

# IMAC-Domar Snabb Guide

Det är pilotens ansvar att presentera varje manöver, så att domarna bedöma utförandet av den. 2019-01-20/JSV

## AUTOMATISKA NOLLOR

- Missad, tillagd eller fel manöver enl. Aresti
- 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 rullande 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°

DÖM VARJE MANÖVER SOM OM DET ÄR DEN ENDA SOM FLYGS! DÖM SJÄLVSTÄNDIGT, SYSTEMATISKT, KONSEKVENT OCH RÄTTVIST!

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 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
- Korkskrub – 1 poäng / 10°
- Loop ej "stängd" (in och utgångshöjd ej samma) – 1 poäng / 10°
- Linje mellan loop och rollement – 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 ställa 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.