

Oficial 2018 Advanced Conocida

Guía Sintetizada



S Horizontal

Caso
 A=B
 A similar B
 A = 2x B (B = 2x A)

Deducción
 0 Pt.
 -1 pt.
 -2 pt.

line = -2 pt. min.

Roll start

Wind
 5° = -1/2 pt.
 10° = -1 pt.
 20° = -2 pt.

Flight line

Vertical Descendente

Caso
 A=B
 A close B
 A = 2x B (B = 2x A)
 A = 3x B (B = 3x A)
 A (or B) = 0
 A=B=0

Deducción
 0 Pt.
 -1 pt.
 -2 pt.
 -3 pt.
 -4 pt.
 -2 pt.

Wind
 5° = -1/2 pt.
 10° = -1 pt.
 20 deg. = -2 pts.

Caída de Ala

Oscilación después de pérdida - 0,5 pt./5°
Desviación de trayectoria - 0,5 pt./5°
Alas Alineadas - 0,5 pt./5°
Trayectoria Vertical (Arriba/abajo) - 0,5 pt./5°
Entrada y Salida Horizontal - 0,5 pt./5°
Deslizamiento de cola antes de rotación 0 pt.
Snap y 1/4 roll en la misma dirección; sino 0 pt.

Wind
 10° - 1 pt.
 No penalità!
 20° - 2 pt.

Flight path
 Distance > 4wingspan = 0pt.

Círculo rolado

Rolido constante; cada variación - 1 pt.
Rolar continuo; si no - 1 pt.
Radio constante; si no - 1 pt.
Altura constante; si no - 0,5 pt./5°
Roles en la misma dirección; si no: 0 pt.

3 Rolls; otros 0 pt.
 1 roll / 1/4 círculo (90°) -0,5 pt/5°
 Penalidad por redondez del círculo - 0,5 pt/5°

Humpty bump

Caso
 A=B
 A close B
 A = 2x B (B = 2x A)
 A = 3x B (B = 3x A)
 A (or B) = 0
 A=B=0

Deducción
 0 Pt.
 -1 pt.
 -2 pt.
 -3 pt.
 -4 pt.
 -2 pt.

1/4 roll & 3/4 snap misma dirección; si no 0 pt.
 Penalidad de BREAK aplicada para la corrección de salida

Para entrada y salida

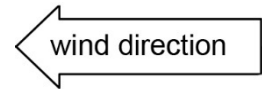
⊖ RADIO DEL LOOP DEBE SER IGUAL

◇ RADIO DEL LOOP NO DEBE SER NECESARIAMENTE EL MISMO

Forma del radio

OK -1Pt

Official 2018 Advanced Conocida



Immelman

- Variación de alabeo en roll - 1 pt.
- Radio del loop no es constant - 1 pt.
- Alas torcidas - 0,5 pt/5°
- Desviación de trayectoria - 0,5 pt/5°
- Entrada / Salida Horizontal - 0,5 pt/5°
- Roll 3/4 & 1/4 opuestos, si no: 0 pt.
- 1/2 roll & snaps opuestos. Si no 0 pt.

Loop Negativo

Loop perfectamente redondo. Entrada y salida a la misma altura

- Alas no niveladas en la horizontal - 0,5 pt./5°
- Desviación de trayectoria - 0,5 pt./5°
- Entrada y salida horizontal - 0,5 pt/5°
- Vacilación en pausas del roll - 1 pt.
- Líneas rectas en vertices de roll - 2 pt.
- Sin pausa en roll o la pausa no se percibe 0 pt.
- Como dice el Aresti, 1/2 roll debe estar centrado en el área delimitada. Cualquier desviación: -0,5 pt/5°

Spin / Tirabuzón

El avión se debe aproximar al spin con las alas planas horizontales:

- No alineadas - 0,5 pt/5°
- No pérdida o entrada con alerones o entrada con snap 0 punto
- Desviación de la trayectoria de vuelo - 0,5 pt/5°

Morro y ala deben entrar en secuencia o de manera simultáneas en la dirección del spin:

- Si hay rotación visible antes de que baje el morro avión debe autorrotar durante el spin: 0 punto
- Si hace un espiral 0 punto

Después del spin, el avión debe hacer una vertical descendente a 90° con corrección de viento:

- Por cada desviación - 0,5 pt/5°
- Omisión de la vertical - 1 pt.

Entre el spin y 3/4 roll debe haber una vertical de largo mayor a 1 fucelage 0 punto

Spin y 3/4 roll en la misma dirección; sino; 0 punto

Salida equivocada; aplica penalidad de **break**

Medio reloj de arena horizontal

Cumbres superior / inferior a la misma altura que la entrada y salida. Si no: - 0,5 pt./5°

1/2 roll & snap en la misma dirección; si no. 0 pt.

Caso	Deducción
A=B	0 Pt.
A similar B	-1 pt.
A = 2x B (B = 2x A)	-2 pt.

Media «S» Horizontal

Sin línea entre 1/2 loops; si la hay: - 2 pt.

Entrada y salida en la misma línea; si no: - 0,5 pt./5°