

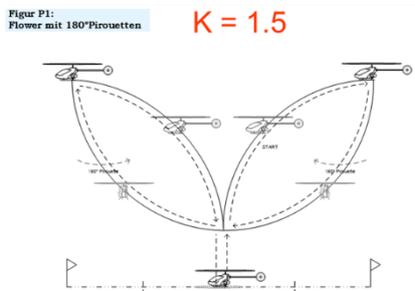
Wertungskriterien F3C Promotion ab 2018

Gemäss Ausgabe 2018 des Promotion Programmes F3C für den Swiss-Cup wurden die nachfolgenden Figuren festgelegt. Die Autorotation wurde angepasst und im Grundsatz den FAI-Wertungs-Kriterien angeglichen.

Die vorliegenden Wertungskriterien gelten nebst den Grundlagen der „**Checkliste für Punktrichter**“ aus dem FAI-Sporting Code als allgemeine Leitlinie für Punktrichter.

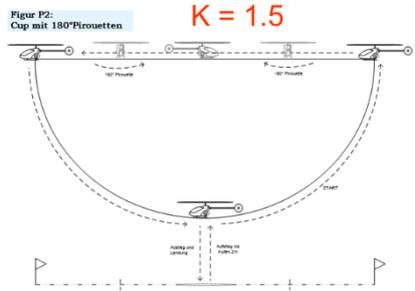
Figur P1. Flower mit 180 Grad Pirouetten

GW

Das Modell	Figurenelemente	Max. Punkte	
	1	steigt gleichmässig auf 2 Meter über Start- und Landekreis und verharrt mindestens für 2 Sekunden.	0.5
	2	schwebt rückwärts einen ¼ Kreis mit 5 m Radius und steigt um weitere 5m bis über die Fahne 1(2), Höhe = 7m, verharrt	2
	3	schwebt einen nach unten gebogenen Halbkreis mit 5 Meter Radius zur anderen Fahne 2(1), macht dabei gleichzeitig zwei gleichmässige 180° Pirouetten gegengleich (Heck zum Piloten) mit fließendem Wechsel bei Erreichen des ersten Viertelkreises (Zentrum = über dem Start- und Landekreis) und verharrt über der anderen Fahne 1(2)	3.5
	4	schwebt rückwärts einen ¼ Kreis mit 5 m Radius und verharrt auf 2m Höhe über dem Start- und Landekreis	2
	5	sinkt zur Landung in den Start- und Landekreis.	2
	<i>Landung mit Kufen auf 1 m Kreis und Rotorwelle innerhalb des Kreises</i>	- 1 Punkt	
	<i>Landung mit Kufen auf 1 m Kreis und Rotorwelle ausserhalb des Kreises</i>	- 2 Punkte	
	<i>Schräges Starten oder Landen um die halbe Rumpflänge</i>	- ½ Punkt	

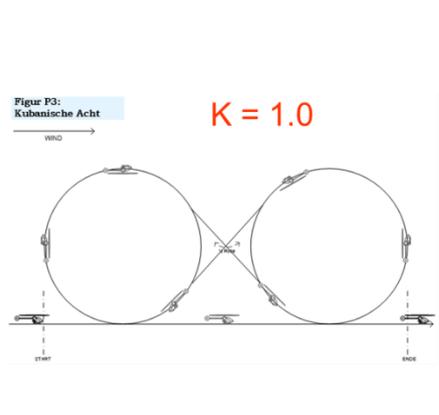
Figur P2. Cup mit 180 Grad Pirouetten

GW

Das Modell	Figurenelemente	Max. Punkte	
	1	Modell steigt senkrecht auf 2m Höhe und verharrt.	1
	2	schwebt rückwärts in einem nach unten gebogenen ¼ Kreis mit 5 m Radius bis über die Fahne 1(2) verharrt.	2
	3	schwebt zur gegenüberliegenden Fahne 2(1), macht gleichzeitig zwei 180°-Pirouetten gegengleich (Heck zum Piloten) und verharrt	4
	4	sinkt anschliessend rückwärts in einem nach unten gebogenem ¼-Kreis mit 5m Radius zurück über den Start- und Landekreis, verharrt (2m Höhe)	2
	5	sinkt und landet im Start- und Landekreis.	1
	<i>Landung mit Kufen auf 1 m Kreis und Rotorwelle innerhalb des Kreises</i>	- 1 Punkt	
	<i>Landung mit Kufen auf 1 m Kreis und Rotorwelle ausserhalb des Kreises</i>	- 2 Punkte	
	<i>Schräges Starten oder Landen um die halbe Rumpflänge</i>	- ½ Punkt	

