

Inhoud

GROEP 1.....	2
Groep 1 - FADE.....	2
Groep 1 - HALF AXEL.....	2
Groep 1 - INSANE.....	3
Groep 1 – PUDDLE.....	3
Groep 1 – TURTLE (Backflip).....	3
GROEP 2.....	5
Groep 2 - 2 TIPS LANDING.....	5
Groep 2 - 360°.....	5
Groep 2 - AXEL.....	5
Groep 2 - CASCADE.....	6
Groep 2 - COIN TOSS.....	6
Groep 2 - FLAPJACK.....	7
Groep 2 - FLIC-FLAC PANCAKE.....	7
Groep 2 - KOMBO.....	7
Groep 2 - LAZY SUSAN.....	7
Groep 2 - REFUELING.....	8
Groep 2 - ROLLING SUSAN.....	8
Groep 2 - STOP (SNAPSTALL).....	8
GROEP 3.....	10
Groep 3 - 540°.....	10
Groep 3 - BACKSPINS.....	10
Groep 3 - INSANE LEFT-RIGHT.....	11
Groep 3 - JACOBS LADDER.....	11
Groep 3 - K2000.....	11
Groep 3 - LEWIS.....	12
Groep 3 – Pinwheel (helicopter).....	12
Groep 3 - MULTILAZY.....	12
Groep 3 – REVERSE ROLLING.....	12
Groep 3 – REVERSED COIN TOSS.....	12
Groep 3 - (REVERSED) FLIC-FLAC.....	13
Groep 3 - ROLLING CASCADE.....	13
Groep 3 - SIDE SLIDE.....	13
Groep 3 - SLOTMACHINE.....	14
Groep 3 - SPIKE.....	15
Groep 3 - YOYO.....	15
GROEP 4.....	16
Groep 4 – 540 MUTEX.....	16
Groep 4 - BACKSPINS CASCADE.....	16
Groep 4 - COMETE.....	16
Groep 4 - DOUBLE AXEL.....	17
Groep 4 – DUPLEX.....	17
Groep 4 - MULTI-SLOT.....	17
Groep 4 - TAZ MACHINE.....	17
Groep 4 - TORPILLE.....	18
Groep 4 - WAP DOO WAP.....	18
Groep 4 - YOFADE.....	18
Groep 4 - YOYO TAKE-OFF.....	19
GROEP 5.....	20

Groep 5 – CASCADE COMETE.....	20
Groep 5 - CRAZY COPTER.....	20
Groep 5 - CYNIQUE.....	20
Groep 5 - LA DOLE.....	21
Groep 5 – MULTI YOYO.....	21
Groep 5 – YOFADE BACKSPINS.....	21
Groep 5 - YOYO MULTILAZY.....	21

GROEP 1

De tricks in deze groep leveren in een ballet volgende punten op:

slecht - bad - mauvais	gemiddeld - average - moyenne	goed - good - bon	uitstekend - excellent - excellent
0	2	4	6

Groep 1 - FADE

Omschrijving:

Een fade heb je goed als de kite op de rug zweeft met de neus naar je toe. De lijnen hangen hierbij over de leading edges. De kite hangt volledig stil. Er zijn 3 basismanieren om tot een FADE te komen:

- 1) De fade start met een AXEL, maar net voor de kite in de pancake-positie is, trek je aan beide lijnen, zodat de kite op z'n rug gaat liggen, de neus naar u gericht.
- 2) Hier start je met een PANCAKE en dan met een ruk aan beide lijnen de neus onder de kite doortrekkend.
- 3) De derde manier bestaat er uit dat je de kite met een SNAPSTALL stopt aan de zijkant van het windvenster en dan de buitenste vleugel naar je toe trekt (géén axel-pop, maar gewoon trekken). Als die buitenste vleugel ver genoeg getrokken word zal de vlieger willen vallen, maar zal ook op z'n rug rollen, met de neus naar je toe.

Meestal is de PANCAKE TO FADE de gemakkelijkste methode om in een stabiele fade te gaan. De kite komt hierbij niet uit een draai, zodat er geen zijwaartse beweging is die de fade onstabiel kan maken.

Tricksparty omschrijving:

In een FADE moet de kite zweven op de rug, de neus wijzend naar de piloot. De lijnen hangen hierbij over de "leading edges". De manier van IN en/of UIT spelen geen rol, als ze maar zuiver zijn.

Aandachtspunten voor de beoordeling:

Zuivere IN en UIT. Stabiliteit. Vasthouden gedurende zeker 2 seconden.

Groep 1 - HALF AXEL

Omschrijving:

Een halve axel wordt uitgevoerd als de kite met beide vleugelpunten vertikaal boven elkaar hangt. Je gebruikt de half axel vooral om een horizontale vliegrichting om te draaien of in één van de verschillende cascade-vormen. Voorbeeld: je vliegt van links naar rechts, zo'n 5 meter boven de grond. Zodra de kite vertraagd (door het naderen van de windvensterrand) geef je de bovenste vleugel een beetje lijn, zodat die achterover gaat hangen (een 10-tal cm is voldoende). Dan geef je met dezelfde hand (de linker, in dit voorbeeld) de axel-ruk. De kite gaat nu een halve axel draaien, waardoor die met de neus naar links gaat wijzen en je meteen weer verder kan vliegen. Als je er wat op oefent kan dit al redelijk spectaculair zijn, zo'n kite die ter plaatse rechtsomkeer maakt.

Je kan ook de halve axel voorbereiden door de onderste vleugel een stukje naar je toe te trekken alvorens de bovenste vleugel een ruk te geven.

De beste manier is deze: je vliegt een horizontale lijn en doet de set-up voor de halve axel (in weinig wind: de bovenste vleugel wat lijn geven; in hardere wind: de onderste vleugel een klein rukje geven). Doe dan de ruk aan de bovenste vleugel en geef wat touw met de onderste lijn. Zodra de kite op de buik ligt (met de neus van u weg) ga je met de andere hand (die daarnet voor de onderste vleugel was) de kite oprichten om die klaar te zetten om horizontaal weg te vliegen in de andere richting. Dit doe je

door beide lijnen gelijktijdig aan te trekken. Deze manier van half axel is de start van alle vormen van cascades.

Trickparty omschrijving: De HALF AXEL start gedurende een horizontale vlucht en draait eigenlijk de vliegbeweging om. De kite valt op de buik, de neus wegwijzend van de piloot en draait 180°. De kite wordt dan terug in vlucht gebracht met de neus in de tegenovergestelde richting, wegvliegend in een rechte lijn. De initiële vliegrichting heeft geen belang (mag dus links of rechts). Het laag uitvoeren van de trick geeft meer punten.

Aandachtspunten voor de beoordeling: Zuivere halve draai en geen snelheid verlies voor de inzet van de halve draai in het midden van het venster. Horizontaal IN en UIT

Groep 1 - INSANE

Omschrijving:

Dit is een van de gemakkelijkste tricks aangezien je bijna niets hoeft te doen.

Je kan hem op twee manieren doen:

1. Vlieg naar de top van het windvenster en zet de kite in een TURTLE (dus op z'n rug), geef een klein rukje om een LAZY SUZAN te starten maar houd deze lijn op spanning en geef lijn met de andere. Hierna wandel je achteruit om druk op de lijn te houden.

2. je vliegt bovenin het venster van rechts naar links, stuurt een tikje naar beneden en geeft direct een harde ruk aan de bovenste vleugel samen met slack aan de onderste. Je blijft spanning op de rechtse lijn houden en lijn geven op de linkse. Wandel nu achteruit waardoor je druk op de lijn houdt. Het ligt aan de windsterkte hoe hard je achteruit moet lopen, als het hard waait kan je gewoon op je plek blijven staan.

Je haalt de vlieger weer uit de rotatie door de zijde waar je lijn geeft aan te trekken.

Wat er eigenlijk gebeurd is dat de vlieger om de gespannen lijn heen gaat draaien.

Trickparty omschrijving:

De INSANE wordt gestart dicht bij de top van het windvenster, waar de kite in een wingtip-rotatie wordt getrokken en daalt in een kurkentrekker-achtige beweging. De kite moet minstens 3 rotaties doen.

Aandachtspunten voor de beoordeling:

Minimum 3 rotaties. Constante snelheid en beweging. Een rechte lijn naar beneden.

