

## Trick List Wingfoil Freestyle Homme Espoir + Open

TRICK NAME Abbr. AVERAGE

### SURFACE AND BASIC TRICKS

TRICK NAME	Abbr.	AVERAGE
BOARD SIT	BS	0.5
ONE FOOT	OF	0.8
BACKWIND FRONTSIDE 360	BWFS3	0.8
BOARD SIT JIBE	BSJ	1
FOIL SLIDE	FS	1
AIR	A	1.0
TOESIDE AIR	TSA	1.1
ONE FOOT ONE HAND	OFOH	1.3
RAILEY	R	1.3
TOESIDE RAILEY	TSR	1.3
TOESIDE BACKWIND FRONTSIDE 360 / RAD3	RAD3	1.5
BOARD SIT TACK	BST	1.8
ONE FOOT AIR	OFA	2.0
HEELSIDE FRONTSIDE 360	HSFS3	3

### BACKWARD ROTATIONS TRICKS

TRICK NAME	Abbr.	AVERAGE
BACKLOOP	BL	3.9
BACK FLIP	BF	5.1
BACK LOOP SPIN	BLS	5.1
BODY BACK FLIP	BBF	5.1
BACK FLIP SPIN	BFS	5.4
TEF BACKLOOP	TFBL	5.5
TOESIDE BODY BACK FLIP	TSBBF	5.7
TOESIDE BACKFLIP	TSBF	5.8
TEF BACKFLIP	TFBF	5.9
TS ONE HANDED BACKFLIP	TSOHBFB	6.0
TOESIDE BACKFLIP SPIN	TSBFS	6.2
TOESIDE BACKFLIP 180	TSBF1	6.3
TS TACK BACKLOOP	TSTBL	6.6
TS TACK BACKFLIP	TSTBF	6.9
BACK FLIP FRONTSIDE 180	BFFS1	7.2
BACKLOOP SPIN FRONTSIDE 360	BLSFS3	8.4
BACKFLIP FRONTSIDE 360	BFFS3	8.5
BACK FLIP SPIN FRONTSIDE 360	BFSFS3	8.5
DOUBLE BACK FLIP	2BF	10.0

### FORWARD ROTATIONS TRICKS

TRICK NAME	Abbr.	AVERAGE
CORKED FRONTSIDE 360	CFS3	5.0
FRONT FLIP	FF	6.1
FRONT LOOP	FL	6.5
TEF FRONTFLIP	TFFF	6.7
TEF FRONTLOOP	TFFL	6.8
FRONTFLIP FRONTSIDE 180	FFFS1	7.0
CORKED FRONTSIDE 720	CFS7	7.5
TOESIDE FRONTFLIP	TSFF	8.1
BLIND BACKSIDE CORK 720 SPIN	BBC7SP	8.2
FRONTFLIP FRONTSIDE 360	FFFS3	8.5

### WINGPASS ROTATIONS TRICKS

TRICK NAME	Abbr.	AVERAGE
TS FS 360 WING PASS	TSFSWP	5.0
BACKSIDE 360 WING PASS	BS3WP	5.1
FRONTSIDE 360 WING PASS	FS3WP	5.1
BACKMOBE	BM	7.5
TOESIDE BACKMOBE	TSBM	8.0
BACKMOBE 360	BM3	9.2

### HORIZONTAL ROTATIONS TRICKS

TRICK NAME	Abbr.	AVERAGE
TOESIDE AIR JIBE / TS FS 180	TSAJ	1.5
TOESIDE AIR TACK	TSAT	1.5
AIR JIBE / BACKSIDE 180	AJ	1.9
AIR TACK	AT	2.0
TS BACKWIND AIR JIBE	TSBWAJ	2.3
TEF AIR JIBE / BACKSIDE 180	TAJ	2.5
TOESIDE BLIND AIR JIBE	TSBAJ	2.5
FRONTSIDE 360 SPIN	FS3SP	2.9
FRONTSIDE 360	FS3	3.0
TOESIDE FS 360 SPIN	TSFS3SP	3.1
TOESIDE FS 360	TSFS3	3.1
TOESIDE FS 540 SPIN	TSFS5SP	3.5
BACKSIDE 360	BS3	3.6
TS BACKWIND BACKSIDE 360	TSBWBS3	3.9
TOESIDE BLIND FRONTSIDE 360	TSBFS3	4.0
TOESIDE FS 540	TSFS5	4.0
TOESIDE BS 360	TSBS3	4.0
TOESIDE BS 360 SPIN	TSBS3SP	4
TS TACK FRONTSIDE 360	TSTFS3	4.2
TOESIDE BLIND FRONTSIDE 540	TSBBS5	4.3
TS TACK BACKSIDE 360	TSTBS3	4.3
TS BACKWIND FRONTSIDE 540	TSBWFS5	4.5
BACKSIDE 360 SPIN	BS3SP	4.5
BACKSIDE 360	BS3	4.5
TS BACKWIND FRONTSIDE 360	TSBWFS3	4.9
TEF TOESIDE FS 540	TTSFS5	5.0
RADICULO 540	RAD5	5.6
TOESIDE FS 720	TSFS7	7.2
TS TACK FRONTSIDE 720	TSTFS3	7.2
RADICULO 720	RAD7	7.7
HEELSIDE RAD 7	HSRAD7	8.0
FRONTSIDE 720	FS7	8.0
TOESIDE FS 900	TSFS9	8.3
RADICULO 900	RAD9	8.5
RADICULO 1080	RAD10	9.3
FRONTSIDE 1080	FS10	9.5
HEELSIDE RAD 1080	HSRAD10	10.0

### COMBOS

Chaque combo sera compté sur sa propre échelle de 0,1 à 10. Ils ont leur propre échelle technique différente des scores de base actuels sur la tricklist.

1. CONNEXION. Doit être POP à POP. La hauteur prise après le premier saut est le critère de notation principal, tout comme après le deuxième ou troisième sauts.
2. QUALITE PLUTOT QUE QUANTITE. Les juges préfèrent voir deux tricks parfaitement combinés plutôt que trois ou quatre avec un mauvais linking ou pop.
3. VARIÉTÉ : montrer différentes manœuvres sur différents sauts augmentera le potentiel de score.
4. L'INTENTION est ce qui compte et il faut preuve de contrôle. Si le trick est mal replaqué et le/la compétiteur/trice ressort en sautant cela sera compté comme un (mauvais) combo.
5. CRASH. Dès que vous cassez l'un des sauts à l'intérieur d'un combo, votre combo sera compté comme un crash.
6. NOMBRE. Seul le combo le plus élevé (1) de votre série sera pris en compte. Il y a un maximum de 1 combo par manche.