

Talent T1 Montrer son potentiel

Rider No:	Nom & Prénom:	date de naissance:
------------------	--------------------------	---------------------------

Flattricks

No	Technique	Description	Score	Points	Movie
1	Ollie		1 Point: Contest Make 2 Points: Sketchy 3 Points: Solid 4 Points: Nine Club		
2	Fakie Ollie		1 Point: Contest Make 2 Points: Sketchy 3 Points: Solid 4 Points: Nine Club		
3	Nollie		1 Point: Contest Make 2 Points: Sketchy 3 Points: Solid 4 Points: Nine Club		
4	Switch Ollie		1 Point: Contest Make 2 Points: Sketchy 3 Points: Solid 4 Points: Nine Club		
5	Flip Veuillez noter l'astuce: _____	Dans ce niveau, vous pouvez choisir quel flip trick vous sauter. Kickflip ou Heelflip	1 Point: Contest Make 2 Points: Sketchy 3 Points: Solid 4 Points: Nine Club		
6.1	180° Ollie Veuillez noter l'astuce: _____	Dans cette étape, deux 180° Ollies sont testés. Vous pouvez choisir comment vous allez sauter le 180° Ollie Regular, Fakie, Nollie ou Switch Fs ou Bs	1 Point: Contest Make 2 Points: Sketchy 3 Points: Solid 4 Points: Nine Club		
6.2	180° Ollie Veuillez noter l'astuce: _____	Dans cette étape, deux 180° Ollies sont testés. Vous pouvez choisir comment vous allez sauter le 180° Ollie Regular, Fakie, Nollie ou Switch Fs ou Bs	1 Point: Contest Make 2 Points: Sketchy 3 Points: Solid 4 Points: Nine Club		
7.1	Pop Shuvit Veuillez noter l'astuce: _____	Dans cette étape, deux Pop Shuvit sont testés. Vous pouvez choisir comment vous allez sauter le Pop Shuvit Regular, Fakie, Nollie ou Switch Fs ou Bs	1 Point: Contest Make 2 Points: Sketchy 3 Points: Solid 4 Points: Nine Club		
7.2	Pop Shuvit Veuillez noter l'astuce: _____	Dans cette étape, deux Pop Shuvit sont testés. Vous pouvez choisir comment vous allez sauter le Pop Shuvit Regular, Fakie, Nollie ou Switch Fs ou Bs	1 Point: Contest Make 2 Points: Sketchy 3 Points: Solid 4 Points: Nine Club		

Curb oder Rails

8	FS 50-50 Grind	<p>Dans cette étape, le Grind doit être sauter sur un Curb.</p> <p>L'astuce ne doit pas seulement être exécutée à la fin du Curb. Au moins 1/3 du Curb doit être utilisé.</p>	<p>1 Point: Contest Make 2 Points: Sketchy 3 Points: Solid 4 Points: Nine Club</p>		
9	BS 50-50 Grind	<p>Dans cette étape, le Grind doit être sauter sur un Curb.</p> <p>L'astuce ne doit pas seulement être exécutée à la fin du Curb. Au moins 1/3 du Curb doit être utilisé.</p>	<p>1 Point: Contest Make 2 Points: Sketchy 3 Points: Solid 4 Points: Nine Club</p>		
10	BS Noseslide	<p>Dans ce niveau, vous pouvez choisir de sauter le Noseslide Fs ou Bs. Le Slide doit être glissé sur un Curb.</p> <p>L'astuce ne doit pas seulement être exécutée à la fin du Curb. Au moins 1/3 du Curb doit être utilisé.</p>	<p>1 Point: Contest Make 2 Points: Sketchy 3 Points: Solid 4 Points: Nine Club</p>		
11	Bs Boardslide	<p>Dans cette étape, le Boardslide doit être sauter sur un Rail.</p> <p>L'astuce ne doit pas seulement être exécutée à la fin du Curb. Au moins 1/3 du Curb doit être utilisé.</p>	<p>1 Point: Contest Make 2 Points: Sketchy 3 Points: Solid 4 Points: Nine Club</p>		
12	Fs Boardslide	<p>Dans cette étape, le Boardslide doit être sauter sur un Rail.</p> <p>L'astuce ne doit pas seulement être exécutée à la fin du Curb. Au moins 1/3 du Curb doit être utilisé.</p>	<p>1 Point: Contest Make 2 Points: Sketchy 3 Points: Solid 4 Points: Nine Club</p>		