Groep 1 – PUDDLE

Omschrijving:

De PUDDLE is een reeks alternerende HALF AXELS. Bij elke HALF AXEL wijst de neus van de kite afwisselend naar 3:00 en 9:00 uur posities. De trick start van uit een horizontale lijn en moet ter plaatse blijven in het windvenster gedurende gans de uitvoering. De OUT is een rechte horizontale lijn.

Aandachtspunten:

Minimum drie Half Axels (wingtips steeds tot vertikaal!). Constante snelheid van uitvoering. Ter plekke blijven. Horizontale IN en OUT. 5 Half Axels voor een EXCELLENT score.

Groep 1 – TURTLE (Backflip)

Omschrijving:

De turtle wordt ook wel eens "backflip" genoemd. Vlieg de kite omhoog en houd beide armen achteruit (zover je kan), gooi dan snel beide armen voorwaarts. Hierdoor zal de kite overdraaien op z'n rug, met de neus van u weg. Een moeilijkere manier, maar wel met meer controle, is deze: vlieg naar boven en los druk zodat de kite iets naar achteren gaat hangen, tits dan de neus naar voren (zodat de kite op z'n buik wil gaan liggen) en dan onmiddellijk wat lijn geven zodat de kite helemaal overdraait

naar de turtle-positie. Moeilijker, dat wel, maar je hebt minder lijn nodig en behoud meer controle over de kite.

Trickparty omschrijving:

De TURTLE begint en eindigt met de neus van de kite omhoog wijzend. Vanuit de aanvangspositie wordt de kite achterwaarts gekanteld, de neus wegwijzend van de piloot. De kite moet minstens 2 seconden in deze positie gehouden worden vooraleer de trick te verlaten met de neus omhoog wijzend.

Aandachtspunten voor de beoordeling:

Zuivere IN en UIT, stabiliteit.

GROEP 2

De tricks in deze groep leveren in een ballet volgende punten op:

slecht - bad - mauvais	gemiddeld - average - moyenne	goed - good - bon	uitstekend - excellent - excellent
0	3	6	9

Groep 2 - 2 TIPS LANDING

Omschrijving:

Bij een 2 tips landing is het de bedoeling de kite met de 2 vleugelpunten gelijktijdig neer te zetten na een snapstall. Hoe harder de kite neergezet wordt (zonder iets te breken); hoe beter!

Tricksparty omschrijving:

De 2-TIPS-LANDING doe je met een SNAPSTALL zo dicht mogelijk bij de grond, zodanig de kite niet gaat zweven en zo moet neergezet worden. Aanvliegen moet in een horizontale of verticale lijn zijn. De kite mag enkel op de twee vleugeltippen landen, de ruggengraat of de achterkant van het zeil mogen de grond niet raken. De kite blijft op de vleugeltippen staan voor minstens 2 seconden.

Aandachtspunten voor de beoordeling:

Recht aanvliegen, een krachtige landing op beide vleugeltippen tegelijk. Kite in deze positie houden voor minstens 2 seconden.

Groep 2 - 360°

Omschrijving:

De 360 is een trick voor windloze dagen. Hierbij wordt de kite in een cirkel gevlogen, parallel met de grond. De piloot moet hierbij achterwaarts lopen in een kleinere cirkel, de armen gestrekt vooruit. Dit laatste doe je vooral om hoogteverlies te kunnen compenseren door de armen naar je toe te plooiën.

Tricksparty omschrijving:

Hierbij wordt de kite in een 360° grote cirkel rond de piloot gevlogen, parallel met de grond.

Aandachtspunten voor de beoordeling:

Constante snelheid. De volledige 360° rond. De vlieglijn is parallel met de grond.

Groep 2 - AXEL

Omschrijving: Bij deze trick zal de kite op z'n buik een volledige ronde zweven. De axel start met de kite in een stilhangende positie d.w.z. dat de kite op dat ogenblik geen snelheid meer maakt en met de onderste hoeken parallel met de grond hangt. Zodra de kite stilhangt duw je één hand een beetje vooruit, onmiddellijk gevolgd door een stevige ruk met dezelfde hand en het ver vooruitduwen van de andere hand. Hierdoor zal de kite vlak op de buik 360° draaien. Sommige kites hebben een flinke ruk nodig, anderen volstaan met een polsbeweging, ook al afhankelijk van de hoeveelheid wind en de plaats in het windvenster. Experimenteren is hier wel aangewezen. Het vooruitduwen met de tweede hand doe je om te voorkomen dat je vliegerlijn de kite zou weerhouden van te draaien.

Als het niet goed zou lukken om de kite stilhangend te krijgen (=SNAPSTALL), dan kan je deze manier om te axelen eens proberen : Vlieg van links naar rechts, tot aan het einde van het windvenster (je merkt dat als de kite vertraagt). Doe dan een trage duw-bocht (PUSH TURN) met de onderste hand (de rechtse, in dit geval). Zodra de neus van de kite voorbij de verticale top is (voorbij 12 uur dus) doe je die ruk met de rechterhand, en het vooruitduwen van de linkerhand. Wanneer je op deze manier de axel geleerd hebt, probeer dan opnieuw de aanpak met de SNAPSTALL, want die kan je dan overal in het windvenster toepassen. Essentiëel voor de axel is het 'opzetten' van de kite vooraleer je die ruk geeft. De vleugel waaraan je gaat rukken dient iets achteruit te staan tegenover de andere vleugel.

Tricksparty omschrijving:

De axel start met de kite in een STALL, de neus omhoog wijzend. De kite moet voorwaarts vallen, met de neus naar de piloot, dan een 360° rotatie maken, de rotatie eindigt met de neus naar de piloot. De STALL is dus met de neus wijzend naar 12 uur, de uitgang van de trick is ook met de neus wijzend

naar 12 uur. Voor een maximale score moet de axel laag, vlak en in het midden van het windvenster uitgevoerd worden.

Aandachtspunten voor de beoordeling:

Vlakke 360°. Geen hoogteverlies. IN en UIT de trick met de neus op 12 uur.

Groep 2 - CASCADE

Omschrijving:

Dit is een serie van halve axels, die de kite naar beneden brengen in het midden van het windvenster. Deze halve axels worden rug aan rug uitgevoerd, telkens in de andere richting. Tezamen vormt dat één vloeiende beweging naar beneden. Er zijn twee manieren om een cascade te doen:

1) de 1-pop manier: als je start met een linkerhand-AXEL, dan wacht je tot de kite driekwart doorheen de beweging is (voor u gezien als de vleugeltippen vertikaal boven elkaar staan, de neus van de kite wijzend naar links). Onmiddellijk voer je dan een rechterhand-AXEL uit om de kite in een axel naar de andere kant te sturen. Daar wacht je dan weer tot de vleugeltippen vlak boven elkaar staan, enzoverder, enzovoort. Het vraagt héél wat oefening om de juiste momenten te kiezen wanneer je aan de touwen moet rukken, en dan is er uiteraard ook een verschil tussen kites en windkrachten. Oefenen!

2) de pop-pull manier: als je start met een linkerhand-AXEL, dan wacht je tot de kite in de pancake-positie ligt (op de buik, de neus van u weg). Dan trek je (geen grote of krachtige beweging) met de rechterhand zodat de rechtervleugel naar boven komt en de kite klaar is voor de axel met rechterhand. Daarna zijn de bewegingen hetzelfde maar met de andere hand. Het is dus een opeenvolging van pop links - pull rechts - pop rechts - pull links enz...

Het belangrijkste is de timing alweer, het best dus oefenen met een grote kite die graag cascades doet (bv Nirvana, Elixir, Transfer).

Opgelet: een cascade die geen hoogte verliest is een PUDDLE cascade, een cascade waarbij de kite hoogte wint is een "UP THE FOUNTAIN".

Tricksparty omschrijving:

De CASCADE is een reeks van HALF AXELS die rug aan rug worden uitgevoerd (de neus wijst beurtelings naar 3 en 9 uur). Een CASCADE moet ook dalen in het windvenster en minstens 3 HALF AXELS bevatten, bij elke halve axel komt de bovenste wingtip op de positie van de onderste wingtip. De hoogte en positie van de kite in het windvenster bij de aanvang van de trick zijn niet belangrijk. Ideaal wordt deze trick uitgevoerd van de top van het windvenster helemaal naar beneden, waarna de kite in een rechte lijn weggevlogen wordt in de richting waarnaar de neus wees na de laatste HALF AXEL.

