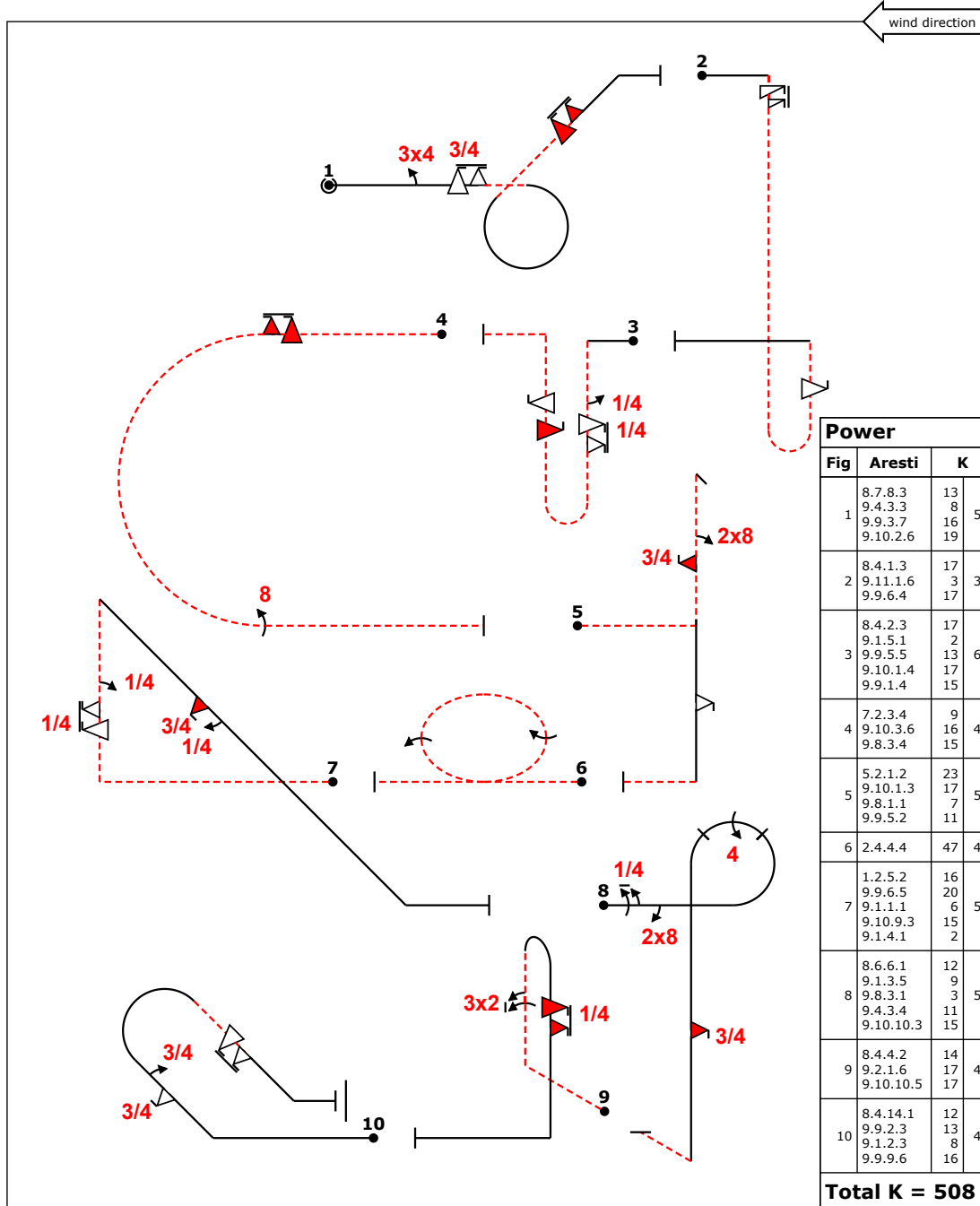




Power		
Fig	Aresti	K
1	8.7.8.3	13
	9.4.3.3	8
	9.9.3.7	16
	9.10.2.6	19
2	8.4.1.3	17
	9.11.1.6	3
	9.9.6.4	17
3	8.4.2.3	17
	9.1.5.1	2
	9.9.5.5	13
	9.10.1.4	17
	9.9.1.4	15
4	7.2.3.4	9
	9.10.3.6	16
	9.8.3.4	15
5	5.2.1.2	23
	9.10.1.3	17
	9.8.1.1	7
	9.9.5.2	11
6	2.4.4.4	47
7	1.2.5.2	16
	9.9.6.5	20
	9.1.1.1	6
	9.10.9.3	15
	9.1.4.1	2
8	8.6.6.1	12
	9.1.3.5	9
	9.8.3.1	3
	9.4.3.4	11
	9.10.10.3	15
9	8.4.4.2	14
	9.2.1.6	17
	9.10.10.5	17
10	8.4.14.1	12
	9.9.2.3	13
	9.1.2.3	8
	9.9.9.6	16
Total K = 508		

Start in Normalfluglage

Fig. 1 - Down Q Loop. 3 von 4-Punkt-Rolle, in gleicher Richtung 1-3/4 positive gerissene Rollen, 7/8 Innenlooping ziehen bis zum invertierten 45°-Steigflug, 1-1/2 negative gerissene Rollen, drücken zum Ausflug in Normalfluglage.

Fig. 2 - Trudeln mit Down Humpty. 1-1/2 Umdrehungen positives Trudeln bis zur senkrechten Abwärtslinie, 1/2 Außenlooping drücken bis zur senkrechten Aufwärtslinie, 1 positive gerissene Rolle, drücken zum Ausflug in Normalfluglage.

Fig. 3 - Down Humpty. Drücken in die senkrechte Abwärtslinie, 1/4 Rolle, in gleicher Richtung 1-1/4 positive gerissene Rolle, 1/2 Außenlooping drücken bis zur senkrechten Aufwärtslinie, 1 negative gerissene Rolle entgegengesetzt zu 1 positiven gerissenen Rolle, ziehen zum Ausflug in Rückenfluglage.

