

Wertungskriterien F3C-FAI ab 2018

Gemäss der Ausgabe vom 01.01.2018 des FAI Sporting Code gelten die nachfolgend beschriebenen Figuren. Diese Wertungskriterien dienen nebst der „**Checkliste für Punktrichter**“ als allgemeine Leitlinie und Grundlage für die Figurenwertungen.

Programm P

Generelle Anmerkung: Mit „verharrt“, ist ein 2 Sekunden-Stopp gemeint.

Figur P 01: Blume

K= 1.5

GW

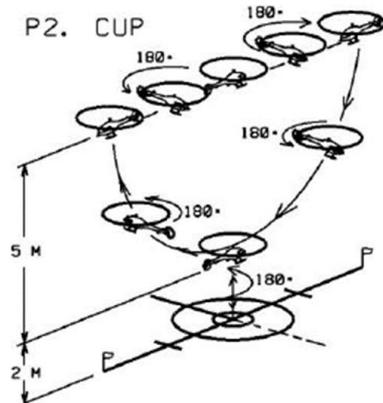
Das Modell	Figurenelemente	Max. Punkte
1	steigt gleichmässig auf 2 Meter über Start- und Landekreis und verharrt mindestens für 2 Sekunden	0.5
2	steigt rückwärts und beschreibt dabei einen Viertelkreis mit Radius 5 Meter und verharrt über der Flagge für mindestens für 2 Sek.	2
3	vollzieht einen nach unten gebogenen Halbkreis mit 5 Meter Radius, macht gleichzeitig eine 360° Pirouette in beliebiger Richtung und verharrt über der gegenüberliegenden Flagge für mindestens für 2 Sekunden	3.5
4	sinkt rückwärts und beschreibt dabei einen Viertelkreis mit Radius 5 Meter über Start- und Landekreis und verharrt mindestens für 2 Sekunden	2
5	sinkt und landet im 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 P 02: Kelch

K= 1.5

GW

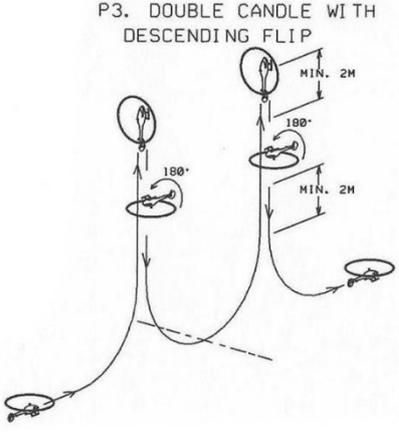
Das Modell	Figurenelemente	Max. Punkte
1	steigt vertikal zwei Meter vom Start- und Landekreis, vollzieht gleichzeitig eine 180° Pirouette und verharrt dort für mindestens 2 Sekunden	2
2	steigt rückwärts mit einem nach unten gebogenem Viertelkreis mit Radius von fünf Metern, macht gleichzeitig eine 180° Pirouette in beliebiger Richtung und verharrt über der Flagge für mindestens zwei Sekunden	1
3	Schwebt zur gegenüberliegenden Flagge, macht gleichzeitig in beliebiger Richtung zwei 180° Pirouetten gegengleich , stoppt und verharrt für mindestens zwei Sekunden über der Flagge (Der Pirouetten Richtungswechsel muss fließend auf der Zentrumslinie vollzogen werden)	3
4	sinkt mit einem nach unten gebogenem Viertelkreis mit Radius von fünf Metern, macht gleichzeitig eine 180° Pirouette in beliebiger Richtung und verharrt auf der Zentrumslinie für mindestens zwei Sekunden	1
5	Sinkt zum Start-/ Landekreis, vollzieht gleichzeitig eine 180° Pirouette in beliebiger Richtung und landet im Start-/Landekreis.	3
<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 P 03: Doppelte Kerze mit absteigendem Flip K= 1.0

MW

Das Modell	Figurenelemente	Max. Punkte
1	fliegt mindestens 10 Meter waagrecht geradeaus und macht einen senkrechten Steigflug. Nachdem die Steigbewegung zum Stoppen gekommen ist	2
2	fliegt es mindestens 2 Meter vertikal rückwärts, vollzieht jetzt einen halben gezogenen Flipp in Abwärtsbewegung und sinkt in vertikaler Flugrichtung um mindestens weitere 2 m	2.5
3	vollzieht einen zentrierten halben Looping, steigt vertikal hoch, nachdem die Steigbewegung zum Stoppen gekommen ist	2
4	fliegt es mindestens zwei Meter vertikal rückwärts, vollzieht einen halben gezogenen Flipp in Abwärtsbewegung, sinkt in vertikaler Flugrichtung um mindestens zwei weitere Meter (2m)	2.5
5	zieht in den waagerechten Geradeausflug von mindestens 10 Meter Länge, dies in gleicher Höhe wie beim Einflug.	1
Anmerkung: Die beiden Flips müssen auf gleicher Höhe geflogen werden.		