Aandachtspunten voor de beoordeling:

Minimum 3 HALF AXELS. Constante snelheid. In een rechte lijn dalen, en van wingtip naar wingtip.

Groep 2 - COIN TOSS

Omschrijving:

Een COIN TOSS start met de kite op één vleugeltip. Doe dan een axel-ruk met de vleugel die omhoog staat, na die eerst een klein beetje achteruit te laten zakken. Geef voldoende lijn vrij, zodat de kite volledig kan draaien. Na het draaien stap je voorwaarts om de kite op de andere vleugeltip te doen landen.

Tricksparty omschrijving:

De kite start balancerend met één vleugeltip op de grond. De piloot doet een HALF AXEL om te kite te lanceren, de kite doet een rotatie met de buik naar onder, de neus wegwijsend van de piloot. De kite wordt neergezet op de andere vleugeltip.

Aandachtspunten voor de beoordeling:

Snel landen na de rotatie. Minimum 2 seconden de tweede tipstand vasthouden. De kite moet stabiel staan in de tipstand (zowel de start- als eindtipstand).

Groep 2 - FLAPJACK

Omschrijving:

Lanceer de kite en doe een TURTLE, Geef een rukje met één hand, zodat de kite op z'n rug ronddraait. Laat de kite zakken en op de vleugeltippen landen na 360°. Deze beweging is eigenlijk een LAZY SUZAN, uitgevoerd vanuit een lancering terug naar een landing.

Trickparty omschrijving:

Dit is een LAZY SUZAN uitgevoerd direct na het lanceren van de kite en eindigt in een twee-punts landing. Bij het lanceren zet de piloot dus onmiddellijk een TURTLE in, gevolgd door een LAZY SUZAN en de kite wordt neergezet op de twee vleugeltippen tegelijk.

Aandachtspunten voor de beoordeling:

Rotatie zo dicht mogelijk bij de grond, zuivere harde twee-punts landing

Groep 2 - FLIC-FLAC PANCAKE

Omschrijving:

Met de vlieger in een omgekeerd ruglig (FADE) trek je gelijktijdig aan beide lijnen, zodat de vlieger onderdoor draait en op z'n buik gaat liggen met de neus van u weg, dan trek je opnieuw gelijktijdig aan beide lijnen zodat die terug op z'n rug gaat liggen in een FADE en opnieuw zodat enzovoort. Dit vormt dan een geheel van vlot elkaar opvolgende bewegingen.

Trickparty omschrijving:

Je mag zowel vanuit een FADE als vanuit een PANCAKE beginnen. Elke herhaling bestaat uit de startpositie, de overgang naar het andere onderdeel en terug (bv FADE naar PANCAKE naar FADE of ook PANCAKE naar FADE naar PANCAKE). De trick bestaat uit minstens 3 herhalingen. Méér herhalingen geeft een hogere score. OUT is met een FADE of met een duidelijke HALVE PANCAKE. >> OPGELET! In Frankrijk noemt men deze trick "PANCAKE"

Aandachtspunten voor de beoordeling:

Minimum 3 herhalingen. Constante snelheid en beweging in één verticale lijn. De vleugeltippen zijn steeds parallel met de grond, kite mag niet overroteren tijdens de trick.

Groep 2 - KOMBO

Omschrijving:

In zijn eenvoudigste versie is dit de trick: vlieg van links naar rechts, zodra je voorbij het midden van het windvenster bent trekt je resoluut aan de onderste lijn. De kite draait in een TURTLE, onmiddellijk doe je een LAZY SUZAN. Zodra de kite met beide vleugeltippen naar jou wijst geef je fikse ruk aan beide touwen, zodat de kite zich krachtig neerzet op beide vleugeltippen tegelijk.

Je moet dus goed kunnen inschatten hoe hoog je deze trick moet inzetten, want anders ga je landen in de lucht of een metertje diep in het zand. Je kan deze trick ook aanvliegen onder een hoek, maar het mooist blijft die als je recht naar beneden vliegt!

Trickparty omschrijving:

Deze trick is een twee-punts landing waarbij de kite net voor het landen in een TURTLE wordt getrokken en een 360° vlakke rotatie op de rug doet, waarna beide vleugeltippen gelijktijdig krachtig worden neergezet.. Het aanvliegen is vertikaal.

Aandachtspunten voor de beoordeling:

Zuivere twee-punts landing. Rotatie vlak en dicht bij de grond. Recht vertikaal aanvliegen

Groep 2 - LAZY SUSAN

Omschrijving:

Kantel de kite in een TURTLE en trek zachtjes aan één van de lijnen om de kite te doen draaien (op z'n rug!). Trek de kite uit de turtle na één ronde. Je moet wel opletten dat de kite de lijnen niet meepakt met de vleugeltippen. Hiertoe moet je voldoende lijn geven. Je kan de kite ook verschillende rondjes laten draaien (een gekend 'record' is 9 rondjes!) door de juiste lijn lichtjes te trekken per halve rotatie.

Trickparty omschrijving:

De Lazy Susan is een enkelvoudige 360° rotatie die gestart wordt vanuit een TURTLE positie. De lijnen blijven gans de rotatie over de trailing edge hangen. De IN en UIT zijn met de neus omhoog.

Aandachtspunten voor de beoordeling:

Volledig 360 graden rond draaien. In 1 beweging in de backflip. In het midden op halve hoogte. verticaal uit.

Groep 2 - REFUELING

Omschrijving:

Hiervoor moet je met twee piloten vliegen. De tweede vliegende kite vliegt in de lijnen van de eerst vliegende kite en blijft daar hangen. De twee kites worden dan gevlogen alsof het één kite is. Om deze trick te leren kan het veel helpen als de eerste kite gewoon stilhangt.

Tricksparty omschrijving:

Een trick voor de PAIR-wedstrijden. De volgende kite vliegt in de lijnen van de leidende kite en blijft daar hangen. De twee kites worden dan als één geheel gevlogen. Het invliegen mag in eender welke richting. Zacht invliegen als beide kites voorwaarts vliegen levert meer punten op dan wanneer de leidende kite in een STALL stilhangt

Aandachtspunten voor de beoordeling:

Zuiver invliegen in de lijnen zonder schok. Als één kite vliegen gedurende minstens 2 seconden.

Groep 2 - ROLLING SUSAN

Omschrijving:

Wanneer je een horizontale lijn vliegt en abrupt de onderste vleugel naar je toetrekt gaat de kite onmiddellijk op z'n rug (TURTLE); als je dan nog een rukje geeft met dezelfde hand draait hij een Lazy Suzan. Je kan deze trick ook vanuit een schuine vlucht omlaag, dan is hij iets gemakkelijker, maar wel minder mooi.

Tricksparty omschrijving:

De ROLLING SUZAN is een 360° rotatie van de kite terwijl die in een scheve TURTLE-positie hangt. IN is vanuit een horizontaal gevlogen lijn. De onderste vleugel wordt getrokken om de kite in ruglig te krijgen, dezelfde lijn wordt getrokken om de rotatie te bekomen. UIT is horizontaal in de zelfde richting als IN

Aandachtspunten voor de beoordeling:

Horizontale IN en UIT, Vlakke rotatie, geen hoogte verlies

Groep 2 - STOP (SNAPSTALL)

Omschrijving:

Vlieg van links naar rechts door het windvenster. Duw héél snel de rechterhand voorwaarts, zodat de kite horizontaal komt te hangen, en breng onmiddellijk de handen terug gelijk, waarop je veel lijn geeft. Afhankelijk van de vlieger en de afstelling kan je hier met één hand werken, of heb je beide handen nodig om een stevige STOP te bekomen. Om de stall te behouden dien je voorwaarts te stappen (of zelfs lopen)

Een andere benadering is deze: Tijdens een snap stall wordt de lucht zeer vlug uit het zeil geforceerd/gedreven zoals bij een spinbeweging. Vlieg de vlieger van links naar rechts door het windvenster en parallel met de grond. Trek met de linkerhand om een linkerdraai in te leiden, duw terzelfdertijd met de rechterhand om de ontstane beweging te neutraliseren en breng daarna de beide handen terug naar de neutrale positie. De bewegingen moeten naar gelang de windsterkte kort en vlug tot zeer vlug uitgevoerd worden (soms zelfs in een fractie van een seconde). De vlieger zou aldus in een "stall" moeten hangen (neus omhoog en de vleugelpunten parallel met de grond).

