

Talent T4

Percer et gagner des récompenses

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

Flattricks

No	Technique	Description	Score	Points	Movie
1.1	360 Flip: Veuillez noter l'astuce: _____	Dans cette étape, deux 360° Flips sont testés. Vous pouvez choisir comment vous allez sauter le 360° Flip Regular, Fakie, Nollie ou Switch Fs ou Bs	1 Point: Contest Make 2 Points: Sketchy 3 Points: Solid 4 Points: Nine Club		
1.2	360 Flip: Veuillez noter l'astuce: _____	Dans cette étape, deux 360° Flips sont testés. Vous pouvez choisir comment vous allez sauter le 360° Flip Regular, Fakie, Nollie ou Switch Fs ou Bs	1 Point: Contest Make 2 Points: Sketchy 3 Points: Solid 4 Points: Nine Club		
2	Kickflip:		1 Point: Contest Make 2 Points: Sketchy 3 Points: Solid 4 Points: Nine Club		
3	Fakie Kickflip		1 Point: Contest Make 2 Points: Sketchy 3 Points: Solid 4 Points: Nine Club		
4	Nollie Kickflip		1 Point: Contest Make 2 Points: Sketchy 3 Points: Solid 4 Points: Nine Club		
5	Switch Kickflip		1 Point: Contest Make 2 Points: Sketchy 3 Points: Solid 4 Points: Nine Club		
6	Heelflip:		1 Point: Contest Make 2 Points: Sketchy 3 Points: Solid 4 Points: Nine Club		
7	Fakie Heelflip		1 Point: Contest Make 2 Points: Sketchy 3 Points: Solid 4 Points: Nine Club		
8	Nollie Heelflip		1 Point: Contest Make 2 Points: Sketchy 3 Points: Solid 4 Points: Nine Club		
9	Switch Heelflip		1 Point: Contest Make 2 Points: Sketchy 3 Points: Solid 4 Points: Nine Club		

Curb & Rails

10.1	Blunt ou Noseblunt Slide Veuillez noter l'astuce: <hr style="width: 80%; margin-left: 0;"/> :	Dans cette étape, deux Blunt/Noseblunt Slide sont testés. Ca peut être Blunt ou Noseblunt Slide Regular, Fakie, Nollie ou Switch Fs ou Bs L'astuce ne doit pas seulement être exécutée à la fin du Curb. Au moins 1/3 du Curb/Rail doit être utilisé.	1 Point: Contest Make 2 Points: Sketchy 3 Points: Solid 4 Points: Nine Club		
10.2	Blunt ou Noseblunt Slide Veuillez noter l'astuce: <hr style="width: 80%; margin-left: 0;"/> :	Dans cette étape, deux Blunt/Noseblunt Slide sont testés. Ca peut être Blunt ou Noseblunt Slide Regular, Fakie, Nollie ou Switch Fs ou Bs L'astuce ne doit pas seulement être exécutée à la fin du Curb. Au moins 1/3 du Curb/Rail doit être utilisé.	1 Point: Contest Make 2 Points: Sketchy 3 Points: Solid 4 Points: Nine Club		

Miniramp

11	Noseblunt Stall Veuillez noter l'astuce: <hr style="width: 80%; margin-left: 0;"/> :	Dans cette étape, le Noseblunt va être testés. Vous pouvez choisir Fs ou Bs, L'astuce doit pas être sauter dans un Rock to Fakie.	1 Point: Contest Make 2 Points: Sketchy 3 Points: Solid 4 Points: Nine Club		
12	Fs Blunt	Dans cette étape, le Fs Blunt va être testés. Blunt Stall, Fs 180° Out L'astuce doit pas être sauter dans un Rock to Fakie.	1 Point: Contest Make 2 Points: Sketchy 3 Points: Solid 4 Points: Nine Club		
13	Bs Blunt	Dans cette étape, le Bs Blunt va être testés. Blunt Stall, Bs 180° Out L'astuce doit pas être sauter dans un Rock to Fakie.	1 Point: Contest Make 2 Points: Sketchy 3 Points: Solid 4 Points: Nine Club		
14	Bs Pivot Fakie	Dans cette étape, le Bs Pivot to Fakie va être testés. Bs 5-0 Stall to Fakie	1 Point: Contest Make 2 Points: Sketchy 3 Points: Solid 4 Points: Nine Club		
15	Bs Smith Grind		1 Point: Contest Make 2 Points: Sketchy 3 Points: Solid 4 Points: Nine Club		
16	Fs Feeble Grind		1 Point: Contest Make 2 Points: Sketchy 3 Points: Solid 4 Points: Nine Club		

Bowl

17	Switch Cruse	Un run Switch dans le Bowl	1 Point: Contest Make 2 Points: Sketchy 3 Points: Solid 4 Points: Nine Club		
18	Tailslide Veillez noter l'ast	Dans cette étape, le Tailslide va être testés. Le slide doit être d'au moins 1 m slider. Vous pouvez choisir comment le Tailside doit être sauter. Fs ou Bs	1 Point: Contest Make 2 Points: Sketchy 3 Points: Solid 4 Points: Nine Club		
19	Smith Grind Veillez noter	Dans cette étape, le Smith Grind va être testés. Le grind doit être d'au moins 1 m slider. Vous pouvez choisir comment le Smith Grind doit être sauter. Fs ou Bs	1 Point: Contest Make 2 Points: Sketchy 3 Points: Solid 4 Points: Nine Club		
20	Feeble Grind Veillez noter	Dans cette étape, le Feeble Grind va être testés. Le grind doit être d'au moins 1 m slider. Vous pouvez choisir comment le Feeble Grind doit être sauter. Fs ou Bs	1 Point: Contest Make 2 Points: Sketchy 3 Points: Solid 4 Points: Nine Club		
21	Blunt to Fakie		1 Point: Contest Make 2 Points: Sketchy 3 Points: Solid 4 Points: Nine Club		
22	Nosepick Veillez noter l'as	Dans cette étape, un Nosepick est testé Vous pouvez choisir si Fs ou Bs	1 Point: Contest Make 2 Points: Sketchy 3 Points: Solid 4 Points: Nine Club		
23	Air (Deep end) Veillez noter	Dans cette étape, un Air est testé dans le deep end. Vous pouvez choisir entre Fs ou Bs Air. Vous pouvez choisir le type de grad avec lequel vous sauterez.	1 Point: Contest Make 2 Points: Sketchy 3 Points: Solid 4 Points: Nine Club		
24	Trick personnelle Veillez noter	Dans cette étape, vous devez montré un trick personnelle	1 Point: Contest Make 2 Points: Sketchy 3 Points: Solid 4 Points: Nine Club		
			Total points:		
			26 Tricks Max. points =	104 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	Flattricks	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