

Ceros obligatorios:

- Omitir figura.
 - Figuras agregadas (que no sean maniobras de corrección) cero en la próxima figura correcta.
Figura volada diferente a la representada por pobre, dudosa o poco sólida.
 - En caso de solicitar break en la secuencia, la maniobra donde se solicitó el break tendrá cero.
 - Figura parcial o totalmente realizada por detrás de la línea de la muerte.
 - Acumulación de error > 90 grados.
 - Caída de ala "volada" > 4 envergaduras.
- Caída de ala – cualquier deslizamiento visible antes del punto del pivote.
 - Resbale de cola – No se aprecia deslizamiento.
 - Resbale de cola – Desliza hacia el lado equivocado.
 - Snaps – no se aprecia quiebre horizontal y/o no hay autorrotación o se ejecuta incorrecto positivo/negativo.
 - Barrena – no entra en pérdida, se empuja entrada, snap o tonel en la entrada.
 - Toneles por puntos – No se percibe pausa.
 - Toneles por puntos – Numero incorrecto de pausas.

Descuentos:

Líneas:

- ½ punto por cada 5º de desviación de recorrido.
- 1 punto de cada figura si se omite hacer líneas entre figuras.
- Diferencia en el largo de líneas cuando es requerido que las líneas sean de igual largo (*):
 - Error visible - 1 punto
 - Error de 2:1 - 2 puntos
 - Error > 2:1 - 3 puntos
 - No hay línea antes o después - 4 puntos
 - No hay línea antes y después - 2 puntos

Giros:

- ½ punto cada 5º menor a 60º y mayor a 90º.
- 1 punto por cualquier cambio en el rango de giro; cambio de ángulo.
- 1 punto si la velocidad del tonel de entrada no es igual a la velocidad del tonel de salida.

Toneles:

- Cambio en la velocidad de tonel. - 1 punto por cada cambio
- Cambio en el giro. - 1 punto por cada cambio
- Parada en el tonel (excepto cambio dirección). - 1 punto por cada cambio
- Cambio de altura. - ½ punto por cada 5º
- Alas no niveladas al terminar el tonel. - ½ punto por cada 5º
- Giro o tonel incompleto (corto). - ½ punto por cada 5º

Caídas de ala:

- El modelo en "torque" se desvía lateralmente. - ½ punto por cada 5º
- El punto de pivote más allá de 1 envergadura. - 1 punto por cada ½ envergadura
- El pivote no se realiza en la vertical (cabeceo). - ½ punto por cada 5º
- El modelo campaneas después del pivoteo. - ½ punto por cada 5º

Resbale de cola:

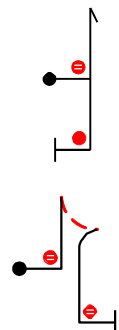
- El deslizamiento se produce sin estar vertical. - ½ punto por cada 5º
- Giro debido al torque. - ½ punto por cada 5º
- Las alas no están perpendiculares al horizonte. - ½ punto por cada 5º

Loops y partes de Loops (**):

- Cambio de radio. - 1 punto por cambio
- Desplazamiento lateral (sacacorchos). - 1/2 punto por 5 grados
- Punto plano. - 1 punto por cambio
- Toneles no centrados (arriba o en el fondo). - 1/2 punto por 5 grados
- Agregar una línea entre las partes del loops y el tonel. - 2 puntos por cambio

◊ Estos loopings parciales tienen que ser suaves i constantes, **pero el radio no tiene que coincidir con otro looping parcial en la figura.**

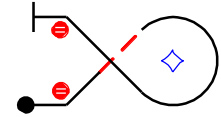
⊖ Estos loopings parciales tienen que ser constantes, suaves, e **idénticos en medida.**



3/4 Loops (Cola de Pez):

- Se aplican las reglas del Loop (**).
- 1/8 loop, los radios no son iguales.
- Líneas a 45 grados - se aplica el criterio de centrado del tonel (*).
- 1/8 loop y 3/4 loop, los radios no tienen que ser iguales.

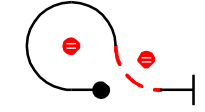
- 1 punto



Loops de inversión:

- Se aplican las reglas del Loop (**).
- Línea insertada entre 3/4 de loop y 1/4 de loop
- Línea insertada entre lazo y tonel.

- 2 puntos

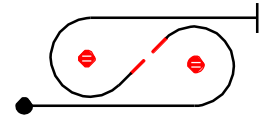


- 2 puntos

S Horizontal:

- Se aplican las reglas del Loop (**).
- 5/8 de loop no iguales.
- Líneas a 45 grados - se aplica el criterio de centrado del tonel (*).

- 1 punto

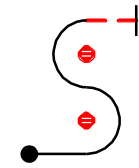


S Vertical:

- Línea insertada entre medios loops.
- Línea insertada antes o después del 1/2 tonel.

- 2 puntos

- 2 puntos



8s vertical:

- Se aplican las reglas del Loop (**).
- Línea insertada antes o después del 1/2 tonel.

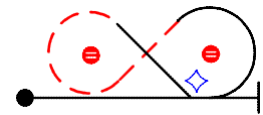
- 2 puntos

8 horizontal:

- Se aplican las reglas del Loop (**).
- Líneas a 45 grados - se aplica el criterio de centrado del tonel (*).
- 3/4 loop y 5/8 loop no iguales.
- Línea insertada entre el tonel y 5/8 de loop.

- 1 punto

- 2 puntos

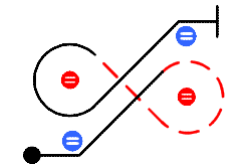


Súper 8 Horizontal:

- Se aplican las reglas del Loop (**).
- 1/4 de loop no iguales.
- 1/8 de loop no iguales.
- Líneas a 45 grados - se aplica el criterio de centrado del tonel (*).

- 1 punto

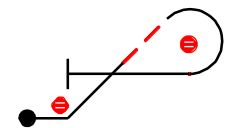
- 1 punto



5/8 loop horizontal / Vertical (Medio ocho cubano / Lágrimas):

- Se aplican las reglas del Loop (**).
- Todos los loop parciales tendrán el mismo radio.
- Líneas a 45 grados - se aplica el criterio de centrado del tonel (*).

- 1 punto



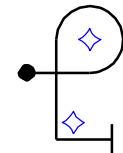
Loops P/ P loops invertidos:

- Se aplican las reglas del Loop (**).
- Loops parciales unidos tendrán el mismo radio.
- Línea insertada entre loops parciales unidos.
- Línea insertada entre loops parciales i tonel.
- Líneas verticales - se aplica el criterio de centrado del tonel (*).

- 1 punto

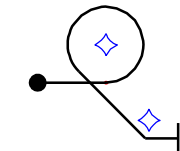
- 2 puntos

- 2 puntos



7/8 loops (Loops Q):

- Se aplican las reglas del Loop (**).
- Líneas a 45 grados - se aplica el criterio de centrado del tonel (*).
- El radio de los loops parciales no tienen que coincidir.



Humpty Bumps / Humpty Bumps dobles:

- 1/4 de loop con radios no iguales
- Líneas verticales - se aplica el criterio de centrado del tonel (*).
- Los radios del medio loop y los 1/4 de loops no tienen que coincidir.

- 1 punto