De Prism-methode is nog wat anders, maar heeft meer dramatiek in zich: geef een flinke ruk aan 1 vleugel, onmiddellijk gevolgd door een nog fellere ruk aan de andere vleugel waardoor de kite rechtop komt te hangen (neus omhoog, beide punten omlaag) en stopt. De kunst bestaat erin om eerst je polsen binnenwaarts te plooiën, zodat je eerst een polswwaai lijn kan geven alvorens die ruk te doen. Je moet ook onmiddellijk lijn geven met beide handen om de kite in de stall te houden. Het bijkomende

voordeel van deze methode is dat het uitvoerbaar is bij hardere wind, en dat de kite een heerlijk geluid maakt als alle wind uit het zeil 'klapt'.

Tricksparty omschrijving:

De STOP (SNAPSTALL) bereik je door *een bruuske beweging* (*) uit te voeren terwijl de kite in een rechte lijn vliegt, hierdoor klapt alle druk uit het zeil en blijft de kite ter plekke hangen. De neus wijst omhoog in de stall en de kite blijft minstens 2 seconden ter plaatse. Langere STALLS zullen met een hogere score beloond worden.

De vliegrichting voor de SNAPSTALL:

- Verplichte trick: horizontaal.
- Ballet: horizontaal of vertikaal

(*) *een bruuske beweging*= meestal een scherpe hoek die heel snel uitgevoerd wordt, onmiddellijk gevolgd door gepast lijn geven.

Aandachtspunten voor de beoordeling:

Minstens 2 seconden stabiel vasthouden.

GROEP 3

De tricks in deze groep leveren in een ballet volgende punten op:

slecht - bad - mauvais	gemiddeld - average - moyenne	goed - good - bon	uitstekend - excellent - excellent
0	4	8	12

Groep 3 - 540°

Omschrijving:

De 540 start met een verticale duik. Breng je armen v r achter je, ter voorbereiding van de "dood stop". Stop de kite door beide armen voorwaarts te gooien, hierdoor gaat de kite plat op de buik, de neus van u weg (PANCAKE). Het kan zelfs nodig zijn om gelijktijdig met de armbeweging een grote pas voorwaarts te zetten. Zodra de kite netjes op de buik ligt, geef je een flinke ruk met de rechterhand, onmiddellijk gevolgd door het geven van h el wat lijn met beide handen, hierdoor gaat de kite h el plat een rondje draaien. Na 540° (anderhalve rotatie) is de kite nog altijd plat op de buik, maar nu met de neus naar u gericht. - een zacht trekken aan beide lijnen brengt de kite recht op en start een vlucht naar boven.

Tricksparty omschrijving:

De kite wordt recht naar beneden gevlogen en in een PANCAKE geduwd, dan volgt onmiddellijk de rotatie op de buik voor een volle 540°. De rotatie moet zo vlak mogelijk zijn zonder hoogteverlies. De rotatie eindigt met de neus naar de piloot wijzend, de OUT is recht omhoog.

Aandachtspunten voor de beoordeling:

IN via een verticale duik (neus omlaag), vlakke rotatie, laag bij de grond, geen hoogteverlies. OUT in een rechte lijn omhoog

Groep 3 - BACKSPINS

Omschrijving:

Deze trick vertrekt vanuit een fade-positie. Afhankelijk van je eigen smaak, kan je de fade onmiddellijk laten overgaan in een backspin, of je kan de fade enige tijd vasthouden alvorens tot de backspin over te gaan. We veronderstellen even dat we met de rechterhand de backspin gaan uitvoeren. Zet de kite in een fade, zo'n meter of 3 boven de grond. Als je er klaar voor bent, laat dan de linkerkant van de kite (de rechtervleugel) een beetje achterover en omlaag hellen. Geef dan wat lijn aan die zijde, en trek met je rechterhand. Deze manier van trekken is zeker geen rukje zoals bij de axel, maar meer een versnellende beweging (ik vergelijk het wel eens met het aantrekken van een benzinegrasmaaier). Geef ruim voldoende lijn met de linkerhand, en blijf rechts trekken telkens de kite in de startpositie komt. Als je het bovenstaande niet helemaal bevat, probeer dan eens het volgende: leg de kite op de rug, met de neus naar jou, op het strand of gras. Duw je linkerhand helemaal voorwaarts, en geef die versnellende trekbeweging met de rechterhand. Je zal merken dat de kite omhoogwipt in een backspin!

Tricksparty omschrijving:

De kite draait 360° in een FADE-ori ntatie. De trick start vanuit een FADE en draait met de lijnen hangend over vleugels gedurende gans de rotaties. Deze rotaties dienen zo vlak mogelijk te zijn. Deze trick dient afzonderlijk uitgevoerd (dus bv niet als onderdeel van een JACOB'S LADDER). Minstens 3 volledige rotaties. De manier en richting van de UIT zijn niet belangrijk, als het maar een duidelijke UIT is en geen mislukte rotatie.

Aandachtspunten voor de beoordeling:

Minimum 3 rotaties, gecontroleerd en zo vlak mogelijk, geen hoogte verlies. Niet afdrijven.

Groep 3 - INSANE LEFT-RIGHT

Omschrijving:

Dit is een opeenvolging van links-rechts uitgevoerde INSANEs. Bij het einde van de een rotatie wordt de tegenovergestelde lijn getrokken, zodat de kite een INSANE uitvoert in de andere richting.

Trickparty omschrijving:

Een alternerende INSANE. Bij het einde van de rotatie wordt de tegenovergestelde lijn getrokken, zodat de kite een INSANE uitvoert in de andere richting. Dit wordt minstens 3 keer herhaald. Deze trick verschilt met de ROLLING CASCADE omdat hier VOLLEDIGE rotaties gevlogen worden.

Aandachtspunten voor de beoordeling:

Minimum 3 herhalingen (bv. links-rechts-links). Constante snelheid en beweging dus zonder pauzes. In een rechte lijn omlaag.

Groep 3 - JACOBS LADDER

Omschrijving:

Je begint deze figuur in een FADE, daarna doe je een BARREL ROLL, dit brengt de vlieger in een horizontale positie waarbij de neus ook naar jou wijst, de buik van de vlieger naar de grond. Door nu aan beide lijnen te trekken en weer lijn te geven leg je de vlieger in een TURTLE. Een klein 'tikje' op één lijn zorgt ervoor dat de vlieger 180° draait in het horizontale vlak (een halve LAZY SUZAN). Op het ogenblik dat de vlieger zijn 2 vleugeltippen naar achteren wijzen trek je terug aan beide lijnen, waardoor je de halve Lazy Suzan laat uitmonden in een FADE. Vanaf dit punt kan je gans de cyclus opnieuw doen. Voor de durvers: je kan deze trick in een heuse publiekstrekker veranderen, door de halve Lazy Suzan te veranderen in anderhalve Lazy Suzan!

Trickparty omschrijving: De JACOB'S LADDER is een opeenvolging van een halve BACKSPIN en een halve LAZY SUZAN en de overgangen daartussenin. De IN kan zowel een FADE als een TURLE zijn. Drie volledige herhalingen zijn vereist. De vlotheid van uitvoering is cruciaal voor de kwaliteit van de trick. De draairichting van elk onderdeel is niet belangrijk. De manier van IN en UIT zijn ook niet bepalend voor de puntentoekening.

Aandachtspunten voor de beoordeling:

Minimum 3 herhalingen. Vlotheid.

Groep 3 - K2000

Omschrijving:

gemakkelijkste is om aan te vliegen onder 45°, bvb van links boven naar midden onder -> dan trek je hard aan de onderste vleugel tzt met de rechterhand dus, deze input gebeurt vlak voor je de grond gaat raken -> tenslotte zet je een stap vooruit en veel slack zodat de vlieger met z'n rug naar je toe op de grond komt te liggen op z'n Leading Edge. Daarnaast moet je er ook op letten dat de LE op de grond iets dichter met de neus naar je toe staat, dan met de wingtip (ongeveer een hoek van 10°. Als dat gelukt is balanceer je de bovenste vleugel op een hoek van +60° tov de grond. Als dit gebeurd is geef je een lazy-susan achtige ruk aan de onderste vleugel.