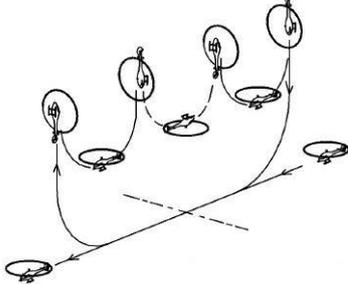


Figur P 04: Pullback mit 3 halben Loopings

K= 1.0

GW

P4. PULLBACK WITH 3 HALF LOOPS



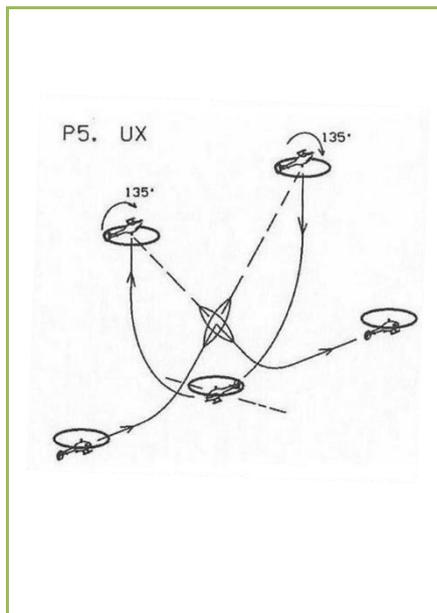
Das Modell	Figurenelemente	Max. Punkte
1	fliegt mindestens 10 Meter waagrecht geradeaus und geht in einen senkrechten Steigflug	2
2	nachdem die Steigbewegung zum Stoppen gekommen ist, fliegt es einen halben Rückwärts-Innenlooping	2
3	wenn das Heck senkrecht nach oben zum Stehen kommt, vollzieht das Modell einen zentrierten halben Aussenlooping	2
4	wenn die Nase senkrecht nach oben zum Stehen kommt, vollzieht das Modell einen halben Rückwärts-Innenlooping	2
5	wenn das Heck senkrecht nach oben zum Stehen kommt, macht es einen senkrechten Sinkflug. Das Modell zieht in den waagrechten Geradeausflug von mindestens zehn Meter Länge, dies auf gleicher Höhe wie beim Einflug.	2

Anmerkung: Die drei halben Loopings besitzen den gleichen Radius und dieselbe Höhe.

Figur P 05: UX

K= 1.0

MW



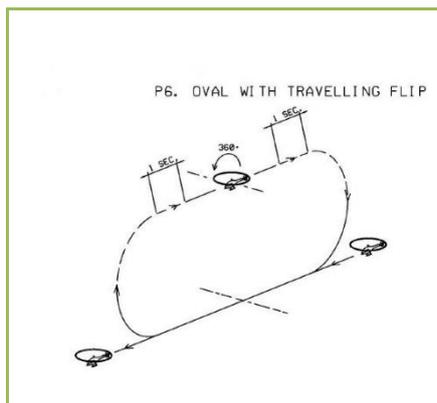
Das Modell	Figurenelemente	Max. Punkte
1	fliegt mindestens 10 Meter waagrecht geradeaus und macht einen 45° Steigflug mit einer zentrierten halben Rolle (auf der Geraden)	2
2	wenn der Steigflug zum Stoppen gekommen ist, vollzieht das Modell einen 135° gezogenen Flip (an Ort und Stelle)	1.5
3	gefolgt von einem zentrierten 'U' bis zum Stopp	3
4	vollzieht nach dem Stopp einen 135° gezogenen Flip (an Ort und Stelle)	1.5
5	macht einen 45° Sinkflug mit einer zentrierten halben Rolle, zieht in den waagrechten Geradeausflug von mindestens zehn Meter Länge, dies auf gleicher Höhe wie beim Einflug.	2

Anmerkung: Der unterste Teil des 'U' und die Rollen müssen zentriert sein.