Figur P3. Kubanische Acht

MW

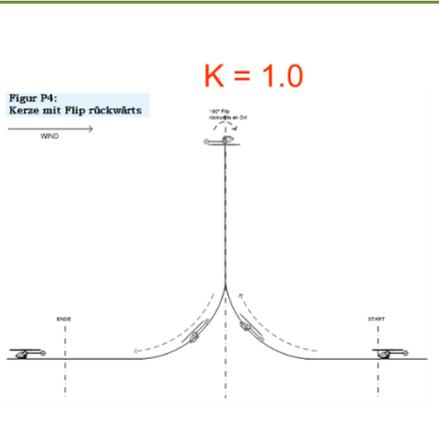


Das Modell	Figurenelemente	Max. Punkte
1	fliegt waagrecht geradeaus und macht einen Fünffachtel-Innenlooping	2
2	wenn sich das Modell im 45°-Abwärtsflug auf dem Rücken befindet, macht es eine halbe Rolle in beliebiger Richtung in die Normalfluglage und fliegt in einen Dreiviertel-Innenlooping ein	2.5
3	befindet sich das Modell wieder im 45°-Abwärtsflug auf dem Rücken, macht es eine zweite halbe Rolle in beliebiger Richtung,	2.5
4	beendet den anschliessenden Teillooping in Normalfluglage)	2
5	es folgt ein Geradeausflug von ca. 10m zum Ende der Figur.	1

Anmerkung: Die beiden Rollen müssen zentriert geflogen werden.

Figur P4. Kerze mit Flip rückwärts

GW

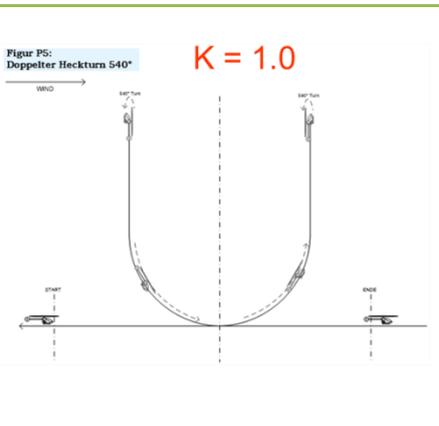


Das Modell	Figurenelemente	Max. Punkte
1	fliegt vor Beginn der Figur mindestens 10m geradeaus, macht einen Viertellooping zu einem senkrechten Steigflug auf der Zentrumslinie	2
2	am Ende des Steigfluges macht das Modell einen 180° Flip rückwärts an Ort, gefolgt von einem senkrechten Abstieg mit einem Viertellooping in die waagrechte Flugbahn gleicher Höhe wie beim Einflug	6
3	es folgt ein mindestens 10m Geradeausflug als Ende der Figur.	2

Anmerkung: Der Flip muss zentriert geflogen werden.

Figur P5. Doppelter Heckturn 540 Grad

MW

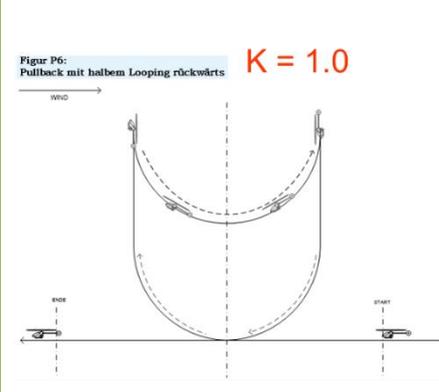


Das Modell	Figurenelemente	Max. Punkte
1	Modell fliegt vor Beginn der Figur mindestens 10m geradeaus, macht ab der Zentrumslinie einen Viertel-Looping	1
2	steigt senkrecht auf, macht auf dem höchsten Punkt einen 540 Grad Heckturn	3
3	sinkt senkrecht und macht einen halben Looping mit senkrechtem Steigflug	2
4	macht auf dem höchsten Punkt dieser Seite einen 540 Grad Heckturn	3
5	sinkt senkrecht und zieht in einem Viertel-Looping in die waagrechte Flugbahn gleicher Höhe wie beim Einflug, die Figur endet mit einem mindestens 10m Geradeausflug.	1

Anmerkung: Die beiden Heckturns auf gleicher Höhe geflogen werden.

Figur P6. Pullback mit halbem Rückwärtslooping

GW

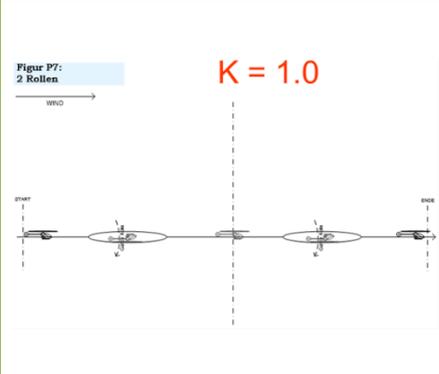


Das Modell	Figurenelemente	Max. Punkte
1	fliegt mindestens zehn Meter waagrecht geradeaus und steigt ab der Zentrumslinie in einem Viertellooping in einem senkrechten Steigflug hoch bis zum Stillstand	2
2	nachdem das Modell steht folgt ein zentrierter halber Rückwärtsinnenlooping mit zu einem kurzen Stillstand mit der Nase senkrecht nach unten	4
3	Modell macht einen zum Einflug spiegelbildlichen Sinkflug und schliesst diesen mit einem Viertellooping ab	3
4	Modell geht in dieselbe Flughöhe wie beim Einflug über und macht einen 10m langen Geradeausflug als Abschluss der Figur.	1

Anmerkung: Die beiden Steigflüge stoppen auf gleicher Höhe, die Figur muss zentriert geflogen werden.