Trickparty omschrijving:

De kite wordt neergezet op een vleugel, met de rug van de kite naar de piloot gekeerd en de lijnen hangend over de "trailing edge". Meestal begint men deze trick met de kite achteroverleunend in een hoek van 45°. De onderste vleugel wordt dan getrokken om een LAZY SUZAN rotatie in te zetten, waardoor de kite van grond komt. Wanneer de kite 180° gedraaid is (en dus met de buik omhoog, neus wegwijzend) worden de vleugeltippen omlaag getrokken naar een twee-punts landing. De kite moet in die positie gehouden worden gedurende minstens 2 seconden. Voor een maximale puntentoekening dient de kite geland in deze positie, er is minimale tijd tussen de landing en het aantrekken van de rotatie.

Aandachtspunten voor de beoordeling:

Zuivere landing op de vleugel bij de IN, zuivere rotatie en lancering. Twee-punts landing

Groep 3 - LEWIS

Omschrijving:

Breng je vlieger eerst in een YOYO (met de lijnen over de leading edge, ter hoogte van de bovenste connectors). Dan doe je een TURTLE, onmiddellijk gevolgd door een LAZY SUZAN. Hierna herstel je de normale vlucht uit de YOYO

Trickparty omschrijving:

De kite wordt recht omhoog gevlogen. De kite wordt in een Yo-Yo getrokken. De kite wordt onmiddellijk doorgedraaid op de rug en een LAZY SUZAN wordt uitgevoerd. Na een volledige rotatie wordt de kite uit de Yo-Yo getrokken met de neus omhoog.

Aandachtspunten voor de beoordeling:

Geen onderbreking tussen Yo-Yo en LAZY SUZAN. Neus omhoog bij IN en UIT.

Groep 3 – Pinwheel (helicopter)

Trickparty omschrijving:

De Pinwheel is een reeks van vlotten, dalende buik-omlaag rotaties die starten dicht bij de top van het windvenster. De trick start met de neus omhoog, dan wordt de kite voorwaarts in een reeks vlakke rotatie getrokken. Minimum 3 rotaties. Geen zichtbare inputs. Constante snelheid. 5 rotaties voor een EXCELLENT score.

Aandachtspunten voor de beoordeling:

Vlakke rotaties, 3 minimaal. Omlaag cirkelen zonder zijwaarts af te drijven.

Groep 3 - MULTILAZY

Omschrijving:

i.p.v. te stoppen na 1 rotatie in een Lazy Susan, trek je steeds weer opnieuw de kite rond in een volgende LAZY SUSAN.

Trickparty omschrijving:

Dit zijn herhalingen van een LAZY SUSAN rotatie. De trick mag ingezet worden vanuit een BACKFLIP en er mogen geen pauzes zitten tussen de rotaties

Aandachtspunten voor de beoordeling:

Minstens 3 herhalingen. Constante snelheid, vlakke rotaties. Gefixeerd in de lucht.

Groep 3 – REVERSE ROLLING

Omschrijving:

De REVERSE ROLLING is een 360° rotatie van de kite terwijl die in een TURTLE-positie hangt gedurende een vlucht. IN is vanuit een horizontaal gevlogen lijn. De onderste vleugel wordt getrokken om de kite in ruglig te krijgen, de andere lijn wordt getrokken om de rotatie te bekomen. UIT is horizontaal in omgekeerde richting als IN.

Aandachtspunten:

Horizontale IN en UIT, Vlakke rotatie, geen hoogteverlies. Vliegrichting UIT.

Groep 3 – REVERSED COIN TOSS

Omschrijving:

De kite balanceert op 1 vleugeltip voor minimum 2 seconden, dan wordt een axel uitgevoerd vanuit de onderste vleugel (door een ruk aan de onderste lijn). Na de rotatie wordt de kite op dezelfde vleugeltip neergezet. Deze tipstand moet ook minstens 2 seconden vastgehouden worden.

Tricksparty omschrijving:

De kite balanceert op 1 vleugeltip voor minimum 2 seconden, dan wordt een axel uitgevoerd vanuit de onderste vleugel (door een ruk aan de onderste lijn). Na de rotatie wordt de kite op dezelfde vleugeltip neergezet. Deze tipstand moet ook minstens 2 seconden vastgehouden worden. IN en UIT zijn vrij.

Aandachtspunten voor de beoordeling:

Minimum 2 seconden tipstand, zowel voor als na de rotatie. Vlakke rotatie.

Groep 3 - (REVERSED) FLIC-FLAC

Omschrijving:

De kite vliegt recht omhoog en wordt in een TURTLE geduwd, onmiddellijk voorwaarts onderdoor getrokken naar een frontflip, terug naar een TURTLE enz...

Tricksparty omschrijving:

De kite vliegt recht omhoog en wordt door de piloot in een TURTLE geduwd, onmiddellijk voorwaarts onderdoor getrokken naar een frontflip, terug naar een TURTLE enz... De hele beweging bestaande uit 1 TURTLE en 1 frontflip dient minstens 3 keer herhaald. Meer herhalingen geeft een hogere score. De ideale OUT is recht omhoog.

Aandachtspunten voor de beoordeling:

Minimum 3 herhalingen. Constante snelheid en beweging, niet overroteren tijdens de trick De vleugeltippen zijn steeds parallel met de grond

Groep 3 - ROLLING CASCADE

Omschrijving:

Deze trick start met een gewone LAZY SUSAN, iets voorbij halverwege de trick trek je aan beide lijnen zodat de vlieger onderdoor draait naar een volgende TURTLE positie, dan trek je de volgende LAZY SUSAN in de andere richting dan de vorige. Deze cyclus herhalen.

Tricksparty omschrijving:

Dit is een reeks van halve LAZY SUSAN rotaties die beurtelings links en rechts draaien. De inzet is een gewone LAZY SUSAN, halverwege de rotatie wordt de kite uit de rotatie getrokken en via een TURTLE ingezet voor een LAZY SUSAN in de andere richting. De reeks wordt verder gezet afwisselend links - rechts.

Aandachtspunten voor de beoordeling:

Minimum 3 bewegingen (BV links-rechts-links). Constante snelheid. Dalen in een rechte lijn.

Groep 3 - SIDE SLIDE

Omschrijving:

Ook wel eens "side way" genoemd. Vlieg de kite van de top naar beneden, langs de rand van het windvenster. Zo'n 10 meter boven de grond doe je een PULL TURN met de buitenste hand (een onderwaartse bocht), waardoor de kite wat zijwaartse snelheid krijgt. Net voor de vleugeltippen horizontaal komen breng je de handen terug gelijk door de binnenste hand bij de buitenste te brengen, en geef lijn met beide handen (je hebt dan een STALL). Je kan nu de kite zachtjes dwars door het windvenster laten zweven, waarbij de voorste vleugeltip best iets lager hangt dan de andere. Als de kite omhoog wil vliegen zal je voorwaarts moeten wandelen, als de kite wil dalen stap je zachtjes achteruit. Sturen doe je met de voorste lijn. Tracht vooral bij te sturen met kleine bewegingen.

Tricksparty omschrijving:

De kite zweeft zijwaarts in een horizontale lijn met de neus omhoog wijzend. De zweeflijn dient recht te zijn, de kite mag niet zijwaarts schommelen. Een SLIDE dicht bij de grond brengt meer punten op. De SLIDE dient minstens 3 seconden te duren. De IN en UIT zijn niet belangrijk, wel de duur en het niet zijwaarts lopen van de piloot. Voor een EXCELLENT dient de slide voorbij het midden van het windvenster te duren.

Aandachtspunten voor de beoordeling:

Minimale zijwaartse beweging van de piloot. De lengte van de SLIDE. Vleugeltippen parallel met de grond.

Groep 3 - SLOTMACHINE

Omschrijving:

Horizontale slot machine: vlieg horizontaal door het windvenster en doe een halve axel (KICK-TURN) met uw binnenste hand (de bovenste vleugel) vooraleer je het midden van het windvenster bereikt. Zodra de kite op de buik ligt (dat is voor de halve axel compleet is!!!), trek scherp met de binnenste hand (opnieuw dus) en duw voorwaarts met de andere hand, hierdoor gaat de kite in een vlakke 360° spin. De tweede ruk komt onmiddellijk na de eerste.

