

Oficial 2018 Ilimitada Conocida

Guía Sintetizada



Diente de Tiburón

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

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

Wind

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

Rolls en 45° deben ser opuestos; si no: **0 pt.**

8 Cubano Reverso

Wind

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

Flight line

Case
 A=B
 A close B
 A = 2x B (B = 2x A)

Deduction
 0 Pt.
 -1 pt.
 -2 pt.

Snap comienza

1/4

Línea entre snap y loop -2 pt.

● Snap & roll en la misma dirección; si no **0 pt.** Para corrección de la maniobra aplica «Penalidad de Break»

45° Humpthly Bump

Case
 A=B
 A close B
 A = 2x B (B = 2x A)

Deduction
 0 Pt.
 -1 pt.
 -2 pt.

- 2x4 roll & 1/2 snap en la misma dirección Si son opuestos **0 pt.**
- 1/2 roll & 1 roll en direcciones opuestas Si son en la misma: **0 pt.**

Caída de Ala

IDEAL PIVOT POINT
 MAX. DIST. FROM IDEAL PIVOT POINT

No deduction -1 pt -2 pt -3 pt

Oscilación después de la pérdida
 Desviación de trayectoria
 Alineación de las alas
 Trayecto vertical (arriba/abajo)
 Entrada/salida Horizontal
 Deslizamiento hacia atrás antes de pérdida
 1/4 roll & 3/4 snap son opuestos; si no
 Roles opuestos en descenso a 90°; si no

- 0,5 pt./5°
 - 0,5 pt./5°
 - 0,5 pt./5°
 - 0,5 pt./5°
 0 pt.
 0 pt.
 0 pt.

Wind

10° - 1 pt.
 20° - 2 pt.

No penalitá!

Wind correction

Círculo Rolado

Velocidad de roldo constante, cada variación - 1 pt.
 Roles continuos; si no - 1 pt.
 Radio constante; si no - 1 pt.
 Altura constante; si no - 0,5 pt./5°
 Roles en secuencia Int-ext-int; si no 0 pt.

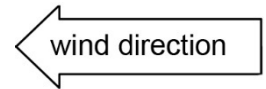
3 Rolls; diferente **0 pt.**
 1 roll / 120° círculo -0,5 pt/5°
 Penadidad por redondez del círculo -0,5 pt/5°

⊖ LOOP RADIUS MUST BE THE SAME

◇ LOOP RADIUS NO BE NECESSARILY THE SAME

Radius shape
 OK -1Pt

Oficial 2018 Ilimitada Conocida



Doble Humpty Bump

Case	Deduction
A=B	0 Pt.
A close 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.

Durante el ascenso, roll de 2T & ¼ roll son opuestos; de otra manera **0 pt.**

Loop

Loop perfectamente redondo. Entrada y salida a la misma altura

- Alas torcidas de la horizontal **-0,5 pt./5°**
- Desviación de trayectoria **-0,5 pt./5°**
- Entrada y salida horizontal **-0,5 pt./5°**
- Como dice el Aresti, ¼ roll & snaps deben ser centrados en el área delimitada. Cualquier desviación: **-0,5 pt./5°**

Case	Deduction
A=B	0 Pt.
A close 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.

Comienza Snap

Línea entre 3/4 loop & snap **-2 pt.**

Spin

El avión debe aproximarse al spin con las alas horizontales y planas:

- Desalineadas **- 0,5 pt./5°**
- No hay pérdida, o entrada con aleron o snap **0 pt.**
- Pérdida de la trayectoria **- 0,5 pt./5°**
- Morro y ala deben caer en secuencia o simultáneas en la dirección del spin: **0 pt.**
- Rotación visible antes de la caída del morro **0 pt.**
- El avión debe autorrotar durante el spin: **0 pt.**
- Entrada en espiral **0 pt.**
- Después del spin, el avión debe hacer un descenso a 90° con compensación de viento: **- 0,5 pt./5°**
- Por cada desviación **- 1 pt.**
- Omisión de la vertical **- 1 pt.**
- Entre el spin & ¾ roll debe haber un trayecto vertical que debe ser mayor al largo de 1 fucelage
- Spin & ¾ roll en direcciones opuestas; otra cosa; **0 punto**
- Salida quivocada; aplica penalidad de break.

Case	Deduction
A=B	0 Pt.
A close B	-1 pt.
A = 2x B (B = 2x A)	-2 pt.

Comienza Roll

Línea entre 5/8 loop & ¾ de roll **-2 pt.**