

## FICHA TECNICA

1) Elección del material: elegir la tabla en función de la fuerza del viento y del tiempo disponible. La superficie de la vela es muy importante para adquirir la máxima velocidad.



**Carrera:** = tabla de regata. Es la más rápida, pero con ella no pueden realizarse saltos ni surf.



**Powerjibe:** = tabla grande, pero no permite efectuar saltos.



**Ola:** = tabla pequeña. Es la más lenta, pero con ella todo está permitido.

### 2) Las salidas:

- Salida clásica: encadenar los movimientos (descritos más adelante) sucesivamente. Con el viento, la vela cae más deprisa.
- Water Start: se realiza como la salida clásica. Es más difícil que esta última, pero más valorada. Supone un mínimo de viento.

3) El "pumping": acelerador. Sólo está prohibido en los Juegos Olímpicos.

### 4) Los encadenamientos:

- One-and-jump: saltos.
- Bodydrag: se realiza entre las olas.
- El surf: realizar el movimiento un poco antes que la ola (bottom turn).

5) Los saltos: subirse a la cresta de la ola y lo más rápido posible.

- Table top: el más fácil.
- Barrel roll: es más eficaz realizarlo de lado.
- Killer loop: muy difícil de realizar pero proporciona muchos puntos.

## FICHA PRACTICA

1) Para jugar con joystick o teclado:

Para el teclado, utiliza el bloque de teclado numérico (cifras 1 a 9) y la tecla Shift como "botón de fuego".

\* Sin "botón de fuego" o sin Shift:



\* Con el "botón de fuego" o con Shift:



### 2) Las boyas:



- naranjas: pasar a la derecha.
- verdes: pasar a la izquierda.



- pasar por la puerta, entre dos boyas.

3) Tecla ESC: pausa