**AUTOMATISKA NOLLOR**

* **Missad, tillagd eller fel manöver enl. Arestin**
* **Fel flygriktning i X-led – Aresti beskriver flygriktningen.**
* **Ackumulerat mer än 90° fel i flyglinje (pitch/roll/yaw).**
* **Del av manöver utförd bakom deadline (30 m framför pilotrutan).**
* **Hammerhead som flygs runt, trillar baklänges eller ”flopping out”.**
* **Kvickroll – Ingen stall – nosen avviker inte från flyglinjen.**
* **Spinn – Ingen synlig stall, kvickroll- eller tunnelrolls-ingång.**
* **Missade moment i momentroll.**
* **Synliga stopp 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 i båda manövrar**

**Rollplacering på linjer i manövrar (Familj 1,5,6,7 & 8)**

* **Roll på linje SKALL alltid centreras, utom efter spinn**
* **Tydlig synlig 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 – alla radier får vara olika.**

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

* **Horisontella linjer – även linjer med roll (ej kvickroll) – Familj 1**
* **Svängar och rollande svängar – Familj 2**
* **Vissa former av looping (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**

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

* **Så litet som möjligt, utan att det påverkar domarens möjlighet att döma**

**FAMILJ 1 – Linjer och vinklar**

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

**FAMILJ 2 – Svängar och rollande svängar**

* **Bankningsvinkel mindre än 60° i sväng – 1 poäng / 10°**
* **Ändring av radie, bankning eller roll – 1 poäng per gång**
* **Stopp i roll i rollande sväng – 1 poäng per gång**
* **Höjdvariationer i rollande sväng – 1 poäng / 10°**
* **Ojämn integrering – 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 ett helt vingspann i rotationen – 1 poäng / ½-vinspann 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 Unknown)**

* **Se IMAC’s regler för bedömning**

**FAMILJ 7 – Looping och åttor**

* **Loop ej rund – Domarens val, 1 poäng per variation**
* **Korkskruv – 1 poäng / 10°**
* **Loop ej ”stängd” (in och utgångshöjd ej samma) – 1 poäng / 10°**
* **Linje mellan loop och rollelement – 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°**
* **Avslutas med skevroder – 1 poäng / 10°**
* **Ej 90° dyklinje efter spinn – 1 poäng per 10°**

**Roll och momentroll**

* **Variation i rollhastighet – 1 poäng per tillfälle**
* **Under eller överrotation – 1 poäng / 10°**
* **Tunnelroll – 1 poäng / 10°**
* **Inget moment i momentroll = fel manöver = NOLL**
* **Under eller överrotation av moment i momentroll – 1 poäng / 10°**

**Kvickroll – nosen måste avvika från flyglinjen och synlig autorotation**

* **Modellen måste stalla och autorotera – om inte = NOLL**
* **Under eller överrotation – 1 poäng / 10°**
* **Skevroderingång eller avslut efter autorotation – 1 poäng / 10°**

***OBS. Inga avdrag för att modellen avviker från flyglinjen i kvickroll eller i spinn.***