

CHAMPIONNAT DE FRANCE

KITEBOARD ET WINGFOIL

Trick List Wingfoil 2026

Homme Espoir et Open

Famille :

Les catégories de familles permettent de créer de la diversité pour chaque compétiteurs

Un bonus de points sera attribué si les compétiteurs obtiennent un score avec différentes familles

Si 3 figures comptent

1 point sur le score finale si 2 familles différentes

2 points sur le score finale si 3 familles différentes

Si 4 figures comptent

1 point sur le score finale si 2 familles différentes

2 points sur le score finale si 3 familles différentes

3 points sur le score finale si 4 familles différentes

TRICK NAME Abbr. AVERAGE

SURFACE AND BASIC TRICKS		
BOARD SIT	BS	0.5
ONE FOOT	OF	0.7
BACKWIND FRONTSIDE 360	BWFS3	0.7
BOARD SIT JIBE	BSJ	0.9
FOIL SLIDE	FS	0.9
AIR	A	0.9
TOESIDE AIR	TSA	1.0
ONE FOOT ONE HAND	OFOH	1.2
RAILEY	R	1.2
TOESIDE RAILEY	TSR	1.2
TOESIDE BACKWIND FRONTSIDE 360 / RAD3	RAD3	1.4
BOARD SIT TACK	BST	1.6
ONE FOOT AIR	OFA	1.8
HEELSIDE FRONTSIDE 360	HSFS3	2.7

HORIZONTAL ROTATIONS TRICKS		
TOESIDE AIR JIBE / TS FS 180	TSAJ	1.4
TOESIDE AIR TACK	TSAT	1.4
AIR JIBE / BACKSIDE 180	AJ	1.7
AIR TACK	AT	1.8
TS BACKWIND AIR JIBE	TSBJ	2.1
TEF AIR JIBE / BACKSIDE 180	TAJ	2.3
TOESIDE BLIND AIR JIBE	TSBAJ	2.3
FRONTSIDE 360 SPIN	FS3SP	2.6
FRONTSIDE 360	FS3	2.7
TOESIDE FS 360	TSFS3	2.8
TOESIDE FS 360 SPIN	TSFS3SP	2.8
TEF TOESIDE FS 360	TTSFS3	3.2
TOESIDE FS 540 SPIN	TSFS5SP	3.2
BACKSIDE 360	BS3	3.2
TS BACKWIND BACKSIDE 360	TSBWBS3	3.5
TOESIDE BLIND FRONTSIDE 360	TSBFS3	3.6
TOESIDE BS 360	TSBS3	3.6
TOESIDE BS 360 SPIN	TSBS3SP	3.6
TOESIDE FS 540	TSFS5	3.6
TS TACK FRONTSIDE 360	TSTFS3	3.8
TOESIDE BLIND FRONTSIDE 540	TSBBS5	3.9
TS TACK BACKSIDE 360	TSTBS3	3.9
BACKSIDE 360	BS3	4.1
BACKSIDE 360 SPIN	BS3SP	4.1
TS BACKWIND FRONTSIDE 540	TSBWFS5	4.1
TS BACKWIND FRONTSIDE 360	TSBWFS3	4.4
TEF TOESIDE FS 540	TTSFS5	4.5
RADICULO 540	RAD5	5.50
TOESIDE BACKSIDE 720 SPIN	TSBS7S	5.9
TOESIDE FS 720	TSFS7	6.20
TS TACK FRONTSIDE 720	TSTFS3	6.20
FRONTSIDE 720	FS7	6.50
RADICULO 720	RAD7	6.70
HEELSIDE RAD 7	HSRAD7	6.7
RADICULO 900	RAD9	6.90
TOESIDE FS 900	TSFS9	7.0
TOESIDE BACKSIDE 720	TSBS7	7.00
RADICULO 1080	RAD10	7.20
HEELSIDE RAD 1080	HSRAD10	7.2
FRONTSIDE 1080	FS10	8.5
FRONTSIDE 1480	FS14	9.5
TOESIDE FS 1080*	TSFS10	9.5

BACKWARD ROTATIONS TRICKS		
BACKLOOP	BL	3.5
BACK FLIP	BF	4.5
BODY BACK FLIP	BBF	4.5
PALAU	BFS	4.5
TEF BACKLOOP	TBFL	5.0
TOESIDE BODY BACK FLIP	TSBBF	5.1
TOESIDE BACKFLIP	TSBF	5.2
TEF BACKFLIP	TBFB	5.3
TS ONE HANDED BACKFLIP	TSOHBF	5.4
TOESIDE PALAU	TSP	5.6
TOESIDE BACKFLIP 180	TSBF1	5.7
PALAU ONE FOOT	POF	5.9
TS TACK BACKLOOP	TSTBL	5.9
TS TACK BACKFLIP	TSTBF	6.2
BACK FLIP FRONTSIDE 180	BFFS1	6.5
PALAU FRONTSIDE 360	PFS3	6.8
BACKFLIP FRONTSIDE 360	BFFS3	7.2
PALAU BACKSIDE 360	PBS3	7.2
PALAU BACKLOOP	PBL	7.8
PALAU BACKFLIP	PBF	8.1
BACKFLIP BACKSIDE 360	BFBBS3	8.1
DOUBLE PALAU	DP	8.1
TOESIDE BACKFLIP FRONTSIDE 540	TSBFFS5	8.1
DOUBLE PALAU FS3	DPFS3	8.6
PALAU FRONTSIDE 720	PFS7	9.0
PALAU FRONTSIDE 1080	PFS10	9.5
PALAU FRONTFLIP	PFF	9.5
DOUBLE BACK FLIP	2BF	9.5
PALAU BACKFLIP FRONTSIDE 360	PBFFS3	10.0

FORWARD ROTATIONS TRICKS		
CORKED FRONTSIDE 360	CFS3	4.5
FRONT FLIP	FF	5.5
FRONT LOOP	FL	5.9
TEF FRONTFLIP	TFFF	6.0
TEF FRONTLOOP	TFFL	6.1
FRONTFLIP FRONTSIDE 180	FFFS1	6.3
CORKED FRONTSIDE 720	CFS7	6.8
BLIND BACKSIDE CORK 720 SPIN	BBC7SP	7.4
FRONTFLIP FRONTSIDE 360	FFFS3	7.7
TOESIDE FRONTFLIP	TSFF	8.1
DOUBLE FRONT FLIP	DBFF	9.5

WINGPASS ROTATIONS TRICKS		
TS FS 360 WING PASS	TSFSWP	4.5
BACKSIDE 360 WING PASS	BS3WP	4.6
FRONTSIDE 360 WING PASS	FS3WP	4.6
BACKMOBE	BM	6.8
TOESIDE BACKMOBE	TSBM	7.2
TOESIDE BLINDO	TSBO	7.2
TACK RODEO	TR	8.1
BACKMOBE 360	BM3	8.3
TOESIDE BLINDO 720	TSBO7	8.3
TACKMOBE 360	TM3	8.6
BURNER	BU	8.6

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.

