

Det är pilotens ansvar att presentera rätt geometri på varje manöver så att domarna kan utvärdera och bedöma genomförandet av manövern.

### AUTOMATISKA NOLLOR

- Missad, tillagd eller fel manöver (förutom regel 6.3c)
- Fel flygriktning – Aresti beskriver flygriktningen.
- Accumulerat mer än 90° fel i flyglinje (pitch/roll/yaw).
- Manöver utförda bakom deadline (30m framför pilotrutan).
- Hammerhead som flygs runt, trillar baklänges eller "flopping out".
- Kvikroll – Ingen stall – nosen avviker inte från flyglinjen.
- Spinn – ingen synlig stall, kvickroll- eller tunnelrolls-ingång.
- Missade moment i momentroll.
- Moment i vanlig roll.
- Tailslide – ingen synlig "slide" eller "slide" åt fel håll.

Avvikelse från kurs av CG (roll, pitch, yaw) på modell – **1 poäng / 10° fel.**

Alla manövrar börjar OCH slutar med rakflygning – **1 poäng / 10° fel.**

Missad rakflygning mellan manövrar – **1 poäng från VARJE manöver**

### Roll-placering på linjer i manövrar (Familj 1,5,6,7 & 8)

- Roll på linjer **MÅSTE** centreras
- Visuellt skillnad på centrering – **1 poäng avdrag**
- 2:1 centreringsfel – **2 poäng avdrag**
- > 2:1 centreringsfel – **3 poäng avdrag**
- Ingen linje före **OCH** efter roll – **2 poäng avdrag**
- Ingen linje före **ELLER** efter roll – **4 poäng avdrag**
- Roll i loop – **1 poäng avdrag per 10° från center av loop apex**
- Roll i loop ej integrerad (flygs på rak linje på apex) – **min 2 poäng avdrag**

### Del av loop – kriterier för radie (Familj 1,3,5,6,7 & 8)

- Samma radie krävs – **Avdrag = Domarens val**
- Olika radier tillåts – **Inget avdrag** – enligt följande:
  - Vertikaler upp och ner
  - Hajtand / Figur "N" (och varianter i Familj 1)
  - Humpty Bump – Toppen kan vara olik – in och utgång **MÅSTE** vara samma.

### INGÅNGS OCH UTGÅNGSHÖJD MÅSTE VARA SAMMA – 1 poäng / 10°

- Horisontella linjer – även linjer med roll (ej kvickroll) – Familj 1
- Svängar och rullande svängar – Familj 2
- Alla former av loop (rund, fyrkant, diamant, 8-kant) – Familj 7
- Alla horisontella (kubanska) 8 och vertikala 8 – Familj 7

### INGA BEDÖMNINGSKRITERIA- Ingen direkt effekt på poäng

- Rollhastighet – bedöms ej. Variation i rollhastighet ger avdrag.
- Storlek på manövrar bedöms ej – rätt geometri måste uppvisas
- Avstånd från domare bedöms ej (direkt). Se ACS.
- Flyghastighet bedöms ej – kan dock påverka andra kriterier

### FAMILJ 1 – Linjer och vinklar

- Fel vinklar på 45° och 90° linjer – **1 poäng / 10°**

### FAMILJ 2 – Svängar och rullande svängar

- Bankningsvinkel mindre än 60° i sväng – **1 poäng / 10°**
- Ändring av radie, bankning eller roll – **1 poäng per gång**
- Stopp i roll i rullande sväng – **1 poäng per gång**
- Höjdvariationer i rullande sväng – **1 poäng / 10°**
- Ojämn intergrering – **1 poäng / 10°**
- Reversering av rollriktning – **1 poäng / 10°**
- Avslut på rätt axel (kurs) – **1 poäng / 10°**

### FAMILJ 3 – Kombination av linjer

- Felaktig vinkel och kurs – **1 poäng / 10°**
- Olika radier på del-loopar – **Domarens val**

### FAMILJ 5 – Hammerhead (Stall turn)

- "Flopping out", flyover, slide – **NOLL**
- Mer än ½ vingspann rotation – **1 poäng / ½-vingspann fel**
- Tappar kurs på toppen (smyger in) – **1 poäng / 10°**
- Rotation runt längd-axeln (torquing) – **1 poäng / 10°**
- Pendling i någon axel – **1 poäng / 10°**

### FAMILJ 6 – Tailslides (bara tillåtet i Unlimited Unknowns)

- Se IMAC's regler för bedömning

### FAMILJ 7 – Looping och åttor

- Loop ej rund – **Domarens val**
- Korkskrub – **1 poäng / 10°**
- Loop ej "stängd" (in och utgångshöjd ej samma) – **1 poäng / 10°**
- LINJE mellan loop och roll-element – **2 poäng minimum**

### FAMILJ 8 – Kombination av linjer, vinklar och looping

- Variation i kurs (roll, pitch, yaw) – **1 poäng / 10°**

### FAMILJ 9 – roll, kvickroll och spinn

- **Spinn – modellen måste autorotera efter en utstallad ingång**
- Variation i höjd under ingång – **1 poäng / 10°**
- Inget vingdropp åt spinhållet när nosen droppar – **1 poäng / 10°**
- Över / underrotation av spinn – **1 poäng / 10°**
- Avslutar med skevroder – **1 poäng / 10°**
- 90° dyklinje efter spinn – **1 poäng per 10°**
- **Roll och momentroll**
- Variation i rollhastighet – **1 poäng per gång**
- Under eller överrotation – **1 poäng / 10°**
- Tunnelroll – **1 poäng / 10°**
- Inget moment i momentroll = missat moment = **NOLL**
- Under eller överrotation av moment i momentroll – **1 poäng / 10°**
- **Kvickroll – nosen måste avvika från flyglinjen och synlig autorotation**
- Modellen måste ställa och autorotera – **om inte = NOLL**
- Under eller överrotation – **1 poäng / 10°**
- Skevroderingång eller avslut efter autorotation – **1 poäng / 10°**
- Inga avdrag pga att modellen avviker från flyglinjen i kvickroll

ACS – Airspace Control Score – Hur väl piloten presenterar manövrarna i flygrummet



**KOM IHÅG !!**

**DÖM VARJE MANÖVER SOM OM DET ÄR DEN ENDA SOM FLYGS !**