EXISTEN 4 FASES DEL FTILT DE SQUIRTLE

“se trabaja con lo que se tiene”

**1 LOW-HITSUN**

* AQUÍ EL RIVAL QUEDA EN HITSTUN LEVE Y PUEDES:  
  PEGARLE OTRO FTILT
* GRABEARLO
* SI LEES UN JAB DEL OPONENTE, UN WITHDRAW DE SQUIRTLE LE PUEDES PEGAR ALEJANDOTE
* SI LEES UN SPOTDODGE PUEDES CORRER Y JAB

ESTA FASE DURA DE 0 A 40% APP EN PESOS MEDIOS

**2 SEMI-TUMBLING**

Fase compleja , aquí el rival medio que se aleja y puedes pegarle un ftilt y luego correr y otro ftilt y asi ,pero no es tan consistente

Un ejemplo de esto es el NOI vs Spargo minuto x donde l aaplica bien

Es como de 40% a 87% en pesos medios (cloud example)

Example noi vs spargo min 5 app:

https://www.youtube.com/watch?v=YXgYY1pzb2c&t=797s

**3 TUMBLING:**

Fase importantísima ,donde puedes meterle techchase o jab locks

**4 Ya no combea. Aquí el ftilt solo aleja,no combea y con salto o algo se salvan algo**