Figur P 06: Oval mit horizontalem Flip

K= 1.0

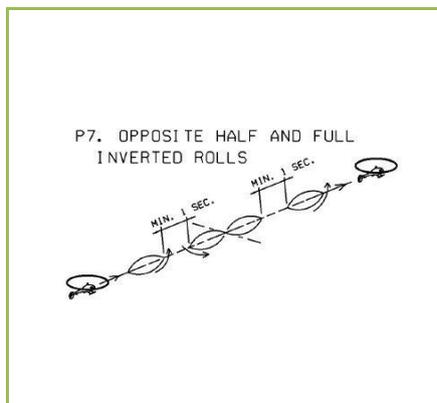
GW



Das Modell	Figurenelemente	Max. Punkte
1	fliegt mindestens 10 Meter waagrecht geradeaus und zieht hoch in einen halben Innenlooping	2
2	fliegt einen Rückenflug von mindestens einer Sekunde	1
3	vollzieht in der horizontalen Bewegung einen zentrierten, gedrückten 360° Flip	4
4	fliegt erneut eine Rückenflugpassage von mindestens einer Sekunde	1
5	zieht runter in einem halben Looping in einen waagrechten Geradeausflug von mindestens 10 Metern Länge dies auf gleicher Höhe wie beim Einflug	2

Figur P 07: Entgegengesetzte halbe und ganze Rolle im Rückenflug K= 1.0

MW



Das Modell	Figurenelemente	Max. Punkte
1	fliegt mindestens 10 Meter waagrecht geradeaus	1
2	macht eine halbe Rolle in beliebiger Richtung, der anschliessende Rückenflug muss mindestens eine Sekunde dauern	2
3	macht eine ganze Rolle, zentriert, in entgegengesetzter Richtung	4
4	der anschliessende Rückenflug muss mindestens 1 Sekunde dauern, danach erfolgt eine halbe Rolle in dieselbe Richtung wie die erste halbe Rolle	2
5	fliegt mindestens 10 Meter waagrecht geradeaus.	1

Figur P 08: Looping mit Flip
K= 1.0
GW

<p>P8. LOOP WITH FLIP</p>	Das Modell	Figurenelemente	Max. Punkte
	1	fliegt mindestens 10 Meter waagrecht geradeaus und	1
	2	zieht hoch in einen zentrierten Looping, zusätzlich erfolgt in der Bewegung ein im höchsten Punkt des Loopings zentrierter, gezogener Flip	8
	3	Das Modell zieht in den waagerechten Geradeausflug von mindestens zehn Meter Länge, dies auf gleicher Höhe wie beim Einflug.	1
Anmerkung 1: Die Flugbewegung des Flips muss der Flugbahn des Loopings entsprechen.			
Anmerkung 2: Die Flugbewegung des Flips muss einem Viertel der Flugbahn des Looping entsprechen.			

Figur P 09: Autorotation mit Looping
K= 1.0
MW/GW

<p>P9. AUTOROTATION WITH LOOP</p>	Das Modell	Figurenelemente	Max. Punkte	
	1	fliegt mindestens 10 Meter waagrecht geradeaus	0.5	
	2	zieht hoch in einen zentrierten Looping, schaltet den Motor auf dem höchsten Punkt „AUS“ oder in Leerlauf	1	
	3	beendet den Looping mit Motor „AUS“ (oder Leerlauf),	0.5	
	4	vollzieht sinkend eine 180° Kurve in Richtung des Piloten und landet gegen den Wind.	1-4	
			Total der Wertungspunkte möglich	6
			<i>Landegestell innerhalb des 1 m Kreises</i>	Max. 10
			<i>Rotorwelle innerhalb/auf 1 m Kreis</i>	Max. 9
			<i>Landegestell innerhalb des 3m Kreises</i>	Max. 8
			<i>Rotorwelle innerhalb/auf 3 m Kreis</i>	Max. 7
		<i>Landung ausserhalb des 3 m Kreises</i>	Max. 6	
Anmerkung 1: Ein übertrieben hoher Einflug führt zu einem (1) Punkt Abzug in der Bewertung.			- 1	
Anmerkung 2: Die Sinkrate ab Ende des Loopings bis unmittelbar vor dem Aufsetzen auf dem Start- und Landekreis muss konstant sein.				
Anmerkung 3: Die Flugbahn des Modells ist von oben betrachtet ein Halbkreis.				