppo 4 – Torpille

Definizione:

Il Torpille é un trick acrobatico simile al Comete ma con un volo più gentile. Inizia vicino al punto più alto della finestra del vento con un duro colpo di Half Axel per mettere l'aquilone sulla schiena, seguito da un colpo opposto per mettere l'aquilone sulla pancia, quindi un altro colpo di Half Axel per riportarlo sulla schiena e così via. L'aquilone passa dalla schiena alla pancia mentre scende di quota.

Elementi chiave:

Rotazioni pulite. Discesa a 45°. Minimo 3 rotazioni.

Gruppo 4 – Wap-Doo-Wap

Definizione:

Il Wap Doo Wap inizia da un Fade. L'aquilone é quindi girato a 360° sull'asse orizzontale così che l'aquilone é ancora sulla pancia e il naso punta verso il pilota ma i fili adesso sono sui bordi d'uscita e sotto l'aquilone. L'aquilone quindi gira a 360° oppure a 540° (un giro o uno e mezzo).

L'aquilone dovrebbe finire il trick in verticale – naso in giù per una rotazione di 360° (discesa verticale, non in Fade), naso in su per una rotazione di 540° (verticale dritta verso l'alto).

Elementi chiave:

Rotazione piatta. Uscita pulita e verticale.

Gruppo 4 – YOFADE

Definizione:

Lo Yofade é uno Yoyo che gira in avanti ,con i fili attorno ai bordi alari e ai bordi d'uscita. Il trick inizia con l'aquilone che vola verso giù, quindi ruota sull'asse orizzontale con il naso che va oltre la posizione di Fade fino a che ritorna ancora in Fade ma con i fili attorcigliati una volta attorno all'aquilone. L'aquilone esce dal trick srotolando i fili e volando dritto in giù.

Tricksparty tricks 2015

Elementi chiave:

Chiaro arrotolamento in su e srotolamento in verticale. Fade attorcigliato tenuto per minimo due secondi.

Gruppo 4 – YOYO Take off

Definizione:

Lo Yoyo Take Off é un lancio dal terreno direttamente in un Yoyo. Con le punte alari a terra, l'aquilone é tirato su e lanciato all'indietro in un completo Yoyo. L'aquilone rimane arrotolato per 3 secondi e quindi srotolato, il naso punta in su.

Elementi chiave:

Arrotolamento pulito in una linea dritta verticale. Le punte alari non devono toccare il terreno. Arrotolamento in volo in una linea verticale. Srotolamento in una linea dritta verticale

Gruppo 5 – Cascade Comete

Definizione:

Il trick di Comete si fa in una successione di 3 volte, con 3 rotazioni di ogni COMETE. La direzione é sia sinistra-destra-sinistra che destra- sinistra-destra. IN e OUT sono liberi.

Elementi Chiave:

3 rotazioni per ogni COMETA. Velocità costante. Linea dritta in giù. Un stabilito OUT

Gruppo 5 – Crazy Copter

Definizione:

Il Crazy Copter é eseguito volando dritto in su.

Il naso dell'aquilone é tirato in avanti e roteato in avanti a circa 270° sull'asse orizzontale così che l'aquilone é a pancia in su e il naso lontano con il naso tra i fili.

L'aquilone viene quindi roteato a 360° ed esce volando su dritto.

Elementi Chiave:

Il naso in su entrata e uscita, rotazione piatta a 360°.

Gruppo 5 – Cynique

Definizione:

Il Cynique é una serie di rotazioni di LAZY SUSAN (360°iniziati da una posizione di BACKFLIP). Il trick può cominciare sia col naso in su (come nel LAZY SUSAN) oppure orizzontalmente (come il ROLLING SUSAN). L'inversione di rotazioni dovrebbe essere deciso, con nessuna pausa distinguibile tra le due fasi. Il trick esce col naso verso su.

Elementi Chiave:

Minimo tre rotazioni (es: destra, sinistra, destra). Rotazione piatta. Velocità costante.

Gruppo 5 – La Dole

Definizione:

Il LADOLE è un Wap-Doo-Wap fatto mentre l'aquilone è totalmente arrotolato in un YOYO. Come l'aquilone diventa totalmente arrotolato nello YOYO da un FADE, la rotazione continua in un Wap-Doo-Wap. Dopo una rotazione completa (540°) l'aquilone viene srotolato ed esce verticalmente col naso verso su.

Elementi chiave:

Rotolamento e srotolamento puliti. Rotazione piatta. Uscita in verticale precisa

Gruppo 5 – Multi Yoyo

Definizione:

È lo stesso di un normale Yoyo ma arrotolato almeno 3 volte. Una piccola pausa è permessa durante il trick ma deve esserci una visibile continuità nelle rotazioni.

Elementi chiave:

3 Yoyo minimi. Linea dritta verticale. Continuità. OUT è dritto srotolando verso su.

Gruppo 5 – YOFADE BACKSPINS

Definizione:

Si esegue uno YoFade finché l'aquilone entra in Fade, quindi si inizia un Backspins (minimo 3 rotazioni), poi l'aquilone viene srotolato verso il basso.

Elementi chiave:

In e Out sono verticali. Out è verso il basso. Minimo 3 rotazioni.

Gruppo 5 – YOYO MULTILAZY

Definizione:

Lo Yoyo Multilazy è un Multilazy fatto mentre l'aquilone è completamente arrotolato in Yoyo. È esattamente come il Lewis, ma con dei Lazy Susan multipli invece di uno solo, prima che l'aquilone sia srotolato.

Elementi chiave:

Nessuna interruzione tra Yoyo e Lazy Susan. Naso in su entrata e uscita. Nel balletto Out è libero se lo srotolamento è chiaro e completo. Può anche terminare con un atterraggio. Minimo 3 rotazioni piatte di Lazy Susan.