

CHAMPIONNAT DE FRANCE KITEBOARD ET WINGFOIL

Trick List Wingfoil 2026

Femme Espoir et Open / U15

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

Chaque trick avec un *** sera qualifié d'innovation (différente famille) si réalisé

TRICK NAME

Abbr.

SURFACE AND BASIC TRICKS		
BOARD SIT	BS	0.6
ONE FOOT	OF	1.0
BACKWIND FRONTSIDE 360	BWFS3	1.0
BOARD SIT JIBE	BSJ	1.3
FOIL SLIDE	FS	1.3
AIR	A	1.3
TOESIDE AIR	TSA	1.4
ONE FOOT ONE HAND	OFOH	1.6
RAILEY	R	1.6
TOESIDE RAILEY	TSR	1.6
TOESIDE BACKWIND FRONTSIDE 360 / RAD3	RAD3	1.9
BOARD SIT TACK	BST	2.3
ONE FOOT AIR	OFA	2.5
HEELSIDE FRONTSIDE 360	HSFS3	3.8

HORIZONTAL ROTATIONS TRICKS		
TOESIDE AIR JIBE / TS FS 180	TSAJ	1.9
TOESIDE AIR TACK	TSAT	1.9
AIR JIBE / BACKSIDE 180	AJ	2.4
AIR TACK	AT	2.5
TS BACKWIND AIR JIBE	TSBWAJ	2.9
TEF AIR JIBE / BACKSIDE 180	TAJ	3.1
TOESIDE BLIND AIR JIBE	TSBAJ	3.1
FRONTSIDE 360 SPIN	FS3SP	3.6
FRONTSIDE 360	FS3	3.8
TOESIDE FS 360	TSFS3	3.9
TOESIDE FS 360 SPIN	TSFS3SP	3.9
TEF TOESIDE FS 360	TTFS3	4.4
TOESIDE FS 540 SPIN	TSFS5SP	4.4
BACKSIDE 360	BS3	4.5
TS BACKWIND BACKSIDE 360	TSBWBS3	4.9
TOESIDE BLIND FRONTSIDE 360	TSBFS3	5.0
TOESIDE BS 360	TSBS3	5.0
TOESIDE BS 360 SPIN	TSBS3SP	5.0
TOESIDE FS 540	TSFS5	5.0
TS TACK FRONTSIDE 360	TSF3S	5.3
TOESIDE BLIND FRONTSIDE 540	TSBBS5	5.4
TS TACK BACKSIDE 360	TSBBS3	5.4
BACKSIDE 360	BS3	5.6
BACKSIDE 360 SPIN	BS3SP	5.6
TS BACKWIND FRONTSIDE 540	TSBWFS5	5.6
TS BACKWIND FRONTSIDE 360	TSBWFS3	6.1
TEF TOESIDE FS 540*	TTFS5S	6.3
RADICULO 540*	RAD5	7.0
TOESIDE BACKSIDE 720 SPIN*	TSBS7S	8.1
TOESIDE FS 720*	TSF7	9.0
TS TACK FRONTSIDE 720*	TSF7S3	9.0
RADICULO 720*	RAD7	9.6
FRONTSIDE 720*	FS7	10.0
HEELSIDE RAD 7*	HSRAD7	10.0
TOESIDE FS 900*	TSFS9	10.0
RADICULO 900*	RAD9	10.0
TOESIDE BACKSIDE 720*	TSBS7	10.0
RADICULO 1080*	RAD10	10.0
FRONTSIDE 1080*	FS10	10.0
FRONTSIDE 1480*	FS14	10.0
HEELSIDE RAD 1080*	HSRAD10	10.0
TOESIDE FS 1080*	TSFS10	10.0
FRONTSIDE 1480*	FS14	10.0

BACKWARD ROTATIONS TRICKS		
BACKLOOP	BL	4.9
BACK FLIP	BF	6.3
BODY BACK FLIP	BBF	6.3
PALAU	BFS	6.3
TEF BACKLOOP	TFBL	6.9
TOESIDE BODY BACK FLIP	TSBBF	7.1
TOESIDE BACKFLIP	TSBF	7.3
TEF BACKFLIP	TFBF	7.4
TS ONE HANDED BACKFLIP	TSOHB	7.5
TOESIDE PALAU	TSP	7.8
TOESIDE BACKFLIP 180	TSBF1	7.9
PALAU ONE FOOT	POF	8.1
TS TACK BACKLOOP	TSTBL	8.3
TS TACK BACKFLIP	TSTBF	8.6
BACK FLIP FRONTSIDE 180*	BFFS1	9.0
PALAU FRONTSIDE 360*	PFS3	9.4
BACKFLIP FRONTSIDE 360*	BFFS3	10.0
PALAU BACKSIDE 360*	PBS3	10.0
PALAU BACKLOOP*	PBL	10.9
BACKFLIP BACKSIDE 360*	BFBBS3	10.0
DOUBLE PALAU*	DP	10.0
TOESIDE BACKFLIP FRONTSIDE 540*	TSBFFS5	10.0
DOUBLE PALAU FS3*	DPFS3	10.0
PALAU FRONTSIDE 720*	PFS7	10.0
PALAU FRONTFLIP*	PFF	10.0
DOUBLE BACK FLIP*	2BF	10.0
PALAU BACKFLIP FRONTSIDE 360*	PBFFS3	10.0

FORWARD ROTATIONS TRICKS		
CORKED FRONTSIDE 360	CFS3	6.3
FRONT FLIP	FF	7.6
FRONT LOOP	FL	8.1
TEF FRONTFLIP*	TFFF	8.4
TEF FRONTLOOP*	TTFL	8.5
FRONTFLIP FRONTSIDE 180	FFF1	8.8
CORKED FRONTSIDE 720*	CFS7	9.4
BLIND BACKSIDE CORK 720 SPIN*	BBC7SP	10.0
FRONTFLIP FRONTSIDE 360*	FFF3	10.0
TOESIDE FRONTFLIP*	TSFF	10.0
DOUBLE FRONTFLIP	DFF	10.0

WINGPASS ROTATIONS TRICKS		
TS FS 360 WING PASS	TSFSWP	6.3
BACKSIDE 360 WING PASS	BS3WP	6.4
FRONTSIDE 360 WING PASS	FS3WP	6.4
BACKMOBE*	BM	9.4
TOESIDE BACKMOBE*	TSBM	10.0
TOESIDE BLINDO*	TSBO	10.0
TACK RODEO*	TR	10.0
BACKMOBE 360*	BM3	10.0
TOESIDE BLINDO 720*	TSBO7	10.0
TACKMOBE 360*	TM3	10.0
BURNER*	BU	10.0

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.