Vertikale slot machine: vlieg met de neus omlaag (krachtig!) aan de rand van het windvenster, met de neus lichtjes naar buiten gericht. Doe een halve axel met de binnenste hand en trek opnieuw als de kite op de buik ligt, je krijgt dan opnieuw een 360° spin.

Haakse slot machine: vlieg de kite omlaag in een hoek van 45°. Doe een halve axel met de binnenste hand en trek opnieuw als de kite plat op de buik ligt, je krijgt dan opnieuw een 360° spin. Dit is ongeveer hetzelfde als de verticale slot machine, alleen kan je deze zeer snel uitvoeren.

Tricksparty omschrijving: De SLOTMACHINE wordt ingezet vanuit een horizontale vlucht. De kite wordt vlak getrokken (buik omlaag, neus wegwijzend) en dan in een 360° rotatie getrokken. De UIT is in dezelfde richting als de vliegrichting bij de inzet.

Aandachtspunten voor de beoordeling:

Horizontale IN en UIT. Vlakke 360° rotatie in het midden van het venster zonder hoogte verlies..

Groep 3 - SPIKE

Omschrijving:

De kite wordt in een tipstand gedwongen. Vlieg van rechts naar links, heel dicht bij de grond. Trek rechts, duw links, dan links nog verder duwen. Deze beweging dient in een flits uitgevoerd. De eerste combinatie-bocht neemt alle wind uit het zeil (STALL). De tweede duw dwingt de vleugeltip in de grond.

Tricksparty omschrijving:

Eén vleugeltip wordt beslist in de grond neergezet. De aanvlieghoek moet vertikaal zijn.

Aandachtspunten voor de beoordeling:

Zuiver en beslist neerplanten van de kite. Op de vleugeltip blijven staan gedurende minstens 2 seconden. Aanvlieghoek vertikaal.

Groep 3 - YOYO

Omschrijving:

Gooi de kite in een turtle en geef extra veel lijn, zelfs door vooruit te wandelen. Hierdoor draait de kite door voorbij de turtlepositie en komt die weer normaal te hangen, doch dit keer met de lijnen aan de buitenkant over de vleugels hangend. Als je kite yoyo-stoppers heeft dan zouden de lijnen netjes tegen die stoppers moeten hangen. Op die manier kan je verder vliegen met je kite.

Een tweede manier: leg je vlieger in een fade, geef een klein beetje slack zodat de neus wat omhoog komt en dan een harde ruk gevolgd door véél slack (grote stap vooruit); de vlieger doet dan 1+1/4 pitch roll en als alles goed gaat vliegt je vlieger dan naar beneden, in een yoyo; doe dit dus niet op 1m van de grond maar wat hoger zodat je ook nog kan nadenken wat je zal doen vooraleer je je neus de grond in boort; unrollen via een pancake is de gemakkelijkste oplossing (of gewoon een bochtje naar boven), 540 is ook een mogelijkheid maar een stuk moeilijker.

Samengevat kunnen we schrijven dat er twee mogelijkheden zijn om een yoyo te doen, afhankelijk van welke kite je hebt en hoe die afgesteld staat. In 1 tijd of in 2 tijden.

De properste, échte manier om een 1-time yoyo te doen:

- a) naar boven vliegen
 - b) extra druk opbouwen door armen naar je toe te trekken
 - c) plots "lossen" : neus van de vlieger valt een tikkeltje naar achter
 - d) onmiddellijk gevolgd door een korte maar krachtige ruk
 - e) nu komt de neus dus naar voor, spine gaat voorbij de verticale (naar je toe)
 - f) harde ruk gevolgd door veel slack en de vlieger rolt zich op in z' n lijnen
- dit leest erg omslachtig, maar in werkelijkheid is het een enkele beweging die zeer snel gaat.

De 2-time yoyo:

je gooit de vlieger op z' n rug, vlak voordat hij zich in een stabiele turtle gaat zetten, neem je alle slack uit de lijnen (een bescheiden rukje bvb) en dan onmiddellijk terug lossen; door het rukje gaat de neus dieper (al klinkt dat niet direct logisch) en door het lossen draait hij verder door tot een yoyo; dit is een redelijk traag maneuver en kan vrij makkelijk herhaald worden om meerdere yoyo' s aan elkaar te knopen (kan met 3 ook, maar minder kans op succes meestal).

De flapjackvariatie: begin vanop de grond, zoals bij een flapjack : laat de neus naar voor vallen en geef dan harde ruk met veel slack waardoor je in een yoyo komt.

Tricksparty omschrijving:

Hierbij wordt de kite achterwaarts in de lijnen opgerold door een 360° omwenteling. De IN moet met de neus omhoog. Deze trick is dus een simpel oprollen in de lijnen, er moet geen enkele andere beweging uitgevoerd worden voor of tijdens het in en uit rollen van de kite

Aandachtspunten voor de beoordeling:

Zuiver op- en afrollen in een rechte lijn. Neus moet bij IN en UIT recht naar boven wijzen.

GROEP 4

De tricks in deze groep leveren in een ballet volgende punten op:

slecht - bad - mauvais	gemiddeld - average – moyenne	goed - good - bon	uitstekend - excellent - excellent
0	5	10	15

Groep 4 – 540 MUTEX

Omschrijving:

De 540 Mutex is een flic-flac waarbij de tweede pancake beweging doorloopt in een 540. Men vliegt dus recht naar beneden, doet een pancake-to-fade, opnieuw een pancake die de aanzet is voor een 540. Na de 540 vliegt men UIT recht omhoog.

Tricksparty omschrijving:

De 540 Mutex start vanuit een FADE positie, gevolgd een FLIC-FLAC en daarna een pancake-to-540. Men doet dus 1 iteratie van de flic-flac gevolgd door een 540. De rotatie van de 540 is vlak. UIT is altijd met de neus omhoog, recht omhoog vliegend.

Aandachtspunten voor de beoordeling:

Flic-flac is vertikaal, zonder pauze tussen de onderdelen, vlakke rotatie, Vertikaal omhoog UIT.

Groep 4 - BACKSPINS CASCADE

Omschrijving:

Een reeks van gewone BACKSPINS waarbij de rotatie afwisselend linksom en rechtsom gebeurt.

Tricksparty omschrijving:

Is een reeks van alternerende BACKSPINS. De trick wordt gestart vanuit een FADE, dan wordt een enkele BACKSPIN rotatie gevlogen. Zodra de rotatie voltooid is wordt een BACKSPIN gevlogen in de tegenovergestelde richting, enzovoort. Dit voor minstens 3 afwisselende rotaties.

Aandachtspunten voor de beoordeling:

Minimum 3 rotaties (bv links-rechts-links). Constante snelheid, zo vlak mogelijke rotaties. Tijdens de trick niet wegdrijven of hoogte verliezen.

Groep 4 - COMETE

Omschrijving:

- halve axle met rechterhand
- als hij +/- in een pancake ligt, trek je hem naar een fade toe door te "poppen" met je linkerhand
- voor hij in een fade komt, doe je terug een half-axle beweging met je rechterhand, de kite gaat nu richting turtle
- pop met je linkerhand voor de kite in turtle komt om hem terug recht te zetten
- opnieuw half axle met rechterhand enz enz enz

De handbeweging is eigenlijk heel eenvoudig, het is gewoon een aaneenschakeling van half axles in dezelfde richting, dus gewoon pull(rechts)-pop(links) tot je blauw ziet. Het belangrijkste is de timing en de intensiteit van je pulls & pops.

Tricksparty omschrijving:

Deze trick is een tuimeltrick waarbij de kite in één richting tuimelt. Gedurende de trick gaat de kite door 4 posities. Bijvoorbeeld: in een COMETE tegen de klok in begint de trick met

1. Een HALF AXEL om de kite op de buik te leggen, de neus wegwijsend (FLARE).
2. De kite wordt dan zo terug getrokken dat de neus ongeveer naar 6 uur wijst.
3. De volgende ruk brengt de kite op de rug, neus wegwijsend (backflip).
4. Vierde en laatste ruk zorgt er voor dat de neus weer op 12 uur staat en de eerst COMETE rotatie is een feit.