Fig. 4 - Split S. 1-1/2 negative gerissene Rolle, 1/2 Außenlooping drücken, 8-Punkt-Rolle, Ausflug in Rückenfluglage.

Fig. 5 - Turn. Drücken in die senkrechte Aufwärtslinie, 3/4 negative gerissene Rolle entgegengesetzt zu 2 von 8-Punkt-Rolle, Turn, 1/2 positive gerissene Rolle in der Abwärtslinie, drücken zum Ausflug in Rückenfluglage.

Fig. 6 - 360 Roller. 1 Rolle nach außen, 1 Rolle nach innen, Ausflug in Rückenfluglage.

Fig. 7 - Haifischzahn. Drücken in die senkrechte Aufwärtslinie, 1-1/4 positive gerissene Rolle entgegengesetzt zu 1/4 Rolle, 135° drücken auf die 45°-Abwärtslinie, 3/4 negative gerissene Rolle in gleicher Richtung wie 1/4 Rolle, ziehen zum Ausflug in Normalfluglage.

Fig. 8 - P-Loop. 1-1/4 Rolle entgegengesetzt zu 2 von 8-Punkt-Rolle, 3/4 Innenlooping ziehen mit integrierter 4-Punkt-Rolle am oberen Scheitelpunkt, 3/4 negative gerissene Rolle in der senkrechten Abwärtslinie, drücken zum Ausflug in Rückenfluglage quer zur Box.

Fig. 9 - Humpty. Drücken in die senkrechte Aufwärtslinie, 3 von 2-Punkt-Rolle, 1/2 Innenlooping ziehen bis zur senkrechten Abwärtslinie, 1-1/4 negative gerissene Rollen, ziehen zum Ausflug in Normalfluglage.

Fig. 10 - Lay Down Humpty. Ziehen auf die 45°-Aufwärtslinie, 3/4 positive gerissene Rolle entgegengesetzt zu 3/4 Rolle, 1/2 Innenlooping ziehen bis zur invertierten 45°-Abwärtslinie, 1-1/2 positive gerissene Rolle, ziehen zum Ausflug in Normalfluglage.