Miniramp

13	Rock to Fakie		1 Point: Contest Make 2 Points: Sketchy 3 Points: Solid 4 Points: Nine Club		
14.1	Rock n Roll Veuillez noter l'astuce: _____ _____	Dans cette étape, deux Rock n Roll sont testés. Vous pouvez choisir comment le Rock n'Roll est exécuté. Regular, Fakie, Nollie ou Switch Fs ou Bs	1 Point: Contest Make 2 Points: Sketchy 3 Points: Solid 4 Points: Nine Club		
14.2	Rock n Roll Veuillez noter l'astuce: _____ _____	Dans cette étape, deux Rock n Roll sont testés. Vous pouvez choisir comment le Rock n'Roll est exécuté. Regular, Fakie, Nollie ou Switch Fs ou Bs	1 Point: Contest Make 2 Points: Sketchy 3 Points: Solid 4 Points: Nine Club		
15	BS 50-50 StallAxle Stall		1 Point: Contest Make 2 Points: Sketchy 3 Points: Solid 4 Points: Nine Club		
16	FS 50-50 StallAxle Stall		1 Point: Contest Make 2 Points: Sketchy 3 Points: Solid 4 Points: Nine Club		
17	BS 5-0 Stall		1 Point: Contest Make 2 Points: Sketchy 3 Points: Solid 4 Points: Nine Club		
18	FS 5-0 Stall		1 Point: Contest Make 2 Points: Sketchy 3 Points: Solid 4 Points: Nine Club		
19	Fakie BS Rock to Fakie		1 Point: Contest Make 2 Points: Sketchy 3 Points: Solid 4 Points: Nine Club		
20	Fakie FS Rock to Fakie		1 Point: Contest Make 2 Points: Sketchy 3 Points: Solid 4 Points: Nine Club		

21	Nosestall		1 Point: Contest Make 2 Points: Sketchy 3 Points: Solid 4 Points: Nine Club		
22	Switch Rock		1 Point: Contest Make 2 Points: Sketchy 3 Points: Solid 4 Points: Nine Club		
23	Roll In	Le Roll In peut être choisit d'approcher Fs ou Bs.	1 Point: Contest Make 2 Points: Sketchy 3 Points: Solid 4 Points: Nine Club		
24	Roll Out		1 Point: Contest Make 2 Points: Sketchy 3 Points: Solid 4 Points: Nine Club		
Bowl					
25	Cruse en Bowl	Plusieurs descentes doivent être parcourues en une seule ligne. Il ne doit pas y avoir de kick-turns dans les virages, kick-turns = rotation avec la planche soulevée par le tail	1 Point: Contest Make 2 Points: Sketchy 3 Points: Solid 4 Points: Nine Club		
			Total points:		
			28 TricksMax. points	112 P.	

Évaluations et critères Test à bord

Points	la désignation	la description	évaluation
1. point	Contest make	Exécution modérée du trick, le trick peut être amélioré, n'a pas réussi à réaliser 4 trick	insuffisant
2. point	Sketchy	Le trick n'est pas exécuté correctement, le pied frôle le sol, les mains touchent le sol	suffisant
3. point	solid	Trick exécuté proprement, le trick peut encore être amélioré (en particulier : hauteur, style et atterrissage)	bien
4. point	nine Club	Astuce parfaite, élégante, proprement exécutée, atterrissant les deux pieds sur les inserts (vis)	parfait

Exigences pour les obstacles (éléments)

Étape	Flatricks	Curb & Rail	Miniramp	Bowl
domaine T1	Flatground	Curb ou Rail, min. 20 cm de l'élément ou supérieur	min. 120 cm du quarter pipe	min. 120 cm du Bowl
domaine T2	Flatground	Curb ou Rail, min. 30 cm de l'élément ou supérieur	min. 120 cm du quarter pipe	min. 120 cm du Bowl
domaine T3	Flatground	Curb ou Rail, min. 35 cm de l'élément ou supérieur	min. 140 cm du quarter pipe	min. 140 cm du Bowl
domaine T4	Flatground	Curb ou Rail, min. 40 cm de l'élément ou supérieur	min. 140 cm du quarter pipe	min. 140 cm du Bowl