De richting van IN en UIT zijn niet belangrijk.

Aandachtspunten voor de beoordeling:

Minimum 3 herhalingen. Constante snelheid. Een rechte dalende lijn.

Groep 4 - DOUBLE AXEL

Omschrijving:

Een eenvoudige dubbele axel kan je bekomen door de ruk aan het touw voor de normale AXEL iets harder te doen, en door flink voorwaarts te stappen. Hierdoor geef je voldoende lijn om de 2 rotaties toe te laten. Wel dien je er op toe te kijken dat je lijnen niet rond de vleugeltippen draaien.

Tricksparty omschrijving:

De DOUBLE AXEL is een AXEL waarbij door één ruk de kite twee volledige rotaties maakt. De overgang tussen beide AXELS moet onzichtbaar zijn voor de jury.

Aandachtspunten voor de beoordeling:

2 vlakke rotaties. IN met de neus recht omhoog, UIT zonder dat er hoogteverlies is en met de neus weer recht omhoog

Groep 4 – DUPLEX

Omschrijving:

De Duplex is een flic-flac waarbij achter elke pancake een backspinrotatie volgt. Om en om links en rechts. Men vliegt dus recht naar beneden, doet een pancake-to-fade, een backspin (links of rechts), opnieuw een pancake-to-fade, een backspin (tegenovergestelde richting van de eerste), opnieuw een pancake-to-fade, een backspin (in dezelfde richting als de eerste), een halve barrell roll en recht omhoog UIT vliegen.

Tricksparty omschrijving:

De Duplex start vanuit een verticale neerwaartse vlucht, vervolgens een pancake-to-fade, een backspin (links of rechts), opnieuw een pancake-to-fade, een backspin (tegenovergestelde richting van de eerste), opnieuw een pancake-to-fade, een backspin (in dezelfde richting als de eerste). OUT is vrij vanuit de laatste Fade positie, zolang het op een bewuste manier gebeurt. 5 rotaties voor een EXCELLENT score.

Aandachtspunten voor de beoordeling:

Gans de trick is in een zekere ritmiek, zonder pauze tussen de onderdelen, vlakke backspin rotaties, flic-flac in een verticale lijn. Niet zijwaarts afdrijven. 3 zichtbare rotaties. Bewust UIT.

Groep 4 - MULTI-SLOT

Omschrijving:

Dit is een reeks Slotmachines die naadloos achter elkaar worden uitgevoerd. Vlieg een horizontale lijn en trek de bovenste vleugel naar u toe, de onderste van u weg, zodat de kite vlak gaat. Trek dan de bovenste vleugel van daarnet zodat de kite een vlakke 360° rotatie doet. Zodra de kite met de neus opnieuw in de zijwaartse richting wijst (de normale UIT van een slotmachine) doe je opnieuw een vlakke 360° rotatie in dezelfde richting als daarnet. Minimum 3 rotaties, de UIT is een horizontale lijn in de dezelfde richting als de aanvliegrichting. De rotaties volgen elkaar meteen op, er is geen vlieglijn tussenin.

Tricksparty omschrijving:

Dit zijn meerdere Slotmachines achter elkaar, op dezelfde plaats. Er is geen verplaatsing van de kite tussen de rotaties toegestaan. UIT is in dezelfde vliegrichting als de IN, een horizontale lijn.

Aandachtspunten voor de beoordeling:

Minimaal 3 herhalingen, op zijn plek houden in het windvenster. Vlakke rotaties, constant tempo in het midden van het venster. Zelfde horizontale richting als IN er weer UIT

Groep 4 - TAZ MACHINE

Omschrijving:

Deze trick had net zo goed "Reverse Slotmachine" kunnen noemen. Het is immers ook een 360° rotatie op de buik, ingezet vanuit een pancake (buik omlaag, neus weg van de piloot), gestart vanuit een horizontale vlucht.

Horizontaal aanvliegen en de kite in een pancake brengen door een combinatie van POP de bovenste lijn en geef lijn met de andere hand. Zodra de kite in de pancake hangt geeft je een fikse PULL met de tweede hand (die daarnet de onderste lijn vasthad). Daardoor gaat de kite in een vlakke rotatie die tegengesteld is aan de aanvliegrichting (vloog je naar links, dan is de rotatie rechtsom). Het uitvliegen doe je in een rechte lijn in de richting vanwaar de kite kwam.

Tricksparty omschrijving:

Aanvliegen vanuit een horizontale lijn, de kite wordt dan voorwaarts getrokken zoals bij de slotmachine om meteen in een 360° vlakke rotatie getrokken te worden. Bij de Taz Machine is die rotatie in tegengestelde richting, dwz als je de trick aanvliegt met de neus naar links dan is de rotatie in wijzer-zin, met de neus naar rechts is het in tegenwijzer-zin. Het uitvliegen is dan ook in de richting vanwaar de kite kwam. De trick bestaat uit 2 zichtbare inputs, als je er 3 doet mag dit niet zichtbaar zijn

Aandachtspunten voor de beoordeling:

Vlakke rotatie, constante rotatie snelheid, langzaam is beter, in het midden van het venster. 2 inputs. Tegenovergestelde richting horizontaal er weer uit. Gefixeerd in de lucht

Groep 4 - TORPILLE

Omschrijving:

Tricksparty omschrijving:

Dit is een tuimelende trick, iets vlotter dan de COMETE. De trick start bij de top van het windvenster met een harde HALF AXEL-ruk om de kite op de rug te krijgen. Hierna volgt een tegengestelde ruk om de kite op de buik te leggen, dan opnieuw een ruk naar ruglig enzovoort. De kite tuimelt van rug naar buik en terug terwijl hij hoogte verliest.

Aandachtspunten voor de beoordeling:

Het dalen gebeurt onder een hoek van 45°. Minimum 3 rotaties.

Constant tempo in de rotaties, vlakke rotaties.

Groep 4 - WAP DOO WAP

Omschrijving:

Deze trick vertrekt vanuit een FADE. Je geeft eerst wat lijn met beide handen, waardoor de neus wat omhoog komt, dan trek je hard aan beide lijnen waardoor de vlieger uit de fade getrokken wordt. Op dit moment geef je veel lijn, waardoor de vlieger doorrolt via een PANCAKE in een omgedraaide TURTLE. Op het ogenblik dat de neus van de vlieger naar jou wijst en diep genoeg hangt, trek je aan één touw, waardoor je een LAZY SUZAN inzet, maar vanop de achterzijde van de vlieger. Je laat nu de vlieger anderhalve draai maken op z'n rug, en je kunt hem dan recoveren uit een gewone TURTLE.

Tricksparty omschrijving:

Dit is een rotatie met de buik van de kite omhoog. Ingezet vanuit een FADE. De kite wordt dan in een PANCAKE getrokken en doorgedraaid naar de fade - positie maar dan met de lijnen hangend over de "trailing edge" (dus aan de achterzijde). De kite draait vervolgens 360° of 540° graden vlak rond. Met een 360° rotatie is de UIT met de neus naar beneden, bij een 540° rotatie is de UIT met de neus omhoog.

Aandachtspunten voor de beoordeling:

Vlakke rotatie. Zuivere verticale UIT.

Groep 4 - YOFADE

Omschrijving:

Dit is een fade waarbij de kite in een omgekeerde yoyo is (de lijnen hangen over de trailing edge ipv over de leading edge). De trick start vanuit een verticale vlucht omlaag, de kite wordt dan in een fadepositie gebracht door een vorm van halve pancake uit te voeren, onmiddellijk gevolgd door een forse POP aan beide lijnen en het geven van lijn. De fadepositie is geen rustmoment, de kite wordt nog 360° doorgedraaid tot die opnieuw in de fade-positie hangt, maar dan met de lijnen rond de kite

gewikkeld. Deze fade-positie dient wel vastgehouden. Uitvliegen doe je door ofwel de kite uit de lijnen te rollen recht omlaag, ofwel door een halve backspin en vervolgens uitrollen omhoog.