Figur P7. Zwei Rollen

MW

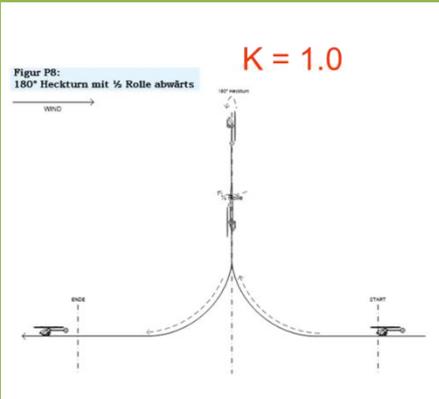


Das Modell	Figurenelemente	Max. Punkte
1	fliegt mindestens 10m geradeaus und macht dann 2 gleichmässig zentrierte Rollen (gleiche Drehrichtung)	7
2	beendet die Figur mit einem geraden Ausflug von gleicher Länge in gleicher Höhe und Richtung wie beim Einflug.	3

Anmerkung: Die Rollgeschwindigkeit muss gleichmässig und die Rumpfachse in Flugrichtung gehalten werden, die Rollen sind zentriert.

Figur P8. 180° Turn mit 1/2 Rolle abwärts

GW



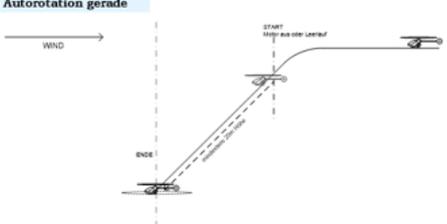
Das Modell	Figurenelemente	Max. Punkte
1	Modell fliegt vor Beginn der Figur mindestens 10m geradeaus, macht ab der Zentrumslinie einen Viertel-Looping	1
2	steigt senkrecht auf, macht auf dem höchsten Punkt einen 540 Grad Heckturn	3
3	sinkt senkrecht und macht einen zweiten halben Looping mit senkrechtem Steigflug	2
4	macht auf dem höchsten Punkt dieser Seite einen 540 Grad Heckturn	3
5	sinkt senkrecht und zieht in einem Viertel-Looping in die waagrechte Flugbahn gleicher Höhe wie beim Einflug, die Figur endet mit einem mindestens 10m Geradeausflug.	1

Anmerkung: Die beiden Heckturns auf gleicher Höhe geflogen werden.

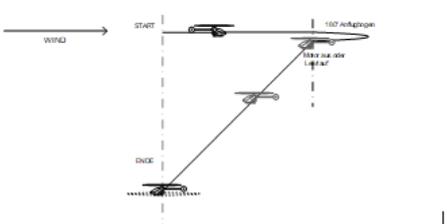
Figur P9 a/b. Autorotation, Ziel: 1m Landekreis

MW/GW

Figur P9a:
Autorotation gerade



Figur P9b:
Gerade Autorotation mit horizontalem 180° Anflugbogen



Das Modell	Figurenelemente	Max. Punkte
1	fliegt in einer Höhe von min 20m, auf Kommando „Jetzt“, „Start“ etc., beginnt das Modell einen gleichmässigen Sinkflug (Autorotation) zur Mitte des Start- und Landekreises oder das Modell fliegt ab der Zentrumslinie horizontal geradeaus, (die Länge ist gleich wie die Höhe ab Boden). Macht horizontal einen Halbkreis (der Radius ist halb so lang wie die horizontale Distanz vom Landepunkt bis zur Anfluglinie), schaltet kurz vor Ende des Halbkreises den Motor aus, macht einen gleichmässigen Sinkflug (Autorotation) zur Mitte des Start- und Landekreises inkl. weicher Landung parallel zur Punktrichterlinie.	6
Total dieser Wertung		6
	<i>Landegestell innerhalb des 1 m Kreises</i>	<i>Max. 10</i>
	<i>Rotorwelle innerhalb/auf 1 m Kreis</i>	<i>Max. 9</i>
	<i>Landegestell innerhalb des 3m Kreises</i>	<i>Max. 8</i>
	<i>Rotorwelle innerhalb/auf 3 m Kreis</i>	<i>Max. 7</i>
	<i>Landung ausserhalb des 3 m Kreises</i>	<i>Max. 6</i>
<p>Anmerkung 1: Die Sinkrate bis unmittelbar vor dem Aufsetzen auf dem Start- und Landekreis muss konstant sein.</p> <p>Anmerkung 2: Die Flugbahn des Modells beim 180 Grad Anflugbogen ist von oben betrachtet ein Halbkreis.</p>		

Das Modell muss nach der Landung flugtauglich sein. Wird oder muss der Motor vor der Landung zugeschaltet werden, wird die Figur mit „Null“ (0) gewertet!