

IMAC Judging Criteria Quick Reference



Zeros Mandatórios

- | | |
|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> - Omitir Figura. - Adicionar Figura (outra que não seja à correta) zeros nas próximas figuras. Voar uma figura diferente que esteja descrita. - Break na Sequência – Zero na figura utilizada pelo Break. - Figura que ultrapassar a Deadline. - Acumulo de erros > 90 Graus. - Stall Turn – flyover > 4 asas. | <ul style="list-style-type: none"> - Hammerhead – Qualquer Vôo de ré visível. - Tailslides – Vôo de Ré não visível. - Tailslides – Vôo de Ré para o lado errado. □A - Snaps – Sem PITCH ou sem autorotação, or tipo errado – pos / neg. - Parafusos – Sem Estol - Indução na entrada como: Snap ou Roll - Rolls em Tempos – Sem pausa definida. - Rolls em Tempos – Numero incorreto de pausas. |
|---|--|

Notas

Linhas:

- 1/2 ponto para 5 graus de erro para qualquer trajetória.
- 1 ponto para cada figura que nao houver linha entre elas.
- Linhas com elementos não centralizados:
 - Erro visível - 1 ponto
 - 2:1 de erro - 2 pontos
 - > 2:1 - 3 pontos
 - Sem linha antes ou depois - 4 pontos
 - Sem linha antes e depois - 2 pontos

Curvas:

- - 1/2 ponto para cada 5 graus < 60 graus, > 90 graus.
- - 1 ponto para qualquer mudança de radio ou inclinação de asa.
- - 1 ponto para velocidade de Roll diferente na entrada e saída.

Rolling Turns/ Roll em curva:

- Variar velocidade do roll - 1 ponto por variação
- Mudança de raio - 1 ponto por variação
- Paradas durante o roll (sem mudar a direção) - 1 ponto p/ cada parada
- Mudança de altura - 1/2 ponto p/ cada 5 graus
- Asas não niveladas para troca de giro - 1/2 ponto p/ cada 5 graus
- Raio ou Roll não completo - 1/2 ponto p/ cada 5 graus

Stall Turns/Hammerhead:

- Aeronave gira por causa do "torque" - 1/2 ponto p/ cada 5 graus
- Pivô mas que 1 asa - 1 ponto p/ cada 1/2 asa
- Pivô sem definição vertical (pitch) - 1/2 ponto p/ cada 5 graus
- Balançar após o pivô - 1/2 ponto p/ cada 5 graus

Tailslides/ Estol de Badalo:

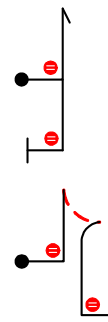
- Vôo de Ré sem definição vertical - 1/2 ponto p/ cada 5 graus
- Torquear - 1/2 ponto p/ cada 5 graus
- Asas não perpendicular ao horizonte - 1/2 ponto p/ cada 5 graus

Loops e Loops em parte:

- Mudança de raio - 1 ponto por variação
- Deslocamento Lateral - 1/2 ponto p/ cada 5 graus
- Definir linha - 1 ponto por variação
- Rolls fora de centro(topo ou embaixo) - 1/2 ponto p/ cada 5 graus
- Inserir linha entre parte do Looping e Roll - 2 pontos por variação

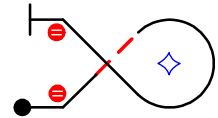
◇ Raios que podem ser diferentes.

● Raios que devem ser idênticos no tamanho, entrada e saída



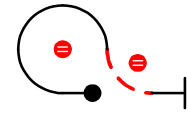
3/4 Loops (Goldfish):

- Aplicar regras do Looping
- 1/8 não igual - 1 point
- Linha de 45 graus – Aplicar regra de centralização com roll
- 1/8 e 3/4 do looping, os raios não precisam ser iguais



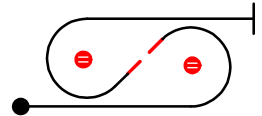
Looping Reverso:

- Aplicar regras do Looping
- Inserir linha entre 3/4 e 1/4 do looping - 2 pontos
- Inserir linha entre o looping e o roll - 2 pontos



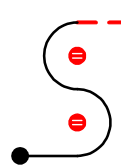
S Horizontal:

- Aplicar regras do Looping
- 5/8^{ths} loops not equal - 1 ponto
- Linha de 45 – Aplicar regra de centralização com roll



S Vertical:

- Inserir linha na metade do Looping - 2 pontos
- Inserir linha antes e depois do 1/2 roll - 2 pontos

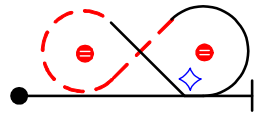


8s Vertical:

- Aplicar regras do Looping
- Inserir linha antes e depois do 1/2 roll - 2 pontos

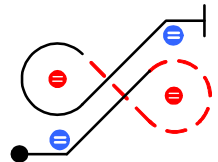
8 Horizontal:

- Aplicar regras do Looping
- Linhas de 45 graus – Aplicar regra de centralização com roll
- 3/4 e 5/8 do looping não igual - 1 ponto
- Inserir linha entre o roll e o 5/8 do Looping - 2 pontos



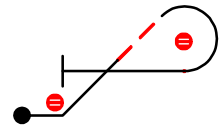
Super 8 Horizontal:

- Aplicar regras do Looping
- 3/4 do looping não igual - 1 ponto
- 1/8 do looping não igual - 1 ponto
- Linhas de 45 graus – Aplicar regra de centralização com roll



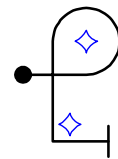
8 Looping Horizontal/Vertical (Meio 8 Cubano / Teardrops):

- Aplicar regras do Looping
- Toda parte do looping com raio igual - 1 ponto
- Linhas de 45 graus – Aplicar regra de centralização com roll



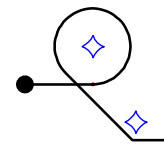
Looping P / Looping P Reverso:

- Aplicar regras do Looping
- Joined part loops equal radii - 1 ponto
- Inserted line between joined part loops - 2 pontos
- Inserir linha na parte do Looping e Roll - 2 pontos
- Linhas Verticais – Aplicar regra de centralização com roll



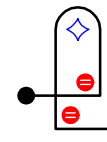
Looping 7/8 (Looping Q):

- Aplicar regras do Looping
- Linhas de 45 graus – Aplicar regra de centralização com roll
- Os raios não precisam ser iguais



Humpty Bumps / Duplo Humpty Bumps:

- 1/4 do arco não igual - 1 ponto
- Linhas Verticais – Aplicar regra de centralização com roll
- Raio do 1/2 looping não precisa ser igual ao raio de 1/4 de looping



Rolls:

- Mudança na velocidade do roll - 1 ponto por variação
- Para antes ou depois de finalizar o roll - 1/2 ponto p/ cada 5 graus