Tricksparty omschrijving:

Vanuit een verticale neerwaartse vlucht wordt de kite in een 540° rotatie gebracht in de verticale as (de kite gaat 360° voorbij de fade-positie opnieuw in een fade). De kite hangt dan in een omgekeerde YOYO, de lijnen over de trailing edge. De fade-positie wordt vastgehouden, dan wordt de kite netjes uit de lijnen gerold in een verticale lijn.

Aandachtspunten voor de beoordeling:

Het oprollen van de kite in de lijnen is één vloeiende beweging, de yofade minstens 2 seconden vasthouden. Het afrollen uit de lijnen is ook één vloeiende beweging. IN en UIT zijn telkens in een verticale lijn. UIT is vertikaal naar onder.

Groep 4 - YOYO TAKE-OFF

Omschrijving:

Hierbij wordt de kite bij het starten vanop de grond in een YOYO gedraaid. Bij het lanceren laat je de kite eerst wat voorover vallen (naar jou toe) net zoals bij de FLAPJACK. Trek de kite in een turtle en geef nog meer touw zodat de kite kan doorrollen in een YOYO. Vlieg dan omhoog en laat de kite netjes uit de YOYO rollen.

Tricksparty omschrijving:

Deze trick start met de kite met de twee vleugeltippen op de grond. De kite wordt omhoog gerukt en onmiddellijk achteruit geduwd voor een 360° omwenteling zodat de kite oprolt in de lijnen zoals bij een Yo-Yo. De kite moet dan 3 seconden opgerolt blijven en dan afrollen tot uiteindelijk de neus omhoog wijst.

Aandachtspunten voor de beoordeling:

Zuiver oprollen in een rechte lijn. Verticaal omhoog vliegen. Afrollen in een rechte lijn. De UIT is met de neus omhoog.

GROEP 5

De tricks in deze groep leveren in een ballet volgende punten op:

slecht - bad - mauvais	gemiddeld - average – moyenne	goed - good - bon	uitstekend - excellent - excellent
0	6	12	18

Groep 5 – CASCADE COMETE

Omschrijving:

De Comete wordt normaal uitgevoerd voor één rotatie, waarna de comete onmiddellijk opnieuw gedaan wordt maar dan éénmaal in de andere draairichting om vervolgens opnieuw één Comete rotatie te doen in de andere richting. De rotaties zijn dus links 1x, rechts 1x, links 1x of rechts 1x, links 1x, rechts 1x.

Tricksparty omschrijving:

De Comete wordt normaal uitgevoerd voor één rotatie, waarna de comete onmiddellijk opnieuw gedaan wordt maar dan éénmaal in de andere draairichting om vervolgens opnieuw één Comete rotatie te doen in de andere richting. De rotaties zijn dus links 1x, rechts 1x, links 1x of rechts 1x, links 1x, rechts 1x. IN en UIT zijn vrij, maar wel bewust en gecontroleerd.

Aandachtspunten voor de beoordeling:

Er is telkens 1 Comete-rotatie in elke richting. Constante snelheid. Een rechte dalende lijn. Bewuste UIT.

Groep 5 - CRAZY COPTER

Omschrijving:

Wordt ingezet met de kite recht omhoog vliegend in de buurt van de top van het windvenster. De neus van de kite wordt voorwaarts getrokken in een rotatie van ongeveer 270° (voorwaartse omwenteling) zodat de kite eindigt in een positie met de buik omhoog, neus wegwijzend van de piloot én met de kite door de vlieglijnen. De kite wordt dan in een 360° rotatie getrokken.

Tricksparty omschrijving:

Wordt ingezet met de kite recht omhoog vliegend in de buurt van de top van het windvenster. De neus van de kite wordt voorwaarts getrokken in een rotatie van ongeveer 270° (voorwaartse omwenteling) zodat de kite eindigt in een positie met de buik omhoog, neus wegwijzend van de piloot én met de kite door de vlieglijnen. De kite wordt dan in een 360° rotatie getrokken. De UIT is met de neus omhoog.

Aandachtspunten voor de beoordeling:

IN en UIT zijn met de neus omhoog. Vlakke rotatie. Laag inzetten is beter, vloeiende rotatie.

Groep 5 - CYNIQUE

Omschrijving:

Een andere naam had ook "Lazy Susan Cascade" of "Multilazy Left-Right" kunnen zijn. Deze trick is immers niets minder dan Lazy Susan rotaties afwisselend links- en rechtsom. Je kan de trick starten zoals een gewone Lazy Susan of vanuit een Rolling Susan. Zodra de kite op de rug ligt doe je een volledige rotatie (360°), gevolgd door een rotatie in de andere richting, daarna opnieuw in dezelfde richting als de eerste keer. Tenminste 3 volledige rotaties dus, afwisselend in draairichting. Uitvliegen is steeds recht omhoog.

Tricksparty omschrijving:

De kite doet 3 rotaties op de rug, afwisselend links/rechts. IN mag zowel vanuit verticale als vanuit horizontale aanvliegerichting, UIT is altijd met de neus omhoog, recht omhoog vliegend.

Aandachtspunten voor de beoordeling:

Minimum 3 rotaties, afwisselend in richting. Constante snelheid, vlakke rotaties. Geen pauze tussen de rotaties en Gefixeerd in de lucht.

Groep 5 - LA DOLE

Omschrijving:

Dit is zoals een wap-doo-wap terwijl de kite zich in een YOYO bevindt. Deze trick dien je wel aan te zetten vanuit een vertikaal-neerwaartse vlucht. Je laat de kite via een pancake doordraaien naar een YOYO, geef onmiddellijk een POP aan één lijn zodat de kite in een rotatie gaat, vlak op de rug. Afhankelijk van de draaisnelheid heb je twee mogelijkheden: na 360° vlieg je er neerwaarts uit, na 540° vlieg je langs boven uit de trick, telkens in een strakke verticale lijn.

Tricksparty omschrijving:

Vanuit een verticale vlucht omlaag de kite in een yoyo laten doordraaien in een wap-doo-wap, UIT op 540° (omhoog). De rotatie moet vlak zijn en gelijkmatig van snelheid.

Aandachtspunten voor de beoordeling:

Geen pauze tussen yoyo en rotatie, vlakke rotatie, IN en UIT zijn een verticale lijn

Groep 5 – MULTI YOYO

Omschrijving:

Hetzelfde als de normale yoyo, alleen wordt de kite nu 3 keer opgerold in de lijnen.

Tricksparty omschrijving:

Men doet 3 Yoyo's achter elkaar, een kleine pauze tussenin is toegestaan maar een moet wel een zichtbare verbondheid zijn tussen de rotaties. Uitrollen gebeurt in een rechte lijn. In, de trick en UIT zijn alledrie in dezelfde verticale lijn.

Aandachtspunten voor de beoordeling:

Minimum 3 Yoyo's, strakke verticale lijn. Continuïteit in de rotaties, een kleine pauze is toegelaten. Uit is omhoog.

Groep 5 – YOFADE BACKSPINS

Omschrijving:

Een Yofade wordt uitgevoerd tot en met de Fade positie, dan wordt een Backspins uitgevoerd. De kite wordt dan naar beneden toe uitgerold.

Tricksparty omschrijving:

Een Yofade wordt uitgevoerd tot en met de Fade positie, dan wordt een Backspins uitgevoerd (minimum 3 rotaties). Er moet geen pauze zijn tussen Fade en Backspins. De kite wordt dan naar beneden toe uitgerold.

Aandachtspunten voor de beoordeling:

Het oprollen van de kite in de lijnen is één vloeiende beweging. De Backspins is uiteraard met minstens 3 rotaties. Het afrollen uit de lijnen is ook één vloeiende beweging. IN en UIT zijn telkens in een verticale lijn. UIT is vertikaal naar onder.

Groep 5 - YOYO MULTILAZY

Omschrijving:

Combinatie-trick waarbij je eerst een YOYO doet, deze vasthoud en vervolgens meerdere LAZY SUZANS doet.

Tricksparty omschrijving:

Hier wordt een MULTILAZY gevlogen, maar dan met de kite in een Yo-Yo. Eigenlijk hetzelfde als een LEWIS, behalve dat de kite dus MULTILAZY's doet vooraleer af te rollen zoals in de LEWIS.

Aandachtspunten voor de beoordeling:

Geen onderbreking tussen YO-YO en MULTILAZY. Neus omhoog bij IN en UIT. Minimum 3 vlakke rotaties. Gefixeerd in de lucht