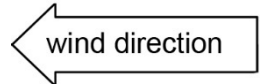


Oficial 2018 Intermedia Conocida

Guía Sintetizada



Viento

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

Viento

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

X = Y
0 pt. di deduzione

Variazione Visibile - 1 pt.

Variazione 2:1 - 2 pt.

- El avión debe llegar al punto de pérdida con las alas horizontales: Desviación de la horizontal: **- 0,5 pt/5°**
No hay pérdida y/o entrada con snap/alerones: **0 punto**
- Trayecto de vuelo nivelado antes de la pérdida: Desviación de la trayectoria **- 0,5 pt/5°**
- Morro y ala deben caer en secuencia o de manera simultánea en la dirección del spin: **0 punto**
Si rota antes que caiga el morro: **0 punto**
- El avión debe autorrotar durante el spin: Si hace un espiral **0 punto**
- Después del spin, el avión debe hacer una vertical descendente a 90° con corrección de viento: Por cualquier desviación **- 0,5 pt/5°**
Omisión de la vertical. **- 1 pt.**

- Entre el spin y el 1/4 roll, debe haber un trayecto recto; de largo mayor a 1 fucelage.
- La rotación del spin y el 1/4 roll debe ser en la misma dirección; de otra manera: **0 punto**

Salida equivocada: penalidad de Break

- Variación en velocidad de Roll **- 1 pt.**
- Alas no horizontales. **- 0,5 pt./5°**
- Desviación de trayectoria de vuelo. **- 0,5 pt./5°**
- Entrada y salida horizontal. **- 0,5 pt./5°**
- No hay pausa entre 1/4 y 3/4 roll. **- 1 pt.**
- Línea recta entre 5/8 de loop y el snap. **- 2 pt.**

Entrada y salida pueden ser a diferente altura

X = Y
0 pt. di deduzione

Variazione Visibile - 1 pt.

Variazione 2:1 - 2 pt.

Si el roll no está centrado en porción superior del loop **- 0,5 pt./5°**

Loop perfectamente redondo. Entrada y salida a la misma altura

Alas no horizontales **- 0,5 pt./5°**
Desviación de la trayectoria de vuelo **- 0,5 pt./5°**
Entrada y salida horizontal **- 0,5 pt./5°**
Vacilación en pausas del roll. **- 1 pt.**
Trayectos rectos en vértices de roll (roll no integrado) **- 2 pt.**
Sin pausas o pausas no percibida en roll **0 pt**

Viento

10° = - 1 pt.
20° = - 2 pt.

Corrección de viento
No penalità

Trayectoria de vuelo
Distancia > 4 envergaduras = 0pt.

PUNTO IDEAL DE PIVOT

MAX. DIST. DEL PUNTO IDEAL DE PIVOT

Sin deducción -1 pt -2 pt -3 pt

A

B

Caso	deducción
A=B	0 Pt.
A similar B	-1 pt.
A = 2x B	-2 pt.
A = 3x B	-3 pt.
A (or B) = 0	-4 pt.
A=B=0	-2 pt.

- Oscilación después de la pérdida **- 0,5 pt./5°**
- Desviación de la trayectoria de vuelo **- 0,5 pt./5°**
- Alineación de las alas **- 0,5 pt./5°**
- Trayectoria Vertical (arriba/abajo) **- 0,5 pt./5°**
- Entrada y salida Horizontal **- 0,5 pt./5°**
- Deslizamiento atrás antes de la rotación **0 pt.**



RADIOS DEL LOOP DEBEN SER IGUALES

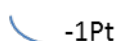


RADIOS DEL LOOP NO DEBEN SER NECESARIAMENTE IGUALES

Radius shape

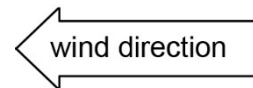


OK



-1Pt

Oficial 2018 Intermedia Conocida



Humpty bump

<u>Caso</u>	<u>Deducción</u>
A=B	0 pt.
A similar B	-1 pt.
A = 2x B (B = 2x A)	-2 pt.
A = 3x B (B = 3x A)	-3 pt.
A (or B)= 0	-4 pt.
A=B=0	-2 pt.

Diente de tiburón

½ Roll y Snap en la misma dirección

- Si no => **0 pt.**
- No hay línea entre 1/2 roll y Snap **- 1 pt.**

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

Immelman

Línea recta entre el roll y 1/2 loop **- 2 pt**

1/2 roll y Snap en direcciones opuestas.

Si no; **0 pt.**

Sin línea entre el ½ roll y Snap **- 1 pt.**

Descenso

<u>Caso</u>	<u>Deducción</u>
A=B	0 Pt.
A similar B	-1 pt.
A = 2x B (B = 2x A)	-2 pt.
A = 3x B (B = 3x A)	-3 pt.
A (or B)= 0	-4 pt.
A=B=0	-2 pt.

¼ Círculo rolado

Roll en la misma dirección de la trayectoria (círculo rolado interior)

- Dirección equivocada **0 pt.**
- Variación de ritmo del roll **- 1 pt.**
- Variación del radio del círculo **- 1 pt.**
- Variación de altura **- 0,5 pt/5°**
- Alas torcidas de la horizontal (entrada/salida) **- 0,5 pt/5°**